



Official Website:

[www.websitex5.com](http://www.websitex5.com)



**incomedia**

[info@incomedia.eu](mailto:info@incomedia.eu) - [www.incomedia.eu](http://www.incomedia.eu)

© Copyright 2019 - 2020 Incomedia. All rights reserved.

© Copyright 2019 - 2020 Incomedia. All rights reserved.

Le informazioni contenute in questo manuale possono essere soggette a modifiche senza alcun preavviso. Nessuna parte di questo manuale può essere riprodotta o trasmessa in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo, elettronico o meccanico, per qualsiasi scopo, senza l'espresso consenso scritto di Incomedia.

Si ricorda che filmati, suoni o immagini che si desidera utilizzare nei progetti possono essere soggetti a diritto d'autore. L'inserimento non autorizzato di tali materiali potrebbe, dunque, rappresentare una violazione dei diritti di autore ed è bene accertarsi di poterne fare uso liberamente o ottenere i permessi necessari dai rispettivi autori o dagli enti preposti.

Incomedia, WebSite X5, WebSite X5 Evolution sono marchi registrati di Incomedia s.r.l. Altri marchi o nomi di prodotti citati nel presente documento sono marchi o marchi registrati dei rispettivi proprietari.

Scritto e impaginato da Incomedia s.r.l.

---

## Sommario

<b>1. Introduzione</b>	<b>9</b>
<b>Presentazione di WebSite X5</b>	<b>9</b>
<b>WebSite X5: Cosa fa</b>	<b>10</b>
<b>2. L'ambiente di lavoro</b>	<b>13</b>
<b>Benvenuti in WebSite X5</b>	<b>15</b>
<b>La finestra Preferenze</b>	<b>15</b>
<b>3. Passo 0 - Scelta Progetto</b>	<b>17</b>
<b>Finestra Scelta del Template</b>	<b>18</b>
<b>Finestra Gestione copie di Backup</b>	<b>19</b>
<b>4. Passo 1 - Impostazioni</b>	<b>22</b>
<b>Sezione Generale</b>	<b>22</b>
<b>Finestra Gestione Contenuti in Lingua</b>	<b>23</b>
<b>Sezione Avanzate</b>	<b>24</b>
<b>Blog</b>	<b>25</b>
Sezione Contenuti	26
Finestra Impostazioni Articolo	26
Sezione Pagina principale	28
Sezione Pagina articolo	30
Sezione Blocchi laterali	33
Finestra Blocco laterale	33
<b>Feed RSS</b>	<b>35</b>
Finestra Impostazioni Articolo	36
<b>E-commerce</b>	<b>36</b>
Sezione Prodotti	37
Finestra Impostazioni Prodotto	38
Sezione Gestione Ordine	42
Finestra Metodo di Spedizione	43
Finestra Metodo di Pagamento	44
Sezione Dati Cliente	45
Sezione Invio Ordine	46
Sezione Opzioni	47
<b>Gestione Accessi</b>	<b>49</b>
Sezione Utenti	50
Finestra Impostazioni Utente	51
Sezione Impostazioni	52
<b>Gestione Dati</b>	<b>53</b>
Finestra Impostazioni Database	54
<b>Pagina di ingresso</b>	<b>55</b>
Finestra Impostazioni Lingua	57
Finestra Impostazioni Breakpoint	58
<b>Messaggio Pubblicitario</b>	<b>58</b>
<b>Privacy e Sicurezza</b>	<b>60</b>
Sezione Privacy	60
Sezione Sicurezza	61
<b>Statistiche, SEO e Codice</b>	<b>61</b>
Sezione Statistiche	61
Sezione SEO	62
Sezione Codice	63
<b>Pannello di Controllo</b>	<b>63</b>
<b>WebSite X5 Manager</b>	<b>64</b>

---

<b>5. Passo 2 - Modello</b>	<b>66</b>
Risoluzioni e Responsive Design	67
Struttura del Modello	71
Contenuto del Modello	73
Stile dei Testi	76
Tooltip su passaggio del mouse	78
Composizione E-mail	78
Finestra a comparsa ShowBox	79
Sticky Bar	80
Esporta/Importa impostazioni	81
<b>6. Passo 3 - Mappa</b>	<b>84</b>
Finestra Proprietà Livello	86
Finestra Proprietà Pagina	86
Sezione SEO	87
Sezione Grafica	87
Sezione Esperto	88
<b>7. Passo 4 - Pagine</b>	<b>90</b>
<b>Comandi Barra Strumenti e Griglia</b>	<b>93</b>
<b>Stile dell'Oggetto</b>	<b>93</b>
Sezione Stile	93
Sezione Testi	94
Sezione Libreria	95
<b>Finestra Effetto di visualizzazione</b>	<b>95</b>
<b>Finestra Stile delle Righe</b>	<b>96</b>
<b>Finestra Impostazioni Responsive</b>	<b>98</b>
<b>Finestra Gestione degli Oggetti</b>	<b>100</b>
<b>Oggetto Titolo</b>	<b>101</b>
<b>Oggetto Menu</b>	<b>102</b>
Sezione Principale	102
Sezione Menu di Livello	103
Sezione Hamburger Menu	104
<b>Oggetto Testo</b>	<b>106</b>
<b>Sezione Contenuto</b>	<b>107</b>
Finestra RollOver	109
Finestra Proprietà Immagine	110
<b>Sezione Stile Schede</b>	<b>110</b>
<b>Oggetto Immagine</b>	<b>111</b>
<b>Sezione Generale</b>	<b>111</b>
Finestra Immagine da Libreria Online...	112
<b>Sezione Visualizzazione</b>	<b>112</b>
<b>Sezione SiteMap</b>	<b>115</b>
<b>Oggetto Tabella</b>	<b>115</b>
<b>Sezione Contenuto</b>	<b>116</b>
<b>Sezione Stile Schede</b>	<b>119</b>
<b>Oggetto Galleria</b>	<b>120</b>
<b>Sezione Elenco</b>	<b>120</b>
<b>Sezione Stile</b>	<b>121</b>
<b>Sezione Miniature</b>	<b>122</b>
<b>Oggetto Video/Suono</b>	<b>123</b>
<b>Sezione Generale</b>	<b>123</b>
<b>Sezione SiteMap</b>	<b>124</b>

---



---

<b>Oggetto Modulo di Contatto</b>	<b>125</b>
<b>Sezione Elenco</b>	<b>126</b>
Finestra Inserimento Campo	126
<b>Sezione Invio</b>	<b>129</b>
<b>Sezione Stile</b>	<b>131</b>
<b>Oggetto Commenti e Voti</b>	<b>132</b>
<b>Oggetto Animazione HTML5</b>	<b>134</b>
<b>Oggetto Catalogo Prodotti</b>	<b>134</b>
<b>Sezione Elenco</b>	<b>135</b>
<b>Sezione Impostazioni</b>	<b>135</b>
<b>Oggetto Contenuto Dinamico</b>	<b>137</b>
<b>Oggetto Codice HTML</b>	<b>138</b>
<b>Sezione Codice HTML</b>	<b>138</b>
<b>Sezione Esperto</b>	<b>139</b>
<b>Oggetto Cerca</b>	<b>139</b>
<b>Funzioni comuni</b>	<b>140</b>
<b>Finestra Web Font</b>	<b>140</b>
Finestra Aggiungi Web Font	141
<b>Editor Immagine</b>	<b>142</b>
Sezione Taglio e Rotazione	143
Sezione Filtri	143
Sezione Filigrana	143
Sezione Maschera	144
Sezione Cornice	144
Sezione Effetti	144
Sezione Libreria	145
<b>Finestra Collegamento</b>	<b>145</b>
Sezione Azione	145
Sezione Tooltip	147
<b>Finestra Proprietà Effetto</b>	<b>147</b>
Sezione Tipo di Effetto	147
Sezione Zoom e Posizione	147
<b>Finestra Pubblica file collegato</b>	<b>148</b>
<b>8. Passo 5 - Esportazione</b>	<b>150</b>
<b>Analisi del Progetto</b>	<b>150</b>
<b>Selezione della Cartella di Pubblicazione</b>	<b>151</b>
<b>Esportazione completata</b>	<b>154</b>
<b>Esportazione su disco</b>	<b>154</b>
<b>Esporta il Progetto</b>	<b>155</b>
<b>9. Best Practice</b>	<b>157</b>
<b>Impostazioni preliminari</b>	<b>157</b>
<b>Come gestire il backup dei Progetti</b>	<b>157</b>
<b>I Web Font</b>	<b>158</b>
Come utilizzare i Web Font	158
Come scaricare un font da Fontquirrel	159
<b>Passo 1 - Impostazioni</b>	<b>160</b>
<b>Come gestire i Progetti</b>	<b>160</b>
<b>Come gestire le Lingue per i testi inseriti in automatico</b>	<b>161</b>
<b>Sezione Avanzate</b>	<b>162</b>
Come gestire i commenti dal Pannello di Controllo online	162
Carrello e-commerce	164
Come creare un Carrello di e-commerce	164
Come definire i contenuti delle e-mail di notifica	167

---

Come importare/esportare i Prodotti del Carrello	170
Come gestire gli ordini e la disponibilità a magazzino dei Prodotti	172
Come gestire gli accessi e creare un'Area riservata	174
Come creare un Sito multi-lingua	178
Come inserire dei messaggi pubblicitari all'interno del proprio Sito	182
Integrazione con Google	183
Cosa fare per usare Google Search Console™	183
Come attivare un servizio di statistiche come Google Analytics™	184
Come impostare e utilizzare il file robots.txt	184
Come creare e collegare la SiteMap del Sito	185
Come gestire i Siti attraverso l'App WebSite X5 Manager	186
<b>Passo 2 - Modello</b>	<b>188</b>
<b>Come creare un Sito Web "Mobile-friendly"</b>	<b>188</b>
Come creare un Sito Web Responsive	189
Come funziona il processo di ordinamento degli Oggetti	193
Come e perchè impostare le Interruzioni di Riga	197
Come creare le versioni Desktop e Mobile di un Sito Web	198
<b>I Modelli grafici</b>	<b>201</b>
Come lavorare con i Modelli	201
Dove trovare nuovi Modelli per WebSite X5	202
<b>Passo 3 - Mappa</b>	<b>202</b>
<b>Come creare e lavorare sulla Mappa</b>	<b>202</b>
<b>Come sfruttare le proprietà di Pagine e Livelli</b>	<b>203</b>
<b>Passo 4 - Pagine</b>	<b>206</b>
<b>Come impostare una Pagina con la Griglia di impaginazione</b>	<b>206</b>
<b>Come lavorare con l'Oggetto Titolo</b>	<b>208</b>
<b>Come lavorare con l'Oggetto Testo</b>	<b>210</b>
<b>Come lavorare con l'Oggetto Immagine</b>	<b>211</b>
<b>Come lavorare con l'Oggetto Video/Suono</b>	<b>213</b>
<b>Come lavorare con l'Oggetto Modulo di Contatto</b>	<b>214</b>
<b>Come lavorare con l'Oggetto Catalogo Prodotti</b>	<b>218</b>
<b>Come lavorare con l'Oggetto Contenuto Dinamico</b>	<b>218</b>
<b>Il Motore di Ricerca interno di WebSite X5</b>	<b>219</b>
<b>Come creare e utilizzare le Ancore</b>	<b>220</b>
<b>Come lavorare sullo Stile dell'Oggetto</b>	<b>222</b>
<b>Come lavorare sullo Stile delle Righe</b>	<b>225</b>
<b>10. Approfondimenti</b>	<b>232</b>
<b>HTML, HTML5 e CSS</b>	<b>232</b>
<b>I Browser Web &amp; il Browser di WebSite X5</b>	<b>233</b>
<b>Motori di ricerca e Ottimizzazione SEO</b>	<b>234</b>
<b>Font standard e Web Font</b>	<b>237</b>
<b>Il Box Model in WebSite X5</b>	<b>238</b>
<b>Feed RSS: definizioni ed usi</b>	<b>239</b>
<b>Blog: caratteristiche e funzionamento</b>	<b>240</b>
<b>App Mobile: definizioni ed usi</b>	<b>242</b>
<b>Il protocollo Open Graph</b>	<b>243</b>
<b>Il Pannello di Controllo online e l'App WebSite X5 Manager</b>	<b>244</b>
<b>11. Crediti</b>	<b>249</b>





Capitolo

---

Introduzione

Questo help online vuole essere una guida operativa per quanti vogliono incominciare a lavorare subito con WebSite X5 per creare il proprio Sito, Blog o Negozio di e-commerce.

Seguendo passo per passo il percorso di sviluppo proposto, viene data una descrizione puntuale dell'interfaccia del programma, illustrando tutti i comandi e le opzioni presenti nei menu, nei pannelli e nelle finestre previste.

Le spiegazioni e gli approfondimenti qui proposti, uniti all'intuitività della logica di lavoro e alla disponibilità delle numerose anteprime sempre aggiornate in tempo reale, permetteranno a chiunque di lavorare al meglio con WebSite X5 e di ottenere siti accattivanti, coinvolgenti e professionali.



La presente guida di WebSite X5 fa riferimento alle edizioni Evo e Pro v. 2019.2 ma, tenendo in considerazione le limitazioni specifiche, può essere utilmente consultata anche per lavorare con altre edizioni/versioni del Programma.

Nello specifico, la guida è articolata nelle seguenti sezioni:

- **L'ambiente di lavoro**

Illustra tutte le funzioni messe a disposizione dal software, nelle diverse finestre che vengono presentate durante la creazione e pubblicazione di un Sito.

- **Best Practice**

Propone utili tutorial che simulano alcune procedure per risolvere compiti specifici come la creazione di un modulo per la raccolta dati o l'impostazione di un'area riservata attraverso password.

- **Approfondimenti**

Propone delle schede di approfondimento su vari temi connessi alla creazione di un Sito Web.

Ultimo aggiornamento: versione 2019.2

## 1.1 Presentazione di WebSite X5

### Crea Siti Web, Negozi online e Blog Responsive in 5 passi

WebSite X5 è il software per desktop ideale per creare i Siti Web che avresti sempre voluto avere.

Configurato come una condotta guidata, WebSite X5 non richiede nessuna conoscenza di programmazione e consente di lavorare in modo completamente visuale attraverso un'interfaccia intuitiva e ricca di numerose anteprime, aggiornate in tempo reale.

In questo modo, WebSite X5 guida fino alla pubblicazione del Sito garantendo semplicità d'uso, flessibilità e ampi spazi di personalizzazione.

In base alle scelte fatte e alle impostazioni definite, WebSite X5 genera in automatico il codice delle Pagine in HTML5 + CSS 2.1 o 3 garantendo, così, piena compatibilità con tutti i Browser e i dispositivi mobili, oltre che una corretta indicizzazione da parte dei Motori di ricerca.

### Strumenti Web professionali

Pur essendo estremamente semplice da usare, WebSite X5 mette a disposizione un'ampia gamma di strumenti professionali:

- Negozi online con carta di credito
- **PRO** Gestione offerte speciali e sconti
- Blog, Feed RSS, Commenti e Voti
- Motore di ricerca interno
- Pulsanti e box delle App Social
- Moduli e-mail con filtri anti-spam
- **PRO** Contenuti Dinamici aggiornabili online
- Creazione di Siti Web Responsive
- Statistiche di accesso
- **PRO** Integrazione con Database
- Gestione accessi e Aree riservate
- Creazione di siti multi-lingua
- **PRO** Strumenti avanzati per SEO e analisi del Progetto
- **PRO** App Mobile: WebSite X5 Manager

### Una soluzione all-in-one

In più, WebSite X5 permette di risparmiare tempo e fatica includendo già tutto ciò che occorre per la creazione di un Sito:

- Editor per i template
- Editor per le immagini
- Generatore dei menu
- 100 modelli personalizzabili
- 2 milioni di immagini royalty free
- Librerie di elementi grafici e App

- Motore FTP interno
- Dominio, e-mail e spazio web gratis per 12 mesi

Questo mix di semplicità e completezza di prestazioni è il motivo del successo di WebSite X5: il software giusto per chiunque voglia creare Siti Web.

## 1.2 WebSite X5: Cosa fa

Incomedia WebSite X5 ti permette di costruire in modo semplice e veloce Siti Web, carrelli di e-commerce, Blog, album fotografici digitali o presentazioni interattive. I Progetti possono essere sviluppati secondo una struttura ad albero e articolati tramite Menu a livelli: in questo modo il numero delle Pagine inseribili diventa infinito.

Puoi definire l'impaginazione di ciascuna Pagina e completarla inserendo i diversi Oggetti messi a disposizione dal programma, fra cui: Testi, Immagini, Tabelle, Gallerie, Video, Suoni, Moduli di Contatto, Commenti e Voti, Mappe, Animazioni, Catalogo Prodotti, Titoli, Campi di Ricerca e Oggetti HTML, Menu a cui si aggiungono i Contenuti Dinamici disponibili nell'edizione Pro e gli Oggetti Opzionali che puoi decidere di installare.

WebSite X5 presenta numerose interessanti funzioni per l'editing delle Immagini, in modo da rendere superfluo il ricorso a programmi di grafica esterni. Grazie al salvataggio automatico delle immagini in formato compresso, non devi neanche preoccuparti di ottimizzare le foto prima del loro inserimento.

Il vasto archivio di modelli grafici, l'editor interno per la creazione di pulsanti, le ampie possibilità di personalizzazione grafica, l'impostazione della scelta delle lingue di consultazione, la creazione di un'area ad accesso riservato attraverso password, la possibilità di creare e gestire Blog, Feed RSS e negozi on-line abilitati per il pagamento con carta di credito, ti permettono di arricchire il sito rendendolo completo e professionale.

A tutto ciò si aggiunge la possibilità di lavorare sul Progetto e sulle singole Pagine per rendere il Sito Web Responsive, ovvero capace di adattarsi dinamicamente in base alla risoluzione dei dispositivi utilizzati per la navigazione, in modo da permettere un'esperienza d'uso ottimale agli Utenti.

Alla fine, WebSite X5 ti consente di pubblicare direttamente in rete il progetto realizzato, senza dover ricorrere a programmi di FTP (File Transfer Protocol) esterni. Nell'edizione Pro sono incluse anche le funzioni necessarie per analizzare il Progetto realizzato e individuare eventuali errori da correggere prima di procedere alla pubblicazione online.

## Lavorare con WebSite X5

WebSite X5 si presenta come un wizard, ovvero come una condotta guidata visuale, che ti accompagna, passo dopo passo, nella creazione di un Sito completo, funzionale e graficamente attraente.

I passi che ti portano dalla semplice idea al Sito pubblicato e visibile su Web sono soltanto 5:

### 1. [Impostazioni](#)

Dopo aver aperto il Progetto a cui lavorare e scelto il Template da usare, devi inserire alcune informazioni di carattere generale, come il Titolo e la Descrizione del Sito, utili per l'indicizzazione sui Motori di Ricerca. Fatto questo, puoi utilizzare le opzioni presenti nella sezione *Impostazioni Avanzate* per attivare sul Sito funzioni come il Blog, il Carrello e-commerce, la gestione degli accessi, l'integrazione di Database, l'attivazione di Statistiche sugli accessi e ottimizzazioni SEO.

### 2. [Modello](#)

Predisposto il Progetto, devi definire la grafica del Sito. Puoi scegliere da un archivio, costantemente aggiornato, composto di base da oltre 100 modelli predefiniti o dare libero sfogo alla tua creatività e impostare un tuo Modello da zero. Grazie all'apposito editor interno, l'Header e il Footer dei Modelli possono essere liberamente personalizzati. In più, se desideri rendere il Sito Web Responsive puoi attivare i breakpoint e lavorare sul Modello in modo che possa adattarsi a risoluzioni inferiori a quella desktop.

### 3. [Mappa](#)

Incominciando dalla Home Page, procedi alla definizione della struttura ad albero del Sito. Puoi prevedere tutti i Livelli di approfondimento necessari per organizzare un numero illimitato di Pagine. In base alla Mappa verrà dinamicamente creato il Menu di navigazione. Potrai modificare la Mappa in qualsiasi momento in modo da poter effettuare facilmente l'aggiornamento del Sito.

### 4. [Pagine](#)

Crea e impagina ogni Pagina del tuo Sito attraverso il semplice trascinamento e posizionamento degli Oggetti disponibili, fra cui: Testi, Tabelle, Immagini, Animazioni, Video e Audio, Gallerie, Moduli per la raccolta dati e l'invio di e-mail, Commenti e Voti, Catalogo Prodotti, Titolo, Campo di Ricerca, Codice HTML, Menu e, nell'edizione Pro, Contenuto dinamico. A questi si aggiungono molti altri Oggetti Opzionali che, se utili per il Progetto, puoi facilmente installare. Gli Oggetti importati possono essere personalizzati e completati con l'inserimento di collegamenti a risorse sia interne che esterne. Grazie all'editor grafico interno puoi ruotare, correggere o applicare filtri, maschere e cornici sulle Immagini importate senza ricorrere a software esterni. Nel caso di Siti Web Responsive, puoi agevolmente modificare la struttura di Pagina in base ai breakpoint identificati in modo da gestire la presentazione

dei contenuti in condizioni e ambienti diversi.

## 5. Esportazione

Alla fine, WebSite X5 ti consente di procedere alla pubblicazione in rete del Sito creato: viene avviata una sessione FTP attraverso la quale vengono trasferiti su server tutti i file necessari per rendere il Sito immediatamente visibile sul Web. WebSite X5 supporta la connessione sicura e permette di risparmiare tempo lavorando in multi-connessione e pubblicando solo i file modificati. Con l'edizione Pro, prima di procedere alla pubblicazione del Sito, puoi avviare l'analisi delle Pagine in modo da individuare l'eventuale presenza di elementi da ottimizzare o correggere.

Oltre alla pubblicazione su Internet puoi prevedere l'esportazione del Progetto su un disco diverso del tuo computer o creare agevolmente una copia di backup.



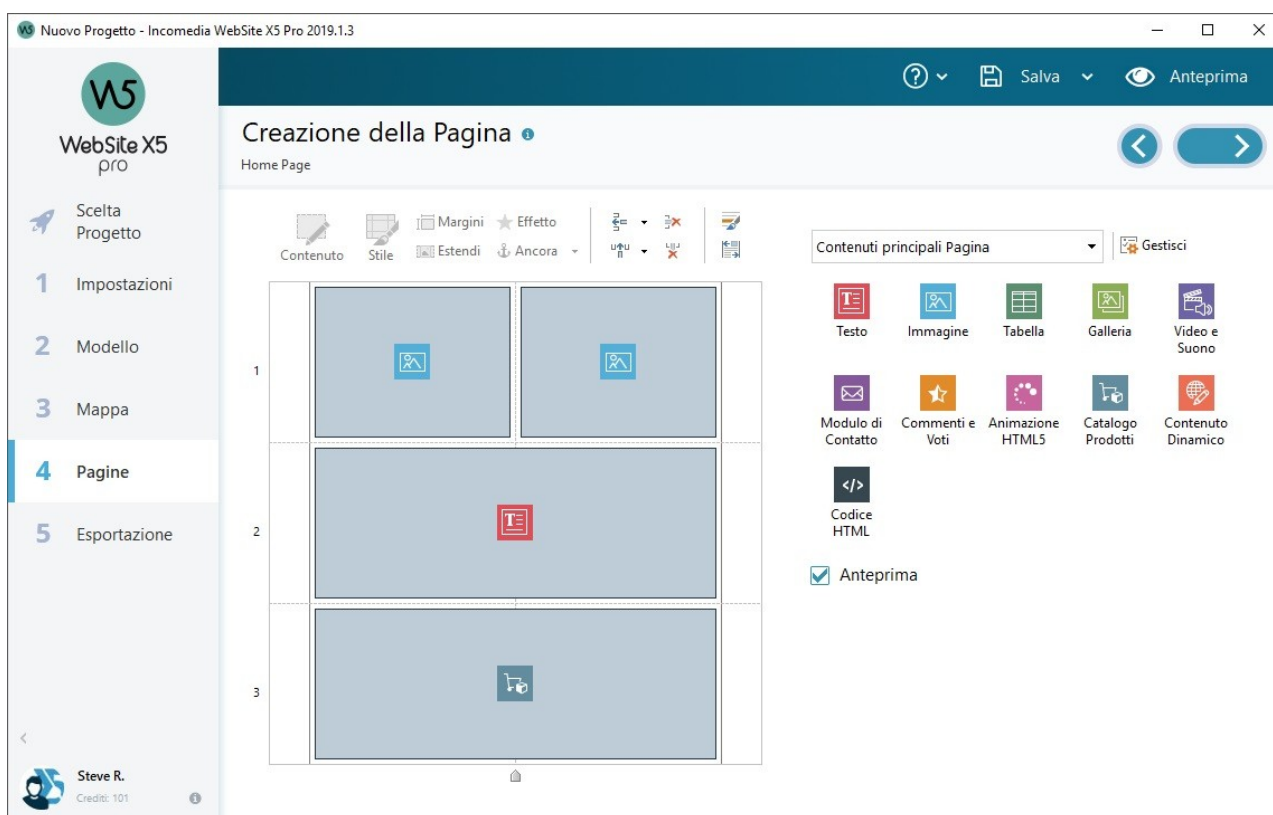
**Capitolo**

**L'ambiente di lavoro**



Proponendosi come una condotta guidata, WebSite X5 si presenta come una serie di finestre attraverso le quali l'Utente giunge ad inserire tutte le informazioni necessarie per creare e pubblicare un Sito Internet completo, funzionale e graficamente accattivante.

Tutte le videate presentate dal Programma sono accomunate da un'identica interfaccia grafica che prevede una pulsantiera superiore e una pulsantiera laterale sempre invariate, e una finestra centrale che cambia in relazione alla fase di lavoro e, di conseguenza, alle informazioni richieste.



L'ambiente di lavoro

### Pulsantiera superiore

La Pulsantiera superiore presenta i comandi che è utile avere a disposizione sempre, a prescindere dalla fase di lavoro che si sta affrontando. Tali comandi servono principalmente per richiamare la Guida online e avere informazioni sul funzionamento del programma, per salvare il Progetto e gestirne il Backup, per visualizzare un'anteprima del progetto nel Browser in locale e per muoversi fra le diverse finestre del programma.

- **Guida:** richiama la presente Guida in linea. Tramite la freccia a sinistra del pulsante *Guida* è possibile accedere anche ai comandi:
  - **Visualizza Guida...:** richiama la presente Guida in linea.
  - **Video Tutorial:** apre una pagina Web dove vengono proposti alcuni utili Video Tutorial che spiegano come incominciare a lavorare con WebSite X5.
  - **WebSite X5 Gallery:** apre la sezione dell'[Help Center](#) che raccoglie i Siti creati con WebSite X5 che sono stati segnalati direttamente dai loro autori.
  - **WebSite X5 Templates:** apre la sezione del [Marketplace](#) dedicata ai Template. Presenta nuovi modelli grafici, creati sia da Incomedia sia da altri autori, che possono essere visualizzati e scaricati, sia gratuitamente che a pagamento.
  - **Supporto Tecnico:** apre l'[Help Center](#) di WebSite X5, il Sito attraverso il quale viene fornito Supporto Tecnico per WebSite X5. Nell'[Help Center](#) è possibile sia consultare l'archivio delle FAQ e dei tutorial pubblicati, sia aprire un ticket di assistenza.
  - **www.websitex5.com:** apre il Sito Internet di riferimento per WebSite X5.
  - **Informazioni su WebSite X5:** visualizza alcune informazioni generali sulla copia di WebSite X5 installata.
- **Salva [CTRL + S]:** salva il Progetto corrente. Il Progetto viene automaticamente archiviato nella *Cartella dei Progetti* specificata nella finestra [Preferenze](#). Tramite la freccia a sinistra del pulsante *Salva* è possibile accedere anche ai comandi:
  - **Salva ad ogni Anteprima:** salva automaticamente il Progetto ogni volta che si utilizza il comando *Anteprima* per visualizzare l'anteprima in locale del Sito.

- **Crea Backup al primo salvataggio:** crea automaticamente una copia di Backup del Progetto solo in seguito al primo salvataggio effettuato nella sessione di lavoro corrente.
- **Crea Backup ad ogni pubblicazione:** crea automaticamente una copia di Backup del Progetto prima di procedere a ogni pubblicazione online del Sito.



Le copie di Backup generate attraverso le funzioni *Crea Backup al primo salvataggio* e *Crea Backup ad ogni pubblicazione* vengono salvate nella sotto-cartella Backup presente all'interno della *Cartella dei Progetti* specificata attraverso la finestra [Preferenze](#).

- **Crea una copia di Backup...:** avvia manualmente la creazione di una copia di Backup del Progetto.



Per creare una copia del Progetto, invece di usare un comando *Salva come*, è sufficiente utilizzare il comando *Duplica* disponibile nella finestra [Scelta Progetto](#).

- **Anteprima:** permette di visualizzare tramite il [Browser interno](#) un'Anteprima in locale del Sito realizzato.



Se viene lasciata attiva l'opzione *Crea le Pagine durante la modifica del Progetto* disponibile nella finestra [Preferenze](#), ogni volta che viene portata a termine una modifica (e, per esempio, si clicca su un pulsante *OK* o su un pulsante *Avanti*), il Programma ricrea tutto ciò che è stato interessato dalla modifica stessa. Questo permette di mantenere sempre aggiornata l'Anteprima del Sito in locale e di poterla visualizzare senza tempi di attesa.

In più, è possibile attivare anche l'opzione *Salva ad ogni Anteprima* in modo che cliccando sul pulsante *Anteprima* viene anche effettuato il salvataggio del Progetto.

- **Indietro:** torna alla finestra precedente per modificare impostazioni già definite.
- **Avanti:** passa alla finestra successiva per proseguire nella creazione del Sito.

### Pulsantiera laterale

WebSite X5 permette di giungere alla realizzazione di un Sito Internet procedendo attraverso soli 5 passi. I pulsanti che rimangono sempre a disposizione nella colonna sinistra della finestra del Programma servono, dunque, per indicare quale fase del processo di creazione del Sito si sta affrontando o per consentire di passare direttamente a una di esse, a prescindere dall'ordine con cui sono presentate.



[Scelta Progetto](#)

1. [Impostazioni](#)
2. [Modello](#)
3. [Mappa](#)
4. [Pagine](#)
5. [Esportazione](#)

In calce a questa pulsantiera, vengono visualizzati l'avatar, il nome e l'indirizzo e-mail che identificano l'Utente intestatario della licenza d'uso del programma. Cliccando su questi elementi, si accede direttamente al profilo sull'[Help Center di WebSite X5](#). Oltre alle informazioni sul profilo, viene anche riportato il numero di Crediti disponibili per effettuare l'acquisto di nuovi Modelli grafici o Oggetti Opzionali.

Infine, è disponibile il pulsante:



**Espandi/Contrai:** Fa in modo che vengano visualizzate o meno le etichette di testo dei pulsanti relativi ai 5 passi del processo di creazione del Sito e il Profilo Utente.

## 2.1 Benvenuti in WebSite X5

Questa finestra di Benvenuto è la prima a cui si accede dopo aver aperto WebSite X5 ed ha la funzione di proporre dei link a risorse e materiali online utili per lavorare al meglio con il software. Nello specifico, questi link sono presentati attraverso una pulsantiera laterale organizzata come segue:



**Preferenze:** richiama la finestra [Preferenze](#) attraverso la quale è possibile impostare alcuni parametri generali inerenti al funzionamento del Programma e integrare i Web Fonts utilizzabili nel Progetto.



**Ricerca Aggiornamenti:** verifica la disponibilità di aggiornamenti online per la versione installata di WebSite X5. Per una migliore esperienza di lavoro, consigliamo di effettuare sempre gli aggiornamenti disponibili.

Oltre a questa pulsantiera, la finestra di Benvenuto presenta dei contenuti che, se è attivo il collegamento a Internet, possono essere aggiornati nel tempo proponendo argomenti come: informazioni sullo stato di aggiornamento del Programma installato, News, Contenuti Speciali (Articoli di approfondimento, WhitePaper, Tips&Tricks), nuovi Video Tutorial, offerte e promozioni in corso.



Se non è disponibile il collegamento a Internet, come contenuto della finestra di Benvenuto viene caricata una pagina standard. Questa stessa pagina standard viene proposta anche se viene disattivata l'opzione *Cerca aggiornamenti all'avvio del programma* disponibile nella finestra [Preferenze](#).

Esplorati i contenuti della finestra di Benvenuto è possibile entrare nel vivo della creazione di un Sito semplicemente cliccando sul pulsante *Avvia* presente in alto a destra.

## 2.2 La finestra Preferenze

Questa finestra, richiamata dal pulsante *Preferenze* della [Pagina di Benvenuto](#), permette di impostare alcuni parametri generali inerenti al funzionamento del Programma.

Le opzioni disponibili sono:

- **Cartella dei Progetti:** è la cartella in cui viene salvato il file di Progetto (file *Project.IWPRJ*), sia nel caso di creazione di un nuovo Progetto, sia nel caso di importazione di un Progetto già esistente (vedere, [Scelta Progetto | Importa...](#)). Dato che viene qui specificata, cliccando sul pulsante *Salva* durante il lavoro di sviluppo del Sito, il Progetto verrà salvato senza che venga richiesta la cartella di destinazione.
- **Cerca aggiornamenti all'avvio del programma:** verifica la disponibilità di aggiornamenti ad ogni avvio del Programma. Per effettuare questa ricerca, il Programma si connette al Server Incomedia via Internet.



Si consiglia di lasciare attiva questa opzione in modo da avere la certezza di lavorare sempre con la versione più aggiornata di WebSite X5.

Le opzioni relative alla *Generazione dei file* sono:

- **PRO Inserisci automaticamente il Metatag 'Generator':** inserisce il meta tag `<generator>` nel codice HTML di tutte le Pagine del Sito. Attraverso questo meta tag viene specificato che le Pagine sono state realizzate con WebSite X5.
- **Crea le Pagine durante la modifica del Progetto:** fa in modo che le Pagine relative al Sito vengano create già durante la modifica del Progetto. Di conseguenza ogni volta che viene portata a termine una modifica (e, per esempio, si clicca su un pulsante *OK* o su un pulsante *Avanti*), il Programma ricrea tutto ciò che è stato interessato dalla modifica stessa. Questo permette di mantenere aggiornata l'Anteprima del Sito in locale e di avviarne la visualizzazione attraverso il pulsante *Anteprima* senza tempi di attesa.
- **Aggiorna Anteprima durante la modifica del Progetto:** disponibile solo se è stata attivata l'opzione *Crea le Pagine durante la modifica del Progetto*, fa in modo che l'Anteprima del Sito venga costantemente aggiornata, mano a mano che si procede con lo sviluppo del Progetto. Di conseguenza ogni volta che viene portata a termine una modifica (e, per esempio, si clicca su un pulsante *OK* o su un pulsante *Avanti*), il Programma aggiorna automaticamente l'Anteprima del Sito visualizzata nel Browser in locale.



**Capitolo**

---

**Passo 0 - Scelta Progetto**

Avviato WebSite X5, dopo la [Pagina di Benvenuto](#) iniziale, si accede alla finestra *Scelta Progetto* in cui viene richiesto di specificare a quale Progetto si intende lavorare.

È possibile scegliere se:




Creare un nuovo Progetto;



Modificare un Progetto già realizzato in precedenza.


### Scelta del Progetto ◀ ▶



**Crea un nuovo Progetto**


---

Crea un nuovo Progetto partendo da uno dei Modelli disponibili



**Modifica un Progetto già esistente**


---

Seleziona il file di Progetto da aprire:

🔍
📁
📄
📑
📄

Progetti

- Others
- Personal

Recenti

- My Blog**

01/04/2019, 15:41

v2019.1.3

Importa...

Rinomina

Duplica

Elimina

Backup...

Se si sceglie di creare un nuovo Progetto e si clicca sul pulsante *Avanti*, si accede alla finestra [Scelta del Template](#); se invece si sceglie di modificare un Progetto già esistente, il Template è già stato scelto e cliccando su *Avanti* si accede subito al [Passo 1 - Impostazioni](#).

Il Template impostato potrà essere personalizzato o cambiato al [Passo 2 - Modello](#).

#### Reference: I comandi della finestra *Scelta Progetto*

- **Creare un nuovo Progetto:** avvia la creazione di un nuovo Sito. Il nuovo Progetto verrà salvato usando come nome del file il *Titolo del Sito* specificato nell'apposito campo della finestra [Impostazioni del Sito](#). Sarà possibile salvare il Progetto creato attraverso il pulsante *Salva* sempre disponibile nella pulsantiera superiore.

Durante le operazioni di salvataggio non è necessario specificare il percorso poiché i Progetti vengono automaticamente gestiti dal Programma e salvati nella *Cartella dei Progetti* impostata attraverso la finestra [Preferenze](#).

- **Modificare un Progetto già esistente:** avvia l'apertura di un Progetto creato in precedenza in modo da poter procedere alla sua modifica o aggiornamento. Tutti i Progetti già esistenti vengono visualizzati nell'apposita lista. Per selezionare più facilmente il Progetto da aprire, è possibile utilizzare i seguenti comandi:

17

**PRO Gestione delle Cartelle dei Progetti**

Attiva la visualizzazione delle Cartelle dei Progetti, in modo da poter gestire la creazione di sotto-cartelle per poter archiviare più efficacemente i Progetti.

In questo caso, è possibile utilizzare i comandi disponibili nel menu richiamato cliccando sulla freccia a lato del pulsante:

**Mostra Cartelle Progetti:** attiva la visualizzazione delle Cartelle dei Progetti. Equivale a cliccare direttamente su pulsante.

- **Nuova:** crea una nuova sotto-cartella.
- **Rinomina:** rinomina la sotto-cartella selezionata.
- **Elimina:** elimina la sotto-cartella selezionata.



Attivata la visualizzazione delle Cartelle dei Progetti è possibile creare delle sotto-cartelle e trascinare in esse i Progetti già realizzati in modo da archivarli.

Disattivando la visualizzazione delle Cartelle dei Progetti, invece, vengono visualizzati solo i Progetti archiviati nella sotto-cartella attualmente aperta.

**Visualizzazione Icone grandi - Visualizzazione Titoli - Visualizzazione Lista - Visualizzazione Dettagli**

Definiscono la modalità di visualizzazione delle anteprime dei Progetti. In base alla modalità di visualizzazione scelta, possono venir proposte le seguenti informazioni: *Anteprima*, *Nome del Progetto*, *Descrizione del Sito*, *Data dell'ultima modifica*, *Versione* del software con cui il Progetto è stato realizzato.

**Mostra Gruppi in base alla data dell'ultima modifica**

Fa in modo che i Progetti vengano raggruppati e visualizzati in base alla data dell'ultima modifica.



Quando si chiede di aprire un Progetto realizzato con una versione precedente del software, un messaggio avvisa che il Progetto verrà automaticamente convertito alla versione in corso. Nella stessa finestra di dialogo viene anche proposto di duplicare il Progetto prima di effettuare la conversione in modo da mantenerne una copia di sicurezza.

I Progetti possono essere gestiti attraverso i seguenti comandi:

- **Importa...:** importa un Progetto precedentemente creato ed esportato (vedere, [Esporta il Progetto](#)) con WebSite X5 da un PC diverso.
- **Rinomina:** modifica il nome del Progetto selezionato. È anche possibile cliccare una seconda volta su un Progetto già selezionato per poterlo rinominare.
- **Duplica:** crea una copia del Progetto selezionato.
- **Elimina:** elimina il Progetto selezionato.
- **Backup...:** richiama la finestra [Gestione copie di Backup](#) per poter ripristinare una copia di Backup del Progetto selezionato.

Fare il backup dei Progetti è il modo migliore per proteggere il proprio lavoro. Esistono metodi diversi di fare il backup: uno dei più sicuri è fare una copia del file .IWZIP e salvarla su un dispositivo esterno. In fase di apertura del Progetto, dunque, se il programma rileva che sono presenti un certo numero di contenuti (Oggetti inseriti nelle Pagine, Prodotti nel carrello e/o post nel Blog), propone una finestra in cui ricorda di fare il backup e di archiviare il file .IWZIP anche su un supporto esterno. Attraverso questa stessa finestra è poi possibile definire se e con quale frequenza l'avviso deve continuare ad essere riproposto.

### 3.1 Finestra Scelta del Template

Uno dei fattori che concorrono a determinare il successo di un Sito Web è il layout grafico. Ancor prima di arrivare ai contenuti e alla struttura di navigazione, infatti, l'aspetto del Sito colpisce il Visitatore, influenzando in maniera determinante il giudizio che se ne farà. È facile comprendere che un design curato e professionale verrà interpretato come un indizio di un Sito di qualità, del quale varrà la pena approfondire i contenuti.

In WebSite X5, all'apertura di un nuovo Progetto, è possibile scegliere quale Template utilizzare. Le opzioni disponibili sono:

1. Utilizzare un Template Predefinito, ovvero uno dei 100 Template installati con il programma o un Template acquistato sul [Marketplace](#) di WebSite X5.
2. Utilizzare un Template Vuoto per creare un nuovo Template partendo da zero.

In questa finestra *Scelta del Template* è, quindi, possibile sfogliare le librerie con i template disponibili e selezionare quello da

utilizzare.

Per effettuare più velocemente la ricerca del Template è sufficiente utilizzare il filtro *Visualizza per* che prevede le seguenti voci:

- *In Evidenza*: mostra solo i Template che vengono segnalati perché particolarmente utilizzati o perché rilasciati di recente.
- *In Vendita*: mostra solo i Template acquistabili sul [Marketplace](#) di WebSite X5.
- *Acquistati*: mostra solo i Template che sono già stati acquistati sul [Marketplace](#) di WebSite X5.
- *Vuoti*: mostra alcune semplici strutture che possono essere usate come base di partenza per creare un nuovo sito da zero.

Oltre a questi filtri, sono disponibili anche quelli relativi alle *Categorie*: Tutte le categorie, Business, Food, Sport, ecc.

Effettuata la scelta del Template, è sufficiente cliccare sul pulsante OK per accedere al [Passo 1 - Impostazioni](#) dove è possibile iniziare a definire alcuni parametri generali relativi al Progetto.

Tutte le opzioni per personalizzare il Modello sono disponibili al [Passo 2 - Modello](#).

### Reference: I Modelli Predefiniti

La galleria proposta da WebSite X5 comprende, di base, oltre 100 Template, tutti studiati per permettere la realizzazione di siti dall'aspetto curato e professionale e ottimizzati per supportare la creazione di Siti Responsive.

Tutti i Template sono dei veri e propri mini-siti perfettamente funzionanti e completi di grafica, pagine e contenuti. Per ciascuno di essi è disponibile una livepreview navigabile che consente di esplorarne ogni dettaglio. In questo modo scegliere il Template più adatto per il progetto che si vuole sviluppare è semplice e veloce. Una volta selezionato il Template, sarà poi possibile personalizzare qualsiasi elemento ed importare i propri contenuti per arrivare ad ottenere rapidamente il sito finito, pronto per essere pubblicato online.

Al fine di consentire una scelta sempre più ampia, al gruppo di Template Predefiniti vengono aggiunti costantemente dei nuovi Template che possono essere proposti o gratuitamente o a pagamento: questi sono facilmente distinguibili grazie all'impiego di apposite coccarde.

Selezionando un Template dall'elenco di quelli disponibili, ne viene visualizzata una piccola anteprima. Sotto questa immagine, sono presenti i seguenti elementi:

- il pulsante *Anteprima*: permette di aprire la livepreview del Template;
- il pulsante *Marketplace*: solo per i Template non predefiniti. Permette di accedere al sito WebSite X5 Marketplace per visualizzare maggiori dettagli.



È necessario disporre di una connessione ad Internet attiva per:

- Visualizzare le anteprime di tutti i Template disponibili.
- Installare un nuovo Template.

Come detto tutti i Modelli proposti sono ottimizzati per supportare la realizzazione di Siti Responsive. Questo significa che se si decide di creare un Sito Responsive, in base al Modello Predefinito selezionato vengono attivati di default alcuni breakpoint: per ogni Visualizzazione determinata dai breakpoint, è già predisposta una versione del Modello idonea in cui gli elementi previsti si ridispongono in base allo spazio disponibile. Naturalmente è poi possibile intervenire per aggiungere/eliminare o modificare i breakpoint presenti e per personalizzare la struttura del Modello e la gestione degli Oggetti nell'Header e nel Footer alle diverse Visualizzazioni.

È importante specificare che mentre le versioni del Modello utilizzate per la Visualizzazione *Desktop* e per le Visualizzazioni intermedie sono impostate in pixel, quella specifica per la Visualizzazione *Smartphone* è elastica in modo da poter occupare sempre il 100% dello spazio disponibile.

## 3.2 Finestra Gestione copie di Backup

Attraverso i comandi di questa finestra, richiamata dal pulsante *Backup...* presente in [Scelta Progetto](#), si possono gestire i backup del Progetto.

### Reference: I comandi della finestra Gestione copie di Backup

Tutte le copie di Backup disponibili per il Progetto in corso sono elencate nell'*Elenco delle copie di Backup*: per distinguere più semplicemente i diversi Backup, ogni copia può essere rinominata liberamente e viene archiviata in base alla data e all'ora di creazione.

I comandi per gestire la creazione e il ripristino delle copie di Backup sono:

- **Crea Backup:** crea una nuova copia di Backup del Progetto corrente. La copia di Backup generata viene automaticamente inserita nell'*Elenco delle copie di Backup* e, in fase di creazione, può essere rinominata in modo da poter essere identificata con facilità.
- **Ripristina:** ripristina la copia di Backup selezionata fra quelle presenti nell'*Elenco delle copie di Backup*.
- **Rinomina:** modifica il nome della copia di Backup selezionata nell'*Elenco delle copie di Backup*. È anche possibile cliccare una seconda volta su una copia di Backup già selezionata per poterla rinominare.
- **Rimuovi:** elimina la copia di Backup selezionata fra quelle presenti nell'*Elenco delle copie di Backup*.

Infine, sono disponibili le *Opzioni*:

- **Crea un Backup del documento prima di effettuare il ripristino:** crea automaticamente una copia di Backup del Progetto nello stato attuale, prima di effettuare il ripristino di una copia di Backup generata in precedenza.
- **Rimuovi automaticamente i Backup dopo (giorni):** elimina in automatico le copie di Backup meno recenti. Se si utilizza questa opzione è consigliabile impostare anche il **Numero minimo di copie di Backup da mantenere:** in questo modo si evita che possano essere eliminate tutte le copie di Backup generate.



Le copie di Backup aumentano le dimensioni del Progetto. Impostare la cancellazione automatica delle copie più datate e ormai inutili è un modo per ottimizzare il Progetto e fare in modo che non sia lento da caricare e aprire.

---





**Capitolo**

**Passo 1 - Impostazioni**

Al Passo 1 è possibile, per prima cosa, impostare il Progetto definendo alcuni parametri generali come il Titolo o la Descrizione del Sito. In secondo luogo, è poi possibile attivare funzioni importanti come il Carrello di E-commerce, il Blog, l'Area riservata o la gestione della Privacy.

Nello specifico, le diverse opzioni sono presentate nelle seguenti sezioni:

- [Generale](#)
- [Avanzate](#)

## 4.1 Sezione Generale

Questa finestra iniziale, la prima del Passo 1, ha l'obiettivo di raccogliere attraverso opportuni campi, alcune informazioni necessarie per configurare i parametri di base del Progetto a cui si sta lavorando, come per esempio il titolo, la URL o la lingua.

Tutti i parametri possono essere definiti subito o in un secondo momento.

Nello specifico, le opzioni disponibili sono:

- **Titolo del Sito:** campo per digitare il titolo da dare al Sito. Questo titolo verrà visualizzato nella Barra del titolo del Browser ed è, ovviamente, un parametro importante per permettere a Utenti e Motori di ricerca di individuare correttamente il Sito.

Come Titolo del Sito viene automaticamente ripreso il nome assegnato al Progetto (vedere: [Scelta Progetto](#)): in qualsiasi caso, il Titolo del Sito può essere modificato e stabilito in base all'argomento trattato e alle specifiche esigenze di ottimizzazione.

**PRO** Oltre che come valore del tag <title>, il titolo viene inserito nel codice delle Pagine anche attraverso il tag [Open Graph](#) og:title.

- **Autore del Sito:** campo per digitare il nome della persona o della società che deve figurare come autore del Sito. Il nome dell'autore viene riportato nel codice HTML delle pagine realizzate come valore del meta tag <author>: in questo modo si appone la firma sul lavoro fatto.

- **Descrizione del Sito:** campo per digitare una breve descrizione del Sito. È bene che il contenuto della descrizione sia conciso, efficace e significativo per il Sito a cui fa riferimento: questa descrizione, infatti, verrà utilizzata nel codice HTML come contenuto del meta tag <description> e sarà analizzata dagli spider dei Motori di ricerca.

**PRO** Questa descrizione verrà ripresa anche come valore del tag [Open Graph](#) og:description.




La *Descrizione del Sito* inserita viene automaticamente associata alla Home Page del Sito.

Per una migliore ottimizzazione del Sito è però consigliabile associare a ciascuna Pagina, o almeno alle più importanti, una Descrizione e un elenco di Parole chiave specifici. Per far questo è sufficiente accedere alla finestra [Creazione della Mappa](#), selezionare la Pagina su cui si vuole lavorare e cliccare sul comando *Proprietà*.

- **Lingua dei contenuti:** specifica quale Lingua impostare per il Sito. In base alla Lingua scelta, viene utilizzata la corrispondente versione dei testi inseriti in automatico dal programma: link ad Ancore interne, etichette dell'[Oggetto Modulo di Contatto](#), etichette e testi dei [Carrello di e-commerce](#), testi della [Mappa](#) del Sito.



Per poter agire sui testi inseriti in automatico dal Programma o aggiungere nuove lingue è sufficiente cliccare sul pulsante  e utilizzare le opzioni disponibili nella finestra richiamata [Gestione Contenuti in Lingua](#).

- **Icona per il Sito:** specifica quale icona (file .ICO, .PNG, .GIF e .JPG) associare alle pagine Web del Sito. Questa icona verrà visualizzata alla sinistra della URL nella barra degli indirizzi del Browser Internet.



Come icona associata a un Sito (o *favicon*, dall'inglese *favorites icon*) può essere utilizzate un'immagine in formato .ICO, .PNG, .GIF e .JPG. Mentre i file .ICO vengono importati così come sono, per i file in formato .PNG, .GIF e .JPG, di qualsiasi dimensioni essi siano, WebSite X5 crea automaticamente una copia come file .PNG di 16x16 pixel e utilizza tale copia come favicon.


- **Immagine per il Sito:** specifica quale immagine (file .JPG, .PNG e .GIF) associare al Sito. Tramite il tag [Open Graph](#) og:image, questa immagine verrà inserita nel codice di tutte le Pagine del Sito e verrà utilizzata in caso di condivisione sui Social Network (Facebook, Twitter, Google+, ecc.). Se viene condiviso un post del Blog in cui è presente uno slideshow, al posto dell'immagine specificata per il Sito verrà ripresa la prima immagine presente nello slideshow stesso.



Facebook suggerisce di utilizzare immagini di 1200x630 pixel, ma il minimo affinché l'immagine in evidenza sia visibile in formato grande (e non quadrata, piccola sulla sinistra) è di 600 x 315 pixels.

Per maggiori informazioni sul Protocollo Open Graph, cliccare sul pulsante  e accedere al Sito ufficiale: [ogp.me/](http://ogp.me/).

### 4.1.1 Finestra Gestione Contenuti in Lingua

Questa finestra, richiamata cliccando sul pulsante  relativo all'opzione *Lingua dei contenuti* presente nella finestra [Impostazioni del Sito](#), permette di gestire i testi che vengono inseriti automaticamente dal Programma come, per esempio, i link ad Ancore interne, i Pulsanti dell'[Oggetto Galleria](#), le etichette dell'[Oggetto Modulo di Contatto](#), le etichette e i testi del [Carrello di e-commerce](#), i testi della [Mappa](#) del Sito.

Autore del Sito:





Categoria del Sito:

Lingua dei contenuti:

Gestione Contenuti in Lingua

I testi inseriti in automatico da WebSite X5 sono già localizzati in base alla Lingua impostata per i contenuti del Sito. Puoi modificare le voci predefinite, esportare una Lingua presente, aggiungere o importare una nuova Lingua.





   

ID Contenuto	IT - Italian
admin_analytics_count	Numero
admin_analytics_langs	Lingue
admin_analytics_language	Lingue
admin_analytics_mostvisitedpages	Pagine più visitate
admin_analytics_pageviews	Visite di pagina
admin_analytics_title	Analytics
admin_analytics_uniquepageviews	Visite di pagina uniche
admin_analytics_uniqueviews	Visite uniche
admin_analytics_views	Visite
admin_analytics_visitorscount	Numero di visitatori

Chiudi

La finestra *Gestione Contenuti in Lingua* presenta, sulla sinistra, l'elenco delle Lingue disponibili e, sulla destra, una Tabella con le traduzioni nelle diverse Lingue. La prima colonna della Tabella riporta una descrizione utile per identificare dove le diverse voci vengono utilizzate; seguono una colonna per ciascuna Lingua attiva. Per Lingua attiva si intende una Lingua sulla quale è stato apposto il segno di spunta fra quelle presenti nell'elenco delle Lingua disponibili. È, dunque, possibile lavorare direttamente su questa Tabella per modificare le voci.

La finestra *Gestione Contenuti in Lingua* presenta i seguenti pulsanti:

-  **Aggiungi una nuova Lingua:** aggiunge, attraverso la finestra di dialogo richiamata, il nome di una nuova Lingua da creare. Il nome della Lingua deve essere inserito rispettando il seguente formato: "ID - NomeLingua", per esempio "EN - English".
-  **Rimuovi la Lingua selezionata:** elimina la Lingua selezionata dall'elenco.
-  **Importa una nuova Lingua:** importa una nuova Lingua, salvata come file .XML, aggiungendola all'elenco delle Lingue disponibili.
-  **Esporta la Lingua selezionata:** esporta la Lingua selezionata dall'elenco in un file .XML.

Oltre a questi comandi è disponibile il campo *Cerca* attraverso il quale è possibile effettuare delle ricerche sia sugli ID Contenuto sia sui termini inseriti per le diverse Lingue: in questo modo è più semplice identificare una voce specifica sulla quale si intende lavorare.



I comandi *Esporta la Lingua selezionata* e *Importa una nuova Lingua* sono utili per salvare in un file .XML le voci localizzate in una determinata Lingua e per poterle spostare su un PC diverso.

## 4.2 Sezione Avanzate

Dopo aver definito le impostazioni generali del Progetto, è possibile attivare anche numerose funzioni avanzate. È così possibile procedere alla creazione di sezioni di Sito importanti come il Carrello di e-commerce, il Blog o l'Area Riservata.

Nello specifico, le funzioni avanzate disponibili sono:



### [Blog](#)

Crea e gestisce un Blog, una sorta di diario su Web in cui pubblicare notizie che gli utenti potranno commentare.



### [Feed RSS](#)

Crea e gestisce un Feed RSS, utile come canale di informazioni costantemente aggiornate.



### [Carrello e-commerce](#)

Crea e gestisce un carrello di e-commerce, definendo aspetti come: l'elenco dei Prodotti, i metodi di Spedizione e Pagamento, la composizione del modulo da compilare per l'invio dell'ordine.



### [Gestione Accessi](#)

Crea i profili Utente che potranno accedere alla Pagine Protette del Sito e li gestisce in Gruppi. Le Pagine Protette, definite al Passo 3, durante la [Creazione della Mappa](#), vanno a comporre un'Area Riservata a cui gli Utenti potranno accedere solo attraverso il login: le credenziali d'accesso utilizzate determinano quali Pagine Protette potranno essere effettivamente visualizzate.



### [Gestione Dati](#)

Imposta i metodi di gestione dei dati raccolti attraverso elementi del Sito Web come i Moduli di Contatto, il Blog, l'Oggetto Commenti e Voti o il Carrello e-commerce.



### [Pagina di Ingresso](#)

Imposta una Pagina di ingresso che fa da introduzione al Sito, prevedendo i collegamenti necessari per la scelta della lingua di consultazione.

**PRO** Attraverso la Pagina di ingresso è anche possibile impostare il reindirizzamento automatico in base alla lingua o alla risoluzione rilevata.



### [Messaggio Pubblicitario](#)

Imposta e personalizza un messaggio pubblicitario che verrà visualizzato nella sola Home Page o in tutte le pagine del Sito, nella posizione specificata.



### [Privacy e Sicurezza](#)

Permette di attivare la visualizzazione delle informative richieste per la tutela della Privacy degli Utenti e di proteggere in Sito da abusi e azioni di spam.



### [Statistiche, SEO e Codice](#)

Permette l'inserimento di codice nelle Pagine per l'attivazione, per esempio, di un servizio di statistiche di accesso al Sito, imposta la creazione della SiteMap e, nel caso dell'edizione Pro, del file robots.txt.



### **PRO** [Pannello di Controllo](#)

Per ogni Sito realizzato, sia lavorando con l'edizione Evo che con l'edizione Pro, WebSite X5 predispose automaticamente un Pannello di Controllo online. Questa finestra, presente solo nell'edizione Pro, consente di inserire un Logo e definire il tema grafico del [Pannello di Controllo online](#) attraverso il quale l'Amministratore può gestire diversi aspetti dei Siti pubblicati.



### PRO WebSite X5 Manager

Permette di installare l'App [WebSite X5 Manager](#) per disporre anche su smartphone e tablet delle stesse funzioni fornite dal [Pannello di Controllo online](#). Grazie all'App è possibile impostare l'invio di notifiche in modo da rimanere aggiornati su ciò che accade sui propri Siti: ricezione di nuovi commenti o ordini, esaurimento dei prodotti a magazzino, registrazione di nuovi utenti, ecc.

#### 4.2.1 Blog

Un Blog è una sorta di diario in rete in cui l'Autore racconta ciò di cui vuole parlare attraverso una serie di Articoli (o Post) pubblicati con frequenza e regolarità variabile.

Questa finestra propone gli strumenti e le opzioni necessarie per procedere alla creazione di un Blog e alla gestione dei commenti che possono essere lasciati dai Visitatori in risposta agli Articoli pubblicati. Nello specifico, i comandi necessari per configurare il Blog e procedere alla creazione degli Articoli sono raccolti nelle seguenti sezioni:

- [Contenuti](#)
- [Pagina principale](#)
- [Pagina articolo](#)
- [Blocchi laterali](#)



Il Blog creato viene pubblicato alla URL <http://www.miosito.it/blog> dove <http://www.miosito.it> è l'URL del Sito a cui è collegato.

Una volta pubblicato, il Blog creato con WebSite X5 rappresenta una sezione a se stante del Sito principale e nella Mappa viene automaticamente aggiunto all'interno della cartella Pagine Speciali (vedere, [Creazione della Mappa](#)). Se si desidera inserire la voce "Blog" all'interno del Menu di navigazione, occorre creare un Alias della Pagina Speciale selezionandola e trascinandola all'interno della cartella Menu.



Creando un Blog, viene automaticamente visualizzata sulla [Mappa](#) la Pagina Speciale "Blog": è possibile selezionarla e richiamare la finestra [Proprietà Pagina](#) per definirne le proprietà principali.

Essendo parte integrante del Sito Web, il Blog ne condivide la grafica, riprendendo automaticamente il template grafico impostato.

Nella Pagina Principale del Blog viene visualizzato l'elenco degli ultimi Articoli (o Post) pubblicati, disposti in ordine cronologico. Ogni Articolo viene presentato attraverso una Scheda che ne riassume gli elementi principali: titolo, descrizione breve, copertina, Autore, categoria, data di pubblicazione e un pulsante con il link "Leggi". Questo pulsante porta ad una Pagina interamente dedicata ad un singolo Post: in questo caso viene visualizzato tutto il testo dell'Articolo, seguito dalla lista dei commenti già pubblicati e dalla form che i lettori possono utilizzare per inviare un nuovo commento. In tutte le Pagine dedicate agli Articoli è prevista la paginazione per consentire al lettore di passare velocemente all'Articolo precedente, a quello successivo o ad una determinata Pagina: questo elemento viene inserito in automatico ed assume lo stesso stile delle Schede degli Articoli.

Al di là dei singoli contenuti, sia la Pagina Principale che le Pagine interne del Blog possono prevedere una colonna posizionata sulla destra, dedicata alla presentazione di strumenti come: la sezione con gli Articoli Recenti, l'Archivio per mese o per categorie, le Nuvole. In base alle proprie esigenze, è possibile personalizzare questa colonna e decidere quali strumenti rendere disponibili e in che ordine presentarli.

Infine, come detto, una delle peculiarità dei Blog è quella di permettere a chi legge gli articoli di lasciare un commento: in questo modo, partendo dallo spunto rappresentato dal Post pubblicato, si può sviluppare una discussione tra chi scrive e coloro che leggono. Per evitare che rimangano pubblicati anche commenti non desiderati, perché offensivi o non inerenti al tema, è necessario poterli gestire: per far questo, WebSite X5 mette a disposizione un'apposita sezione del [Pannello di Controllo online](#). In alternativa, è possibile attivare i sistemi di gestione dei commenti di Facebook o di Disqus.




Oltre che tramite il [Pannello di Controllo online](#), i commenti possono essere gestiti anche mediante l'App gratuita per iOS e Android [WebSite X5 Manager](#). I riferimenti per installare l'App sono disponibili sia nella finestra [WebSite X5 Manager](#) del software, sia nella sezione [WebSite X5 Manager](#) del [Pannello di Controllo online](#).

Per maggiori informazioni sulla gestione dei commenti, vedere [Come gestire i commenti del Blog e dell'Oggetto Commenti e Voti dal Pannello di Controllo online](#)

Per creare un Blog è sufficiente impostare alcuni parametri generali e creare l'elenco delle notizie che si vogliono distribuire.

Una volta impostato, sarà necessario mantenere vivo l'interesse dei lettori proponendo con una certa regolarità e frequenza nuovi post. A tal proposito, in fase di esportazione sarà possibile pubblicare solo gli aggiornamenti relativi al Blog grazie all'opzione [Esporta solo il Blog e il Feed RSS](#) disponibile nella finestra [Selezione della Cartella di Pubblicazione](#).

**PRO** Con l'edizione Pro di WebSite X5 è possibile riservare l'accesso al Blog solo agli Utenti che, in seguito alla registrazione, sono in possesso delle necessarie credenziali (login e password). Per farlo è sufficiente procedere come per qualsiasi altra Pagina:

selezionare la Pagina speciale Blog presente nella Mappa e utilizzare il comando  per impostarla come protetta (vedere [Passo 3 - Mappa](#)).



Per maggiori informazioni su come impostare un'Area Riservata e gestirne l'accesso attraverso la creazione di Gruppi Utente, vedere [Come gestire gli accessi e creare un'Area Riservata](#).

---

#### 4.2.1.1 Sezione Contenuti

Attraverso i comandi di questa Sezione si definiscono alcuni parametri generali e si procede alla composizione della lista degli Articoli (o Post) che dovranno essere pubblicati nel Blog.

Nel riquadro *Generale* sono incluse le seguenti opzioni:

- **Titolo:** in questo campo si può digitare il titolo da dare al Blog. Questo titolo verrà visualizzato nella Barra del titolo del Browser ed è, ovviamente, un parametro importante per permettere a utenti e Motori di ricerca di individuare correttamente il Blog. Se non viene specificato alcun titolo per il Blog, viene automaticamente ripreso il titolo associato al Sito attraverso l'apposita opzione della finestra [Impostazioni del Sito](#).
- **Descrizione:** in questo campo si può digitare una breve descrizione del Blog. È bene che il contenuto della descrizione sia conciso, efficace e significativo per il Blog a cui fa riferimento: questa descrizione, infatti, verrà utilizzata nel codice HTML come contenuto del meta tag Description e sarà analizzata dagli spider dei Motori di Ricerca. Anche in questo caso, se non viene specificata alcuna descrizione per il Blog, viene automaticamente ripresa la descrizione associata al Sito attraverso l'apposita opzione della finestra [Impostazioni del Sito](#).
- **Crea Feed RSS con i contenuti del Blog:** attiva di default, fa in modo che venga creato in automatico un [Feed RSS](#) con tutti gli Articoli del Blog. Il percorso dei Feed RSS del Blog è `http://www.w.w.miosito.it/blog/x5feed.xml` dove `http://www.w.w.miosito.it` è la URL del Sito a cui è collegato.

Nel riquadro *Elenco Articoli* sono disponibili, invece, una Tabella riassuntiva che riporta il *Titolo*, l'*Autore*, la *Categoria* di appartenenza e la *Data* di rilascio di tutti i Post già inseriti e i comandi necessari per creare e gestire gli Articoli, suddivisi tra una Barra Strumenti superiore e una pulsantiera laterale.

La Barra Strumenti superiore propone i comandi per Tagliare, Copiare e Incollare i post selezionati. Oltre a questi, mette a disposizione un campo per effettuare la ricerca tra i post.

La pulsantiera laterale, invece, presenta seguenti comandi:

- **Aggiungi...:** richiama la finestra [Impostazioni Articolo](#) per procedere all'inserimento di un nuovo Articolo.
- **Rimuovi:** elimina l'Articolo selezionato fra quelli presenti nell'*Elenco Articoli*.
- **Modifica...:** richiama la finestra [Impostazioni Articolo](#) per modificare l'Articolo selezionato fra quelli presenti nell'*Elenco Articoli*.

È anche possibile cliccare direttamente su un post con il tasto destro del mouse per richiamare un menu contestuale con i comandi principali.

##### 4.2.1.1.1 Finestra Impostazioni Articolo

La finestra *Impostazioni Articolo*, richiamata dal comando *Aggiungi...* o dal comando *Modifica...* presenti nella finestra [Blog | Contenuti](#), consente di creare o modificare un Articolo del Blog.



Questa finestra è articolata nelle seguenti sezioni:

- *Contenuti*
- *Risorse*
- *SEO*

##### Reference: I comandi della Sezione Contenuti

Attraverso i comandi presenti in questa sezione è possibile impostare e definire il contenuto di un singolo Articolo:

- **Titolo:** specifica il titolo dell'Articolo.
  - **Categoria:** specifica la Categoria in cui rientra l'Articolo. Come per il campo *Autore*, è possibile digitare il nome di una nuova Categoria, o selezionare una delle Categorie già inserite in precedenza.
-

- **Copertina:** seleziona il file grafico (.JPG, .GIF, .PNG) relativo all'immagine da utilizzare come copertina dell'Articolo. L'immagine può essere ricercata o all'interno della [Libreria online](#) richiamabile attraverso il pulsante  o nelle cartelle locali attraverso il pulsante  *Selezione file*.
- **Autore:** specifica l'Autore dell'Articolo digitandolo direttamente nel campo, oppure selezionando un nominativo fra quelli già inseriti in precedenza dalla lista a discesa.
- **Descrizione breve:** specifica una breve descrizione da associare all'Articolo.
- **Data di pubblicazione:** imposta la data, selezionandola attraverso un apposito calendario, e l'ora di pubblicazione dell'Articolo. A prescindere dalla data e dall'ora di pubblicazione impostate, tutti gli Articoli vengono sia visualizzati in Anteprima locale che pubblicati durante la fase di esportazione online. Online, gli Articoli verranno resi effettivamente visibili solo allo scattare della data e dell'ora di pubblicazione impostate.



Utilizzando l'opzione *Data di pubblicazione* è possibile preparare e pubblicare in anticipo gli Articoli, schedulandoli in modo che vengano resi visibili solo alla data e ora stabilita per ciascuno di essi.

- **Tag:** specifica una lista di Tag, ovvero di brevi descrizioni dei concetti chiave associati all'Articolo. È possibile associare più di un Tag per ciascun Articolo, scrivendoli uno dopo l'altro, separati da una virgola (per esempio: "tag1, tag2, tag3, ...").
- **URL Pagina:** specifica l'indirizzo URL a cui sarà raggiungibile la pagina una volta pubblicata online. Il campo è diviso in due parti: la prima parte non è modificabile e riporta la porzione iniziale dell'URL, creata riprendendo l'*Indirizzo URL del Sito*; la seconda parte, invece, riprende il Titolo dell'articolo ma può essere modificata liberamente.



È importante costruire correttamente le URL delle Pagine degli Articoli: sono più semplici da ricordare per gli Utenti e aiutano a raggiungere un posizionamento migliore sui Motori di Ricerca. Alcune note:

- le modifiche eventualmente apportate sulla URL della Pagina non hanno effetti sul Titolo;
- la URL deve essere univoca quindi non è possibile scrivere lo stesso indirizzo per Pagine diverse.

- **Contenuto:** permette di comporre l'Articolo attraverso un editor analogo a quello disponibile per l'[Oggetto Testo](#).

## Reference: I comandi della Sezione Risorse

Oltre ai contenuti, ogni Articolo può essere arricchito con l'aggiunta di risorse come Gallerie immagini, Video, Fonti e Commenti.

I comandi per aggiungere un *Audio/Video* nell'Articolo sono:

- **Tipo di Audio/Video:** specifica se l'audio/video da inserire è un file salvato in locale, un file già pubblicato online o una risorsa già caricata su YouTube/Vimeo. A seconda del tipo di audio/video scelto, è necessario specificare la cartella locale in cui è salvato o la URL dove è stato pubblicato. Nel caso di file salvati in locale o su Internet, ma non delle risorse già pubblicate su YouTube/Vimeo, è possibile importare sia file video (in formato .MP4, .AVI, .WMV, .MPG, .MOV) che file audio (in formato .MP3, .WMA, .WAV, .MID, .AIF, .M4A). L'audio/video inserito viene visualizzato, attraverso apposito Player, direttamente all'interno dell'Articolo.
- **Dimensioni massime:** definisce le dimensioni massime in pixel della larghezza e dell'altezza che i Video possono assumere. Cliccando sull'icona del lucchetto, nell'impostare le dimensioni viene mantenuta inalterata la proporzione fra la larghezza e l'altezza. Le opzioni per inserire uno *SlideShow* nell'Articolo sono:
  - **Elenco immagini:** compone l'elenco delle immagini visualizzate nello *SlideShow* inserito nell'Articolo attraverso i seguenti comandi:
    - **Aggiungi... / Rimuovi:** aggiungono una nuova immagine o eliminano quella selezionata.
    - **Sposta Sopra / Sposta sotto:** agiscono sull'ordine di visualizzazione delle immagini già inserite, spostando verso l'alto o verso il basso quella selezionata.
    - **Modifica:** apre l'immagine selezionata nell'[Editor Immagine](#) interno per permetterne la modifica.
    - **Effetto...:** imposta un effetto di visualizzazione sull'immagine selezionata fra quelle presenti nella *Lista dei file*.
  - **Dimensioni massime:** definisce le dimensioni massime in pixel della larghezza e dell'altezza che le Immagini dello *SlideShow* possono assumere. Cliccando sull'icona del lucchetto, nell'impostare le dimensioni viene mantenuta inalterata la proporzione fra la larghezza e l'altezza.



**PRO**

Di default, lo *SlideShow* viene creato come *SlideShow Classico*. (vedere, [Oggetto Galleria | Stile](#))

Per comporre l'elenco delle *Fonti* le opzioni disponibili sono:

- **Descrizione e URL delle fonti:** compone l'elenco delle fonti utilizzate per scrivere l'Articolo attraverso i seguenti comandi:
  - **Aggiungi... / Rimuovi:** aggiungono una nuova fonte o eliminano quella selezionata.
  - **Sposta Sopra / Sposta sotto:** agiscono sull'ordine di visualizzazione delle fonti già inserite, spostando verso l'alto o verso il basso quella selezionata.
  - **Modifica:** modifica la voce selezionata. È anche possibile cliccare una seconda volta su una voce già selezionata per poterla modificare. Per inserire correttamente una fonte occorre scrivere il nome del Sito seguito dalla URL inclusa tra i caratteri < > (per esempio: "WebSite X5 <http://www.w.ebsitex5.com>"): come fonte verrà visualizzato solo il testo e la URL verrà utilizzata per creare il link associato ad esso.

Infine, la sezione *Opzioni* presenta le seguenti voci:

- **Non abilitare i commenti per questo Articolo:** attivando questa opzione si impedisce ai Visitatori di lasciare dei commenti per l'Articolo corrente.

#### Reference: I comandi della Sezione SEO

Attraverso le opzioni di questa sezione si imposta una serie di parametri necessari per la corretta ottimizzazione dell'Articolo:

- **Tag 'Title':** campo per digitare il titolo che verrà inserito come valore del tag <title> nel codice HTML della Pagina.  
Se questa opzione non viene attivata, come valore del tag <title> viene automaticamente ripreso il *Titolo* specificato nella sezione *Contenuti*.



È utile poter differenziare il testo inserito come *Titolo* da quello inserito come *Tag 'Title'*. Il primo, infatti, deve essere scritto pensando agli Utenti che leggono l'Articolo e deve risultare persuasivo; il secondo, invece, deve essere composto pensando a come ottimizzare la Pagina per i Motori di Ricerca, utilizzando le parole chiave sulle quali si intende puntare.

- **Tag 'Description':** campo per digitare la descrizione che verrà inserita come valore del meta tag Description nel codice HTML della Pagina. Questo testo viene generalmente utilizzato dai Motori di Ricerca per comporre la snippet visualizzata nelle SERP (le pagine con i risultati delle ricerche): per essere efficace, deve essere sintetico e significativo.

Se questo testo non viene specificato, come valore del meta tag Description viene automaticamente ripresa la *Descrizione breve* specificata nella sezione *Contenuti*.

- **Tag 'Keywords':** campo per digitare le parole chiave (fra loro separate da una virgola) che verranno inserite come valore del meta tag Keyw ords nel codice HTML della Pagina e utilizzate dai Motori di Ricerca per l'indicizzazione.

#### 4.2.1.2 Sezione Pagina principale

Attraverso le opzioni proposte in questa sezione è possibile definire l'aspetto grafico della Pagina Principale, ovvero della pagina che fa da Home Page del Blog e che presenta un sommario degli ultimi Articoli pubblicati, ciascuno riassunto attraverso un'apposita Scheda.

La Scheda di un Articolo è composta dai seguenti elementi, quasi tutti definiti attraverso gli appositi campi della sezione [Contenuti](#):

- *Sfondo*;
- *Copertina*;
- *Titolo*;
- *Descrizione*: viene ripresa la *Descrizione breve* e, se questa non è disponibile, il *Contenuto* troncato;
- *Dettagli*: comprende la Categoria, l'Autore e la Data;
- *Pulsante*: ha attivo il link alla pagina con l'Articolo completo.

Ovviamente, nel caso in cui elementi come la Copertina, l'Autore o la Data non siano stati specificati, queste informazioni non saranno inserite nella Scheda.

Attraverso le opzioni disponibile nella sezione *Impostazioni Schede* è dunque possibile definire come queste devono essere composte e impaginate. Per prima cosa, occorre impostare il tipo di visualizzazione scegliendo tra:



**Copertina a sinistra, titolo e contenuti a destra**



**Titolo e contenuti a sinistra, copertina a destra**



**Copertina in alto, titolo e contenuti in basso****Titolo in alto, copertina e contenuti in basso**

Impostato il tipo di visualizzazione, è poi possibile agire sulle seguenti opzioni:

- **Schede per riga:** definisce quante Schede possono essere affiancate per ciascuna riga, da un minimo di 1 a un massimo di 6.
- **Schede visibili:** imposta il numero massimo di Schede da visualizzare nella Pagina Principale del Blog. Se, per esempio, si decide di avere 10 Schede visibili, nella Home Page del Blog verranno visualizzate 10 Schede relative ai soli ultimi 10 Articoli pubblicati.
- **Altezza schede:** definisce il valore in pixel dell'altezza che deve essere assunta da ciascuna Scheda.
- **Margine schede:** imposta il valore in pixel della distanza che deve essere mantenuta tra le Schede.
- **Dimensione copertina (%):** imposta la larghezza dell'immagine di Copertina rispetto ai contenuti, nel caso sia posizionata a sinistra o a destra, o rispetto all'altezza della Scheda, nel caso sia posizionata in alto, sopra o sotto il Titolo.
- **Margine copertina / Margine contenuti:** impostano rispettivamente il valore in pixel per la distanza tra l'immagine di Copertina o il contenuto (Titolo e Descrizione) e i bordi della Scheda.

Definiti questi parametri, è poi possibile impostare le proprietà grafiche dei diversi elementi che compongono le Schede degli Articoli. Selezionato quello su cui si vuole agire, nella sezione *Elementi* vengono proposte le opzioni disponibili:

- **Visibile:** fa in modo che l'elemento selezionato sia visibile o meno all'interno della Scheda. Questa opzione non è disponibile per lo *Sfondo* e la *Copertina*.
- **Tipo di Font:** specifica il tipo di carattere, le dimensioni e lo Stile del testo per il *Titolo*, la *Descrizione*, i *Dettagli* e il *Pulsante*. Il menu a tendina propone: il comando per applicare il *Font di default* (definito dallo Stile dell'elemento *Testo della Pagina* nella finestra [Stile dei Testi](#)); la lista dei Safe Fonts, ovvero dei font presenti su tutti i dispositivi e per i quali, quindi, non è necessaria alcuna pubblicazione; tutti i Google Fonts e i Web Fonts aggiunti attraverso la finestra [Aggiungi Web\\_Font](#) richiamata dal comando *Altri tipi di carattere*.
- **Colore Testo:** specifica il colore del testo per il *Titolo*, la *Descrizione*, i *Dettagli* e il *Pulsante*. Selezionando l'elemento *Dettagli*, il colore definito per il Testo viene utilizzato anche per la linea posta fra *Descrizione* e *Categoria*, *Autore* e *Data*.
- **Colore Sfondo:** specifica il colore dello *Sfondo* della Scheda e del *Pulsante*.
- **Bordo:** specifica lo spessore, il colore e il fattore di smusso per gli angoli dei bordi dello *Sfondo* della Scheda e del *Pulsante*.
- **Ombratura:** applica un'ombra allo *Sfondo* della Scheda, definendone il colore, la posizione, la diffusione e la dimensione.
- **Adatta dimensioni:** se attiva, fa in modo che l'immagine di Copertina occupi tutto lo spazio a disposizione all'interno della Scheda, sia in larghezza che in altezza. Nel caso in cui le proporzioni non corrispondano, l'immagine viene centrata e tagliata. Se non attiva, invece, l'immagine di Copertina viene adattata o alla larghezza o all'altezza dello spazio a disposizione.
- **Effetto su passaggio:** applica all'immagine di Copertina un effetto su passaggio del mouse.
- **Mostra Categoria / Mostra Autore / Mostra Data:** fanno in modo che all'interno della Scheda venga visualizzato la Categoria in cui è inserito l'Articolo, l'Autore e la Data di pubblicazione, informazioni impostate attraverso la finestra [Impostazioni Articolo | Contenuti](#).
- **Margini:** imposta il valore in pixel per il margine tra la scritta e il bordo del *Pulsante*.

All'interno della Pagina Principale del Blog, gli ultimi Articoli pubblicati possono essere distinti rispetto a quelli meno recenti. Per farlo è sufficiente utilizzare le opzioni disponibili nella sezione *Articoli in evidenza*:

- **Visualizzazione:** definisce se e come gli ultimi Articoli pubblicati devono essere messi in evidenza rispetto a quelli meno recenti. È possibile scegliere fra le seguenti voci:
  - *Nessun articolo in evidenza*
  - *Primi articoli in evidenza con una scheda:* le Schede degli ultimi Articoli pubblicati, a differenza di tutte le altre, sono larghe quanto l'intera Pagina.
  - *Primi articoli in evidenza con uno slideshow:* le immagini di Copertina degli ultimi Articoli pubblicati compongono uno SlideShow inserito all'inizio della Home Page del Blog e largo quanto la Pagina. Su ciascuna immagine dello SlideShow è riportato il Titolo ed è inserito un link che punta alla Pagina con l'Articolo completo. Oltre ad essere presenti nello SlideShow, per ciascuno degli

Articoli in evidenza viene anche visualizzata la Scheda di presentazione.

- **Articoli in evidenza:** specifica il numero degli ultimi Articoli pubblicati che devono essere messi in evidenza.
- **Altezza schede:** definisce l'altezza in pixel delle Schede degli Articoli in evidenza (per l'opzione *Primi articoli in evidenza con una scheda*) o dello SlideShow (per l'opzione *Primi articoli in evidenza con uno slideshow*).

#### 4.2.1.3 Sezione Pagina articolo

Il Blog è composto da una Pagina Principale, che ha la funzione di Home Page di sezione, e da tante Pagine quanti sono gli Articoli pubblicati. Attraverso le opzioni proposte in questa sezione è possibile, dunque, definire la struttura delle Pagine dedicate agli Articoli, decidere se di ciascun Articolo deve essere creata una versione AMP e attivare la visualizzazione dei pulsanti di condivisione e dei commenti.

Per impostare come le Pagine degli Articoli devono essere strutturate è sufficiente utilizzare le opzioni disponibili nella sezione *Visualizzazione*. Nello specifico è possibile scegliere tra:



*Titolo in alto e contenuti in basso*



*Titolo in alto, copertina e contenuti in basso*



*Copertina in alto, titolo e contenuti in basso*


Se si sceglie un tipo di visualizzazione che prevede la Copertina, è possibile agire anche sulle seguenti opzioni:

- **Adatta dimensioni:** se attiva, fa in modo che l'immagine di Copertina occupi tutto lo spazio a disposizione all'interno della Pagina, sia in larghezza che in altezza. Nel caso in cui le proporzioni non corrispondano, l'immagine viene centrata e tagliata. Se non attiva, invece, l'immagine di Copertina viene adattata o alla larghezza o all'altezza dello spazio a disposizione.
- **Altezza massima:** definisce il valore in pixel dell'altezza massima che può essere assunta dall'immagine di Copertina all'interno della Pagina.

Nel riquadro *Condivisione su Internet* sono disponibili, invece, le opzioni necessarie per invitare i lettori a condividere gli Articoli:

- **Mostra pulsante 'AddThis' per la condivisione dei contenuti:** attivando questa opzione, sotto ogni Post del Blog viene automaticamente inserito il pulsante "AddThis". Cliccando su questo pulsante, il lettore visualizza un sotto-menu con un elenco dei più noti Social Network: se dispone di un profilo su uno di questi circuiti potrà selezionarlo e condividere il link al Post con la sua cerchia di contatti.
  - **Tipo pulsante:** definisce l'aspetto del pulsante "AddThis" scegliendo fra le grafiche proposte dal menu a tendina.
  - **Account AddThis:** se si dispone di un Account AddThis, permette di specificarlo. Avere un Account consente di visualizzare alcune statistiche sull'utilizzo fatto dai lettori del servizio AddThis.



Per maggiori informazioni sul servizio AddThis e per ottenere un Account, cliccare su pulsante  e accedere al Sito ufficiale: [www.addthis.com](http://www.addthis.com)

---

Nel riquadro *Google AMP* sono disponibili, invece, le opzioni necessarie per creare una versione AMP degli Articoli:

- **Crea pagine Google AMP con i contenuti del Blog:** attivando questa opzione, per ogni Articolo del Blog viene creata, oltre alla Pagina utilizzata sul Sito anche una versione in AMP. Le versioni in AMP saranno quelle utilizzate da Google per permettere a chi naviga da mobile di accedervi velocemente.
- **Immagine di intestazione per Google AMP:** definisce l'immagine che deve essere utilizzata come intestazione (header superiore) delle Pagine Google AMP al posto dell'header presente nelle Pagine complete.



AMP è un progetto di Google nato per favorire la velocità di caricamento delle pagine da mobile (<https://www.ampproject.org/>).

Le Pagine Google AMP sono molto semplici e prevedono solo gli elementi strettamente necessari. Vengono servite dalla cache di Google e vengono visualizzate con l'aggiunta di una barra che propone il dominio e il link alla versione completa delle Pagine stesse.

AMP ha alcune limitazioni tra le quali una delle più importanti riguarda l'impossibilità di utilizzare JavaScript. Per questo motivo nelle Pagine Google AMP non possono essere mantenuti i blocchi laterali, eventuali SlideShow vengono ricreati attraverso un elemento specifico e alcuni tipi di collegamento vengono sostituiti con un link alla versione completa della

---

Pagina.

Dal momento che le versioni AMP vengono caricate da Google sui propri server in HTTPS, perchè tutto funzioni correttamente è necessario che anche il Sito completo ed eventuali risorse collegate negli Articoli del Blog siano caricati su un dominio in HTTPS.

Attraverso i comandi della sezione *Commenti*, infine, si gestisce l'inserimento dei commenti lasciati dai Visitatori come feedback agli Articoli pubblicati nel Blog.

Innanzitutto occorre attivare l'opzione **Consenti l'inserimento dei Commenti per gli Articoli del Blog** per permettere ai Visitatori di lasciare dei commenti agli Articoli pubblicati nel Blog.

Fatto questo, occorre definire il *Sistema di gestione dei commenti* che si intende utilizzare, scegliendo tra:



**WebSite X5:** è il sistema interno di WebSite X5 e prevede l'utilizzo di un apposito [Pannello di Controllo](#) online.



**Facebook:** utilizza il Social Plug-in di Facebook per gestire discussioni e commenti.



**Disqus:** è il sistema fornito da Disqus.

#### Reference: I comandi per gestire i commenti tramite il Pannello di Controllo di WebSite X5

Se si utilizza il *Sistema di gestione dei commenti* interno di WebSite X5 occorre definire il *Tipo di contenuto* che i Visitatori del Sito potranno lasciare, scegliendo tra:



**Commento e Voto:** i Visitatori potranno lasciare un commento scritto e, in più, esprimere un voto.



**Commento:** i Visitatori potranno lasciare un commento ma non votare.



**Voto:** i Visitatori potranno votare ma senza lasciare alcun commento.

Selezionato il *Tipo di contenuto*, nella sezione *Impostazione Commenti* vengono presentate le opzioni disponibili:

- **Metodo di visualizzazione:** definisce se i commenti lasciati dai Visitatori possono essere visualizzati subito online, oppure se devono prima essere approvati attraverso i comandi del [Pannello di Controllo](#) online.
- **Ordine di visualizzazione:** definisce in quale ordine cronologico devono essere visualizzati i commenti pubblicati, se dal più recente al più vecchio o viceversa.
- **Numero di commenti per Pagina:** definisce il numero di commenti massimo che deve essere visualizzato per Pagina.
- **Mostra pulsante 'Abuso':** fa in modo che venga messo a disposizione dei Visitatori il pulsante "Abuso" attraverso il quale possono segnalare eventuali comportamenti scorretti.
- **Attiva controllo anti-spam 'Captcha':** aggiunge il controllo anti-spam del Captcha al termine della form per l'inserimento di un commento.



È possibile scegliere quale sistema di captcha deve essere utilizzato attraverso l'apposita funzione presente nella finestra [Privacy e Sicurezza | Sicurezza](#).

- **Stile Voto:** definisce lo stile dell'elemento grafico (per esempio, una serie di 5 stelline) proposto al Visitatore per permettergli di votare. Questa è l'unica opzione disponibile se si seleziona *Voto* come *Tipo di contenuto*.

Se per gestire i commenti si utilizza il [Pannello di Controllo](#) di WebSite X5, nella sezione *Salvataggio dei dati* è possibile specificare come i dati raccolti attraverso il Modulo da compilare per pubblicare un commento devono essere salvati e inviati al gestore del Sito.

Mentre se si lavora con l'edizione Evo i dati raccolti possono essere solo salvati su Server, lavorando con l'edizione Pro è possibile scegliere di archivarli su un database:



**Invia i dati ad un file:** i dati raccolti attraverso il Modulo vengono salvati in un file creato nella cartella su Server specificata.



**PRO Invia i dati ad un Database:** i dati raccolti attraverso il Modulo vengono inviati automaticamente al database MySQL specificato, tramite uno script PHP già predisposto.

In base al metodo di salvataggio selezionato occorre specificare una serie di parametri:

<p><b>Invia i dati ad un file:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Sottocartella su Server dove salvare i dati:</b> specifica in quale sottocartella, all'interno della cartella su Server con accesso in scrittura tramite PHP, devono essere salvati i dati. La cartella su Server principale è quella già specificata tramite l'opzione <i>Cartella su Server con accesso in scrittura</i> presente nella finestra <a href="#">Gestione Dati</a>. Se non viene specificata alcuna sottocartella, i dati vengono salvati direttamente nella cartella su Server principale.</li> <li>▪ <b>Invia una e-mail di notifica ricezione di un commento:</b> fa in modo che venga inviata automaticamente una e-mail di notifica quando vengono ricevuti nuovi dati.</li> <li>▪ <b>E-mail destinatario:</b> specifica l'indirizzo a cui deve essere inviata l'e-mail di notifica di ricezione dei dati.</li> </ul>
<p><b>PRO</b> <b>Invia i dati ad un Database:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Database:</b> specifica il nome del Database da utilizzare, scegliendolo dalla lista di quelli collegati al Progetto corrente.</li> <li>▪ <b>Prefisso Tabelle:</b> in questo campo si deve inserire il nome della Tabella, all'interno del Database, in cui si vogliono raccogliere i dati. Se si inserisce il nome di una Tabella non ancora esistente, questa verrà creata automaticamente.</li> <li>▪ <b>Invia una e-mail di notifica ricezione di un commento:</b> fa in modo che venga inviata automaticamente una e-mail di notifica quando vengono ricevuti nuovi dati.</li> <li>▪ <b>E-mail destinatario:</b> specifica l'indirizzo a cui deve essere inviata l'e-mail di notifica di ricezione dei dati.</li> </ul>



Normalmente i Provider permettono l'accesso in scrittura per ogni cartella del Server: in questi casi non è necessario specificare alcun percorso per la cartella pubblica. Al contrario, per conoscere il percorso completo della cartella pubblica è necessario contattare il proprio Provider dello spazio Web.

Nella sezione *WebSite Test* del [Pannello di Controllo](#) online è possibile verificare se la cartella con accesso in scrittura specificata, e le eventuali sottocartelle in essa presenti, esistono e, in caso positivo, se permettono effettivamente la scrittura dei dati.



**PRO** La lista dei Database collegati al Progetto deve essere precedentemente compilata attraverso gli appositi comandi della finestra [Gestione Dati](#).

Sempre nel caso si utilizzi il Sistema di gestione dei commenti interno di WebSite X5, oltre che attraverso il [Pannello di Controllo online](#), i commenti possono essere gestiti anche mediante l'App per iOS e Android WebSite X5 Manager. Attraverso i comandi disponibili nella finestra [WebSite X5 Manager](#), è possibile procedere all'installazione dell'App e attivare l'invio di notifiche push.

Nello specifico, è possibile fare in modo che l'App invii in automatico all'Amministratore del Sito una notifica ogni volta che viene pubblicato un nuovo commento a un post del Blog.

#### Reference: I comandi per gestire i commenti tramite Facebook

Se come *Sistema di gestione dei commenti* si decide di utilizzare *Facebook*, occorre definire le seguenti impostazioni:

- **Colore:** imposta colori chiari o scuri per gli elementi in primo piano, in modo da avere un corretto contrasto rispetto allo sfondo.
- **Post visibili:** definisce il numero di post che devono essere visualizzati nel riquadro dei commenti.



Per maggiori informazioni sul funzionamento dei Social Plug-in di Facebook, vedere: <https://developers.facebook.com/docs/plugins/>

#### Reference: I comandi per gestire i commenti tramite Disqus

Se come *Sistema di gestione dei commenti* si decide di utilizzare *Disqus*, è possibile definire le seguenti impostazioni:

- **Disqus Short Name:** è il nome assegnato come identificativo del Sito durante il setup del servizio su Disqus. Tutti i commenti ricevuti attraverso un Sito verranno automaticamente associati allo Short Name impostato in modo da poter essere caricati e visualizzati correttamente.



Per maggiori informazioni sul sistema di gestione delle discussioni offerte da Disqus, vedere: <http://disqus.com/websites/>

#### 4.2.1.4 Sezione Blocchi laterali

Attraverso le opzioni proposte in questa sezione è possibile definire la composizione di una barra che viene visualizzata sul lato destro delle Pagine del Blog e che serve ai Lettori per ricercare e accedere agli Articoli.

Per prima cosa occorre definire in quali pagine del Blog deve essere inserita la barra laterale: attraverso le voci dell'opzione **Visualizzazione** è possibile fare in modo che la barra laterale venga proposta solo nella Pagina Principale del Blog, solo nelle Pagine degli Articoli o in tutte le Pagine del Blog.

Sono disponibili, quindi, una Tabella riassuntiva che riporta il *Titolo*, il *Tipo* e la *Larghezza* di tutti i Blocchi di contenuto inseriti nella barra laterale e i comandi necessari per creare l'elenco di tali Blocchi:

- **Aggiungi...:** richiama la finestra [Blocco laterale](#) per procedere all'inserimento di un nuovo Blocco.
- **Duplica:** crea una copia del Blocco selezionato fra quelli già inseriti.
- **Rimuovi:** elimina il Blocco selezionato fra quelli presenti nell'elenco.
- **Sposta Sopra / Sposta Sotto:** agiscono sull'ordine di visualizzazione dei Blocchi già inseriti nell'elenco, spostando verso l'alto o verso il basso quello selezionato.
- **Modifica...:** richiama la finestra [Blocco laterale](#) per modificare il Blocco selezionato fra quelli presenti nell'elenco.



Per favorire la consultazione degli Articoli del Blog, durante lo scroll della Pagina i contenuti della Barra laterale rimangono sempre in primo piano.

##### 4.2.1.4.1 Finestra Blocco laterale

La finestra *Blocco laterale*, richiamata dal comando *Aggiungi* e dal comando *Modifica* presente nella finestra [Blog | Blocchi laterali](#), consente di procedere effettivamente alla definizione dei Blocchi di contenuto che si vogliono rendere disponibili nella colonna laterale di tutte le Pagine del Blog.

Questa finestra presenta le seguenti sezioni:

- *Generale*
- *Stile*

##### Reference: I comandi della Sezione Generale

Attraverso i comandi presenti in questa Sezione si crea la lista dei Blocchi che dovranno completare la Pagina del Blog.

I tipi di Blocco fra cui è possibile scegliere sono:



**Articoli recenti:** Blocco in cui vengono visualizzati tutti i Post più recenti pubblicati sul Blog. Cliccando sul titolo si accede alla Pagina dove è possibile leggere l'Articolo.



**Categorie:** Blocco in cui viene visualizzato l'elenco di tutte le Categorie in cui sono organizzati i Post del Blog. Cliccando su una Categoria si visualizza l'elenco degli Articoli inseriti.



**Articoli per mese:** Blocco in cui è riportato l'elenco dei Post pubblicati, organizzati per mese.



**Autore:** Blocco in cui viene riportato l'elenco di tutti gli Autori dei Post. Cliccando su un Autore si visualizzano tutti gli Articoli che ha pubblicato nel Blog.



**Nuvole:** Blocco in cui è riportato l'elenco di tutte le Categorie o di tutti i Tag associati agli Articoli pubblicati. In questo caso i nomi delle Categorie o i Tag vengono visualizzati con dimensioni diverse a seconda del numero di Post collegati: maggiore è il numero dei Post collegati, maggiori sono le dimensioni della scritta. Cliccando su una voce (Categoria o Tag) si visualizza l'elenco degli Articoli ad essa correlati.



**Siti amici:** Blocco per la visualizzazione dell'elenco dei Siti Amici, ovvero di altri Siti Web o Blog che si desidera collegare per suggerirne la visita ai propri lettori.




**Immagine:** Blocco in cui viene visualizzata un'immagine su cui è possibile impostare un collegamento. Può essere utilmente impiegato, per esempio, per creare un banner.



**Facebook:** Blocco che sfrutta la Social Plug-in "Like Box" di Facebook per permettere agli utenti di:

- vedere a quante persone e/o a quanti dei loro amici piace la Pagina Facebook proposta;
- leggere i Post recenti pubblicati sulla Pagina Facebook proposta;
- dire che la Pagina Facebook proposta piace senza doverla per forza visitare.

 **Pubblicità Google AdSense:** Blocco per la visualizzazione dei messaggi pubblicitari forniti dal circuito Google AdSense™.

 **Codice HTML:** Blocco completamente personalizzabile che può essere utilizzato per inserire qualsiasi funzione non prevista in automatico dal Programma.

A seconda del tipo di Blocco selezionato, vengono presentate diverse opzioni sulle quali è possibile agire.

Le opzioni comuni a tutti i Blocchi sono:

- **Titolo:** specifica il titolo da associare e visualizzare per il Blocco.
- **Larghezza:** specifica la larghezza in pixel del Blocco.

Oltre a quelle comuni, per ciascun tipo di Blocco si aggiungono alcune opzioni specifiche.

#### **Articoli recenti / Categorie / Articoli per mese / Autore:**

- **Numero massimo di voci:** specifica il numero massimo di voci che deve essere visualizzato all'interno del Blocco.

#### **Nuvole:**




- **Mostra Nuvole con le Categorie / Mostra Nuvole con i Tag:** specifica se nel Blocco *Nuvole* devono essere riportate le Categorie oppure i Tag utilizzati per gli Articoli già pubblicati.

#### **Siti amici:**

- **Elenco Siti Amici:** permette di comporre l'elenco dei Siti Amici attraverso i seguenti comandi:
  - **Aggiungi / Rimuovi:** aggiungono un nuovo Sito Amico o ne eliminano uno selezionato.
  - **Sposta Sopra / Sposta sotto:** agiscono sull'ordine di visualizzazione dei Siti Amici già inseriti, spostando verso l'alto o verso il basso quello selezionato.
  - **Modifica:** modifica la voce selezionata. È anche possibile cliccare una seconda volta su una voce già selezionata per poterla modificare.

Per inserire correttamente un Sito Amico occorre scrivere il nome del Sito seguito dalla URL inclusa tra i caratteri < > (per esempio: "WebSite X5 <http://www.w.ebsitex5.com>"): come Sito Amico verrà visualizzato solo il testo e la URL verrà utilizzata per creare il link associato ad esso.

#### **Immagine:**

- **File Immagine:** seleziona il file grafico (.JPG, .GIF, .PNG.) relativo all'immagine da utilizzare come sfondo. L'immagine può essere ricercata o all'interno della [Libreria online](#) richiamabile attraverso il pulsante  o nelle cartelle locali attraverso il pulsante  *Selezione file*.
- **Collegamento:** imposta un link sull'Immagine. Cliccando sul pulsante  viene richiamata la finestra [Collegamento](#) attraverso la quale è possibile scegliere il tipo di azione oltre che le relative opzioni.

#### **Facebook:**

- **Facebook URL:** specifica la URL della Pagina Facebook che si vuole proporre.
- **Colore:** imposta uno Sfondo Chiaro o Scuro per il Blocco.
- **Altezza:** definisce l'altezza in pixel del Blocco.
- **Mostra Foto Amici:** attivando questa opzione, nel Blocco vengono visualizzate anche le foto dei profili degli amici (ovvero delle connessioni).
- **Mostra ultimi post:** attivando questa opzione, nel Blocco vengono automaticamente visualizzati gli ultimi Post pubblicati nella bacheca della Pagina Facebook proposta.
- **Mostra intestazione Facebook:** attivando questa opzione, nel Blocco viene visualizzata un'intestazione di Facebook.

#### **Pubblicità Google AdSense:**

- **Codice HTML Google AdSense:** campo in cui copiate il codice HTML fornito da Google AdSense™ per la visualizzazione di un blocco di messaggi pubblicitari.

**Codice HTML:**

- **Codice HTML:** campo in cui digitare o copiare del codice HTML in modo da creare un Blocco completamente personalizzato.

**Reference: I comandi della Sezione Stile**

Attraverso i comandi presenti in questa Sezione si definisce l'aspetto grafico dei Blocchi di contenuto che completano la Pagina del Blog.

Le opzioni presenti nel riquadro *Testo* sono:

- **Tipo di Font:** specifica il Tipo di carattere, le dimensioni e lo Stile del testo.
- **Colore Testo:** specifica il colore che deve essere utilizzato per il testo.
- **Margine:** imposta il valore in pixel per il margine, ovvero lo spazio tra il bordo del Blocco e il testo contenuto.

Nel riquadro *Sfondo*, invece, sono disponibili le seguenti opzioni:

- **Colore:** specifica il colore da utilizzare come riempimento dello sfondo.
- **File Immagine:** seleziona il file grafico (.JPG, .GIF, .PNG) relativo all'immagine da utilizzare come sfondo.
- **Disposizione:** specifica se l'immagine inserita come sfondo deve essere ripetuta o meno. L'immagine può essere ripetuta solo in senso orizzontale, solo in senso verticale o in entrambe i sensi, in modo da giungere ad occupare l'intero spazio a disposizione. In più, è possibile fare in modo che l'immagine venga adattata, ovvero ridimensionata in modo da coprire tutto lo sfondo.
- **Allineamento:** specifica come deve essere allineata l'immagine inserita come sfondo rispetto al Blocco.

Infine, nel riquadro *Bordo*, invece, sono disponibili le seguenti opzioni:

- **Spessore:** specifica lo spessore dei bordi, anche singolarmente.
- **Colore:** specifica il colore dei bordi, anche singolarmente.
- **Fattore di smusso:** definisce il fattore di smusso per gli angoli, anche singolarmente.
- **Ombra:** applica un'ombra, definendone il colore, la posizione, la diffusione e la dimensione.

#### 4.2.2 Feed RSS

Questa finestra propone gli strumenti e le opzioni necessarie per procedere alla creazione di un Feed RSS, uno dei formati più popolari per la distribuzione di contenuti Web.

Il Feed RSS è uno strumento molto versatile che si presta per divulgare notizie, immagini o video: può essere utilmente impiegato quando si hanno molte notizie da proporre con una certa frequenza, oppure quando si vogliono segnalare degli avvenimenti, gli aggiornamenti effettuati all'interno di un Sito, i nuovi Post o i commenti pubblicati su un Blog.

Sottoscrivendo il Feed RSS associato al Sito Web, i Visitatori potranno rimanere costantemente aggiornati e ricevere/leggere le notizie direttamente attraverso il loro programma new s aggregator.

**Reference: I comandi per impostare un Feed RSS**

Per creare un Feed RSS è sufficiente impostare alcuni parametri generali e creare l'elenco delle notizie che si vogliono distribuire.

Nel riquadro *Elenco Articoli* sono disponibili una Tabella riassuntiva che riporta il *Titolo* e la *Data* di rilascio di tutte le notizie già inserite e i comandi necessari per creare l'elenco degli Articoli:

- **Aggiungi...:** richiama la finestra [Impostazioni Articolo](#) per procedere all'inserimento di un nuovo Articolo.
- **Rimuovi:** elimina l'Articolo selezionato fra quelli presenti nell'*Elenco Articoli*.
- **Modifica...:** richiama la finestra [Impostazioni Articolo](#) per modificare l'articolo selezionato fra quelli presenti nell'*Elenco Articoli*.

Oltre a creare la lista delle notizie, è necessario definire i seguenti parametri inclusi nel riquadro *Impostazioni Generali*:

- **Titolo:** (parametro obbligatorio) specifica il titolo del Feed RSS collegato al sito Web.
- **Immagine:** specifica un'immagine (file in formato .JPG, .GIF, .PNG) da associare al Feed RSS; questa Immagine (tipicamente il logo dell'azienda o del Sito Web) verrà visualizzata dal programma new s aggregator.

- **Descrizione:** (parametro obbligatorio) specifica una descrizione del Feed RSS collegato al sito Web.



Quando si testa il funzionamento del Sito creato in locale, una finestra d'avviso avverte che i Feed RSS saranno visualizzati solo una volta che il Sito sarà pubblicato online.

#### 4.2.2.1 Finestra Impostazioni Articolo

La finestra *Impostazioni Articolo*, richiamata dal comando *Aggiungi...* o dal comando *Modifica...* presenti nella finestra [Feed RSS](#), consente di creare o modificare un Articolo del Feed RSS.

Nell'edizione Pro, questa finestra è articolata nelle seguenti sezioni:

- *Contenuti*
- **PRO** *Risorse*

##### Reference: I comandi della Sezione Contenuti

I comandi presenti nella sezione *Contenuti* sono:

- **Titolo:** specifica il titolo dell'Articolo.
- **Data di pubblicazione:** imposta la data, selezionandola attraverso un apposito calendario, e l'ora di pubblicazione dell'Articolo. A prescindere dalla data e dall'ora di pubblicazione impostate, tutti gli Articoli vengono sia visualizzati in Anteprima locale che pubblicati durante la fase di esportazione online. Online, gli Articoli verranno resi effettivamente visibili solo allo scattare della data e dell'ora di pubblicazione impostate.
- **Contenuto:** permette di comporre l'Articolo attraverso un editor analogo a quello disponibile per l'[Oggetto Testo](#).
- **Pagina collegata:** permette di accedere alla Mappa del Sito per definire quale Pagina deve essere collegata all'Articolo.



Utilizzando l'opzione *Data di pubblicazione* è possibile preparare e pubblicare in anticipo gli Articoli, schedulandoli in modo che vengano resi visibili solo alla data e ora stabilita per ciascuno di essi.

##### Reference: I comandi della Sezione Risorse

Nell'edizione Pro, oltre ai contenuti, ogni Articolo può essere arricchito con l'aggiunta di risorse come Video e SlideShow.

I comandi per aggiungere un *Audio/Video* nell'Articolo sono:

- **Tipo di Audio/Video:** specifica se il video da inserire è un file salvato in locale, un video già pubblicato online o un video caricato su YouTube/Vimeo. A seconda del tipo di video scelto, è necessario specificare la cartella locale in cui è salvato o la URL dove è stato pubblicato. Nel caso dei video in locale o su Internet, ma non dei Video di YouTube/Vimeo, è possibile importare sia un file video (in formato .MP4, .AVI, .WMV, .MPG, .MOV) che un file audio (in formato .MP3, .WMA, .WAV, .MID, .AIF, .M4A). Mentre gli audio/video in locale vengono visualizzati attraverso un apposito Player all'interno dell'Articolo, per quelli già pubblicati online e per i Video di YouTube/Vimeo viene inserito solo un link al fondo del post.

Le opzioni per associare uno *SlideShow* all'Articolo sono:

- **Elenco immagini:** compone l'elenco delle immagini visualizzate nello SlideShow inserito nell'Articolo attraverso i seguenti comandi:
  - **Aggiungi... / Rimuovi:** aggiungono una nuova immagine o eliminano quella selezionata.
  - **Sposta Sopra / Sposta sotto:** agiscono sull'ordine di visualizzazione delle immagini già inserite, spostando verso l'alto o verso il basso quella selezionata.
  - **Modifica:** apre l'immagine selezionata nell'[Editor Immagine](#) interno per permetterne la modifica.
- **Dimensioni massime:** definisce le dimensioni massime in pixel della larghezza e dell'altezza che le Immagini dello SlideShow possono assumere. Cliccando sull'icona del lucchetto, nell'impostare le dimensioni viene mantenuta inalterata la proporzione fra la larghezza e l'altezza.

#### 4.2.3 E-commerce

Questa finestra propone gli strumenti e le opzioni necessarie per procedere alla creazione e gestione di un carrello di e-commerce attraverso il quale effettuare la vendita online dei Prodotti offerti sul Sito Web. Oltre ai Prodotti fisici, con l'edizione Pro, è anche possibile gestire la vendita di Prodotti digitali, come e-book, risorse grafiche e software.

Per creare un Carrello di e-commerce è necessario, innanzitutto, definire il catalogo dei Prodotti disponibili, organizzandoli in categorie e sotto-categorie omogenee. Ovviamente per ogni Prodotto occorre inserire una serie di informazioni indispensabili come il nome, la descrizione e il prezzo ma è anche possibile andare oltre, associando una o più immagini e prevedendo delle varianti (di taglia, di colore, di modello, ecc.). Creato il catalogo, occorre poi definire i metodi di spedizione e di pagamento che si vogliono attivare e




impostare il modulo d'ordine configurando anche le e-mail che vengono inviate dal Carrello sia al gestore del Sito sia ai Clienti che fanno gli ordini.



Creando un carrello di e-commerce, viene automaticamente visualizzata sulla [Mappa](#) la Pagina Speciale "Carrello e-commerce": è possibile selezionarla e richiamare la finestra [Proprietà Pagina](#) per definirne le proprietà principali.



Con l'edizione Pro di WebSite X5 è possibile riservare l'accesso al Carrello di e-commerce solo agli Utenti che, in seguito alla registrazione, sono in possesso delle necessarie credenziali (login e password). Per farlo è sufficiente procedere come per qualsiasi altra Pagina: selezionare la Pagina speciale Carrello e-commerce presente nella Mappa e utilizzare il comando  per impostarla come protetta (vedere [Passo 3 - Mappa](#)).



Per maggiori informazioni su come impostare un'Area Riservata e gestirne l'accesso attraverso la creazione di Gruppi Utente, vedere [Come gestire gli accessi e creare un'Area Riservata](#).

Nello specifico, le diverse opzioni per definire gli elementi e il funzionamento del Carrello e-commerce sono presentate nelle seguenti sezioni:

- [Prodotti](#)
- [Gestione Ordine](#)
- [Dati Cliente](#)
- [Invio Ordine](#)
- [Opzioni](#)

Una volta creato il Carrello di e-commerce occorre inserire nel Sito le informazioni e i collegamenti necessari affinché i Clienti possano visualizzare le informazioni sui Prodotti ed effettuare l'acquisto. Per far questo è possibile procedere in diversi modi:

1. Creare delle Pagine specifiche in cui si presentano i Prodotti nel modo che si reputa più opportuno (con immagini, testi, tabelle, ecc.) e inserire in esse il pulsante "Acquista". In questo caso, il pulsante "Acquista" può essere creato attraverso il collegamento [Aggiungi al Carrello](#) (vedere, [Collegamento](#)).
2. Creare delle Pagine in cui si presentano i Prodotti attraverso apposite schede già complete del pulsante "Acquista". In questo caso occorre utilizzare l'[Oggetto Catalogo Prodotti](#).

Publicato il Progetto online, lo store è funzionante e pronto per permettere ai Clienti di procedere con gli acquisti. A questo punto, con l'edizione Pro è possibile gestire gli Ordini attraverso l'apposita sezione del [Pannello di Controllo online](#) messo a disposizione da WebSite X5.



Il [Pannello di Controllo](#) è disponibile all'URL <http://www.miosito.it/admin>, dove <http://www.miosito.it> è l'URL del Sito a cui il Carrello di E-commerce è collegato, ed è a disposizione di tutti gli Utenti inseriti nel Gruppo Amministratori nella sezione [Gestione Accessi](#) disponibile al [Passo 1 - Impostazioni](#).



Oltre che tramite il Pannello di Controllo online, gli Ordini possono essere gestiti anche mediante l'App gratuita per iOS e Android [WebSite X5 Manager](#). I riferimenti per installare l'App sono disponibili sia nella finestra [WebSite X5 Manager](#) del software, sia nella sezione [WebSite X5 Manager](#) del [Pannello di Controllo online](#). Per maggiori informazioni sulla gestione degli ordini, vedere [Come gestire gli ordini e la disponibilità a magazzino dei Prodotti](#)



Quando si testa il funzionamento del Sito creato in locale, una finestra d'avviso avverte che l'ordine non verrà inviato e viene effettuato il redirect automatico alla Pagina di conferma dell'ordine. Il Carrello di e-commerce funziona pienamente solo con la pubblicazione del Sito su Server.





Per il corretto funzionamento del Carrello di e-commerce è necessario che il Server sul quale il Sito è pubblicato supporti il linguaggio PHP e che sia attivo il comando MAIL. Attraverso la sezione [WebSite Test](#) del [Pannello di Controllo online](#) è possibile avere queste informazioni di diagnostica sul Server.

Se si verificano dei problemi nell'invio delle e-mail è probabile che il Server utilizzato non sia configurato in modo standard. In questi casi è consigliabile provare a modificare le impostazioni relative allo script e al metodo utilizzati per l'invio delle e-mail attraverso le apposite opzioni presenti in [Impostazioni del Sito | Gestione Dati](#). Per ulteriori informazioni in merito, contattare il proprio Provider di spazio Web.

#### 4.2.3.1 Sezione Prodotti

Attraverso i comandi di questa sezione si procede all'inserimento dei Prodotti nel Carrello, organizzandoli in Categorie.

Tutti i Prodotti già inseriti vengono visualizzati nella Tabella riassuntiva che nello specifico riporta, per le Categorie già previste, tutti i Prodotti inseriti con relativi *Descrizione* e *Prezzo*.

**PRO** Nel caso dell'edizione Pro, la Tabella riporta anche le indicazioni circa il *Tipo* di Prodotto (  fisico o  digitale), la *Disponibilità* e lo *Sconto* eventualmente applicato. Se viene attivata la *Disponibilità Effettiva*, in base a quanto impostato nella finestra [Impostazioni Prodotto | Disponibilità](#), nella colonna *Disponibilità*, oltre all'icona per la *Disponibilità Indicativa*, vengono visualizzati:

- il numero esatto dei Prodotti disponibili;
- l'indicazione della quantità di Prodotti che si vuole aggiungere/rimuovere dal magazzino.

L'icona visualizzata è un utile messaggio di alert perchè evidenzia se la disponibilità di un Prodotto è scesa al di sotto della soglia minima impostata.

La Tabella riassuntiva presenta una Barra Strumenti superiore con i seguenti comandi:



**Taglia [CTRL+X] - Copia [CTRL+C] - Incolla [CTRL+V]**

Tagliano, copiano e incollano i Prodotti selezionati. Questi comandi sono presenti anche nel menu contestuale richiamato attraverso il click del tasto destro del mouse sull'elenco dei Prodotti.



**Espandi / Contrai**

Espandono e contraggono la Categoria selezionata in modo da visualizzare o meno i Prodotti in essa contenuti.



**Importa Prodotti**

Importa l'elenco dei Prodotti da inserire nel Carrello direttamente da un file esterno (in formato .TXT o .CSV da Microsoft Excel).



**Esporta Prodotti**

Esporta il catalogo dei Prodotti in un file .TXT o .CSV.



Per maggiori informazioni sulle funzioni *Importa Prodotti*/*Esporta Prodotti* e su come creare e gestire i file con il catalogo dei Prodotti vedere: [Come importare/esportare i Prodotti del Carrello](#).

Oltre alla Barra Strumenti, per definire l'elenco ordinato dei Prodotti da gestire attraverso il Carrello online sono disponibili i seguenti comandi:

- **Nuova Categoria:** inserisce una nuova Categoria in cui organizzare i Prodotti disponibili. Le Categorie non hanno impostazioni particolari: sono semplici "contenitori" e per questo vengono inseriti direttamente nella Tabella riassuntiva. È sufficiente fare doppio click in corrispondenza di una Categoria già inserita per poterla rinominare.  
Sempre al fine di organizzare al meglio il catalogo dei Prodotti, è anche possibile creare delle sotto-Categorie: non ci sono limiti particolari al numero di Categorie o di sotto-Categorie utilizzabili.
- **Nuovo Prodotto:** richiama la finestra [Impostazioni Prodotto](#) per procedere all'inserimento di un nuovo Prodotto all'interno della Categoria selezionata.
- **Rimuovi:** elimina la Categoria selezionata, con tutti i Prodotti inseriti, o i singoli Prodotti selezionati.
- **Modifica...:** richiama la finestra [Impostazioni Prodotto](#) per modificare le impostazioni del Prodotto selezionato.
- **PRO Aggiorna:** aggiorna la quantità dei Prodotti disponibili riportata nella Tabella riepilogativa in base alla situazione degli ordini gestita attraverso il [Pannello di Controllo online](#) o l'App [Web Site X5 Manager](#). La modalità con cui viene effettuato il conteggio dei Prodotti disponibili può essere definita attraverso l'opzione *Aggiorna la quantità disponibile solo se l'ordine viene evaso* presente nella sezione *Opzioni*.



Per spostare un Prodotto da una Categoria all'altra è possibile agire direttamente sull'elenco dei Prodotti: è sufficiente selezionarlo, trascinarlo e rilasciarlo nella posizione che deve assumere (Drag&Drop). È possibile selezionare più Prodotti utilizzando i tasti CTRL e SHIFT.

Solo dopo aver inserito le Categorie e i relativi Prodotti all'interno del Carrello e-commerce sarà possibile utilizzare l'[Oggetto\\_Catalogo Prodotti](#) per creare un vero e proprio catalogo online.

#### 4.2.3.1.1 Finestra Impostazioni Prodotto

La finestra *Impostazioni Prodotto*, richiamata dal comando *Nuovo Prodotto* o dal comando *Modifica...* presenti in [E-commerce | Prodotti](#), permette di procedere alla definizione e all'inserimento di un nuovo Prodotto.

La finestra è organizzata nelle seguenti sezioni:

- *Generale*
- *Immagine*

- *Opzioni*
- **PRO** *Prodotto digitale*
- *Sconto*
- **PRO** *Disponibilità*

### Reference: I comandi della Sezione Generale

Attraverso i comandi di questa sezione si inseriscono alcune informazioni di base su un nuovo Prodotto da inserire nel [E-commerce](#).

Le opzioni disponibili per definire il nuovo Prodotto da aggiungere all'elenco sono:

- **Nome/Codice:** assegna un nome o un codice identificativo al Prodotto corrente.
- **Descrizione:** associa una descrizione al Prodotto corrente.
- **Prezzo:** specifica il prezzo del Prodotto corrente.
- **IVA (%):** se attiva, specifica l'IVA da applicare per il Prodotto corrente. Questa opzione è disponibile solo se in [E-commerce | Opzioni](#) è stata scelta la *Tipologia* "IVA inclusa nel prezzo" o "IVA esclusa dal prezzo" per le *Impostazioni IVA*.



A seconda di come si vuole impostare il Carrello, è possibile inserire per i Prodotti i prezzi già comprensivi di IVA, oppure, soprattutto nel caso di articoli che richiedono l'applicazione di un'IVA diversa, è possibile inserire i prezzi IVA esclusa e poi specificare a parte quale imposta applicare caso per caso.

- **Peso:** specifica il Peso del Prodotto corrente al fine di poter calcolare le spese di spedizione da applicare (vedere, [Finestra Metodo di Spedizione](#)).



In base alla tipologia di Prodotti trattati sul Carrello è possibile utilizzare l'opzione *Peso* per specificare un peso in chilogrammi o in grammi, piuttosto che per introdurre un volume espresso in litri o in metri cubi, o in qualsiasi altra unità di misura utile. Perché i costi di spedizione vengano calcolati correttamente è importante, quindi, scegliere un'unità di misura e mantenerla inalterata per tutti i Prodotti del Carrello.

- **Collegamento (es. Pagina scheda prodotto):** specifica, attraverso la finestra [Collegamento](#) richiamata, il collegamento da associare al Prodotto corrente. Può essere impiegato, per esempio, per collegare la Pagina del Sito in cui viene presentato il Prodotto in maniera estesa.
- **PRO Evidenzia il Prodotto come 'Novità':** se attiva, contrassegna il Prodotto corrente come "Novità".



I Prodotti evidenziati in questo modo vengono segnalati con un'icona diversa nella Tabella dei prodotti presente in [E-commerce | Prodotti](#). Nelle schede prodotto create attraverso l'[Oggetto Catalogo Prodotti](#) verrà visualizzata la coccarda "Nuovo Prodotto" solo per i Prodotti per i quali è stata attivata l'opzione *Evidenzia il Prodotto come 'Novità'*.

### Reference: I comandi della Sezione Immagine

Attraverso i comandi di questa sezione si associa al Prodotto da proporre attraverso il [E-commerce](#) una o più immagini attraverso le quali presentarlo.

Importando più immagini è possibile creare un vero e proprio SlideShow: cliccando sulle singole immagini sarà anche possibile visualizzare le stesse ingrandite attraverso l'apposita finestra Show Box.

Occorre precisare che solo la prima delle immagini associate al Prodotto verrà visualizzata nel Carrello. Tutte le altre immagini eventualmente inserite verranno, invece, visualizzate nelle schede composte se si utilizza l'[Oggetto Catalogo Prodotti](#).

Le opzioni disponibili per creare la lista di immagini da associare al Prodotto sono:

- **Aggiungi... / Rimuovi:** aggiungono nuove immagini o eliminano le immagini selezionate dalla lista di quelle che compongono lo SlideShow. La finestra di Selezione File richiamata consente di selezionare anche più file contemporaneamente.
- **Sposta sopra / Sposta sotto:** agiscono sull'ordine di visualizzazione delle immagini già inserite, spostando verso l'alto o verso il basso quella selezionata.
- **Modifica...:** richiama l'[Editor Immagine](#) per modificare l'immagine selezionata.

In più, nel riquadro *Proprietà ShowBox* sono disponibili le seguenti opzioni:

- **Dimensioni massime:** definisce i valori massimi che può assumere la finestra Show Box in cui vengono visualizzate le immagini ingrandite. Cliccando sull'icona del lucchetto, nell'impostare le dimensioni viene mantenuta inalterata la proporzione fra la larghezza e l'altezza.
- **Mostra le miniature nello ShowBox:** attiva di default, aggiunge all'interno della finestra Show Box una lista di miniature delle Immagini e dei Video inclusi. In questo modo, il Visitatore non è vincolato a una consultazione sequenziale ma può visualizzare subito le Immagini o i Video che più gli interessano.



L'aspetto della finestra Show Box può essere completamente personalizzato: attraverso le opzioni presenti al Passo 2 nella finestra [Finestra\\_a\\_comparsa\\_ShowBox](#) è, per esempio, possibile impostare colori, ombra, opacità ed effetti di apertura.

## Reference: I comandi della Sezione Opzioni

Attraverso i comandi di questa sezione si crea l'elenco delle varianti e, nel caso dell'edizione Pro, delle sotto-varianti disponibili per il nuovo Prodotto da proporre attraverso il [E-commerce](#).

Come Varianti principali di un Prodotto possono essere introdotte, per esempio, le taglie o i colori disponibili di un capo di abbigliamento, piuttosto che i modelli alternativi di un articolo. Proseguendo con l'esempio dei capi di abbigliamento, per il Prodotto "Maglietta XY" possiamo ipotizzare le Varianti principali "Taglia S", "Taglia M" e "Taglia L": con l'edizione Pro, per la "Taglia S" le sotto-varianti potranno essere "Nero", "Verde" e "Rosso"; per la "Taglia M" le sotto-varianti saranno "Bianco" e "Nero", e così di seguito fino ad articolare tutto il catalogo dei prodotti.

Il Cliente finale potrà vedere le Varianti disponibili attraverso un'apposita lista visualizzata all'interno del Carrello di e-commerce e/o nella scheda di presentazione del Prodotto creata attraverso l'[Oggetto\\_Catalogo\\_Prodotti](#) e selezionare quella per cui è interessato a fare l'ordine d'acquisto.

I comandi disponibili per comporre l'*Elenco Varianti Principali* sono:

- **Aggiungi...:** aggiunge una nuova Variante Principale per il Prodotto corrente. La Variante aggiunta viene visualizzata nell'*Elenco Varianti Principali* e può essere definita attraverso le opzioni raggruppate nella sezione *Impostazioni Variante Principale*.
- **Rimuovi:** elimina la Variante Principale selezionata all'interno dell'*Elenco Varianti Principali*.
- **Sposta sopra / Sposta sotto:** agiscono sull'ordine di visualizzazione delle Varianti di Prodotto già inserite, spostando verso l'alto o verso il basso quella selezionata.


È possibile definire ciascuna Variante Principale attraverso le *Impostazioni Variante Principale*:

- **Nome/Codice:** assegna un nome o un codice identificativo alla Variante Principale che si sta creando per il Prodotto corrente.
- **Differenza Prezzo:** specifica di quanto varia il prezzo della Variante Principale, in positivo o in negativo, rispetto al *Prezzo* del Prodotto impostato nella sezione *Generale*.
- **Differenza Peso:** specifica di quanto varia il peso della Variante Principale, in positivo o in negativo, rispetto al *Peso* del Prodotto impostato nella sezione *Generale*.
- **PRO Elenco sotto-varianti:** specifica le sotto-varianti disponibili per la Variante Principale del Prodotto corrente. L'elenco delle sotto-varianti può essere composto attraverso gli appositi pulsanti *Aggiungi...*, *Rimuovi* e *Rinomina...*

## Reference: I comandi della Sezione Prodotto digitale

Attraverso i comandi di questa sezione, disponibile solo nell'edizione Pro di WebSite X5, si specifica se il Prodotto che si sta configurando è un bene digitale, ovvero un prodotto che non richiede la spedizione fisica ma solo l'invio di un link per permettere al Cliente di procedere allo scaricamento in download del file relativo.

Per impostare un Prodotto come digitale è sufficiente attivare l'opzione **Prodotto digitale**. Fatto questo, occorre poi specificare il file che deve essere inviato all'evasione dell'ordine. È possibile, dunque, scegliere quale **Tipo di file** utilizzare:

- **File locale su PC:** in questo caso, è necessario cliccare sul pulsante  per sfogliare le risorse disponibili sul PC locale e individuare il file relativo al Prodotto. Il file verrà automaticamente caricato online durante la pubblicazione del Sito.
- **File su Internet:** in questo caso, è necessario digitare l'indirizzo URL presso il quale il file relativo al Prodotto è già disponibile online.

Specificato il file corrispondente al Prodotto, è possibile utilizzare le seguenti opzioni:

- **Utilizza Download Link temporaneo:** se attivata, al momento dell'evasione dell'ordine viene generato un link per il download

diverso dall'indirizzo URL reale del file. Ovviamente, al Cliente verrà comunicato il download link temporaneo e non quello reale.

- **Giorni di validità del Download Link:** disponibile solo se è stata attivata l'opzione *Utilizza Download Link temporaneo*, specifica per quanti giorni sarà funzionante il link temporaneo fornito al Cliente.



Il download link temporaneo rappresenta una forma di protezione del Prodotto digitale: fa sì che la URL originale della risorsa non sia visibile e, di conseguenza, non sia neanche facilmente condivisibile su Internet.

È opportuno considerare che:

- per ciascun ordine viene creato un download link temporaneo diverso;
- i giorni di validità del download link temporaneo vengono conteggiati a partire da quando viene creato, all'atto di invio dell'e-mail di evasione dell'ordine.

- **Eventuali informazioni sull'utilizzo del file:** permette di digitare informazioni utili al Cliente sul download e sull'uso del file scaricato. Se presenti, queste note vengono inserite nella e-mail di evasione dell'ordine.



Per poter gestire la vendita di Prodotti digitali è necessario aver prima selezionato come metodo di *Invio e Notifiche* l'opzione *Invia i dati ad un Database*, disponibile nella finestra [E-commerce | Invio Ordine](#).

### Reference: I comandi della Sezione Sconto

Attraverso i comandi di questa sezione si imposta un eventuale sconto per il nuovo Prodotto da proporre attraverso il [E-commerce](#).

Spuntando l'opzione *Attiva sconto quantità* è possibile creare una lista con gli sconti da applicare in base alla quantità del Prodotto ordinata. Tutti gli sconti quantità introdotti vengono visualizzati in un'apposita lista e i comandi disponibili per crearli sono:

- **Aggiungi...:** richiama la finestra *Sconto quantità* per aggiungere e impostare uno sconto quantità per il Prodotto corrente. In pratica consente di definire la *Quantità* di Prodotto che deve essere uguagliata o superata nell'ordine perché possa essere applicato lo *Sconto (%)* previsto.
- **Rimuovi:** elimina lo sconto quantità selezionato dalla lista.
- **Modifica...:** richiama la finestra *Sconto quantità* in modo da poter modificare lo sconto quantità selezionato. È possibile procedere a tale modifica anche tramite doppio click sullo sconto.

Oltre agli sconti basati sulla quantità dei Prodotti ordinati, con l'edizione Pro di WebSite X5 è possibile attivare altre tipologie di sconto:

- **PRO Sconto fisso:** imposta uno sconto fisso sul prezzo del Prodotto, pari all'ammontare specificato nell'apposito campo.
- **PRO Sconto in percentuale:** imposta uno sconto in percentuale sul prezzo del Prodotto, pari alla percentuale specificata nell'apposito campo.
- **PRO Attivo dal / Scade il:** specificano la data, attraverso il calendario richiamato, e l'ora che stabiliscono l'inizio e la fine del periodo di validità dello *Sconto fisso* o dello *Sconto in percentuale* impostato.

Lo sconto così impostato può essere utilizzato per creare un Coupon grazie all'opzione:

- **PRO Applica lo sconto solo con il Coupon:** se attiva, lo sconto fisso o in percentuale impostato viene applicato solo se il Cliente digita in un apposito campo del carrello il codice del Coupon specificato. Se per lo sconto è stato specificato l'intervallo di tempo in cui è valido, anche il Coupon sarà attivo solo in quel periodo.



Come codice di un Coupon può essere utilizzata una stringa alfanumerica, una sigla, una parola o una breve frase. Non ci sono particolari limiti da rispettare ma consigliamo di utilizzare codici semplici per facilitare gli Utenti. Per maggior comodità, il campo relativo all'opzione *Applica lo sconto solo con il Coupon* visualizza in una lista a discesa tutti i codici Coupon già creati.

Il campo del carrello in cui deve essere inserito il Coupon è "case sensitive", ovvero sensibile alle maiuscole: questo significa che due parole uguali vengono comunque distinte in base alla presenza di lettere maiuscole e minuscole.



**PRO** Nel caso sia stato applicato uno sconto fisso/percentuale su un Prodotto, un eventuale sconto quantità verrà calcolato non sul prezzo pieno ma sul prezzo scontato.

### Reference: I comandi della Sezione Disponibilità

Attraverso i comandi di questa sezione, presente solo nell'edizione Pro di WebSite X5, si aggiunge alla descrizione del nuovo Prodotto da proporre attraverso l'[E-commerce](#) un'indicazione utile circa la sua effettiva disponibilità a Magazzino.

Per prima cosa occorre indicare, attraverso l'apposito menu, se e come si vuole mostrare l'indicazione della disponibilità del Prodotto: in base, poi, alla voce selezionata vengono presentate diverse opzioni. Le opzioni disponibili sono:

- **Nessuna informazione sulla disponibilità del Prodotto:** attiva di default, prevede che non vengano aggiunte informazioni sulla disponibilità del Prodotto.
- **Disponibilità Indicativa:** prevede che venga data un'indicazione generica sulla quantità disponibile, espressa visivamente attraverso il colore di un'icona affiancata alla voce di Prodotto. In questo caso, si può scegliere fra:
  - **Disponibilità immediata:** Indica che il Prodotto è in pronta consegna e non ci sono tempi di attesa per la spedizione.
  - **Disponibilità limitata:** Indica che il Prodotto è in esaurimento oppure che è in arrivo, la spedizione potrebbe subire dei ritardi.
  - **Non disponibile:** Indica che il Prodotto non è più in vendita e non può essere inserito nel Carrello.
- **Disponibilità Effettiva:** prevede che venga data un'indicazione precisa sulla quantità disponibile. In questo caso, accanto alla voce di Prodotto viene riportato il numero di unità disponibili. I parametri utili per impostare la *Disponibilità Effettiva* sono:
  - **Quantità attualmente a magazzino:** visualizza la quantità di Prodotti attualmente disponibile. A fianco, tra parentesi, viene riportata la data e l'ora relative all'ultimo aggiornamento.



L'opzione *Quantità attualmente a magazzino* presenta un campo in sola lettura: visualizza il dato ma non permette di modificarne il valore digitandolo al suo interno. Viene aggiornato, in base a quanto impostato come *Quantità da aggiungere/rimuovere* e alla situazione degli ordini gestiti attraverso il [Pannello di Controllo online](#) o l'[App Web Site X5 Manager](#), in seguito alla pubblicazione online del Sito oltre che attraverso il pulsante *Aggiorna* disponibile nella finestra [E-commerce | Prodotti](#).

- **Quantità da aggiungere/rimuovere:** specifica quanti Prodotti devono essere aggiunti o rimossi rispetto alla *Quantità attualmente a magazzino*.
- **Avvisa se la quantità scende al di sotto di:** specifica la quantità minima di Prodotti che deve essere disponibile a Magazzino. Al di sotto di questa soglia viene visualizzato un alert nella Tabella riepilogativa proposta nella finestra [E-commerce | Prodotti](#) e i Prodotti interessati vengono inseriti all'interno della scheda *In Esaurimento* della sezione *E-commerce* del [Pannello di Controllo online](#) e dell'[App Web Site X5 Manager](#).



Per poter impostare la *Disponibilità Effettiva* dei Prodotti è necessario prima selezionare come metodo di *Invio e Notifiche* l'opzione *Invia i dati ad un Database*, disponibile nella finestra [E-commerce | Invio Ordine](#).

In base alla disponibilità indicata, la descrizione del Prodotto (visualizzata in una Scheda Prodotto creata con l'[Oggetto Catalogo Prodotti](#) o nel Carrello) sarà completata da un'icona specifica (se si utilizza il metodo *Disponibilità Indicativa*) o da un'indicazione numerica (se si utilizza il metodo *Disponibilità Effettiva*). Lo stile grafico delle icone può essere definito attraverso l'opzione *Disponibilità Prodotto* presente in [E-commerce | Opzioni](#).



Gli ordini e la disponibilità a magazzino dei Prodotti possono essere gestiti sia attraverso il [Pannello di Controllo online](#) che mediante l'[App Web Site X5 Manager](#). In particolare, l'App consente di impostare l'invio di una notifica quando la quantità disponibile a magazzino dei Prodotti scende al di sotto della soglia minima impostata.

Per maggiori informazioni, vedere [Come gestire gli ordini e la disponibilità a magazzino dei Prodotti](#)

#### 4.2.3.2 Sezione Gestione Ordine

Attraverso i comandi di questa sezione si definiscono i metodi di spedizione e di pagamento che si vogliono rendere disponibili per il Carrello.

Nel riquadro *Elenco dei metodi di Spedizione* viene proposta la lista di tutti i metodi di spedizione introdotti, riportando per ciascuno di essi il *Nome*, la *Descrizione* e il *Costo* associati.

I comandi disponibili per creare l'elenco dei metodi di spedizione attivi per il Carrello sono:

- **Aggiungi...:** richiama la finestra [Metodo di Spedizione](#) per procedere alla definizione di un nuovo metodo di spedizione.
- **Duplica:** crea una copia del metodo di spedizione selezionato in modo da poter procedere più velocemente alla definizione di un altro metodo che si intende rendere disponibile.
- **Rimuovi:** elimina il metodo di spedizione selezionato.
- **Sposta Sopra / Sposta Sotto:** agiscono sull'ordine di visualizzazione dei metodi di spedizione già inseriti, spostando verso l'alto o verso il basso quello selezionato.
- **Modifica...:** richiama la finestra [Metodo di Spedizione](#) per modificare il metodo di spedizione selezionato. È possibile procedere a

tale modifica anche tramite doppio click sul metodo.

Analogamente, nel riquadro *Elenco dei metodi di Pagamento* viene riportata la lista di tutti metodi di pagamento messi a disposizione sul Carrello e per ciascuno di essi viene riportato il *Nome*, la *Descrizione* e il *Costo* associati.

I comandi disponibili per creare l'elenco dei metodi di pagamento sono gli stessi di quelli già visti per i metodi di spedizione ma i pulsanti *Aggiungi...* e *Modifica...* richiamano la finestra [Metodo di Pagamento](#).

#### 4.2.3.2.1 Finestra Metodo di Spedizione

La finestra *Metodo di Spedizione*, richiamata dal comando *Aggiungi...* o dal comando *Modifica...* presenti nel riquadro *Elenco dei metodi di Spedizione* in [E-commerce | Gestione Ordine](#), permette di definire i metodi di spedizione da attivare sul Carrello Prodotti.

La finestra *Metodo di Spedizione* è articolata nelle seguenti sezioni:

- *Generale*
- *Costo*
- *Messaggio E-mail*

##### Reference: I comandi della Sezione Generale

Attraverso i comandi di questa sezione si imposta un nuovo metodo di spedizione:

- **Nome:** associa un nome al metodo in modo da consentire di identificarlo tramite una dicitura chiara e sintetica.
- **Descrizione:** permette di introdurre una spiegazione completa del metodo.
- **Immagine associata:** seleziona l'immagine da associare alla descrizione del metodo corrente nelle pagine del carrello.

##### Reference: I comandi della Sezione Costo

Attraverso i comandi di questa sezione si specifica l'ammontare delle spese aggiuntive applicate nel caso il Cliente scelga il metodo di spedizione corrente. Tale ammontare può essere impostato secondo una delle seguenti modalità:

- **Costo fisso:** specifica un unico costo fisso per il metodo di spedizione corrente. Tale costo rimarrà invariato, indipendentemente da qualsiasi parametro relativo all'Ordine.
- **Costo relativo al totale dell'Ordine:** crea una o più fasce di costo per il metodo di spedizione corrente, in base al totale dell'Ordine raggiunto. In pratica, i pulsanti *Aggiungi...* e *Modifica...* richiamano la finestra *Costo di Spedizione* attraverso la quale è possibile definire il *Totale Ordine* che deve essere uguagliato o superato perché possa essere applicato il *Prezzo* di spedizione specificato.
- **Costo relativo al totale del Peso:** crea una o più fasce di costo per il metodo di spedizione corrente, in base al totale del Peso raggiunto dai Prodotti inseriti nell'Ordine. Anche in questo caso, i pulsanti *Aggiungi...* e *Modifica...* richiamano la finestra *Costo di Spedizione* attraverso la quale è possibile definire il *Peso Totale* che deve essere uguagliato o superato perché possa essere applicato il *Costo* di spedizione specificato.



Se si vogliono impostare delle fasce di costo in base al totale del Peso, perché i costi di spedizione vengano calcolati correttamente è importante specificare il Peso di ogni Prodotto presente nel Carrello attraverso l'apposita opzione presente nella finestra [Impostazioni Prodotto | Generale](#).

In più, è disponibile anche l'opzione:

- **IVA (%):** se attiva, specifica l'IVA da applicare sul costo associato al metodo di spedizione. Questa opzione è disponibile solo se in [E-commerce | Opzioni](#) è stata scelta la *Tipologia* "IVA inclusa nel prezzo" o "IVA esclusa dal prezzo" per le *Impostazioni IVA*.

##### Reference: I comandi della Sezione Messaggio E-mail

Attraverso il campo presente in questa sezione si inserisce un testo che descrive e spiega il metodo di spedizione corrente. È bene comporre con cura questo messaggio dal momento che verrà utilizzato all'interno della e-mail di conferma dell'Ordine che verrà inviata al Cliente.

#### 4.2.3.2.2 Finestra Metodo di Pagamento

La finestra *Metodo di Pagamento*, richiamata dal comando *Aggiungi...* o dal comando *Modifica...* presenti nel riquadro *Elenco dei metodi di Pagamento* in [E-commerce | Gestione Ordine](#), permette di definire e inserire i metodi di spedizione da attivare sul Carrello Prodotti.

La finestra *Metodo di Pagamento* è articolata nelle seguenti sezioni:

- *Generale*
- *Costo*
- *Tipo*
- *Messaggio E-mail*

##### Reference: I comandi della sezione Generale

Attraverso i comandi di questa sezione si imposta un nuovo metodo di pagamento:

- **Nome:** associa un nome al metodo in modo da consentire di identificarlo tramite una dicitura chiara e sintetica.
- **Descrizione:** permette di introdurre una spiegazione completa del metodo.
- **Immagine associata:** seleziona l'immagine da associare alla descrizione del metodo corrente nelle pagine del carrello.

##### Reference: I comandi della sezione Costo

Attraverso i comandi di questa sezione si specifica l'ammontare delle spese aggiuntive applicate nel caso il Cliente scelga il metodo di pagamento corrente. Tale ammontare può essere impostato secondo una delle seguenti modalità:

- **Costo:** specifica l'ammontare delle spese aggiuntive applicate nel caso il Cliente scelga il metodo di pagamento corrente.
- **Costo in percentuale:** specifica la percentuale che viene applicata al totale dell'ordine per calcolare le spese aggiuntive da applicare.
- **IVA (%):** se attiva, specifica l'IVA da applicare sul costo associato al metodo di pagamento. Questa opzione è disponibile solo se in [E-commerce | Opzioni](#) è stata scelta la *Tipologia* "IVA inclusa nel prezzo" o "IVA esclusa dal prezzo" per le *Impostazioni IVA*.

##### Reference: I comandi della sezione Tipo

Attraverso i comandi di questa sezione si specifica il tipo di pagamento richiesto scegliendo tra:

- **Pagamento posticipato:** il Cliente potrà portare a termine l'Ordine ed effettuare il Pagamento in un secondo momento. È indicato, per esempio, nel caso di pagamenti tramite Bonifico Bancario.
- **Pagamento immediato:** il Cliente potrà portare a termine l'Ordine a condizione di effettuare subito il Pagamento. È indicato nel caso di pagamenti tramite PayPal™, o altri circuiti analoghi, oppure tramite Carta di Credito.

Attivando l'opzione *Pagamento immediato* occorre definire il *Tipo di Pagamento* richiesto. Alcuni dei sistemi di pagamento proposti nell'edizione Pro sono:



In base al sistema di pagamento selezionato occorre, poi, impostare i parametri necessari per essere riconosciuti come un Utente registrato oltre a quelli utili per configurare il processo. Tra questi parametri, si trovano:

- **Avvenuto Pagamento:** richiama la Mappa del Sito per selezionare la Pagina che deve essere visualizzata dopo che è stato portato a termine il Pagamento.
- **Errore Pagamento:** richiama la Mappa del Sito per selezionare la Pagina che deve essere visualizzata nel caso si verifichi un errore durante la procedura di Pagamento.
- **Evadi automaticamente l'ordine dopo aver ricevuto il pagamento:** disponibile solo per i Prodotti digitali con alcuni sistemi di pagamento (per esempio, per PayPal), fa in modo che gli ordini vengano evasi automaticamente, subito dopo la ricezione dei



pagamenti effettuati dai Clienti.



Se il carrello contiene sia Prodotti digitali che fisici l'ordine non può essere evaso automaticamente e deve essere evaso manualmente.

- **Attiva Sandbox (modalità di test):** se previsto dal sistema di pagamento utilizzato, permette di pubblicare il Sito in modalità test per poter verificare il corretto funzionamento non solo del processo di acquisto ma soprattutto di quello di pagamento.

Infine, se si intende utilizzare un sistema di pagamento diverso da quelli proposti, è necessario impostare come *Tipo di Pagamento* l'opzione **Codice personalizzato**. In questo caso occorre digitare nel campo **Codice HTML per il Pulsante 'Paga Adesso'** il codice HTML fornito, in seguito all'iscrizione, dal gestore del servizio di transazione scelto.



Il codice HTML fornito dal gestore del servizio di transazione serve per creare il pulsante "Paga Adesso" e deve essere completato con l'indicazione di cosa viene acquistato e il relativo prezzo. Perché il carrello funzioni è necessario, dunque, inserire manualmente nel codice i seguenti tag:

- [ORDER\_NO] - permette di riprendere il numero dell'ordine;
- [PRICE] - permette di riprendere il prezzo.

#### Reference: I comandi della sezione Messaggio E-mail

Attraverso il campo presente in questa sezione si inserisce un testo che descrive e spiega il metodo di pagamento corrente. È bene comporre con cura questo messaggio dal momento che verrà utilizzato all'interno della e-mail di conferma dell'Ordine che verrà inviata al Cliente.

#### 4.2.3.3 Sezione Dati Cliente

Attraverso i comandi di questa sezione si definisce se il Cliente deve essere registrato per poter procedere con un acquisto (solo con l'edizione Pro) e si compone il modulo che il Cliente deve compilare per procedere all'ordine tramite il Carrello.

**PRO** Per prima cosa, con l'edizione Pro, è possibile specificare la *Modalità di acquisto*, ovvero se per procedere con l'acquisto al Cliente è richiesta o meno la registrazione allo Store. Le opzioni disponibili sono le seguenti:

- **Acquisto senza registrazione dell'utente**
- **Acquisto con obbligo di registrazione dell'utente**
- **Acquisto con o senza obbligo di registrazione dell'utente**

Impostando l'acquisto con obbligo di registrazione, una volta inseriti i prodotti nel carrello e scelti i metodi di spedizione e pagamento, l'Utente dovrà registrarsi o, nel caso l'abbia già fatto, dovrà effettuare il login inserendo E-mail e Password. In questo modo l'Utente inserisce i suoi dati di fatturazione e spedizione solo la prima volta: per gli ordini successivi deve solo fare il login per completare subito la procedura d'acquisto.

Impostando, invece, l'*Acquisto con o senza obbligo di registrazione dell'utente* si lascia all'Utente stesso la facoltà di scegliere se registrarsi o meno sullo Store: in qualsiasi caso potrà procedere e portare a termine l'acquisto.



Per poter specificare se richiedere o meno all'Utente la registrazione allo Store è necessario:

- aver impostato il salvataggio degli ordini sui database (attraverso l'opzione *Invia i dati ad un Database* presente nella sezione [Invio Ordine](#));
- aver attivato come *Metodo di Registrazione* la *Registrazione Automatica* (in [Gestione Accessi | Impostazioni](#)).

Nel riquadro *Modulo d'Ordine* viene proposto un *Elenco Campi* con la lista dei campi che possono essere utilizzati per comporre il modulo d'ordine: sono presente sia dei campi *Predefiniti* che dei campi *Personalizzati* e per ogni campo viene specificato se è stato reso *Visibile* e/o *Obbligatorio*.

I comandi della pulsantiera presente sopra all'*Elenco Campi* consentono di:



#### Aggiungi nuovo Campo personale

Aggiunge al modulo un nuovo campo, inserendolo fra quelli *Personalizzati*.



#### Rimuovi Campo

Rimuove dal modulo il campo selezionato. Non è possibile eliminare i campi *Predefiniti*.



#### Rinomina Campo

Modifica il nome del campo selezionato. Non è possibile rinominare i campi *Predefiniti*.



**Sposta Sopra / Sposta Sotto**

Agiscono sull'ordine di visualizzazione dei campi già inseriti, spostando verso l'alto o verso il basso quello selezionato. È possibile modificare l'ordine sia dei campi *Predefiniti* che dei campi *Personalizzati* ma non è possibile portare i campi *Personalizzati* fra quelli *Predefiniti* o viceversa.



**Campo visibile**

Imposta in campo selezionato come Visibile o meno all'interno del modulo.



**Campo obbligatorio**

Imposta in campo selezionato come Obbligatorio o meno all'interno del modulo. Il Cliente è tenuto a compilare tutti i campi obbligatori per poter procedere con l'ordine.

La lista proposta di default prevede già tutti i campi generalmente utilizzati in un modulo di registrazione.

A differenza degli altri, il campo "Indirizzo di posta elettronica" non può essere nascosto né reso non obbligatorio dal momento che, per il corretto funzionamento del carrello, è necessario conoscere l'e-mail del Cliente che invia l'ordine.



Nell'edizione Pro l'elenco dei campi comprende anche il campo "File Allegato" utile per chiedere ai Clienti di allegare, per esempio, una prova d'acquisto, un coupon di sconto o una foto per la personalizzazione di un prodotto. In base al metodo di invio dei dati impostato nella sezione [Invio Ordine](#), il file viene inviato o come allegato alle e-mail di ordine oppure un suo riferimento viene salvato su database in modo da renderne possibile il recupero.

Al fondo della tabella relativa all'*Elenco Campi* è disponibile la seguente opzione:

- **Consenti Dati di Spedizione diversi dai quelli di Fatturazione:** aggiunge automaticamente al modulo una sezione con i campi necessari per raccogliere i dati di spedizione, nel caso in cui questi siano diversi da quelli di fatturazione.

Oltre ai campi necessari per raccogliere i dati per la fatturazione e la spedizione dei Prodotti, per Legge i moduli d'ordine devono presentare anche le condizioni di vendita che regolano il funzionamento del Carrello in modo da permettere ai Clienti di prenderne visione e di accettarle in maniera esplicita.

Nella sezione *Condizioni di Vendita* è disponibile un editor di testo attraverso il quale è possibile comporre il **Testo delle Condizioni di Vendita**. Nell'editor è già riportata una frase standard su cui si possono inserire i collegamenti (attraverso il pulsante per aprire, per esempio, i file .PDF che spiegano le Policy sul Trattamento dei Dati e le Politiche di Rimborso. È comunque possibile scrivere un testo diverso, formulandolo nella maniera che si reputa più corretta.

Anche se in base alle normative vigenti è sufficienti che le *Condizioni di Vendita* vengano riportate subito prima del pulsante "Acquista" attraverso il quale viene inoltrato un ordine, è anche possibile attivare l'opzione:

- **Richiedi l'accettazione delle Condizioni di Vendita:** aggiunge al termine del modulo, subito prima del pulsante "Acquista", la richiesta di accettare esplicitamente le *Condizioni di Vendita* riportate, cliccando per far comparire il segno di spunta su un apposito check box.

**4.2.3.4 Sezione Invio Ordine**

Attraverso i comandi di questa sezione si definiscono le modalità relative all'invio dei dati raccolti attraverso il Modulo d'Ordine del Carrello online, oltre che i testi delle e-mail di conferma ordine e di evasione dell'ordine che vengono inviate automaticamente al Cliente.

Nella sezione *Invio e Notifiche* è possibile specificare come i dati raccolti attraverso il Modulo d'ordine devono essere salvati e inviati al gestore del Sito. Mentre se si lavora con l'edizione Evo i dati raccolti possono essere salvati solo su Server, lavorando con l'edizione Pro è possibile scegliere di archivarli su un database:



**Invia i dati per e-mail:** è l'opzione prevista di default. I dati raccolti attraverso il Modulo vengono automaticamente inviati tramite e-mail, sfruttando uno script PHP già predisposto.



**PRO Invia i dati ad un Database:** i dati raccolti attraverso il Modulo vengono inviati automaticamente al database MySQL specificato, tramite uno script PHP già predisposto.

In base al metodo di invio selezionato occorre specificare una serie di parametri:

<b>Invia i dati per e-mail:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>E-mail Amministratore:</b> specifica a quale indirizzo e-mail devono essere inviati i dati raccolti attraverso il Modulo creato. È possibile specificare più di un indirizzo e-mail: per farlo occorre digitare tutti gli indirizzi e-mail separati da un punto e virgola (;).</li> </ul>
---------------------------------	---

	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Allega Dati Ordine in formato CSV:</b> fa in modo che i dati raccolti vengano salvati anche in un file di formato CSV, incluso in coda alla e-mail inviata. In un file CSV i dati vengono riportati in forma testuale, come un lungo elenco di voci separate da un punto e virgola (;): tali file possono essere agevolmente importati nei programmi per la gestione dei fogli di calcolo (per esempio, Microsoft Excel).</li> </ul>
<p><b>PRO</b> Invia i dati ad un Database:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Database:</b> specifica il nome del Database da utilizzare, scegliendolo dalla lista di quelli collegati al Progetto corrente.</li> <li>▪ <b>Prefisso Tabelle:</b> in questo campo si deve inserire il prefisso del nome delle Tabelle, all'interno del Database, in cui si vogliono raccogliere i dati. Per esempio, se si inserisce come prefisso "cart_" verranno create automaticamente (se non ancora esistenti) le tabelle "cart_orders", "cart_products", "cart_shipping_addresses" e "cart_invoice_addresses".</li> <li>▪ <b>E-mail Amministratore:</b> specifica l'indirizzo a cui deve essere inviata l'e-mail di notifica di ricezione dei dati. Questo indirizzo viene utilizzato anche come mittente nell'e-mail di conferma ordine inviata al Cliente.</li> <li>▪ <b>Invia e-mail di notifica di ricezione dati:</b> fa in modo che venga inviata automaticamente una e-mail di notifica quando vengono ricevuti nuovi dati.</li> </ul>



**PRO** La lista dei Database collegati al Progetto deve essere precedentemente compilata attraverso gli appositi comandi della finestra [Gestione Dati](#).



**PRO** Impostando l'invio dei dati ad un Database, è possibile visualizzare e gestire gli ordini effettuati dal carrello attraverso la sezione *E-commerce* del [Pannello di Controllo](#) e dell'App *WebSite X5 Manager*. In particolare, l'App consente di impostare l'invio di una notifica sia quando viene portato a termine un ordine che quando la quantità disponibile a magazzino dei Prodotti scende al di sotto della soglia minima impostata.

Per maggiori informazioni, vedere [Come gestire gli ordini e la disponibilità a magazzino dei Prodotti](#)

Nella sezione *E-mail di notifica* è possibile comporre le e-mail che vengono inviate in automatico al Cliente durante il processo di ordine e acquisto dei Prodotti.

Se come metodo di invio dei dati si sceglie *Invia i dati per e-mail*, è possibile comporre solo l'e-mail di conferma dell'ordine.

Se invece, lavorando con l'edizione Pro si imposta l'opzione *Invia i dati ad un Database*, è possibile sia scegliere quando deve essere inviata l'e-mail di conferma dell'ordine che procedere alla composizione delle diverse e-mail che vengono inviate durante il processo di acquisto.

Nello specifico, l'invio dell'e-mail di notifica può essere impostato:

- prima della richiesta di pagamento;
- al termine del processo di pagamento.

A seconda del processo d'acquisto che si viene a delineare, le e-mail che possono essere inviate sono:

- l'e-mail di conferma dell'Ordine a pagamento non completato;
- l'e-mail di conferma dell'Ordine a pagamento completato;
- l'e-mail di notifica di evasione dell'Ordine per i Prodotti fisici;
- l'e-mail di notifica di evasione dell'Ordine per i Prodotti digitali.



Per ciascuna di queste e-mail è possibile specificare sia un *Testo di introduzione* che *Testo di chiusura*.

Nelle e-mail di conferma dell'ordine a pagamento non completato e in quella di evasione per i prodotti fisici, oltre al testo di introduzione, all'elenco dei prodotti acquistati e al testo di chiusura vengono proposte anche le descrizioni relative ai metodi di spedizione e pagamento scelti. Nelle e-mail di evasione per i prodotti digitali, invece, oltre alle informazioni di base vengono aggiunti anche i link per il download dei prodotti e le note relative ai file eventualmente inserite (parametri impostati nella finestra [Impostazioni Prodotto | Prodotto digitale](#)).

#### 4.2.3.5 Sezione Opzioni

Attraverso i comandi di questa sezione si definiscono alcuni parametri grafici, oltre che relativi a valuta e IVA, per il Carrello di e-commerce.


Nel riquadro *Impostazioni valuta* vengono presentate le seguenti opzioni:

- **Valuta:** imposta la valuta da utilizzare nel Carrello. Il menu a comparsa propone già alcune valute: per modificare la composizione di tale lista di valute è sufficiente cliccare sul pulsante  per richiamare la finestra *Elenco Valute*.
- **Formato Prezzo:** definisce come devono essere scritti i prezzi dei Prodotti. Cliccando sul pulsante  viene richiamata la finestra *Formato Prezzo* che presenta le seguenti opzioni:
  - **Cifre decimali:** imposta il numero di cifre decimali da visualizzare (da 0 a 3).
  - **Raggruppamento cifre:** definisce come devono essere distinte le migliaia e le parti decimali.
  - **Separatore decimali:** definisce se come carattere di separazione per i decimali deve essere utilizzato il punto (per esempio, 1.00 €) o la virgola (per esempio, 1,00 €).
  - **Mostra valuta a destra:** attivando questa opzione, il simbolo della valuta viene riportato a destra dei prezzi (per esempio, 100 € invece di €100).
  - **Mostra uno spazio tra valuta e prezzo:** attivando questa opzione, viene inserito uno spazio tra la valuta e la cifra (per esempio, 100 € invece di 100€).
  - **Mostra zero come:** definisce se lo zero deve essere visualizzato in numero (0) o attraverso il segno - .

Nel riquadro *Impostazioni IVA* sono disponibili le seguenti opzioni:

- **Tipologia:** definisce se per tutti i prezzi dei Prodotti riportati nel Carrello l'IVA non è presente, è già inclusa o non è inclusa.
- **Valore di default (%):** imposta il valore dell'IVA che viene applicata di default per tutti i Prodotti del Carrello, ad eccezione di quelli per i quali è stata definita un'IVA particolare attraverso l'opzione *IVA (%)* presente nella finestra [Impostazioni Prodotto | Generale](#).

Nel riquadro *Opzioni* vengono presentati i seguenti comandi:

- **PRO Grafica processo di acquisto:** aggiunge nella parte superiore di tutte le pagine del Carrello una barra di progressione che indica al Cliente a quale fase del processo di acquisto è giunto. Tramite il menu a discesa è possibile scegliere fra stili grafici diversi della barra.
- **Consenti Ordine solo per importi minimi:** fa in modo che l'ordine non venga accettato a meno che non venga raggiunto un importo minimo stabilito.
- **Importo minimo totale:** disponibile solo se viene attivata l'opzione *Consenti Ordine solo per importi minimi*, definisce il valore dell'importo minimo del totale dell'ordine che deve essere raggiunto perché questo venga accettato.
- **PRO Attiva Coupon promozionale sull'intero Ordine:** attiva i Coupon che i Clienti potranno utilizzare sul Carrello online per usufruire di uno sconto sul totale dell'Ordine. Cliccando sul pulsante  viene richiamata la finestra *Codice Coupon* che presenta l'*Elenco Codici Coupon* attivi e mette a disposizione i comandi per impostarli:
  - **Aggiungi:** aggiunge un nuovo Coupon. Il Coupon aggiunto viene visualizzato nell'*Elenco Codici Coupon* e può essere definito attraverso le opzioni raggruppate nella sezione *Impostazioni Codice Coupon*.
  - **Rimuovi:** elimina il Coupon selezionato all'interno dell'*Elenco Codici Coupon*.
  - **Ordinamento:** permette di ordinare la lista dei Coupon in base al criterio selezionato.

È possibile definire ciascun Coupon attraverso le *Impostazioni Codice Coupon*:

- **Codice Coupon:** assegna un nome o un codice identificativo al Coupon che si sta creando.
- **Sconto fisso:** imposta il valore del Coupon come uno sconto fisso sul totale dell'Ordine, pari all'ammontare specificato nell'apposito campo.
- **Sconto in percentuale:** imposta il valore del Coupon come uno sconto in percentuale sul totale dell'Ordine, pari alla percentuale specificata nell'apposito campo.
- **Attivo dal / Scade il:** specificano la data, attraverso il calendario richiamato, e l'ora che stabiliscono l'inizio e la fine del periodo di validità del Coupon.
- **Includi nello sconto i Costi di Spedizione e Pagamento:** disponibile solo nel caso di sconti in percentuale, fa in modo che il Coupon venga applicato al totale dell'Ordine, comprensivo delle spese di spedizione e di pagamento.



Alcune note sul funzionamento dei Coupon di sconto nell'edizione Pro:

- Come codice di un Coupon può essere utilizzata una stringa alfanumerica, una sigla, una parola o una breve frase. Non ci sono particolari limiti da rispettare ma consigliamo di utilizzare codici semplici per facilitare gli Utenti.
- Il campo del carrello in cui deve essere inserito il Coupon è "case sensitive", ovvero sensibile alle maiuscole: questo significa che due parole uguali vengono comunque distinte in base alla presenza di lettere maiuscole e minuscole.
- Nel creare il Carrello è possibile prevedere sia Coupon che offrono uno sconto su uno o più Prodotti specifici sia Coupon che agiscono sul totale dell'Ordine. Dato che i Coupon non possono essere cumulativi, durante la procedura di acquisto sullo store online, il Cliente potrà inserire un unico Coupon di sconto e, nel caso ne disponga di più di uno, starà a lui scegliere qual'è più conveniente utilizzare.
- Se l'ordine comprende Prodotti per i quali sono attivi sconti fissi/percentuali specifici e/o sconti quantità, i Coupon impostati sul totale dell'Ordine agiscono sui prezzi già scontati.



**Aggiorna la quantità disponibile solo se l'ordine viene evaso:** attivando questa opzione, la quantità di Prodotti disponibile viene aggiornata considerando solo gli ordini che sono stati effettivamente evasi attraverso il [Pannello di Controllo online](#) o l'[App\\_Web Site\\_X5 Manager](#). In alternativa vengono scalati tutti gli ordini ricevuti, a prescindere dal fatto che siano stati evasi o meno.



Per impostare la disponibilità dei Prodotti occorre utilizzare le apposite opzioni disponibili nella sezione *Disponibilità* della finestra [Impostazioni Prodotto](#).

Attraverso i comandi del riquadro *Opzioni* è possibile definire l'aspetto delle tabelle che riassumono i prodotti disponibili e/o inseriti nel carrello:

- **Sfondo Intestazione / Testo Intestazione / Sfondo celle / Testo celle / Bordo tabella / Bordo Riga / Bordo Colonna:** definiscono il colore per i diversi elementi della Tabella Prodotti.
- **Smussi tabella:** definisce il fattore di smusso per gli angoli della Tabella Prodotti, anche singolarmente.
- **Alterna colore delle righe:** distingue le righe pari e le righe dispari della Tabella Prodotti applicando due colori di sfondo diversi, il colore impostato in Sfondo celle e un colore ricavato automaticamente rendendo più scuro il primo. Alternare il colore delle righe serve per aumentare la leggibilità della Tabella, soprattutto quando questa diventa lunga.

Attraverso i comandi del riquadro *Immagini* è possibile impostare alcune immagini utilizzate nelle pagine del carrello:

- **Aggiungi al Carrello/ Rimuovi dal Carrello:** specificano le immagini da utilizzare per creare i pulsanti "Aggiungi al carrello" e "Rimuovi dal carrello", ovvero i pulsanti che il Cliente può utilizzare per inserire o rimuovere dal Carrello un determinato Prodotto.
- **Anteprima non disponibile:** specifica l'immagine da utilizzare quando per un Prodotto non è stata specificata l'immagine associata (in [Impostazioni Prodotto | Immagine](#)).
- **PRO Disponibilità Prodotto:** specifica quale set di icone deve essere utilizzato per visualizzare nelle descrizioni dei Prodotti l'indicazione circa la loro disponibilità (impostata in [Impostazioni Prodotto | Disponibilità](#)).

#### 4.2.4 Gestione Accessi

Questa finestra presenta i comandi attraverso i quali è possibile procedere alla creazione e gestione dei profili Utente che possono avere accesso all'Area Riservata del Sito, ovvero alle Pagine che durante la fase di [Creazione della Mappa](#) sono state definite *Protette*.

Mentre con l'edizione Evo è possibile creare gli Utenti solo manualmente, con l'edizione Pro è anche possibile fare in modo che chi naviga nel Sito possa registrarsi autonomamente così da poter accedere subito ai contenuti riservati, senza dover attendere l'abilitazione da parte dell'Amministratore.

Nell'edizione Pro, i comandi della finestra *Gestione Accessi* sono organizzati nelle seguenti sezioni:

- [Utenti](#)
- [Impostazioni](#)



Impostando anche solo una Pagina come *Protetta* (dunque attivando un'Area Riservata), viene automaticamente visualizzata sulla [Mappa](#) la Pagina Speciale "Pagina di Login": è possibile selezionarla e richiamare la finestra [Proprietà Pagina](#) per definirne le proprietà principali.



Quando si testa in locale il funzionamento del Sito creato, una finestra d'avviso avverte che le Pagine Protette vengono visualizzate senza la richiesta di accesso. L'Area Riservata viene attivata solo con la pubblicazione del Sito su Server.



Per il corretto funzionamento dell'Area Riservata è necessario che il Server sul quale il Sito verrà pubblicato supporti il linguaggio di programmazione PHP e le sessioni. È possibile avere queste informazioni di diagnostica sul Server attraverso la sezione *Web Site Test* del [Pannello di Controllo](#) online e, se si lavora con l'edizione Pro, dell'[App WebSite X5 Manager](#).

**PRO** Se è stata impostata la *Registrazione Automatica* degli Utenti, inoltre, è necessario anche l'impiego di Database MySQL.

#### 4.2.4.1 Sezione Utenti

Nel riquadro *Elenco Utenti e Gruppi con accesso privilegiato* presente in questa sezione è disponibile una Tabella riassuntiva che riporta i Gruppi/Utenti già inseriti oltre che l'Indirizzo e-mail e le Note assegnati a ciascun Utente.

**PRO** Nel caso sia stata attivata la *Registrazione Automatica*, accanto ad alcuni Utenti può essere visualizzato un pallino rosso o un pallino giallo ad indicare, rispettivamente, i casi di Utenti che hanno indicato nella form di registrazione una E-mail già in uso e quelli di Utenti che non hanno ancora portato a termine il processo di validazione dell'indirizzo e-mail.

**PRO** Se, invece, è stata prevista la richiesta di registrazione per procedere agli acquisti sullo store (tramite l'opzione *Consenti la registrazione degli utenti* presente in [E-commerce | Dati Cliente](#)), per gli Utenti che si sono registrati durante il primo acquisto viene visualizzata l'icona di un carrello.

Sopra alla Tabella dei Gruppi/Utenti è disponibile una Barra Strumenti con i seguenti comandi:



##### Espandi - Contrai

Espandono e contraggono il Gruppo selezionato in modo da visualizzare o meno gli Utenti che ne fanno parte.



##### Esportazione

Avvia lo scaricamento dell'elenco completo di tutti gli Utenti. L'elenco viene salvato come file in formato .CSV, comprende sia gli Utenti creati manualmente che gli Utenti che si sono registrati automaticamente e, per ciascuno di essi, riportati tutti i dati disponibili: E-mail, Nome e Cognome, Data di registrazione, IP di registrazione.



Il file .CSV ottenuto dall'esportazione dei dati, può essere facilmente importato in un programma o sistema di invio di e-mail: in questo modo è possibile impostare delle campagne di invio di new sletter ai propri Utenti registrati.



##### **PRO** Aggiorna l'elenco degli Utenti che si sono registrati automaticamente da Internet

Attivo solo se è stata attivata la *Registrazione Automatica* come *Metodo di Registrazione*, scarica l'elenco degli Utenti che si sono registrati automaticamente da Internet, inserendoli nel Gruppo *Registrazione Automatica*.



Il Gruppo *Registrazione Automatica* deve essere gestito in maniera diversa rispetto agli altri Gruppi Utenti. Innanzi tutto può essere popolato solo scaricando gli Utenti che si sono registrati online attraverso il pulsante *Aggiorna l'elenco degli Utenti che si sono registrati automaticamente da Internet*: non è invece possibile aggiungere manualmente un nuovo Utente attraverso il comando *Nuovo Utente*. In più, gli Utenti presenti nel Gruppo *Registrazione Automatica* non possono essere modificati attraverso il comando *Modifica...* o presi come base per creare un Alias mediante il comando *Crea Alias*. Prima di poter compiere operazioni analoghe è necessario spostare l'Utente dal Gruppo *Registrazione Automatica* a un Gruppo Utenti o al Gruppo Amministratori.



Tutte le operazioni effettuate sugli Utenti dopo averne aggiornato la lista tramite il pulsante *Aggiorna l'elenco degli Utenti che si sono registrati automaticamente da Internet*, vengono rese effettive solo dopo la pubblicazione online del Sito. Questo significa, per esempio, che la lista degli Utenti scaricati non viene rimossa né dal [Pannello di Controllo](#) online né dall'[App WebSite X5 Manager](#) fino a che il Sito non viene ripubblicato online.

A fianco della Tabella dei Gruppi/Utenti, invece, sono presenti i comandi utili per procedere alla creazione della lista dei Gruppi e degli Utenti ai quali si vuole consentire l'accesso alle Pagine Protette del Sito:

- **Nuovo Gruppo:** crea un nuovo Gruppo, in modo da poter organizzare gli Utenti in categorie omogenee più semplici da gestire. I Gruppi non hanno impostazioni particolari: sono semplici "contenitori" e per questo vengono inseriti direttamente nella Tabella riassuntiva. È sufficiente fare doppio click in corrispondenza di un Gruppo già inserito per poterlo rinominare.

Sempre al fine di organizzare al meglio gli accessi da parte degli Utenti, è anche possibile creare dei sotto-Gruppi: non ci sono limiti particolari al numero di Gruppi o di sotto-Gruppi utilizzabili.

Di default sono presenti due Gruppi: *Amministratori* e *Utenti*. Il Gruppo Amministratori è quello formato dagli amministratori del Sito che hanno automaticamente accesso a tutte le [Pagine Protette](#) del Sito; il Gruppo *Utenti*, invece, è quello formato da tutti gli Utenti creati manualmente. In più, con l'edizione Pro, se nella sezione *Impostazioni* si sceglie la *Registrazione Automatica* come *Metodo di Registrazione*, è presente anche il Gruppo *Registrazione Automatica* formato da tutti gli Utenti che si registrano automaticamente attraverso il form online.



Tramite la loro E-mail e Password, tutti gli Utenti del Gruppo *Amministratori* possono accedere al [Pannello di Controllo online](#) (disponibile alla URL <http://www.miosito.it/admin> dove <http://www.miosito.it> è la URL del Sito) e, nel caso dell'edizione Pro, all'App *Web Site X5 Manager*. In base alle funzioni attivate nel Sito, tramite il Pannello di Controllo online e/o l'App *Web Site X5 Manager* gli Amministratori possono, per esempio, visualizzare delle statistiche di accesso, gestire i commenti ai Post del [Blog](#) o dell'Oggetto Commenti e Voti, gestire gli ordini e la disponibilità a magazzino dei Prodotti, gestire la registrazione degli Utenti, visualizzare informazioni di diagnostica, ecc.

Per maggiori informazioni sulle funzionalità offerte, vedere [Il Pannello di Controllo online e l'App Web Site X5 Manager](#)

- **Nuovo Utente:** richiama la finestra [Impostazioni Utente](#) per procedere all'inserimento di un nuovo Utente, con le relative credenziali di accesso, all'interno del Gruppo selezionato.
- **Crea Alias:** crea un Alias per l'Utente selezionato. Questa opzione è utile quando uno stesso Utente deve essere inserito in Gruppi diversi per avere accesso a diverse Pagine Protette e, per questo motivo, non è attiva per gli Utenti del Gruppo Amministratori (che hanno automaticamente accesso a tutte le Pagine Protette). L'Alias rimane collegato all'Utente cosicché qualsiasi modifica apportata a uno viene automaticamente applicata anche all'altro. Un modo alternativo e veloce di creare un Alias è selezionare un Utente, trascinarlo e, prima di rilasciarlo all'interno di un secondo Gruppo, premere il tasto CTRL.
- **Rimuovi:** elimina il Gruppo o l'Utente selezionato fra quelli già inseriti. Non è possibile rimuovere il Gruppo Amministratori né l'Utente Admin in esso inserito, previsti di default.
- **Modifica...:** richiama la finestra [Impostazioni Utente](#) per modificare le impostazioni dell'Utente selezionato.

Dopo aver creato gli Utenti con le relative credenziali di accesso e averli organizzati in Gruppi è possibile andare al [Passo 3 - Mappa](#) per definire le Pagine che devono essere Protette e stabilire da quali Gruppi/Utenti ciascuna Pagina Protetta potrà essere visualizzata.

#### 4.2.4.1.1 Finestra Impostazioni Utente

La finestra *Impostazioni Utente*, richiamata dal comando *Nuovo Utente* o dal comando *Modifica...* della finestra [Gestione Accessi](#), permette di creare le credenziali di accesso per un nuovo Utente, in caso di *Registrazione Manuale*, o di visualizzare ed eventualmente modificare le credenziali di accesso degli Utenti che si sono registrati autonomamente, in caso di *Registrazione Automatica* (modalità disponibile solo nell'edizione Pro).

I comandi disponibili per creare un nuovo Utente sono:

- **Nome/Cognome:** specificano il nome e il cognome dell'Utente di cui si vogliono abilitare le credenziali per permettergli l'accesso a determinate [Pagine Protette](#) del Sito.
- **Indirizzo e-mail:** specifica l'indirizzo e-mail che l'Utente dovrà utilizzare per poter visualizzare le [Pagine Protette](#).
- **Password:** specifica la Password che l'Utente dovrà utilizzare per poter visualizzare le [Pagine Protette](#) per le quali gli viene abilitato l'accesso. In caso di *Registrazione Manuale*, è sufficiente cliccare sull'icona con il lucchetto perchè venga generata una Password composta da 8 caratteri (lettere e numeri) scelti con una procedura random: tale Password può, comunque, essere liberamente modificata. In caso di *Registrazione Automatica*, invece, la Password viene impostata direttamente dall'Utente in fase di registrazione e, per rispetto della privacy, non viene mostrato in chiaro. In entrambi i casi, se necessario, sarà possibile reinviare la Password all'Utente attraverso il [Pannello di Controllo](#) online.
- **Pagina di ingresso:** permette di accedere alla Mappa del Sito per specificare quale Pagina deve essere visualizzata dopo che l'Utente ha inserito le proprie credenziali di accesso.
- **Note:** permette di inserire alcune note facoltative sull'Utente.
- **PRO** **Indirizzo IP:** solo per le registrazioni effettuate in maniera automatica, visualizza l'indirizzo IP del computer dal quale l'Utente ha effettuato la richiesta di registrazione.
- **Data di registrazione:** specifica, attraverso l'apposita finestra Calendario, la data in cui è avvenuta la registrazione dell'Utente.



Le informazioni relative alle opzioni *Note*, *Data di registrazione* e, nel caso dell'edizione Pro, *Indirizzo IP* non vengono incluse nel codice del Sito Web realizzato: servono unicamente per permettere una migliore gestione degli Utenti da parte

dell'Amministratore del Sito.

**PRO** Nell'edizione Pro, per gli Utenti che si sono registrati autonomamente (*Registrazione Automatica*), sul fondo della finestra possono essere visualizzati i seguenti avvisi:

- **Mancata Validazione:** evidenziato in giallo, segnala che l'Utente non ha ancora effettuato la validazione del proprio indirizzo e-mail (vedere, opzione *Attiva Validazione indirizzo e-mail* nella finestra [Attiva Validazione indirizzo e-mail | Impostazioni](#)). Dato che potrebbe dipendere dal fatto che l'Utente non riesce a ricevere l'e-mail con la richiesta di validazione, per esempio a causa dei filtri anti-spam, è disponibile il comando **Valida**: cliccando su questo pulsante l'Amministratore può validare manualmente l'indirizzo e-mail completando la registrazione dell'Utente.
- **E-mail già in uso:** evidenziato in rosso, segnala che l'Utente ha inserito una E-mail già in uso. Dal momento che l'E-mail deve essere univoca, occorre risolvere il conflitto.

Questi avvisi vengono notificati anche sulla tabella *Elenco Utenti e Gruppi con accesso privilegiato* (vedere, [Gestione Accessi | Utenti](#)), dove a fianco degli Utenti interessati, viene visualizzato un pallino giallo o rosso, e sul [Pannello di Controllo](#) online.



**PRO** Tutte le operazioni effettuate sugli Utenti dopo averne aggiornato la lista tramite il pulsante *Aggiorna l'elenco degli Utenti che si sono registrati automaticamente da Internet*, vengono rese effettive solo dopo la pubblicazione online del Sito. Questo significa, per esempio, che la lista degli Utenti scaricati non viene rimossa né dal [Pannello di Controllo](#) online né dall'[App WebSite X5 Manager](#) fino a che il Sito non viene ripubblicato online.

#### 4.2.4.2 Sezione Impostazioni

Attraverso i comandi di questa sezione, disponibile solo nell'edizione Pro di WebSite X5, si definisce quale metodo deve essere utilizzato per la registrazione degli Utenti e si impostano i parametri necessari per definire il processo.

Innanzitutto occorre definire il *Metodo di Registrazione* scegliendo tra:



**Registrazione Manuale:** l'Amministratore del Sito crea gli Utenti e si preoccupa di comunicare agli interessati le credenziali d'accesso per accedere alle Pagine Protette. Sul Sito potrà essere presente un form attraverso il quale gli Utenti potranno chiedere di essere registrati ma la registrazione verrà effettuata concretamente dall'Amministratore lavorando sul Progetto in WebSite X5. È la modalità disponibile di default nell'edizione Evo.



**PRO** **Registrazione Automatica:** gli Utenti possono registrarsi autonomamente compilando un'apposita form presente nel Sito online. L'Amministratore può vedere la lista degli Utenti registrati attraverso il [Pannello di Controllo](#) online o l'[App WebSite X5 Manager](#) e scaricare tale lista in modo da inserire gli Utenti nel Progetto e gestirli attraverso WebSite X5. Anche in questo caso, l'Amministratore ha comunque la facoltà di creare manualmente nuovi Utenti.

In caso di *Registrazione Manuale* sono disponibili le seguenti *Impostazioni*:

- **Pagina per la richiesta di registrazione:** permette di accedere alla [Mappa del Sito](#) per specificare quale Pagina deve essere visualizzata quando l'Utente clicca sul collegamento *Registrati* per richiedere la Password e l'indirizzo e-mail necessari per accedere alle Pagine Protette.



Questa opzione è disponibile anche nell'edizione Evo: in questo caso è presentata direttamente sotto la Tabella dei Gruppi/Utenti.

In caso di *Registrazione Automatica*, invece, sono disponibili le seguenti *Impostazioni*:

- **PRO** **Database:** specifica il nome del Database da utilizzare, scegliendolo dalla lista di quelli collegati al Progetto corrente.
- **PRO** **Nome Tabella:** in questo campo si deve inserire il nome della Tabella, all'interno del Database, in cui si vogliono raccogliere i dati. Se si inserisce il nome di una Tabella non ancora esistente, questa verrà creata automaticamente.
- **PRO** **E-mail Amministratore:** specifica un indirizzo e-mail valido dell'Amministratore del Sito. Questo parametro è obbligatorio dato che è l'indirizzo a cui verranno inviate tutte le richieste di inoltro della password effettuate dagli Utenti già registrati che l'hanno dimenticata. In più, questo indirizzo viene utilizzato come mittente delle e-mail inviate agli Utenti in caso di richiesta di convalida (*Attiva Validazione indirizzo e-mail*) e come destinatario delle e-mail di notifica per le nuove registrazioni (*Invia e-mail di notifica di ricezione nuove iscrizioni*).
- **PRO** **Invia e-mail di notifica di ricezione nuove iscrizioni:** attiva l'invio di una e-mail di notifica all'Amministratore del Sito ogni volta che si registra un nuovo Utente.



- **PRO Attiva controllo anti-spam 'Captcha':** aggiunge il controllo anti-spam del Captcha al termine della form per la registrazione. In pratica, viene inserita l'immagine di alcune lettere visualizzate in maniera distorta su uno sfondo confuso: il Visitatore deve ricopiare correttamente le lettere in un apposito Campo al fine di poter completare la registrazione.
- **PRO Attiva Validazione indirizzo e-mail:** attiva il processo di validazione degli indirizzi e-mail degli Utenti, utile per assicurarsi della correttezza degli indirizzi utilizzati, soprattutto nel caso si vogliano utilizzare tali indirizzi per l'invio di comunicazioni commerciali (procedura di *double opt-in* prevista in caso di iscrizione a new sletter). In pratica, portata a termine la registrazione, l'Utente riceve automaticamente una e-mail all'indirizzo che ha inserito compilando la form. L'e-mail riporta l'invito a cliccare su un link in modo da confermare la ricezione e, di conseguenza, l'autenticità dell'indirizzo. Cliccando su tale link, l'indirizzo e-mail viene validato e l'Utente completa la propria registrazione. Se l'Utente non clicca per convalidare la propria e-mail, la sua registrazione rimane in sospeso. In questo caso, l'Utente viene comunque inserito nel Gruppo *Registrazione Automatica* ma verrà evidenziato attraverso un pallino giallo.

A prescindere dal *Metodo di Registrazione* scelto, è poi possibile definire le *Impostazioni della Pagina di Accesso*:

- **Testo di benvenuto:** permette di comporre il testo che deve essere visualizzato quando un Visitatore cerca di accedere a una Pagina Protetta senza aver prima eseguito il login. In questi casi, il Visitatore viene re-indirizzato a una Pagina, creata automaticamente dal Programma, che si compone dei seguenti elementi:
  - Introduzione: si compone del testo di benvenuto qui specificato.
  - Form di Login: permette agli Utenti già registrati di fare il Login inserendo E-mail e Passw ord. È anche disponibile il link per il recupero della Passw ord in caso l'Utente l'abbia dimenticata.
  - Form di Registrazione: permette ai nuovi Utenti di registrarsi compilando la form con i propri dati. In caso sia richiesta la validazione dell'e-mail, al termine della compilazione della form, viene visualizzato un messaggio che invita l'Utente a scaricare la posta elettronica e a convalidare il proprio indirizzo e-mail.



Questa opzione è disponibile anche nell'edizione *Evo*: in questo caso è presentata direttamente sotto la Tabella dei Gruppi/Utenti.

#### 4.2.5 Gestione Dati

In questa finestra si impostano i metodi di gestione dei dati raccolti attraverso elementi del Sito Web come i [Moduli di Contatto](#), il [Blog](#), l'[Oggetto Commenti e Voti](#) e, nel caso dell'edizione Pro, la registrazione degli Utenti per l'[Area Riservata](#) o il [Carrello e-commerce](#).

Attraverso i comandi della sezione *Database* è possibile creare la lista dei Database collegati al Progetto del Sito Web a cui si sta lavorando, in modo da poterli gestire in maniera più agevole. Tutti i Database inseriti vengono visualizzati all'interno di una tabella riassuntiva che, per ciascuno di essi, riporta *Descrizione*, *Nome Database*, *Nome Host* e *Username*.

#### Reference: I comandi per comporre la lista dei Database

I comandi per comporre la lista dei Database collegati al Progetto corrente sono:

- **Aggiungi...:** richiama la finestra [Impostazioni Database](#) per procedere all'inserimento di un nuovo Database.
- **Rimuovi:** rimuove il Database selezionato dalla lista.
- **Modifica...:** richiama la finestra [Impostazioni Database](#) per modificare i dati del Database selezionato. È possibile procedere a tale modifica anche tramite doppio click sul Database.



È necessario creare la lista dei Database collegati al Progetto prima di poter utilizzare un Database per l'invio dei dati raccolti con un [Oggetto Modulo di Contatto](#) e, nel caso dell'edizione Pro, con la registrazione degli Utenti per l'[Area Riservata](#) o con il [Carrello e-commerce](#).

#### Reference: Le opzioni per l'invio delle e-mail e il salvataggio su Server

Tramite le opzioni della sezione *Invio E-mail* è possibile intervenire sui metodi utilizzati per effettuare l'invio delle e-mail:

- **Script per l'invio delle e-mail:** imposta lo script che deve essere utilizzato per l'invio delle e-mail gestito da WebSite X5 in relazione, per esempio, all'utilizzo dell'Oggetto Modulo di Contatto o alla creazione di un Carrello e-commerce. Per garantire una maggiore compatibilità con le diverse configurazioni dei server su cui possono essere pubblicati i siti, viene consigliato di utilizzare il metodo di invio *PHP Mailer (consigliato)*. Su questa libreria si basano anche i metodi *SMTP* e *SMTP Autenticato*. In alternativa, è possibile utilizzare i metodi di invio basati sulla funzione standard "mail" di PHP. *Script completo* e, nel caso questo non funzioni, *Server di bassa qualità* o *Script a basso livello*.



Per conoscere i parametri richiesti per configurare l'invio tramite *SMTP* o *SMTP Autenticato*, è necessario contattare il proprio Provider dello spazio Web.

- **Metodo di invio dei dati:** imposta il metodo di invio dei dati che deve essere utilizzato per l'invio dei dati dell'Oggetto Modulo di Contatto. Di default viene utilizzato il metodo POST ma, dal momento che alcuni Server potrebbero non essere adeguatamente impostati per supportarlo, è possibile scegliere di utilizzare il metodo GET.



Com'è noto il protocollo HTTP (Hypertext Transfer Protocol) è quello utilizzato come principale sistema per la trasmissione di informazioni sul Web. Questo protocollo funziona in base a un meccanismo di richiesta/risposta in cui il Client esegue una richiesta e il Server restituisce una risposta. In genere, il Client corrisponde al Browser e il Server al Sito Web.

I messaggi HTTP di richiesta/risposta hanno, ovviamente, una loro sintassi. In particolare, nei messaggi di richiesta è necessario specificare un metodo e, fra quelli disponibili, i più comuni sono GET e POST.

Il metodo GET è usato per ottenere il contenuto della risorsa indicata come oggetto della richiesta (ad esempio la pagina web che si intende avere).

Il metodo POST, invece, è usato di norma per inviare informazioni al Server (ad esempio i dati di una form).

Dunque, per il caso specifico delle form e-mail è più corretto utilizzare il metodo POST ma, dal momento che può non essere supportato dal Server, WebSite X5 permette di sfruttare in sostituzione il metodo GET.

- **Utilizza sempre come mittente l'indirizzo e-mail:** se attivata, imposta l'indirizzo e-mail specificato nell'apposito campo come mittente per tutte le e-mail che vengono inviate dal Sito. L'indirizzo e-mail qui specificato sovrascrive quello eventualmente impostato attraverso le apposite opzioni dell'[Oggetto Modulo di Contatto](#), quello proprio del cliente che effettua l'ordine attraverso il [Carrello e-commerce](#) e, nel caso dell'edizione Pro, quello dell'utente che si registra automaticamente per accedere a un'[Area Riservata](#) del Sito.



Questa opzione è utile nel caso in cui il Provider blocca l'invio dal server di e-mail in cui il mittente ha un dominio diverso da quello del Sito: non permette, per esempio, che dal sito <http://www.miosito.it> possa partire una e-mail di ordine in cui il mittente ha un indirizzo diverso da [...@miosito.it](mailto:...@miosito.it). In questi casi, specificando un indirizzo e-mail per il mittente che abbia lo stesso dominio del sito da cui partono le comunicazioni, è possibile risolvere facilmente l'inconveniente.

Infine, è possibile impostare la *Cartella con accesso in scrittura*:

- **Cartella su Server con accesso in scrittura:** in questo campo è necessario specificare il percorso su Server della cartella con accesso in scrittura, ovvero della cartella all'interno della quale è abilitata la scrittura da parte del codice PHP.



Normalmente i Provider permettono l'accesso in scrittura per ogni cartella del Server: in questi casi non è necessario specificare alcun percorso per la cartella pubblica. Al contrario, per conoscere il percorso completo della cartella pubblica è necessario contattare il proprio Provider dello spazio Web.

Nella sezione *Web Site Test* del [Pannello di Controllo](#) online è possibile verificare se la cartella con accesso in scrittura specificata, e le eventuali sottocartelle in essa presenti, esistono e, in caso positivo, se permettono effettivamente la scrittura dei dati.

#### 4.2.5.1 Finestra Impostazioni Database

Questa finestra, richiamata dal comando *Aggiungi...* presente nella finestra [Gestione Dati](#), permette di definire le impostazioni relative a un nuovo Database collegato al Progetto in corso.

Le *Impostazioni Database* che occorre definire sono:

- **Descrizione:** è un nome che può essere assegnato liberamente al Database in modo da poterlo identificare con maggiore semplicità.
- **Nome Host:** è l'indirizzo URL del Server MySQL su cui risiede il Database online che si vuole utilizzare. Nella maggior parte dei casi il Database risiede sullo stesso Server che ospita anche il sito Web a cui è collegato e quindi può essere individuato con l'espressione "localhost". In qualsiasi caso è bene verificare il dato con il proprio Provider.
- **Nome Database:** in questo campo si deve inserire il nome del Database su cui si vuole lavorare (dato fornito dal Provider).
- **Username:** in questo campo si deve inserire la Username stabilita per poter accedere al proprio Database online (dato fornito dal Provider).
- **Password:** in questo campo si deve inserire la Password stabilita per poter accedere al proprio Database online (dato fornito dal Provider).

#### 4.2.6 Pagina di ingresso

Questa finestra presenta i comandi necessari per creare una Pagina di introduzione al Sito e per predisporlo alla consultazione in diverse Lingue.

Come dice il nome, la Pagina di ingresso è una specie di copertina iniziale del Sito: in genere presenta semplicemente un'Immagine, un Video o un'Animazione e permette di accedere alla vera Home Page allo scadere di un tempo prefissato o al click su un collegamento. Se necessario, questa Pagina introduttiva può presentare anche i collegamenti per permettere la scelta della Lingua di consultazione del Sito.

Lavorando con l'edizione Pro, è anche possibile utilizzare la Pagina di ingresso per impostare il reindirizzamento automatico in base alla lingua o alla risoluzione rilevata così da configurare una miglior esperienza d'uso per il Visitatore.

##### Reference: I comandi per attivare la Pagina di ingresso


Dal momento che la Pagina di ingresso è un elemento facoltativo di un Sito, perché venga inserita è necessario, per prima cosa, attivare l'opzione **Attiva Pagina di Ingresso**. Fatto questo occorre specificare quale uso si vuol fare della Pagina di ingresso scegliendo fra le seguenti opzioni:

- **Mostra la Pagina di Ingresso:** la Pagina di ingresso è la prima ad essere visualizzata e solo allo scadere di un tempo prefissato o al click su un collegamento appositamente predisposto viene visualizzata l'Home Page del Sito.
- **Mostra la Pagina di Ingresso e richiedi la scelta della lingua:** la Pagina di Ingresso ha lo stesso comportamento visto per il caso precedente, in più presenta i collegamenti che consentono al Visitatore di scegliere in quale lingua consultare il Sito.
- **Rileva automaticamente la lingua:** la Pagina di ingresso viene creata ma non viene mai visualizzata. In questo caso, infatti, la Pagina di ingresso contiene solo il codice che serve per rilevare automaticamente la lingua del Browser del Visitatore e fare il reindirizzamento alla Home Page corrispondente, presupponendo che siano state realizzate versioni in lingue diverse del Sito. Nel caso la lingua individuata non sia fra quelle previste, il Visitatore viene reindirizzato alla Home Page nella lingua impostata come Predefinita.
- **PRO Rileva automaticamente la risoluzione:** anche in questo caso la Pagina di ingresso viene creata ma non viene mai visualizzata dal momento che contiene solo il codice necessario per rilevare la risoluzione del dispositivo utilizzato dal Visitatore per la navigazione e per fare il reindirizzamento alla versione più opportuna del Sito. Il presupposto è che siano state realizzate versioni diverse del Sito, ottimizzate per risoluzioni diverse: per esempio, una versione Desktop e una versione Mobile.

##### Reference: I comandi per inserire i contenuti della Pagina di ingresso

Se si sceglie l'opzione *Mostra la Pagina di Ingresso* o l'opzione *Mostra la Pagina di Ingresso e richiedi la scelta della lingua* è possibile comporre la Pagina di ingresso definendone il Contenuto e lo Sfondo, oltre che impostando un'eventuale Colonna Sonora.

Le opzioni presentate nel riquadro *Contenuto della Pagina* sono:

- **Tipo:** specifica che tipo di contenuto deve essere inserito nella Pagina di ingresso, scegliendo tra *Immagine*, *Animazione*, *Video* e *Codice HTML*.
- **File:** attiva se si sceglie come *Tipo* di contenuto l'*Immagine*, l'*Animazione* o il *Video*, importa il file grafico (in formato .JPG, .GIF, .PNG), il file Animazione (in formato .WAX5 o .SWF) o il File Video (in formato .MP4, .WEBM, .OGG) da utilizzare. Solo nel caso in cui si scelga di utilizzare un'*Immagine*, è disponibile anche il pulsante  per richiamare la finestra [Immagine da Libreria Online...](#)
- **Codice HTML:** attiva se si sceglie come *Tipo* di contenuto il *Codice HTML*, permette di digitare il codice da inserire nella Pagina di ingresso. La Barra Strumenti presente mette a disposizione i seguenti comandi:



**Taglia [CTRL+X] - Copia [CTRL+C] - Incolla [CTRL+V]**

Tagliano, copiano e incollano il testo selezionato.





**Annulla [CTRL+Z] - Ripristina**

Annullano e ripristinano l'ultima operazione eseguita/annullata.

- **Dimensioni:** specifica le dimensioni in pixel della larghezza e dell'altezza dell'*Immagine*, dell'*Animazione*, del *Video* o del *Codice HTML* inseriti. Cliccando sull'icona del lucchetto, nell'impostare le dimensioni viene mantenuta inalterata la proporzione fra la larghezza e l'altezza.

Le opzioni presentate nel riquadro *Sfondo della Pagina* sono:

- **Colore Sfondo:** specifica il colore di sfondo della Pagina di ingresso.

- **File Immagine:** seleziona il file grafico (.JPG, .GIF, .PNG) relativo all'immagine da utilizzare come sfondo. L'immagine può essere ricercata o all'interno della [Immagine da Libreria Online...](#) richiamabile attraverso il pulsante  o nelle cartelle locali attraverso il pulsante  *Selezione file*.
- **Disposizione:** specifica se l'immagine inserita come sfondo deve essere ripetuta o meno. L'immagine può essere ripetuta solo in senso orizzontale, solo in senso verticale o in entrambe i sensi, in modo da giungere ad occupare l'intero spazio a disposizione. In più, è possibile fare in modo che l'immagine venga adattata, ovvero ridimensionata in modo da coprire tutto lo sfondo.
- **Allineamento:** specifica come deve essere allineata l'immagine inserita rispetto alla finestra del Browser.

Infine, il riquadro *Opzioni* presenta le seguenti opzioni:

- **Suono in ingresso:** specifica il file audio (in formato .MP3) da utilizzare come sottofondo musicale durante la visualizzazione della Pagina di ingresso.
- **Salta alla Home Page dopo [sec]:** disponibile solo nel caso sia stata selezionata l'opzione *Mostra la Pagina di Ingresso*, specifica per quanti secondi deve essere visualizzata la Pagina di ingresso. Trascorso l'intervallo di tempo impostato, viene automaticamente visualizzata la Home Page.

### Reference: I comandi per impostare le lingue

Se si sceglie l'opzione *Mostra la Pagina di Ingresso e richiedi la scelta della lingua* o l'opzione *Rileva automaticamente la lingua*, è necessario definire anche le impostazioni relative alla gestione delle lingue.

Nel riquadro *Elenco Lingue* occorre comporre la lista delle Lingue in cui il Sito sarà disponibile. Di default viene proposto un elenco composto da 5 Lingue che, in qualsiasi caso, può essere liberamente modificato attraverso i comandi disponibili:

- **Aggiungi... / Rimuovi:** permettono di comporre l'elenco delle Lingue di consultazione consentendo, rispettivamente, di aggiungere una nuova Lingua (tramite la finestra richiamata [Impostazioni Lingua](#)) o di cancellare una Lingua già inserita.
- **Sposta Sopra / Sposta Sotto:** disponibili solo se si sceglie l'opzione *Mostra la Pagina di Ingresso e richiedi la scelta della lingua*, agiscono sull'ordine di visualizzazione delle Lingue già presenti, spostando verso l'alto o verso il basso quella selezionata.
- **Predefinito:** imposta come "predefinita" la Lingua selezionata all'interno dell'*Elenco Lingue*. Se è stata scelta l'opzione *Mostra la Pagina di Ingresso e richiedi la scelta della lingua*, deve essere impostata come "predefinita" la Lingua del Sito a cui i Visitatori devono accedere immediatamente, prima ancora di effettuare la scelta della Lingua di consultazione preferita. Se, invece, è stata scelta l'opzione *Rileva automaticamente la lingua*, deve essere impostata come "predefinita" la Lingua del Sito a cui i Visitatori devono essere reindirizzati nel caso in cui abbiano impostato una lingua del Browser diversa da quelle previste. In entrambi i casi il Sito nella Lingua predefinita è l'unico per il quale è necessario attivare la Pagina di ingresso.
- **Modifica...:** richiama la finestra [Impostazioni Lingua](#) in modo da modificare i parametri impostati per la Lingua selezionata fra quelle già inserite nell'*Elenco Lingue*.



Per maggiori informazioni, vedere [Come creare un Sito multi-lingua](#)



Anche se nella finestra relativa alla Pagina di ingresso si parla esplicitamente di Lingue, è possibile sfruttare questa gestione per permettere al Visitatore di scegliere non solo fra Lingue di consultazione diverse ma, più genericamente, fra diverse versioni di uno stesso Sito. Per esempio, si potrebbe impostare la scelta tra "Versione adatta ai minori / Versione solo per adulti".

---

### Reference: I comandi per impostare il reindirizzamento in base alla risoluzione

Se si sceglie l'opzione *Rileva automaticamente la risoluzione*, disponibile solo nell'edizione Pro di WebSite X5, non è necessario inserire alcun contenuto ma occorre invece impostare dei breakpoint per identificare degli intervalli di risoluzioni a cui far corrispondere la visualizzazione di una determinata versione del Sito. Preparando versioni dello stesso Sito ottimizzate per risoluzioni diverse (per esempio, versione Desktop e versione Mobile) e rilevando automaticamente la risoluzione del dispositivo utilizzato è possibile, infatti, far visualizzare a ciascun Visitatore la versione del Sito più adeguata.

Un breakpoint può essere genericamente definito come un punto, sulla linea ideale che esprime la risoluzione dei possibili dispositivi su cui potrà essere visualizzato un Sito, in cui si verifica una qualche modifica al layout della Pagina.

Nella tabella *Elenco dei breakpoint* vengono ricapitolati tutti i breakpoint inseriti, con gli *Intervalli* che determinano e le *URL* delle versioni del Sito a cui sono collegati. Di default, alla creazione di un nuovo Progetto sono presenti solo i breakpoint che determinano le Visualizzazioni *Desktop* e *Smartphone*.

Il breakpoint per la visualizzazione *Desktop* viene impostato automaticamente riprendendo la risoluzione del Modello Principale

---

attualmente impostato e non può essere modificato manualmente. Analogamente, per questo breakpoint anche la URL viene impostata automaticamente (riprendendo quanto specificato nel campo *Indirizzo URL del Sito* presente nella finestra [Impostazioni del Sito | Generale](#)).

Ad eccezione dei breakpoint che determinano le Visualizzazioni *Desktop* e *Smartphone*, dunque, gli altri breakpoint possono essere aggiunti, modificati o rimossi attraverso gli appositi comandi presenti a lato della tabella riepilogativa:

- **Aggiungi...:** aggiunge, tramite la finestra richiamata [Impostazioni Breakpoint](#), un nuovo breakpoint specificando la risoluzione alla quale deve scattare e la URL a cui deve reindirizzare. È possibile impostare fino a un massimo di 10 breakpoint complessivi.
- **Predefinito:** imposta come "predefinito" il breakpoint selezionato all'interno dell'*Elenco dei breakpoint*. Deve essere impostato come "predefinito" il breakpoint relativo al Sito del Progetto in corso.
- **Modifica...:** consente di modificare, tramite la finestra richiamata [Impostazioni Breakpoint](#), il valore della risoluzione del breakpoint selezionato. Non è attivo per i breakpoint associati alla Visualizzazione *Desktop* e alla Visualizzazione *Smartphone* i cui valori vengono impostati in automatico.
- **Rimuovi:** elimina il breakpoint selezionato. I breakpoint che determinano le Visualizzazioni *Desktop* e *Smartphone* non possono essere eliminati.



Per maggiori informazioni, vedere [Come creare le versione Desktop e Mobile di un Sito Web](#)





Attivando la visualizzazione di una Pagina di ingresso, viene automaticamente visualizzata sulla [Mappa](#) la Pagina Speciale "Pagina di ingresso": è possibile selezionarla e richiamare la finestra [Proprietà Pagina](#) per definirne le proprietà principali.

#### 4.2.6.1 Finestra Impostazioni Lingua

Questa finestra, richiamata cliccando sul pulsante *Aggiungi...* o sul pulsante *Modifica...* presenti nella finestra [Pagina di ingresso](#) se si sceglie l'opzione *Mostra la Pagina di Ingresso e richiedi la scelta della lingua* o l'opzione *Rileva automaticamente la lingua*, permette di impostare alcuni parametri relativi a una lingua in cui il Sito Web è disponibile per la consultazione.

Le opzioni disponibili sono:

- **Nome della Lingua da visualizzare:** inserisce il nome della Lingua che si desidera rendere disponibile. Cliccando sulla freccia affiancata al campo è possibile aprire un menu a tendina con un elenco di Lingue e selezionare quella da inserire: in alternativa, è comunque possibile digitare direttamente in nome della Lingua.
- **File Immagine per questa Lingua (es bandiera):** disponibile solo se è stata selezionata l'opzione *Mostra la Pagina di Ingresso e richiedi la scelta della lingua*, importa il file grafico da utilizzare per creare il Pulsante associato alla Lingua. Cliccando su  si può selezionare il file .JPG, .GIF o .PNG da utilizzare, per esempio, per creare un Pulsante con l'Immagine della bandiera relativa alla Lingua.  
Nel caso non venga associata alcuna Immagine, invece di un Pulsante grafico verrà automaticamente creato un collegamento testuale utilizzando il *Nome della Lingua da visualizzare* come testo.
- **Codice di riferimento della Lingua:** disponibile solo se è stata selezionata l'opzione *Rileva automaticamente la lingua*, specifica il codice da utilizzare per riferirsi alla Lingua. Cliccando sulla freccia affiancata al campo si apre un menu a tendina con l'elenco dei codici solitamente utilizzati: è possibile selezionare il codice da inserire o digitarlo direttamente.
- **Collegamento per questa Lingua (es mostra il Sito in questa lingua):** disponibile se è stata selezionata l'opzione *Mostra la Pagina di Ingresso e richiedi la scelta della lingua*, imposta un link sull'immagine importata attraverso l'opzione *File Immagine per questa Lingua (es bandiera)*. Cliccando sul pulsante  viene richiamata la finestra [Collegamento](#) attraverso la quale è possibile scegliere il tipo di azione oltre che le relative opzioni. Se, per esempio, il Sito nella Lingua indicata dalla bandierina è stato già pubblicato, è possibile scegliere l'azione *File o URL* e specificare la URL in modo da collegarlo (es, <http://www.miosito.it/en/index.html>). Nel caso si stia lavorando sulla Lingua impostata come Predefinita non è possibile prevedere alcun link poiché viene associato automaticamente il collegamento alla Home Page del Sito corrente.
- **URL per questa Lingua:** disponibile solo se è stata selezionata l'opzione *Rileva automaticamente la lingua*, imposta la URL verso la quale deve essere reindirizzato il Visitatore se ha impostato questa Lingua per il suo Browser. Vengono accettate anche URL relative (per esempio, en/).

#### 4.2.6.2 Finestra Impostazioni Breakpoint

Questa finestra, richiamata cliccando sul pulsante *Aggiungi...* o sul pulsante *Modifica...* presenti nella finestra [Pagina di ingresso](#) se si sceglie l'opzione *Rileva automaticamente la risoluzione*, permette di impostare nuovi breakpoint che portano alla visualizzazione di una determinata versione del Sito.

Le opzioni disponibili sono:

- **Valore Breakpoint:** specifica il valore in pixel della risoluzione a cui deve essere impostato il breakpoint.
- **URL per questo Breakpoint:** imposta la URL verso la quale deve essere reindirizzato il Visitatore se sta utilizzando un dispositivo per il quale viene rilevata una risoluzione che ricade nell'intervallo di valori identificato per il breakpoint. Vengono accettate anche URL relative (per esempio, en/).

#### 4.2.7 Messaggio Pubblicitario

Questa finestra presenta i comandi attraverso i quali è possibile procedere all'impostazione di un Messaggio Pubblicitario sulla Home Page o su tutte le Pagine del Sito.

Il Messaggio Pubblicitario può essere creato come un'Immagine o un'Animazione, visualizzata in una posizione determinata della Pagina, sulla quale viene impostato un collegamento a una Landing Page (o Pagina di destinazione). Ovviamente la Landing Page, che non è altro che una Pagina interna del Sito, dovrà essere studiata per riuscire a convincere il Visitatore a portare a termine l'azione desiderata: compilare un form, effettuare un acquisto, ecc.

##### Reference: I comandi per impostare un Messaggio Pubblicitario

Se si desidera inserire un Messaggio Pubblicitario occorre, per prima cosa, attivare l'opzione **Visualizza Messaggio Pubblicitario**.

È possibile scegliere il *Tipo di messaggio* da impostare, selezionando una delle seguenti voci:



**Messaggio di Avviso:** un'immagine o un'animazione di Avviso che ha lo scopo di attirare l'attenzione del Visitatore viene visualizzata in un'angolo della Pagina: al passaggio del mouse, viene visualizzata l'immagine contenente il Messaggio pubblicitario o la new s.



**Messaggio in riquadro:** il Messaggio pubblicitario viene inserito in un riquadro, visualizzato in una posizione specificata della finestra del Browser, in sovrapposizione rispetto ai contenuti della Pagina.




**Messaggio su barra orizzontale:** il Messaggio pubblicitario viene proposto attraverso una barra orizzontale visualizzata in cima alla finestra del Browser, prima del contenuto reale della Pagina, o sul fondo della finestra del Browser, in sovrapposizione rispetto ai contenuti della Pagina.





**Messaggio di Copertina:** il Messaggio pubblicitario viene proposto attraverso un'immagine visualizzata a pieno schermo. L'immagine si adatta alle dimensioni della finestra del browser occupandola completamente: cliccando in un punto qualsiasi dell'immagine si esegue il link associato; cliccando sul pulsante che invita a scorrere la pagina (previsto in automatico) o facendo lo scroll, l'immagine di copertina scompare per mostrare i contenuti della Pagina.


Dunque, mentre nel caso del *Messaggio di Avviso* occorre lavorare sia sull'Avviso che sul Messaggio vero e proprio, nel caso del *Messaggio in riquadro*, del *Messaggio su barra orizzontale* e del *Messaggio di Copertina* è sufficiente definire solo il Messaggio.

Le opzioni per definire lo *Stile Avviso* del *Messaggio di Avviso* sono:

- **File Immagine:** specifica l'immagine o l'animazione che deve essere usata per catturare l'attenzione del Visitatore. Cliccando sul pulsante con il triangolo si accede a una libreria di immagini e animazioni predefinite. In alternativa è possibile cliccare sul pulsante  *Selezione file* per ricercare il file grafico (in formato .JPG, .PNG, .GIF, .WAX5) nelle cartelle locali.
- **Posizione:** stabilisce dove verrà visualizzata l'immagine di Avviso: in *Alto a Sinistra*, in *Alto a Destra*, in *Basso a Sinistra* o in *Basso a Destra*.
- **Effetto:** imposta un effetto di visualizzazione sull'immagine di Avviso.
- **Ripeti Effetto (sec):** definisce dopo quanti secondi deve essere ripetuto l'effetto impostato sull'immagine di Avviso.

Invece, le opzioni per definire lo *Stile Messaggio* del *Messaggio di Avviso* sono:

- **File Immagine:** specifica il file grafico (in formato .JPG, .GIF, .PNG) o il file dell'Animazione (in formato .WAX5) contenente il Messaggio Pubblicitario che si vuole proporre. L'immagine può essere ricercata o all'interno della [Libreria online](#) richiamabile attraverso il pulsante  o nelle cartelle locali attraverso il pulsante  *Selezione file*.

- **Effetto:** imposta un effetto di visualizzazione sull'immagine del Messaggio.
- **Collegamento:** imposta il link (generalmente a una Pagina di destinazione o Landing Page) che deve essere attivato cliccando sul Messaggio Pubblicitario. Cliccando sul pulsante  viene richiamata la finestra [Collegamento](#) attraverso la quale è possibile scegliere il tipo di azione oltre che le relative opzioni.
- **Suono in ingresso:** importa il file audio (in formato .MP3) che deve essere riprodotto durante la visualizzazione del Messaggio Pubblicitario.



#### Cos'è una Landing page?

La Landing Page è una Pagina destinata ad accogliere un Visitatore e viene visualizzata perché collegata, per esempio, ad un link o ad un banner pubblicitario. Come suggerisce il nome, è la Pagina in cui il Visitatore "atterra" e deve essere costruita in maniera da permettergli di trovare subito le informazioni desiderate, evitandogli di dover navigare nel Sito alla loro ricerca.

Il meccanismo può essere efficacemente spiegato con un esempio: pubblichiamo un banner per reclamizzare la vendita di un prodotto. Le informazioni veicolate dal banner sono poche ed essenziali ma possiamo impostare un link per guidare il Visitatore interessato al nostro Sito. In questo caso, è controproducente linkare direttamente la Home Page del nostro Sito: è troppo generica e costringerebbe il Visitatore ad intraprendere una navigazione interna prima di trovare le informazioni necessarie sul prodotto e su come procedere all'acquisto. Il rischio è di perdere subito un potenziale cliente. La soluzione migliore, invece, è di costruire una Pagina ad hoc in cui presentare, con un layout semplice e funzionale, tutte le informazioni che il Visitatore si aspetta di trovare sul prodotto reclamizzato nel banner, incluse le istruzioni per procedere nell'acquisto. Molto spesso una Pagina di questo tipo deve essere costruita appositamente ma, se ben fatta, ha il vantaggio di guidare verso l'obiettivo desiderato (nell'esempio, l'acquisto di un prodotto) il Visitatore attirato dal nostro messaggio pubblicitario.


Per il *Messaggio in riquadro* occorre definire solo lo *Stile Messaggio*. Oltre a quelle già viste per il *Messaggio di Avviso*, le opzioni disponibili sono:

- **Posizione:** stabilisce dove verrà visualizzato il Messaggio Pubblicitario all'interno della finestra del Browser. È possibile posizionarlo al *Centro*, in *Alto a Sinistra*, in *Alto a Destra*, in *Basso a Sinistra* e in *Basso a Destra*.

Anche per il *Messaggio su barra orizzontale* occorre definire solo lo *Stile Messaggio*. In questo caso non è possibile prevedere un effetto e le opzioni che si differenziano sono:

- **Posizione:** definisce se la barra con il Messaggio Pubblicitario deve essere visualizzato in alto, prima dei contenuti della Pagina, o al fondo, in sovrapposizione sulla parte terminale della Pagina.
- **Colore Sfondo:** definisce il colore per lo sfondo della barra orizzontale contenente il Messaggio Pubblicitario.

Infine, anche per il *Messaggio di Copertina* occorre definire solo lo *Stile Messaggio*. In questo caso non è possibile prevedere un effetto né un suono in ingresso e le opzioni specifiche sono:

- **Pulsante di scroll:** definisce la grafica del pulsante che, posizionato in automatico al fondo dell'immagine usata come Copertina, invita a scorrere verso il basso in modo da scoprire i contenuti di pagina. È possibile cliccare sulla freccia presente nel campo per selezionare un'immagine dalla libreria disponibile o cliccare sul pulsante  e importare il file grafico (.JPG, .GIF, .PNG.) relativo all'immagine da utilizzare.
- **Colore Sfondo:** imposta il colore che deve essere utilizzato per creare un filtro Overlay da applicare sui contenuti di pagina. Questo filtro scompare in dissolvenza mano a mano che l'immagine di Copertina viene fatta scorrere verso l'alto.

A prescindere dal *Tipo di messaggio* scelto, nel riquadro *Modalità di visualizzazione* sono disponibili le opzioni:

- **Visibile in:** attraverso la finestra richiamata, visualizza la Mappa del Sito e consente di definire in quali pagine deve essere visualizzato il Messaggio Pubblicitario.
- **Attivo dal / Scade il:** attraverso il calendario richiamato, specificano la data e l'ora che stabiliscono l'inizio e la fine del periodo in cui il Messaggio Pubblicitario deve essere visualizzato sulle Pagine del Sito.
- **Mostra dopo [sec]:** definisce il tempo di attesa che deve intercorrere tra l'apertura della Pagina e la visualizzazione del Messaggio Pubblicitario.
- **Visualizza messaggio solo una volta:** se attivata, fa in modo che il Messaggio Pubblicitario venga visualizzato solo una volta, alla prima apertura di una Pagina del Sito. Aprendo una nuova sessione di navigazione, il Messaggio Pubblicitario verrà comunque riproposto.



Per creare un banner che deve presentare delle informative a tutela dei diritti degli Utenti, invece di utilizzare le funzioni incluse nella finestra [Messaggio Pubblicitario](#), è più appropriato utilizzare le funzioni specifiche proposte nella finestra [Privacy e Sicurezza](#).

#### 4.2.8 Privacy e Sicurezza

Questa finestra permette di gestire alcuni aspetti importanti legati, da un lato, alla visualizzazione delle informative che il Sito è tenuto a dare nel rispetto della Privacy degli Utenti e, dall'altro, alla protezione delle Pagine da abusi e azioni di spam.

Nello specifico, le diverse opzioni disponibili sono presentate nelle seguenti sezioni:

- [Privacy](#)
- [Sicurezza](#)

##### 4.2.8.1 Sezione Privacy

Attraverso i comandi di questa sezione si può impostare e attivare la visualizzazione di un banner utile per mostrare una breve informativa, generalmente inerente il trattamento dei dati personali o l'impiego di cookie nel Sito, e ottemperare così, dove previste, alle disposizioni di Legge in materia di Privacy:

- **Visualizza il banner per l'informativa sulle Policy:** attiva la visualizzazione del banner per l'informativa in tutte le Pagine di ingresso al Sito.
- **Testo del banner:** campo per comporre il testo dell'informativa che deve essere visualizzata all'interno del banner. L'editor di testo disponibile propone, oltre ai comandi per le consuete operazioni di Copia e Incolla, il comando per inserire dei collegamenti che può essere utilizzato, per esempio, per inserire un link a una Policy estesa.

Attraverso le opzioni della sezione *Stile Banner* è poi possibile definire se il messaggio deve essere visualizzato in un riquadro o in una barra orizzontale e alcune opzioni che definiscono l'aspetto del banner:

- **Posizione:** specifica come il banner deve essere posizionato rispetto alla finestra del Browser.
- **Colore Sfondo:** definisce il colore dello sfondo del banner.

Le opzioni per definire lo *Stile Contenuti*, invece, sono:

- **Tipo di Font:** specifica il Tipo di carattere, le dimensioni e lo Stile del testo. Il menu a tendina propone: il comando per applicare il *Font di default* (definito dallo Stile dell'elemento *Testo della Pagina* nella finestra [Stile dei Testi](#)); la lista dei Safe Fonts, ovvero dei font presenti su tutti i dispositivi e per i quali, quindi, non è necessaria alcuna pubblicazione; tutti i Google Fonts e i Web Fonts aggiunti attraverso la finestra [Aggiungi Web Font](#) richiamata dal comando *Altri tipi di carattere*.
- **Colore Testo:** definisce il colore del testo.
- **Mostra Pulsante 'Accetta':** se attiva, nel banner viene inserito un pulsante cliccando sul quale l'Utente accetta che il sito utilizzi i Cookie e tratti i dati secondo le modalità dichiarate. L'aspetto del pulsante *Accetta* può essere definito attraverso le opzioni *Colore Sfondo* e *Colore Testo*. Cliccando sul pulsante *Accetta*, il banner viene chiuso: in questo caso non è presente il pulsante con la x.

Il banner viene automaticamente visualizzato non appena il Visitatore apre per la prima volta una delle Pagine di ingresso al Sito. A seconda delle scelte fatte, il banner si presenta o come un riquadro posizionato al centro della finestra del Browser o come una barra posizionata in alto o in basso: in qualsiasi caso ha sempre dimensioni adeguate per contenere tutto il testo.

Grazie all'impiego di un cookie tecnico, il banner viene visualizzato solo la prima volta che il Visitatore accede al Sito. Nel momento in cui il Visitatore clicca sul pulsante *Accetta* o sulla x si assume, infatti, che sia stato informato e che abbia espresso il suo consenso.



Le disposizioni di Legge in materia di Privacy, Trattamento dei Dati e utilizzo dei cookie presentano variazioni anche significative in base alla Nazione. Si raccomanda di informarsi attraverso gli Organi e i Siti di riferimento preposti dal Legislatore circa gli adempimenti richiesti nel proprio Paese al fine di non incorrere, dove previsto, in sanzioni pecuniarie.



Questo banner è pensato per presentare delle informative a tutela dei diritti degli Utenti. Per attivare, invece, dei banner pubblicitari si consiglia di utilizzare le funzioni incluse nella finestra [Messaggio Pubblicitario](#).



#### 4.2.8.2 Sezione Sicurezza

Attraverso i comandi di questa sezione si può attivare la protezione del codice e specificare il tipo di Captcha da impiegare per bloccare la ricezione di e-mail di spam:

- **Attiva protezione accesso codice HTML:** attiva la protezione sulle Pagine del Sito pubblicato disabilitando il click del tasto destro del mouse. In questo modo il Visitatore non può accedere al codice sorgente delle pagine online attraverso i comandi del menu contestuale richiamato cliccando con il tasto destro del mouse sulle pagine stesse.
- **Regole per la scelta della Password:** stabilisce quali regole devono essere rispettate nella creazione di una password in tutti i punti in cui è previsto che l'Utente ne possa scegliere una. Le regole che si possono imporre sono:
  - **Numero minimo di caratteri:** definisce il numero minimo di caratteri di cui deve comporsi una password per essere accettata come valida;
  - **Caratteri obbligatori:** impone che nella composizione delle password venga utilizzato almeno una lettera maiuscola (**A-Z**) e/o almeno un numero (**0-9**) e/o almeno un carattere speciale (!%#@#).
- **Tipo di Captcha:** definisce quale sistema di Captcha deve essere attivato in tutti i Moduli e-mail inseriti nel Sito (creati attraverso l'[Oggetto Modulo di Contatto](#) o previsti all'interno del [Carrello di e-commerce](#)) al fine di bloccare la ricezione di e-mail di spam. È possibile scegliere tra le voci:



**WebSite X5 Captcha:** è il sistema impostato di default. Prevede che, al termine del modulo e-mail, venga inserita l'immagine di alcune lettere visualizzate in maniera distorta su uno sfondo confuso: il Visitatore deve ricopiare correttamente le lettere in un apposito Campo al fine di poter inviare il messaggio.



**Google reCaptcha v2:** è il nuovo sistema di Captcha sviluppato da Google. Chiede al Visitatore semplicemente di cliccare per confermare di non essere un robot. Solo in casi di rischio, può richiedere al Visitatore di risolvere un problema, come riscrivere un testo distorto o far corrispondere due immagini.

Per poter usufruire di questo servizio occorre aver prima registrato il proprio Sito: in questo modo si ottengono la *Chiave del Sito* e la *Chiave Segreta* richieste da WebSite X5.



Per maggiori informazioni su Google reCaptcha, per registrare i propri Siti e per ottenere i parametri necessari per utilizzare il servizio cliccare sul pulsante  e accedere al sito ufficiale: [www.google.recaptcha.com](http://www.google.recaptcha.com).

#### 4.2.9 Statistiche, SEO e Codice

Questa finestra permette di lavorare all'ottimizzazione delle Pagine attivando strumenti come la SiteMap o, nel caso dell'edizione Pro, il file robots.txt e aggiungendo i codici necessari, per esempio, per attivare un servizio di statistiche di accesso al Sito.

Nello specifico, le diverse opzioni disponibili sono presentate nelle seguenti sezioni:

- [Statistiche](#)
- [SEO](#)
- [Codice](#)

##### 4.2.9.1 Sezione Statistiche

Attraverso i comandi di questa sezione si procede all'inserimento dei codici necessari per l'attivazione di un servizio di statistiche sul sito.

Se si vuole disporre di informazioni su quanti Utenti visitano il Sito e su alcuni loro comportamenti è sufficiente spuntare l'opzione **Attiva le statistiche di accesso al Sito**, scegliere quale sistema di statistiche utilizzare e, in base a questo, definire alcuni parametri:

- **Motore statistiche:** definisce quale motore di statistiche deve essere impiegato, scegliendo tra *Google Universal Analytics* e *WebSite X5 Statistics*.

Nel caso si scelga di utilizzare *Google Universal Analytics* è necessario specificare:

- **Tracking ID per Google Universal Analytics:** campo per inserire il codice di monitoraggio che è necessario implementare per attivare l'Universal Analytics™ di Google.



Per maggiori informazioni sul servizio Google Analytics™ e per ottenere un account, cliccare sul pulsante  e accedere al Sito ufficiale: <http://www.google.it/analytics/>.

- **Anonimizzazione IP:** attiva la mascheratura dell'indirizzo IP nel codice di monitoraggio del JavaScript di Google Analytics™.



Per impostazione predefinita, Google Analytics™ utilizza l'intero indirizzo IP degli utenti di un Sito Web per fornire dati geografici di carattere generale nei rapporti. Attivando la mascheratura dell'indirizzo IP, Google Analytics™ rimuove l'ultimo otetto dall'indirizzo IP dell'utente prima di utilizzarlo e memorizzarlo. In questo modo si riduce leggermente la precisione dei rapporti geografici.

Per maggiori informazioni sull'Anonimizzazione IP di Google Analytics™ consultare la Guida ufficiale: <https://support.google.com/analytics/answer/2763052>

Nel caso, invece, si scelga di utilizzare *Web Site X5 Statistics* è necessario specificare:

- **Database:** specifica il nome del Database da utilizzare, scegliendolo dalla lista di quelli collegati al Progetto corrente.
- **Nome Tabella:** in questo campo si deve inserire il nome della Tabella, all'interno del Database, in cui si vogliono raccogliere i dati. Se si inserisce il nome di una Tabella non ancora esistente, questa verrà creata automaticamente.



Se si utilizza come motore *Web Site X5 Statistics*, è possibile accedere alle statistiche del Sito attraverso l'apposita sezione del [Pannello di Controllo online](#) e, nel caso si lavori con l'edizione Pro, dell'[App WebSite X5 Manager](#).

#### 4.2.9.2 Sezione SEO

Attraverso i comandi di questa sezione si possono impostare una serie di parametri utili per l'ottimizzazione delle Pagine, procedere all'attivazione della SiteMap e, nel caso dell'edizione Pro, del file robots.txt.

Nello specifico, è possibile agire sulle seguenti opzioni:

- **Crea automaticamente la SiteMap:** attiva di default, fa in modo che venga automaticamente creata e collegata la [SiteMap](#) del Sito.



Perché la SiteMap venga costruita e funzioni correttamente è necessario indicare un indirizzo URL valido nel campo *Indirizzo URL del Sito* presente al [Passo 1 - Impostazioni del Sito](#).

**PRO** Attraverso le opzioni della sezione *Tag 'Title'* è possibile definire il formato in base al quale vengono composti i tag <Title>:

- **Formato per le Pagine del Sito:** attraverso le liste disponibili, permette di scegliere quali valori devono essere ripresi nel tag <Title> delle Pagine del Sito, oltre che il carattere da impiegare come separatore. Di default i tag <Title> per le Pagine del Sito sono composti come "Titolo della Pagina - Titolo del Sito".
- **Formato per gli Articoli del Blog:** attraverso le liste disponibili, permette di scegliere quali valori devono essere ripresi nel tag <Title> delle Pagine relative agli Articoli del Blog, oltre che il carattere da impiegare come separatore. Di default i tag <Title> per gli Articoli del Blog sono composti come "Titolo dell'Articolo - Titolo del Blog - Titolo del Sito".

**PRO** Nella sezione *Tag 'H1..H6'*, invece, sono disponibili le opzioni per gestire i tag di intestazione:

- **Gestione automatica Tag Intestazione:** definisce come devono essere gestiti i tag di intestazione <h1> e <h2> nella creazione del codice delle Pagine del Sito. È possibile scegliere tra le voci:
  - **Nessuna:** nessun parametro impostato per le Pagine viene ripreso in automatico e i tag <h1> e <h2> di Intestazione possono essere gestiti manualmente.
  - **H1 per Titolo della Pagina:** se il nome assegnato alla Pagina in fase di costruzione della Mappa o il *Titolo della Pagina* impostato nella finestra [Proprietà Pagina](#) è stato reso visibile (vedere, [Stile dei Testi](#)), questo viene utilizzato come valore del tag <h1>.
  - **H1 per Intestazione Sito e H2 per Titolo Pagina:** come valore del tag <h1> viene ripreso il nome della Pagina o, se diversamente specificato, il *Titolo della Pagina* inserito nella finestra [Proprietà Pagina](#), a cui segue, separato da un trattino, il Titolo del sito (<h1> = "Titolo Pagina - Titolo Sito"). Il tag <h1> viene inserito nel codice delle Pagine ed è collegato all'intestazione del Modello. Il solo nome della Pagina, o il *Titolo della Pagina*, viene ripreso anche come valore del tag <h2>.

- **PRO** **Imposta i tag H1..H6 per le Intestazioni del Modello:** se attiva, vengono inseriti i tag <h1>..<h6> sui testi a cui

sono associati i corrispondenti Stili di Intestazione.



Per definire gli Stili di Intestazione è necessario utilizzare le apposite funzioni della finestra [Stile dei Testi](#). Impostato uno stile è poi possibile applicarlo ad un testo lavorando attraverso l'editor di testo.

Infine, nella sezione *Esperto* sono proposte le seguenti opzioni:

- **Metatag di verifica per Google Search Console:** campo per inserire il meta tag di verifica necessario per poter utilizzare gli strumenti messi a disposizione da Google Webmaster Central™.



Per maggiori informazioni sul servizio Google WebMaster Central™ e per ottenere un account, cliccare su pulsante  e accedere al Sito ufficiale: <http://www.google.com/webmasters/>.

- **PRO Includi il file robots.txt:** predispone il file robots.txt utile per poter indicare quali contenuti devono essere esclusi dall'indicizzazione dei Motori di ricerca. Di default, le istruzioni previste nel file robots.txt escludono dall'indicizzazione da parte di tutti i robot i contenuti pubblicati in alcune sotto-cartelle come, per esempio, *Admin* e *Res*. È possibile modificare il contenuto del file robots.txt digitando o incollando le istruzioni necessarie.



Per maggiori informazioni sul file robots.txt, cliccare su pulsante  e accedere al Sito ufficiale: <http://www.robotstxt.org/robotstxt.html>.

#### 4.2.9.3 Sezione Codice

Attraverso i comandi di questa sezione si procede all'inserimento di porzioni di codice personalizzato in punti definiti della Pagina:

- **Codice personalizzato:** definisce la posizione all'interno del codice HTML della Pagina in cui deve essere inserito il codice personalizzato: *Prima dell'apertura del tag HTML, Dopo l'apertura del tag HEAD, Prima della chiusura del tag HEAD, Proprietà del tag BODY (es style, onload, ecc.)* (ovvero all'interno dell'istruzione <BODY>, ad esempio: <BODY onload="alert('Hello!')">), *Dopo l'apertura del tag BODY, Prima della chiusura del tag BODY*. Selezionata la posizione, è disponibile un campo in cui digitare o incollare la porzione di codice che deve essere inserita all'interno del codice HTML della Pagina creato in automatico dal Programma.



Nello scrivere del codice personalizzato è possibile utilizzare la stringa [CURPAGE]: il Programma la sostituirà in automatico con il nome del file corrispondente alla Pagina corrente.

Questo è particolarmente utile per inserire annotazioni come quelle relative al tag `link rel="alternate"` e al tag `link rel="canonical"` (utilizzati per segnalare a Google™ la configurazione a URL separate di Siti Desktop e Mobile), o al tag `link rel="alternate" hreflang="x"` (utilizzato per segnalare a Google™ versioni in lingua diversa dello stesso Sito).

- **File allegati al codice:** permette di comporre la lista dei file che è necessario collegare affinché il Codice Personalizzato inserito nella Pagina funzioni correttamente. Tutti i file collegati vengono visualizzati attraverso una tabella riassuntiva in cui, oltre al nome del file, viene riportato anche il *Percorso relativo su Server*.

Per comporre la lista dei file collegati al Codice Personalizzato è possibile utilizzare i seguenti comandi:

- **Aggiungi...:** inserisce, attraverso la finestra [Pubblica file collegato](#) richiamata, un nuovo file collegato.
- **Modifica...:** richiama la finestra [Pubblica file collegato](#) per modificare le impostazioni definite per il file selezionato nella tabella riassuntiva dei File collegati.
- **Rimuovi:** elimina il file selezionato fra quelli presenti nella tabella riassuntiva dei File collegati.



Il Codice Personalizzato scritto in questa sezione non viene applicato a una Pagina specifica ma a tutte le Pagine del Sito.

#### 4.2.10 Pannello di Controllo

Questa finestra, disponibile solo se si lavora con l'edizione Pro di WebSite X5, fornisce le istruzioni e le informazioni necessarie per permettere all'Amministratore del Sito di accedere a un [Pannello di controllo online](#) attraverso il quale può compiere svariate operazioni come, per esempio, visualizzare delle statistiche di accesso, gestire i commenti lasciati su Blog e per l'Oggetto Commenti e Voti o gli ordini ricevuti attraverso il carrello di e-commerce e la disponibilità dei prodotti a magazzino.

Per ogni Sito realizzato, WebSite X5 predispone automaticamente un Pannello di Controllo online.

Al Pannello di Controllo possono accedere tutti gli Utenti inseriti nel Gruppo *Amministratori* nella finestra [Gestione Accessi](#), utilizzando le credenziali di accesso (Login e Password) lì impostate.

Nel campo **URL di accesso al Pannello di Controllo Online** viene visualizzato l'indirizzo URL al quale è necessario collegarsi: l'indirizzo, che non può essere modificato, è sempre *http/www.miosito.it/admin* dove *http/www.miosito.it* è la URL del Sito.

Attraverso le opzioni della sezione *Stile* è possibile personalizzare l'aspetto grafico del Pannello di Controllo:

- **Logo nella pagina di Login:** seleziona il file grafico (.JPG, .GIF, .PNG.) relativo all'immagine del Logo da inserire sia nella schermata di login che nell'interfaccia del Pannello di Controllo.
- **Colore Tema:** specifica il tema grafico che deve essere applicato al Pannello di Controllo.

#### 4.2.11 WebSite X5 Manager

Questa finestra propone i comandi necessari per installare l'App [WebSite X5 Manager](#) attraverso la quale è possibile avere le stesse informazioni disponibili sul [Pannello di controllo online](#) e gestire in mobilità anche più di un Sito Web. Grazie all'App, inoltre, è possibile rimanere costantemente aggiornati su ciò che accade sui propri Siti impostando l'invio di notifiche per la ricezione di nuovi commenti o nuovi ordini, la registrazione di nuovi Utenti ed altri eventi.

L'App *WebSite X5 Manager* è disponibile gratuitamente sia per iOS che per Android. Una volta installata l'App, sarà possibile utilizzarla per gestire l'accesso a più Siti Web.



Attraverso la schermata *Aggiungi Sito* dell'App è possibile specificare tutti i Siti che si desidera gestire attraverso l'App stessa. È possibile aggiungere solo Siti realizzati con WebSite X5 Pro a partire dalla versione 13.

---

Per installare l'App *WebSite X5 Manager* sono disponibili le seguenti opzioni:

- **Pulsanti App Store e Google Play:** consentono di accedere alle schede di presentazione di *WebSite X5 Manager* pubblicate sui rispettivi store.
- **QR Code:** è sufficiente scansionare con il proprio smartphone questo QR Code per accedere alla pagina dell'App sull'App Store o su Google Play e poter così avviare l'installazione dell'App.

Infine è disponibile l'opzione:

- **Attiva notifiche Push:** attivando questa opzione, l'App invia automaticamente dei messaggi di notifica sul dispositivo Mobile sul quale è stata installata. Dalla schermata interna all'App relativa alle impostazioni del Sito, sarà poi possibile definire per quali eventi si desidera ricevere una notifica:
  - ricezione di un nuovo ordine nello store;
  - disponibilità di un prodotto inferiore alla quantità minima impostata;
  - ricezione di un nuovo commento nel blog già approvato/da approvare;
  - ricezione di un nuovo commento per l'Oggetto Commenti e Voti già approvato/da approvare;
  - registrazione di un nuovo utente già approvato/da approvare.



Se nel software non viene attivata l'opzione *Attiva notifiche Push*, nell'App non sarà possibile attivare l'invio di alcuna notifica.

---



**Capitolo**

---

**Passo 2 - Modello**

Dopo aver definito quale Modello utilizzare nella finestra [Scelta del Template](#), è possibile decidere se ottimizzarlo solo per la visualizzazione su Desktop o se renderlo responsive, ovvero capace di adattarsi automaticamente alla risoluzione del dispositivo utilizzato per la navigazione. Fatta questa scelta, il Modello può essere completamente personalizzato agendo sulla struttura, e definendo lo stile grafico di alcuni elementi come i Testi, le finestre Show Box, le Tooltip, ecc. Nel caso, è anche possibile cambiare il Modello applicato.

Nello specifico, le voci disponibili sono:

#### [Risoluzioni e Responsive Design](#)



Definisce se il Sito che si andrà a creare sarà ottimizzato solo per il Desktop o sarà un Sito responsive, ovvero capace di adattarsi alla visualizzazione su qualsiasi tipo di dispositivo, inclusi tablet e smartphone. Permette di impostare la risoluzione del Sito e, nel caso di Sito responsive, di attivare i breakpoint necessari.

#### [Struttura del Modello](#)



Definisce la struttura e la grafica che il Modello deve avere sia nella visualizzazione su Desktop sia, nel caso di Sito responsive, nelle visualizzazioni corrispondenti ai diversi breakpoint attivati.

#### [Contenuto del Modello](#)



Mette a disposizione un editor attraverso il quale è possibile definire i contenuti dell'Header, del Footer e dell'eventuale Barra Laterale del Modello utilizzato sia per la visualizzazione su Desktop sia, nel caso di Sito responsive, nelle visualizzazioni relative ai diversi breakpoint attivati.

#### [Stile Testi, Campi e Pulsanti](#)



Definisce gli stili da applicare ai diversi elementi di testo, ai campi dei Moduli e ad alcuni pulsanti inseriti nelle Pagine.

#### [Tooltip su passaggio del mouse](#)



Definisce gli stili da applicare alle Tooltip che possono essere associate al [Collegamento](#).

#### [Composizione E-mail](#)



Definisce gli stili da applicare alle e-mail che vengono generate se si utilizza l'[Oggetto Modulo di Contatto](#) o se si crea un [E-commerce](#).

#### [Finestra a comparsa Show Box](#)



Definisce gli stili da applicare alle finestre Show Box, ovvero alle finestre aperte su collegamento in cui possono essere visualizzati un'Immagine ingrandita, un Video o un'intera sequenza di immagini.

#### [Sticky Bar](#)



Definisce se deve essere presente e quale stile deve avere la Sticky Bar, ovvero la barra che in genere contiene elementi come il Logo e il Menu e che rimane sempre in primo piano durante lo scroll della Pagina.

#### [Esporta/Importa impostazioni](#)



Consente di procedere all'esportazione delle impostazioni definite per il Modello in corso o all'importazione del set di impostazioni di un Modello precedentemente esportato in modo da poterle applicare a quello aperto.



Per maggiori informazioni sulla creazione della Mappa e la distinzione fra voci di primo e secondo livello, menu a comparsa e sotto menu, fare riferimento a quanto spiegato in [Creazione della Mappa](#).

---

## 5.1 Risoluzioni e Responsive Design

Con la crescente diffusione dei dispositivi mobile e il loro sempre più frequente utilizzo per accedere ad Internet, prima di procedere alla realizzazione di un nuovo Sito Web occorre considerare il pubblico al quale ci si rivolge e decidere consapevolmente se progettarlo in modo che sia ottimizzato solo per la visualizzazione su Desktop, piuttosto che per la navigazione su qualsiasi tipo di dispositivo. Un Sito Web in cui layout e contenuti sono in grado di adattarsi alle dimensioni del dispositivo sul quale viene visualizzato, sia esso desktop, tablet o smartphone, viene definito *responsive*.



Pur rappresentando la soluzione consigliata, non è obbligatorio rendere un Sito responsive. In base al Progetto potrebbe, per esempio, essere più conveniente optare per la realizzazione di una doppia versione desktop/mobile del Sito. Potrebbero esserci circostanze, poi, in cui è sufficiente l'ottimizzazione base garantita da WebSite X5 che sfrutta la capacità dei Browser di zoomare le Pagine per permetterne la visualizzazione sui dispositivi mobili.

Per maggiori informazioni, vedere [Come creare un Sito Web "Mobile-Friendly"](#)

In questa sezione è, dunque, possibile definire che tipo di Sito si vuole realizzare scegliendo tra:

- **Sito Desktop:** il Sito sarà ottimizzato per la visualizzazione a Desktop. Questo significa che il Sito verrà visualizzato su dispositivi mobile nello stesso modo in cui viene visualizzato su Desktop: layout e contenuti non verranno modificati in base alla risoluzione ma semplicemente zoomati via Browser.
- **Sito Responsive:** il Sito sarà ottimizzato per la visualizzazione su qualsiasi tipo di dispositivo, dal Desktop allo smartphone, in modo da permettere la miglior esperienza d'uso possibile agli Utenti, a prescindere dal dispositivo che utilizzano per la navigazione.

Nel caso si scelga di realizzare un *Sito Desktop*, occorre definire la:

- **Risoluzione del Sito:** riporta il valore espresso in pixel per la larghezza delle Pagine del Sito. Il valore impostato di default varia a seconda del Modello scelto ma, in qualsiasi caso, è liberamente modificabile.



Il valore della *Risoluzione del Sito* impostato di default è calcolato per ottenere un Sito ottimizzato per una visualizzazione a 1024x768 pixel.

Nel caso, invece, si scelga di realizzare un *Sito Responsive*, occorre definire i breakpoint.

Un breakpoint è un punto, sulla linea ideale che esprime la risoluzione dei possibili dispositivi su cui potrà essere visualizzato un Sito, in cui si verifica una qualche modifica al layout della Pagina.

Per maggior chiarezza, nella finestra viene visualizzato uno schema che mette in scala le principali tipologie di dispositivi.

## Risoluzioni e Responsive Design

Impostazioni del Modello



### Sito Responsive

Il layout e i contenuti del Sito si adattano automaticamente alla risoluzione dei dispositivi usati per la navigazione.

Breakpoint	Visualizzazione	Intervallo
960px	● Desktop	Maggiore uguale a 960px
720px	● Visualizzazione 1	Compreso tra 959px e 720px
480px	● Visualizzazione 2	Compreso tra 719px e 480px
0px	● Smartphone	Inferiore a 480px

### Sito Desktop

Il Sito è ottimizzato per il Desktop. Verrà visualizzato nello stesso modo sia su Desktop che su dispositivi mobile.

Risoluzione del Sito:

Sulla linea delle *Risoluzioni di Riferimento* vengono riportati i breakpoint che corrispondono alle risoluzioni generalmente utilizzate per ciascun dispositivo:

- Desktop: 960 px
- Tablet con orientamento landscape: 720px
- Tablet con orientamento portrait: 600px
- Smartphone con orientamento landscape: 480px
- Smartphone con orientamento portrait: inferiore a 480px

Subito sotto viene visualizzata, invece, la linea delle *Risoluzioni Impostate* che di default, all'apertura di un nuovo Progetto, propone 3 breakpoint che possiamo identificare come segue:

- **Desktop**: definisce le dimensioni oltre le quali il Sito viene sempre visualizzato nella modalità desktop.
- **Intermedio**: è un breakpoint che serve per permettere un passaggio più fluido dalla visualizzazione desktop a quella mobile.
- **Smartphone**: definisce le dimensioni minime al di sotto delle quali il Sito viene visualizzato completamente linearizzato.

Di default, le risoluzioni associate a questi 3 breakpoint vengono riprese in automatico in base al Modello attualmente selezionato.

Sulla linea delle *Risoluzioni Impostate* i segmenti delimitati da due breakpoint, corrispondenti all'intervallo di valori per cui è prevista una determinata visualizzazione, assumono colori diversi. Per maggior chiarezza gli stessi colori vengono ripresi anche nelle icone presenti nella Tabella disponibile nella finestra [Impostazioni Responsive](#) e sulla *Responsive Bar* disponibile nella finestra [Struttura del Modello](#) e nel [Browser](#) utilizzato per la visualizzazione del Sito in Anteprima.

Oltre ad essere visualizzati sulla linea delle *Risoluzioni Impostate*, i breakpoint sono elencati in una tabella che riporta le seguenti voci:

- **Breakpoint**: in questa colonna vengono elencati tutti i breakpoint attivati per il Progetto. Ogni breakpoint è identificato dal valore della risoluzione a cui scatta.
- **Visualizzazioni**: in questa colonna vengono riportate tutte le Visualizzazioni determinate dai breakpoint. Ogni Visualizzazione è affiancata dall'icona di un pallino, ciascuno colorato in modo diverso: lo stesso colore è ripreso sulla linea delle *Risoluzioni Impostate* per il segmento corrispondente all'intervallo a cui si applica la Visualizzazione stessa. Per maggior chiarezza gli stessi colori vengono ripresi anche nelle icone presenti nella Tabella della finestra [Impostazioni Responsive](#) e sulla *Responsive Bar* disponibile nella finestra [Struttura del Modello](#) e nel [Browser](#) utilizzato per la visualizzazione del Sito in Anteprima.



- **Intervalli:** in questa colonna vengono specificati gli intervalli determinati da due breakpoint consecutivi per i quali verranno proposte le relative Visualizzazioni. Per la Visualizzazione Desktop l'intervallo non è compreso tra due breakpoint ma genericamente definito come superiore al breakpoint più alto.

Per agire sulla lista dei breakpoint suggeriti, e sulle Visualizzazioni da questi determinate, è sufficiente utilizzare i comandi presenti a fianco della tabella:

- **PRO Aggiungi:** aggiunge un nuovo breakpoint specificando la risoluzione alla quale deve scattare. È possibile impostare fino a un massimo di 10 breakpoint complessivi.
- **Modifica...:** consente di modificare il valore della risoluzione del breakpoint selezionato.
- **PRO Rimuovi:** elimina il breakpoint selezionato. Mentre il breakpoint *Smartphone* non può essere eliminato, il breakpoint *Desktop* può essere selezionato e rimosso ma, così facendo, il breakpoint successivo diventa automaticamente il nuovo breakpoint *Desktop*. Eliminando un breakpoint, tutte le impostazioni ad esso associate (impostate attraverso la finestra [Impostazioni Responsive](#)) vengono applicate al breakpoint inferiore. Al minimo devono essere presenti almeno 2 breakpoint, quello *Desktop* e quello *Smartphone*.



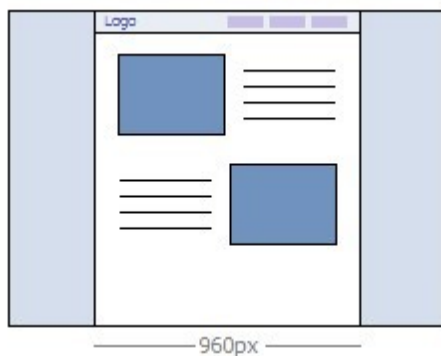
**PRO** Come si vede l'edizione Pro offre la possibilità di gestire con maggiore libertà i breakpoint aggiungendone fino ad un massimo di 10, inclusi quelli legati alle Visualizzazioni *Desktop* e *Smartphone*.

Non è possibile stabilire a priori quanti breakpoint è opportuno attivare: l'importante è impostare i breakpoint in modo da identificare delle macrocategorie che coprano tutte le casistiche e permettano di garantire un'esperienza d'uso soddisfacente su qualsiasi dispositivo.

In questo modo, prendendo ad esempio un Sito a cui è stato applicato un Modello largo 960px, i 3 breakpoint impostati di default determinano 4 intervalli, corrispondenti a 4 diverse modalità di visualizzazione:

- Breakpoint: 960px - Visualizzazione: Desktop - Intervallo: Maggiore o uguale a 960px

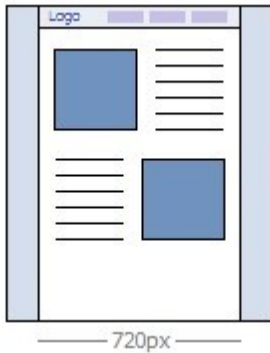
Per risoluzioni superiori a quelle di questo breakpoint il Sito viene visualizzato in modalità desktop: questo significa che viene utilizzato il Modello impostato per la Visualizzazione desktop (definito attraverso la finestra [Struttura del Modello](#)) e che i contenuti sono disposti in base a come le Pagine sono state costruite al [Passo 4 - Pagine](#).



- Breakpoint: 720px - Visualizzazione: Visualizzazione 1 - Intervallo: Compreso tra 959px e 720px

Per risoluzioni comprese tra il breakpoint *Desktop* e il breakpoint *Intermedio*, il Modello si presenta in base a quanto definito per questa Visualizzazione nella finestra [Struttura del Modello](#). Nello specifico, la larghezza del *Contenuto della Pagina* è impostata a 720px ma, dato che la finestra del Browser può essere allargata fino a 959px, lo spazio eccedente i 720px viene occupato dallo *Sfondo della Pagina*. Gli Oggetti delle Pagine, invece, sono disposti come nell'intervallo precedente, corrispondente alla visualizzazione Desktop.

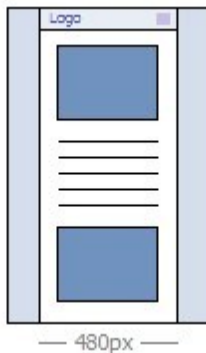
**PRO** Nell'edizione Pro questo breakpoint può essere modificato o rimosso e, a differenza di quanto accade nell'edizione Evo, gli Oggetti delle Pagine vengono disposti in base a quanto impostato per questa Visualizzazione nella finestra [Impostazioni Responsive](#).



- Breakpoint: 480px - Visualizzazione: Visualizzazione 2 - Intervallo: Compreso tra 719px e 480px

Per risoluzioni comprese tra il breakpoint *Intermedio* e il breakpoint *Smartphone*, il Sito è linearizzato: questo significa che tutti gli Oggetti vengono visualizzati uno sotto l'altro (rispettando l'ordinamento e la scelta degli Oggetti da rendere non visibili fatta nella finestra [Impostazioni Responsive](#)). Come per quello precedente, anche per questo intervallo il Modello si presenta in base a quanto impostato per questa Visualizzazione nella finestra [Struttura del Modello](#): la larghezza del *Contenuto della Pagina* è fissata a 480px mentre la finestra del Browser può raggiungere 719px venendo occupata dallo *Sfondo della Pagina*.

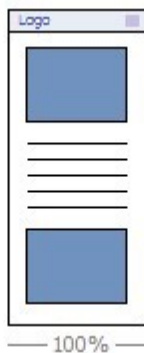
**PRO** Nell'edizione Pro questo breakpoint può essere non solo modificato ma anche rimosso e, a differenza di quanto accade nell'edizione Evo, gli Oggetti delle Pagine non vengono linearizzati ma disposti in base a quanto impostato per questa Visualizzazione nella finestra [Impostazioni Responsive](#).



- Breakpoint: 0px - Visualizzazione: Smartphone - Intervallo: Minore di 479px

In questo intervallo il Sito viene visualizzato linearizzato. Il Modello si presenta in base a quanto impostato per questa Visualizzazione nella finestra [Struttura del Modello](#) e la larghezza della Pagina non è impostata in maniera assoluta ma in maniera relativa in modo da occupare sempre il 100% dello spazio disponibile. Nel Sito linearizzato tutti gli Oggetti vengono visualizzati uno sotto l'altro (rispettando l'ordinamento e la scelta degli Oggetti da rendere non visibili fatta nella finestra [Impostazioni Responsive](#)) e sono anch'essi impostati in modo da occupare il 100% dello spazio in larghezza.

**PRO** Anche nell'edizione Pro questo breakpoint viene visualizzato per completezza ma non può essere né modificato né eliminato.



Se si apre con l'edizione Pro un Progetto realizzato con l'edizione Evo per il quale era stato abilitato il Sito Responsive, vengono automaticamente ripresi tutti i breakpoint impostati. Lavorando con la versione Pro è poi possibile attivare nuovi breakpoint e/o modificare quelli già presenti.



Quando si avvia un nuovo Progetto, il programma imposta un Modello predefinito scelto a caso: questo Modello viene mantenuto fino a quando non si effettua la scelta del Modello da utilizzare.

## 5.2 Struttura del Modello

Per definire l'aspetto grafico di un Sito, WebSite X5 consente di utilizzare un Template Predefinito o un Template Vuoto. Indipendentemente dalla scelta fatta, è possibile utilizzare le opzioni messe a disposizione dalla finestra *Struttura del Modello* per personalizzare completamente il Template scelto o, nel caso di un Template Vuoto, per procedere alla sua creazione da zero. Non solo è possibile definire la struttura del Template grafico per la visualizzazione Desktop ma, nel caso in cui si stia realizzando un Sito responsive, è possibile definire anche come il Template deve presentarsi nelle visualizzazioni corrispondenti ai diversi breakpoint impostati.



Per procedere alla creazione di un Sito responsive occorre scegliere l'opzione *Sito Responsive* presente nella finestra [Risoluzioni e Responsive Design](#).



L'Header e il Footer del Modello realizzato possono essere completati con l'inserimento di contenuti come: testi, immagini, animazioni, gallerie, campi di ricerca e collegamenti. Le opzioni necessarie sono presentate nella finestra [Contenuto del Modello](#) a cui si accede cliccando sul pulsante *Avanti*.

Per facilitare il lavoro, la finestra *Struttura del Modello* offre un'Anteprima in cui viene visualizzata una rappresentazione schematica della Pagina.

Oltre a questo, nel caso si stia lavorando alla creazione di un Sito responsive, la finestra presenta anche una *Responsive Bar* che riprende quella già proposta nella finestra [Risoluzioni e Responsive Design](#).

La *Responsive Bar* ripropone tutti i breakpoint impostati e, in base a questi, identifica degli Intervalli: è sufficiente cliccare su un Intervallo per selezionarlo e procedere alla definizione del Modello per la Visualizzazione corrispondente.

Una volta selezionata la Visualizzazione a cui si vuole lavorare, è poi possibile scegliere la sezione di pagina da modificare utilizzando l'apposita lista oppure cliccando direttamente sulle diverse aree della struttura nell'Anteprima della Pagina.

È consigliabile, dunque, procedere con ordine definendo prima il Modello per la Visualizzazione Desktop e poi, a scendere, come il Modello deve cambiare in tutti gli altri casi, fino ad arrivare alla Visualizzazione Mobile.

## Reference: I comandi per impostare il Tipo di Struttura

Innanzitutto, per procedere alla creazione di un Modello personalizzato è necessario specificare il **Tipo di Struttura**, ovvero se è necessario prevedere solo un Header e un Footer o anche una Barra laterale. Nello specifico, le possibili alternative sono:



Header e Footer



Header, Footer e Barra laterale a sinistra



Header, Footer e Barra laterale a destra

## Reference: I comandi per selezionare le Sezioni della Pagina

Scelto il tipo di Struttura, occorre selezionare la **Sezione della Pagina** sulla quale si vuole lavorare. Le sezioni in cui è suddivisa la Pagina sono:



**Sfondo della Pagina:** è l'area esterna alla Pagina e viene visualizzata quando la finestra del Browser viene aperta con dimensioni superiori rispetto alla risoluzione del Sito.



**Sfondo dell'Header:** è la parte dello *Sfondo della Pagina* che sta dietro all'*Header*.



**Header:** è l'intestazione, una sezione prevalentemente grafica ideale per ospitare elementi come titolo e sottotitolo del Sito, logo aziendale, campi di ricerca, Menu di navigazione principale e menu di servizio con i link, per esempio, per la visualizzazione della mappa o per la scelta della lingua di consultazione.



**Contenuto della Pagina:** è l'area destinata ad ospitare il contenuto vero e proprio delle Pagine ed, eventualmente, i Menu e i sotto-menu di navigazione.



**Footer:** è il piè di pagina, altra sezione prevalentemente grafica che ha lo scopo di chiudere visivamente la Pagina. In genere, in quest'area trovano collocazione elementi come note, disclaimer, copyright, partita IVA, indirizzi e-mail.



**Sfondo del Footer:** è la parte dello *Sfondo della Pagina* che sta dietro al *Footer*.





**Barra laterale:** disponibile solo se è stato selezionato un tipo di struttura che la prevede, è una colonna, affiancata a destra o a sinistra dei contenuti della Pagina, che può essere utilizzata per creare un Menu di navigazione verticale.



Se si imposta lo *Sfondo dell'Header* o lo *Sfondo del Footer* come *Trasparente*, questi vengono trattati come parte integrante dello *Sfondo della Pagina* e ne assumono lo stesso aspetto. In caso contrario, si ottengono delle bande per l'*Header* e/o il *Footer* che occupano tutta la larghezza della finestra del Browser.

## Reference: Le opzioni per definire le Proprietà grafiche

Per tutte le sezioni della Pagina è possibile agire sulle seguenti **Proprietà grafiche**:

- **Colore:** specifica il colore da utilizzare come riempimento dello sfondo.
- **File Immagine:** seleziona il file grafico (.JPG, .GIF, .PNG) relativo all'immagine da utilizzare come sfondo. L'immagine può essere ricercata o all'interno della [Libreria online](#) richiamabile attraverso il pulsante  o nelle cartelle locali attraverso il pulsante  *Selezione file*.
- **Disposizione:** specifica se l'immagine inserita come sfondo deve essere ripetuta o meno. L'immagine può essere ripetuta solo in senso orizzontale, solo in senso verticale o in entrambe i sensi, in modo da giungere ad occupare l'intero spazio a disposizione. In più, solo per la sezione *Sfondo della Pagina*, è possibile fare in modo che l'immagine venga adattata, ovvero ridimensionata in modo da coprire tutto lo sfondo: in questo caso, possono non venir rispettate le proporzioni originali.
- **Allineamento:** definisce come deve essere allineata l'immagine inserita rispetto all'area della Pagina selezionata.

Solo per l'area *Sfondo della Pagina* è disponibile l'opzione:

- **Immagine di sfondo fissa:** attivando questa opzione, l'immagine inserita come sfondo della Pagina viene mantenuta fissa anche quando il contenuto della Pagina viene fatto scorrere mediante la barra di scroll.

## Reference: Le opzioni per definire le Dimensioni

Per alcune sezioni della Pagina è possibile specificare anche le **Dimensioni**.

A seconda della sezione di Pagina selezionata possono essere proposte le seguenti opzioni:

- **Larghezza:** permette di impostare o riporta il valore espresso in pixel della larghezza dell'area della Pagina selezionata. Nel caso specifico del *Contenuto della Pagina* non è possibile impostare manualmente questo valore: viene ripreso in automatico quello impostato nella finestra [Risoluzioni e Responsive Design](#) attraverso l'opzione *Risoluzione del Sito*, nel caso di Sito Desktop, o come *Visualizzazione Desktop*, nel caso di Sito responsive.
- **Altezza:** permette di impostare o riporta il valore espresso in pixel dell'altezza dell'area della Pagina selezionata.
- **Altezza minima:** disponibile solo per l'area *Contenuto della Pagina*, imposta il valore espresso in pixel dell'altezza minima che l'area della Pagina destinata ad ospitare i contenuti deve avere, a prescindere dall'altezza dei contenuti effettivamente inseriti.
- **Estendi alla larghezza della finestra del Browser:** disponibile solo per le sezioni *Header* e *Footer*, fa in modo che l'aspetto definito non venga applicato solo per la larghezza corrispondente al contenuto della Pagina ma si estenda per tutta la larghezza della finestra del Browser.



Grazie alle opzioni disponibili, non c'è praticamente alcun vincolo nel definire le dimensioni e la posizione del Menu Orizzontale inserito all'interno dell'Intestazione e diventa così possibile ottenere risultati inediti.

### Reference: Le opzioni per definire le Proprietà dei contenuti

Infine, sempre solo per alcune aree della Pagina è possibile impostare delle **Proprietà Contenuti**.

Per le sezioni *Sfondo della Pagina* e *Contenuto della Pagina* è disponibile l'opzione:

- **Margini:** specifica il valore in pixel da impostare per i margini. Il margine è lo spazio vuoto tra il bordo della sezione e il suo contenuto.

Solo per la sezione *Sfondo della Pagina* è disponibile anche l'opzione:

- **Allineamento:** specifica come deve essere allineata la Pagina rispetto alla finestra del Browser.

Solo per la sezione *Barra laterale*, invece, è disponibile l'opzione:

- **Su scroll della pagina, mantieni gli oggetti sempre visibili:** fa in modo che, durante lo scroll della pagina, tutti i contenuti inseriti nella Barra laterale (attraverso la finestra [Contenuto del Modello](#)) si spostino in modo da rimanere sempre in primo piano.

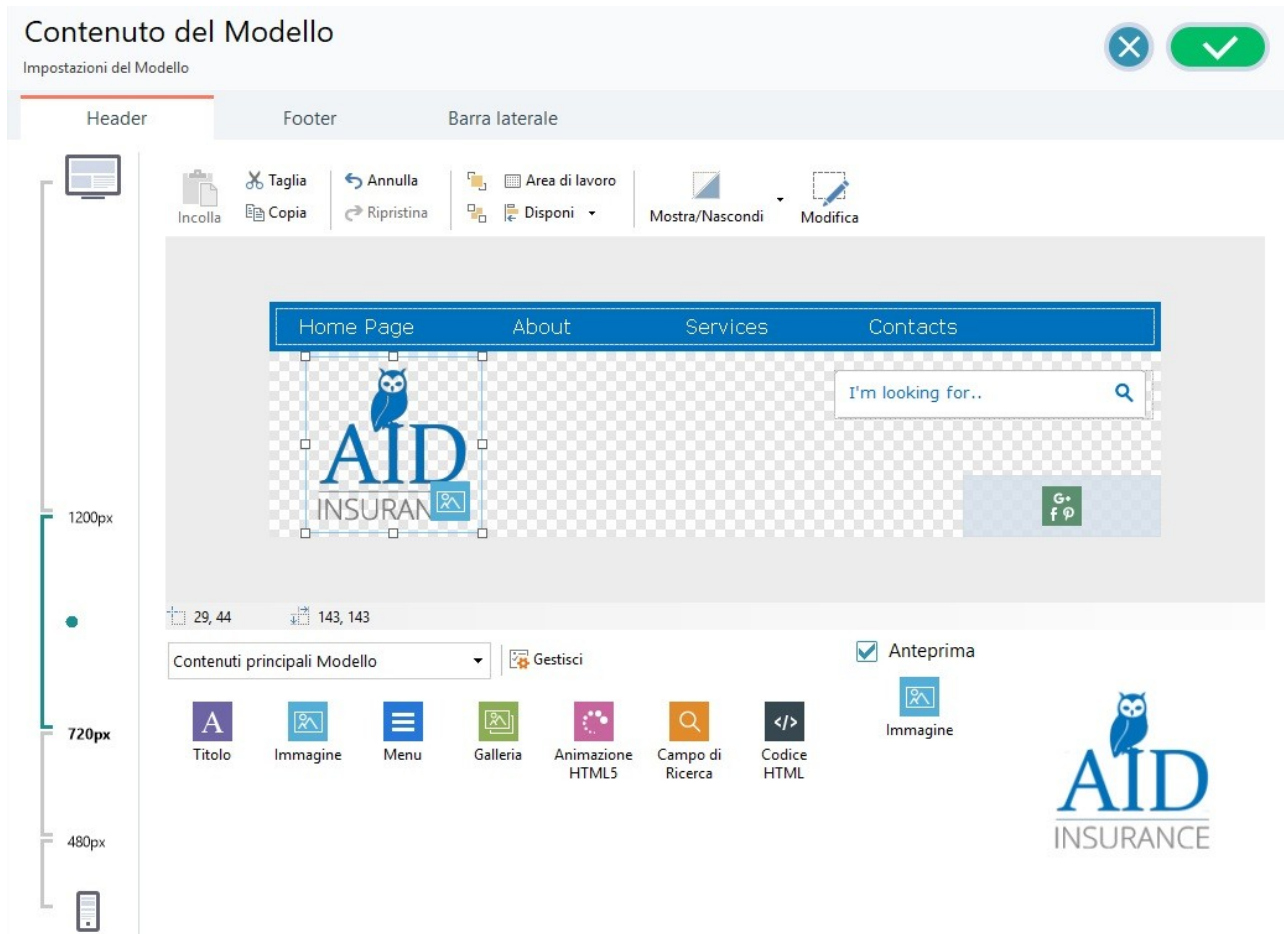
## 5.3 Contenuto del Modello

Dopo aver scelto di lavorare a un Template Predefinito o a un Template Vuoto e dopo aver definito lo [Impostazioni del Modello](#), grazie alle funzioni proposte in questa finestra è possibile personalizzare ulteriormente il Template stesso lavorando sull'Header, sul Footer e sull'eventuale Barra laterale, aggiungendo svariati tipi di contenuto, fra cui: Menu, Testi, Immagini, Animazioni, Gallerie, Codice HTML, Campi di Ricerca e Collegamenti.

Nello specifico è possibile lavorare su Header, Footer e Barra laterale del Modello grafico sia per la Visualizzazione Desktop sia, nel caso si stia lavorando alla creazione di un Sito responsive, per le Visualizzazioni corrispondenti ai diversi breakpoint impostati.



Per procedere alla creazione di un Sito responsive occorre scegliere l'opzione *Sito Responsive* presente nella finestra [Risoluzioni e Responsive Design](#).



La finestra *Contenuto del Modello* è organizzata nelle sezioni *Header*, *Footer* e *Barra laterale*: i comandi e le opzioni disponibili in tutte e tre le sezioni sono identici.

La sezione *Barra laterale* è presente solo se nella finestra *Struttura del Modello* è stato scelto *Header, Footer e Barra laterale a sinistra* o *Header, Footer e Barra laterale a destra* come *Tipo di Struttura*.

## Reference: Come si presenta l'editor del Modello

Se si è scelto di creare un Sito responsive, la finestra *Contenuto del Modello* presenta una *Responsive Bar* che riprende quella già proposta nella finestra [Risoluzioni e Responsive Design](#).

La *Responsive Bar* ripropone tutti i breakpoint impostati e, in base a questi, identifica degli intervalli: è sufficiente cliccare su un intervallo per selezionarlo e procedere alla definizione dell'Header, del Footer e della Barra laterale del Modello per la Visualizzazione corrispondente.

Oltre alla *Responsive Bar*, la finestra offre un editor grafico che presenta una *Barra Strumenti* e, sotto ad essa, un'area di lavoro in cui viene automaticamente ripresa l'immagine utilizzata come sfondo dell'Header, del Footer o della Barra laterale del Modello scelto (sia predefinito che personale): l'immagine viene visualizzata in scala 1:1 e, se necessario, può essere fatta scorrere attraverso l'apposita barra di scroll orizzontale. Su questa immagine vengono visualizzate in tempo reale tutte le modifiche apportate attraverso i comandi disponibili.

Subito sotto l'immagine caricata è presente una *Barra di Stato* in cui vengono riportate:

- **Posizione:** visualizza le coordinate x e y che identificano la posizione dell'angolo superiore destro dell'Oggetto selezionato, rispetto all'area occupata dall'Header, dal Footer o dalla Barra laterale.
- **Dimensione:** visualizza il valore espresso in pixel della larghezza e dell'altezza dell'Oggetto selezionato.

Infine, sotto alla Barra di Stato è riportato l'elenco di tutti gli Oggetti che è possibile utilizzare per comporre l'Header, il Footer e la Barra laterale del Modello.

Gli Oggetti sono gli stessi utilizzati per comporre le Pagine (vedi, [Passo 4 - Pagine](#)): per poter essere identificati più facilmente sono organizzati tramite dei filtri e per ciascuno di essi è disponibile un'anteprima.

## Reference: La lista degli Oggetti disponibili

Per inserire un Oggetto nell'Header, nel Footer o nella Barra laterale del Modello è sufficiente selezionare l'icona che lo rappresenta dall'elenco, trascinarla e rilasciarla nell'editor, nella posizione che si desidera.

Per agevolare la scelta, gli Oggetti possono essere filtrati e gestiti attraverso i seguenti comandi:

Tutte le Categorie ▼

### Elenco Filtri
















Propone l'elenco dei filtri disponibili per selezionare, tra tutti gli Oggetti disponibili, quelli utili per un determinato scopo. È possibile, per esempio, visualizzare tutti i *Contenuti principali Pagina* oppure i *Contenuti principali Modello*.




### Mostra la Gestione degli Oggetti

Richiama la finestra [Gestione degli Oggetti](#) attraverso la quale è possibile gestire l'installazione, la disinstallazione e l'aggiornamento di tutti gli Oggetti che non vengono installati di base con il programma.

Gli Oggetti che rientrano fra i *Contenuti principali Pagina* e i *Contenuti principali Modello* sono:

	<a href="#">Oggetto Titolo</a>		<a href="#">Oggetto Menu</a>
	<a href="#">Oggetto Testo</a>		<a href="#">Oggetto Immagine</a>
	<a href="#">Oggetto Tabella</a>		<a href="#">Oggetto Galleria</a>
	<a href="#">Oggetto Video/Suono</a>		<a href="#">Oggetto Modulo di Contatto</a>
	<a href="#">Oggetto Commenti e Voti</a>		<a href="#">Oggetto Animazione HTML5</a>
	<a href="#">Oggetto Catalogo Prodotti</a>	 	<a href="#">Oggetto Contenuto Dinamico</a>
	<a href="#">Oggetto Codice HTML</a>		<a href="#">Oggetto Cerca</a>

Una volta inserito un Oggetto nell'Header, nel Footer o nella Barra laterale del Modello è sufficiente selezionarlo e cliccare sul pulsante  *Contenuto* (o fare doppio click in sua corrispondenza) per aprire la finestra che ne permette l'effettiva creazione.

## Reference: I comandi della Barra Strumenti

Inseriti gli Oggetti necessari nell'area di lavoro dell'editor del Modello è possibile selezionarli e agire su di essi attraverso i comandi presenti nella Barra Strumenti.



Per effettuare una selezione multipla è possibile:

- cliccare sugli Oggetti che si vogliono includere nella selezione tenendo premuto il tasto CTRL o il tasto SHIFT;
- cliccare sull'area di lavoro e, tenendo premuto il tasto sinistro del mouse, spostarsi in modo da disegnare un rettangolo di selezione che includa tutti gli Oggetti desiderati.

I comandi disponibili nella Barra Strumenti sono:



**Taglia [CTRL+X] - Copia [CTRL+C] - Incolla [CTRL+V]**

Rispettivamente, tagliano, copiano e incollano l'Oggetto selezionato.



**Annulla [CTRL+Z] - Ripristina**

Annullano e ripristinano l'ultima operazione eseguita/annullata.



**Porta in primo piano - Porta in secondo piano**

Portano l'Oggetto selezionato in primo o in secondo piano, ovvero sopra o sotto tutti gli altri Oggetti eventualmente sovrapposti.

**Area di lavoro**

Permette di definire, attraverso la finestra richiamata, come si presenta l'area di lavoro. Nello specifico sono disponibili le opzioni:

- **Colore Sfondo:** imposta come *Chiaro* o *Scuro* il colore dello sfondo dell'area di lavoro in modo da permettere una migliore visualizzazione degli Oggetti inseriti.
- **Attiva griglia:** se attiva, la griglia facilita il posizionamento e il dimensionamento degli Oggetti inseriti nell'area di lavoro. È possibile definire il *Passo* della griglia calamitata.

**Disponi**

Definisce la disposizione degli Oggetti inseriti nell'area di lavoro. Nello specifico i comandi disponibili sono:

- **Posizione e Dimensioni:** definisce, attraverso la finestra richiamata, le coordinate che determinano la posizione e le dimensioni dell'Oggetto selezionato. L'opzione *Mantieni proporzioni* fa in modo che nelle operazioni di ridimensionamento vengano mantenute le proporzioni originarie dell'Oggetto.
- **Allineamento orizzontale / Allineamento verticale:** attivi solo se sono stati selezionati almeno 2 Oggetti, permettono rispettivamente di allinearli orizzontalmente (a sinistra, al centro o a destra) o verticalmente (in alto, in mezzo o in basso).
- **Distribuisce:** attivo solo se sono stati selezionati almeno 3 Oggetti, li dispone in modo che abbiano fra loro la stessa distanza orizzontalmente o verticalmente.

**Gestione Oggetti nascosti**

Disponibile solo in caso di Sito responsive, consente di definire se, per la Visualizzazione a cui si sta lavorando (impostata tramite la *Responsive Bar*), l'Oggetto selezionato deve essere mostrato o nascosto.

Cliccando sul triangolino presente sul pulsante è possibile richiamare un menu con le seguenti voci:

- *Nascondi per questa visualizzazione:* l'Oggetto selezionato viene nascosto solo nella Visualizzazione corrente.
- *Nascondi per questa visualizzazione e per quelle inferiori:* l'Oggetto selezionato viene nascosto nella Visualizzazione corrente e in tutte le Visualizzazioni con risoluzioni inferiori.
- *Gestione Oggetti nascosti per questa visualizzazione:* richiama una finestra in cui viene proposto l'elenco di tutti gli Oggetti che sono stati nascosti per la Visualizzazione corrente. Per ogni Oggetto è disponibile un'anteprima e il comando necessario per renderlo nuovamente visibile.

**Inserisci i contenuti dell'Oggetto selezionato**

Apri la finestra che consente di procedere alla creazione dell'Oggetto selezionato fra quelli inseriti nell'Header o nel Footer del Modello. La finestra richiamata varia in base al tipo di Oggetto (Testo, Immagine, ecc...).



Alcuni degli Oggetti inseriti nell'Header e nel Footer, come per esempio, le Animazioni e gli Oggetti Codice HTML, vengono visualizzati solo quando il Sito viene aperto nel Browser.

## 5.4 Stile dei Testi

Attraverso i comandi di questa finestra si definiscono gli Stili utilizzabili per i Testi presenti nel Sito.

Uno Stile può essere genericamente definito come un insieme di impostazioni relative alla formattazione del testo e alla grafica che può essere applicato ad un elemento per modificarne l'aspetto. L'applicazione di uno Stile, dunque, consente di associare più formati contemporaneamente con una singola operazione.

Innanzitutto, occorre scegliere l'**Elemento della Pagina** del quale si vuole definire lo Stile, selezionandolo attraverso l'apposito menu a tendina o, in alternativa, cliccando direttamente in sua corrispondenza sull'Anteprima.

Nello specifico, gli Elementi di Pagina per i quali viene identificato e applicato uno Stile sono:



**Titolo della Pagina:** è il Titolo delle varie Pagine del Sito. Viene ripreso dal nome dato alle Pagine in fase di costruzione della Mappa nella finestra [Creazione della Mappa](#) o, se diversamente specificato, dal *Titolo della Pagina* della finestra [Proprietà Pagina](#).



**Percorso della Pagina:** è il testo riportato immediatamente sotto al Titolo della Pagina, mediante il quale viene ricostruito il percorso logico (navigazione a briciole di pane) che porta alla Pagina stessa. Il percorso logico viene ricreato automaticamente dal Programma.




**Intestazioni:** possono essere impostati come Intestazioni i titoli dei diversi paragrafi e sotto-paragrafi della Pagina. È possibile definire fino a 6 livelli di Intestazione: nell'edizione Pro, se si attiva l'opzione *Imposta i tag H1..H6 per le Intestazioni del Modello* disponibile nella finestra [Statistiche, SEO e Codice | SEO](#), applicando uno Stile di Intestazione viene automaticamente attribuito il corrispondente tag `<h1>..<h6>` al testo.



**Testo della Pagina:** è il testo dei singoli paragrafi inseriti attraverso l'[Oggetto Testo](#). Lo stile di questo elemento viene



applicato di default quando si apre l'editor relativo all'[Oggetto Testò](#). Modificando lo stile vengono automaticamente aggiornati tutti i testi ai quali è applicato. Tramite i comandi messi a disposizione dall'editor di testo è poi possibile procedere a ulteriori modifiche e personalizzazioni che, comunque, possono essere facilmente eliminate tramite il pulsante  *Rimuovi formato*.

Lo Stile definito per questo tipo di elemento viene applicato anche a tutti i testi creati e inseriti in automatico dal Programma come, per esempio, le Pagine dell'Area riservata, del Blog, del Motore di ricerca interno e della Mappa del Sito.

Il tipo di Font impostato per questo elemento viene utilizzato come *Font di default* per i testi del Sito e proposto nel menu a tendina per la scelta del *Tipo di Font*.



**Collegamento** : sono i collegamenti ipertestuali creati attraverso l'[Oggetto Testò](#). Un collegamento può presentare un aspetto diverso a seconda dello stato assunto: attivo, su passaggio del mouse (effetto mouseover) o visitato. Distinguere visivamente un collegamento attivo da un collegamento già visitato è utile per semplificare la navigazione del Visitatore, ricordandogli quali sezioni ha già esplorato.




**Campo / Pulsante**: sono i campi e i pulsanti dei moduli creati attraverso l'[Oggetto Modulo di Contatto](#), l'[Oggetto Cerca](#) o il [carrello di e-commerce](#), i campi di Login/Logout legati all'Area Riservata, ecc. Lo stile di questi elementi viene applicato di default quando si crea un nuovo Oggetto Modulo di Contatto: sarà poi possibile modificare tali impostazioni per il singolo Modulo attraverso le apposite opzioni presenti nella sezione [Oggetto Modulo di Contatto | Stile](#).




**Pulsante Inizio Pagina**: è un pulsante, visualizzato a fondo Pagina, che consente all'Utente di tornare direttamente all'inizio della Pagina stessa, evitandogli di dover fare lo scroll a mano.

Selezionato l'*Elemento della Pagina*, è possibile modificarne lo stile agendo sulle seguenti opzioni comprese nel riquadro *Stile*:

- **Visualizza**: fa in modo che l'elemento di Pagina sia visibile o meno. Questa opzione, ovviamente, non è disponibile per le *Intestazioni*, il Testo della Pagina, i diversi stati del Collegamento, i Campi e i Pulsanti dei moduli che non possono essere invisibili. È importante specificare che rendere non visibile un Elemento della Pagina non significa eliminarlo anche dal codice della Pagina stessa: si può, per esempio, rendere non visibile il *Titolo della Pagina* perché si preferisce inserirlo come immagine ma, anche in questo caso, non verrà eliminato il corrispondente tag `<title>` dal codice HTML.
- **Elemento**: consente di selezionare di quale livello di Intestazione (*Intestazione 1 - Intestazione 6*) o di quale stato del Collegamento (*Collegamento attivo / Collegamento su passaggio del mouse / Collegamento già visitato*) si intende definire lo stile.
- **Colore Sfondo / Colore Testo**: specificano il colore dello sfondo e del testo dell'Elemento di Pagina selezionato. Solo per il *Testo della Pagina* non è possibile definire il colore dello sfondo dal momento che viene impostato in base al Modello scelto (vedere, [Scelta del Template](#)) e/o allo [Stile dell'Oggetto](#) definito per l'[Oggetto Testò](#). Analogamente, non è possibile definire il colore di sfondo neanche per il *Pulsante Inizio Pagina* perché dipende dallo stile scelto.
- **Tipo di Font**: specifica il Tipo di carattere, le dimensioni e lo Stile del testo. Il menu a tendina propone: la lista dei Safe Fonts, ovvero dei font presenti su tutti i dispositivi e per i quali, quindi, non è necessaria alcuna pubblicazione, più tutti i Google Fonts e i Web Fonts aggiunti attraverso la finestra [Web Font](#) richiamata dal comando *Altri tipi di carattere*.
- **Allineamento**: specifica l'allineamento dell'Elemento di Pagina, scegliendo tra *Sinistra*, *Centro* e *Destra*. Questa opzione non è disponibile per i diversi stati del Collegamento, dal momento che l'allineamento dei link ipertestuali viene definito, indipendentemente dallo Stile, in fase di creazione dell'[Oggetto Testò](#), né per i Campi e i Pulsanti.
- **Stile Testo**: disponibile solo per il Collegamento nei diversi stati, imposta lo stile del testo come *Normale* o *Sottolineato*.
- **Puntatore**: disponibile solo per il *Collegamento attivo*, ed ereditato automaticamente anche dagli altri due stati del Collegamento, specifica l'aspetto assunto dal puntatore del mouse su passaggio sul link. Cliccando su  si può selezionare il file .ICO, .CUR, .ANI da utilizzare.
- **Colore Bordo**: specifica il colore dei bordi che possono essere aggiunti al *Titolo della Pagina*, al *Percorso della Pagina*, al *Campo* e al *Pulsante* dei moduli e al *Menu di fondo Pagina*.
- **Spessore**: imposta lo spessore del bordo del *Campo* e del *Pulsante* dei moduli, anche singolarmente.
- **Smusso**: definisce il fattore di smusso per gli angoli del *Campo* e del *Pulsante* dei moduli, anche singolarmente.
- **Margine**: imposta il valore in pixel dei margini interni applicati al testo del *Campo* e del *Pulsante* dei moduli. Nel caso, invece delle *Intestazioni*, specifica il valore del margine superiore e inferiore.
- **Ombra interna**: applica un'ombra all'interno del *Campo*, definendone il colore, la posizione, la diffusione e la dimensione.
- **Margine orizzontale**: specifica il margine orizzontale per il *Titolo della Pagina*, il *Percorso della Pagina* e il *Menu di fondo Pagina*.
- **Stile**: definisce lo stile grafico del *Pulsante Inizio Pagina* scegliendo fra gli stili disponibili. Sul Pulsante viene automaticamente applicato un effetto su passaggio del mouse in modo da favorirne l'utilizzo da parte degli Utenti.

## 5.5 Tooltip su passaggio del mouse

Attraverso i comandi di questa finestra si definisce lo Stile da applicare alle Tooltip associate ai Collegamenti inseriti su Testi o Immagini attraverso l'apposito comando  [Collegamento](#). La Tooltip è un breve testo di aiuto, visualizzato all'interno di un box in relazione al passaggio del mouse su un Collegamento: la sua funzione è di offrire una spiegazione su cosa accadrà cliccando.

Per definire l'aspetto delle Tooltip è possibile, in primo luogo, utilizzare le opzioni presenti nel riquadro *Comparsa*:

- **Posizione Tooltip:** specifica la posizione delle Tooltip rispetto al Collegamento a cui sono associate, scegliendo tra *Alto*, *Basso*, *Sinistra* e *Destra*.
- **Comparsa:** imposta un effetto di comparsa sulla Tooltip.

Le opzioni presenti nel riquadro *Stile* sono:

- **Colore Sfondo:** specifica il colore dello sfondo delle Tooltip.
- **Forma:** imposta la forma della Tooltip. In base alla scelta effettuata possono essere disponibili le seguenti opzioni:
- **Spessore:** specifica lo spessore dei bordi, anche singolarmente.
- **Colore:** specifica il colore dei bordi, anche singolarmente.
- **Fattore di smusso:** definisce il fattore di smusso per gli angoli, anche singolarmente.
- **Ombratura:** applica un'ombra, definendone il colore, la posizione, la diffusione e la dimensione.
- **Mostra freccia:** aggiunge al baloon (ovvero la forma, il fumetto) delle Tooltip una freccia in direzione del collegamento a cui sono associate.

Infine, le opzioni presenti nel riquadro *Testo* sono:

- **Colore Testo:** definisce il colore per il testo delle Tooltip.
- **Tipo di Font:** specifica il Tipo di carattere, le dimensioni e lo Stile del testo. Il menu a tendina propone: il comando per applicare il *Font di default* (definito dallo Stile dell'elemento *Testo della Pagina* nella finestra [Stile dei Testi](#)); la lista dei Safe Fonts, ovvero dei font presenti su tutti i dispositivi e per i quali, quindi, non è necessaria alcuna pubblicazione; tutti i Google Fonts e i Web Fonts aggiunti attraverso la finestra [Aggiungi Web Font](#) richiamata dal comando *Altri tipi di carattere*.
- **Allineamento:** definisce l'allineamento del testo a *Sinistra*, al *Centro* o a *Destra* rispetto alla Tooltip.



Le impostazioni di Stile sono valide per il Progetto intero e quindi tutte le Tooltip avranno lo stesso aspetto grafico. Per definire il contenuto (testo e immagine) di ciascuna Tooltip è necessario, invece, agire attraverso la finestra [Collegamento | Tooltip](#).

## 5.6 Composizione E-mail

Attraverso i comandi di questa finestra si definisce lo Stile delle E-mail che vengono create, per esempio, dall'[Oggetto Modulo di Contatto](#) o dal [E-commerce](#).

Innanzitutto, occorre selezionare l'**Elemento della e-mail** del quale si vuole definire lo Stile selezionandolo attraverso l'apposito menu a tendina o, in alternativa, cliccando direttamente in sua corrispondenza sull'Anteprima.

Nello specifico, gli Elementi della e-mail per i quali viene identificato e applicato uno Stile sono:



**Struttura della e-mail:** le e-mail create dal programma hanno tutte un'identica struttura che prevede un telaio esterno di sfondo e un corpo centrale con il messaggio. Fra il telaio esterno e il corpo centrale può essere previsto anche un bordo che separa o crea profondità e spessore.



**Immagine/Logo azienda:** è un'immagine che può essere aggiunta nell'intestazione dell'e-mail. Può essere inserito un semplice logo aziendale o un banner che giunge ad occupare l'intera larghezza dell'e-mail.




**Contenuto del messaggio:** è il corpo dell'e-mail dove viene riportato il messaggio.



**Note a piè di Pagina:** sono le note di chiusura dell'e-mail che, in genere, riportano un messaggio standard e si distinguono visivamente dal corpo del messaggio almeno per il fatto di avere una dimensione del font inferiore.

In base all'*Elemento della e-mail* selezionato è possibile agire su diverse opzioni presentate nella sezione *Stile*:

<b>Struttura della e-mail</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Colore Sfondo:</b> specifica il colore dello sfondo esterno, ovvero del telaio, della e-mail.</li> <li>▪ <b>Colore Bordo / Spessore Bordo:</b> specificano il colore e lo spessore del bordo che separa il telaio esterno dal corpo della e-mail.</li> </ul>
<b>Immagine/Logo azienda</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>File Immagine:</b> seleziona l'immagine da inserire nell'intestazione della e-mail. È sufficiente cliccare su  per selezionare il file grafico in formato .JPG, .GIF o .PNG da importare.</li> <li>▪ <b>Allineamento:</b> specifica l'allineamento dell'immagine inserita, scegliendo tra <i>Sinistra</i>, <i>Centro</i> e <i>Destra</i>.</li> <li>▪ <b>Posizione:</b> specifica se l'immagine inserita deve essere posizionata <i>Dentro il riquadro</i> o <i>Fuori dal riquadro</i> relativo al corpo della e-mail.</li> <li>▪ <b>Larghezza:</b> riporta in automatico la larghezza originale dell'immagine e permette di modificarla liberamente. La larghezza massima per le immagini è di 700 pixel e dipende dalla struttura della e-mail. Tale parametro garantisce una corretta visualizzazione da parte di tutti i clienti di posta.</li> </ul>
<b>Contenuto del messaggio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Colore Sfondo:</b> specifica il colore dello sfondo del testo del messaggio dell'e-mail.</li> <li>▪ <b>Colore Testo:</b> specifica il colore del testo del messaggio dell'e-mail.</li> <li>▪ <b>Tipo di Font:</b> specifica il Tipo di carattere, le dimensioni e lo Stile del testo. Il menu a tendina propone: il comando per applicare il <i>Font di default</i> (definito dallo Stile dell'elemento <i>Testo della Pagina</i> nella finestra <a href="#">Stile dei Testi</a>); la lista dei Safe Fonts, ovvero dei font presenti su tutti i dispositivi e per i quali, quindi, non è necessaria alcuna pubblicazione; tutti i Google Fonts e i Web Fonts aggiunti attraverso la finestra <a href="#">Aggiungi Web Font</a> richiamata dal comando <i>Altri tipi di carattere</i>.</li> </ul>
<b>Note a piè di Pagina</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Colore Sfondo:</b> specifica il colore dello sfondo del testo delle note riportate in chiusura dell'e-mail.</li> <li>▪ <b>Colore Testo:</b> specifica il colore del testo delle note riportate in chiusura dell'e-mail.</li> <li>▪ <b>Tipo di Font:</b> specifica il Tipo di carattere, le dimensioni e lo Stile del testo. Il menu a tendina propone: il comando per applicare il <i>Font di default</i> (definito dallo Stile dell'elemento <i>Testo della Pagina</i> nella finestra <a href="#">Stile dei Testi</a>); la lista dei Safe Fonts, ovvero dei font presenti su tutti i dispositivi e per i quali, quindi, non è necessaria alcuna pubblicazione; tutti i Google Fonts e i Web Fonts aggiunti attraverso la finestra <a href="#">Aggiungi Web Font</a> richiamata dal comando <i>Altri tipi di carattere</i>.</li> <li>▪ <b>Allineamento:</b> specifica l'allineamento delle Note a piè di Pagina, scegliendo tra <i>Sinistra</i>, <i>Centro</i> e <i>Destra</i>.</li> <li>▪ <b>Posizione:</b> specifica se le Note a piè di Pagina devono essere posizionate <i>Dentro il riquadro</i> o <i>Fuori dal riquadro</i> relativo al corpo della e-mail.</li> <li>▪ <b>Testo:</b> permette di comporre il testo che deve essere riportato come Nota a Piè di Pagina. Di default viene proposto un testo sulla riservatezza del messaggio.</li> </ul>

## 5.7 Finestra a comparsa ShowBox

Attraverso i comandi di questa finestra si definisce lo Stile della finestra Show Box utilizzata nelle Gallerie (vedere, [Oggetto Galleria](#)), nel Collegamento *Galleria con ShowBox* (vedere, [Collegamento | Azione](#)) e nell'[Oggetto Catalogo Prodotti](#). In tutti i casi la finestra Show Box viene aperta su collegamento e serve per visualizzare un'immagine ingrandita, un Video o un'intera sequenza di immagini: al click sul collegamento la finestra del Browser viene oscurata per dare risalto alla finestra Show Box, visualizzata sovrapposta in base all'effetto di entrata impostato.

Le opzioni disponibili nella sezione *Effetto* sono:

- **Comparsa:** imposta un effetto di entrata per l'intera finestra Show Box. Gli effetti *Ingrandimento* e *Ingrandimento e scomparsa immagine iniziale* sono fra loro simili ma si distinguono per il fatto che l'immagine di partenza rimane o meno visibile durante

l'ingrandimento. L'effetto *Ingrandimento e scomparsa immagine iniziale* è, dunque, particolarmente indicato quando il link che provoca la visualizzazione della finestra Show Box è associato a un'immagine piuttosto che a un testo.

- **Transizione:** imposta un effetto di passaggio tra un'immagine e l'altra all'interno della finestra Show Box.

Le opzioni disponibili nella sezione *Stile* sono:

- **Colore:** definisce il colore dello sfondo esterno alla finestra Show Box, ovvero il colore che viene reso semi-trasparente (in base al valore impostato per l'opzione *Opacità*) e utilizzato per oscurare la finestra del Browser sottostante.
- **Opacità:** imposta il valore di opacità dello sfondo esterno. Più è alto il valore dell'opacità, meno la finestra del Browser sottostante sarà visibile.
- **PRO Stile pulsanti:** definisce la grafica dei pulsanti che permettono la navigazione fra le diverse Immagini visualizzate nella finestra Show Box, scegliendo fra gli stili proposti.

Le opzioni presenti nel riquadro *Riquadro Esterno* sono:

- **Colore:** definisce il colore dello sfondo della finestra Show Box.
- **Spessore:** specifica lo spessore dei bordi, anche singolarmente.
- **Colore:** specifica il colore dei bordi, anche singolarmente.
- **Fattore di smusso:** definisce il fattore di smusso per gli angoli, anche singolarmente.
- **Ombra:** applica un'ombra, definendone il colore, la posizione, la diffusione e la dimensione.

Le opzioni presenti nel riquadro *Testo* sono:

- **Colore:** definisce il colore per il testo della finestra Show Box.
- **Tipo di Font:** specifica il Tipo di carattere, le dimensioni e lo Stile del testo. Il menu a tendina propone: il comando per applicare il *Font di default* (definito dallo Stile dell'elemento *Testo della Pagina* nella finestra [Stile dei Testi](#)); la lista dei Safe Fonts, ovvero dei font presenti su tutti i dispositivi e per i quali, quindi, non è necessaria alcuna pubblicazione; tutti i Google Fonts e i Web Fonts aggiunti attraverso la finestra [Aggiungi Web Font](#) richiamata dal comando *Altri tipi di carattere*.
- **Allineamento:** definisce l'allineamento del testo a *Sinistra*, al *Centro* o a *Destra* rispetto alla finestra Show Box.

Infine, è possibile definire le seguenti *Opzioni*:

- **Mostra indicatore della posizione:** se attiva, nell'angolo in alto a sinistra viene visualizzato il numero dell'immagine corrente rispetto al totale delle immagini previste (per es: 3/8).
- **Consenti visualizzazione a pieno schermo:** se attiva, la finestra Show Box viene visualizzata in modo da occupare l'intera finestra del Browser.
- **Consenti ingrandimento immagini:** se attiva, sono disponibili i comandi per permettere all'Utente di ingrandire le immagini visualizzate all'interno della finestra Show Box.

## 5.8 Sticky Bar

Quando si fa scorrere una Pagina verso il basso, da un certo punto in poi l'Header non è più visibile. Tipicamente l'Header contiene elementi importanti come per esempio il Logo, il Titolo del Sito ma, soprattutto, il Menu di navigazione principale. Per permettere ai chi visita il Sito di orientarsi sempre al meglio, è possibile fare in modo che questi elementi vengano ripresi in una barra che, durante lo scroll della Pagina, rimane sempre visibile, ancorata alla parte superiore della finestra del Browser. Questa barra prende il nome di Sticky Bar e può essere personalizzata sia nei contenuti che nello stile grafico attraverso le apposite opzioni presenti nelle seguenti sezioni:

- *Generale*
- *Contenuti*

Se si sta lavorando alla realizzazione di un Sito responsive, è possibile lavorare sulla Sticky Bar per le Visualizzazioni corrispondenti ai diversi breakpoint impostati. In questi casi, infatti, la finestra presenta una *Responsive Bar* che riprende quella già proposta nella finestra [Risoluzioni e Responsive Design](#). La *Responsive Bar* ripropone tutti i breakpoint impostati e, in base a questi, identifica degli intervalli: è sufficiente cliccare su un intervallo per selezionarlo e procedere alla definizione delle impostazioni grafiche o dei contenuti della Sticky Bar.





Per procedere alla creazione di un Sito responsive occorre scegliere l'opzione *Sito Responsive* presente nella finestra *Risoluzioni e Responsive Design*.

### Reference: I comandi della sezione Generale

Per fare in modo che, anche quando l'header non è più visibile, continui ad essere proposta una barra superiore è sufficiente attivare l'opzione **Visualizza una barra superiore**.

Una volta attivata, l'aspetto della Sticky Bar può essere personalizzato attraverso le opzioni presenti nella sezione *Stile*:

- **Colore Sfondo:** specifica il colore da utilizzare come riempimento dello sfondo.
- **File Immagine:** seleziona il file grafico (.JPG, .GIF, .PNG) relativo all'immagine da utilizzare come sfondo. L'immagine può essere ricercata o all'interno della [Libreria online](#) richiamabile attraverso il pulsante  o nelle cartelle locali attraverso il pulsante  *Selezione file*.
- **Disposizione:** specifica se l'immagine inserita come sfondo deve essere ripetuta o meno. L'immagine può essere ripetuta solo in senso orizzontale, solo in senso verticale o in entrambe i sensi, in modo da giungere ad occupare l'intero spazio a disposizione. In più è possibile fare in modo che l'immagine venga adattata, ovvero ridimensionata in modo da coprire tutto lo sfondo: in questo caso, possono non venir rispettate le proporzioni originali.
- **Allineamento:** definisce come deve essere allineata l'immagine inserita rispetto alla Sticky Bar.
- **Altezza:** riporta il valore espresso in pixel dell'altezza della Sticky Bar.
- **Opacità:** imposta il grado di opacità del colore dello sfondo della Sticky Bar. Per valori tendenti allo 0 diminuisce l'opacità e il filtro diventa più trasparente lasciando vedere i contenuti della Pagina.
- **Estendi alla larghezza della finestra del Browser:** se attiva, fa in modo che la Sticky Bar si estenda per tutta la larghezza della finestra del Browser e non solo per la larghezza dei Contenuti di Pagina.

### Reference: I comandi della sezione Contenuti

Definito l'aspetto grafico, occorre occuparsi dei contenuti della Sticky Bar.

Per comporre la Sticky Bar è possibile utilizzare un editor grafico uguale a quello disponibile per il Template (finestra [Contenuto del Modello](#)). Questo editor presenta una *Barra Strumenti* e, sotto ad essa, un'area di lavoro in cui viene automaticamente ripresa l'immagine utilizzata come sfondo: l'immagine viene visualizzata in scala 1:1 e, se necessario, può essere fatta scorrere attraverso l'apposita barra di scroll orizzontale. Su questa immagine vengono visualizzate in tempo reale tutte le modifiche apportate attraverso i comandi disponibili.

Subito sotto l'immagine caricata è presente una *Barra di Stato* in cui vengono riportate:

- **Posizione:** visualizza le coordinate x e y che identificano la posizione dell'angolo superiore destro dell'Oggetto selezionato, rispetto all'area occupata dalla Sticky Bar.
- **Dimensione:** visualizza il valore espresso in pixel della larghezza e dell'altezza dell'Oggetto selezionato.

Infine, sotto alla Barra di Stato è riportato l'elenco di tutti gli Oggetti che è possibile utilizzare per comporre la Sticky Bar.

Gli Oggetti sono gli stessi utilizzati per comporre le Pagine (vedi, [Passo 4 - Pagine](#)): per poter essere identificati più facilmente sono organizzati tramite dei filtri e per ciascuno di essi è disponibile un'anteprima.



All'interno della Sticky Bar conviene riportare gli elementi principali presenti nell'Header e, primi fra tutti, il logo aziendale o il titolo del sito e il menu di navigazione principale.

## 5.9 Esporta/Importa impostazioni

Tutte le impostazioni definite al Passo 2 per il Modello possono essere salvate in modo da poter essere agevolmente applicate anche ad un Progetto diverso da quello corrente. Attraverso i comandi di questa finestra è, dunque, possibile esportare le impostazioni del Modello in un file .IWTP.L o importare un set di impostazioni esportate a partire da un altro Modello per applicarlo al Progetto corrente.

I comandi fondamentali, quindi, sono:

- **Esporta le impostazioni di questo Modello:** permette di esportare le impostazioni relative al Modello corrente, salvandole in un file .IWTP.L.

- **Importa le impostazioni di un nuovo Modello:** consente di importare il set di impostazioni relative ad un altro Modello e salvate in un file .IWTP, per applicarle al Progetto corrente.

Quando si importano le impostazioni di un altro Modello, occorre specificare quali Breakpoint si desidera mantenere selezionando una delle seguenti opzioni:

- **Sostituisci i Breakpoint con quelli del Modello selezionato**
- **Mantieni i Breakpoints del Modello corrente**

Analogamente, dato che tra il Modello importato e quello corrente ci potrebbero essere delle differenze sostanziali anche nella composizione di Header e Footer, è necessario specificare quali Oggetti si vogliono mantenere in queste sezioni. In questo caso, le opzioni sono:

- **Sostituisci gli oggetti impostati con quelli del Modello selezionato**
- **Mantieni gli oggetti impostati nel Modello corrente**
- **Aggiungi gli oggetti del Modello selezionato a quelli impostati nel Modello corrente**



Nei file .IWTP vengono salvate solo le immagini e le impostazioni relative al Modello grafico specificate al Passo 2: in fase di esportazione non vengono mantenute, per esempio, le informazioni riguardanti il contenuto delle pagine.  
Per esportare in Progetto occorre utilizzare le funzioni apposite proposte al [Passo 5 - Esportazione](#).

---



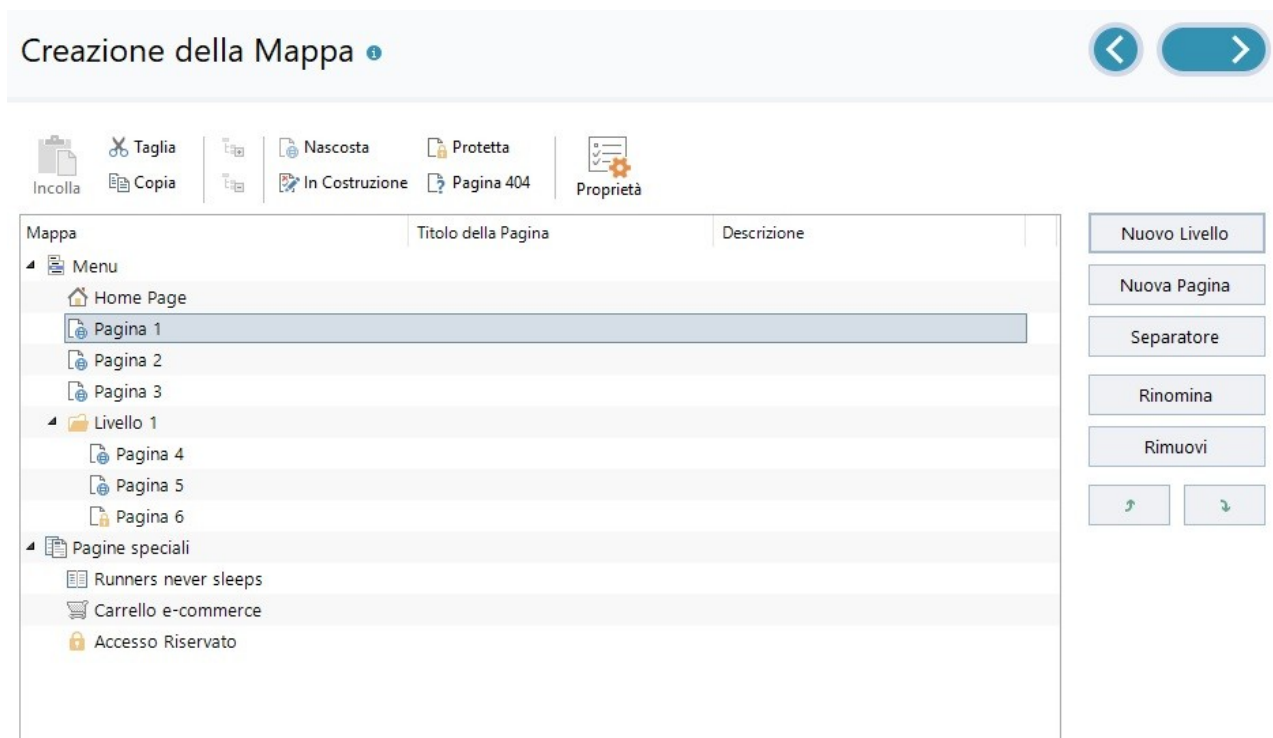
**Capitolo**

**Passo 3 - Mappa**

Un Sito Web può essere definito come un insieme strutturato di Pagine. Delineare correttamente questa struttura è molto importante dal momento che essa determina come le Pagine sono fra loro collegate e, di conseguenza, definisce i percorsi di navigazione disponibili per arrivare alle singole informazioni.

Una buona struttura farà sì che il Visitatore non si perda durante la navigazione, sappia sempre dove si trova e riesca a raggiungere in pochi passaggi le informazioni che cerca. Al contrario, una cattiva struttura genererà disorientamento e frustrazione e, nel peggiore dei casi, porterà il Visitatore ad abbandonare il Sito.

La finestra *Creazione della Mappa* permette, dunque, di definire la struttura del Sito inserendo tutte le Pagine necessarie e organizzandole in Livelli e sotto-livelli. Una volta disegnata la Mappa come una struttura ancora vuota di contenuti, è poi possibile procedere all'effettiva creazione di ogni singola Pagina. Cliccando ripetutamente sul pulsante *Avanti*, si aprono le Pagine nello stesso ordine con cui sono inserite nella Mappa. In alternativa, è possibile utilizzare la Mappa per passare direttamente alla finestra del Programma che consente di lavorare a una determinata Pagina: per far questo, è sufficiente fare doppio click sulla voce corrispondente oppure selezionarla e cliccare sul pulsante *Avanti*.



### Reference: La Mappa del Sito

Nella finestra *Creazione della Mappa* la maggior parte dello spazio è occupato dalla rappresentazione schematica della Mappa che si va a costruire.

Di base viene proposta una struttura composta da una cartella Menu contenente l'Home Page e 3 Pagine. Aggiungendo Livelli, Pagine e Separatori attraverso gli appositi comandi, questi verranno inseriti nella cartella Menu della Mappa che, in questo modo, andrà via via prendendo forma.

Se il Sito viene completato con l'inserimento del Motore di ricerca interno (vedere, [Oggetto Cerca](#)), di una [Pagina di ingresso](#), di un [Blog](#), di un' [Area Riservata](#) (è sufficiente che anche solo una Pagina sia stata impostata come Pagina Protetta) o di un [Carrello di e-commerce](#), alla struttura della Mappa viene aggiunta anche la cartella *Pagine Speciali* con le voci corrispondenti: Cerca, Pagina di ingresso, Blog, Pagina di Login e Carrello e-commerce.

Oltre a visualizzare la struttura ad albero della Mappa, per le Pagine inserite vengono riportate alcune informazioni aggiuntive quali il *Titolo della Pagina* e la *Tag 'Description'*. Ovviamente, perché queste informazioni vengano visualizzate, è necessario che siano state precedentemente definite attraverso la finestra [Proprietà Pagina](#).

### Reference: I comandi della Barra Strumenti

Immediatamente sopra la rappresentazione schematica della Mappa, è disponibile una Barra Strumenti con i seguenti comandi:



**Taglia [CTRL+X] - Copia [CTRL+C] - Incolla [CTRL+V]**

Rispettivamente, tagliano, copiano e incollano, all'interno dello stesso Progetto o fra Progetti diversi, le Pagine selezionate. Questi comandi sono presenti anche nel menu contestuale richiamato attraverso il click del tasto destro del mouse sulla Mappa.



**Espandi - Contrai**

Espandono e contraggono il Livello selezionato in modo da visualizzare o meno le Pagine in esso contenute.

**Nascosta**

Fa in modo che la voce relativa alla Pagina o al Livello selezionato non venga inserita nel Menu di Navigazione. Rendendo non visibile un Livello, tutte le Pagine in esso contenute diventano automaticamente non visibili. Le Pagine non visibili sul Menu possono essere utilmente impiegate come pagine di approfondimento ed essere richiamate tramite collegamenti interni. È necessario ricordare di creare almeno un collegamento che porti alle Pagine non visibili perché, in caso contrario, risulteranno non raggiungibili per i Visitatori.

**Protetta**

Richiama la finestra *Pagina Protetta*, attraverso la quale è possibile impostare la Pagina come Protetta semplicemente spuntando l'opzione *Imposta questa Pagina come Protetta*. Fatto questo è necessario specificare da quali Gruppi e/ o singoli Utenti tale Pagina Protetta potrà essere visualizzata, cliccando in loro corrispondenza nell'elenco proposto. Attivare un Gruppo o attivare tutti gli Utenti appartenenti a un Gruppo non è la stessa cosa: solo nel primo caso, infatti, se in un secondo momento verranno aggiunti nuovi Utenti al Gruppo, per questi verrà automaticamente abilitata la visualizzazione della Pagina Protetta. Per creare nuovi Gruppi/Utenti è sufficiente accedere alla finestra [Gestione Accessi](#) del [Passo 1 - Impostazioni del Sito | Avanzate](#).

**PRO In Costruzione**

Imposta lo stato delle Pagine selezionata come "in costruzione". Le Pagine in costruzione, rappresentate sulla Mappa con un'icona diversa, sono Pagine non ancora completate che, di conseguenza, vengono visualizzate durante la prova nel Browser in locale ma non vengono pubblicate in fase di esportazione. Nel Sito pubblicato online, quindi, non saranno presenti tutte le Pagine che nel Progetto sono contrassegnate come Pagine in Costruzione oltre che tutte le voci dei Menu di navigazione che ad esse fanno riferimento.

**PRO Pagina 404**

Fa in modo che la Pagina selezionata venga impiegata come Pagina 404. All'interno di un Progetto è possibile specificare un'unica Pagina 404 scegliendola tra le Pagine non impostate come *Speciali*, *Protette* o *In costruzione*.



L'errore 404 (o *Not Found*) è un codice di stato standard per il protocollo HTTP: indica che alla URL indicata non è stata trovata la risorsa richiesta. In questi casi, per evitare che il Browser visualizzi una pagina standard, è utile predisporre una pagina di errore 404 personalizzata che:

- sia in linea con il tema e lo stile del Sito;
- contenga una spiegazione del perché si è verificato l'errore;
- inviti a proseguire con la navigazione all'interno del Sito.




Per impostare una Pagina 404 personalizzata WebSite X5 crea un file `.htaccess` contenente le istruzioni necessarie.

La funzione è disponibile solo per WebServer Apache.

**Proprietà**

Attraverso la finestra richiamata, imposta le proprietà della Pagina (finestra [Proprietà Pagina](#)) o del Livello (finestra [Proprietà Livello](#)) selezionato.



L'accesso al Blog e/o al Carrello di e-commerce può essere riservato solo a determinati Utenti che, in seguito alla registrazione, sono in possesso delle necessarie credenziali (login e password). Per farlo è sufficiente procedere come per qualsiasi altra Pagina: selezionare le Pagine speciali Blog e/o Carrello e-commerce presenti nella Mappa e utilizzare il comando  per impostarle come protette.



Per maggiori informazioni su come impostare un'Area Riservata e gestirne l'accesso attraverso la creazione di Gruppi Utente, vedere [Come gestire gli accessi e creare un'Area Riservata](#).



- Anche l'Home Page può essere resa non visibile dal Menu: si consiglia di rendere l'Home Page non visibile solo quando si prevede di mettere il collegamento che porta ad essa in altri punti del Sito, per esempio nell'Intestazione del Modello.
- Se si vuole ricostruire un proprio menu di navigazione, è possibile rendere non visibili tutte le Pagine e i Livelli della Mappa: in questi casi, invece che selezionare una Pagina per volta, è sufficiente selezionare direttamente la cartella Menu e cliccare sul pulsante *Nascosta*.

## Reference: I comandi per disegnare la Mappa

I comandi per procedere nella definizione della Mappa del Sito sono:

- **Nuovo Livello [CTRL+L]:** inserisce un nuovo Livello di menu. Non ci sono limiti al numero di Livelli e di sotto-livelli inseribili.
- **Nuova Pagina [CTRL+P]:** crea una nuova Pagina che verrà automaticamente inserita all'interno del Livello selezionato.
- **Separatore:** inserisce un Separatore in modo da poter organizzare anche visivamente le voci dei Menu. Un separatore può essere uno spazio o un titolo ed è particolarmente utile per creare dei menu su più colonne.
- **Rimuovi [CANC]:** elimina la Pagina, il Livello o il Separatore selezionato.
- **Rinomina [F2]:** modifica il nome della Home Page, della Pagina, del Livello o del Separatore selezionato. È opportuno nominare correttamente i Livelli, le Pagine e i Separatori inseriti dal momento che le voci della Mappa verranno automaticamente riprese nel Menu di navigazione, come titoli delle singole Pagine e come nomi dei file HTML corrispondenti alla Pagine stesse, se non diversamente specificato attraverso la finestra [Proprietà Pagina](#).
- **Sposta Sopra [CTRL+U] / Sposta Sotto [CTRL+D]:** agiscono sull'ordine di Pagine, Livelli e Separatori, spostando verso l'alto o verso il basso quello selezionato.



Per modificare l'ordine di Livelli, Pagine e Separatori è anche possibile agire direttamente sulla Mappa: è sufficiente selezionare la voce su cui si intende agire, trascinarla e rilasciarla nella posizione che deve assumere (Drag&Drop). È possibile selezionare più Livelli, Pagine e/o Separatori utilizzando i tasti CTRL e SHIFT.

---

## 6.1 Finestra Proprietà Livello

La finestra **Proprietà Livello**, richiamata selezionando un Livello sulla [Mappa](#) e cliccando sul pulsante *Proprietà*, presenta alcune opzioni per definire il comportamento del Livello nel Menu di navigazione.

In WebSite X5 i Livelli, a differenza delle Pagine, non hanno dei contenuti propri: sono semplici categorie, utili per organizzare le Pagine e, di conseguenza, per articolare il Menu di navigazione in una struttura ad albero semplice da percorrere per chi naviga nel Sito.

### Reference: Le Proprietà dei Livelli

- **Non visualizzare il Menu a comparsa per questo Livello:** attivando questa opzione, il Menu a comparsa relativo alla voce di Livello non viene visualizzato su passaggio del mouse.
- **Collegamento su click sulla voce di Livello:** associa, attraverso la finestra [Collegamento](#) richiamata, un collegamento direttamente alla voce di Livello.



Scegliere di "non visualizzare il Menu a comparsa per un Livello" attivando un "collegamento su click sulla voce dello stesso Livello" è utile, per esempio, se si vuole inserire un link a un Sito esterno direttamente come voce di Menu, oppure nel caso si voglia sostituire un sotto-menu contenente un numero elevato di voci con l'apertura di una Pagina creata apposta per dare l'accesso alle diverse sezioni interne.

---

- **Icona da visualizzare sul Menu:** seleziona l'immagine (file .JPG, .GIF, .PNG) che verrà visualizzata sul Menu di navigazione, a fianco della voce relativa al Livello.

## 6.2 Finestra Proprietà Pagina

La finestra **Proprietà Pagina**, richiamata selezionando una Pagina sulla [Mappa](#) e cliccando sul pulsante *Proprietà*, presenta numerose opzioni attraverso le quali è possibile definire una serie di proprietà necessarie per l'ottimizzazione, per la personalizzazione grafica e per l'aggiunta di eventuali porzioni di codice.

Le opzioni disponibili sono raccolte in 3 sezioni:

- [SEO](#)
- [Grafica](#)
- [Esperto](#)



La finestra *Proprietà Pagina* può essere richiamata anche per le Pagine Speciali che compaiono automaticamente sulla [Mappa](#) in seguito all'inserimento dell'[Oggetto\\_Cerca](#), di una [Pagina di ingresso](#), di un [Blog](#), di un'Area Riservata o di un [Carrello di e-commerce](#).

---

## 6.2.1 Sezione SEO

Attraverso le opzioni di questa sezione si imposta una serie di parametri necessari per la corretta ottimizzazione della Pagina:

- **Titolo della Pagina** : campo per dare alla Pagina un titolo diverso da quello inserito nella Mappa.

Il nome dato alla Pagina in fase di costruzione della Mappa viene mantenuto come voce nel Menu di navigazione; l'eventuale *Titolo della Pagina* qui specificato, invece, viene visualizzato come Titolo effettivo della Pagina.

Nel caso della Home Page, il titolo non viene visualizzato all'interno della Pagina ma è comunque possibile specificarne il *Titolo della Pagina*: il titolo viene sempre utilizzato nel menu, mentre il *Titolo della Pagina* viene utilizzato per comporre il tag `<title>` nel codice HTML della Pagina nel caso non sia stata attivata l'opzione *Tag 'Title'*.

- **Tag 'Title'**: campo per digitare il titolo che verrà inserito come valore del tag `<title>` nel codice HTML della Pagina.

Se questa opzione non viene attivata, come valore del tag `<title>` viene automaticamente ripreso il *Titolo della Pagina*.



È utile poter differenziare il testo inserito come *Titolo della Pagina* da quello inserito come *Tag 'Title'*. Il primo, infatti, deve essere scritto pensando agli Utenti che leggono la Pagina e deve risultare persuasivo; il secondo, invece, deve essere composto pensando a come ottimizzare la Pagina per i Motori di Ricerca, utilizzando le parole chiave sulle quali si intende puntare.

- **Tag 'Description'**: campo per digitare la descrizione che verrà inserita come valore del meta tag Description nel codice HTML della Pagina. Questo testo viene generalmente utilizzato dai Motori di Ricerca per comporre la snippet visualizzata nelle SERP (le pagine con i risultati delle ricerche): per essere efficace, deve essere sintetico e significativo.
- **Tag 'Keywords'**: campo per digitare le parole chiave (fra loro separate da una virgola) che verranno inserite come valore del meta tag Keywords nel codice HTML della Pagina e utilizzate dai Motori di Ricerca per l'indicizzazione.
- **Nome del file generato**: campo per digitare il nome del file HTML relativo alla Pagina.

Se non diversamente specificato, come nome del file HTML viene automaticamente ripreso il nome dato alla Pagina durante la costruzione della Mappa. Dare nomi brevi e significativi ai file permette di ottenere indirizzi semplici e facilmente memorizzabili e ha risvolti positivi anche sull'indicizzazione da parte dei Motori di Ricerca. Questa opzione non è disponibile per l'Home Page.

## 6.2.2 Sezione Grafica

Attraverso le opzioni di questa sezione si agisce su alcuni importanti aspetti grafici della Pagina su cui si sta lavorando, facendo in modo che siano diversi rispetto a quanto definito dal Modello scelto (vedere, [Scelta del Template](#)).

Innanzitutto occorre selezionare, attraverso l'apposito elenco a discesa, l'elemento della Pagina sul quale si vuole intervenire; è possibile agire su:

- *Sfondo della Pagina*: è l'area, esterna alla Pagina, che viene visualizzata quando la finestra del Browser viene aperta con dimensioni superiori rispetto alla risoluzione del Sito;
- *Sfondo del Contenuto della Pagina*;
- *Header*;
- *Footer*.

Le opzioni per definire lo *Sfondo della Pagina* o lo *Sfondo del Contenuto della Pagina* *Sfondi del Sito solo per questa Pagina*, su cui è possibile agire dopo aver messo il segno di spunta accanto alla voce *Abilita impostazioni personalizzate*, sono:

- **Colore**: specifica il colore da utilizzare come riempimento dello sfondo.
- **File Immagine**: seleziona il file grafico (.JPG, .GIF, .PNG) relativo all'immagine da utilizzare come sfondo.
- **Disposizione**: specifica se l'immagine inserita come sfondo deve essere ripetuta o meno. L'Immagine può essere ripetuta solo in senso orizzontale, solo in senso verticale o in entrambe i sensi, in modo da giungere ad occupare l'intero spazio a disposizione. In più, è possibile fare in modo che l'immagine venga adattata, ovvero ridimensionata in modo da coprire tutto lo sfondo.
- **Allineamento**: definisce come deve essere allineata l'immagine inserita come sfondo della Pagina.
- **Immagine di sfondo fissa**: attivando questa opzione, l'immagine inserita come sfondo della Pagina viene mantenuta fissa anche quando il contenuto della Pagina viene fatto scorrere mediante la barra di scroll.
- **PRO Collegamento**: disponibile solo per lo *Sfondo della Pagina*. Associa, attraverso la finestra [Collegamento](#) richiamata, un collegamento direttamente allo sfondo della Pagina.

Per l'*Header* e il *Footer*, invece, l'unica opzione disponibile è:

- **Nascondi per questa Pagina:** se attiva, fa in modo che l'*Header* e/o il *Footer* del Modello non siano visualizzati nella Pagina.




Nascondere l'*Header* e il *Footer* è utile se si attiva la proprietà *Full Height* per le righe della Pagina: in questo modo, infatti, è possibile visualizzare la Pagina come una vera e propria sequenza di schede (vedere Finestra [Stile delle Righe | Full Height](#)).

Infine, è ancora possibile impostare alcune *Opzioni* generali:

- **Icona da visualizzare sul Menu:** seleziona l'immagine (file .JPG, .GIF, .PNG) che verrà visualizzata sul Menu di navigazione, a fianco della voce relativa alla Pagina.
- **Crea la Pagina senza applicare il Modello:** fa in modo che alla Pagina non venga applicato il Modello di stile scelto o creato come Modello Personalizzato (vedere, [Scelta del Template](#)). Attivando questa opzione, dunque, la Pagina viene creata mantenendo solo i contenuti in essa inseriti ma non viene applicato né il Modello di stile né il menu di navigazione.
- **Larghezza Pagina:** disponibile solo se è stata attivata l'opzione *Crea la Pagina senza applicare il Modello*, specifica il valore in pixel della larghezza della Pagina.

### 6.2.3 Sezione Esperto

Attraverso le opzioni di questa finestra si agisce manualmente sul codice HTML generato per la Pagina a cui si sta lavorando.

- **Estensione del file generato:** specifica l'estensione con la quale verrà salvato il file relativo alla Pagina. Di default viene proposta l'estensione .HTML ma, in alternativa, è possibile scegliere fra .PHP, .ASP, .CFM e .JSP. Anche il file index.html relativo alla Home Page può essere salvato con un'estensione diversa. Solo per le Pagine Protette (vedi il comando  *Protetta* nella Barra Strumenti della [Mappa](#)) non è possibile modificare il formato del file generato che rimane necessariamente .PHP.
- **Codice personalizzato:** definisce la posizione all'interno del codice HTML della Pagina in cui deve essere inserito il codice personalizzato: *Prima dell'apertura del tag HTML, Dopo l'apertura del tag HEAD, Prima della chiusura del tag HEAD, Proprietà del tag BODY (es style, onload, ecc.)* (ovvero all'interno dell'istruzione <BODY>, ad esempio: <BODY onload="alert('Hello!')">), *Dopo l'apertura del tag BODY, Prima della chiusura del tag BODY*. Selezionata la posizione, è disponibile un campo in cui digitare o incollare la porzione di codice che deve essere inserita all'interno del codice HTML della Pagina creato in automatico dal Programma.



L'opzione *Codice personalizzato* è utile quando, per esempio, si vogliono collegare dei particolari fogli di stile (CSS), oppure quando si devono lanciare degli eventi sull'onload della Pagina. In particolare, per il corretto funzionamento di alcuni JavaScript, che possono essere inseriti attraverso l'apposito [Oggetto Codice HTML](#), è richiesto l'inserimento di opportune righe di codice sia nella sezione <HEAD> che nella sezione <BODY> del file HTML della Pagina.



Nello scrivere del codice personalizzato è possibile utilizzare la stringa [CURPAGE]: il Programma la sostituirà in automatico con il nome del file corrispondente alla Pagina corrente. Questo è particolarmente utile per inserire annotazioni come quelle relative al tag `link rel="alternate"` e al tag `link rel="canonical"` (utilizzati per segnalare a Google™ la configurazione a URL separate di Siti Desktop e Mobile), o al tag `link rel="alternate" hreflang="x"` (utilizzato per segnalare a Google™ versioni in lingua diversa dello stesso Sito).

Infine, nella sezione *Impostazioni SiteMap* sono raggruppate alcune opzioni utili per lavorare sulla [SiteMap](#) del Sito:

- **Inserisci questa Pagina nella SiteMap:** opzione attiva di default, include la Pagina nella [SiteMap](#) creata per il Sito.
- **Priorità dei contenuti:** assegna un punteggio alla Pagina, per indicarne l'importanza in relazione alle altre Pagine del Sito. Questo parametro viene riportato all'interno della [SiteMap](#) generata.
- **Frequenza di aggiornamento:** specifica con quale frequenza viene aggiornata la Pagina. Questo parametro viene riportato all'interno della [SiteMap](#) generata.

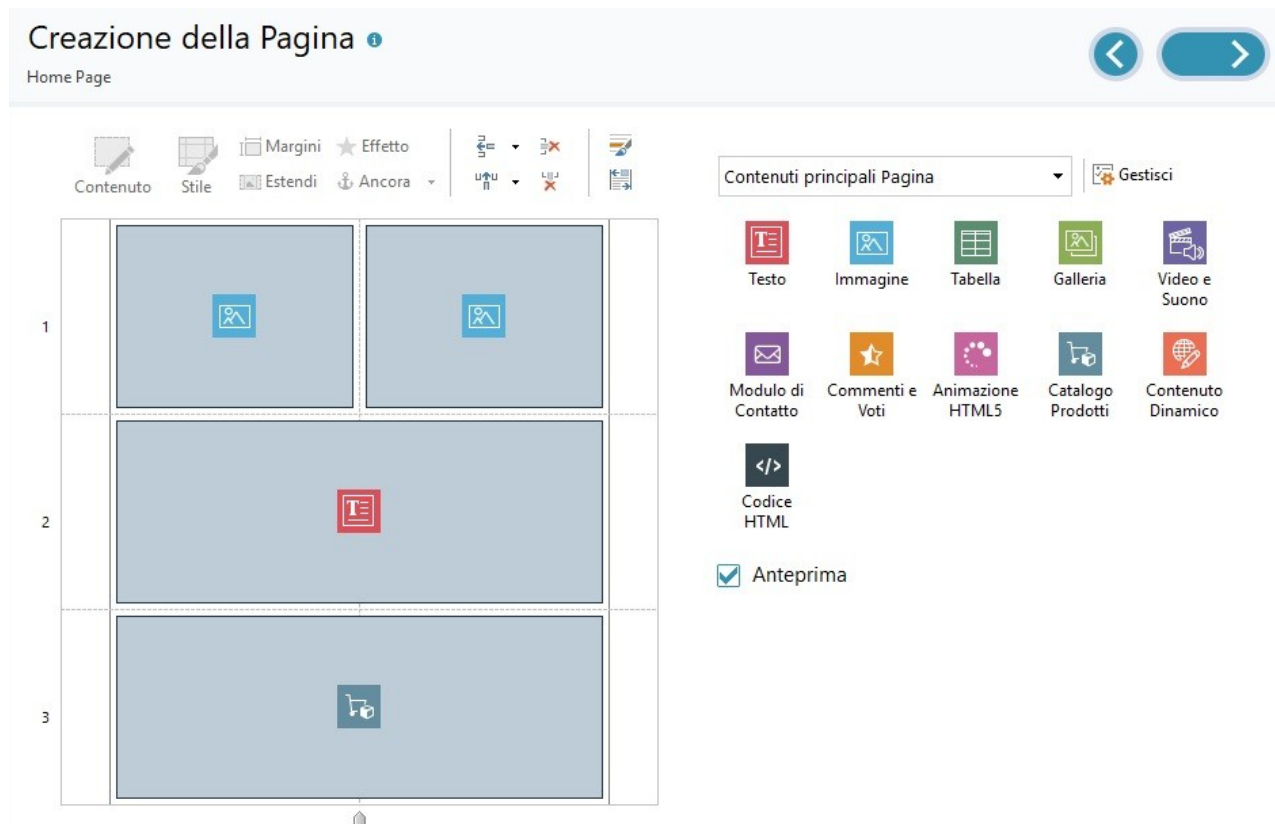


**Capitolo**

**Passo 4 - Pagine**

Dopo aver articolato la Mappa del Progetto, si può procedere alla creazione delle singole Pagine inserite nel Sito. La finestra *Creazione della Pagina* permette, quindi, di definire la struttura di impaginazione e di effettuare l'inserimento dei contenuti.

Il percorso e il Titolo della Pagina alla quale si sta lavorando viene riportato come **Pagina corrente**.



### Reference: La Griglia di impaginazione

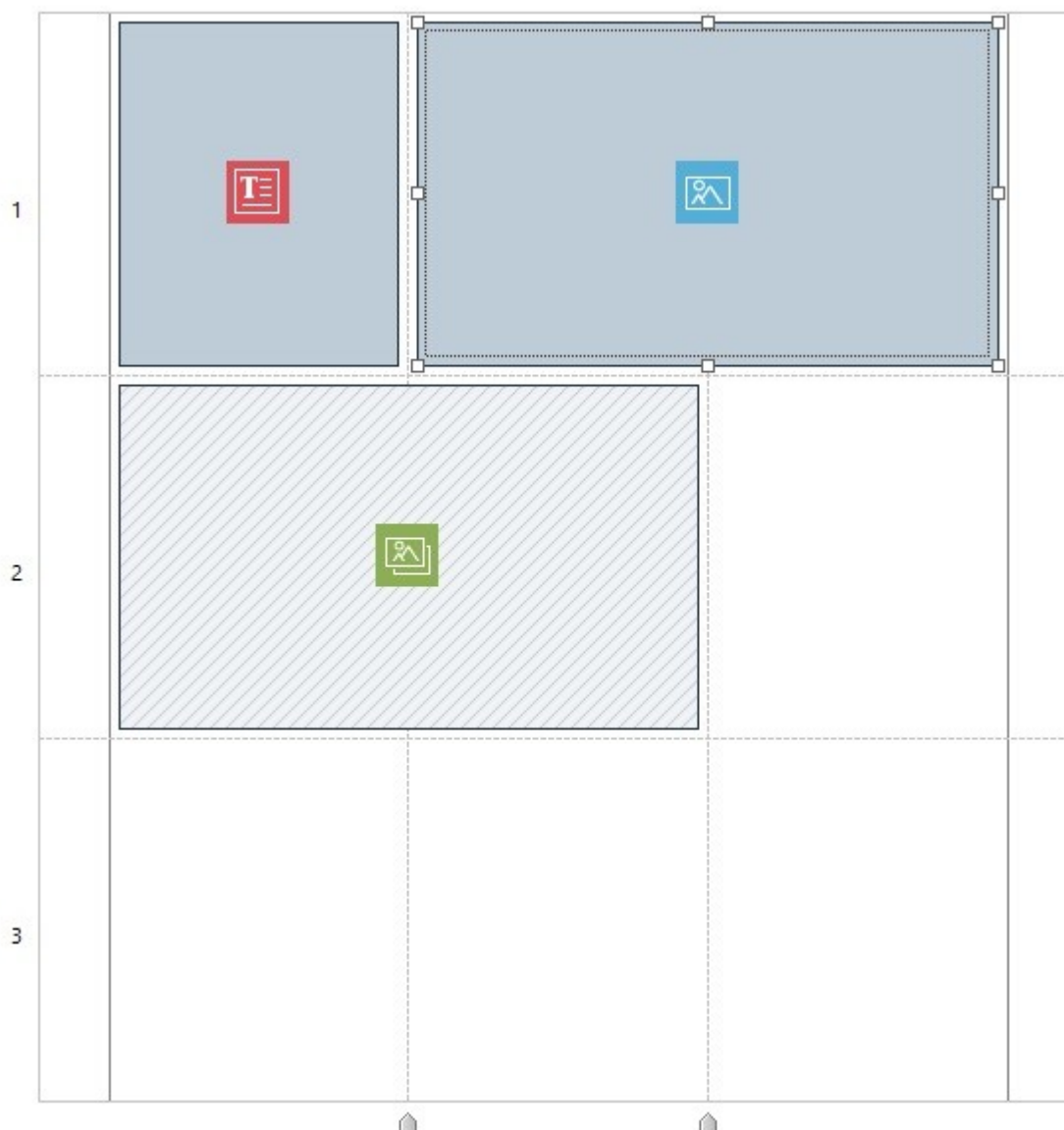
Per rendere più intuitiva l'impaginazione dei contenuti, WebSite X5 propone una Griglia che, di default, è composta da 2 righe e 2 colonne: è sufficiente trascinare gli Oggetti disponibili all'interno delle Celle di tale Griglia (un Oggetto per Cella), per comporre la Pagina.

Ovviamente, è possibile aggiungere righe e colonne in modo da disporre di un numero superiore di Celle e, in più, è possibile definire manualmente la larghezza delle singole colonne. Come vedremo, grazie a queste possibilità di disegno della Griglia e al fatto di poter disporre un Oggetto anche su più Celle adiacenti, è possibile ottenere impaginazioni anche molto raffinate.

Una precisazione importante: l'impiego della Griglia serve unicamente per semplificare e guidare l'impaginazione dei contenuti. Fatta eccezione per pochi e specifici casi particolari, rappresentati da combinazioni di impaginazione molto complesse, la Griglia di impaginazione non viene "tradotta" come tabella nel codice HTML delle Pagine. In tutti i casi, la Griglia di impaginazione non sarà mai visibile durante la navigazione con il Browser.

Come anticipato, ogni Cella della Griglia può contenere un unico Oggetto ma ciascun Oggetto può essere disposto anche su più Celle adiacenti orizzontalmente o verticalmente, in modo da occupare uno spazio superiore della Pagina.

L'aspetto delle Celle della Griglia di impaginazione cambia a seconda dei diversi stati che può assumere:



- se contiene un Oggetto che ancora non è stato costruito, riporta l'icona corrispondente al tipo di Oggetto su uno sfondo di righe oblique grigie;
- se contiene un Oggetto che è già stato costruito, riporta l'icona corrispondente al tipo di Oggetto su uno sfondo azzurro sfumato;
- se contiene l'Oggetto selezionato, vengono visualizzati il perimetro e le maniglie di selezione.

Per maggiore comodità, tutte le righe della Griglia sono numerate (l'indicazione è riportata sulla sinistra) mentre i cursori per agire sulla larghezza delle colonne sono posizionati sul bordo inferiore.

#### Reference: I comandi della Barra Strumenti

Immediatamente sopra la Griglia di impaginazione è presente una Barra Strumenti che mette a disposizione i seguenti comandi:



##### **Contenuto**

Aprire la finestra che consente di procedere alla creazione dell'Oggetto selezionato nella Griglia di impaginazione. La finestra richiamata varia in base al tipo di Oggetto (Testo, Immagine, ecc...).



##### **Stile**

Richiamare la finestra [Stile dell'Oggetto](#) per definire l'aspetto grafico dell'Oggetto selezionato all'interno della Griglia di impaginazione.



##### **Margini**

Richiamare la finestra *Margine e Allineamento*: attraverso le opzioni disponibili è possibile sia impostare il valore in

pixel per i margini esterni ed interni dell'Oggetto corrente che allineare verticalmente e/o orizzontalmente l'Oggetto rispetto alla Cella in cui è contenuto (vedere, [Il Box Model in WebSite X5](#)).



#### Estendi

Fa in modo che l'Oggetto selezionato si estenda oltre la larghezza della Pagina (determinata dal Modello) e occupi tutto lo spazio messo a disposizione dalla finestra del Browser.

Il pulsante è sempre attivo ma, di fatto, agisce solo se l'Oggetto selezionato è l'unico presente nella riga. Sulla Griglia di impaginazione, gli Oggetti per i quali è stata attivata la funzione *Estendi* sono facilmente individuabili dal momento che sono più larghi delle colonne che compongono la Pagina. Cliccando una seconda volta sul pulsante *Estendi*, l'Oggetto torna al suo comportamento normale adattandosi alla larghezza della Pagina e non più a quella della finestra del Browser.



#### Effetto

Richiama la finestra [Effetto di visualizzazione](#) per definire la transizione da associare all'Oggetto selezionato all'interno della Griglia di impaginazione.



#### Assegna un'Ancora all'Oggetto selezionato

Crea un'Ancora e la associa all'Oggetto selezionato nella Griglia di impaginazione. Cliccando sulla freccia a lato del pulsante, è possibile visualizzare un menu con i seguenti comandi: *Inserisci Ancora...*, *Modifica...* e *Rimuovi*.



L'Ancora è un riferimento che serve per identificare la posizione di un Oggetto all'interno della Pagina: viene utilizzata per impostare collegamenti diretti all'Oggetto stesso.



#### Aggiungi una Riga prima della Cella selezionata/Aggiungi una Colonna prima della Cella selezionata

Aggiungono una nuova Riga o una nuova Colonna nella Griglia di impaginazione. Cliccando sulla freccia a lato dei pulsanti, è possibile scegliere se la Riga/Colonna deve essere aggiunta prima o dopo la Cella selezionata. Si possono creare griglie con un massimo di 64 righe e di 12 colonne.



#### Rimuovi la Riga selezionata/Rimuovi la Colonna selezionata

Eliminano la Riga o la Colonna selezionata dalla Griglia di impaginazione. Al minimo, la Griglia di impaginazione è composta da un'unica Cella (1 riga x 1 colonna).



#### Stile Righe

Richiama la finestra [Stile delle Righe](#) per definire l'aspetto grafico della fascia della Pagina occupata dagli Oggetti inseriti nella riga in questione della Griglia di impaginazione.



#### Responsive

Richiama la finestra [Impostazioni Responsive](#) per specificare il comportamento dei singoli Oggetti inseriti in funzione della risoluzione della Pagina.



Per poter lavorare con le opzioni della finestra [Impostazioni Responsive](#) è necessario aver scelto di creare un Sito Responsive attivando l'omonima opzione presente nella finestra [Risoluzioni e Responsive Design](#).

### Reference: La lista degli Oggetti disponibili

A fianco della Griglia di impaginazione è riportato l'elenco degli Oggetti disponibili. Per inserire un Oggetto in una Pagina è sufficiente selezionare l'icona che lo rappresenta dall'elenco, trascinarla e rilasciarla sulla Griglia di impaginazione, in corrispondenza della Cella che deve occupare.

Per agevolare la scelta, gli Oggetti possono essere filtrati e gestiti attraverso i seguenti comandi:

Tutte le Categorie ▾

#### Elenco Filtri

Propone l'elenco dei filtri disponibili per selezionare, tra tutti gli Oggetti disponibili, quelli utili per un determinato scopo. È possibile, per esempio, visualizzare tutti i *Contenuti principali Pagina* oppure i *Contenuti principali Modello*.



#### Mostra la Gestione degli Oggetti

Richiama la finestra [Gestione degli Oggetti](#) attraverso la quale è possibile gestire l'installazione, la disinstallazione e l'aggiornamento di tutti gli Oggetti che non vengono installati di base con il programma.

Gli Oggetti che rientrano fra i *Contenuti principali Pagina* e i *Contenuti principali Modello* sono:

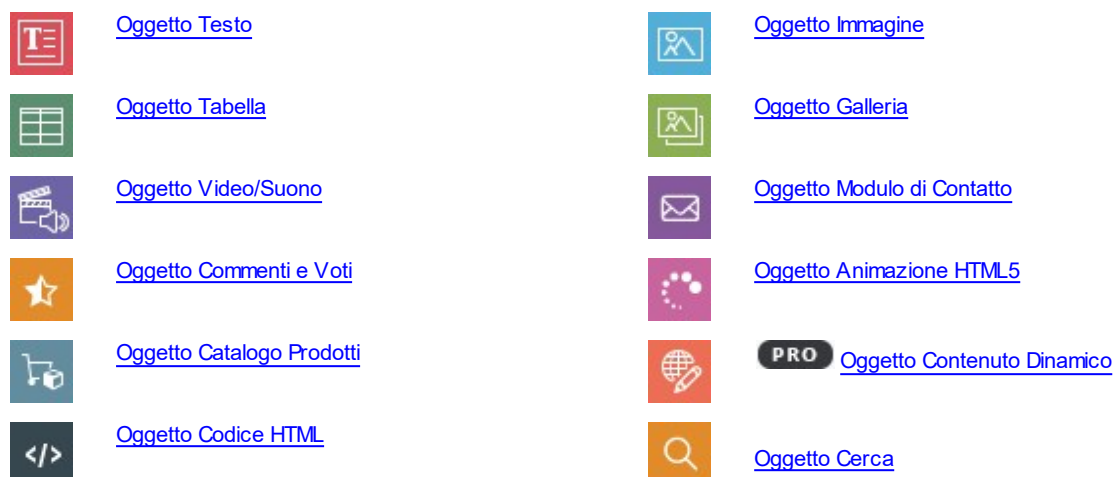



[Oggetto Titolo](#)



[Oggetto Menu](#)






Una volta inserito un Oggetto nella Griglia di impaginazione è sufficiente selezionarlo e cliccare sul pulsante  *Contenuto* (o fare doppio click in sua corrispondenza) per aprire la finestra che ne permette l'effettiva creazione.

## 7.1 Comandi Barra Strumenti e Griglia

### 7.1.1 Stile dell'Oggetto

WebSite X5 permette di procedere alla creazione di ciascuna Pagina di un Sito attraverso una [Griglia di impaginazione](#) che suddivide lo spazio disponibile in Celle. Il numero di Celle disponibili dipende dal numero di Righe e Colonne inserite e, per ogni Cella è possibile inserire un diverso contenuto (tramite il semplice Drag & Drop degli Oggetti disponibili).

Ciascun contenuto può avere un aspetto grafico del tutto particolare. Agendo su margini, bordi e sfondo si possono, per esempio, creare dei box di sfondo mediante i quali dare il giusto risalto ai contenuti che si desidera mettere in primo piano.





Per definire l'aspetto grafico di un Oggetto è sufficiente selezionarlo e cliccare sul pulsante  per richiamare la finestra *Stile dell'Oggetto*, le cui opzioni sono organizzate nelle seguenti sezioni:

- [Stile](#)
- [Testi](#)
- [Libreria](#)

#### 7.1.1.1 Sezione Stile

Attraverso i comandi di questa sezione si definiscono le impostazioni grafiche dell'Oggetto selezionato all'interno della [Griglia di impaginazione](#).



Per prima cosa è necessario definire il tipo di *Sfondo* che si vuole impostare per l'Oggetto, scegliendo tra:

-  **Cella con sfondo colorato:** lo sfondo dell'Oggetto viene colorato in tinta unita.
-  **Cella con sfondo sfumato:** lo sfondo dell'Oggetto viene riempito con un gradiente di cui si possono definire i colori di partenza e di fine e la direzione della sfumatura.
-  **Cella con immagine di sfondo:** lo sfondo dell'Oggetto viene creato attraverso l'importazione di un'immagine.
-  **Cella con immagine adattata:** lo sfondo dell'Oggetto viene creato attraverso l'importazione di un'immagine che viene tagliata in blocchi e ricomposta in modo da potersi adattare perfettamente alle dimensioni della Cella che lo contiene. (vedere, [Come lavorare sull'aspetto dell'Oggetto](#))

A seconda del tipo di Sfondo, è possibile agire su diverse opzioni del riquadro *Impostazioni*. Le opzioni che possono essere disponibili sono:

- **Colore Sfondo:** specifica il colore da utilizzare come riempimento dello sfondo.
- **Colore iniziale / Colore finale:** specificano i colori di partenza e di arrivo da utilizzare per comporre una sfumatura.
- **Diffusione:** stabilisce se nella sfumatura deve essere predominante il colore iniziale o il colore finale, definendo lo spazio (in %)

entro il quale deve avvenire la transizione dal primo al secondo.

- **Direzione:** imposta l'ampiezza dell'angolo in base al quale viene orientata la sfumatura.
- **File Immagine:** seleziona il file grafico (.JPG, .GIF, .PNG.) relativo all'immagine da utilizzare come sfondo. L'immagine può essere ricercata o all'interno della [Libreria online](#) richiamabile attraverso il pulsante  o nelle cartelle locali attraverso il pulsante  *Selezione file*.
- **Disposizione:** specifica se l'immagine inserita come sfondo deve essere ripetuta o meno. L'immagine può essere ripetuta solo in senso orizzontale, solo in senso verticale o in entrambe i sensi, in modo da giungere ad occupare l'intero spazio a disposizione. In più, è possibile fare in modo che l'immagine venga adattata, ovvero ridimensionata in modo da coprire tutto lo sfondo.
- **Allineamento:** specifica come deve essere allineata l'immagine inserita come sfondo rispetto all'area occupata dalla Cella.
- **Variante colore:** specificare il colore su cui si desidera virare l'immagine inserita come sfondo dell'Oggetto. In pratica, viene applicato un effetto "colorize" sull'immagine in modo da virarla sul colore desiderato.
- **Larghezza blocco / Altezza blocco:** impostano le dimensioni dei blocchi in cui viene tagliata l'immagine di sfondo in modo da determinare quali porzioni dell'immagine devono essere mantenute inalterate e quali devono essere ripetute. (vedere, [Come lavorare sullo Stile dell'Oggetto](#))
- **Opacità:** imposta il grado di opacità del colore/della sfumatura/dell'immagine di sfondo applicato. Per valori tendenti allo 0 diminuisce l'opacità e lo sfondo dell'Oggetto diventa più trasparente lasciando vedere lo sfondo della Pagina.

Tramite le opzioni del riquadro *Bordo* è possibile definire:

- **Spessore:** specifica lo spessore dei bordi, anche singolarmente.
- **Colore:** specifica il colore dei bordi, anche singolarmente.
- **Fattore di smusso:** definisce il fattore di smusso per gli angoli, anche singolarmente.
- **Ombra:** applica un'ombra, definendone il colore, la posizione, la diffusione e la dimensione.

### 7.1.1.2 Sezione Testi

Attraverso i comandi di questa sezione si inseriscono e si definisce l'aspetto grafico degli elementi di testo che completano lo stile dell'Oggetto selezionato all'interno della [Griglia di impaginazione](#).

Innanzitutto occorre selezionare l'elemento, Testo o Immagine, che si vuole inserire e su cui si vuole lavorare. È possibile scegliere tra le seguenti voci:



**Titolo:** è un testo che viene visualizzato come titolo dell'Oggetto corrente.



**Immagine intestazione:** è un'immagine che può essere inserita nell'intestazione dell'Oggetto corrente, eventualmente affiancata al Titolo.



**Testo di descrizione:** è il testo che viene visualizzato come didascalia per l'Oggetto corrente.

Una volta inseriti, i diversi elementi possono essere selezionati o attraverso l'apposito menu a discesa o cliccando direttamente sull'immagine di Anteprima.

A seconda del tipo di elemento selezionato è possibile agire su diverse opzioni del riquadro *Impostazioni*.


Per gli elementi *Titolo* e per il *Testo di descrizione*, le impostazioni disponibili sono:

- **Contenuto:** campo per digitare il Titolo o il Testo di descrizione dell'Oggetto.
- **Colore Sfondo / Colore Testo:** specificano il colore dello sfondo del testo e del testo su cui si sta lavorando.
- **Tipo di Font:** specifica il Tipo di carattere, le dimensioni e lo Stile del testo. Il menu a tendina propone: il comando per applicare il *Font di default* (definito dallo Stile dell'elemento *Testo della Pagina* nella finestra [Stile dei Testi](#)); la lista dei Safe Fonts, ovvero dei font presenti su tutti i dispositivi e per i quali, quindi, non è necessaria alcuna pubblicazione; tutti i Google Fonts e i Web Fonts aggiunti attraverso la finestra [Aggiungi Web Font](#) richiamata dal comando *Altri tipi di carattere*.
- **Allineamento:** allinea il testo a *Sinistra*, in *Centro* o a *Destra* rispetto alla Cella in cui è contenuto l'Oggetto.
- **Margine esterno / Margine interno:** impostano il valore in pixel per i margini del testo, in modo da poterlo posizionare con precisione decidendo quanto deve essere distante dai bordi della Cella in cui è contenuto l'Oggetto.

Per l'elemento *Immagine intestazione*, invece, le impostazioni disponibili sono:

- **File Immagine:** seleziona il file grafico (.JPG, .GIF, .PNG) relativo all'immagine da utilizzare come sfondo.
- **Allineamento:** allinea l'immagine inserita a *Sinistra*, in *Centro* o a *Destra* rispetto alla Cella in cui è contenuto l'Oggetto.
- **Margine:** imposta il valore in pixel per i margini dell'immagine inserita, in modo da poterla posizionare con precisione rispetto ai bordi della Cella in cui è contenuto l'Oggetto e, di conseguenza, rispetto al *Titolo* eventualmente presente.

Per il *Testo di descrizione*, sono disponibili anche le seguenti *Opzioni*:

- **Visualizzazione:** definisce se il testo di descrizione deve essere sempre visibile o se deve essere visualizzato/nascosto su passaggio del mouse.
- **Collegamento:** imposta un link sul testo di descrizione. Cliccando sul pulsante  viene richiamata la finestra [Collegamento](#) attraverso la quale è possibile scegliere il tipo di azione oltre che le relative opzioni.

### 7.1.1.3 Sezione Libreria

In questa sezione si sceglie quale set di impostazioni, salvate come *Stile*, applicare all'Oggetto corrente o, al contrario, si salvano le impostazioni definite per l'Oggetto corrente in un nuovo *Stile* che potrà poi essere ripreso e applicato ad altri Oggetti.

La Libreria presenta un elenco di tutti gli *Stili Predefiniti* e *Personalizzati* già creati. In più sono disponibili i seguenti comandi:

- **Applica:** applica all'Oggetto corrente tutte le impostazioni previste per lo Stile selezionato.
- **Aggiungi:** salva tutte le impostazioni grafiche definite nelle Sezioni *Stile* e *Testi* per l'Oggetto corrente in uno Stile e lo aggiunge alla lista degli *Stili Personalizzati*.
- **Rimuovi:** elimina lo Stile selezionato fra quelli presenti nell'elenco *Stili Personalizzati*. Non è possibile rimuovere gli *Stili Predefiniti*.
- **Importa...:** importa un nuovo Stile creato con WebSite X5 ed esportato con l'apposita funzione.
- **Esporta...:** esporta lo Stile selezionato nella cartella specificata. Lo Stile così esportato potrà essere condiviso e importato su altri PC.



Nella composizione di uno Stile vengono mantenute tutte le impostazioni grafiche definite per l'Oggetto ma non i contenuti che potrebbero dover variare. In questo modo, per esempio, nello Stile viene salvato il *Colore Testo* o il *Tipo di Font* ma non il *Contenuto* specificato per elementi come il *Titolo* e il *Testo di descrizione* associati.

### 7.1.2 Finestra Effetto di visualizzazione

Attraverso i comandi di questa finestra, richiamata dal pulsante  presente nella barra di strumenti della Griglia di impaginazione proposta nella finestra [Creazione della Pagina](#), è possibile impostare un effetto di comparsa sugli Oggetti inseriti in una Pagina (vedere, [finestra Creazione della Pagina](#)).



Tutti gli effetti proposti sono realizzati in CSS e sono supportati da tutti i principali Browser.

Per scegliere quale effetto applicare è disponibile la voce:

- **Elenco Effetti:** presenta l'elenco ordinato di tutti gli effetti fra cui è possibile scegliere. È sufficiente selezionare un effetto per vederne un'anteprima.

Selezionato l'effetto da impostare sull'Oggetto è possibile definire le seguenti *Opzioni*:

- **Tempo di visualizzazione:** imposta il tempo (in secondi) per la durata dell'effetto.
- **Ripeti effetto ogni [sec]:** disponibile solo per gli effetti che prevedono che l'Oggetto sia immediatamente visibile, fa sì che l'effetto venga ripetuto allo scadere dell'intervallo di tempo prefissato.
- **Abilita Lazy Loading:** disponibile solo per alcuni Oggetti (per esempio, l'[Oggetto Immagine](#)), fa in modo che le immagini non vengano caricate subito all'apertura della Pagina in cui sono inserite, ma solo nel momento in cui devono essere effettivamente visualizzate. In questi casi, le immagini vengono visualizzate progressivamente, con un gradevole effetto di dissolvenza.




Utilizzando l'opzione *Abilita Lazy Loading* è possibile fare in modo che le immagini presenti in una Pagina non vengano caricate tutte contemporaneamente, ma solo mano a mano che devono essere visualizzate: in questo modo si riduce il

---

tempo di apertura della Pagina rendendo più veloce la navigazione.

---

### 7.1.3 Finestra Stile delle Righe

Attraverso i comandi di questa finestra, richiamata dal pulsante  *Stile Righe* presente nella barra di strumenti della Griglia di impaginazione proposta nella finestra [Creazione della Pagina](#), si può definire l'aspetto grafico di una Riga, ovvero di una fascia orizzontale occupata da un gruppo di Oggetti posizionati in una Pagina.

Questa finestra è articolata nelle seguenti sezioni:

- *Generale*
- *Full Height*

#### Reference: I comandi della Sezione Generale

Questa sezione propone:







- una Griglia che riprende la configurazione della Pagina così come è stata definita nella finestra [Creazione della Pagina](#);
- l'elenco delle opzioni disponibili.

È sufficiente selezionare la Riga sulla quale si intende lavorare e utilizzare le opzioni disponibili per definirne l'aspetto. La Riga selezionata viene colorata di blu e il numero che la contraddistingue viene evidenziato in grassetto.



A fianco di ciascuna Riga viene visualizzato un pallino che può essere pieno o vuoto a seconda del fatto che l'aspetto della Riga sia già stato definito o meno.

È possibile collegare fra loro più Righe consecutive in modo che siano accomunate dallo stesso aspetto grafico. Può anche accadere che, in conseguenza a come vengono disposti gli Oggetti sulla Griglia o a come vengono ordinati in caso di Sito Responsive, alcune Righe vengano automaticamente unite. Per maggiori informazioni, vedere [Come lavorare sull'Aspetto Riga](#).

Selezionata la Riga o il gruppo di Righe su cui si intende lavorare si può procedere definendo, per prima cosa, il tipo di *Sfondo* che si vuole impostare scegliendo tra:

-  **Colorato:** lo sfondo della Riga viene colorato in tinta unita.
-  **Sfumato:** lo sfondo della Riga viene riempito con un gradiente di cui si possono definire i colori di partenza e di fine e la direzione della sfumatura.
-  **Immagine:** lo sfondo della Riga viene creato attraverso l'importazione di un'immagine.
-  **Elenco immagini:** come sfondo della Riga viene impostato uno SlideShow in cui le immagini scorrono una dopo l'altra.
-  **Video:** come sfondo della Riga viene utilizzato un video.
-  **Mappa:** come sfondo della Riga viene inserita una Mappa.

A seconda del tipo di Sfondo, è possibile agire su diverse opzioni del riquadro *Impostazioni*. Le opzioni che possono essere disponibili sono:



- **Colore:** specifica il colore da utilizzare come riempimento dello sfondo.
- **Colore iniziale / Colore finale:** specificano i colori di partenza e di arrivo da utilizzare per comporre una sfumatura.
- **Diffusione:** stabilisce se nella sfumatura deve essere predominante il colore iniziale o il colore finale, definendo lo spazio (in %) entro il quale deve avvenire la transizione dal primo al secondo.
- **Direzione:** imposta l'ampiezza dell'angolo in base al quale viene orientata la sfumatura.
- **File locale su PC:** seleziona il file grafico (.JPG, .GIF, .PNG.) relativo all'immagine da utilizzare come sfondo. L'immagine può essere ricercata o all'interno della [Libreria online](#) richiamabile attraverso il pulsante  o nelle cartelle locali attraverso il pulsante  *Selezione file*.
- **Disposizione:** specifica se l'immagine inserita come sfondo deve essere ripetuta o meno. L'immagine può essere ripetuta solo in senso orizzontale, solo in senso verticale o in entrambe i sensi, in modo da giungere ad occupare l'intero spazio a disposizione. In

più, è possibile fare in modo che l'immagine venga adattata, ovvero ridimensionata in modo da coprire tutto lo sfondo.

- **Allineamento:** specifica come deve essere allineata l'immagine inserita come sfondo rispetto all'area occupata dalla Riga.
- **Aggiungi... / Rimuovi:** consentono di creare l'elenco di immagini da utilizzare come sfondo della Riga, aggiungendo nuovi file (in formato .JPG, .GIF, .PNG) o rimuovendo i file selezionati fra quelli già inseriti.

Cliccando sul triangolino presente sul pulsante *Aggiungi...* è possibile visualizzare un sotto-menu con le seguenti voci: *Aggiungi Immagine...* e *Immagine da Libreria Online...*

Tramite la finestra richiamata dal comando [Immagine da Libreria Online...](#) viene visualizzata una collezione di oltre 900.000 immagini royalty-free fra cui è semplice scegliere quelle da importare.

- **Sposta sopra / Sposta sotto:** agiscono sull'ordine di visualizzazione delle immagini già inserite nella lista, spostando verso l'alto o verso il basso quella selezionata.
- **Visualizzazione:** specifica in che modo deve avvenire il passaggio tra le immagini inserite come sfondo della Riga. È possibile scegliere tra le seguenti alternative:
  - *Immagini in sequenza a tempo:* le immagini vengono visualizzate una di seguito all'altra con un effetto di dissolvenza. Il passaggio avviene dopo un intervallo predefinito di 3 secondi.
  - *Immagini in sequenza in base allo scroll:* le immagini vengono visualizzate una alla volta, senza alcun effetto di transizione. L'immagine visualizzata dipende dalla posizione dello scroll della pagina.
  - *Immagini sovrapposte tra loro:* le immagini vengono visualizzate tutte contemporaneamente, una sopra all'altra. In questo caso è indicato l'utilizzo di immagini salvate in formato .PNG con trasparenza e l'impiego di un effetto di parallasse.
- **Tipo di video:** definisce se per il video da impostare come sfondo della Riga deve essere utilizzato un *File locale su PC*, un *File su Internet* o un *Video di Youtube*.
- **File locale su PC / File su Internet / URL Video Youtube:** proposte in base al *Tipo di video* selezionato, queste voci consentono di selezionare il file video da importare o di digitare l'indirizzo URL presso il quale il file del video è già disponibile online.
- **Copertina:** specifica un'immagine di anteprima da associare al Video. Anche in questo caso l'immagine può essere ricercata o all'interno della [Libreria online](#) richiamabile attraverso il pulsante  o nelle cartelle locali attraverso il pulsante  *Selezione file*.



L'immagine di anteprima viene visualizzata prima del video e scompare con effetto di dissolvenza solo dopo che questo è stato avviato. Impostare l'immagine di anteprima è, dunque, particolarmente utile per gestire la visualizzazione su dispositivi mobile dove il video non viene mai avviato automaticamente.

- **Indirizzo:** è l'indirizzo che deve essere visualizzato sulla Mappa impostata come sfondo della Riga.
- **Stile:** specifica come deve essere visualizzata la Mappa, scegliendo tra *Stradale*, *Satellite*, *Ibrida* e *Terreno*.
- **Fattore zoom:** definisce il fattore di ingrandimento con cui visualizzare la mappa.
- **Opacità:** imposta il grado di opacità del colore/della sfumatura/dell'immagine/del video/della mappa di sfondo applicato. Per valori tendenti allo 0 diminuisce l'opacità e lo sfondo della Riga diventa più trasparente lasciando vedere lo sfondo della Pagina.

Indipendentemente dal tipo di Sfondo scelto, è possibile applicare un *Overlay*, ovvero un filtro colorato, definendo i seguenti parametri:

- **Colore:** specifica il colore da utilizzare per creare il filtro da applicare sullo sfondo.
- **Opacità:** imposta il grado di opacità del colore del filtro da applicare. Per valori tendenti allo 0 diminuisce l'opacità e il filtro diventa più trasparente lasciando vedere lo sfondo della Riga.
- **Attiva transizione di colore:** attivando questa opzione, l'Overlay applicato allo sfondo viene animato. L'animazione prevede la transizione in loop dal colore iniziale al **Colore finale** passando, se previsto, dal **Colore Intermedio**.

Infine, è possibile attivare le seguenti *Opzioni*:

- **Estendi alla larghezza della finestra del Browser:** l'aspetto definito per la Riga non viene applicato solo per la larghezza corrispondente al contenuto della Pagina ma si estende per tutta la larghezza della finestra del Browser.
- **Effetto:** attiva l'effetto parallasse sulla Riga selezionata. Il parallasse è una tecnica visuale che, attraverso il movimento di immagini a diverse velocità e prospettive, conferisce profondità e ricchezza al design di una Pagina Web, creando un'illusione 3D. Questo effetto rende lo scrolling delle Pagine un'esperienza più coinvolgente per il Visitatore. È possibile scegliere tra diversi tipi di parallasse: *Parallasse*, *Parallasse inverso* e *Parallasse fisso*.



Basandosi sul movimento di immagini a diverse velocità, l'effetto parallasse non può essere attivato se come sfondo della Riga viene impostato un colore in tinta unita.

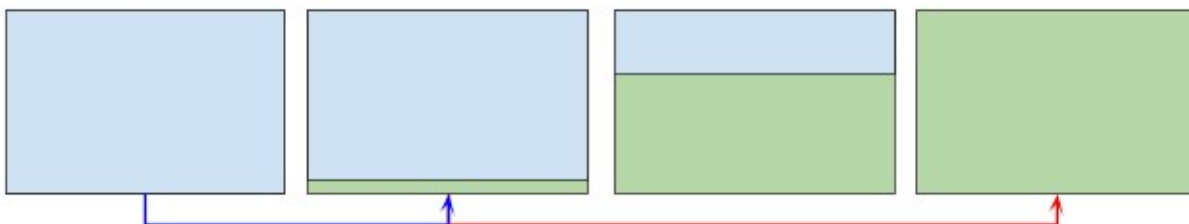
### Reference: I comandi della Sezione Full Height

Attraverso i comandi presenti in questa sezione è possibile fare in modo che ciascuna Riga (o gruppo di Righe unite fra loro) assuma sempre almeno l'altezza della finestra del Browser, a prescindere dall'altezza dei contenuti in essa presenti. Il risultato che si ottiene è che la navigazione della Pagina avviene visualizzando le Righe come se fossero delle slide che si susseguono o, a seconda della transizione impostata, che si sovrappongono una all'altra.

Per fare in modo che ogni Riga assuma sempre l'esatta altezza della finestra del Browser, occorre innanzitutto attivare l'opzione **Abilita la visualizzazione Full Height per tutte le righe di questa Pagina**.

Fatto questo, è possibile specificare come deve avvenire il passaggio da una Riga all'altra:


**Scorrimento automatico:** attivando questa opzione, quando scrollando la Pagina inizia ad essere visibile una nuova Riga, la Pagina viene fatta scorrere in automatico in modo da visualizzare completamente la Riga stessa.



Infine è possibile prevedere anche dei *Comandi di navigazione*:

- **Mostra Pulsanti di scroll verso il basso:** consente di visualizzare, sovrapposto in basso sulla Riga, un pulsante che permette di far scorrere automaticamente la pagina per visualizzare la Riga successiva.
- **Visualizzazione pulsanti:** disponibile se è stata attivata l'opzione *Mostra Pulsanti di scroll verso il basso*, consente di scegliere se i pulsanti di scroll devono essere *Sempre visibile* oppure *Visibile su passaggio del mouse*.
- **Stile pulsanti:** disponibile se è stata attivata l'opzione *Mostra Pulsanti di scroll verso il basso*, consente di importare l'immagine da utilizzare per definire l'aspetto del pulsante o di sceglierla da una libreria predefinita.
- **Mostra Indicatore di posizione:** fa in modo che venga visualizzato un indicatore grafico che informa l'Utente sul numero e/o la posizione delle Righe in cui è suddivisa la Pagina. L'Utente può cliccare direttamente sugli indicatori di posizione per far scorrere la Pagina e portare in primo piano la Riga che gli interessa.
- **Stile pulsanti:** disponibile se è stata attivata l'opzione *Mostra Indicatore di posizione*, consente di scegliere fra set grafici diversi per determinare l'aspetto dell'Indicatore stesso.
- **Allineamento:** disponibile se è stata attivata l'opzione *Mostra Indicatore di posizione*, consente di scegliere come allineare l'Indicatore rispetto alla Pagina.

### 7.1.4 Finestra Impostazioni Responsive

Attraverso i comandi di questa finestra, richiamata dal pulsante  *Responsive* presente nella barra di strumenti della Griglia di impaginazione proposta nella finestra [Creazione della Pagina](#), si gestisce il comportamento che i singoli Oggetti inseriti nella Pagina devono avere in funzione della risoluzione.



Per poter lavorare con le opzioni della finestra [Impostazioni Responsive](#) è necessario aver scelto di creare un Sito Responsive attivando l'omonima opzione presente nella finestra [Risoluzioni e Responsive Design](#).

La finestra *Impostazioni Responsive* propone:

- la *Responsive Bar* che ripropone tutti i breakpoint, e le relative Visualizzazioni, impostati nella finestra [Risoluzioni e Responsive Design](#). È sufficiente cliccare su una Visualizzazione per selezionarla.
- un breve punto elenco che ricorda, in base alla Visualizzazione selezionata, le operazioni che possono essere eseguite sulla Pagina;
- una Griglia che riprende la configurazione della Pagina e su cui è possibile agire attraverso i comandi disponibili.

Selezionando sulla *Responsive Bar* la Visualizzazione *Desktop*, nella Griglia viene riproposta la configurazione impostata nella finestra [Creazione della Pagina](#). Partendo da questa situazione, occorre definire quali cambiamenti devono essere apportati al layout di Pagina nel caso in cui questa venga visualizzata con una risoluzione inferiore, compresa nell'intervallo immediatamente successivo. Nello specifico le operazioni da fare sono:

1. Definire l'ordine di visualizzazione degli Oggetti.
2. Scegliere se e quali Oggetti nascondere.

### 3. **PRO** Impostare le interruzioni di riga.

Eseguite queste operazioni sulla Griglia, occorre selezionare sulla *Responsive Bar* la Visualizzazione successiva: la configurazione rappresentata in Griglia viene aggiornata in base a quanto già impostato per la Visualizzazione *Desktop* e si può procedere a fare le modifiche al layout necessarie per definire come deve essere visualizzata la Pagina quando ha una risoluzione compresa nell'intervallo seguente. È possibile procedere in questo modo selezionando, una dopo l'altra, tutte le Visualizzazioni presenti fino ad arrivare all'ultima, la Visualizzazione *Smartphone*.

Per le Visualizzazioni intermedie non è più necessario impostare l'ordine degli Oggetti perchè viene ereditato da quanto configurato per la Visualizzazione *Desktop*.

Per la Visualizzazione *Smartphone* non è necessaria alcuna operazione perchè tutti gli Oggetti che non sono stati precedentemente nascosti vengono visualizzati in maniera completamente linearizzata, ovvero uno di seguito all'altro.

I comandi necessari per ridefinire il layout della Pagina e il comportamento degli Oggetti allo scattare dei diversi breakpoint sono organizzati nella Barra Strumenti disponibile sopra la Griglia:



#### Ordinamento

Avvia la modalità che consente di procedere all'ordinamento degli Oggetti inseriti nella Griglia.

Gli Oggetti inseriti nella Griglia sono già ordinati in automatico dal programma: il numero visualizzato nell'angolo inferiore destro ne indica la posizione nell'ordinamento. Per modificare l'ordinamento impostato di default occorre attivare la modalità Ordinamento e cliccare sugli Oggetti inseriti nella Griglia seguendo l'ordine secondo il quale si desidera vengano linearizzati, compatibilmente con le opzioni disponibili. Selezionato un Oggetto, infatti, vengono messi in evidenza con un bordo rosso tutti gli Oggetti che possono seguire nell'ordinamento: la scelta dell'Oggetto successivo, dunque, può essere effettuata solo tra quelli evidenziati.

Cliccando una seconda volta sull'Oggetto appena selezionato, si annulla l'operazione e si riparte nella procedura di ordinamento dalla posizione precedente.

In base a come gli Oggetti sono disposti nella Pagina (al numero di Celle che occupano e alla posizione che hanno rispetto ad altri Oggetti), man mano che si procede nell'ordinamento si possono configurare dei Blocchi di Oggetti. Ai fini della struttura di Pagina per i breakpoint successivi, un Blocco di Oggetti si comporta come se fosse un unico Oggetto. Per semplicità, i Blocchi di Oggetti vengono disegnati sulla Griglia non appena si creano e concorrono a determinare le possibilità di ordinamento successive.

Cliccando sul triangolino presente sul pulsante *Ordinamento* è possibile visualizzare un sottomenu con le seguenti voci:

- *Ordina tutti gli Oggetti dall'inizio*: opzione attiva di default, prevede che il primo Oggetto su cui si clicca venga considerato come il primo dell'ordinamento. Occorre poi proseguire cliccando in ordine su tutti gli altri Oggetti.
- *Prosegui l'ordinamento da un Oggetto*: richiede di selezionare l'Oggetto presente in Griglia da cui si vuole partire per procedere con l'ordinamento. Per tutti gli Oggetti precedenti a quello selezionato viene confermato l'ordinamento già impostato. Per tutti gli Oggetti successivi a quello selezionato, invece, occorre definire l'ordinamento cliccando su ciascuno di essi.

La procedura di ordinamento si conclude quando si giunge a selezionare l'ultimo Oggetto della Pagina. È anche possibile interrompere la procedura di ordinamento senza aver selezionato tutti gli Oggetti. Per far questo occorre utilizzare i comandi del sottomenu:

- *Completa ordinamento*: termina la procedura di ordinamento confermando quanto impostato.
- *Annulla ordinamento*: termina la procedura di ordinamento annullando le modifiche effettuate e ripristinando l'ordinamento iniziale.



Per maggiori informazioni, vedere [Come funziona il processo di ordinamento degli Oggetti](#).



#### Mostra/Nascondi Oggetto

Avvia la modalità in cui è possibile impostare come non visibili, o far tornare visibili, gli Oggetti che vengono selezionati all'interno della Griglia.

In questa modalità è sufficiente cliccare su un Oggetto per renderlo non visibile: l'Oggetto assumerà un aspetto diverso sulla Griglia ma manterrà la posizione nell'ordinamento, che rimane inalterato.

Rendere un Oggetto non visibile per un determinato breakpoint significa fare in modo che, quando la Pagina verrà visualizzata a risoluzioni inferiori, l'Oggetto in questione non verrà più visualizzato. In questi casi, tutti gli altri Oggetti visibili vengono ridisposti come se l'Oggetto nascosto non fosse più presente.

Un Oggetto impostato come non visibile ad un determinato breakpoint, non compare più nella Griglia di Pagina per i breakpoint inferiori successivi.

Conclusa la selezione degli Oggetti da rendere non visibili per il breakpoint su cui si sta lavorando, è sufficiente cliccare nuovamente sul pulsante *Mostra/Nascondi Oggetto* per confermare e uscire dalla modalità.



### PRO Interruzione di Riga

Avvia la modalità in cui è possibile impostare le Interruzioni di Riga per fare in modo che un Oggetto o un Blocco, per risoluzioni inferiori al breakpoint a cui si sta lavorando, vada "a capo" e venga posizionato su una nuova riga della Griglia di impaginazione.


Avviata la modalità, sulla Griglia viene disegnato un tratteggio grigio in tutti i punti in cui è possibile inserire un'Interruzione di Riga. È sufficiente cliccare su un tratteggio per inserire un'Interruzione di Riga che, a questo punto, sarà disegnata in rosso. Cliccando una seconda volta su un'Interruzione di Riga già impostata la si rimuove.

Terminata l'impostazione delle Interruzioni di Riga, è sufficiente cliccare nuovamente sul pulsante *Interruzione di Riga* per confermare e uscire dalla modalità.



Per maggiori informazioni, vedere [Come e perchè impostare le Interruzioni di Riga](#).

## 7.1.5 Finestra Gestione degli Oggetti

Mediante i comandi di questa finestra, richiamata attraverso il pulsante  presente in cima all'Elenco degli Oggetti disponibili sia nella finestra [Contenuto del Modello](#) che nella finestra [Creazione della Pagina](#), si gestisce l'installazione e la visualizzazione di tutti gli Oggetti opzionali che vanno ad aggiungersi agli Oggetti Principali previsti di default.

Gli Oggetti Principali sono quelli indispensabili per poter creare una Pagina Web oltre che l'Header e il Footer del Modello: includono l'Oggetto Testo, l'Oggetto Immagine, l'Oggetto Galleria, l'Oggetto Titolo, l'Oggetto Campo di Ricerca, ecc. Tutti gli Oggetti Principali vengono installati con il programma e non possono essere né rimossi né nascosti.

Gli Oggetti opzionali, invece, risolvono funzioni più specifiche e, presi nella loro totalità, concorrono a potenziare la gamma di funzioni messe a disposizione dal programma. Gli Oggetti opzionali possono essere messi a disposizione o gratuitamente o a pagamento. Installando/disinstallando e mostrando/nascondendo gli Oggetti opzionali, ognuno può organizzare al meglio l'ambiente di lavoro in modo da avere sempre sotto mano solo gli strumenti che realmente gli occorrono per lo sviluppo del Progetto in corso.

All'interno di WebSite X5 vengono visualizzate le anteprime di tutti gli Oggetti opzionali disponibili. Per rendere più semplice trovare e gestire l'installazione degli Oggetti opzionali è possibile utilizzare i seguenti comandi:

Tutte le Categorie ▾

#### Elenco Filtri

Propone l'elenco dei filtri disponibili per selezionare, tra tutti gli Oggetti disponibili, quelli utili per un determinato scopo.



#### Raggruppamento per categoria - Raggruppamento alfabetico

Definiscono come devono essere ordinati gli Oggetti, se in base alla Categoria in cui rientrano o alfabeticamente in base al loro nome.



#### Visualizzazione icone grandi - Visualizzazione Lista

Definiscono come deve essere visualizzata la lista degli Oggetti appartenenti alla categoria selezionata.



#### Aggiorna la Libreria

Forza l'aggiornamento della lista degli Oggetti opzionali attraverso la connessione Internet.

Cliccando sulla freccia presente sul pulsante si apre un sotto-menu con i comandi necessari per procedere o con l'aggiornamento del solo Oggetto selezionato o con l'aggiornamento di tutti gli Oggetti che lo richiedono.

#### Cerca

Consente di effettuare una ricerca per nome dell'Oggetto desiderato.

Selezionando un Oggetto opzionale dall'elenco di quelli disponibili, viene visualizzata un'Anteprima corredata da una breve descrizione. Se si tratta di un Oggetto in vendita, la descrizione è completata dalle informazioni sul costo e dal pulsante *Acquista*. Per poter portare a termine l'acquisto di un Oggetto opzionale occorre disporre di un numero sufficiente di Crediti e di una connessione Internet attiva.

Selezionando, invece, un Oggetto opzionale non ancora installato, sotto l'immagine di Anteprima viene proposto il pulsante *Installa*.



Infine, se si seleziona un Oggetto opzionale già installato, diventa disponibile il pulsante *Disinstalla*.



È necessario disporre di una connessione ad Internet attiva per:

- Visualizzare le anteprime di tutti gli Oggetti opzionali disponibili. In caso contrario, verranno visualizzate solo le anteprime degli Oggetti già installati.
- Installare un nuovo Oggetto opzionale gratuito.
- Acquistare e installare un nuovo Oggetto opzionale a pagamento.

## 7.2 Oggetto Titolo

Come risulta evidente dal nome, l'Oggetto Titolo è specifico per la creazione di titoli da inserire sia nell'Header del Modello che nel contenuto delle Pagine. A differenza dell'[Oggetto Testo](#), l'Oggetto Titolo non presenta un vero e proprio editor di testo ma offre, comunque, tutte le funzioni necessarie per inserire un breve testo, formattarlo e definirne alcune impostazioni di stile.

Il vantaggio principale offerto dall'Oggetto Titolo è che semplifica la gestione dei tag di intestazione (da `<h1>` a `<h6>`) permettendo così di migliorare la struttura della Pagina e, di conseguenza, il livello di ottimizzazione per i Motori di ricerca.

### Reference: Le impostazioni per creare un Titolo

Inserito un Oggetto Titolo è possibile agire sulle seguenti *Proprietà*:

- **Contenuto:** campo per digitare o incollare il contenuto del testo.
- **Tipo di Font:** specifica il Tipo di carattere, le dimensioni e lo Stile del testo. Il menu a tendina propone: il comando per applicare il *Font di default* (definito dallo Stile dell'elemento *Testo della Pagina* nella finestra [Stile dei Testi](#)); la lista dei Safe Fonts, ovvero dei font presenti su tutti i dispositivi e per i quali, quindi, non è necessaria alcuna pubblicazione; tutti i Google Fonts e i Web Fonts aggiunti attraverso la finestra [Aggiungi Web Font](#) richiamata dal comando *Altri tipi di carattere*.
- **Colore Testo / Colore Sfondo:** definisce il colore per la scritta e per lo sfondo del testo inserito.
- **Allineamento:** allinea il testo inserito a *Sinistra*, al *Centro* o a *Destra*.

Il Titolo inserito può essere abbellito applicando uno *Stile* che poi può essere definito attraverso alcuni parametri:

- **Stile:** definisce il tipo di ombra da applicare.
- **Colore:** definisce il colore dell'ombra da applicare.
- **Diffusione:** definisce quanto deve essere diffusa l'ombra da applicare.
- **Distanza X / Distanza Y:** definiscono di quanto deve essere spostata orizzontalmente e/o verticalmente l'ombra rispetto al Titolo a cui viene applicata. Inserendo un valore positivo si ottiene uno spostamento dell'ombra, rispettivamente, verso destra o verso il basso; al contrario, inserendo un valore negativo si ottiene uno spostamento dell'ombra verso sinistra o verso l'alto.

In più, al Titolo può essere applicato un *Effetto* che può poi essere definito attraverso alcuni parametri:

- **Effetto:** definisce il tipo di effetto da applicare.
- **Angolo / Angolo X / Angolo Y:** definiscono il senso e l'angolo di rotazione e/o distorsione applicate al Titolo.

Infine, è possibile completare il Titolo definendo le seguenti *Opzioni*:

- **Tag Intestazione:** definisce se il Titolo deve essere inserito, a livello di codice HTML della Pagina, come un'intestazione e a che livello.



Il linguaggio HTML prevede che per le intestazioni (o titoli) delle Pagine vengano utilizzati i tag da `<h1></h1>` a `<h6></h6>`. Si utilizza `<h1>` per il livello massimo di intestazione e si passa ai tag successivi `<h2>`, `<h3>` ... `<h6>` per i titoli delle sotto-sezioni, avendo cura di rispettare la gerarchia e non saltare dei livelli. Per maggiori informazioni sulla gestione dei tag di intestazione, vedi [Come lavorare con l'Oggetto Titolo](#).

- **Collegamento:** imposta un link sul Titolo. È possibile definire le impostazioni del collegamento attraverso la finestra richiamata [Collegamento](#).
- **Adatta le dimensioni del font alla larghezza dell'oggetto:** se attiva, fa in modo che le dimensioni del font del Titolo si adattino in base allo spazio disponibile. Questo significa che, in caso di Sito Responsive, le dimensioni del Titolo diminuiscono automaticamente passando a risoluzioni inferiori. Se, invece, l'opzione non è attiva, le dimensioni del Titolo rimangono sempre

inalterate e, nel caso lo spazio a disposizione diventi insufficiente, il testo si dispone su più righe.

## 7.3 Oggetto Menu

Com'è facile immaginare, attraverso l'Oggetto Menu è possibile inserire nel Sito il Menu di navigazione.

L'Oggetto Menu può essere inserito o direttamente nel Template del Sito, lavorando con l'editor della finestra [Contenuto del Modello](#), o all'interno di una Pagina, al [Passo 4 - Creazione della Pagina](#).

I Menu vengono creati e aggiornati in automatico dal Programma in base alla Mappa del Sito disegnata al [Passo 3 - Mappa](#). Si distingue tra:

- **Principale:** è quello che presenta le voci di primo Livello della Mappa che vanno a comporre la navigazione fissa del Sito.
- **Menu di Livello:** sono quelli che vengono visualizzati al passaggio del mouse su una voce di Livello del Menu Principale.
- **Hamburger Menu:** è quello che viene visualizzato cliccando sull'Hamburger Button. L'Hamburger Button viene utilizzato al posto del Menu quando lo spazio a disposizione non è sufficiente per poterlo mostrare.

Di conseguenza, i comandi necessari per definire le proprietà grafiche del Menu sono articolati nelle seguenti sezioni:

- [Principale](#)
- [Menu di Livello](#)
- [Hamburger Menu](#)

### 7.3.1 Sezione Principale

Attraverso i comandi di questa sezione si definiscono alcune impostazioni generali del Menu Principale.

Per prima cosa occorre specificare quale Livello deve essere usato per creare il Menu: è sufficiente richiamare la Mappa del Sito e selezionare il Livello desiderato: le voci incluse saranno impiegate come voci del menu. Fatto questo le opzioni disponibili nel riquadro *Visualizzazione* sulle quali lavorare sono:

- **Allineamento menu principale / Allineamento Hamburger Button:** definiscono rispettivamente l'allineamento del Menu e dell'Hamburger Button a *Sinistra*, al *Centro* o a *Destra* rispetto allo spazio disponibile per l'Oggetto Menu. Se l'Oggetto Menu è stato inserito nell'editor del Modello, lo spazio disponibile dipende dalle dimensioni con le quali l'Oggetto stesso è stato disegnato. Se, invece, l'Oggetto Menu è stato inserito all'interno di una Pagina, lo spazio disponibile è determinato dalle dimensioni della Cella della Griglia di impaginazione che lo contiene.



In genere, quando lo spazio a disposizione non è sufficiente per permettere la visualizzazione di tutte le voci, il Menu viene automaticamente sostituito con l'Hamburger Button. Questo accade anche nel caso non sia stata attivata la creazione di un Sito Responsive (in [Risoluzioni e Responsive Design](#)). È dunque possibile utilizzare l'Hamburger Button come soluzione alternativa al tradizionale Menu di navigazione anche in Siti Desktop.

- **Visualizza sempre l'Hamburger Button:** fa in modo che al posto del Menu di navigazione principale venga sempre proposto l'Hamburger Button, a prescindere dal fatto che lo spazio a disposizione sia sufficiente o meno per la visualizzazione estesa di tutte le voci.

Le opzioni disponibili nel riquadro *Stile pulsante* sono:

- **Larghezza:** imposta il valore in pixel della larghezza dei Pulsanti contenenti le voci di Menu.
- **Margine:** imposta il valore in pixel del margine orizzontale e del margine verticale, ovvero dello spazio presente tra il bordo del Pulsante e il testo contenuto.
- **Distanza:** imposta il valore in pixel del margine esterno, ovvero dello spazio presente tra un Pulsante e l'altro.



La larghezza dei Pulsanti deve essere definita anche in considerazione dello spazio complessivamente disponibile per il Menu: tale parametro può essere liberamente modificato nel caso non si utilizzi un Modello grafico predefinito (vedere, [Struttura del Modello](#)).

- **Bordo:** definisce, anche singolarmente, lo spessore dei bordi e il fattore di smusso degli angoli dei Pulsanti.


Le opzioni presenti nel riquadro *Testo pulsante* sono:

- **Tipo di Font:** specifica il Tipo di carattere, le dimensioni e lo Stile del testo.

- **Allineamento:** definisce l'allineamento del testo a *Sinistra*, al *Centro* o a *Destra* rispetto al Pulsante.

È poi possibile definire l'aspetto dei singoli elementi che compongono il Menu Principale. Per prima cosa occorre selezionare l'**Elemento del Menu** sul quale si vuole agire: *Sfondo*, *Voce del Menu*, *Voce su Passaggio del mouse*, *Voce per Pagina corrente*, *Separatore*, *Hamburger Button*.

A seconda dell'elemento selezionato, nella sezione *Stile* possono essere disponibili le seguenti opzioni:

- **Colore Sfondo / Colore Testo:** definiscono il colore per lo Sfondo, per i testi delle Voci nei diversi stati, per il Separatore del Menu e per l'Hamburger Button.
- **Opacità:** imposta il grado di opacità del colore applicato per lo Sfondo. Per valori tendenti allo 0 diminuisce l'opacità e lo sfondo dell'Oggetto diventa più trasparente lasciando vedere lo sfondo della Pagina.
- **Bordo:** definisce, anche singolarmente, il colore, lo spessore e il fattore di smusso degli angoli per i bordi dello Sfondo. Per le Voci del Menu nei diversi stati, invece, è possibile impostare solo il colore del bordo: spessore e fattore di smusso vengono ripresi da quanto definito nel riquadro *Stile pulsante*.
- **Margine:** imposta il valore in pixel dei margini orizzontale e verticale esterno ai Pulsanti. Di fatto, il margine impostato determina le dimensioni dello Sfondo del Menu.
- **Immagine Sfondo:** definisce l'immagine che deve essere visualizzata come sfondo del Pulsante. Per selezionare l'immagine da utilizzare è sufficiente cliccare sul pulsante  per sfogliare le risorse disponibili: possono essere utilizzati file in formato .JPG, .GIF, .PNG. In alternativa è possibile cliccare sulla freccia a lato del campo per aprire la libreria dei pulsanti e selezionare l'immagine da utilizzare.
- **Usa le stesse impostazioni dello stato su Passaggio del mouse / Usa le stesse impostazioni dello stato Voce del Menu:** disponibili rispettivamente per gli elementi *Voce per Pagina corrente* e *Hamburger Button*, fanno in modo che vengano utilizzate le stesse opzioni definite per la *Voce su Passaggio del mouse* o per la *Voce del Menu*; in caso contrario i due elementi possono avere impostazioni diverse.
- **Effetto:** disponibile solo per l'Elemento *Voce su Passaggio del mouse*, definisce l'effetto con cui viene animato il Pulsante al passaggio del mouse.
- **Testo pulsante:** applica alla Voce di Menu selezionata o al Separatore lo stile del testo *Normale*, *Grassetto*, *Corsivo* o *Sottolineato*. Questo stile si aggiunge a quanto già definito nel riquadro *Testo pulsante*.

### 7.3.2 Sezione Menu di Livello

Attraverso i comandi di questa sezione si definiscono alcune impostazioni generali del Menu di Livello.

Innanzitutto occorre definire il **Tipo di Menu** che si vuole realizzare scegliendo tra:



**Disposizione su una colonna:** tutte le voci del Menu di Livello vengono organizzate in un'unica colonna, una di seguito all'altra.



**Disposizione su più colonne:** le voci del Menu di Livello vengono organizzate in più colonne affiancate. Viene automaticamente creata una nuova colonna quando:

- il numero di voci raggiunge o supera il valore impostato per l'opzione *Max Voci per Colonna*;
- l'elenco delle Pagine è interrotto da un Separatore (vedere, [Creazione della Mappa](#)).

Oltre al *Tipo di Menu*, il riquadro *Visualizzazione* presenta anche le seguenti voci:

- **Max Voci per Colonna:** attivo solo per il Tipo di Menu *Disposizione su più colonne*, imposta il numero massimo di voci che possono essere contenute in ciascuna colonna del Menu a Comparsa.
- **Apertura:** specifica da che parte, rispetto al Menu Principale, deve essere visualizzato il Menu di Livello.
- **Effetto:** definisce l'effetto di visualizzazione per il Menu di Livello.

Scelto il *Tipo di Menu*, è possibile definire le opzioni proposte nel riquadro *Stile pulsante*:

- **Larghezza:** imposta il valore in pixel della larghezza dei Pulsanti contenenti le voci di Menu.
- **Margine:** imposta il valore in pixel del margine orizzontale e del margine verticale, ovvero dello spazio presente tra il bordo del Pulsante e il testo contenuto.
- **Distanza:** imposta il valore in pixel del margine esterno, ovvero dello spazio presente tra un Pulsante e l'altro.



La larghezza dei Pulsanti deve essere definita anche in considerazione dello spazio complessivamente disponibile per il Menu: tale parametro può essere liberamente modificato nel caso non si utilizzi un Modello grafico predefinito (vedere, [Struttura del Modello](#)).

Le opzioni presenti nel riquadro *Testo pulsante* sono:

- **Tipo di Font:** specifica il Tipo di carattere, le dimensioni e lo Stile del testo.
- **Allineamento:** definisce l'allineamento del testo a *Sinistra*, al *Centro* o a *Destra* rispetto al Pulsante.

È poi possibile definire l'aspetto dei singoli elementi che compongono il Menu di Livello. Per prima cosa occorre selezionare l'**Elemento del Menu** sul quale si vuole agire: *Sfondo*, *Voce del Menu*, *Voce su Passaggio del mouse*, *Voce per Pagina corrente*, *Separatore* e *Linea di separazione*.

A seconda dell'elemento selezionato, nella sezione *Stile* possono essere disponibili le seguenti opzioni:

- **Colore Sfondo / Colore Testo:** definiscono il colore per lo Sfondo, per i testi delle Voci nei diversi stati, per il Separatore del Menu e per l'elemento *Linea di separazione*.
- **Opacità:** imposta il grado di opacità del colore applicato per lo Sfondo. Per valori tendenti allo 0 diminuisce l'opacità e lo sfondo dell'Oggetto diventa più trasparente lasciando vedere lo sfondo della Pagina.
- **Bordo:** definisce, anche singolarmente, il colore, lo spessore, il fattore di smusso degli angoli e l'ombra per i bordi dello Sfondo.
- **Testo pulsante:** applica alla *Voce su Passaggio del mouse* o al *Separatore* lo stile del testo *Normale*, *Grassetto*, *Corsivo* o *Sottolineato*. Questo stile si aggiunge a quanto già definito nel riquadro *Testo pulsante*.
- **Immagine Sfondo:** disponibile solo per gli Elementi *Voce del Menu*, *Voce su Passaggio del mouse* e *Separatore*, definisce l'Immagine che deve essere visualizzata come sfondo del Pulsante. Per selezionare l'Immagine da utilizzare è sufficiente cliccare sul pulsante per sfogliare le risorse disponibili: possono essere utilizzati file in formato .JPG, .GIF, .PNG. In alternativa è possibile cliccare sulla freccia a lato del campo per aprire la libreria dei pulsanti e selezionare l'Immagine da utilizzare.
- **Usa le stesse impostazioni dello stato su Passaggio del mouse:** disponibile solo per l'elemento *Voce per Pagina corrente*, fa in modo che vengano utilizzate le stesse opzioni definite per la *Voce su Passaggio del mouse*; in caso contrario i due stati possono avere impostazioni diverse.
- **Larghezza:** disponibile solo per l'Elemento *Linea di separazione*, imposta la larghezza in percentuale rispetto alla larghezza del Menu a Comparsa.
- **Stile:** disponibile solo per l'Elemento *Linea di separazione*, imposta il tipo di tratto scegliendo tra *Pieno*, *Tratteggiato*, *Punti*, *Bassorilievo*, *Altorilievo*.

### 7.3.3 Sezione Hamburger Menu

Quando lo spazio a disposizione non è sufficiente per permettere la visualizzazione di tutte le voci, il Menu viene automaticamente sostituito con l'Hamburger Button. Questo accade anche nel caso non sia stata attivata la creazione di un Sito Responsive (in [Risoluzioni e Responsive Design](#)).

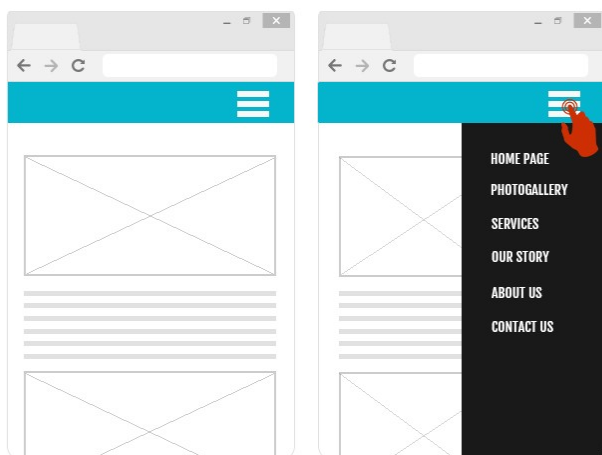


Se l'Oggetto Menu è stato inserito nell'editor del Modello, lo spazio disponibile dipende dalle dimensioni con le quali l'Oggetto stesso è stato disegnato. Se, invece, l'Oggetto Menu è stato inserito all'interno di una Pagina, lo spazio disponibile è determinato dalle dimensioni della Cella della Griglia di impaginazione che lo contiene.

È possibile fare in modo che, a prescindere dallo spazio disponibile per il Menu, venga sempre utilizzato l'Hamburger Button attivando l'opzione *Visualizza sempre l'Hamburger Button* presente nella sezione [Principale](#).

L'Hamburger Button ha forma quadrata e la sua altezza e il suo stile sono definiti attraverso le opzioni della sezione [Principale](#).

Cliccando sull'Hamburger Button viene visualizzato l'Hamburger Menu, ovvero un menu a comparsa che mostra le voci di primo livello.



Per definire lo stile dell'Hamburger Menu è possibile, per prima cosa, utilizzare le opzioni disponibili nel riquadro *Visualizzazione*:

- **Apertura:** specifica se quando si clicca sull'Hamburger Button il Menu deve aprirsi verso Destra o verso Sinistra.
- **Effetto:** definisce con che effetto deve essere visualizzato l'Hamburger Menu.
- **Durata:** definisce la velocità con la quale compare il Menu quando si clicca sull'Hamburger Button.

Dato che l'Hamburger Menu viene visualizzato sovrapposto alla Pagina, è possibile definire alcune opzioni per lo *Stile Overlay Contenuti*:

- **Colore Sfondo:** definisce il colore dello sfondo esterno all'Hamburger Menu, ovvero il colore che viene reso semi-trasparente (in base al valore impostato per l'opzione *Opacità*) e utilizzato per creare un filtro che oscura la Pagina sottostante.
- **Opacità:** imposta il grado di opacità del colore dello sfondo esterno all'Hamburger Menu. Per valori tendenti allo 0 diminuisce l'opacità e il filtro diventa più trasparente lasciando vedere i contenuti della Pagina.

Le opzioni per definire lo *Stile pulsante* sono:

- **Larghezza:** imposta il valore in pixel della larghezza dei Pulsanti contenenti le voci di Menu.
- **Margine:** imposta il valore in pixel del margine orizzontale e del margine verticale, ovvero dello spazio presente tra il bordo del Pulsante e il testo contenuto.
- **Distanza:** imposta il valore in pixel del margine esterno, ovvero dello spazio presente tra un Pulsante e l'altro.



La larghezza dei Pulsanti deve essere definita anche in considerazione dello spazio complessivamente disponibile per il Menu: tale parametro può essere liberamente modificato nel caso non si utilizzi un Modello grafico predefinito (vedere, [Struttura del Modello](#)).

Le opzioni presenti nel riquadro *Testo pulsante* sono:

- **Tipo di Font:** specifica il Tipo di carattere, le dimensioni e lo Stile del testo.
- **Allineamento:** definisce l'allineamento del testo a *Sinistra*, al *Centro* o a *Destra* rispetto al Pulsante.

È poi possibile definire l'aspetto dei singoli elementi che compongono l'Hamburger Menu. Per prima cosa occorre selezionare l'**Elemento del Menu** sul quale si vuole agire: *Sfondo*, *Voce del Menu*, *Voce su Passaggio del mouse*, *Separatore* e *Linea di separazione*.

A seconda dell'elemento selezionato, nella sezione *Stile* possono essere disponibili le seguenti opzioni:

- **Colore Sfondo / Colore Testo:** definiscono il colore per lo Sfondo, per i testi delle Voci nei diversi stati, per il Separatore del Menu e per l'elemento *Linea di separazione*.
- **Bordo:** definisce, anche singolarmente, il colore, lo spessore e l'ombra per i bordi dello Sfondo.
- **Testo pulsante:** applica alla *Voce su Passaggio del mouse* o al *Separatore* lo stile del testo *Normale*, *Grassetto*, *Corsivo* o

**Sottolineato.** Questo stile si aggiunge a quanto già definito nel riquadro *Testo pulsante*.

- **Larghezza:** disponibile solo per l'Elemento *Linea di separazione*, imposta la larghezza in percentuale rispetto alla larghezza dell'Hamburger Menu.

## 7.4 Oggetto Testo

Al di là delle Immagini, dei Video e delle Animazioni che si possono utilizzare, nella maggior parte dei casi, i contenuti principali di un Sito vengono veicolati attraverso i Testi.

Scrivere per la Rete non è la stessa cosa che scrivere pensando di dover poi andare in stampa: ogni mezzo ha le sue peculiarità e Internet si distingue principalmente per il supporto (il monitor di un computer o lo schermo di un dispositivo mobile), la modalità di lettura che ispira (più vicina a una rapida scansione che a una lettura sequenziale) e la disponibilità di un numero potenzialmente illimitato di alternative (consideriamo quanti Siti si occupano dello stesso argomento).

Per catturare l'attenzione di un lettore, indurlo a leggere e, nella migliore delle ipotesi, persuaderlo della bontà di quello che stiamo proponendo è quindi necessario che i contenuti testuali siano scritti in modo da essere adatti per la pubblicazione in Rete: innanzi tutto devono presentare dei contenuti di interesse e poi devono riuscire a farlo in modo conciso, ma non criptico, ed efficace. È bene che il discorso sia spezzato in periodi brevi, sia perché risulta di più semplice comprensione, sia perché visivamente risulterà meno compatto e opprimente. Infine, per aumentare la leggibilità dei testi è importante curarne la tipografia, ovvero l'impostazione che si dà ai caratteri per titoli, evidenze, corpo principale, didascalie e altro.

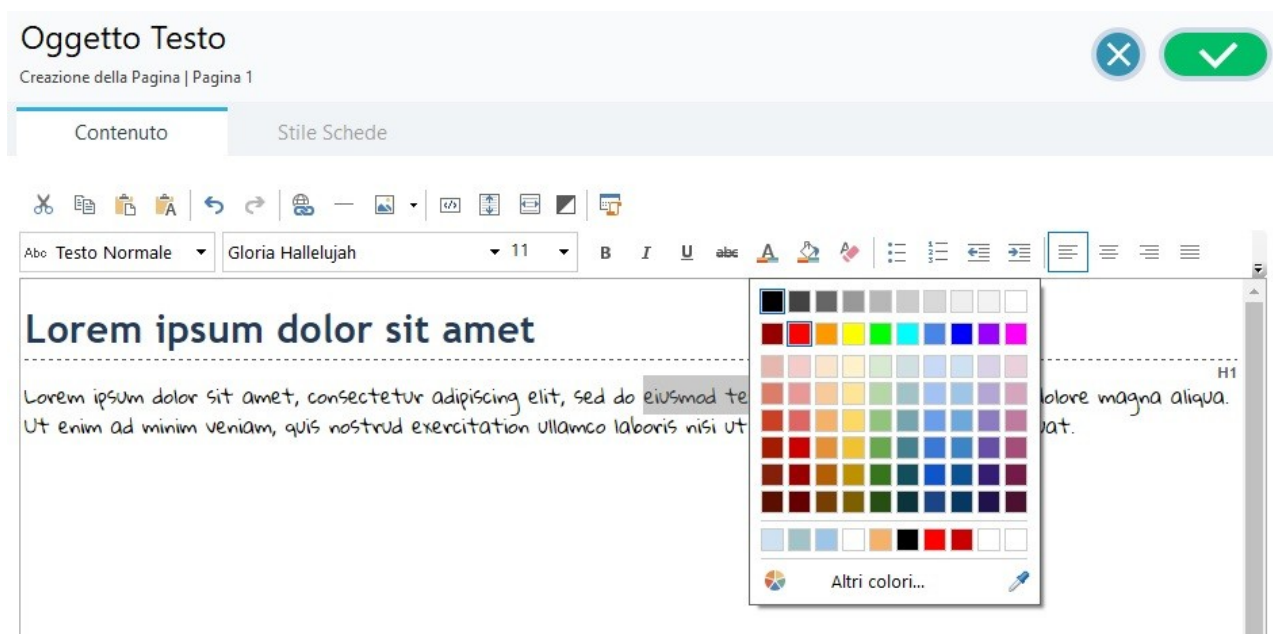
Riflettere su questi aspetti e curare la redazione dei testi è sicuramente molto importante per riuscire a creare un Sito Web che possa essere giudicato positivamente da quanti lo visiteranno. Niente come un contenuto poco interessante, espresso in modo approssimativo e con frasi sgrammaticate o punteggiate da errori ortografici, porta a bollare un Sito come sciatto e non meritevole di una seconda visita.

Fatte queste brevi ma doverose considerazioni sul tema del *Web Writing*, WebSite X5 permette di comporre i Testi necessari attraverso un apposito editor interno e di procedere alla loro formattazione. Ovviamente è anche possibile riprendere i testi già creati con altri programmi e inserirli attraverso una semplice operazione di Copia e Incolla.

**PRO** In più, WebSite X5 consente di creare un testo predisponendone la visualizzazione in schede (o tab): un modo pratico ed efficace per organizzare e presentare molte informazioni anche in uno spazio relativamente contenuto di una Pagina Web.

I comandi necessari per procedere alla creazione di un [Oggetto Testo](#) sono articolati nelle seguenti sezioni:

- [Contenuto](#) (questa sezione, disponibile nell'edizione Pro, corrisponde all'editor presente nell'edizione Evo)
- **PRO** [Stile Schede](#)



Invece di comporre titolo e testo all'interno di uno stesso [Oggetto Testo](#), si può valutare di scorporare il titolo inserendolo attraverso l'apposito [Oggetto Titolo](#).

Il vantaggio principale che deriva dall'impiego dell'[Oggetto Titolo](#) è che semplifica la gestione dei tag di intestazione (da `<h1>` a

<h6>), portando a una migliore strutturazione dei contenuti e, di conseguenza, a una migliore ottimizzazione delle Pagine.

### 7.4.1 Sezione Contenuto

Questa sezione mette a disposizione un Editor attraverso il quale è possibile procedere alla digitazione e alla formattazione del testo. L'Editor di testo si compone di una Barra Strumenti superiore, di un'area di lavoro in cui digitare il testo e, nel caso dell'edizione Pro, sul fondo, di una serie di linguette corrispondenti alle Schede di testo che si vogliono attivare.

La Barra Strumenti dell'Editor di Testo presenta i seguenti comandi:



#### Taglia [CTRL+X] - Copia [CTRL+C] - Incolla [CTRL+V]

Tagliano, copiano e incollano il testo selezionato. Il testo incollato mantiene tutte le formattazioni originali. Grazie ai comandi *Taglia*, *Copia* e *Incolla* è possibile riprendere brani da file di testo già creati in precedenza anche con altri editor.



#### Incolla speciale [CTRL+SHIFT+V]

Incolla il testo precedentemente tagliato o copiato attraverso i comandi *Taglia* e *Copia*. In questo caso, prima di essere incollato, al testo vengono tolte tutte le formattazioni eventualmente associate in origine e assume quelle definite nell'editor.



#### Annulla [CTRL+Z] - Ripristina

Annullano e ripristinano l'ultima operazione eseguita/annullata.



#### Inserisci Collegamento [CTRL+L]

Imposta un link ipertestuale sulla/e parola/e selezionata/e. È possibile definire le impostazioni del collegamento attraverso la finestra richiamata [Collegamento](#).



#### Inserisci separatore

Inserisce una linea di separazione all'interno del testo. La linea prende automaticamente il colore del testo di default, ovvero il colore impostato per l'elemento *Testo della Pagina* nella finestra [Stile dei Testi](#).



#### Inserisci Immagine

Inserisce un'immagine (in formato .JPG, .GIF, .PNG, .BMP) all'interno del testo. Cliccando sul triangolino presente sul pulsante *Inserisci Immagine* è possibile visualizzare un sotto-menu con le seguenti voci: *Immagine da file...* e *Immagine da Libreria Online...*

Tramite la finestra richiamata dal comando [Immagine da Libreria Online...](#) viene visualizzata una collezione di oltre 900.000 immagini royalty-free fra cui è semplice scegliere quelle da importare.

Tutte le immagini inserite nell'oggetto Testo vengono automaticamente ridimensionate se di dimensioni superiori a quella della Cella della [Griglia di impaginazione](#). In più, le immagini inserite possono essere liberamente ridimensionate attraverso le apposite maniglie di selezione: per impaginazioni particolari è consigliabile, comunque, ricorrere all'apposito [Oggetto Immagine](#).

Cliccando con il tasto destro del mouse sull'immagine inserita, è possibile richiamare un menu contestuale che presenta i comandi necessari per effettuare le operazioni di taglia, copia e incolla oltre che per richiamare la finestra [Proprietà Immagine](#).



#### Abilita Codice HTML

Permette di digitare direttamente del codice HTML all'interno della pagina di testo. In modalità HTML, i caratteri < e > non sono interpretati come "minore" e "maggiore" e ciò che è inserito al loro interno viene interpretato come un tag HTML.



#### Impostazioni per il RollOver

Imposta l'effetto di RollOver sul testo, trasformandolo da statico a scorrevole. È possibile definire le impostazioni del RollOver attraverso la finestra richiamata [RollOver](#).



#### Adatta alla larghezza della Cella

Simula nell'editor l'aspetto che il testo assumerà in relazione alle dimensioni della Cella delle [Griglia di impaginazione](#) che lo contiene.



#### Sfondo chiaro/scuro

Imposta un colore chiaro o scuro per lo sfondo dell'Editor: in questo modo è più semplice, per esempio, comporre dei testi che, per avere un giusto contrasto rispetto allo sfondo previsto dal Modello grafico applicato, devono

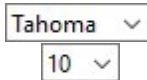
essere di colore bianco.

### Stile Intestazioni

Applica al paragrafo selezionato uno Stile di Intestazione.

Gli Stili di Intestazione possono essere definiti attraverso le apposite funzioni presenti nella finestra [Stile dei Testi](#).

**PRO** Se si attiva l'opzione *Imposta i tag H1..H6 per le Intestazioni del Modello* disponibile nella finestra [Statistiche, SEO e Codice | SEO](#), applicando uno Stile di Intestazione viene automaticamente attribuito il corrispondente tag <h1>..<h6> al testo. Nell'editor il paragrafo assume lo stile impostato e viene distinto con una sottolineatura tratteggiata (che non sarà visualizzata nelle Pagine pubblicate online) ad indicare l'associazione del tag <h1>..<h6>.



### Scelta del font - Dimensione del font

Impostano il tipo di carattere (font) da utilizzare e le dimensioni.

Il menu a tendina propone: il comando per applicare il *Font di default* (definito dallo Stile dell'elemento *Testo della Pagina* nella finestra [Stile dei Testi](#)); la lista dei Safe Fonts, ovvero dei font presenti su tutti i dispositivi e per i quali, quindi, non è necessaria alcuna pubblicazione; tutti i Google Fonts e i Web Fonts aggiunti attraverso la finestra [Aggiungi Web Font](#) richiamata dal comando *Altri tipi di carattere*.

I tipi di font sono facilmente distinguibili grazie alle icone associate:



Google Fonts: font integrati attraverso la finestra [Aggiungi Web Font](#) di WebSite X5 e collegati al server Google.



Online Web Fonts: font integrati attraverso la finestra [Aggiungi Web Font](#) di WebSite X5 e collegati ai server del servizio che offre i font.



Offline Web Fonts: font integrati attraverso la finestra [Aggiungi Web Font](#) di WebSite X5 e pubblicati sul server Web del Sito.



### Grassetto [CTRL+B] - Corsivo [CTRL+I] - Sottolineato [CTRL+U] - Barrato [CTRL+T]

Rendono in grassetto, corsivo, sottolineato e barrato il testo selezionato.



### Colore del Testo - Colore di Sfondo del Testo

Impostano il colore da applicare al testo selezionato o allo sfondo del testo selezionato.



### Rimuovi formato

Rimuove tutte le formattazioni associate al testo selezionato, ripristinando lo stile definito in [Stile dei Testi](#).



### Elenco puntato - Elenco numerato

Creano, rispettivamente, un elenco puntato e un elenco numerato di voci. Attraverso il tasto TAB è possibile indentare le voci dell'elenco in modo da creare dei sotto-livelli.



### Riduci rientro / Aumenta rientro

Aumentano e riducono il rientro del paragrafo selezionato.



### Interlinea

Definisce il valore dell'interlinea ovvero dello spazio che intercorre tra le righe di un paragrafo. Attraverso le opzioni del menu a cui si accede è anche possibile aggiungere o rimuovere uno spazio prima o dopo del paragrafo selezionato.



### Allineamento a sinistra - Allineamento centrato - Allineamento a destra - Allineamento giustificato

Allineano a sinistra, al centro, a destra o giustificano il testo selezionato.



### Disponi Testo a destra - Disposizione normale - Disponi Testo a sinistra

Attivi quando viene selezionata un'immagine inserita nel testo, definiscono la disposizione del testo rispetto




all'immagine stessa, facendolo scorrere lungo il lato destro/sinistro dell'immagine o lasciando che l'immagine rimanga inserita nel flusso del testo come una qualsiasi altra parola.

Nell'area di lavoro dell'Editor di Testo, cliccando con il tasto destro del mouse è possibile richiamare un menu contestuale che ripropone i seguenti comandi: *Annulla*, *Taglia*, *Copia*, *Incolla*, *Incolla speciale* e *Seleziona tutto*.

Se questo menu contestuale viene richiamato cliccando su un'immagine inserita nel testo, invece, presenta anche il comando *Proprietà Immagine* attraverso il quale è possibile richiamare l'omonima finestra [Proprietà Immagine](#).

**PRO** Sul fondo dell'area di lavoro sono presenti le linguette, o tab, corrispondenti alle diverse Schede di testo create.

Di default è presente una sola linguetta nominata "Scheda 1": se non si aggiungono ulteriori tab, non verrà attivata la visualizzazione a schede per il testo. Per aggiungere una nuova scheda e lavorare su di essa è sufficiente cliccare sul pulsante  presente a destra delle linguette già presenti. In alternativa, è possibile cliccare con il tasto destro del mouse su una delle linguette già presenti e utilizzare i comandi del menu contestuale richiamato:


- **Aggiungi Scheda:** aggiunge una nuova linguetta (attivando la corrispondente Scheda di testo) e permette di specificarne il nome attraverso l'apposita finestra richiamata.
- **Rinomina Scheda attiva...:** richiama la finestra per poter rinominare la linguetta corrente.



E' importante nominare adeguatamente le diverse linguette dal momento che i nomi introdotti vengono automaticamente ripresi per comporre i pulsanti che permettono la navigazione fra le Schede di testo nel caso si scelga *Schede - Orizzontale* o *Schede - Verticale* come *Tipo di visualizzazione*.

- **Elimina Scheda attiva:** elimina la linguetta corrente e la corrispondente Scheda di testo.
- **Sposta Scheda attiva a sinistra / Sposta Scheda attiva a destra:** modificano l'ordine delle linguette, spostando quella corrente verso sinistra o verso destra. E' anche possibile sfruttare il Drag&Drop, trascinando con il mouse una linguetta e rilasciandola nella posizione desiderata.






#### 7.4.1.1 Finestra RollOver

Attraverso i comandi di questa finestra, richiamata attraverso il pulsante  dell'Editor dell'[Oggetto\\_Testo](#) o dell'[Oggetto\\_Tabella](#), si definiscono le impostazioni per il RollOver dei testi.

##### Reference: Le impostazioni per il RollOver

Per prima cosa, occorre attivare l'effetto selezionando l'opzione **Abilita RollOver**.

Abilitato l'effetto, è possibile definire come deve presentarsi attraverso le opzioni del riquadro *Modalità*:

- **Movimento:** definisce il tipo di scorrimento del testo. È possibile scegliere tra le seguenti opzioni:
  -  **Nessuno - Mostra barra di scorrimento:** il testo non scorre ma, dal momento che viene fissata l'altezza della Cella (vedere dopo l'opzione *Altezza*), se questa non è sufficiente per permettere la visualizzazione del testo intero, verrà automaticamente inserita la barra di scorrimento.
  -  **Scorrimento singolo:** il testo scorre nella direzione specificata e, giunto al termine, si ferma.
  -  **Scorrimento continuo:** il testo scorre nella direzione specificata e, giunto al termine, ricomincia daccapo, senza stacchi.
  -  **Scorrimento alternato:** il testo scorre nella direzione specificata e, giunto al termine, ricomincia nella direzione opposta.
  -  **Scorrimento a schede:** il testo viene virtualmente scomposto in schede, ovvero in blocchi di altezza pari a quanto impostato per l'opzione *Altezza*. Lo scorrimento del testo porta alla visualizzazione della prima scheda, poi segue una pausa prima di procedere con lo scorrimento per la visualizzazione della seconda scheda. Prosegue in questo modo, ricominciando daccapo dopo la visualizzazione dell'ultima scheda. Perché l'effetto abbia una resa ottimale è necessario che il testo sia scritto e formattato in modo tale che sia poi possibile dividerlo in schede impostando adeguatamente l'*Altezza*.
- **Direzione:** definisce la direzione dello scorrimento del testo. Lo scorrimento può avvenire verso l'*Alto*, il *Basso*, *Sinistra* o *Destra*.

In più, nel riquadro *Opzioni* sono disponibili le seguenti voci:

- **Effetto:** permette di scegliere tra gli effetti *Lineare*, *Rimbalzo* e *Decelerazione* per tutti i tipi di movimento, tranne che per lo *Scorrimento continuo*.

- **Altezza:** imposta il valore per l'altezza della Cella che contiene il testo.
- **Durata (sec):** imposta per quanti secondi deve durare l'effetto. Nel caso sia stato attivato lo *Scorrimento singolo*, lo *Scorrimento continuo* o lo *Scorrimento alternato*, la durata definisce l'intervallo di tempo in cui si sviluppa il movimento, prima che ricominci. Nel caso, invece, sia stato attivato lo *Scorrimento a schede*, la durata definisce il tempo di visualizzazione di una scheda, prima che si passi alla successiva.
- **Ferma il movimento al passaggio del mouse:** fa in modo che lo scorrimento del testo si interrompa al passaggio del mouse.



L'opzione *Altezza* è disponibile solo se il RollOver impostato è verticale (direzione: verso l'alto o verso il basso). Se, invece, il RollOver impostato è orizzontale (direzione: verso sinistra o verso destra), l'effetto è migliore se l'Oggetto Testo occupa una riga intera della [Griglia di impaginazione](#).

#### 7.4.1.2 Finestra Proprietà Immagine

Attraverso i comandi di questa finestra, richiamata attraverso il comando *Proprietà Immagine* presente nel menu contestuale che compare cliccando con il tasto destro del mouse su un'immagine inserita all'interno di un [Oggetto Testa](#) o della cella di un [Oggetto Tabella](#), è possibile gestire in maniera più precisa l'immagine stessa.

##### Reference: Le proprietà per le immagini

Come per le immagini inserite attraverso l'apposito [Oggetto Immagine](#), anche per le immagini inserite direttamente dentro un testo è possibile definire le seguenti *Proprietà*:

- **Titolo:** è il titolo dell'immagine; nel codice HTML delle Pagine, il testo immesso verrà assegnato all'attributo title del tag `<img>`.
- **Testo alternativo:** è il testo che viene presentato in alternativa all'Immagine quando questa non può essere visualizzata. Nel codice HTML delle Pagine, il testo immesso verrà assegnato all'attributo alt del tag `<img>`.



Il *Titolo* e il *Testo alternativo* sono due parametri che devono essere valutati e composti con attenzione dal momento che risultano importanti sia per l'accessibilità che per l'ottimizzazione dei Siti Web.

In più, nel riquadro *Dimensioni* sono disponibili le seguenti voci:

- **Larghezza / Altezza:** impostano il valore in pixel per la larghezza e l'altezza dell'immagine, in modo da poterne definire le dimensioni con precisione. Cliccando sull'icona del lucchetto, nell'impostare le dimensioni viene mantenuta inalterata la proporzione fra la larghezza e l'altezza.

#### 7.4.2 Sezione Stile Schede

Attraverso i comandi di questa sezione, attiva solo se è stata aggiunta almeno una seconda Scheda di testo, si definisce lo stile grafico e la modalità di visualizzazione delle Schede di testo create.

Per prima cosa occorre impostare il *Tipo di visualizzazione* delle Schede scegliendo fra quelli disponibili:



**Schede - Orizzontale:** analogamente ad uno schedario tradizionale, i contenuti vengono presentati in schede che possono essere sfogliate attraverso le linguette poste orizzontalmente, in alto o in basso.



**Schede - Verticale:** come in un'agenda cartacea, i contenuti vengono presentati in schede che possono essere sfogliate attraverso linguette poste verticalmente, a destra o a sinistra.



**Presentazione:** come in uno SlideShow di immagini, le schede di testo possono essere fatte scorrere attraverso apposite frecce laterali ma non sono previsti pulsanti di navigazione che riportano il nome delle schede.

A seconda del *Tipo di visualizzazione* impostato, vengono proposte opzioni diverse su cui agire.

Per i tipi *Schede - Orizzontale* e *Schede - Verticale* si può definire la grafica dei *Pulsanti di navigazione* agendo sulle seguenti opzioni:

- **Posizione:** definisce dove devono essere posizionati i pulsanti che permettono la navigazione fra le diverse Schede di testo, se in Alto o in Basso per il tipo *Schede - Orizzontale*, oppure a Destra o a Sinistra per il tipo *Schede - Verticale*.
- **Stile:** definisce la forma dei pulsanti che permettono la navigazione fra le diverse Schede di testo.
- **Tipo di Font:** specifica il Tipo di carattere, le dimensioni e lo Stile del testo.
- **Dimensione:** imposta le dimensioni in pixel della Larghezza e dell'Altezza dei pulsanti relativi ai Pannelli. Cliccando sull'icona del

lucchetto, nell'impostare le dimensioni viene mantenuta inalterata la proporzione fra la larghezza e l'altezza.

Sempre per i tipi *Schede - Orizzontale* e *Schede - Verticale* si può anche agire sulle opzioni della sezione *Colore*:

- **Testo/Sfondo/Colore Bordo:** definiscono i colori del testo, dello sfondo e del bordo dei pulsanti che permettono la navigazione fra le diverse Schede di testo.
- **Testo attivo/ Sfondo attivo:** definiscono i colori del testo e dello sfondo che i pulsanti di navigazione fra le Schede di testo devono assumere su passaggio del mouse.

Per il tipo *Presentazione*, invece, le opzioni disponibili per definire la grafica dei *Pulsanti di navigazione* sono:

- **Visualizzazione:** definisce se i pulsanti che permettono la navigazione fra le diverse Schede di testo devono essere *Sempre visibili*, *Non visibili* (e prevedere l'avvio automatico) oppure *Visibili su passaggio del mouse*.
- **Stile:** definisce la grafica dei pulsanti che permettono la navigazione fra le diverse Schede di testo, scegliendo fra le immagini proposte.

Per tutti i Tipi di visualizzazione, infine, è possibile agire sulle opzioni della sezione *Generale*:

- **Altezza Schede:** se attiva, imposta le dimensioni in pixel dell'altezza delle Schede di testo.



L'Oggetto assume automaticamente l'altezza del contenuto più lungo fra quelli inseriti nelle diverse Schede: fissando l'Altezza Scheda attraverso l'apposita opzione, verrà visualizzata la barra di scorrimento in tutte le Schede con contenuti di lunghezza superiore.

- **Avvio automatico [sec]:** se attiva, imposta l'intervallo di tempo in secondi che deve trascorrere prima che venga attivato in automatico il passaggio alla Scheda di testo successiva.
- **Margine interno:** definisce il valore in pixel del margine, ovvero dello spazio tra il bordo e il contenuto delle Schede di testo.
- **Effetto:** definisce l'effetto di comparsa con il quale vengono visualizzate le Schede di testo.

## 7.5 Oggetto Immagine

Le Immagini sono uno degli elementi maggiormente utilizzati nella creazione di una Pagina Web. Fra le altre cose, possono servire per illustrare un concetto, per mostrare un prodotto, per veicolare un messaggio o semplicemente per abbellire. In qualsiasi caso, le Immagini sono importanti perché concorrono a definire l'aspetto complessivo del Sito e a fare in modo che venga percepito come un qualcosa di bello, curato e professionale.

WebSite X5 permette di importare tutti i principali formati grafici e mette a disposizione un funzionale [Editor Immagine](#) per portare a termine tutte le più comuni operazioni di fotoritocco: taglio, rotazione, correzione, aggiunta di maschere, filtri e cornici. In più, permette di lavorare sulle Immagini per ottenere spettacolari visioni panoramiche e zoom.

È da sottolineare che WebSite X5 affronta anche il problema della copia non autorizzata delle Immagini da Internet mettendo a disposizione un sistema di protezione che impedisce di risalire al file originario e che può prevedere l'applicazione di filigrana e l'indicazione di copyright.

I comandi necessari per procedere alla creazione di un Oggetto Immagine sono articolati nelle seguenti sezioni:

- [Generale](#)
- [Visualizzazione](#)
- [SiteMap](#)

### 7.5.1 Sezione Generale

Attraverso i comandi di questa sezione si procede all'importazione dei file grafici e all'editing delle Immagini.

WebSite X5 permette di importare tutti i più diffusi formati grafici (.JPG, .GIF, .PNG, .PSD, .BMP, .TIF, .DIB, .PCX, .RLE, .TGA, .WMF) semplicemente selezionando la risorsa da utilizzare fra quelle presenti in locale sul PC o, in alternativa, online direttamente su Internet. Per specificare quale *File locale su PC* importare è possibile cliccare sui seguenti pulsanti:



Richiama la finestra [Immagine da Libreria Online...](#) che permette di accedere a una Libreria online con oltre 900.000 immagini royalty-free fra cui scegliere.



Richiama la finestra *Selezione file* che consente di esplorare le cartelle presenti sui dischi locali.

L'anteprima dell'Immagine importata viene visualizzata nel riquadro *Anteprima*. Cliccando sul pulsante *Modifica...* presente sotto l'anteprima è possibile richiamare l'[Editor Immagine](#) interno per modificare l'Immagine importata.


Per l'Immagine inserita è possibile definire una serie di *Proprietà*:

- **Titolo:** è il titolo dell'immagine; nel codice HTML delle Pagine, il testo immesso verrà assegnato all'attributo title del tag `<img>`.
- **Testo alternativo:** è il testo che viene presentato in alternativa all'Immagine quando questa non può essere visualizzata. Nel codice HTML delle Pagine, il testo immesso verrà assegnato all'attributo alt del tag `<img>`.




Il *Titolo* e il *Testo alternativo* sono due parametri che devono essere valutati e composti con attenzione dal momento che risultano importanti sia per l'accessibilità che per l'ottimizzazione dei Siti Web.

---

- **Collegamento:** imposta un link sull'Immagine. Cliccando sul pulsante  viene richiamata la finestra [Collegamento](#) attraverso la quale è possibile scegliere il tipo di azione oltre che le relative opzioni.

### 7.5.1.1 Finestra Immagine da Libreria Online...

Attraverso i comandi di questa finestra, richiamata attraverso il pulsante  o il comando *Immagine da Libreria Online...* presente in tutti i punti in cui è possibile importare un'immagine scegliendo un *File locale su PC*, si può consultare una Libreria Online composta da oltre 900.000 immagini royalty-free senza uscire dall'ambiente di lavoro di WebSite X5.

#### Reference: Ricerca e scaricamento delle immagini

Per effettuare una ricerca all'interno della Libreria Online è sufficiente utilizzare i campi disponibili che, rispettivamente, consentono di specificare:

- una o più parole chiave;
- la categoria;
- il tipo di immagine, scegliendo fra *Foto*, *Clipart* e *Vettoriale*.

Specificate queste informazioni, occorre cliccare sul pulsante *Cerca*: il contenuto della finestra viene aggiornato e vengono presentate le anteprime di tutte le immagini che rispondono ai criteri di ricerca impostati.

Selezionando l'anteprima di un'immagine e cliccando sul pulsante *Ok*, questa viene scaricata in locale e importata nel Progetto.

Tutte le immagini scaricate dalla Libreria Online vengono automaticamente salvate nella cartella *Documenti/Incomedia/OnlineImages*.

---



Il servizio è offerto in collaborazione con [Pixabay](#).

Pixabay è una collezione di immagini libere da diritto d'autore: tutte le immagini sono pubblicate sotto licenza [Creative Commons CCO](#) e possono essere liberamente utilizzate in formato digitale e stampato, per uso personale e commerciale, senza citazione dell'autore originale.

Per maggiori informazioni, consultare le [Condizioni d'uso](#) di Pixabay.

---

### 7.5.2 Sezione Visualizzazione

Attraverso i comandi di questa sezione si definisce come deve essere visualizzata l'Immagine importata: WebSite X5, infatti, permette di ottenere anche Immagini panoramiche e/o con effetti di zoom e spostamento.

Le *Modalità di visualizzazione* disponibili sono:



**Ridimensionamento automatico dell'Immagine:** attiva di default, ridimensiona in automatico l'Immagine per adattarla alle dimensioni della Cella della [Griglia di impaginazione](#) che la contiene.



**Zoom e spostamento manuale dell'Immagine:** fa in modo che l'Immagine possa essere ingrandita, tramite click del mouse, fino a raggiungere le dimensioni previste dal fattore di zoom impostato. Una volta ingrandita, l'Immagine potrà anche essere spostata in modo da portare in primo piano il particolare desiderato. In questo caso specifico, lo spostamento dovrà essere effettuato manualmente, cliccando sull'Immagine e trascinandola fino alla posizione voluta.

Per ottenere questo effetto le dimensioni dell'Immagine vengono prima ridotte a quelle della Cella della [Griglia di impaginazione](#) e di conseguenza ricalcolate o in base al fattore impostato per lo *Zoom Iniziale* (se si sceglie come *Modalità di spostamento* lo *Spostamento libero*) o in proporzione all'*Altezza* stabilita (se si imposta come *Modalità di spostamento* l'opzione *Foto panoramica orizzontale* o l'opzione *Foto panoramica verticale*). In questo modo, l'Immagine risulterà essere più grande rispetto all'area di visualizzazione e potrà muoversi al suo interno.

---



**Zoom e spostamento automatico dell'Immagine:** analoga all'opzione precedente, si distingue per il fatto che lo spostamento avviene semplicemente avvicinando il mouse ai bordi dell'Immagine.

Selezionando come *Modalità di visualizzazione* il *Ridimensionamento automatico dell'Immagine*, è possibile agire sulle seguenti *Impostazioni*:

- **Qualità:** è il livello di qualità da mantenere nel salvataggio dell'Immagine in .JPG. Tutte le Immagini importate vengono automaticamente convertite in formato .JPG o, nel caso venga impostata la trasparenza, in formato .PNG. Nel caso di salvataggio in .JPG, maggiore è il fattore di compressione impostato, minore sarà la qualità mantenuta.



È consigliabile inserire file grafici in formato .JPG, .GIF e .PNG. Tutte le Immagini inserite, se in formato diverso da .JPG, .GIF e .PNG, vengono automaticamente convertite in formato .JPG, in base al livello di compressione specificato. La conversione in .JPG o, nel caso di immagini su cui è stata impostata la trasparenza, in .PNG viene effettuata anche se l'Immagine ha dimensioni maggiori rispetto a quelle della Cella della [Griglia di impaginazione](#) che la contiene e se viene modificata attraverso l'[Editor Immagine](#).

In tutti gli altri casi, l'Immagine viene copiata così come è, in modo da mantenere l'effetto di trasparenza applicato alle .GIF.

- **Metodo di riduzione:** è il metodo da applicare per la riduzione delle dimensioni (larghezza e altezza) delle immagini. È possibile scegliere tra:
  - **Bilinear (più veloce):** è il metodo di riduzione più veloce ma consente di mantenere una qualità dell'immagine inferiore rispetto agli altri metodi.
  - **Decimate (medio):** è il metodo di riduzione che consente di ottenere prestazioni, in fatto di velocità e qualità, intermedie rispetto agli altri metodi.
  - **Bicubic (più lento, più preciso):** è il metodo di riduzione più lento ma è in grado di assicurare un'elevata qualità dell'immagine.

Selezionando come *Modalità di visualizzazione* lo *Zoom e spostamento manuale dell'Immagine* o lo *Zoom e spostamento automatico dell'Immagine*, è possibile agire sulle seguenti *Impostazioni*:

- **Modalità di spostamento:** specifica in che direzione l'Immagine può essere spostata manualmente o automaticamente. Le opzioni disponibili sono:
  - *Spostamento libero:* l'Immagine può essere trascinata sia in senso orizzontale che verticale. In questo caso occorre specificare il valore dello *Zoom massimo*: per esempio, un fattore di ingrandimento impostato al 200% porta a raddoppiate le dimensioni originali dell'Immagine.

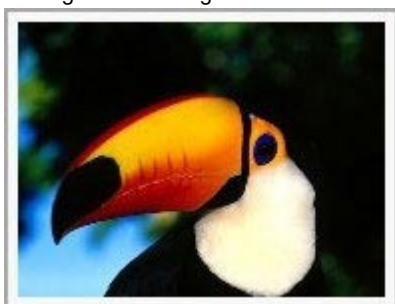


Immagine inserita



Immagine con effetto

- *Foto panoramica orizzontale:* l'Immagine può essere trascinata solo in senso orizzontale. Per sfruttare al meglio questo effetto occorre inserire Immagini con la base molto maggiore dell'altezza. In questo caso occorre specificare il valore in pixel dell'altezza dell'Immagine nell'apposito campo *Altezza*.

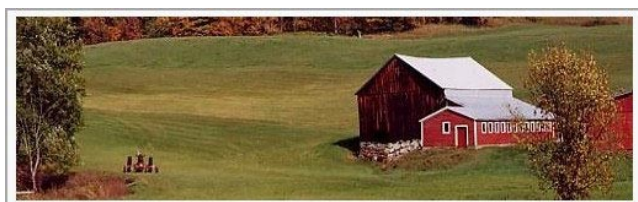


Immagine inserita

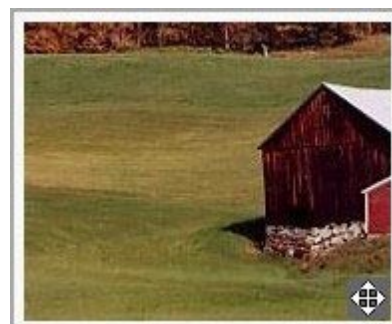


Immagine con effetto

- **Foto panoramica verticale:** l'immagine può essere trascinata solo in senso verticale. Questa volta occorre utilizzare Immagini con altezza molto maggiore della base e impostare nel campo *Altezza* il valore in pixel dell'altezza che si desidera mantenere per la Cella della [Griglia di impaginazione](#) interessata.

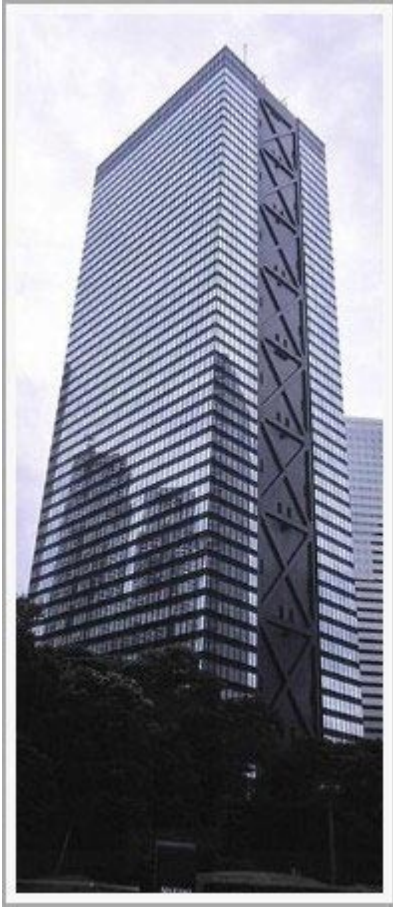


Immagine inserita



Immagine con effetto

- **Zoom massimo:** disponibile solo per la modalità di spostamento *Spostamento libero*, imposta il fattore di ingrandimento che deve essere applicato all'immagine perché possa risultare più grande rispetto all'area in cui verrà visualizzata. Se l'immagine non venisse ingrandita non potrebbe, infatti, essere trascinata.
- **Altezza:** disponibile solo per le modalità di spostamento *Foto panoramica orizzontale* e *Foto panoramica verticale*, imposta, nel primo caso, il valore in pixel dell'altezza dell'immagine, e, nel secondo caso, dell'altezza della Cella della [Griglia di impaginazione](#) in cui viene visualizzata l'immagine.
- **Consenti l'ingrandimento dell'immagine:** attivata di default, fa in modo che l'immagine possa essere ingrandita e rimpicciolita dal Visitatore attraverso la rotella del mouse. All'apertura della Pagina, l'immagine viene visualizzata alle dimensioni originali e l'icona presente nell'angolo inferiore destro indica la possibilità di farne lo zoom. Tramite la rotella del mouse l'immagine viene quindi ingrandita fino al fattore di fattore di *Zoom massimo* impostato.
- **Mostra la Barra dello Zoom:** disponibile solo se viene attivata l'opzione *Consenti l'ingrandimento dell'immagine*, visualizza sulla finestra Immagine una barra attraverso la quale il Visitatore può regolare e impostare lo zoom.
- **Mostra il Navigatore:** mette a disposizione del Visitatore un navigatore, ovvero una piccola finestra visualizzata sull'immagine contenente una miniatura dell'immagine stessa. La funzione del navigatore è di evidenziare, attraverso un riquadro, la porzione dell'immagine attualmente visibile: tale riquadro può essere trascinato all'interno del navigatore e ciò equivale a spostare manualmente l'immagine. Spostando il mouse al di fuori della finestra Immagine, il navigatore scompare con un effetto di movimento in uscita verso l'alto.
- **Abilita il movimento automatico continuo:** fa in modo che l'immagine continui a spostarsi automaticamente per tutto il tempo in cui viene visualizzata. Può essere utile per far capire al Visitatore che l'immagine può essere ingrandita. Il Visitatore può riprendere il controllo del movimento utilizzando il mouse, mentre può zoomare attraverso la Barra dello Zoom, se disponibile, o la rotella del mouse.



Solo se per l'immagine a cui si sta lavorando è stato impostato il *Ridimensionamento automatico dell'immagine* come *Modalità di visualizzazione*, è possibile prevedere un *Effetto su passaggio del mouse*:

- **Effetto su passaggio del mouse:** imposta il tipo di effetto che deve essere riprodotto su passaggio del mouse sull'immagine scegliendolo fra quelli proposti.
- **Impostazioni:** diverse in base al tipo di *Effetto su passaggio del mouse* selezionato, impostano i parametri che definiscono l'effetto (per esempio, il colore e lo spessore del bordo per l'effetto "Bordo Colorato").

Infine è possibile sfruttare le opzioni di *Protezione* per tentare di impedire la copia non autorizzata delle Immagini:

- **Proteggi Immagine dalla copia:** protegge l'immagine impedendo che possa essere facilmente copiata attraverso comandi come *Salva immagine con nome* messi a disposizione dai menu contestuali dei diversi Browser.

### 7.5.3 Sezione SiteMap

Attraverso i comandi di questa sezione si specificano alcune informazioni aggiuntive sull'immagine, utili per completare la [SiteMap](#) del Sito.

Innanzitutto occorre attivare l'opzione **Aggiungi Immagine alla SiteMap**: in questo modo la SiteMap che viene creata automaticamente da WebSite X5 (vedere, *Crea automaticamente la SiteMap* in [Statistiche, SEO e Codice | SEO](#)) viene completata con le informazioni relative all'immagine. Fatto questo è quindi necessario definire le seguenti impostazioni:

- **Titolo:** (parametro opzionale) specifica un titolo per l'immagine.
- **Descrizione breve:** (parametro opzionale) specifica una descrizione o didascalia per l'immagine.
- **Posizione geografica (es Indirizzo, Città, ecc.):** (parametro opzionale) specifica informazioni, come indirizzo, città o Nazione, che servono a localizzare geograficamente l'immagine.
- **URL del file di licenza:** (parametro opzionale) specifica la URL del file contenente la licenza d'uso dell'immagine.



Non è possibile inserire nella SiteMap immagini su cui è stata attivata la protezione (vedere, *Proteggi Immagine dalla copia* nella precedente sezione *Visualizzazione*).

## 7.6 Oggetto Tabella

Le tabelle sono un ottimo strumento per organizzare e presentare dei dati.

In molti casi attraverso una tabella è possibile riassumere e presentare in maniera efficace una quantità di dati che altrimenti richiederebbero la stesura di un lungo e prolisso testo descrittivo. Per semplificare, una tabella con le tariffe di un albergo, distinte per tipologia di stanza e periodo dell'anno, è molto più semplice da leggere e interpretare che un testo che riporta in maniera estesa le stesse informazioni.

In più, le tabelle offrono anche in vantaggio di rappresentare un elemento grafico, in grado di abbellire la Pagina e di spezzare la monotonia di un lungo testo.

Ovviamente, perché queste considerazioni siano valide è necessario che le tabelle siano ben strutturate, non risultino troppo complesse, e abbiano un bell'aspetto.

WebSite X5 consente di creare delle Tabelle attraverso un Editor del tutto simile a quello proposto per l'[Oggetto Testo](#). Di default, l'Editor propone una Tabella composta da due righe e tre colonne, dimensionata in modo da occupare completamente in larghezza la Cella della [Griglia di impaginazione](#) che la contiene. Naturalmente, è possibile aggiungere o rimuovere righe e colonne, definirne le dimensioni, unire e dividere le celle per creare Tabelle più o meno complesse.

**PRO** In più, WebSite X5 consente di predisporre la visualizzazione di più tabelle attraverso schede (o tab): un modo pratico ed efficace per organizzare e presentare molte informazioni anche in uno spazio relativamente contenuto di una Pagina Web.

I comandi necessari per procedere alla creazione di un Oggetto Tabella sono articolati nelle seguenti sezioni:

- [Contenuto](#) (questa sezione, disponibile nell'edizione Pro, corrisponde all'editor presente nell'edizione Evo)
- **PRO** [Stile Schede](#)



Oggetto Tabella

Creazione della Pagina | Pagina 3

Contenuto | Stile Schede

Basic	Blogger	Premium
€ 4,99	€ 7,99	€ 12,99
5 projects	5 projects	5 projects
5GB Storage	10GB Storage	15GB Storage
Up to 100 users	Up to 500 users	Up to 1000 users
10 GB bandwidth	10 GB bandwidth	10 GB bandwidth
<a href="#">Sign Up Now!</a>	<a href="#">Sign Up Now!</a>	<a href="#">Sign Up Now!</a>

### 7.6.1 Sezione Contenuto

Questa sezione mette a disposizione un Editor attraverso il quale è possibile procedere alla creazione della Tabella. L'Editor di testo si compone di una Barra Strumenti superiore, di un'area di lavoro in cui disegnare la tabella e inserire i contenuti e, nel caso dell'edizione Pro, sul fondo, di una serie di linguette corrispondenti alle Schede di testo che si vogliono attivare.

La Barra Strumenti dell'Editor mette a disposizione i seguenti comandi:



#### Taglia [CTRL+X] - Copia [CTRL+C] - Incolla [CTRL+V]

Tagliano, copiano e incollano il testo selezionato. Il testo incollato mantiene tutte le formattazioni originali.



#### Incolla speciale [CTRL+SHIFT+V]

Incolla il testo precedentemente tagliato o copiato attraverso i comandi *Taglia* e *Copia*. In questo caso, prima di essere incollato, al testo vengono tolte tutte le formattazioni eventualmente associate in origine e assume quelle definite nell'editor.



#### Annulla [CTRL+Z] - Ripristina

Annullano e ripristinano l'ultima operazione eseguita/annullata.



#### Inserisci Collegamento [CTRL+L]

Imposta un link ipertestuale sulla/e parola/e selezionata/e. E' possibile definire le impostazioni del collegamento attraverso la finestra richiamata [Collegamento](#).



#### Inserisci Immagine

Inserisce un'immagine (in formato .JPG, .GIF, .PNG, .BMP) all'interno della cella della Tabella. Cliccando sul triangolino presente sul pulsante *Inserisci Immagine* è possibile visualizzare un sotto-menu con le seguenti voci: *Immagine da file...* e *Immagine da Libreria Online...*

Tramite la finestra richiamata dal comando [Immagine da Libreria Online...](#) viene visualizzata una collezione di oltre 900.000 immagini royalty-free fra cui è semplice scegliere quelle da importare.

Le Immagini inserite possono essere liberamente ridimensionate attraverso le apposite maniglie di selezione. Cliccando con il tasto destro del mouse sull'immagine inserita, è possibile richiamare un menu contestuale che presenta i comandi necessari per effettuare le operazioni di taglia, copia e incolla oltre che per richiamare la finestra [Proprietà Immagine](#).



#### Abilita Codice HTML



Permette di immettere direttamente il codice HTML all'interno della Tabella. In modalità HTML, i caratteri < e > non sono interpretati come "minore" e "maggiore" e ciò che è inserito al loro interno viene interpretato come un tag HTML.



#### **Impostazioni per il RollOver**

Imposta l'effetto di RollOver sul testo, trasformandolo da statico a scorrevole. È possibile definire le impostazioni del RollOver attraverso la finestra richiamata [RollOver](#).



#### **Sfondo chiaro/scuro**

Imposta un colore chiaro o scuro per lo sfondo dell'Editor: in questo modo è più semplice, per esempio, comporre dei testi che, per avere un giusto contrasto rispetto allo sfondo previsto dal Modello grafico applicato, devono essere di colore bianco.



#### **Aggiungi Riga / Rimuovi Riga / Aggiungi Colonna / Rimuovi Colonna**



Aggiungono una riga o una colonna dopo quella in cui è posizionato il cursore del mouse, o rimuovono la riga o la colonna in cui il cursore è posizionato.



#### **Unisci Celle - Dividi Celle**

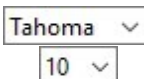
Uniscono più celle adiacenti selezionate in modo da formare un'unica cella, o dividono la cella su cui si sta agendo in due celle affiancate orizzontalmente.

#### **Stile Intestazioni**

Applica al paragrafo selezionato uno Stile di Intestazione.

Gli Stili di Intestazione possono essere definiti attraverso le apposite funzioni presenti nella finestra [Stile dei Testi](#).

**PRO** Se si attiva l'opzione *Imposta i tag H1..H6 per le Intestazioni del Modello* disponibile nella finestra [Statistiche, SEO e Codice | SEO](#), applicando uno Stile di Intestazione viene automaticamente attribuito il corrispondente tag <h1>..<h6> al testo. Nell'editor il paragrafo assume lo stile impostato e viene distinto con una sottolineatura tratteggiata (che non sarà visualizzata nelle Pagine pubblicate online) ad indicare l'associazione del tag <h1>..<h6>.



#### **Scelta del font - Dimensione del font**

Impostano il tipo di carattere (font) da utilizzare e le dimensioni.

Il menu a tendina propone il comando per applicare il *Font di default* (definito dallo Stile dell'elemento *Testo della Pagina* nella finestra [Stile dei Testi](#)); la lista dei Safe Fonts, ovvero dei font presenti su tutti i dispositivi e per i quali, quindi, non è necessaria alcuna pubblicazione; tutti i Google Fonts e i Web Fonts aggiunti attraverso la finestra [Aggiungi Web Font](#) richiamata dal comando *Altri tipi di carattere*.

I tipi di font sono facilmente distinguibili grazie alle icone associate:



Google Fonts: font integrati attraverso la finestra [Aggiungi Web Font](#) di WebSite X5 e collegati al server Google.



Online Web Fonts: font integrati attraverso la finestra [Aggiungi Web Font](#) di WebSite X5 e collegati ai server del servizio che offre i font.



Offline Web Fonts: font integrati attraverso la finestra [Aggiungi Web Font](#) di WebSite X5 e pubblicati sul server Web del Sito.



#### **Grassetto [CTRL+B] - Corsivo [CTRL+I] - Sottolineato [CTRL+U] - Barrato [CTRL+T]**

Rendono in grassetto, corsivo, sottolineato e barrato il testo selezionato.



#### **Colore del Testo - Colore di Sfondo della Cella**

Impostano il colore da applicare al testo selezionato o allo sfondo della cella del testo selezionato.



#### **Stile del bordo della Cella**

Imposta lo stile dei bordi delle celle. È possibile definire sia il colore che lo spessore dei bordi che delimitano le righe e/o le colonne della Tabella.



#### **Rimuovi formato**

Rimuove tutte le formattazioni associate al testo selezionato, ripristinando lo stile definito in [Stile dei Testi](#).



### Elenco puntato - Elenco numerato

Creano, rispettivamente, un elenco puntato e un elenco numerato di voci. Attraverso il tasto TAB è possibile indentare le voci dell'elenco in modo da creare dei sotto-livelli.



### Interlinea

Definisce il valore dell'interlinea ovvero dello spazio che intercorre tra le righe di un paragrafo. Attraverso le opzioni del menu a cui si accede è anche possibile aggiungere o rimuovere uno spazio prima o dopo del paragrafo selezionato.



### Allineamento a sinistra - Allineamento centrato - Allineamento a destra - Allineamento giustificato



Allineano a sinistra, al centro, a destra o giustificano il testo selezionato.



### Disponi Testo a destra - Disposizione normale - Disponi Testo a sinistra

Attivi quando viene selezionata un'immagine inserita in una Cella insieme a del testo, definiscono la disposizione del testo rispetto all'immagine stessa, facendolo scorrere lungo il lato destro/sinistro dell'immagine o lasciando che l'immagine rimanga inserita nel flusso del testo come una qualsiasi altra parola.



### Allineamento in alto - Allineamento nel centro - Allineamento in basso

Allineano verticalmente in alto, al centro o in basso il testo selezionato.

Attraverso il click del tasto destro del mouse è anche possibile richiamare un menu contestuale che oltre a riproporre i comandi *Annulla*, *Taglia*, *Copia*, *Incolla*, *Incolla speciale*, *Cancella*, presenta anche i comandi:

- **Altezza righe**

Permette di impostare, attraverso la finestra richiamata, il valore in pixel per definire l'altezza delle righe selezionate. Impostando come valore 0, le righe assumono automaticamente l'altezza minima necessaria per visualizzare il contenuto inserito.

- **Larghezza colonne**

Permette di impostare, attraverso la finestra richiamata, il valore in pixel per definire la larghezza delle colonne selezionate.




Le dimensioni delle righe, delle colonne o delle singole celle possono essere modificate anche posizionando il mouse in corrispondenza dei bordi e trascinandoli fino alla posizione desiderata tenendo premuto il tasto sinistro del mouse. Selezionando una cella e spostandone il bordo sinistro e/o destro vengono modificate solo le dimensioni della cella in questione.

Se questo menu contestuale viene richiamato cliccando su un'immagine inserita nel testo, invece, presenta anche il comando *Proprietà Immagine* attraverso il quale è possibile richiamare l'omonima finestra [Proprietà Immagine](#).

**PRO**

Sul fondo dell'area di lavoro sono presenti le linguette, o tab, corrispondenti alle diverse Schede di testo create.

Di default è presente una sola linguetta nominata "Scheda 1": se non si aggiungono ulteriori tab, non verrà attivata la visualizzazione a schede per il testo. Per aggiungere una nuova scheda e lavorare su di essa è sufficiente cliccare sul pulsante  presente a destra delle linguette già presenti. In alternativa, è possibile cliccare con il tasto destro del mouse su una delle linguette già presenti e utilizzare i comandi del menu contestuale richiamato:

- **Aggiungi Scheda:** aggiunge una nuova linguetta (attivando la corrispondente Scheda di testo) e permette di specificarne il nome attraverso l'apposita finestra richiamata.

- **Rinomina Scheda attiva...:** richiama la finestra per poter rinominare la linguetta corrente.



È importante nominare adeguatamente le diverse linguette dal momento che i nomi introdotti vengono automaticamente ripresi per comporre i pulsanti che permettono la navigazione fra le Schede di testo nel caso si scelga *Schede - Orizzontale* o *Schede - Verticale* come *Tipo di visualizzazione*.




- **Elimina Scheda attiva:** elimina la linguetta corrente e la corrispondente Scheda di testo.

- **Sposta Scheda attiva a sinistra / Sposta Scheda attiva a destra:** modificano l'ordine delle linguette, spostando quella corrente verso sinistra o verso destra. È anche possibile sfruttare il Drag&Drop, trascinando con il mouse una linguetta e rilasciandola nella posizione desiderata.

## 7.6.2 Sezione Stile Schede

Attraverso i comandi di questa sezione, attiva solo se è stata aggiunta almeno una seconda Scheda di testo, si definisce lo stile grafico e la modalità di visualizzazione delle Schede di testo create.

Per prima cosa occorre impostare il *Tipo di visualizzazione* delle Schede scegliendo fra quelli disponibili:

-  **Schede - Orizzontale:** analogamente ad uno schedario tradizionale, i contenuti vengono presentati in schede che possono essere sfogliate attraverso le linguette poste orizzontalmente, in alto o in basso.
-  **Schede - Verticale:** come in un'agenda cartacea, i contenuti vengono presentati in schede che possono essere sfogliate attraverso linguette poste verticalmente, a destra o a sinistra.
-  **Presentazione:** come in uno SlideShow di immagini, le schede di testo possono essere fatte scorrere attraverso apposite frecce laterali ma non sono previsti pulsanti di navigazione che riportano il nome delle schede.

A seconda del *Tipo di visualizzazione* impostato, vengono proposte opzioni diverse su cui agire.

Per i tipi *Schede - Orizzontale* e *Schede - Verticale* si può definire la grafica dei *Pulsanti di navigazione* agendo sulle seguenti opzioni:

- **Posizione:** definisce dove devono essere posizionati i pulsanti che permettono la navigazione fra le diverse Schede di testo, se in Alto o in Basso per il tipo *Schede - Orizzontale*, oppure a Destra o a Sinistra per il tipo *Schede - Verticale*.
- **Stile:** definisce la forma dei pulsanti che permettono la navigazione fra le diverse Schede di testo.
- **Tipo di Font:** specifica il Tipo di carattere, le dimensioni e lo Stile del testo.
- **Dimensione:** imposta le dimensioni in pixel della Larghezza e dell'Altezza dei pulsanti relativi ai Pannelli. Cliccando sull'icona del lucchetto, nell'impostare le dimensioni viene mantenuta inalterata la proporzione fra la larghezza e l'altezza.

Sempre per i tipi *Schede - Orizzontale* e *Schede - Verticale* si può anche agire sulle opzioni della sezione *Colore*:

- **Testo/Sfondo/Colore Bordo:** definiscono i colori del testo, dello sfondo e del bordo dei pulsanti che permettono la navigazione fra le diverse Schede di testo.
- **Testo attivo/ Sfondo attivo:** definiscono i colori del testo e dello sfondo che i pulsanti di navigazione fra le Schede di testo devono assumere su passaggio del mouse.

Per il tipo *Presentazione*, invece, le opzioni disponibili per definire la grafica dei *Pulsanti di navigazione* sono:

- **Visualizzazione:** definisce se i pulsanti che permettono la navigazione fra le diverse Schede di testo devono essere *Sempre visibili*, *Non visibili* (e prevedere l'avvio automatico) oppure *Visibili su passaggio del mouse*.
- **Stile:** definisce la grafica dei pulsanti che permettono la navigazione fra le diverse Schede di testo, scegliendo fra le immagini proposte.

Per tutti i Tipi di visualizzazione, infine, è possibile agire sulle opzioni della sezione *Generale*:

- **Altezza Schede:** se attiva, imposta le dimensioni in pixel dell'altezza delle Schede di testo.



L'Oggetto assume automaticamente l'altezza del contenuto più lungo fra quelli inseriti nelle diverse Schede: fissando l'*Altezza Schede* attraverso l'apposita opzione, verrà visualizzata la barra di scorrimento in tutte le Schede con contenuti di lunghezza superiore.

- **Avvio automatico [sec]:** se attiva, imposta l'intervallo di tempo in secondi che deve trascorrere prima che venga attivato in automatico il passaggio alla Scheda di testo successiva.
- **Margine interno:** definisce il valore in pixel del margine, ovvero dello spazio tra il bordo e il contenuto delle Schede di testo.
- **Effetto:** definisce l'effetto di comparsa con il quale vengono visualizzate le Schede di testo.

## 7.7 Oggetto Galleria

La diffusione delle fotocamere digitali e dei servizi online rende straordinariamente semplice pubblicare e condividere intere collezioni di fotografie attraverso il Web. In questo modo è possibile pubblicare le foto di famiglia per farle vedere a parenti e amici lontani, oppure creare album e cataloghi per hobby o per lavoro.

Con WebSite X5 è possibile inserire stupefacenti Gallerie attraverso le quali far vedere non solo le proprie **fotografie** ma anche i propri **video**. Ogni Galleria adotta effetti e metodi di navigazione e visualizzazione diversi: possono, per esempio, presentare un barra di controllo, una sequenza o una griglia di miniature. A prescindere dalla tipologia, tutte le Gallerie utilizzano JavaScript e sfruttano specificatamente HTML5 e CSS3 per la realizzazione degli effetti di visualizzazione.

Alcune delle Gallerie disponibili propongono una griglia o una striscia di Miniature e utilizzano la finestra **ShowBox** per la visualizzazione delle corrispondenti Immagini ingrandite. In questi casi, il Visitatore clicca su una Miniatura e apre l'Immagine o il Video corrispondente in un'apposita finestra sovrapposta alla Pagina principale. A questo punto, posizionando il mouse sull'Immagine richiamata, il Visitatore visualizza i pulsanti che gli permettono di passare direttamente all'Immagine precedente/seguito senza dover ritornare alle Miniature.



L'aspetto della finestra ShowBox può essere completamente personalizzato attraverso le opzioni presenti al Passo 2 nella finestra [Finestra a comparsa ShowBox](#).

I comandi necessari per procedere alla creazione di un Oggetto Galleria sono articolati nelle seguenti sezioni:

- [Elenco](#)
- [Stile](#)
- [Miniature](#)



Le Gallerie possono essere lanciate anche attraverso un apposito collegamento inserito all'interno delle Pagine: per maggiori informazioni vedere [Collegamento](#).



Tra gli Oggetti opzionali (vedi: [finestra\\_Gestione degli Oggetti](#)) sono disponibili numerose altre tipologie di Gallerie e SlideShow che è possibile utilizzare all'interno delle Pagine.

### 7.7.1 Sezione Elenco

Attraverso i comandi di questa sezione si compone la lista di Immagini e Video che devono essere inseriti nella Galleria.

Tutti i file già importati vengono visualizzati nella *Lista di file*: selezionando un file fra quelli inseriti in tale lista se ne visualizzare l'anteprima nell'apposita finestra.

Nella *Lista di file*, per ogni Immagine e Video inserito, viene riportato: il percorso del file, l'effetto di comparsa eventualmente associato, un segno di spunta per indicare l'associazione di un collegamento e di una descrizione.

I comandi disponibili per comporre l'Oggetto Galleria sono:

- **Aggiungi... / Rimuovi:** aggiungono nuovi file o rimuovono quelli selezionati fra quelli già inseriti. Possono essere importati file grafici in formato: .JPG, .GIF, .PNG, .PSD, .BMP, .TIF, .DIB, .PCX, .RLE, .TGA, .WMF. In più, possono essere importati file video in formato .MP4.


Cliccando sul triangolino presente sul pulsante *Aggiungi...* è possibile visualizzare un sotto-menu con le seguenti voci: *Aggiungi Immagine...*, *Immagine da Libreria Online...*, *Aggiungi Video...* e *Aggiungi Video YouTube/Vimeo...*

Tramite la finestra richiamata dal comando [Immagine da Libreria Online...](#) viene visualizzata una collezione di oltre 900.000 immagini royalty-free fra cui è semplice scegliere quelle da importare.


Tramite la finestra richiamata dal comando *Aggiungi Video YouTube/Vimeo...* è possibile specificare l'indirizzo URL del video già pubblicato su portali come YouTube™ o Vimeo che si vuole inserire.

- **Sposta sopra / Sposta sotto:** agiscono sull'ordine di visualizzazione dei file già inseriti nella *Lista dei file*, spostando verso l'alto o verso il basso quello selezionato.
- **Modifica...:** richiama l'[Editor Immagine](#) interno per modificare l'Immagine selezionata nella *Lista dei file*.

In base al tipo di Galleria scelta, per ciascun Immagine/Video inserito può essere possibile definire alcune *Opzioni*:

- **Collegamento:** imposta un link sull'Immagine/Video selezionato fra quelli presenti nella Lista di file. Cliccando sul pulsante  viene richiamata la finestra [Collegamento](#) attraverso la quale è possibile scegliere il tipo di azione oltre che le relative opzioni. Nel

caso delle Gallerie che utilizzano le Miniature, il collegamento così impostato sostituisce quello con l'Immagine ingrandita anche se viene attivata l'opzione *Mostra ingrandimento su click tramite ShowBox*.

- **Effetto:** imposta, attraverso la finestra [Proprietà Effetto](#) richiamata cliccando sul pulsante  un effetto di entrata, movimento e zoom sull'Immagine/Video selezionato fra quelli presenti nella *Lista dei file*.



Su versioni del Browser che non supportano HTML5 e CSS3, le Gallerie in HTML5 funzionano correttamente ma potrebbero non venire riprodotti tutti gli effetti di visualizzazione impostati sulle immagini. In questi casi, gli effetti di visualizzazione non supportati vengono automaticamente sostituiti con l'effetto Dissolvenza.

- **Descrizione:** campo per digitare un testo di descrizione per l'Immagine o il Video selezionato nella *Lista dei file*. Il testo di descrizione viene riportato in calce nella finestra che visualizza l'Immagine o il Video ingrandito.

### 7.7.2 Sezione Stile

Attraverso i comandi di questa sezione si sceglie il tipo di Galleria da realizzare e se ne definiscono le impostazioni generali.

Le Gallerie disponibili sono le seguenti:



#### SlideShow Classico

È una Galleria in cui le Immagini e i Video vengono presentati in sequenza, uno dopo l'altro: se impostato, la modalità di visualizzazione delle Immagini dipende dal tipo di effetto di entrata. Il passaggio da un'Immagine all'altra può essere gestito attraverso i comandi della Barra Controlli. All'interno della Barra Controlli è possibile prevedere la visualizzazione di piccole Miniature per permettere al Visitatore di aprire subito le Immagini o i Video di suo interesse.



#### Galleria Orizzontale

In questa Galleria viene proposta una serie di Miniature, posizionate in orizzontale sopra o sotto l'Immagine in primo piano. È sufficiente posizionare il mouse sopra le Miniature perché queste scorrano verso destra/sinistra: cliccando su una Miniatura, l'Immagine o il Video corrispondente viene visualizzato in primo piano. Le Immagini ingrandite vengono visualizzate in base all'effetto di entrata eventualmente impostato.



#### Galleria Verticale

Analoga alla precedente, questa Galleria si distingue solo per il fatto che le Miniature vengono visualizzate in verticale, a destra o a sinistra rispetto all'Immagine in primo piano.



#### Miniature

Anche in questa Galleria viene presentata una griglia con tutte le Miniature: cliccando su una Miniatura, l'Immagine o il Video corrispondente viene aperto in primo piano attraverso la finestra Show Box.



#### Miniature su più schede

Questa Galleria è analoga alla precedente ma, soprattutto nel caso in cui le Immagini da includere siano molte, permette di dividerle in schede permettendo di impostare il numero massimo di righe di Miniature da visualizzare: il Visitatore potrà passare da una scheda all'altra, rimanendo sempre nella stessa Pagina del Sito, attraverso un'apposita pulsantiera.



#### Miniature Orizzontale

In questa Galleria viene visualizzata un'unica striscia orizzontale di Miniature. Cliccando su una Miniatura, l'Immagine o il Video viene visualizzato attraverso la finestra Show Box.



#### Miniature Verticale

Analoga alla precedente, questa Galleria si distingue solo per il fatto che le Miniature vengono visualizzate in verticale.





A seconda del tipo di Galleria selezionato, vengono proposte *Impostazioni* e opzioni per gestire i *Comandi di navigazione* diverse.

Le *Impostazioni* che possono essere presentate sono:

- **Dimensioni massime:** definisce le dimensioni massime in pixel della larghezza e dell'altezza che le Immagini possono assumere. Cliccando sull'icona del lucchetto, nell'impostare le dimensioni viene mantenuta inalterata la proporzione fra la larghezza e l'altezza.

- **Miniature visibili:** imposta il numero di Miniature che devono essere visualizzate.
- **Posizione Miniature:** definisce dove devono essere visualizzate le Miniature rispetto all'Immagine principale.
- **Font descrizione:** specifica il Tipo di carattere, le dimensioni e lo Stile del testo. Il menu a tendina propone: il comando per applicare il *Font di default* (definito dallo Stile dell'elemento *Testo della Pagina* nella finestra [Stile dei Testi](#)); la lista dei Safe Fonts, ovvero dei font presenti su tutti i dispositivi e per i quali, quindi, non è necessaria alcuna pubblicazione; tutti i Google Fonts e i Web Fonts aggiunti attraverso la finestra [Aggiungi Web Font](#) richiamata dal comando *Altri tipi di carattere*. Queste formattazioni vengono utilizzate per le didascalie create con il campo *Descrizione* presente nella Sezione *Elenco*.
- **Colonna Sonora:** imposta un file musicale (file in formato .MP3) da riprodurre come colonna sonora durante la visualizzazione della Galleria.
- **Avvia automaticamente:** fa in modo che la riproduzione di Immagini e Video parta automaticamente non appena la Galleria viene visualizzata.
- **Riproduci in ordine casuale:** fa in modo che le Immagini e i Video vengano proposti non in base all'ordine di inserimento ma in base a una sequenza determinata casualmente.
- **Numero di righe per scheda:** imposta il numero di righe della matrice in cui le Miniature vengono organizzate.
- **Mostra descrizione su comparsa:** fa in modo che al passaggio del mouse su una Miniatura venga visualizzata tramite Tooltip l'eventuale descrizione (opzione disponibile nella sezione *Elenco*) associata all'Immagine o al Video che presenta. Alla Tooltip viene applicato lo stile definito nella finestra [Tooltip su passaggio del mouse](#).
- **Mostra ingrandimento su click tramite ShowBox:** attiva sulle Miniature il collegamento per la visualizzazione nella finestra Show Box dell'Immagine o del Video corrispondente.
- **Dimensioni massime:** disponibile solo nel caso in cui sia attiva l'opzione *Mostra ingrandimento su click tramite ShowBox*, definisce le dimensioni massime in pixel della larghezza e dell'altezza della finestra Show Box. Cliccando sull'icona del lucchetto, nell'impostare le dimensioni viene mantenuta inalterata la proporzione fra la larghezza e l'altezza.
- **Mostra le miniature nello ShowBox:** attiva di default, aggiunge all'interno della finestra Show Box una lista di miniature delle Immagini e dei Video inclusi. In questo modo, il Visitatore non è vincolato a una consultazione sequenziale ma può visualizzare subito le Immagini o i Video che più gli interessano.
- **Stile pulsanti:** definisce lo stile dei pulsanti visualizzati direttamente ai lati dell'Immagine principale della Galleria, scegliendo fra le grafiche proposte.

Invece, le opzioni riguardanti i *Comandi di navigazione* che possono essere presentate sono:

- **Visualizzazione pulsanti:** definisce se e come devono essere visualizzati dei pulsanti di navigazione direttamente ai lati dell'Immagine principale della Galleria per permettere al Visitatore di passare alla precedente/successiva. È possibile fare in modo che questi pulsanti siano *Sempre visibili*, *Non visibili* o *Visibili su passaggio del mouse*.
- **Stile pulsanti:** definisce lo stile dei pulsanti visualizzati direttamente ai lati dell'Immagine principale della Galleria, scegliendo fra le grafiche proposte.
- **Mostra Barra Controlli:** attiva di default, imposta la visualizzazione su passaggio del mouse di una Barra Controlli attraverso la quale il Visitatore può gestire la navigazione fra le Immagini e i Video della Galleria. Di base, la Barra Controlli presenta i pulsanti  *Avvia presentazione*,  *Immagine precedente* e  *Immagine successiva*.
- **Colore:** specifica il colore di sfondo della Barra Controlli.
- **Abilita visualizzazione a pieno schermo:** aggiunge il pulsante  nella Barra Controlli che viene visualizzata su passaggio del mouse: cliccando su questo pulsante, il Visitatore può visualizzare la Galleria a pieno schermo, ovvero in modo che occupi l'intera finestra del Browser.
- **Visualizza Miniature nella Barra Controlli:** attiva di default, aggiunge una lista di miniature delle Immagini della Galleria nella Barra Controlli che viene visualizzata su passaggio del mouse. In questo modo, il Visitatore non è vincolato a una consultazione sequenziale ma può visualizzare subito le Immagini o i Video che più gli interessano.
- **Mostra Indicatore di posizione:** fa in modo che alla Galleria venga sovrapposto un indicatore grafico che informa l'Utente sul numero e/o la posizione delle immagini che lo compongono.
- **Stile pulsanti:** disponibile nel caso sia stata attivata l'opzione *Mostra Indicatore di posizione*, consente di scegliere fra set grafici diversi per determinare l'aspetto dell'Indicatore stesso.
- **Allineamento:** disponibile nel caso sia stata attivata l'opzione *Mostra Indicatore di posizione*, consente di scegliere come allineare l'Indicatore rispetto alle immagini della Galleria.

### 7.7.3 Sezione Miniature

Attraverso i comandi di questa sezione si definisce l'aspetto grafico delle Miniature delle Gallerie che le prevedono.

La Miniatura è una versione rimpicciolita dell'Immagine o del Video inserito nella Galleria e viene creata automaticamente dal Programma. Per essere più belle, le Miniature vengono presentate all'interno di telai che le rendono simili a diapositive, fotogrammi di una pellicola, post-it, ecc.

Per definire l'aspetto delle Miniature si può utilizzare:

- **Immagine predefinita:** propone una lista di telai predefiniti fra cui è possibile selezionare quello da applicare alle Miniature.

- **Immagine personalizzata:** richiama il file grafico (in formato .JPG, .GIF, .PNG, .BMP, .PSD, .TIF, .DIB, .PCX, .RLE, .TGA, .WPG) corrispondente al telaio che si intende utilizzare.



Per creare un nuovo telaio è sufficiente preparare l'immagine e salvarla in un apposito file: è preferibile che l'immagine del telaio sia quadrata e, se è necessario mantenere una trasparenza esterna, salvarla in formato .PNG.

Per le Miniature è anche possibile agire sulle seguenti *Opzioni*:

- **Margine esterno alle miniature:** definisce il margine che deve essere mantenuto fra una Miniatura e l'altra.
- **Margine esterno all'immagine (%):** definisce il margine che deve essere mantenuto fra l'Immagine della Miniatura e il telaio circostante.
- **Attiva variante di colore:** specifica il colore verso il quale deve virare il telaio delle Miniature. In pratica, viene applicato un effetto "colorize" sull'immagine del telaio in modo da virarla verso il colore desiderato.



L'effetto relativo alla variante di colore può essere utile impiegato solo su telai che non siano di colore nero o bianco: in questi casi, infatti, il "colorize" non apporta alcuna variazione di tinta.

## 7.8 Oggetto Video/Suono

Con WebSite X5 è possibile creare Siti capaci anche di intrattenere piacevolmente gli Utenti proponendo, per esempio, video e brani musicali.

Attualmente i video stanno conoscendo un grado di diffusione impensabile fino a poco tempo fa: fare un filmato, riversarlo su computer, editarlo e quindi metterlo online è diventato un processo alla portata di tutti.

Con WebSite X5 è possibile importare molto semplicemente qualsiasi tipo di video, inserirlo nel proprio Sito e, in questo modo, condividerlo. WebSite X5 accetta tutti i principali formati e utilizza un Player interno per la riproduzione dei file .MP4. Permette di importare sia file locali che file già pubblicati online, inclusi quelli di portali come YouTube™ e Vimeo.


I comandi necessari per procedere alla creazione di un Oggetto Video/Suono sono articolati nelle seguenti sezioni:

- [Generale](#)
- [SiteMap](#)

### 7.8.1 Sezione Generale

Attraverso i comandi di questa sezione si procede all'importazione del file da utilizzare per la creazione dell'Oggetto Video/Suono e si definiscono alcune impostazioni relative alla modalità di riproduzione.

L'Oggetto Video/Suono può essere inserito in modi diversi a seconda di dove risiede la risorsa da importare:

- **File locale su PC:** attivata questa opzione, è sufficiente cliccare sul pulsante  per sfogliare le risorse disponibili sul PC locale e individuare il file in formato .MP4, .WEBM, .OGG, .AVI, .WMV, .MPG, .MOV, .MP3, .WMA, .WAV, .MID, .AIF, .M4A da importare.
- **File su Internet:** attivata questa opzione, è necessario digitare nell'apposito campo l'indirizzo URL presso il quale il file del Video o dell'Audio è già disponibile online.
- **URL del Video YouTube/Vimeo:** attivata questa opzione, occorre digitare nell'apposito campo l'indirizzo URL della pagina di portali come YouTube™ o Vimeo contenente il Video/Audio che si vuole importare.



Inserendo in questo modo un Video pubblicato su YouTube™, le dimensioni originarie vengono modificate in base alle impostazioni di WebSite X5. Se si vuole mantenere un maggior controllo, si consiglia di importare il video YouTube™ attraverso l'[Oggetto Codice HTML](#) piuttosto che attraverso l'Oggetto Video/Suono.

A seconda del formato del file Video/Audio importato, viene utilizzato un Player diverso per la visualizzazione/riproduzione. Per i file in formato .MP4, .WEBM e .OGG, se il Browser supporta il tag video di HTML5 e il codec del file, viene impiegato il supporto nativo del Browser tramite WebSite X5 Media Player. In caso contrario, e per tutti gli altri formati, vale quanto segue:

Player	File Video	File Audio
Adobe Flash Player®	.MP4	.MP3
Microsoft® Windows Media Player®	.AVI, .WMV e .MPG	.WAV e .WMA
QuickTime® Player	.MOV	.M4A e .AIF



Per garantire la massima compatibilità, si consiglia di utilizzare il formato .MP4.

A prescindere dal Player utilizzato per la visualizzazione/riproduzione del file importato, è possibile definire le seguenti *Proprietà*:

- **Dimensioni:** specifica le dimensioni in pixel della larghezza e dell'altezza del Video o della Barra Controlli per il Suono. Per la larghezza, tra parentesi viene riportato il valore massimo che può essere assunto dall'Oggetto, in base a come è impostata la [Griglia di impaginazione](#). Per i Suoni, viene ricordato riportandolo tra parentesi che il valore massimo per l'altezza della Barra Controlli è di 35 pixel. Il valore minimo è, invece, di 15 pixel. Cliccando sull'icona del lucchetto, nell'impostare le dimensioni viene mantenuta inalterata la proporzione fra la larghezza e l'altezza.
- **Tipo di avvio:** definisce come deve avvenire l'avvio del Video o del Suono. È possibile scegliere fra le seguenti modalità:
  - *Avvio manuale:* la riproduzione del Video o del Suono deve essere avviata dal Visitatore.
  - *Avvio automatico:* la riproduzione del Video o del Suono parte non appena viene caricata la Pagina.
  - *Avvio automatico solo quando visibile:* la riproduzione del Video o del Suono non parte necessariamente al termine del caricamento della Pagina, ma solo quando il Video o la Barra Controlli per il Suono sono visibili. Questa modalità è disponibile solo se il Video o il Suono non è stato inserito attraverso l'opzione *URL del Video YouTube/Vimeo*.



Le modalità di avvio automatico di Video e Suoni non funzionano sui dispositivi Mobile: per evitare un eccessivo consumo di banda, in questi casi è sempre richiesto che sia l'Utente ad avviare manualmente la riproduzione.

Infine è possibile definire le seguenti *Opzioni*:

- **Testo alternativo:** è il testo che viene presentato in alternativa al Video o al Suono quando questi non possono essere riprodotti.

### 7.8.2 Sezione SiteMap

Attraverso i comandi di questa sezione si specificano alcune informazioni aggiuntive sul Video, utili per completare la [SiteMap](#) del Sito.

Innanzitutto occorre attivare l'opzione **Aggiungi Video alla SiteMap**: in questo modo la SiteMap che viene creata automaticamente da WebSite X5 (vedere, *Crea automaticamente la SiteMap* in [Statistiche, SEO e Codice | SEO](#)) viene completata con le informazioni relative al Video. Fatto questo è quindi necessario definire le seguenti impostazioni:

- **Titolo:** (parametro obbligatorio) specifica il titolo da associare al Video. Il limite imposto da Google™ per la lunghezza dei titoli è di 100 caratteri.
- **Descrizione breve:** (parametro obbligatorio) specifica un breve testo descrittivo per il Video. Il limite imposto da Google™ per la lunghezza delle descrizioni è di 2048 caratteri: descrizioni più lunghe vengono troncate.
- **Categoria:** (parametro opzionale) specifica una categoria a cui il Video, per il suo contenuto, può appartenere. Google™ specifica che ogni Video può appartenere a un'unica categoria e impone il limite per la lunghezza del nome della categoria a 256 caratteri.
- **Parole Chiave per la ricerca:** (parametro opzionale) specifica una lista di tag, ovvero di brevi descrizioni dei concetti chiave associati al Video. Google™ specifica che ogni Video può avere al massimo 32 tag.
- **Immagine di anteprima:** (parametro obbligatorio) specifica un'immagine di anteprima da associare al Video. Google™ consiglia di utilizzare per queste miniature una dimensione minima di 120x90 pixel e di salvarle in formato .JPG, .PNG o .GIF.
- **Data di pubblicazione:** (parametro opzionale) specifica la data di pubblicazione del Video.
- **Durata (sec):** (parametro opzionale) specifica la durata in secondi del Video. Google™ raccomanda fortemente di inserire questa informazione e specifica che il valore inserito deve essere compreso tra 0 e 28800 (equivalente a 8 ore).
- **Contenuto adatto a minorenni:** (parametro opzionale) specifica se il contenuto del Video è idoneo per la visione da parte di un pubblico minorenne. Google™ avverte che se un Video non viene impostato come adatto ai minorenni, sarà disponibile solo per



utenti con il filtro Google Safesearch™ disattivo. Ricordiamo che la funzione Safesearch di Google™ filtra i Siti con contenuti sessuali o pornografici espliciti e li rimuove dai risultati di ricerca.

## 7.9 Oggetto Modulo di Contatto

Navigando in Internet, capita spesso di visualizzare pagine contenenti dei Moduli di cui viene richiesta la compilazione per l'invio tramite E-mail di dati raccolti. Tali Moduli vengono utilizzati come semplici form di contatto, per richiedere la registrazione a particolari servizi o l'accesso ad aree riservate attraverso passw ord o, ancora, per realizzare sondaggi e ricerche.

Qualsiasi sia la finalità, WebSite X5 consente di creare un Modulo di Contatto in maniera molto semplice, permettendo di specificare i campi necessari, di agire sull'impaginazione e l'aspetto grafico e, soprattutto, di stabilire come deve avvenire l'invio e la raccolta dei dati.

The screenshot shows the 'Oggetto Modulo di Contatto' configuration window in WebSite X5 Pro. The main window has a sidebar with navigation options: Scelta Progetto, Impostazioni, Modello, Mappa, Pagine, and Esportazione. The main area shows a table of fields to be added to the contact module.

Nome Campo	Tipo di Campo	Larghezza	Obbligatorio	Descrizione
Name	Campo Testo	100%		
Last Name	Campo Testo	100%		
E-mail	Posta elettronica	100%		
Message	Area di Testo	100%		

The 'Inserimento Campo' dialog box is open, showing the 'Tipo di Campo' (Field Type) list with 'Posta elettronica' selected. The 'Opzioni' (Options) tab is active, showing the following settings:

- Etichetta: E-mail
- Larghezza (%): 100
- Visualizza nella stessa riga del Campo precedente
- Imposta come Campo Obbligatorio
- Posta elettronica
  - Richiedi conferma correttezza indirizzo e-mail

I comandi necessari per procedere alla creazione di un Oggetto Modulo di Contatto sono articolati nelle seguenti sezioni:

- [Elenco](#)
- [Invio](#)
- [Stile](#)



Quando si testa il funzionamento del Sito creato in locale, una finestra d'avviso avverte che le e-mail con i dati raccolti attraverso il Modulo non verranno inviate. Il Modulo di Contatto funziona pienamente solo con la pubblicazione del Sito su Server.



Per il corretto funzionamento del Modulo di Contatto è necessario che il Server sul quale il Sito verrà pubblicato supporti il linguaggio di programmazione .PHP e che sia attivo il comando MAIL. Attraverso la sezione WebSite Test del [Pannello di Controllo](#) online è possibile avere queste informazioni di diagnostica sul Server.



Se si verificano dei problemi nell'invio delle e-mail è probabile che il Server utilizzato non sia configurato in modo standard. In questi casi è consigliabile provare a modificare le impostazioni relative allo script e al metodo utilizzati per l'invio delle e-mail attraverso le apposite opzioni presenti in [Impostazioni del Sito | Avanzate | Gestione Dati](#). Per ulteriori informazioni in merito, contattare il proprio Provider di spazio Web.



### 7.9.1 Sezione Elenco

Attraverso i comandi di questa sezione si definisce la lista di Campi di cui si deve comporre un Modulo (o Form) di contatto.

Tutti i Campi già creati vengono visualizzati nella Tabella riassuntiva che, per ciascuno di essi, riporta: *Nome Campo*, *Tipo di Campo*, *Larghezza*, se è stato reso *Obbligatorio* e *Descrizione*. Tutti questi parametri possono essere impostati in fase di creazione del Campo, attraverso l'apposita finestra [Inserimento Campo](#).

La Tabella, oltre a riassumere i principali dati su tutti i Campi inseriti, è anche un utile strumento di lavoro permettendo varie operazioni:

- Facendo doppio click su un Campo, si apre la finestra [Inserimento Campo](#) e si può procedere alla sua modifica.
- Cliccando una seconda volta su un Campo già selezionato se ne può modificare il Nome: equivale ad aprire la finestra [Inserimento Campo](#) e a cambiare il testo inserito come Etichetta.
- Dopo aver selezionato un Campo è possibile utilizzare i comandi della pulsantiera a lato per crearne una copia, eliminarlo, spostarlo in alto o in basso, modificarne le impostazioni.

In più, attraverso la Tabella è anche possibile controllare la disposizione dei Campi nel Modulo. Innanzitutto, un leggero tratteggio indica le righe su cui si svilupperà il Modulo. Inoltre, se un Campo viene affiancato al precedente, accanto all'indicazione della sua larghezza, viene visualizzata l'icona . Infine, se le larghezze dei Campi impostati come affiancati sulla stessa riga eccedono il 100% dello spazio disponibile, l'icona con un punto esclamativo  segnala l'imprecisione: se non si modificano le larghezze, i Campi rimarranno disposti su righe diverse.

A fianco alla Tabella sono presenti i comandi utili per procedere alla creazione della lista dei Campi che andranno a comporre il Modulo:

- **Aggiungi...:** richiama la finestra [Inserimento Campo](#) per procedere all'inserimento di un nuovo Campo all'interno del Modulo.
- **Duplica:** crea una copia del Campo selezionato fra quelli già inseriti nel Modulo.
- **Rimuovi:** elimina il Campo selezionato fra quelli già inseriti nel Modulo.
- **Sposta Sopra / Sposta Sotto:** agiscono sull'ordine di visualizzazione dei Campi già inseriti nel Modulo, spostando verso l'alto o verso il basso quello selezionato.
- **Modifica...:** richiama la finestra [Inserimento Campo](#) per modificare le impostazioni del Campo selezionato fra quelli già inseriti nel Modulo.



I pulsanti *Invia*, per l'invio del modulo compilato, e *Reset*, per cancellare tutti i dati eventualmente inseriti nel modulo, vengono automaticamente creati dal Programma e posizionati al termine della Form.

#### 7.9.1.1 Finestra Inserimento Campo

La finestra *Inserimento Campo*, richiamata attraverso i pulsanti *Aggiungi...* e *Modifica...* presenti nella finestra [Oggetto Modulo di Contatto](#), consente di procedere alla creazione e definizione effettiva dei Campi che andranno a comporre il Modulo di Contatto.

Questa finestra presenta le seguenti sezioni: *Tipo di Campo* e *Opzioni*.













#### Reference: I comandi della sezione Tipo di Campo

Attraverso le opzioni presenti in questa sezione si crea la lista di Campi di cui si dovrà comporre il Modulo di Contatto.

I tipi di Campo fra cui è possibile scegliere sono:



**Campo Testo:** campo di testo disposto su una sola riga che viene visualizzato come un riquadro vuoto all'interno del quale il Visitatore può digitare liberamente la risposta che reputa più opportuna.

-  **Posta elettronica:** campo di testo specifico per richiedere al Visitatore di fornire un indirizzo di posta elettronica. In questi casi, viene automaticamente impostato un filtro per controllare l'esattezza del dato immesso: per esempio, per essere ritenuto valido un indirizzo deve contenere il carattere "@" e presentare un punto nel testo a seguire.
-  **Area di Testo:** campo di testo disposto su più righe, specifico per permettere al Visitatore di lasciare un proprio commento o fare una domanda.
-  **Data:** campo di testo specifico per richiedere al Visitatore di fornire una data. La data richiesta può essere digitata o impostata attraverso un apposito calendario.
-  **Lista a discesa:** le possibili risposte, fra cui il Visitatore può selezionarne una sola, sono presentate come voci di una lista a tendina.
-  **Lista:** le possibili risposte, fra cui il Visitatore può selezionarne una sola, sono presentate come voci di una lista.
- Scelta Multipla:** le possibili risposte, fra cui il Visitatore può selezionarne anche più di una, sono presentate una di seguito all'altra, come in un elenco puntato.
- Scelta Singola:** le possibili risposte, fra cui il Visitatore può selezionarne una sola, sono presentate una di seguito all'altra, come in un elenco puntato.
-  **Password:** campo di testo in cui i caratteri digitati vengono automaticamente nascosti, ovvero visualizzati come dei "pallini" o degli asterischi (in base al Sistema Operativo in uso). È utile per permettere ai Visitatori di specificare la password con cui vogliono registrarsi per accedere a un servizio.
-  **File Allegato:** campo di testo in cui il Visitatore, attraverso il pulsante  per sfogliare le risorse disponibili, può specificare il file che desidera inviare come allegato.  
Per il corretto funzionamento dei file allegati è necessario contattare il proprio Provider dello Spazio Web per verificare che il servizio sia attivo.
-  **Domanda di Controllo:** campo di testo in cui il Visitatore deve digitare la risposta a una domanda posta con l'intento di discriminare fra utenti reali e programmi che sfruttano i moduli di contatto pubblicati online per l'invio di posta indesiderata.
-  **Condizioni di Accettazione:** campo di testo in cui vengono riportate le condizioni che il Visitatore deve accettare per procedere nell'invio dei dati. Può essere utilizzato, per esempio, per presentare le norme a cui ci si attiene per la tutela della privacy nel trattamento dei dati raccolti.
-  **Separatore:** non è un campo ma un separatore grafico che serve per organizzare i campi in sezioni e rendere più fruibili Moduli lunghi, che richiedono l'inserimento di molte informazioni.
-  **Descrizione:** campo di testo utile per visualizzare un testo formattato all'interno del Modulo. Può essere utilizzato, per esempio, per inserire dei brevi testi introduttivi alle diverse sezioni di cui si compone un Modulo, oppure per fornire indicazioni e spiegazioni ai Visitatori.

A seconda del tipo di Campo selezionato, vengono presentate diverse opzioni sulle quali è possibile agire. Le opzioni comuni a tutti i Campi sono:

- **Etichetta:** definisce la descrizione da associare al Campo. Questo testo verrà visualizzato sopra, a fianco o all'interno del Campo a cui fa riferimento e deve essere utilizzato per specificare l'informazione richiesta o per riportare il testo della domanda che si vuole porre al Visitatore. Nel caso del Campo *Descrizione*, l'*Etichetta* non viene visualizzata all'interno del Modulo ma viene solamente riportata nella Tabella riassuntiva proposta nella finestra [Oggetto Modulo di Contatto | Elenco](#).
- **Larghezza (%):** definisce la larghezza del Campo e può assumere un valore variabile dal 5% al 100% dello spazio disponibile.
- **Visualizza nella stessa riga del Campo precedente:** fa in modo che il Campo non occupi una nuova riga ma sia affiancato al Campo precedente. L'effettivo affiancamento di due Campi sulla stessa riga è possibile solo se hanno larghezze tali che sommate non superano il 100% dello spazio disponibile.
- **Imposta come Campo Obbligatorio:** rende obbligatoria la risposta da parte del Visitatore. L'opzione non è disponibile per i Campi *Scelta Multipla* ed è attivata di default per i Campi *Domanda di Controllo*.

Oltre a quelle comuni, per ciascun tipo di Campo si aggiungono delle opzioni specifiche.

#### Campo Testo:

- **Numero massimo di caratteri:** specifica il numero massimo di caratteri digitabili nel Campo. Per esempio, si può fissare a 15 il numero massimo di caratteri per un Campo di testo destinato a raccogliere il Codice Fiscale del Visitatore.
- **Filtro sull'inserimento del testo:** imposta un controllo sulla correttezza dei dati inseriti dal Visitatore nel Campo. È possibile scegliere fra i seguenti filtri:

- **Nessuno (caratteri e numeri):** viene accettato l'inserimento sia di caratteri che di numeri.
- **Solo Numeri:** viene accettato solo l'inserimento di numeri.
- **Numero di Telefono/Fax (numeri e caratteri ' ' e '-'):**  viene accettato l'inserimento di numeri, del carattere "-" e dello spazio.
- **Data (numeri e caratteri '/' e '.'):**  viene accettato l'inserimento di numeri e del carattere "/".

**Posta elettronica:**

- **Richiedi conferma correttezza indirizzo e-mail:** aggiunge automaticamente un Campo in cui il Visitatore deve digitare una seconda volta il proprio indirizzo e-mail. Verrà controllata l'esatta corrispondenza dell'indirizzo e-mail digitato nei due Campi e, se necessario, visualizzato un messaggio di avviso.

**Area di Testo:**

- **Numero massimo di caratteri:** specifica il numero massimo di caratteri digitabili nel Campo.
- **Numero di righe:** definisce l'altezza del Campo, specificando il numero di righe visualizzate (con un massimo di 30).

**Data:**

- **Formato Data:** specifica in che formato deve essere digitata la data, scegliendo fra le consuete formulazioni nazionali e internazionali.
- **Mostra icona 'Calendario':** visualizza accanto al Campo *Data* l'icona "Calendario". Cliccando su questa icona viene visualizzato un calendario attraverso il quale il Visitatore può impostare la data senza doverla digitare.

**Lista:**

- **Numero di righe:** definisce l'altezza del Campo, specificando il numero di righe visualizzate (con un massimo di 30).

**Scelta Multipla/Scelta Singola:**

- **Numero di colonne:** definisce il numero di colonne su cui devono essere disposte le possibili modalità di risposta.

**Password:**

- **Richiedi conferma correttezza password:** aggiunge automaticamente un Campo in cui il Visitatore deve digitare una seconda volta la password scelta. Verrà controllata l'esatta corrispondenza della password digitata nei due Campi e, se necessario, visualizzato un messaggio di avviso.

**Domanda di Controllo:**

- **Risposta corretta:** specifica la risposta corretta che verrà confrontata con quella data dal Visitatore.

**Condizioni di Accettazione:**

- **Testo delle condizioni:** specifica il testo delle condizioni che il Visitatore dovrà accettare prima di poter procedere all'effettivo invio dei dati.

**Separatore:**

- **Colore Testo:**specifica il colore che deve essere utilizzato per il testo.
- **Colore Linea:** specifica il colore che deve essere utilizzato per disegnare la linea del Separatore. Impostando il colore come *Trasparente*, la linea di separazione diventa invisibile e rimane solo il testo associato come *Etichetta*.
- **Visualizza i dati in una nuova scheda:** fa in modo che i campi successivi al separatore non vengano visualizzati immediatamente ma solo in una nuova scheda a cui il Visitatore può accedere cliccando sull'apposito pulsante *Avanti* (aggiunto automaticamente al fondo del Modulo e-mail).

**Descrizione:**

- **Numero di righe:** definisce l'altezza del Campo, specificando il numero di righe visualizzate (con un massimo di 30).
  - **Tipo di Font:** specifica il Tipo di carattere, le dimensioni e lo Stile del testo.
  - **Colore Testo:** specifica il colore che deve essere utilizzato per il testo.
-

- **Allineamento:** specifica l'allineamento del testo inserito, scegliendo tra *Sinistra*, *Centro* e *Destra*.
- **Margine esterno / Margine interno:** impostano il valore in pixel per i margini esterni ed interni del Campo.

Infine, occorre specificare che per i campi *Lista a discesa*, *Lista*, *Scelta Multipla* e *Scelta Singola* è possibile creare l'elenco delle risposte possibili attraverso i seguenti comandi:

- **Aggiungi / Rimuovi:** aggiungono un nuova modalità di risposta o eliminano la modalità di risposta selezionata.
- **Sposta Sopra / Sposta sotto:** agiscono sull'ordine di visualizzazione delle possibili risposte, spostando verso l'alto o verso il basso quella selezionata.
- **Modifica:** modifica la modalità di risposta selezionata. È anche possibile cliccare una seconda volta su una voce già selezionata per poterla modificare.

### Reference: I comandi della sezione Opzioni

Attraverso le opzioni presenti in questa sezione si gestiscono alcune proprietà avanzate dei Campi di un Modulo di Contatto.

Nello specifico, le opzioni disponibili sono:

- **Descrizione del Campo:** permette di comporre un messaggio utile, per esempio, per spiegare al Visitatore cosa viene richiesto nel Campo o come rispondere. Nel caso in cui sia presente, al Campo viene affiancata un'icona (personalizzabile) che indica la disponibilità di maggiori informazioni: passando il mouse su tale icona, il Visitatore potrà visualizzare una Tip con il messaggio predisposto.
- **Attributo <name>:** specifica il valore da associare all'attributo <name> del Campo nel momento in cui viene generato il codice HTML relativo al Modulo di Contatto. Questa opzione è utile, per esempio, quando come metodo di *Invio dei dati* (vedere: [Oggetto Modulo di Contatto | Invio](#)) si imposta *Invia i dati ad un file*.
- **Nome Campo Database:** specifica il nome da attribuire al Campo perché il dato raccolto possa essere correttamente riconosciuto e inserito all'interno di un database. Questa opzione è utile, per esempio, quando come metodo di *Invio dei dati* (vedere: [Oggetto Modulo di Contatto | Invio](#)) si imposta *Invia i dati ad un Database*.

### 7.9.2 Sezione Invio

Attraverso i comandi di questa sezione si definiscono le modalità relative all'invio dei dati raccolti attraverso il Modulo di Contatto creato.

Nel riquadro *Invio dei dati* viene richiesto di specificare come i dati raccolti attraverso il Modulo devono essere inviati al gestore del Sito. È possibile scegliere fra le seguenti alternative:



**Invia i dati per e-mail:** è l'opzione prevista di default. I dati raccolti attraverso il Modulo vengono automaticamente inviati tramite e-mail, sfruttando uno script PHP già predisposto.



**Invia i dati ad un Database:** i dati raccolti attraverso il Modulo vengono inviati automaticamente al database MySQL specificato, tramite uno script PHP già predisposto.



**Invia i dati ad un file:** i dati raccolti attraverso il Modulo vengono gestiti sfruttando lo script che viene specificato (.PHP, .ASP, ecc.). Questa opzione è utile se si vuole utilizzare un proprio script, per esempio per procedere all'invio dei dati se .PHP non è disponibile sul proprio Server, oppure se si vogliono attivare procedure e gestioni particolari.

In base al metodo di invio selezionato occorre specificare una serie di parametri:

<b>Invia i dati per e-mail:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>E-mail mittente:</b> specifica quale indirizzo utilizzare come mittente della e-mail che viene inviata con i dati raccolti attraverso il Modulo creato. Di default come e-mail del mittente viene utilizzata la stessa e-mail del destinatario che, in questo caso, corrisponde con il gestore del Sito. Specificando di usare come e-mail del mittente quella del Visitatore che ha compilato la Form sarà possibile, per esempio, utilizzare direttamente il comando Rispondi del programma di Posta Elettronica.</li> <li>▪ <b>E-mail destinatario:</b> specifica a quale indirizzo e-mail devono essere inviati i dati raccolti attraverso il Modulo creato. È possibile specificare più di un indirizzo e-mail: per farlo occorre digitare tutti gli indirizzi e-mail separati da un punto e virgola (;).</li> <li>▪ <b>Oggetto:</b> specifica l'oggetto della e-mail contenente i dati raccolti attraverso il Modulo creato.</li> <li>▪ <b>Messaggio:</b> specifica il testo che nella e-mail introduce ai dati raccolti attraverso il Modulo creato.</li> </ul>
---------------------------------	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Includi in coda i dati raccolti in formato CSV:</b> fa in modo che i dati raccolti vengano salvati anche in un file di formato .CSV, incluso in coda alla e-mail inviata. In un file .CSV i dati vengono riportati in forma testuale, come un lungo elenco di voci separate da un punto e virgola (;): tali file possono essere agevolmente importati nei programmi per la gestione dei fogli di calcolo (per esempio, Microsoft Excel).</li> </ul>
<b>Invia i dati ad un Database:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Database:</b> specifica il nome del Database da utilizzare, scegliendolo dalla lista di quelli collegati al Progetto corrente. La lista dei Database collegati al Progetto deve essere precedentemente compilata attraverso gli appositi comandi della finestra <a href="#">Gestione Dati</a>.</li> <li>▪ <b>Nome Tabella:</b> in questo campo si deve inserire il nome della Tabella, all'interno del Database, in cui si vogliono raccogliere i dati. Se si inserisce il nome di una Tabella non ancora esistente, questa verrà creata automaticamente.</li> <li>▪ <b>Invia e-mail di notifica di ricezioni dati:</b> fa in modo che venga inviata automaticamente una e-mail di notifica quando vengono ricevuti nuovi dati.</li> <li>▪ <b>E-mail destinatario:</b> specifica l'indirizzo a cui deve essere inviata l'e-mail di notifica di ricezione dei dati.</li> </ul>
<b>Invia i dati ad un file:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>File di elaborazione dati (es PHP, ASP):</b> permette di importare il file di elaborazione che si vuole utilizzare per raccogliere i dati dalla Form e inviarli. In questo caso il file di elaborazione deve essere creato manualmente per risolvere il compito desiderato.</li> </ul>

Nel riquadro *E-mail di conferma all'utente*, se come metodo di *Invio dei dati* non viene scelto *Invia i dati ad un file*, vengono presentate le seguenti opzioni:

- **Invia e-mail di conferma all'Utente che compila il modulo:** attivando questa opzione, è possibile fare in modo che dopo aver compilato il modulo e inviato i dati, il Visitatore riceva automaticamente una e-mail di conferma.
- **E-mail mittente:** campo per digitare un indirizzo e-mail valido e attivo da utilizzare come mittente dell'e-mail di conferma.  
Di default come e-mail del mittente, che in questo caso è l'e-mail del gestore del Sito, viene utilizzato l'indirizzo introdotto come *E-mail destinatario* specificata nella sezione *Invio dei dati*. Digitando una diversa *E-mail mittente* è possibile inviare le e-mail di conferma da un indirizzo diverso da quello su cui si ricevono le e-mail provenienti dal Modulo. Questa opzione è utile nel caso in cui si preferisca utilizzare per le comunicazioni con i Visitatori un indirizzo generico (info@miaazienda.com oppure noreply@miaazienda.com) piuttosto che un indirizzo personale ([nome.cognome@miaazienda.com](#)).
- **E-mail destinatario:** specifica da quale dei Campi inseriti nel Modulo ricavare l'indirizzo di posta elettronica del Visitatore a cui inviare l'e-mail di conferma.
- **Oggetto:** specifica l'oggetto della e-mail di conferma.
- **Messaggio:** specifica il messaggio della e-mail di conferma.
- **Includi in coda i dati raccolti:** aggiunge in coda alla e-mail di conferma i dati raccolti attraverso il Modulo compilato.

Infine, nel riquadro *Opzioni* vengono presentate le seguenti opzioni:

- **Attiva controllo anti-spam 'Captcha':** aggiunge al termine del Modulo di Contatto il controllo anti-spam del Captcha.



È possibile scegliere quale sistema di captcha deve essere utilizzato attraverso l'apposita funzione presente nella finestra [Privacy e Sicurezza | Sicurezza](#).

- **Pagina di Conferma dopo l'invio dei dati:** visualizza la Mappa del Sito per definire quale Pagina deve essere automaticamente visualizzata una volta che il Modulo è stato compilato e i dati raccolti sono stati inviati per e-mail. Piuttosto che rimandare direttamente alla Home Page, è meglio predisporre una Pagina specifica con un messaggio di ringraziamento: questa Pagina dovrà essere resa come una *Nascosta* attraverso l'apposito comando disponibile nel [Passo 3 - Mappa](#).







Per la personalizzazione dell'aspetto grafico delle e-mail inviate automaticamente attraverso il Modulo creato è necessario agire sulle opzioni proposte nella finestra [Composizione E-mail](#).

### 7.9.3 Sezione Stile

Attraverso i comandi di questa sezione si definiscono alcune impostazioni grafiche relative all'aspetto del Modulo di Contatto che si sta creando.

Innanzitutto occorre selezionare l'*Elemento del Modulo* su cui si intende lavorare: è possibile farlo attraverso il menu a discesa dell'omonima opzione oppure cliccando direttamente sull'elemento nella finestra di *Anteprima* disponibile.

Gli elementi su cui è possibile agire sono:

-  **Etichette di testo:** è il testo di descrizione del Campo e serve per specificare l'informazione richiesta o immettere il testo della domanda che si vuole porre.
-  **Campi:** è il riquadro all'interno del quale il Visitatore potrà digitare l'informazione richiesta.
-  **Pulsante di 'Invio':** sono i pulsanti inseriti automaticamente al termine del Modulo di Contatto. Servono, rispettivamente, per inviare tutti i dati immessi nei Campi e per svuotare i Campi dei valori eventualmente presenti.
-  **Descrizione e Validazione dei campi:** si tratta dei messaggi visualizzati per dare informazioni aggiuntive su come compilare i Campi, per invitare a correggere un dato immesso o per esortare a completare un Campo Obbligatorio lasciato vuoto.

In base all'elemento del Modulo selezionato è possibile agire su diverse opzioni presentate nella sezione *Stile*.

Per l'elemento **Etichette di testo** le opzioni disponibili sono:

- **Tipo di Font:** specifica il Tipo di carattere, le dimensioni e lo Stile del testo. Il menu a tendina propone: il comando per applicare il *Font di default* (definito dallo Stile dell'elemento *Testo della Pagina* nella finestra [Stile dei Testi](#)); la lista dei Safe Fonts, ovvero dei font presenti su tutti i dispositivi e per i quali, quindi, non è necessaria alcuna pubblicazione; tutti i Google Fonts e i Web Fonts aggiunti attraverso la finestra [Aggiungi Web Font](#) richiamata dal comando *Altri tipi di carattere*.
- **Colore:** specifica il colore che deve essere utilizzato per il testo.
- **Disposizione:** definisce dove deve essere posizionata l'Etichetta rispetto al Campo. È possibile scegliere fra tre opzioni: *Mostra Etichette sopra ai Campi*, *Mostra Etichette dentro i Campi* e *Mostra Etichette alla sinistra dei Campi*. Se si sceglie di posizionare le Etichette a sinistra dei Campi è possibile definire la *Larghezza (%)*, ovvero la percentuale dello spazio della riga che dovrà essere occupato dall'Etichetta stessa, e *Allineamento* del testo dell'Etichetta.

Per l'elemento **Campi**, invece, le opzioni disponibili sono:

- **Bordo:** specifica lo spessore dei bordi e il fattore di smusso degli angoli, anche singolarmente.
- **Margine:** imposta i valori in pixel dei margini interni applicati al testo dei campi della form.
- **Ombra interna:** applica un'ombra all'interno dei campi in modo da dare un senso di profondità.
- **Colori:** definito lo stato su cui si vuole lavorare (*Campo*, *Campo su selezione*, *Campo su errore*), imposta i colori da utilizzare per *Sfondo*, *Testo* e *Bordo*.

Per l'elemento **Pulsante di 'Invio'** le opzioni disponibili sono:

- **Contenuto:** specifica il testo che deve essere visualizzato nel Pulsante di Invio, al posto della dicitura prevista di default.
- **Tipo di Font:** specifica il Tipo di carattere, le dimensioni e lo Stile del testo. Il menu a tendina propone: il comando per applicare il *Font di default* (definito dallo Stile dell'elemento *Testo della Pagina* nella finestra [Stile dei Testi](#)); la lista dei Safe Fonts, ovvero dei font presenti su tutti i dispositivi e per i quali, quindi, non è necessaria alcuna pubblicazione; tutti i Google Fonts e i Web Fonts aggiunti attraverso la finestra [Aggiungi Web Font](#) richiamata dal comando *Altri tipi di carattere*.
- **Colore Testo / Colore Sfondo:** specificano i colori che devono essere utilizzati per il testo e per lo sfondo del testo dei pulsanti.
- **Bordo:** specifica il colore e lo spessore dei bordi oltre che il fattore di smusso degli angoli dei pulsanti.
- **Margine:** imposta i valori in pixel dei margini interni applicati al testo dei pulsanti.
- **Immagine di sfondo:** seleziona il file grafico (.JPG, .GIF, .PNG.) relativo all'immagine da utilizzare come sfondo.
- **Allineamento:** specifica l'allineamento dei pulsanti inseriti, scegliendo tra *Sinistra*, *Centro* e *Destra*.

Infine, per l'elemento **Descrizione e Validazione dei campi** le opzioni disponibili sono:

- **File icona per Descrizione Campo:** importa un file grafico (formato .JPG, .GIF e .PNG) da utilizzare come icona da affiancare al Campo per indicare la disponibilità di maggiori informazioni.
- **Visualizza la Descrizione su selezione del Campo:** attivando questa opzione il messaggio con le informazioni aggiuntive viene automaticamente visualizzato non appena si clicca all'interno del Campo.
- **In presenza di errori durante la validazione dei dati:** definisce come deve essere visualizzato il messaggio previsto nel caso in cui un Campo non sia stato compilato correttamente o, se impostato come Obbligatorio, sia stato lasciato vuoto. È possibile scegliere fra una delle seguenti opzioni: *Mostra finestra di dialogo del Browser*, *Mostra finestra di popup interna* o *Mostra Tip a fianco del Campo non valido*.

## 7.10 Oggetto Commenti e Voti

L'Oggetto Commenti e Voti permette ai Visitatori di un Sito Web di poter lasciare firme e commenti e/o di esprimere un voto. Si compone di un breve Modulo che i Visitatori devono compilare e della lista dei commenti che sono già stati rilasciati da altri.

WebSite X5 consente, non solo, di personalizzare il Modulo ma anche di gestire l'effettiva pubblicazione dei commenti attraverso un apposito [Pannello di Controllo](#) online e, lavorando con l'edizione Pro, l'[App Web Site X5 Manager](#).

Sempre con l'edizione Pro, in alternativa, i commenti possono essere gestiti anche attraverso sistemi come quelli messi a disposizione da Facebook e Disqus.



L'Oggetto Commenti e Voti è ideale anche per raccogliere le recensioni degli Utenti sui Prodotti/Servizi presentati sul Sito ed eventualmente messi in vendita nel carrello di e-commerce.

---

### Reference: Le impostazioni per l'Oggetto Commenti e Voti

Per procedere alla creazione di un Oggetto Commenti e Voti occorre, per prima cosa, definire il *Sistema di gestione dei commenti* che si intende utilizzare, scegliendo tra:



**WebSite X5:** è il sistema interno di WebSite X5 e prevede l'utilizzo di un apposito [Pannello di Controllo](#) online.



**Facebook:** utilizza il Social Plug-in di Facebook per gestire discussioni e commenti.



**Disqus:** è il sistema fornito da Disqus.

Se si utilizza il *Sistema di gestione dei commenti* interno di WebSite X5, per procedere alla creazione dell'Oggetto Commenti e Voti, occorre definire il *Tipo di contenuto* che i Visitatori del Sito potranno lasciare, scegliendo tra:



**Commento e Voto:** i Visitatori potranno lasciare un commento scritto e, in più, esprimere un voto.



**Commento:** i Visitatori potranno lasciare un commento ma non votare.



**Voto:** i Visitatori potranno votare ma senza lasciare alcun commento.

A seconda del *Tipo di contenuto* selezionato è possibile definire alcune opzioni relative all'*Impostazione Commenti*:

- **Metodo di visualizzazione:** definisce se i commenti lasciati dai Visitatori possono essere visualizzati subito online, oppure se devono prima essere approvati attraverso i comandi del [Pannello di Controllo](#) online.
  - **Ordine di visualizzazione:** definisce in quale ordine cronologico devono essere visualizzati i commenti pubblicati, se dal più recente al più vecchio o viceversa.
  - **Numero di commenti per Pagina:** definisce il numero di commenti massimo che deve essere visualizzato per Pagina.
  - **Mostra pulsante 'Abuso':** fa in modo che venga messo a disposizione dei Visitatori il pulsante "Abuso" attraverso il quale possono segnalare eventuali comportamenti scorretti.
  - **Attiva controllo anti-spam 'Captcha':** aggiunge il controllo anti-spam del Captcha al termine della form per l'inserimento di un commento.
-





È possibile scegliere quale sistema di captcha deve essere utilizzato attraverso l'apposita funzione presente nella finestra [Privacy e Sicurezza | Sicurezza](#).

- **Stile Voto:** definisce lo stile dell'elemento grafico (per esempio, una serie di 5 stelline) proposto al Visitatore per permettergli di votare. Questa è l'unica opzione disponibile se si seleziona *Voto* come *Tipo di contenuto*.

Se, invece, come *Sistema di gestione dei commenti* si decide di utilizzare Facebook, occorre definire le seguenti *Impostazione Commenti*:

- **Colore:** imposta colori chiari o scuri per gli elementi in primo piano, in modo da avere un corretto contrasto rispetto allo sfondo.
- **Post visibili:** definisce il numero di post che devono essere visualizzati nel riquadro dei commenti.



Per maggiori informazioni sul funzionamento dei Social Plug-in di Facebook, vedere: <https://developers.facebook.com/docs/plugins/>

Infine se come *Sistema di gestione dei commenti* si decide di utilizzare Disqus, è possibile definire le seguenti *Impostazione Commenti*:

- **Disqus Short Name:** è il nome assegnato come identificativo del Sito durante il setup del servizio su Disqus. Tutti i commenti ricevuti attraverso un Sito verranno automaticamente associati allo Short Name impostato in modo da poter essere caricati e visualizzati correttamente.



Per maggiori informazioni sul sistema di gestione delle discussioni offerte da Disqus, vedere: <http://disqus.com/websites/>

Per la visualizzazione dei commenti è possibile definire le seguenti *Proprietà*:

- **Altezza:** imposta il valore in pixel dell'altezza dell'Oggetto Commenti e Voti. Ogni volta che un Visitatore lascia un commento e questo viene pubblicato online, va ad aggiungersi alla lista di quelli già presenti: fissando l'altezza dell'Oggetto si fa in modo che, oltre un certo limite, l'elenco dei commenti possa essere fatto scorrere attraverso una barra di scroll, contenendo la lunghezza complessiva della Pagina.
- **Abilita Altezza Automatica:** fa in modo che l'Oggetto assuma automaticamente l'altezza minima necessaria perché il contenuto possa essere visualizzato completamente, senza il ricorso alla barra di scorrimento. L'opzione ha effetto solo se l'Oggetto è posizionato all'interno di una riga della [Griglia di impaginazione](#) in cui non sono presenti altri Oggetti, ovvero non è affiancato da Oggetti le cui altezze determinano il layout della Pagina.

### Reference: I metodi di invio dei dati

Se per gestire i commenti si utilizza il [Pannello di Controllo](#) di WebSite X5, nella sezione *Salvataggio dei dati* è possibile specificare come i dati raccolti attraverso il Modulo da compilare per pubblicare un commento devono essere salvati e inviati al gestore del Sito.

Mentre se si lavora con l'edizione Evo i dati raccolti possono essere solo salvati su Server, lavorando con l'edizione Pro è possibile scegliere di archivarli su un database:



**Invia i dati ad un file:** i dati raccolti attraverso il Modulo vengono salvati in un file creato nella cartella su Server specificata.



**PRO Invia i dati ad un Database:** i dati raccolti attraverso il Modulo vengono inviati automaticamente al database MySQL specificato, tramite uno script PHP già predisposto.

In base al metodo di salvataggio selezionato occorre specificare una serie di parametri:

<b>Invia i dati ad un file:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Sottocartella su Server dove salvare i dati:</b> specifica in quale sottocartella, all'interno della cartella su Server con accesso in scrittura tramite PHP, devono essere salvati i dati. La cartella su Server principale è quella già specificata tramite l'opzione <i>Cartella su Server con accesso in scrittura</i> presente nella finestra <a href="#">Gestione Dati</a>. Se non viene specificata alcuna sottocartella, i dati vengono salvati direttamente nella cartella su Server principale.</li> <li>▪ <b>Invia una e-mail di notifica ricezione di un commento:</b> fa in modo che venga inviata automaticamente una e-mail di notifica quando vengono ricevuti nuovi dati.</li> <li>▪ <b>E-mail destinatario:</b> specifica l'indirizzo a cui deve essere inviata l'e-mail di notifica di ricezione dei dati.</li> </ul>
---------------------------------	--

<p><b>PRO</b> Invia i dati ad un Database:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Database:</b> specifica il nome del Database da utilizzare, scegliendolo dalla lista di quelli collegati al Progetto corrente.</li> <li>▪ <b>Prefisso Tabelle:</b> in questo campo si deve inserire il nome della Tabella, all'interno del Database, in cui si vogliono raccogliere i dati. Se si inserisce il nome di una Tabella non ancora esistente, questa verrà creata automaticamente.</li> <li>▪ <b>Invia una e-mail di notifica ricezione di un commento:</b> fa in modo che venga inviata automaticamente una e-mail di notifica quando vengono ricevuti nuovi dati.</li> <li>▪ <b>E-mail destinatario:</b> specifica l'indirizzo a cui deve essere inviata l'e-mail di notifica di ricezione dei dati.</li> </ul>
--	--



Normalmente i Provider permettono l'accesso in scrittura per ogni cartella del Server: in questi casi non è necessario specificare alcun percorso per la cartella pubblica. Al contrario, per conoscere il percorso completo della cartella pubblica è necessario contattare il proprio Provider dello spazio Web.

Nella sezione *WebSite Test* del [Pannello di Controllo](#) online è possibile verificare se la cartella con accesso in scrittura specificata, e le eventuali sottocartelle in essa presenti, esistono e, in caso positivo, se permettono effettivamente la scrittura dei dati.



**PRO** La lista dei Database collegati al Progetto deve essere precedentemente compilata attraverso gli appositi comandi della finestra [Gestione Dati](#).



Se si decide di utilizzare il [Pannello di Controllo](#) di WebSite X5 per gestire i commenti, per il corretto funzionamento di questo Oggetto è necessario fare in modo che la Pagina in cui è contenuto sia salvata come file .PHP.

Per impostare l'estensione della Pagina occorre utilizzare l'opzione *Estensione del file generato* presente nella finestra [Proprietà Pagina | Esperto](#).


Sempre nel caso si utilizzi il Sistema di gestione dei commenti interno di WebSite X5, oltre che attraverso il [Pannello di Controllo online](#), i commenti possono essere gestiti anche mediante l'App per iOS e Android [WebSite X5 Manager](#). Attraverso i comandi disponibili nella finestra [Pannello di Controllo](#), è possibile procedere all'installazione dell'App e attivare l'invio di notifiche push.

Nello specifico, è possibile fare in modo che l'App invii in automatico all'Amministratore del Sito una notifica ogni volta che viene pubblicato un nuovo commento.

## 7.11 Oggetto Animazione HTML5

WebSite X5 consente di inserire all'interno delle pagine qualsiasi animazione in HTML5 realizzata con il programma WebAnimator (formato .WAX5): dal semplice banner con testi e immagini, a filmati più complessi ed interattivi. Le animazioni in HTML5 offrono il vantaggio di funzionare correttamente su tutti i più moderni Browser, oltre che su qualsiasi tipo di dispositivo: desktop, tablet e smartphone.

Per impostare l'Oggetto Animazione HTML5 occorre definire:

- **File locale su PC:** cliccando sul pulsante  si possono sfogliare le risorse disponibili per individuare il file in formato .WAX5 da importare.



Con WebAnimator puoi creare gif e banner animati perfetti per il tuo Sito Web. Provalo subito su [www.webanimator.com](http://www.webanimator.com).

Per semplificare l'integrazione in WebSite X5 delle animazioni realizzate con WebAnimator, è stato introdotto il formato .WAX5. È dunque necessario:

- realizzare l'animazione con WebAnimator;
- esportare l'animazione in formato .WAX5;
- utilizzare il file così ottenuto per importarlo in WebSite X5.

## 7.12 Oggetto Catalogo Prodotti

Una delle funzioni più interessanti di WebSite X5 è quella di permettere la creazione e gestione di Siti di [E-commerce](#), attraverso i quali è possibile non solo presentare i propri Prodotti su una vetrina potenzialmente affacciata sul mondo intero, ma anche venderli direttamente on-line.

Oltre a permettere l'inserimento dei Prodotti e la gestione del carrello, WebSite X5 consente di approntare un vero e proprio catalogo online attraverso un apposito Oggetto, chiamato Catalogo Prodotti. Con questo Oggetto è possibile presentare un gruppo di Prodotti, selezionati fra quelli già inseriti nel Carrello e-commerce, attraverso delle Schede Prodotto che ne riassumono le informazioni principali e ne permettono l'acquisto.

I comandi disponibili per creare un Oggetto Catalogo Prodotti sono articolati nelle seguenti sezioni:

- [Elenco](#)
- [Impostazioni](#)



Perché l'Oggetto Catalogo Prodotti funzioni correttamente, è necessario aver precedentemente inserito dei Prodotti all'interno del Carrello di e-commerce attraverso i comandi della sezione [E-commerce](#) del [Passo 1 - Impostazioni del Sito | Avanzate](#).

### 7.12.1 Sezione Elenco

Attraverso questa sezione è possibile specificare quali Prodotti devono essere visualizzati nell'Oggetto Catalogo Prodotti.

La colonna di sinistra della finestra presenta l'*Elenco Categorie e Prodotti* inseriti durante la creazione del [E-commerce](#) disponibile al [Passo 1 - Impostazioni del Sito | Avanzate](#).

Di fianco a ciascuna Categoria e a ciascun Prodotto è presente un check box: è sufficiente cliccare sui check box corrispondenti alle Categorie e/o ai Prodotti che si intendono attivare per fare in modo che vengano inseriti all'interno dell'Oggetto Catalogo Prodotti che si sta componendo. Tutti i Prodotti selezionati vengono automaticamente visualizzati all'interno della colonna di destra della finestra.



Attivare una Categoria o attivare tutti i Prodotti appartenenti a una Categoria non è la stessa cosa: solo nel primo caso, infatti, se in un secondo momento verranno aggiunti nuovi Prodotti a una Categoria, questi verranno automaticamente aggiunti negli Oggetti Catalogo Prodotti a cui sono collegati.

I Prodotti inseriti nella colonna di destra della finestra possono essere ordinati cliccando sul pulsante **Ordinamento** e selezionando il tipo di ordinamento che si intende applicare: *Personalizzato*, *Nome*, *Categoria*, *Prezzo*, *Ascendente* o *Discendente*.

Selezionando l'ordinamento *Personalizzato* è possibile utilizzare i pulsanti **Sposta su** / **Sposta Giù** per definire manualmente l'ordine dei Prodotti.

### 7.12.2 Sezione Impostazioni

Attraverso le opzioni proposte in questa sezione è possibile definire alcune impostazioni grafiche relative alle Schede attraverso le quali vengono presentati i Prodotti inseriti nell'elenco.

La Scheda di un Prodotto è composta dai seguenti elementi, tutti impostati in base a quanto definito in [E-commerce | Finestra Impostazioni Prodotto](#):

- Sfondo;
- Copertina: riprende la prima delle immagini inserite per il Prodotto nella sezione *Immagine* della finestra [Impostazioni Prodotto](#);
- Nome del Prodotto;
- Descrizione;
- Dettagli: comprende la Categoria, le Varianti di Prodotto, la Disponibilità, il Prezzo, la visualizzazione dell'IVA, il Campo Quantità;
- Pulsante: ha attivo il link che porta all'inserimento del Prodotto nel carrello.

Ovviamente, nel caso in cui elementi come la Copertina o le Varianti di Prodotto non siano stati specificati, queste informazioni non saranno inserite nella Scheda.

Per quanto riguarda la disponibilità, lavorando con l'edizione Pro, nella Scheda Prodotto viene visualizzata non solo l'icona per la *Disponibilità Indicativa* ma anche il numero che ne specifica la *Disponibilità Effettiva*.

Prima di tutto, attraverso le opzioni disponibili nella sezione *Impostazioni Schede* occorre definire come queste devono essere composte e impaginate scegliendo un tipo di visualizzazione fra i seguenti:



**Copertina a sinistra, titolo e contenuti a destra**



**Titolo e contenuti a sinistra, copertina a destra**



**Copertina in alto, titolo e contenuti in basso**



**Titolo in alto, copertina e contenuti in basso**



A prescindere dalla tipologia scelta, sul nome ed eventualmente sull'immagine presenti nelle Schede Prodotto viene automaticamente attivato il link impostato attraverso l'opzione *Collegamento* (es. *Pagina scheda prodotto*) della finestra

---



---

### [Impostazioni Prodotto | Generale.](#)

---

Impostato il tipo di visualizzazione, è poi possibile agire sulle seguenti opzioni:

- **Schede per riga:** specifica quante Schede Prodotto devono essere affiancate su un'unica riga.
- **Altezza schede:** specifica il valore in pixel che deve essere assunto in altezza dalla singole Schede Prodotto. In base a tale parametro, le immagini associate ai Prodotti vengono automaticamente ridimensionate. Se i testi di descrizione dei Prodotti sono troppo lunghi per poter essere visualizzati in maniera completa, viene visualizzata la barra di scorrimento.
- **Margine schede:** imposta il valore in pixel della distanza che deve essere mantenuta tra le Schede.
- **Dimensione copertina (%):** imposta la larghezza dell'immagine di Copertina rispetto ai contenuti, nel caso sia posizionata a sinistra o a destra, o rispetto all'altezza della Scheda, nel caso sia posizionata in alto, sopra o sotto il Nome del Prodotto.
- **Margine copertina / Margine contenuti:** impostano rispettivamente il valore in pixel per la distanza tra l'immagine di Copertina o il contenuto (Nome e Descrizione) e i bordi della Scheda.

Definiti questi parametri, è poi possibile impostare le proprietà grafiche dei diversi elementi che compongono le Schede dei Prodotti. Selezionato l'*Elemento* su cui si vuole agire vengono proposte le opzioni disponibili:


- **Visibile:** fa in modo che l'elemento della Scheda sia visibile o meno. Questa opzione non è disponibile per lo *Sfondo* e la *Copertina*. Selezionando l'elemento *Dettagli*, invece, è possibile specificare se visualizzare o meno informazioni come la *Categoria*, la *Disponibilità* o il *Prezzo*.
- **Tipo di Font:** specifica il tipo di carattere, le dimensioni e lo Stile del testo per il *Nome* del Prodotto, la *Descrizione*, i *Dettagli* e il *Pulsante*. Il menu a tendina propone: il comando per applicare il *Font di default* (definito dallo Stile dell'elemento *Testo della Pagina* nella finestra [Stile dei Testi](#)); la lista dei Safe Fonts, ovvero dei font presenti su tutti i dispositivi e per i quali, quindi, non è necessaria alcuna pubblicazione; tutti i Google Fonts e i Web Fonts aggiunti attraverso la finestra [Aggiungi Web Font](#) richiamata dal comando *Altri tipi di carattere*.
- **Colore Testo:** specifica il colore del testo per il *Nome* del Prodotto, la *Descrizione*, i *Dettagli* e il *Pulsante*. Selezionando l'elemento *Dettagli*, il colore definito per il Testo viene utilizzato anche per la linea posta sotto la *Descrizione*.
- **Colore Sfondo:** specifica il colore dello *Sfondo* della Scheda e del Pulsante.
- **Spessore:** specifica lo spessore dei bordi dello *Sfondo* della Scheda e del Pulsante.
- **Colore:** specifica il colore dei bordi dello *Sfondo* della Scheda e del Pulsante.
- **Smusso:** definisce il fattore di smusso per gli angoli dello *Sfondo* della Scheda e del Pulsante.
- **Ombratura:** applica un'ombra allo *Sfondo* della Scheda, definendone il colore, la posizione, la diffusione e la dimensione.
- **Adatta dimensioni:** se attiva, fa in modo che l'immagine di Copertina occupi tutto lo spazio a disposizione all'interno della Scheda, sia larghezza che in altezza. Nel caso in cui le proporzioni non corrispondano, l'immagine viene centrata e tagliata. Se non attiva, invece, l'immagine di Copertina viene adattata o alla larghezza o all'altezza dello spazio a disposizione.
- **Mostra Categoria:** visualizza nella Scheda Prodotto la Categoria in cui, in base a quanto definito nella finestra [E-commerce | Prodotti](#), è inserito il Prodotto.
- **Mostra Campo Quantità:** visualizza nella Scheda Prodotto un Campo Quantità per permettere al Cliente di specificare la quantità del Prodotto che intende inserire nel carrello.
- **PRO Mostra Disponibilità:** visualizza nella Scheda Prodotto, oltre all'icona per la *Disponibilità Indicativa*, anche il numero che ne specifica la *Disponibilità Effettiva*.



Se si attiva l'opzione *Mostra Disponibilità* ed è presente almeno un Prodotto per il quale è prevista la visualizzazione di questo tipo di disponibilità, per la Pagina che ospita l'Oggetto Catalogo Prodotti deve essere impostata l'estensione .PHP: è possibile farlo tramite l'opzione *Estensione del file generato* presente nella finestra [Proprietà Pagina | Esperto](#).

- **Mostra Prezzo:** visualizza il prezzo associato al Prodotto, con o senza IVA, nella Scheda Prodotto.
  - **Modalità:** specifica se come *Pulsante* deve essere utilizzato un *Testo* o un'immagine. Nel primo caso è possibile sfruttare le opzioni disponibili per definire lo stile del link testuale; nel secondo caso, invece, come immagine viene automaticamente ripresa quella impostata nella sezione *Immagini* della finestra [E-commerce | Opzioni](#).
  - **Margini:** imposta il valore in pixel per il margine tra la scritta e il bordo del *Pulsante*.
-

Solo nell'edizione Pro, è possibile applicare sulle Schede Prodotto delle *Coccarde* definendo:

- **PRO Tipo di Coccarda:** definisce le impostazioni per le coccarde da visualizzare nelle Schede Prodotto nei casi di "Nuovo Prodotto" o di "Prodotto in sconto".
- **PRO File Immagine:** definisce l'immagine che deve essere utilizzata come coccarda. È possibile cliccare sulla freccia presente nel campo per selezionare un'immagine dalla libreria disponibile o cliccare sul pulsante  e importare il file grafico (.JPG, .GIF, .PNG.) relativo all'immagine da utilizzare.
- **PRO Allineamento:** specifica come deve essere allineata la coccarda all'interno della Scheda Prodotto.
- **PRO Larghezza (%):** specifica la larghezza della coccarda in percentuale rispetto alle dimensioni della Scheda Prodotto.

Infine, tramite le funzioni del riquadro *Opzioni* è possibile definire:

- **Aggiungi senza visualizzare il Carrello:** fa in modo che, cliccando sul pulsante di acquisto, il Cliente aggiunga direttamente il Prodotto fra quelli ordinati senza essere automaticamente indirizzato al Carrello.
- **Attiva collegamento su immagine:** attiva sulle diverse immagini della Scheda Prodotto il collegamento con le relative immagini ingrandite. Tali immagini ingrandite vengono visualizzate attraverso la finestra Show Box. Questo collegamento viene sostituito con quello eventualmente impostato attraverso l'apposita opzione presente nella finestra [Impostazioni Prodotto | Generale](#).



L'aspetto della finestra Show Box può essere completamente personalizzato: attraverso le opzioni presenti al Passo 2 nella finestra [Finestra a comparsa ShowBox](#) è, per esempio, possibile impostare colori, ombra, opacità ed effetti di apertura.

## 7.13 Oggetto Contenuto Dinamico

Ci sono situazioni in cui, creato un Sito Web e pubblicato online, è utile fare in modo che determinate persone possano intervenire per aggiornare alcuni contenuti specifici: può essere il caso dei Clienti per i quali è stato realizzato il Sito o quello dei Siti di Associazioni in cui più colleghi possono pubblicare novità ed eventi. In questi casi, gli Utenti abilitati devono poter lavorare direttamente online (senza dover necessariamente disporre del programma e/o del file di progetto) e avere la possibilità di aggiornare unicamente i contenuti definiti, senza però poter modificare altre sezioni o impostazioni grafiche relative al layout.

WebSite X5 soddisfa questo tipo di esigenza grazie all'Oggetto Contenuto Dinamico. Impiegando l'Oggetto Contenuto Dinamico l'Autore del Sito avrà sempre il pieno controllo sul progetto ma potrà decidere di affidare a Utenti da lui attivati l'onere dell'aggiornamento di alcuni contenuti ottenendo, in questo modo, un duplice vantaggio:

- risparmierà il tempo che avrebbe dovuto dedicare per l'aggiornamento del Sito;
- il Sito sarà comunque costantemente aggiornato.

### Reference: Le impostazioni per l'Oggetto Contenuto Dinamico

Per impostare un Oggetto Contenuto Dinamico occorre, innanzi tutto definire per quali Utenti o Gruppi di Utenti attivare i permessi per modificare i contenuti dell'Oggetto stesso.

Nella sezione Gruppi/Utenti viene visualizzato l'elenco dei Gruppi e/o dei singoli Utenti già definiti. È sufficiente cliccare in corrispondenza dei Gruppi e/o degli Utenti per far comparire il segno di spunta accanto a quelli a cui si vuole accordare la possibilità di modificare i contenuti dell'Oggetto Contenuto Dinamico. Attivare un Gruppo o attivare tutti gli Utenti appartenenti a un Gruppo non è la stessa cosa: solo nel primo caso, infatti, se in un secondo momento verranno aggiunti nuovi Utenti al Gruppo, a questi verrà automaticamente dato il permesso di aggiornare i contenuti dell'Oggetto Dinamico.



Per creare nuovi Gruppi/Utenti è sufficiente accedere alla finestra [Gestione Accessi](#) del [Passo 1 - Impostazioni del Sito | Avanzate](#).

Per l'Oggetto Contenuto Dinamico è possibile agire sulle seguenti *Proprietà*:

- **Altezza:** imposta il valore in pixel dell'altezza dell'Oggetto Contenuto Dinamico. Fissando l'altezza dell'Oggetto si fa in modo che, oltre un certo limite, il contenuto immesso venga fatto scorrere attraverso una barra di scroll, salvaguardando il layout complessivo della Pagina.
- **Abilita Altezza Automatica:** fa in modo che l'Oggetto assuma automaticamente l'altezza minima necessaria perché il contenuto possa essere visualizzato completamente, senza il ricorso alla barra di scorrimento. L'opzione ha effetto solo se l'Oggetto è posizionato all'interno di una riga della [Griglia di impaginazione](#) in cui non sono presenti altri Oggetti, ovvero non è affiancato da Oggetti le cui altezze determinano il layout della Pagina.

## Reference: I metodi di invio dei dati

Nelle sezione *Salvataggio dei dati* è possibile specificare come i contenuti specificati dagli Utenti abilitati per poter modificare l'Oggetto Contenuto Dinamico devono essere salvati:



**Invia i dati ad un file:** i contenuti vengono salvati in un file creato nella cartella su Server specificata.



**Invia i dati ad un Database:** i contenuti vengono inviati automaticamente al database MySQL specificato, tramite uno script PHP già predisposto.

In base al metodo di salvataggio selezionato occorre specificare una serie di parametri:

<p><b>Invia i dati ad un file:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Sottocartella su Server dove salvare i dati:</b> specifica in quale sottocartella, all'interno della cartella su Server con accesso in scrittura tramite PHP, devono essere salvati i dati. La cartella su Server principale è quella già specificata tramite l'opzione <i>Cartella su Server con accesso in scrittura</i> presente nella finestra <a href="#">Gestione Dati</a>. Se non viene specificata alcuna sottocartella, i dati vengono salvati direttamente nella cartella su Server principale.</li> </ul>
<p><b>Invia i dati ad un Database:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Database:</b> specifica il nome del Database da utilizzare, scegliendolo dalla lista di quelli collegati al Progetto corrente.</li> <li>▪ <b>Prefisso Tabelle:</b> in questo campo si deve inserire il nome della Tabella, all'interno del Database, in cui si vogliono raccogliere i dati. Se si inserisce il nome di una Tabella non ancora esistente, questa verrà creata automaticamente.</li> </ul>



La lista dei Database collegati al Progetto deve essere precedentemente compilata attraverso gli appositi comandi della finestra [Gestione Dati](#).



Dopo aver impostato i parametri necessari per configurare l'Oggetto Contenuto Dinamico è necessario cliccare sul pulsante *Anteprima* in modo da visualizzare il Sito all'interno del Browser interno. Nella pagina aperta, al posto dell'Oggetto Contenuto Dinamico compare un invito a cliccare per scrivere il testo e, su passaggio del mouse, viene visualizzato un contorno tratteggiato che indica lo spazio occupato dall'Oggetto. Cliccando all'interno di quest'area viene visualizzato un editor di testo online attraverso il quale è possibile procedere all'inserimento del contenuto proposto di default dall'Oggetto.



Per il corretto funzionamento di questo Oggetto è necessario fare in modo che la Pagina in cui è contenuto sia salvata come file .PHP. Per impostare l'estensione della Pagina occorre utilizzare l'opzione *Estensione del file generato* presente nella finestra [Proprietà Pagina | Esperto](#).



Attraverso la sezione *Oggetto Contenuto Dinamico* del [Pannello di Controllo](#) online e dell'[App WebSite X5 Manager](#) è possibile visualizzare l'elenco di tutti gli Oggetti Dinamici inseriti nel Sito: cliccando su un Oggetto è possibile aprire la Pagina del Sito in cui è contenuto per procedere, eventualmente, alla sua modifica.

## 7.14 Oggetto Codice HTML

WebSite X5 propone un Oggetto specifico per ogni tipo di contenuto che si può voler inserire all'interno di una Pagina: testo, immagine, animazione, modulo di contatto, ecc. Grazie alla possibilità, poi, di gestire anche l'Oggetto Codice HTML, le possibilità diventano virtualmente illimitate. Grazie all'Oggetto Codice HTML, infatti, è possibile inserire direttamente porzioni di codice e risolvere così funzioni particolari, anche inizialmente non previste.

I comandi disponibili per creare un Oggetto Codice HTML sono articolati nelle seguenti sezioni:

- [Codice HTML](#)
- [Esperto](#)

### 7.14.1 Sezione Codice HTML

In questa sezione è disponibile un editor attraverso il quale comporre il codice HTML che si vuole introdurre nella Pagina.

L'editor disponibile nel riquadro *Codice HTML* mette a disposizione i seguenti comandi:



**Taglia [CTRL+X] - Copia [CTRL+C] - Incolla [CTRL+V]**

Tagliano, copiano e incollano il testo selezionato.



### Annulla [CTRL+Z] - Ripristina

Annullano e ripristinano l'ultima operazione eseguita/annullata.

Per facilitare la scrittura/lettura del codice, l'editor HTML prevede:

- la **numerazione automatica** delle righe di codice;
- l'**evidenziazione della sintassi** (Syntax highlighting). Questa funzione fa in modo che determinati elementi del codice vengano distinti attraverso l'uso di colori, senza che per questo sia modificato in alcun modo il significato del testo;

Com'è facile immaginare, l'introduzione di queste funzioni non solo rende più veloce la scrittura del codice, ma concorre anche a rendere la struttura del codice inserito più chiaro e leggibile permettendo, di conseguenza, di individuare più semplicemente eventuali errori.

### 7.14.2 Sezione Esperto

Attraverso i comandi di questa sezione si può creare un Foglio di stile (.CSS) e/o definire la lista dei file da allegare all'Oggetto Codice HTML a cui si sta lavorando.

Nel riquadro *Codice CSS* è disponibile un editor (analogo a quello presente nella [Sezione Codice HTML](#)) attraverso il quale è possibile digitare le istruzioni per comporre il Foglio di stile. Ricordiamo che lo scopo del CSS è di definire l'aspetto grafico delle pagine HTML a cui sono collegati.

Nel riquadro *File allegati al codice*, invece, tutti i file collegati vengono visualizzati attraverso una tabella riassuntiva in cui, oltre al nome del file, viene riportato anche il *Percorso relativo su Server*.

Per comporre la lista dei file collegati al Codice HTML è possibile utilizzare i seguenti comandi:

- **Aggiungi...:** inserisce, attraverso la finestra [Pubblica file collegato](#) richiamata, un nuovo file collegato.
- **Modifica...:** richiama la finestra [Pubblica file collegato](#) per modificare le impostazioni definite per il file selezionato nella tabella riassuntiva dei File collegati.
- **Rimuovi:** elimina il file selezionato fra quelli presenti nella tabella riassuntiva dei File collegati.

## 7.15 Oggetto Cerca

Nei Siti Web ricchi di contenuti e, in modo particolare, nei carrelli di e-commerce con molti prodotti, è consueto poter utilizzare un campo di ricerca per individuare velocemente i contenuti o i prodotti di interesse.

Con WebSite X5 è possibile utilizzare l'apposito Oggetto Cerca per inserire un campo di ricerca o nell'Header/Footer del Modello o direttamente come contenuto delle Pagine di un Sito. Questo Oggetto sfrutta un Motore di ricerca interno che è in grado di estendere la ricerca su Pagine, Immagini, Video, Prodotti del Carrello e-commerce e Blog: i risultati della ricerca, ordinati in base alla loro pertinenza, vengono poi restituiti in Pagine che vengono create automaticamente dal Programma.

### Reference: Le impostazioni per creare un Campo di ricerca

Per inserire un Campo di ricerca occorre, innanzi tutto, scegliere il *Tipo di visualizzazione* che si intende utilizzare:

**Campo di ricerca e Pulsante** : vengono inseriti affiancati sia il Campo di ricerca, in cui sarà possibile digitare il testo da ricercare, sia il Pulsante Cerca, su cui occorrerà cliccare per avviare la ricerca.

**Solo Campo di ricerca** : viene inserito solo il Campo di ricerca. Una volta digitato il testo da ricercare, sarà necessario premere sul tasto *Invio* per avviare la ricerca.

**Solo Pulsante e Campo di ricerca visibile su clic** : viene inserito solo il Pulsante Cerca. Cliccando sul Pulsante, compare il Campo di ricerca: digitato il testo da ricercare, sarà necessario cliccare una seconda volta sul Pulsante per avviare la ricerca.

In base al *Tipo di visualizzazione* scelto, sono disponibili alcune impostazioni di *Grafica*:

- **Disposizione:** definisce se il Campo di ricerca deve essere posizionato a sinistra o a destra rispetto al Pulsante.
- **Tipo di Font:** specifica il Tipo di carattere, le dimensioni e lo Stile del testo.

- **Margini:** imposta il valore in pixel per i margini del testo, in modo da poterlo posizionare con precisione decidendo quanto deve essere distante dai bordi del campo di ricerca.
- **Distanza:** imposta il valore in pixel della distanza tra il Campo di ricerca e il Pulsante.

Per definire l'aspetto del *Campo di Ricerca* e del *Pulsante* sono disponibili le seguenti opzioni:

- **Etichetta:** specifica il testo che deve essere visualizzato di default all'interno del Campo di ricerca o all'interno del Pulsante.
- **Testo / Colore Sfondo:** specificano il colore dello sfondo del testo e del testo su cui si sta lavorando.
- **Colore:** specifica il colore dei bordi, anche singolarmente.
- **Fattore di smusso:** definisce il fattore di smusso per gli angoli, anche singolarmente.

Infine, è possibile fare in modo che all'interno del Campo di ricerca venga visualizzata un'icona attivando o meno l'opzione **Mostra Icona**. Nel caso, è poi possibile agire sull'icona attraverso le seguenti opzioni:

- **Stile:** definisce lo stile dell'icona, scegliendo fra le grafiche proposte.
- **Posizione:** specifica se l'icona deve essere visualizzata all'interno del Campo di ricerca o del Pulsante.
- **Allineamento:** allinea l'icona inserita a *Sinistra* o a *Destra* rispetto al Campo di ricerca o al Pulsante in cui è inserita.



- Inserendo un *Oggetto Cerca* nella sezione *Header / Footer* del Modello o come contenuto delle Pagine, viene automaticamente visualizzata sulla [Mappa](#) la Pagina Speciale "Cerca": è possibile selezionarla e richiamare la finestra [Proprietà Pagina](#) per definirne le proprietà principali.
  - I risultati delle ricerche effettuate all'interno del Sito vengono restituiti in Pagine create automaticamente dal Programma: l'aspetto grafico di tali Pagine è stabilito sulla base delle impostazioni di stile dei testi (vedi [Stile dei Testi](#) al [Passo 2 - Impostazioni del Modello](#)).
- 

## 7.16 Funzioni comuni

### 7.16.1 Finestra Web Font

In tutti i punti in cui viene inserito un testo, si tratti di un paragrafo più o meno lungo come della breve etichetta di un pulsante, WebSite X5 consente di definirne lo stile impostando parametri come: il tipo di font, la dimensione, il grassetto, il colore, ecc...

La scelta del tipo di font, in particolare, può essere effettuata attraverso un menu a tendina che propone:

- il comando *Font di default*: fa in modo che venga applicato al testo selezionato il tipo di font impostato per il *Testo della Pagina* nella finestra [Stile dei Testi](#);
  - l'elenco dei soli Web Safe Font installati sul sistema;
  - il comando *Altri tipi di carattere*: consente di accedere alla finestra *Web Font* per definire quali font devono essere collegati al Progetto, aggiungendo alla lista dei font disponibili sia dei Google Font che dei Web Font generici.
- 



Per maggiori informazioni su Web Safe Font, Google Font e Web Font vedere: [Font standard e Web Font](#).

---

I comandi disponibili nella finestra *Web Font* per agire sulla composizione della lista dei Font utilizzabili nel Progetto sono:

- **Aggiungi:** richiama la finestra [Aggiungi Web Font](#) attraverso la quale è possibile aggiungere un nuovo Google Font / Web Font alla lista di quelli utilizzabili.
- **Rimuovi:** elimina il Google Font / Web Font selezionato dalla lista di quelli utilizzabili nei Progetti. Se viene eliminato un Web Font ancora in uso nel Progetto, selezionando il testo in cui è impiegato, nel menu a tendina per la selezione del *Tipo di Font* viene visualizzata un'icona di errore a fianco del nome del Web Font stesso. In questi casi per l'anteprima viene utilizzato il Font impostato di default per il Progetto.
- **Modifica...:** attivo solo se viene selezionato un Web Font (per i Google Font non sono previste impostazioni su cui agire), permette di richiamare la finestra [Aggiungi Web Font](#) per modificarne le impostazioni.

I tipi di font sono facilmente distinguibili grazie alle icone associate:



Google Fonts: font integrati attraverso la finestra [Aggiungi Web Font](#) di WebSite X5 e collegati al server Google.

---



 Online Web Fonts: font integrati attraverso la finestra [Aggiungi Web Font](#) di WebSite X5 e collegati ai server del servizio che offre i font.

 Offline Web Fonts: font integrati attraverso la finestra [Aggiungi Web Font](#) di WebSite X5 e pubblicati sul server Web del Sito.



Tutti i Web Font utilizzati vengono automaticamente esportati con il Progetto (nel file .WZIP).

### 7.16.1.1 Finestra Aggiungi Web Font

La finestra **Aggiungi Web Font**, richiamata cliccando sul pulsante *Aggiungi* presente nella finestra [Web\\_Font](#), presenta le opzioni necessarie per aggiungere un nuovo Web Font alla lista di quelli utilizzabili nel Progetto.

La finestra presenta due sezioni:

- *Google Font*
- *Web Font*

#### Reference: I comandi della sezione Google Font

Per scegliere il Google Font da aggiungere al Progetto è possibile utilizzare:

- Un campo per effettuare la ricerca in base al nome del font.
- I comandi per ordinare i font in base a criteri come il livello di popolarità la data di inserimento o il numero di stili disponibili.
- Le opzioni per specificare quali categorie devono essere previste: Serif, Sans Serif, Display, Handwriting, Monospace.
- Il testo e le dimensioni che devono essere utilizzati per visualizzare l'anteprima del font.



Nel caso dei Google Font, i file relativi ai font sono disponibili sui server di Google e vengono semplicemente richiamati nei fogli di stile delle Pagine del Sito.

WebSite X5 scarica automaticamente i file TTF dei Google Font integrati nei Progetti per poterli visualizzare in locale.

#### Reference: I comandi della sezione Web Font

Per prima cosa occorre scegliere quale tecnica utilizzare per integrare i Web Font:

- **Online Web Font:** i file relativi ai font sono disponibili sui server del servizio che offre i font e vengono semplicemente richiamati nei fogli di stile delle Pagine del Sito.
- **Offline Web Font:** i file relativi ai font sono presenti sul computer locale e vengono pubblicati sul proprio server Web.

Sia che si scelga di utilizzare un Web Font online che si decida di integrare un Web Font Offline, è necessario importare:

- **File TTF per la visualizzazione in locale:** è il file in formato TrueType (TTF) necessario per poter visualizzare il font localmente. In questo modo WebSite X5 può utilizzare il font come se fosse installato nel Sistema Operativo del Computer e proporlo nell'editor di testo e, più in generale, in tutti i punti in cui è possibile impostare il tipo di font da utilizzare per un testo.

Nel caso di un Web Font online, inoltre, è necessario specificare:

- **Codice @import:** è il codice, fornito direttamente dal servizio che offre i font, che serve per collegare il font nel Foglio di Stile (CSS) delle Pagine del Sito.

Nel caso, invece, di un Web Font Offline è consigliabile importare anche:

- **File WOFF (consigliato):** è il file in formato WOFF relativo al font. Questo tipo di formato è supportato da Internet Explorer, Mozilla Firefox e Google Chrome.
- **File SVG (iPhone/iPad):** è il file in formato SVG relativo al font. Questo tipo di formato è supportato da Mozilla Firefox, Safari, Google Chrome e Opera.
- **File EOT (solo IE):** è il file in formato EOT relativo al font. Questo tipo di formato è supportato solo da Internet Explorer.



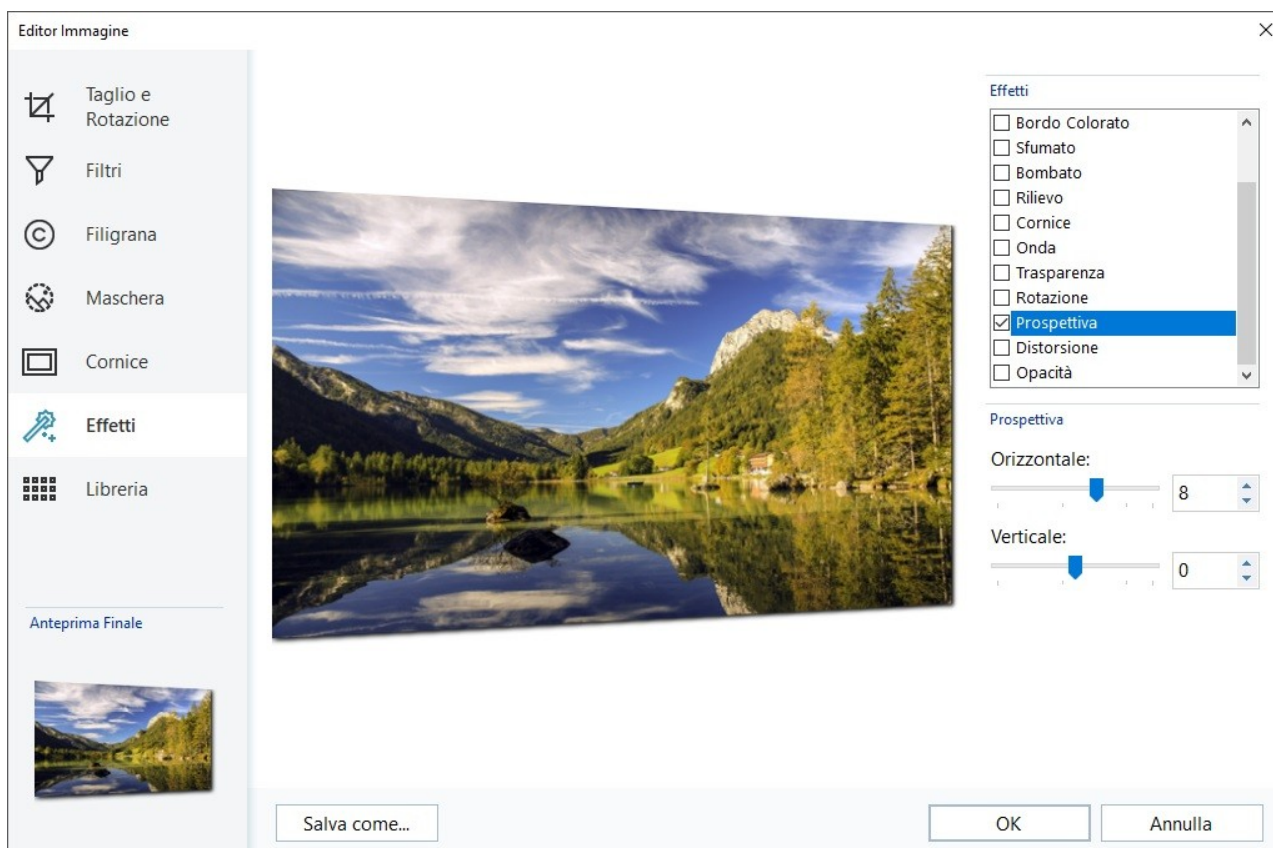
Nel caso dei Web Font Offline, i file relativi ai font sono presenti sul computer locale e vengono pubblicati sul server Web insieme alle Pagine del Sito.

Dato che il supporto dei Web Font sui principali Browser non è omogeneo, è consigliabile importare non solo il file TTF (obbligatorio) ma anche i file WOFF, SVG e EOT relativi al font che si vuole utilizzare.

## 7.16.2 Editor Immagine

WebSite X5, oltre a procedere automaticamente all'ottimizzazione delle Immagini importate, mette a disposizione un versatile editor grafico interno per poter compiere operazioni di fotoritocco.

L'Editor Immagine può essere richiamato attraverso il pulsante *Modifica...* disponibile, in genere, nelle finestre in cui è possibile importare un file grafico come, per esempio, quelle relative all'[Oggetto Immagine](#), all'[Oggetto Galleria](#), alla creazione di un nuovo Prodotto nel [E-commerce](#).



L'Editor Immagine è organizzato nelle seguenti sezioni:

- [Taglio e Rotazione](#)
- [Filtri](#)
- [Filigrana](#)
- [Maschera](#)
- [Cornice](#)
- [Effetti](#)
- [Libreria](#)

L'Editor Immagine è completato dai seguenti pulsanti:

- **OK:** chiude l'Editor Immagine e torna alla finestra principale salvando e applicando tutte le modifiche apportate all'immagine.
- **Annulla:** chiude l'Editor Immagine e torna alla finestra principale annullando le modifiche apportate alle immagine.
- **Salva come...:** salva una copia dell'immagine originale in formato .PNG.

### 7.16.2.1 Sezione Taglio e Rotazione

Attraverso i comandi di questa sezione si ritaglia l'area dell'immagine che si desidera venga visualizzata, eliminando il resto.

È possibile disegnare l'area del taglio direttamente sull'anteprima dell'immagine e agire sulle ancore per modificarla. La selezione del taglio può essere spostata in modo da mettere in primo piano l'area desiderata: per farlo è sufficiente cliccare su di essa e, tenendo premuto il tasto sinistro del mouse, posizionarla adeguatamente.

Non è necessario confermare il taglio: la porzione esterna alla selezione del taglio (più scura rispetto all'originale) non verrà comunque considerata. Per annullare il taglio, invece, è sufficiente cliccare sull'immagine, al di fuori dell'area selezionata.

A lato dell'immagine sono presenti i seguenti riquadri:

- **Taglio:** riporta i valori in pixel della *Coordinata X* e della *Coordinata Y* che identificano la posizione del vertice superiore sinistro dell'area selezionata con il taglio, oltre che i valori della *Larghezza* e dell'*Altezza* da questa assunta. Oltre che essere ripresi direttamente in base all'area di taglio disegnata, i valori dei parametri citati possono anche essere digitati negli appositi campi o impostati attraverso i cursori.

In più, per disegnare l'area di taglio in modo da mantenere il rapporto di proporzione desiderato fra larghezza e altezza è sufficiente settarlo attraverso l'opzione *Proporzioni*.

- **Riflessione:** riflette l'immagine in senso orizzontale (secondo l'asse verticale) e/o verticale (secondo l'asse orizzontale).
- **Rotazione:** ruota l'immagine in senso orario di  $0^\circ$ ,  $90^\circ$ ,  $180^\circ$  o  $270^\circ$ .

### 7.16.2.2 Sezione Filtri

Attraverso i comandi di questa sezione si correggono le principali regolazioni di colore e si impostano alcuni filtri grafici sull'immagine importata.

Per impostare un filtro è sufficiente selezionarlo nella lista, attivarlo e definirne le impostazioni. Le modifiche relative ai filtri impostati vengono immediatamente applicate e visualizzate nell'immagine di anteprima.

- **Filtri:** riporta l'elenco dei filtri che è possibile applicare all'immagine. L'elenco comprende: *Luminosità e Contrasto*, *Bilanciamento (RGB)*, *Intensità (HSL)*, *Dettaglio*, *Sfocato*, *Bianco e nero*, *Seppia*, *Mosaico*, *Ritratto*, *Diffusione*, *Dipinto a olio*, *Tela*, *Rumore*, *Marmo*. Per applicare un filtro è sufficiente cliccare in sua corrispondenza in modo da far comparire il segno di spunta sul relativo check box.
- **Impostazioni:** riporta le impostazioni su cui è possibile agire per definire il filtro selezionato.

### 7.16.2.3 Sezione Filigrana

Attraverso i comandi di questa sezione si applica una filigrana all'immagine importata in modo da proteggerla dalla copia non autorizzata. Lo scopo della filigrana, infatti, è di alterare l'immagine, per esempio riportando esplicitamente l'indicazione del copyright, in modo da scoraggiarne la copia e l'utilizzo.

- **Filigrana:** riporta l'elenco delle filigrane fra cui scegliere quella da applicare all'immagine. Oltre alle immagini di filigrana messe a disposizione, è possibile applicare una filigrana personale: è sufficiente selezionare la seconda anteprima dell'elenco (*Personale...*) e importare il file grafico appositamente preparato.
- **Impostazioni:** ruota di  $90^\circ$ ,  $180^\circ$  o  $270^\circ$  o riflette orizzontalmente/verticalmente la filigrana applicata all'immagine.

Una filigrana deve essere preparata come file grafico in formato .GIF, .PNG, .PSD o .WMF per il quale viene impostata la trasparenza: la filigrana viene sovrapposta all'immagine originale in modo da permettere la visualizzazione solo delle parti corrispondenti alle aree trasparenti.

Dato che il formato .GIF gestisce un unico livello di trasparenza, mentre i formati .PNG e .PSD ne gestiscono fino a 256, è consigliabile salvare le filigrane in uno di questi ultimi formati.

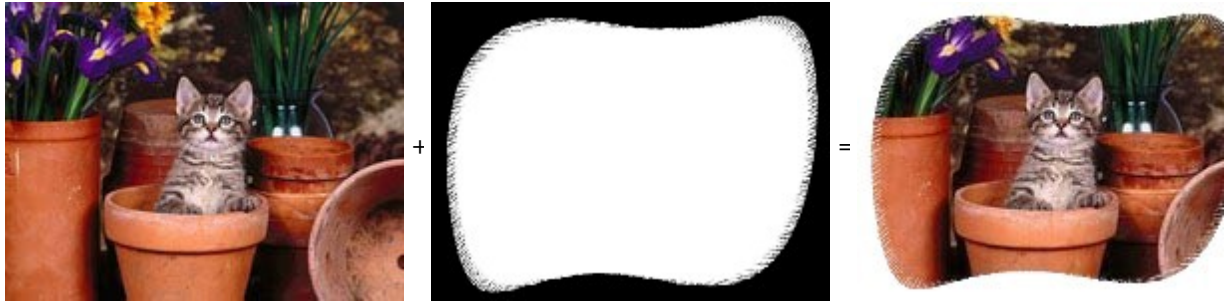


### 7.16.2.4 Sezione Maschera

Attraverso i comandi di questa sezione si applica una maschera all'immagine importata in modo da modificarne la forma.

- **Maschera:** riporta l'elenco delle maschere fra cui scegliere quella da applicare all'immagine. Oltre alle maschere messe a disposizione, è possibile applicare una maschera personale: è sufficiente selezionare la seconda anteprima dell'elenco (*Personale...*) e importare il file grafico appositamente preparato.
- **Impostazioni:** ruota di 90°, 180° o 270° o di riflette orizzontalmente/verticalmente la maschera applicata all'immagine.

Una maschera non è altro che un'immagine a 256 colori in scala di grigi: la maschera viene applicata sull'immagine originale in modo che le parti coperte dal nero vengono rese invisibili e quelle coperte dal bianco vengono mantenute visibili.



### 7.16.2.5 Sezione Cornice

Attraverso i comandi di questa sezione si applica una cornice all'immagine importata.

- **Cornice:** riporta l'elenco delle cornici fra cui scegliere quella da applicare all'immagine. Oltre alle cornici messe a disposizione, è possibile applicare una cornice personale: è sufficiente selezionare la seconda anteprima dell'elenco (*Personale...*) e importare il file grafico appositamente preparato.
- **Impostazioni:** ruota di 90°, 180° o 270° o riflette orizzontalmente/verticalmente la cornice applicata all'immagine.

Una cornice deve essere preparata come file grafico in formato .GIF, .PNG, .PSD o .WMF per il quale viene impostata la trasparenza: la cornice viene sovrapposta all'immagine originale in modo da permettere la visualizzazione solo delle parti corrispondenti alle aree trasparenti.  
Dal momento che il formato .GIF gestisce un unico livello di trasparenza, mentre i formati .PNG e .PSD ne gestiscono fino a 256 è consigliabile salvare le cornici in uno di questi ultimi formati.



### 7.16.2.6 Sezione Effetti

Attraverso i comandi di questa sezione si impostano alcuni effetti grafici sull'immagine importata.

- **Effetti:** riporta l'elenco degli effetti che è possibile applicare all'immagine. L'elenco comprende: *Ombra*, *Riflesso*, *Bagliore Esterno*, *Bordo Colorato*, *Sfumato*, *Bombato*, *Rilievo*, *Cornice*, *Rotazione*, *Prospettiva*, *Distorsione* e *Opacità*. Per applicare un effetto è sufficiente cliccare in sua corrispondenza in modo da far comparire il segno di spunta sul relativo check box.
- **Impostazioni:** riporta le impostazioni su cui è possibile agire per definire l'effetto selezionato.

### 7.16.2.7 Sezione Libreria

In questa sezione si sceglie quale set di impostazioni, salvate come Stile, applicare all'Immagine corrente o, al contrario, si salvano le impostazioni definite per l'Immagine corrente in un nuovo Stile che potrà poi essere ripreso e applicato ad altre Immagini.

- **Applica:** applica all'Immagine corrente tutte le impostazioni previste per lo Stile selezionato.
- **Aggiungi:** salva tutte le impostazioni definite nelle sezioni precedenti dell'Editor Immagine per l'Immagine corrente in uno Stile e lo aggiunge alla lista degli Stili *Personalizzati*.
- **Rimuovi:** elimina lo Stile selezionato fra quelli presenti nell'elenco Stili Personalizzati. Non è possibile rimuovere gli Stili *Predefiniti*.

### 7.16.3 Finestra Collegamento

Oltre ai menu di navigazione fissa, creati in automatico in base alla [Mappa](#), WebSite X5 consente di inserire su Testi, Immagini ed altri elementi, i Collegamenti necessari per risolvere una serie di operazioni diverse: aprire Pagine interne o esterne, richiamare file, visualizzare immagini, aggiungere un prodotto al carrello, ecc.

Nell'impostare un Collegamento è possibile, non solo scegliere il tipo di azione, ma anche definire e personalizzare la Tooltip associata in modo da fornire una spiegazione di ciò che accadrà in conseguenza al click.

Le opzioni disponibili per impostare un collegamento sono presentate nelle seguenti sezioni:


- [Azione](#)
- [Tooltip](#)

#### 7.16.3.1 Sezione Azione

Attraverso i comandi di questa sezione si specifica il tipo di azione da associare al Collegamento:



##### Pagina del Sito

Imposta un Collegamento con un'altra Pagina del Sito. Cliccando sul pulsante  si sfoglia la Mappa del Sito per selezionare la *Pagina del Sito* da collegare. Se necessario, è possibile specificare anche l'*Ancora interna alla Pagina* a cui puntare, selezionandola dall'elenco delle Ancore presenti nella Pagina. In più è possibile specificare se la Pagina collegata deve essere visualizzata nella stessa finestra, in una nuova finestra del Browser, nella finestra Show Box o in una finestra di PopUp. Sia per la finestra Show Box che per quella di PopUp è possibile impostare le *Dimensioni* che devono avere; solo per la finestra Show Box è possibile prevedere anche un testo di *Didascalia* che verrà visualizzato in calce.

Infine, è possibile specificare se e quale *Attributo <rel>* utilizzare per creare il collegamento.



Le Ancore devono essere state preventivamente associate agli Oggetti per poter comparire nell'elenco proposto dall'opzione *Ancora interna alla Pagina*.

Per associare un'Ancora a un Oggetto occorre utilizzare il pulsante  disponibile al [Passo 4 - Creazione della Pagina](#).




In HTML, *rel* è un attributo del tag `<a>` utilizzato per definire i link. L'attributo *rel* specifica la relazione tra il documento corrente e quello collegato: non viene utilizzato dai Browser ma dai Motori di Ricerca per avere maggiori informazioni sui link.

Come valori dell'attributo *rel* vengono proposti tutti quelli previsti dalla [reference w 3schools](#).



##### File o URL

Imposta un Collegamento con una qualsiasi risorsa, file o pagina HTML, presente sul computer sul quale si sta lavorando o già pubblicato sul Web. Per specificare quale file collegare è sufficiente attivare l'opzione *File locale su PC* e cliccare sul pulsante  per sfogliare le risorse salvate sul sistema, oppure attivare l'opzione *File su Internet* e digitare l'indirizzo (URL) che ne identifica la posizione in rete.

Come per il collegamento con *Pagina del Sito*, anche in questo caso è possibile specificare se la risorsa collegata deve essere visualizzata nella stessa finestra, in una nuova finestra del Browser, nella finestra Show Box o in una finestra di PopUp di cui di si possono impostare le dimensioni (*Larghezza* e *Altezza*) e definire se e quale *Attributo <rel>* utilizzare per creare il collegamento.



A differenza di quanto accade per la finestra di PopUp, con la finestra ShowBox il file richiamato viene visualizzato in primo piano sullo sfondo della Pagina originale, resa automaticamente più opaca e chiara/scura.

Il collegamento con finestra Show Box è particolarmente indicato per la visualizzazione di immagini, ma può essere utilizzato anche per la visualizzazione di risorse diverse come, per esempio, i documenti .PDF.



### Galleria con ShowBox

Imposta un Collegamento per avviare la visualizzazione di una Galleria di immagini e/o video all'interno di una finestra Show Box. Per creare l'elenco delle immagini è sufficiente utilizzare i comandi disponibili: *Aggiungi...*, *Rimuovi*, *Sposta Sopra* e *Sposta Sotto*. In più, è possibile impostare le dimensioni (*Larghezza* e *Altezza*) e utilizzare l'opzione *Mostra le miniature nello ShowBox* per aggiungere all'interno della finestra Show Box una lista di miniature delle Immagini e dei Video inclusi.



L'aspetto della finestra Show Box può essere completamente personalizzato: attraverso le opzioni presenti al Passo 2 nella finestra [Finestra a comparsa ShowBox](#) è, per esempio, possibile impostare colori, ombra, opacità ed effetti di apertura.



### Posta elettronica

Imposta un Collegamento per aprire il programma di posta elettronica predefinito e inviare una e-mail. Per definire questo tipo di collegamento è sufficiente digitare l'indirizzo e-mail e, opzionalmente, l'oggetto e il contenuto del messaggio.

Attivando l'opzione *Attiva protezione indirizzo e-mail*, l'indirizzo e-mail specificato viene riportato in forma criptata all'interno del codice HTML della Pagina: in questo modo non verrà riconosciuto dai robot che scandagliano la rete alla ricerca di indirizzi per operazioni di spam.




### Chiamata/Messaggio

Imposta un Collegamento per effettuare una chiamata o inviare un messaggio attraverso provider diversi come, per esempio, Skype, WhatsApp, Facebook Messenger o Telegram. A seconda del provider selezionato è poi possibile specificare il *Tipo di azione* che si vuole compiere e, se richiesto, inserire i parametri necessari per procedere.



### Suono

Imposta un Collegamento per avviare la riproduzione di un suono. Per specificare quale file collegare è sufficiente attivare l'opzione *File locale su PC* e cliccare sul pulsante  per sfogliare le risorse salvate sul sistema, oppure attivare l'opzione *File su Internet* e digitare l'indirizzo (URL) che ne identifica la posizione in rete. È possibile collegare file in formato .MP3.

Cliccando sul link viene visualizzata una Tooltip contenente il pulsante Play/Pause per avviare/interrompere la riproduzione del suono. Facendo uscire il mouse dalla Tooltip, questa si chiude e la riproduzione del suono viene interrotta.



La Tooltip sul link con il suono viene creata automaticamente dal Programma: l'aspetto viene definito in base alle impostazioni attivate nella finestra [Tooltip su passaggio del mouse](#) al [Passo 2 - Impostazioni del Modello](#).



### Stampa Pagina

Imposta un Collegamento per avviare la stampa della Pagina visualizzata.



### Messaggio di Avviso

Imposta un Collegamento per visualizzare un messaggio di avviso. Per definire questo tipo di collegamento è sufficiente digitare il *Testo del messaggio* nell'apposito campo. Attivando l'opzione *Visualizza come finestra di popup*, il messaggio di avviso viene visualizzato in una finestra di dialogo stile Windows.



### Feed RSS

Visualizza il Feed RSS del Sito: il collegamento è attivo solo se è stato effettivamente creato un [Feed RSS](#) attraverso l'apposita finestra del [Passo 1 - Impostazioni del Sito | Avanzate](#).



Quando si testa il funzionamento del Sito creato in locale, una finestra d'avviso avverte che i Feed RSS saranno visualizzati solo una volta che il Sito sarà pubblicato online.



### Blog

Imposta un Collegamento per aprire il Blog collegato al Sito corrente. Perché questo collegamento funzioni correttamente, è necessario aver precedentemente creato un [Blog](#) attraverso l'apposita sezione del [Passo 1 - Impostazioni del Sito | Avanzate](#).

Attraverso le opzioni disponibili è possibile specificare se il Blog collegato deve essere visualizzata nella stessa finestra o in una nuova finestra del Browser.



### Mostra il Carrello

Imposta un Collegamento per visualizzare la Pagina del Carrello con l'elenco di tutti i Prodotti già ordinati.



### Aggiungi al Carrello

Imposta un Collegamento per consentire al Visitatore di accedere al Carrello di e-commerce per procedere all'ordine o di inserire direttamente un Prodotto specificato fra quelli da acquistare.

Nel primo caso occorre attivare l'opzione *Visualizza l'elenco dei Prodotti della Categoria selezionata* e selezionare la Categoria desiderata attraverso lo schema che ripropone tutto il catalogo dei Prodotti.

Nel secondo caso, invece, occorre attivare l'opzione *Aggiungi direttamente nel Carrello il Prodotto selezionato* e selezionare il Prodotto sempre attraverso l'apposita lista. In più, è anche possibile specificare la *Variante* e la *Quantità* del Prodotto che verrà inserita nel Carrello.

**PRO** Attivando anche l'opzione *Aggiungi senza visualizzare il Carrello* il Cliente non verrà automaticamente indirizzato al Carrello.



Perché i collegamenti *Mostra il Carrello* e *Aggiungi al Carrello* funzionino correttamente, è necessario aver precedentemente creato il Carrello di e-commerce attraverso i comandi della sezione [E-commerce](#) del [Passo 1 - Impostazioni del Sito | Avanzate](#).

### 7.16.3.2 Sezione Tooltip

Attraverso i comandi di questa sezione si associa una descrizione al Collegamento. Questa descrizione viene utilizzata per comporre una nota esplicativa, detta "Tooltip" o "Tip". La Tooltip viene visualizzata di fianco al puntatore del mouse quando questo viene posizionato in corrispondenza del Collegamento stesso e dovrebbe servire per spiegare cosa accadrà cliccando: si passerà a una Pagina o a un Sito diverso, si visualizzerà un'immagine, si avvierà il download di un file, ecc.

I comandi disponibili per la composizione della Tooltip presenti nel riquadro *Generale* sono:

- **Testo:** specifica la descrizione del Collegamento.
- **Larghezza Tooltip:** imposta la larghezza in pixel della Tooltip.

I comandi disponibili nel riquadro *Immagine* sono:

- **File Immagine:** specifica l'immagine che verrà visualizzata nella Tooltip insieme o al posto della descrizione del Collegamento.
- **Larghezza Immagine (%):** imposta la larghezza dell'immagine in percentuale rispetto alla larghezza della Tooltip.
- **Posizione Immagine:** definisce la posizione dell'immagine inserita nella Tooltip rispetto al testo.



*Testo*, *File Immagine* e *Larghezza Tooltip* sono parametri che variano per ciascun Collegamento e, quindi, devono essere impostati di volta in volta. Altre impostazioni grafiche, relative all'aspetto della Tooltip e quindi comuni per tutto il Progetto, possono essere definite nella finestra [Tooltip su passaggio del mouse](#) al [Passo 2 - Impostazioni del Modello](#).

### 7.16.4 Finestra Proprietà Effetto

Questa finestra presenta i comandi necessari per impostare un effetto di entrata sulle Immagini selezionate dell'[Oggetto Galleria](#) e sulle immagini dello SlideShow creato per presentare un Prodotto (vedere, [Oggetto Catalogo Prodotti](#)).

I comandi disponibili sono articolati nelle seguenti sezioni:

- [Tipo di Effetto](#)
- [Zoom e Posizione](#)

#### 7.16.4.1 Sezione Tipo di Effetto

Attraverso i comandi di questa sezione si sceglie il tipo di effetto in entrata da applicare alle Immagini su cui si sta lavorando:

- **Elenco Effetti:** presenta la lista di tutti gli effetti disponibili. Selezionando la voce "1 - Casuale" l'effetto da applicare viene scelto automaticamente in maniera casuale. Una volta selezionato, di ciascun effetto viene visualizzata un'anteprima attraverso l'apposita finestra.
- **Tempo di visualizzazione:** imposta il tempo (in secondi) per la visualizzazione dell'immagine.

#### 7.16.4.2 Sezione Zoom e Posizione

Attraverso i comandi di questa sezione si definisce il tipo di movimento e di ingrandimento da applicare alle Immagini su cui si sta lavorando.

- **Posizione iniziale:** imposta il fattore di ingrandimento e le Coordinate X e Y che definiscono la posizione iniziale da cui parte il movimento dell'Immagine.



- **Posizione finale:** imposta il fattore di ingrandimento e le Coordinate X e Y che definiscono la posizione finale in cui termina il movimento dell'Immagine.

In entrambe i casi, è possibile agire direttamente sull'Immagine di anteprima per trascinarla nella posizione desiderata e definire così le posizioni iniziale e finale del movimento.



Su una stessa Immagine è possibile impostare sia un effetto in entrata che un effetto che prevede il movimento e lo zoom. In questo caso, viene prima applicato l'effetto in entrata e l'Immagine viene visualizzata secondo le coordinate e le dimensioni definite per la posizione iniziale. Di conseguenza, viene riprodotto lo spostamento, ed eventualmente il ridimensionamento, che porta l'Immagine a raggiungere le coordinate e le dimensioni definite per la posizione finale.

---

### 7.16.5 Finestra Pubblica file collegato

Questa finestra viene richiamata dal pulsante *Aggiungi...* relativo alla composizione delle lista dei file collegati a un Codice HTML (vedere, [Oggetto Codice HTML | Esperto](#) o [Statistiche, SEO e Codice | Codice](#)).

I comandi disponibili sono:

- **File collegato da pubblicare sul Server:** seleziona un file da importare perché collegato all'Oggetto su cui si sta lavorando.
- **Percorso relativo sul Server:** specifica il percorso relativo della cartella in cui il file importato, perché collegato all'Oggetto, deve essere pubblicato.
- **Collega il file (solo per file .js e .css):** se il file importato è un file JavaScript (formato .JS) o un Foglio di Stile (formato .CSS), per poter funzionare deve essere collegato da codice. In questi casi, attivando questa opzione, il codice necessario viene automaticamente inserito nella sezione `<HEAD>` del codice HTML delle Pagine interessate.





**Capitolo**

---

**Passo 5 - Esportazione**

Giunti al termine di una sessione di lavoro o della creazione del Sito intero, al Passo 5 WebSite X5 permette di scegliere la modalità di esportazione per il Progetto corrente.

**PRO** Prima di procedere con l'esportazione, con l'edizione Pro è possibile effettuare l'analisi del Sito per identificare eventuali errori che possono influire sia sulla navigazione da parte dei Visitatori che sull'indicizzazione effettuata dai Motori di Ricerca.

Quando si è pronti per andare online, grazie al Motore FTP incluso, è possibile procedere direttamente alla pubblicazione dei file su Server: viene gestita anche la connessione sicura ed è possibile risparmiare tempo lavorando in multi-connessione e, in caso di aggiornamenti, pubblicando solo i file modificati. In alternativa, è possibile esportare il Sito su un disco del proprio PC in modo da poter disporre in locale di una copia dei file che verranno pubblicati su Server. Infine, tutti i file del Progetto possono essere raggruppati all'interno di un'unica cartella al fine di poter essere facilmente trasferiti su un altro computer per proseguire nel lavoro.

Dunque, nello specifico le opzioni di esportazione disponibili sono:



**PRO** [Analizza e Ottimizza il Sito](#)



[Esporta il Sito su Internet](#)



[Esporta il Sito su disco](#)



[Esporta il Progetto](#)

## 8.1 Analisi del Progetto

In questa finestra viene avviata o aggiornata l'analisi del Progetto al fine di verificare il livello di ottimizzazione per i Motori di ricerca. In base all'analisi effettuata viene visualizzata una serie di errori e/o di avvisi: apportando le correzioni e le modifiche del caso sarà possibile migliorare ulteriormente il Progetto e fare il modo che il Sito possa posizionarsi bene nelle pagine con i risultati delle ricerche (SERP) che i Motori di ricerca restituiscono.

### Reference: Visualizzazione dei dati statistici

Dopo aver salvato almeno una volta il Progetto, la prima volta che si apre la la finestra *Analisi del Progetto* viene automaticamente effettuata l'analisi. In seguito, perché vengano aggiornati i dati visualizzati, è possibile avviare manualmente l'analisi del Progetto cliccando sul pulsante *Avvia*. Al termine dell'elaborazione necessaria, nella colonna a sinistra della finestra vengono visualizzati i seguenti dati:

- **Ottimizzazione del Sito:** esprime in percentuale il livello di ottimizzazione raggiunto dal Progetto.
- **Dimensione Progetto:** riporta le dimensioni del file di Progetto (file .iw zip).
- **Dimensione del Sito:** riporta le dimensioni del Sito, ovvero la dimensione complessiva di tutti i file pubblicati online.
- **Numero di Pagine:** riporta il numero delle Pagine inserite nel Progetto.
- **Numero di Prodotti:** riporta il numero dei Prodotti gestiti dal Carrello di e-commerce associato al Progetto.

### Reference: Visualizzazione di Errori, Avvisi e Informazioni

In seguito all'analisi del Progetto, nella parte centrale della finestra vengono visualizzate due tabelle che riportano rispettivamente:

- L'elenco dei soli Elementi del Progetto per i quali è stato rilevato qualcosa da segnalare.

Nello specifico, gli Elementi del Progetto che vengono analizzati e che possono essere riportati in questo elenco sono:

- Impostazioni
    - Progetto
    - Blog
    - Privacy e Security
    - Seo
  - Modello
    - Header
    - Footer
    - Barra Laterale
    - Sticky Bar
    - Stile Testi
    - Show box
    - Email
    - Tip
  - Mappa
    - Pagine e Livelli
- L'elenco degli *Errori*, degli *Avvisi* e delle *Informazioni* rilevate per l'Elemento selezionato nella tabella precedente.
- Gli *Errori* rischiano di compromettere il funzionamento del Sito e/o il livello di ottimizzazione ed è fortemente consigliato correggerli prima di procedere con l'esportazione online. Riguardano, per esempio, errori nel codice HTML inserito manualmente, l'assenza di font o la presenza di link ad elementi non più esistenti.
- Gli *Avvisi* propongono Elementi su cui è possibile intervenire per migliorare ulteriormente l'ottimizzazione. Riguardano principalmente la presenza e la lunghezza dei Titoli, delle Descrizioni delle Pagine e dei Testi Alternativi delle Immagini.
- Le *Informazioni*, infine, sono ulteriori segnalazioni su possibili miglioramenti: inclusione dei file sitemap.xml e robots.txt, dimensioni di pagine e immagini, ecc.
- Per ciascun Errore, Avviso o Informazione viene riportata una *Descrizione* e, se disponibile, specificata la *Posizione*.

Sopra le tabelle appena descritte è disponibile una Barra Strumenti che propone i seguenti comandi:



#### Errori / Avvisi / Informazioni

Attivano e disattivano la visualizzazione degli Errori, degli Avvisi e delle Informazioni all'interno della tabella.



#### Esporta

Salva il report con i risultati dell'analisi del Progetto in un file HTML, in modo da poterlo archiviare o condividere.



#### Modifica

Consente di accedere alla finestra che permette di intervenire per correggere l'Errore, l'Avviso o l'Informazione selezionata. In alternativa è possibile fare doppio click direttamente sul testo di descrizione della segnalazione stessa.



Non è possibile avviare l'analisi senza aver prima salvato almeno una volta il Progetto.

Fatte le modifiche suggerite è necessario aggiornare i risultati dell'analisi cliccando nuovamente sul pulsante *Avvia*.

## 8.2 Selezione della Cartella di Pubblicazione

Questa finestra permette di effettuare la pubblicazione in rete del Sito creato.

WebSite X5 mette a disposizione un Motore FTP interno in modo da poter procedere direttamente alla pubblicazione online dei Siti realizzati. Infatti, tutti i file necessari perché un Sito possa essere correttamente visualizzato in Internet sono salvati sul computer sul quale si è svolto il lavoro. Quindi, per far sì che gli Utenti che si connettono ad Internet possano vedere le nostre Pagine è necessario copiare questi file su un Server, ovvero su un computer permanentemente connesso alla Rete.

### Reference: I comandi per impostare la connessione al Server

Per procedere nell'esportazione di tutti i file relativi al Sito è necessario, per prima cosa, specificare attraverso il campo **Indirizzo URL del Sito** l'indirizzo URL (per esempio, <http://www.miosito.it>) al quale sarà raggiungibile il Sito una volta pubblicato. Questa informazione è necessaria per il corretto funzionamento di eventuali Feed RSS, del Carrello di e-commerce e della SiteMap che viene automaticamente creata e collegata dal Programma.



Nell'edizione Pro, la URL viene inserita nel codice delle Pagine anche attraverso il tag [Open Graph](#) og:url.

Fatto questo occorre inserire i seguenti *Parametri di connessione* (dati forniti dal Provider gestore del servizio al quale ci si appoggia per avere lo Spazio Web):

- **Tipo di Server:** specifica che tipo di connessione utilizzare per procedere alla pubblicazione dei file del Sito su Server. In relazioni a ciò che viene supportato dal proprio Server, è possibile scegliere tra:
  - **FTP - File Transfer Protocol:** previsto di default, è uno dei primi protocolli per la trasmissione dei dati che è stato introdotto ed è ampiamente diffuso. La specifica originale di FTP non prevede alcuna cifratura per i dati scambiati tra Client e Server.
  - **SFTP - SSH File Transfer Protocol:** è un protocollo di rete che prevede il trasferimento sicuro dei dati, grazie allo stabilimento di sessioni remote cifrate, oltre che funzionalità di manipolazione sui file remoti.
  - **FTPS - FTP over explicit TLS/SSL:** per risolvere i problemi di sicurezza, aggiunge al protocollo FTP originale un layer di cifratura SSL/TLS oltre che una serie di comandi e codici di risposta.
- **Indirizzo FTP:** in questo campo si deve inserire il proprio indirizzo FTP. Un esempio di indirizzo FTP è: "ftp.wbsitex5.com", dove "wbsitex5.com" è il nome del dominio.
- **Username / Password:** in questi campi è necessario inserire le proprie Username e Password.
- **Salva password:** attivando questa opzione, la Password specificata viene memorizzata in modo da non dover essere reimpressa in futuro.

In più, è possibile specificare alcuni *Parametri opzionali*, non indispensabili per stabilire la connessione al Server, quali:

- **Cartella di destinazione:** in questo campo si può specificare la cartella di destinazione assegnata dal Provider per il proprio Spazio Web. È possibile sia digitare direttamente il nome della cartella di destinazione, sia cliccare sul pulsante per richiamare la finestra *Selezione della Cartella di Pubblicazione* in cui vengono visualizzate tutte le cartelle presenti su Server e selezionare quella da utilizzare.



La cartella all'interno della quale pubblicare il Sito dovrebbe contenere un file `index.html`. In qualsiasi caso, se non si è sicuri della cartella in cui pubblicare, occorre contattare il proprio Provider e chiederne conferma: non tutte le cartelle presenti su Server vanno bene per la pubblicazione.

- **Porta:** specifica la porta del Server sulla quale viene stabilita la connessione (dato fornito dal Provider dello Spazio Web). Nella maggior parte dei casi non è necessario modificare il valore impostato di default.
- **Connessioni simultanee:** specifica il numero di connessioni al Server che il Motore FTP del Programma deve aprire simultaneamente per procedere alla pubblicazione dei file del Sito. Il numero di connessioni equivale al numero massimo di file che possono essere esportati in contemporanea.



Le *Connessioni simultanee* sono una funzionalità che deve essere supportata dal Server utilizzato. Se supportate, oltre un certo limite, aumentare il numero di connessioni simultanee non comporta un reale vantaggio in termini di tempo. Si consiglia di partire da 3 e provare a modificare tale parametro, incrementandolo progressivamente, in modo da identificare il numero di connessioni migliore in relazione alla dimensioni della banda gestita dal Server utilizzato. Indicativamente, non è consigliabile superare le 10 connessioni simultanee.

- **Utilizza FTP passivo:** attiva di default, prevede l'utilizzo dell'FTP passivo come modalità di pubblicazione. Questa modalità è consigliabile per una maggior compatibilità di connessione con il Server.
- **Usa compressione gzip:** attiva di default, prevede che i file relativi al Sito vengano compressi durante l'esportazione. In questo modo è probabile riuscire a portare a termine la pubblicazione in minor tempo.



Non tutti i Server supportano la compressione in gzip: se l'opzione è attiva e il Server utilizzato non la supporta, i file non vengono compressi ma la pubblicazione viene portata ugualmente a termine. La compressione gzip funziona molto bene con file di grosse dimensioni (per esempio, perché contenenti molte immagini o video) mentre non è consigliata con file di piccole dimensioni.

Impostati i Parametri necessari per effettuare la connessione al Server, è possibile specificare il *Tipo di caricamento*, ovvero ciò che si vuole effettivamente pubblicare:

- **Esporta tutti i file del Sito Internet:** in questo caso viene pubblicato l'intero Sito. Questa modalità è indicata quando si procede per la prima volta alla pubblicazione di un Progetto o quando sono state fatte numerose e sostanziali modifiche al Sito.

- **Esporta solo i file modificati dall'ultima esportazione avvenuta in data** : in questo caso vengono pubblicati solo i file che sono stati modificati rispetto a quanto pubblicato con l'esportazione avvenuta nella data ricordata. Questa modalità è indicata per Siti che vengono mantenuti costantemente aggiornati e offre il vantaggio di richiedere un tempo inferiore rispetto alla pubblicazione completa del Sito.



La data di pubblicazione viene salvata all'interno del file di Progetto: per questo è importante, dopo aver pubblicato i file, salvare sempre le modifiche.

Anche se viene richiesta l'esportazione dei soli file modificati, normalmente le pagine HTML e i file di risorse (presenti nella sotto-cartella Res) vengono ripubblicati: è infatti molto probabile che abbiano comunque subito degli aggiornamenti.


- **Esporta solo il Blog e il Feed RSS**: in questo caso vengono pubblicati solo i file .PHP e .XML del [Blog](#) e i file .XML del [Feed RSS](#) gestiti attraverso le apposite sezioni del [Passo 1 - Impostazioni del Sito | Avanzate](#). Questa modalità, attiva solo se il Blog e/o il Feed RSS è già stato pubblicato una prima volta, è indicata quando non sono stati apportati aggiornamenti al Sito ma solo aggiunte nuovi post nel Blog o nuove notizie nel Feed RSS.

Dopo aver impostato i parametri richiesti è sufficiente cliccare sul pulsante *Avanti* per effettuare la connessione al Server e procedere con la pubblicazione del Sito online.



Durante l'esportazione, WebSite X5 procede a copiare sul Server tutti file contenuti nella cartella di registrazione. Se in questa cartella sono già presenti dei file che hanno lo stesso nome di quelli che vengono pubblicati, questi vengono sovrascritti. In automatico, WebSite X5 non cancella mai alcun file già presente su Server: per rimuovere file non più necessari occorre agire manualmente.

## Reference: I comandi per agire sul Server

La finestra *Selezione della Cartella di Pubblicazione* richiamata cliccando sul pulsante  disponibile per l'opzione *Cartella di destinazione* non solo visualizza la situazione delle cartelle e dei file presenti su Server ma mette a disposizione una serie di comandi per gestirli:



### Accedi alla cartella superiore

Permette di accedere alla cartella superiore.



### Aggiorna

Ricarica il contenuto della cartella corrente.



### Nuova cartella

Crea una nuova cartella.



### Elimina

Elimina il file o la cartella selezionata.



### Rinomina

Permette di modificare il nome del file o della cartella selezionata.



#### Carica un file sul Server / Scarica il file selezionato dal Server

Permettono, rispettivamente, di pubblicare su Server uno o più file che non fanno parte del Progetto e di scaricare su PC locale file già pubblicato sul Server.



#### Visualizzazione Lista / Visualizzazione Dettagli

Consentono di impostare come deve essere visualizzata la lista dei file.

Infine, è disponibile una sezione in cui è possibile scegliere se visualizzare:

- **Registro Messaggi:** vengono riportati tutti i messaggi (ovvero i log) e i possibili errori generati durante la comunicazione con il Server.
- **Coda trasferimenti:** visualizza i file (il numero massimo di tali file dipende dalle Connessioni simultanee impostate) di cui si sta procedendo alla pubblicazione. Per ogni file, una barra di progressione visualizza lo stato di avanzamento della pubblicazione. A pubblicazione avvenuta, il file viene rimosso dalla Coda dei trasferimenti.

### 8.2.1 Esportazione completata

Dopo aver portato a termine con successo la pubblicazione online (vedere, [Selezione della Cartella di Pubblicazione](#)), questa finestra suggerisce alcune azioni da compiere per pubblicizzare il Sito realizzato attraverso canali come la Gallery di WebSite X5, Google™, Facebook e Twitter.

Nello specifico, le opzioni disponibili sono:



#### Il tuo Sito è stato pubblicato!

Avvia il Browser Internet predefinito per navigare sul Sito appena messo online e controllare che tutto funzioni.



#### WebSite X5 Gallery

Si collega alla sezione dedicata alla Gallery dell'[Help\\_Center](#) di WebSite X5 per poter segnalare il Sito appena pubblicato. Ricordiamo che la Gallery è una raccolta di Siti realizzati con WebSite X5 e segnalati direttamente dai loro Autori.



#### Aggiorna la SiteMap su Google

Invia a Google™ la segnalazione della [SiteMap](#) del Sito appena pubblicato, in modo da sollecitarne l'indicizzazione da parte dello spider del Motore.



#### Notifica la pubblicazione su Facebook

Permette di visualizzare una pagina di Facebook in cui, dopo essersi loggati, è possibile scrivere un commento per segnalare a tutti i propri contatti l'avvenuta pubblicazione del Sito. Il commento verrà visualizzato sulla bacheca del proprio profilo.



#### Notifica la pubblicazione su Twitter

Permette di visualizzare una pagina di Twitter in cui, dopo essersi loggati, è possibile scrivere un tweet per segnalare a tutti i propri contatti l'avvenuta pubblicazione del Sito. Il tweet verrà visualizzato sulla timeline del proprio profilo.

### 8.3 Esportazione su disco

Questa finestra permette di effettuare la pubblicazione del Sito creato su un altro disco del computer.

L'esportazione su disco serve per avere una copia su PC dei file che verranno pubblicati su Server, per poterla riversare su CD/DVD/USB o per poter effettuare eventuali modifiche sulle pagine HTML create prima dell'effettiva pubblicazione.

Per procedere nell'esportazione di tutti i file del Progetto è sufficiente specificare:

- **Cartella di destinazione:** specifica la cartella dove esportare il Sito creato. Se la cartella specificata non esiste, viene automaticamente creata.



*L'Esportazione su disco non è indicata per la creazione di copie di Backup del Progetto dal momento che permette di disporre dei file creati dal programma per la pubblicazione online e non dei file di Progetto su cui lavorare. Per creare delle copie di sicurezza del Progetto in modo da poter effettuare un ripristino di versioni precedenti, occorre utilizzare le funzioni di Backup incluse nel menu *Salva*.*

---

Per creare, invece, una copia di Backup da utilizzare in caso di perdita del Progetto originale, è necessario utilizzare la funzione [Esporta il Progetto](#): in questo modo si può disporre, infatti, di una copia dei file originali del Progetto.

---

Se si intende esportare il progetto su disco per poter modificare manualmente il codice delle pagine e poi utilizzare un programma FTP esterno per la pubblicazione online, occorre specificare anche attraverso il campo **Indirizzo URL del Sito** l'indirizzo URL (per esempio, <http://www.miosito.it>) al quale il Sito sarà raggiungibile.



L'utilizzo di un programma FTP esterno non consente che alcune funzionalità avanzate di WebSite X5 vengano aggiornate in automatico: per esempio, non viene aggiornata né la disponibilità dei prodotti né l'elenco degli utenti che si registrano autonomamente al Sito. Se nel Sito vengono impiegate funzioni come queste, dunque, è raccomandato utilizzare la funzione interna [Esporta il Sito su Internet](#).

---

## 8.4 Esporta il Progetto

Questa finestra permette di esportare in un unico file compresso tutti i file collegati al Progetto, al fine di poterli trasferire su un altro computer o di creare una copia di backup.

Per procedere nell'esportazione del file di Progetto è sufficiente specificare:

- **Percorso di destinazione:** specifica il nome con cui esportare il file di Progetto e la cartella dove salvarlo. Se la cartella specificata non esiste, viene creata automaticamente.

In seguito all'esportazione, dunque, nella cartella di destinazione specificata viene creato un unico file compresso che ha o il nome specificato o lo stesso nome del Progetto ed estensione .WZIP: in questo modo, se non viene specificato un nome diverso, per il progetto "MioProgetto" verrà creato il file MioProgetto.iw.zip. All'interno di questo file compresso vengono salvati sia il file di Progetto (file .IWPRJ) che tutti i file ad esso collegati (per esempio, relativi a Immagini, Video o Animazioni importate).

Prima di avviare l'esportazione è possibile attivare le seguenti opzioni:

- **Includi copia dell'anteprima del Sito:** include nel file compresso .WZIP anche i file necessari per la visualizzazione dell'Anteprima del Sito in locale. Includendo questi file, le dimensioni del file .WZIP aumentano ma non sarà necessario ricrearli se si importerà il Progetto su un altro computer.
- **Includi copie di Backup:** include nel file compresso .WZIP anche le copie di Backup create durante lo sviluppo del Progetto. In questo modo, le dimensioni del file .WZIP aumentano ma sarà possibile sfruttare le copie per eventuali ripristini anche sul computer sul quale il Progetto verrà importato.
- **Riduci la risoluzione delle immagini più grandi:** riduce la risoluzione e, dunque, il peso delle immagini più grandi presenti nel Progetto. È un'ottimizzazione utile quando il Progetto è quasi al termine e presumibilmente le dimensioni con le quali le immagini sono state inserite non verranno più modificate. Permette, infatti, di ridurre il peso complessivo del Progetto e, di conseguenza, rende più veloce la creazione dell'anteprima del sito.

Il file compresso .WZIP potrà essere trasferito su un computer diverso da quello su cui è stato creato e aperto nel programma attraverso il comando *Importa...*, disponibile nella finestra [Scelta del Progetto](#).



**Capitolo**

**Best Practice**



---

## 9.1 Impostazioni preliminari

### 9.1.1 Come gestire il backup dei Progetti

Un aspetto di fondamentale importanza nella gestione di un Progetto è rappresentato dall'attività di backup.

Fare il backup di un Progetto significa crearne una copia di sicurezza, da archiviare sullo stesso PC o anche su un supporto di memorizzazione diverso, in modo da assicurarsi una certa ridondanza dei dati.

Disporre di una o più copie di sicurezza di un Progetto permette di risolvere due generi di problemi:

- **Disaster recovery** - ovvero il ripristino del Progetto in caso di incidenti irreparabili dovuti, per esempio, a un guasto del computer o alla cancellazione involontaria dei dati.
- **Versioning** - ovvero la creazione di copie corrispondenti a versioni diverse del Progetto in modo da poter, per esempio, annullare le modifiche fatte in una sessione di lavoro, ripristinando semplicemente una precedente copia di riserva.

Ovviamente, perché l'attività di Backup sia efficace deve essere impostata correttamente ed effettuata con una certa sistematicità.

WebSite X5 permette di gestire agevolmente il backup dei Progetti mettendo a disposizione i comandi necessari per creare in maniera automatica le copie di sicurezza e per ripristinare quelle archiviate. In alternativa, è anche possibile procedere alla creazione manuale delle copie di sicurezza e gestire la lista di tutti i backup generati. In fase di apertura del Progetto, se il programma rileva che sono presenti un certo numero di contenuti (Oggetti inseriti nelle Pagine, Prodotti nel carrello e/o post nel Blog), propone una finestra in cui ricorda di fare il backup e di archiviare il file .WZIP anche su un supporto esterno. Attraverso questa stessa finestra è poi possibile definire se e con quale frequenza l'avviso deve continuare ad essere riproposto.

#### How To: Versioning - Come impostare la creazione automatica di una copia di backup

Per impostare la creazione automatica di una copia di backup di un Progetto è necessario:

- Aprire il Progetto.
- Attivare l'opzione *Crea Backup al primo salvataggio* disponibile nel menu *Salva*.
- In alternativa o contemporaneamente, attivare l'opzione *Crea Backup ad ogni pubblicazione* sempre disponibile nel menu *Salva*.

Mentre l'opzione *Crea Backup al primo salvataggio* fa in modo che venga creata una copia di sicurezza del Progetto precedente al primo salvataggio, l'opzione *Crea Backup ad ogni pubblicazione* crea la copia di riserva prima della pubblicazione online del Sito.

Tutte le copie di sicurezza vanno a comporre l'*Elenco delle copie di Backup* della finestra [Gestione copie di Backup](#).

#### How To: Versioning - Come impostare la creazione manuale di una copia di backup

Come detto è possibile creare manualmente una copia di backup di un Progetto. Per farlo è necessario:

- Aprire il Progetto e apportare le modifiche necessarie.
- Utilizzare il comando *Crea Backup* presente nel menu *Salva*, avendo cura di nominare opportunamente la copia di sicurezza in modo da poterla poi identificare in caso di bisogno.

Tutte le copie di sicurezza così generate vanno a comporre l'*Elenco delle copie di Backup* della finestra [Gestione copie di Backup](#).

#### How To: Versioning - Come ripristinare una copia di backup di un Progetto

Per ripristinare una copia di backup di un Progetto occorre:

- Nella finestra [Scelta del Progetto](#) selezionare il Progetto a cui si vuole lavorare.
- Cliccare sul comando *Backup...* in modo da richiamare la finestra [Gestione copie di Backup](#).
- Selezionare la copia di sicurezza che si vuole ripristinare dall'*Elenco delle copie di Backup* e cliccare sul pulsante *Ripristina*.

Il programma sostituisce il Progetto con la versione salvata nella copia di backup e ripropone la finestra [Scelta del Progetto](#) per permettere di aprire il Progetto ripristinato e procedere con il lavoro.

#### How To: Versioning - Come impostare l'eliminazione automatica delle copie di backup più vecchie

Per evitare che il Progetto diventi troppo pesante e, di conseguenza, lento da caricare e da aprire, è consigliabile fare in modo che le copie di backup più vecchie vengano automaticamente cancellate:

- Nella finestra [Scelta del Progetto](#) selezionare il Progetto a cui si vuole lavorare e cliccare sul comando *Backup...* per richiamare la finestra [Gestione copie di Backup](#).
- Attivare l'opzione *Rimuovi automaticamente i Backup dopo (giorni)* e, per evitare che possano venir cancellate tutte le copie di backup generate, specificare il *Numero minimo di copie di Backup da mantenere*.

### How To: Disaster Recovery - Come creare una copia di backup di un Progetto

Per creare una copia di backup di un Progetto da archiviare su un supporto diverso dal PC sul quale si sta lavorando è necessario:

- Al [Passo 5 - Esportazione](#) scegliere [Esporta il Progetto](#) in modo da esportare in un unico file compresso (.WZIP) tutti i file collegati al Progetto.
- Copiare il file .WZIP ottenuto sul supporto di memorizzazione scelto per conservare la copia di backup.

### How To: Disaster Recovery - Come ripristinare una copia di backup di un Progetto

Per ripristinare una copia di backup di un Progetto archiviata su un supporto diverso dal PC sul quale si sta lavorando è necessario:

- Nella finestra [Scelta del Progetto](#) cliccare sul pulsante *Importa...* in modo da selezionare il file compresso (.WZIP) corrispondente al Progetto da ripristinare.
- Selezionare il Progetto ripristinato per aprirlo e procedere con le modifiche.

## 9.1.2 I Web Font

### 9.1.2.1 Come utilizzare i Web Font

Oltre ai font di sistema, WebSite X5 consente di integrare e utilizzare in maniera molto semplice anche Web Fonts ripresi da:


- portali come [Google Fonts™](#) (gratuito): offrono Web Fonts già pronti all'uso da richiamare attraverso i fogli di stile (CSS) delle Pagine del Sito.
- portali come [Fontsqurrel](#): permettono di scaricare nuovi font sul nostro computer, perché possano poi essere pubblicati sul server Web del Sito.

Grazie ai Web Fonts è possibile utilizzare per la formattazione dei testi font diversi da quelli standard e avere comunque la certezza che le Pagine Web verranno visualizzate correttamente da tutti, senza che i font scelti vengano sostituiti da altri.

### How To: Come integrare un font di Google Fonts

Il sistema per ricercare e installare un Google Fonts è integrato direttamente in WebSite X5: in questo modo tutta la procedura è molto semplice e veloce.


- Quando è possibile impostare il carattere di un testo, aprire il menu a tendina per la scelta del font e cliccare sulla voce *Altri tipi di carattere* per accedere alla finestra [Web Font](#): qui, cliccare sul pulsante *Aggiungi*.
- Nella finestra [Aggiungi Web Font](#) a cui si accede, rimanere nella sezione *Google Font* e utilizzare gli strumenti di ricerca, di ordinamento e di anteprima disponibili per individuare il font da aggiungere.
- Confermare cliccando su *OK*.

Portata a termine questa semplice procedura, il nuovo font viene automaticamente proposto da WebSite X5 in tutti i punti dove è possibile scegliere il font da applicare a un testo: nel menu di selezione, i Google Font si distinguono perché affiancati dall'icona .

### How To: Come integrare un Web Font Offline

Scelto un nuovo font da un portale e scaricati i file che ne consentono l'utilizzo sia su Desktop che su Web (vedere, per esempio: [Come scaricare un font da Fontsqurrel](#)), è possibile utilizzarlo in WebSite X5 in maniera molto semplice:

- Quando è possibile impostare il carattere di un testo, aprire il menu a tendina per la scelta del font e cliccare sulla voce *Altri tipi di carattere* per accedere alla finestra [Web Font](#): qui, cliccare sul pulsante *Aggiungi*.
- Nella finestra [Aggiungi Web Font](#) a cui si accede, aprire la sezione *Web Font*, scegliere di integrare un Offline Web Font e importare il *File TTF per la visualizzazione in locale*.
- Anche se non è obbligatorio, per un miglior supporto sui diversi Browser è consigliabile importare anche, se disponibili, il File WOFF, il File SVG e il File EOT relativi al nuovo font che si vuole utilizzare.
- Confermare cliccando su *OK*.


Integrato un nuovo Web Font, questo sarà automaticamente disponibile in tutti i menu che consentono di selezionare il font da applicare ad un testo. Nel menu di selezione, i Web Font Offline si distinguono perché affiancati dall'icona .


### 9.1.2.2 Come scaricare un font da Fontsquirrel


Esistono numerosi portali che consentono di scaricare font da utilizzare nei propri progetti: uno fra i più noti, sia per la varietà che per la qualità dei font proposti anche gratuitamente, è [Fontsquirrel](https://www.fontsquirrel.com).

Per utilizzare uno o più font di quelli presenti in [Fontsquirrel](https://www.fontsquirrel.com) in un Progetto di WebSite X5 occorre:

- Accedere alla directory di [Fontsquirrel](https://www.fontsquirrel.com) e utilizzare i filtri disponibili per identificare i font che si intendono utilizzare. È importante verificare che il font scelto sia disponibile sia per il Web che per il Desktop. Questa indicazione può essere facilmente ricavata grazie alle icone riportate a fianco del nome del font per specificarne gli usi consentiti:

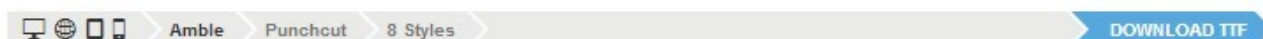
 Uso commerciale su Desktop - Creazione di documenti e immagini anche a scopo commerciale.

 @font-face Embedding - Utilizzo del font nelle pagine web attraverso i fogli di stile (CSS).

 Ebook e PDF - Utilizzo del font in ebook e documenti.

 Applicazioni - Utilizzo del font in applicazioni e software.

# Amble AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLl



- Cliccare sul font che si intende utilizzare in modo da accedere alle pagine dedicate e aprire la sezione *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.

- Scegliere il *Sub set* che si intende utilizzare attraverso l'apposito menu e selezionare tutti i formati disponibili per il font (TTF, EOT, WOFF, SVG), quindi cliccare sul pulsante *Download @font-face kit* per avviarne lo scaricamento.

A questo punto si dispone in locale di una cartella compressa contenente tutti i file richiesti da WebSite X5 per poter utilizzare un Web Font (vedere, [Come utilizzare i Web Fonts](#)).

## 9.2 Passo 1 - Impostazioni

### 9.2.1 Come gestire i Progetti

In WebSite X5 la gestione dei Progetti è molto semplice, dal momento che il programma automatizza e ottimizza molte procedure.

Per prima cosa è utile precisare che in WebSite X5 ogni Sito realizzato corrisponde a un Progetto, ovvero a un file nominato *Project.IWPRJ*. Questo file viene automaticamente creato al primo salvataggio e non occorre specificare nulla: viene archiviato nella *Cartella dei Progetti* che può essere definita attraverso l'apposita opzione della finestra [Preferenze](#).



Oltre a generare l'indispensabile file di Progetto, WebSite X5 procede anche a creare e ad archiviare una copia di tutte le risorse (immagini, animazioni, video, ecc.) collegate nel documento. In questo modo garantisce due vantaggi:

1. Le risorse collegate nel Progetto vengono ottimizzate: le copie delle immagini, per esempio, non mantengono le dimensioni degli originali ma assumono quelle utili per la visualizzazione nel Sito e, in più, vengono salvate in un formato compresso.
2. Anche se i file originali collegati al Progetto vengono spostati o rimossi dal loro percorso di origine, il Progetto continua a funzionare e tutte le risorse vengono visualizzate correttamente.

#### How To: Come gestire la Cartella dei Progetti

WebSite X5 non pone alcun limite al numero dei Progetti realizzabili: è possibile creare Siti per se stessi, per i propri amici, per le associazioni di cui si fa parte ed anche per i propri Clienti. Ovviamente, mano a mano che il numero dei Progetti realizzati cresce, diventa sempre più importante riuscire ad organizzarli in maniera efficiente, così da poterli ritrovare rapidamente in caso di bisogno. Il modo più semplice per farlo è archiviare i Progetti in cartelle ordinate.

Lavorando con l'edizione Pro è possibile procedere nel seguente modo:

- Al Passo 1 nella finestra [Scelta del Progetto](#), cliccare sul pulsante  per attivare la visualizzazione della Cartella dei Progetti. A sinistra dell'area in cui viene riportata la lista di tutti i Progetti già esistenti, viene proposta una colonna in cui è visualizzato l'albero della cartella Progetti.
- Cliccare sulla freccia del pulsante  e, nel menu richiamato, cliccare sul comando *Nuova* in modo da creare una nuova sotto-cartella nella *Cartella dei Progetti*.
- Cliccare due volte sulla sotto-cartella creata o utilizzare il comando *Rinomina* per dare un nome significativo alla sotto-cartella stessa.
- Ripetere queste operazioni per creare tutte le sotto-cartelle necessarie.
- Selezionare sull'albero la cartella *Progetti* in modo da visualizzare tutti i Progetti esistenti. Selezionare il Progetto che si vuole archiviare, trascinarlo sulla colonna dell'albero e rilasciarlo sulla sotto-cartella più opportuna. Procedere nello stesso modo con tutti gli altri Progetti.

Una volta organizzata la Cartella dei Progetti e archiviati i Progetti nelle sotto-cartelle sarà possibile:

- con la visualizzazione delle Cartelle dei Progetti disattivata, vedere solo i Progetti archiviati nella sotto-cartelle attualmente aperta;
- con la visualizzazione delle Cartelle dei Progetti attivata, selezionare le sotto-cartelle create per vedere i Progetti in esse contenuti.

#### How To: Come esportare/importare un Progetto da un computer a un altro

Lavorando a un Progetto può nascere l'esigenza di spostarlo da un computer a un altro, perché si lavora a casa e in ufficio, si collabora con altre persone o per altri motivi analoghi. In questi casi è essenziale riuscire a spostare non solo il file di Progetto ma anche tutti i file ad esso collegati, per evitare che insorgano malfunzionamenti nel Sito.

Il primo passo da fare è esportare il Progetto:

- Al [Passo 5 - Esportazione](#), selezionare la voce [Esporta il Progetto](#) e cliccare sul pulsante *Avanti*.
- Nella finestra [Esporta il Progetto](#) selezionare il *Percorso di destinazione* e, opzionalmente, attivare le opzioni per includere nell'esportazione anche i file per visualizzare l'Anteprima del Sito in locale e i Backup generati durante il lavoro.

Terminata l'esportazione, si ottiene un unico file compresso in formato .WZIP che può essere facilmente trasferito dal computer di partenza ad un altro computer, diverso da quello su cui si sta lavorando.

Per importare il Progetto su un altro computer dove è installato WebSite X5 occorre:

- Al [Passo 1 - Scelta del Progetto](#) cliccare sul pulsante *Importa...* e selezionare il file .WZIP spostato.
- Al termine dell'importazione, l'anteprima del Progetto viene visualizzata nella lista dei Progetti esistenti: selezionarla e cliccare sul pulsante *Avanti* per procedere con le modifiche.

### How To: Come creare una copia di un Progetto


Ci sono situazioni in cui è comodo poter disporre di una copia del Progetto originale. Se l'esigenza è quella di salvare delle copie per disporre di un punto di ripristino prima di apportare delle modifiche, si possono effettuare dei Backup attraverso le apposite funzioni messe a disposizione da WebSite X5 (vedere, [Come gestire il backup dei Progetti](#)). Se, invece, si desidera duplicare il Progetto per ricavare dal primo la base da cui partire per lo sviluppo di un altro Sito, conviene:

- Al [Passo 1 - Scelta del Progetto](#) selezionare, dalla lista dei Progetti esistenti, il Progetto di cui si vuole creare una copia.
- Cliccare sul pulsante *Duplica*.
- Selezionare la copia del Progetto ottenuta e rinominarla opportunamente, quindi cliccare sul pulsante *Avanti* per procedere con le modifiche.



Duplicare il Progetto è utile, per esempio, quando si deve realizzare un Sito consultabile in lingue diverse. Creato il Progetto nella lingua principale (es. Italiano), lo si duplica per partire con la realizzazione del Progetto in una lingua alternativa (es. Inglese): in questo modo gran parte del lavoro è già fatto e non rimane che introdurre le localizzazioni dei testi e aggiornare gli elementi grafici che variano (vedere, [Come creare un Sito multi-lingua](#)).

### How To: Come eliminare, duplicare o rintracciare un file importato nel Progetto

Lavorando allo sviluppo di un Progetto è frequente procedere all'importazione di un file: è il caso, per esempio, di immagini, video, audio o risorse analoghe. In tutti questi casi è sufficiente cliccare sul pulsante  per sfogliare le cartelle delle risorse e selezionare il file da importare.

I file importati vengono automaticamente duplicati dal Programma: gli originali vengono mantenuti nel percorso originale, le copie generate vengono salvate all'interno di una libreria interna. All'interno del Progetto vengono impiegate le copie, e non gli originali dei file.


Una volta importato, solo il nome del file viene riportato all'interno del campo presente nel Programma: per esempio, per l'*Oggetto Immagine* il nome del file usato è visualizzato nel campo relativo all'opzione *File su Internet*.

Cliccando con il tasto destro del mouse sul nome del file importato, si richiama un menu contestuale con i seguenti comandi:

- **Rimuovi:** elimina il file importato. Equivale a cliccare sul nome del file e a premere il pulsante CANC.
- **Apri percorso file...:** apre la cartella in cui è presente il file originario in modo da permettere di ricostruirne il percorso.
- **Salva come...:** crea una copia, nella cartella indicata, del file salvato nella libreria interna del Programma.

### 9.2.2 Come gestire le Lingue per i testi inseriti in automatico

Alcuni testi presenti nelle Pagine create con WebSite X5 vengono inseriti automaticamente dal Programma; sono testi come, per esempio, i link ad Ancore interne, i Pulsanti dell'[Oggetto\\_Galleria](#), le etichette dell'[Oggetto\\_Modulo di Contatto](#), le etichette e i testi dei [Carrello di e-commerce](#), i testi della [Mappa](#) del Sito.

Perché questi testi inseriti in automatico siano nella Lingua corretta, è necessario specificare la Lingua principale del Sito attraverso l'opzione *Lingua dei contenuti* disponibile nella finestra [Impostazioni del Sito](#). Di default, WebSite X5 permette di scegliere fra un certo numero di Lingue, fra cui Italiano, Inglese e Tedesco, di cui dispone già di tutte le traduzioni necessarie. In qualsiasi caso, le traduzioni impostate possono essere modificate, così come è possibile aggiungere o importare nuove Lingue o rimuovere quelle che non servono. Per compiere questa serie di operazioni è necessario accedere alla finestra [Gestione Contenuti in Lingua](#) cliccando sul pulsante  posto a fianco dell'opzione *Lingua dei contenuti*.

### How To: Come modificare una voce già introdotta

Un esempio di testo inserito in automatico dal Programma sono le etichette dei pulsanti "Invia" e "Reset" previsti al termine delle form di contatto.

Ipotesizzando di voler modificare l'etichetta "Reset" in "Annulla", dopo aver impostato "Italiano" come Lingua dei contenuti, occorre procedere nel seguente modo:

- Nella finestra [Gestione Contenuti in Lingua](#), se non ancora attiva, cliccare sulla Lingua "IT - Italian" in modo da visualizzarne la

colonna relativa nella Tabella dei contenuti.

- Nella prima colonna della Tabella dei contenuti, identificare la voce "form\_reset" che è quella relativa all'etichetta da modificare: spostarsi lungo la riga per arrivare alla cella corrispondente nella colonna della Lingua Italiano. Fare doppio click nella cella in modo da far comparire il cursore: cancellare il testo "Reset" e digitare "Annulla".
- Chiudere la finestra: in questo modo le modifiche effettuate verranno automaticamente salvate.



### How To: Come aggiungere una nuova Lingua

Per creare un Sito in una Lingua non ancora prevista (per esempio, in Portoghese) evitando che i testi gestiti in automatico vengano inseriti nella versione Inglese (utilizzata di default), occorre predisporre una nuova Lingua e immettere le traduzioni richieste. Avendo le competenze linguistiche necessarie, è un'operazione molto semplice:

- Nella finestra [Gestione Contenuti in Lingua](#) cliccare sul pulsante *Aggiungi una nuova Lingua* e, attraverso la finestra di dialogo richiamata, inserire la dicitura "PT - Português": in questo modo la nuova voce compare in coda all'elenco delle Lingue disponibili.
- Cliccare sulla voce "PT - Português" in modo da visualizzare la colonna relativa a questa Lingua nella Tabella delle traduzioni.
- Cliccare nelle diverse celle della colonna "PT - Português" per immettere le traduzioni necessarie.
- Inserite le traduzioni, chiudere la finestra: in questo modo le modifiche effettuate verranno automaticamente salvate.
- Nella finestra [Impostazioni del Sito](#) impostare "PT - Português" come *Lingua dei contenuti*.

### How to: Come esportare/importare una Lingua

Se si ha l'esigenza di lavorare allo sviluppo di un Sito in una Lingua non prevista di default dal Programma su due diversi PC, è possibile esportare la nuova Lingua creata su una postazione ed importarla sulla seconda postazione, evitando di ricrearla daccapo.

- Sul primo PC, accedere alla finestra [Gestione Contenuti in Lingua](#), cliccare sul pulsante *Aggiungi una nuova Lingua* e procedere alla creazione della nuova Lingua.
- Selezionare la Lingua creata dall'elenco delle Lingue e cliccare sul pulsante  *Esporta la Lingua selezionata*: verrà salvato un file .XML nella cartella specificata.
- Spostare il file .XML ottenuto sul secondo PC.
- Aprire il Programma, accedere alla finestra [Gestione Contenuti in Lingua](#) e cliccare sul pulsante  *Importa una nuova Lingua* selezionando il file .XML predisposto.



Se la Lingua importata è già presente nell'elenco non viene duplicata ma vengono solo aggiunte le nuove voci e aggiornate quelle modificate.

---

## 9.2.3 Sezione Avanzate

### 9.2.3.1 Come gestire i commenti dal Pannello di Controllo online

Un Blog è una sorta di diario in rete attraverso il quale è possibile pubblicare articoli di varia natura e dare la possibilità ai lettori di lasciare dei commenti. Se la comunità dei lettori è attiva e adeguatamente stimolata dalla qualità dei post, è così possibile che si sviluppino delle interessanti discussioni a tema.

### How To: Come configurare la gestione dei commenti in WebSite X5

Per dare la possibilità ai Lettori di lasciare dei commenti ai post pubblicati è necessario innanzi tutto configurare il Blog agendo sulle opzioni presenti in [Blog | Pagina articolo](#). In particolare, occorre:

- Attivare l'opzione *Consenti l'inserimento dei Commenti per gli Articoli del Blog*.
- Specificare il *Sistema di gestione dei commenti* che si intende utilizzare.
- Se si utilizza il sistema interno di WebSite X5, specificare il *Tipo di contenuto* che si richiede: *Commento e Voto*, solo *Commento* o solo *Voto*.
- A seconda del *Tipo di contenuto*, definire le impostazioni necessarie: è possibile, per esempio, fare in modo che i commenti debbano essere approvati da [Pannello di Controllo](#) prima di essere resi visibili sul Blog, definire l'ordine di visualizzazione o attivare il controllo anti-spam "Captcha".

- **PRO** Definire come devono essere salvati i dati raccolti: o attraverso l'invio dei dati a un file o mediante l'invio a un database.
- Se si sceglie di inviare i dati ad un file (unica opzione disponibile nell'edizione Evo), specificare il percorso della *Sottocartella su Server dove salvare i dati*, ovvero della cartella all'interno della quale è abilitata la scrittura dei file da parte del codice PHP.
- Decidere se attivare l'invio automatico di una e-mail di notifica ogni volta che viene ricevuto un commento e, in questo caso specificare l'*E-mail destinatario* da utilizzare.
- Se si utilizza, invece, *Facebook* o *Disqus* come sistema di gestione dei commenti, inserire i parametri richiesti per configurare il servizio.

Fatto questo è possibile procedere all'inserimento dei post e alla pubblicazione del Blog. In calce ai post del Blog verrà automaticamente inserita una form attraverso la quale i lettori potranno comporre e inviare i loro commenti. Attraverso tale form vengono richiesti: Nome, E-mail, Sito Internet e Messaggio. Fatta eccezione per quello relativo al Sito Internet, tutti i campi sono obbligatori.

### How To: Come gestire i commenti attraverso il Pannello di Controllo online

Configurata la gestione dei commenti del Blog come al punto precedente, quando un Lettore lascerà un commento, verrà automaticamente creata una e-mail di notifica che sarà inviata all'indirizzo e-mail specificato. Se è stata attivata l'opzione *Visualizza Commenti dopo approvazione da Pannello di Controllo*, perché il commento venga visualizzato online in calce al post a cui fa riferimento è necessario che venga prima approvato mediante l'apposito comando del Pannello di Controllo che viene automaticamente creato da WebSite X5.



Il [Pannello di Controllo](#) è disponibile all'URL <http://www.miosito.it/admin>, dove <http://www.miosito.it> è l'URL del Sito a cui il Blog è collegato, ed è a disposizione di tutti gli Utenti inseriti nel Gruppo Amministratori nella sezione [Gestione Accessi](#) disponibile al [Passo 1 - Impostazioni del Sito | Avanzate](#).

Nella sezione *Blog* del Pannello di Controllo sono disponibili due menu a discesa che propongono l'elenco delle categorie e le liste di articoli ad esse collegate. Tramite questi menu, è possibile identificare il post di cui si vogliono visualizzare i commenti ricevuti. Di seguito, viene presentata la lista dei commenti: per ogni commento è riportato l'autore, il suo indirizzo e-mail, la data e l'ora in cui è stato inviato, il testo del commento. Se l'informazione è disponibile, sul nome dell'autore viene automaticamente impostato il link al suo Sito Internet.

Per procedere alla gestione dei commenti è dunque necessario:

- Accedere al Pannello di Controllo online e fare il login, quindi, aprire la sezione *Blog*.
- Identificare il post di cui si vogliono visualizzare i commenti attraverso i menu a discesa che propongono l'elenco delle categorie previste e dei relativi post inseriti.
- Scorrere la lista dei commenti ricevuti per il post selezionato e gestire la visualizzazione dei commenti sul Blog attraverso i comandi:
  - *Elimina*: per rimuovere il commento lasciato che, oltre a non essere pubblicato sul Blog, viene cancellato anche dall'elenco dei commenti nel Pannello di controllo.
  - *Approva/Disapprova*: per approvare un commento, e quindi permettere che venga visualizzato sul Blog, o disapprovarlo, e quindi rimuoverlo dall'elenco dei post visualizzati sul Blog. Un commento disapprovato non viene cancellato dalle liste presentate nel Pannello di controllo.

Avere la possibilità di gestire la visualizzazione dei commenti sul Blog è fondamentale per tutelarsi da azioni di spam e per moderare le discussioni eliminando messaggi ritenuti offensivi, non a tema o non in linea con lo stile che si vuole mantenere.



Il sistema di gestione dei commenti ai post del Blog è del tutto analogo a quello dei messaggi lasciati per l'Oggetto Commenti e Voti. In questi casi occorre semplicemente accedere alla sezione *Commenti e Voti* del Pannello di Controllo.

### How To: Come gestire i commenti attraverso l'App WebSite X5 Manager

Utilizzando come *Sistema di gestione dei commenti* quello interno a WebSite X5, i commenti del Blog possono essere gestiti, oltre che attraverso il [Pannello di Controllo online](#), anche attraverso l'[App WebSite X5 Manager](#).

L'App *WebSite X5 Manager* è gratuita e disponibile sia per iOS che per Android. Per installarla è sufficiente utilizzare i pulsanti dell'App Store e di Google Play o il QR Code presenti nella finestra [Pannello di Controllo](#) del software o nella sezione *Web Site X5 Manager* del [Pannello di Controllo online](#).

Una volta installata l'App, per procedere alla gestione dei commenti è sufficiente:

- Aprire l'App e, se non lo si è ancora fatto, aggiungere il Sito alla lista di quelli gestibili attraverso l'App stessa.
- Fare tap sul Sito sul quale si vuole operare in modo da accedere alla Dashboard e aprire la sezione *Blog*.
- Utilizzare i menu con l'elenco delle categorie e dei post per selezionare il post da moderare.
- Scorrere la lista dei commenti per il post selezionato e utilizzare i comandi disponibili per approvare, disapprovare o eliminare ciascun commento.

È possibile fare in modo che l'App invii una notifica push ogni volta che un Utente pubblica un nuovo commento sul Blog:

- Nella finestra [Pannello di Controllo](#) attivare l'opzione *Attiva notifiche Push*.
- Pubblicare online il Sito aggiornato.
- Nella schermata *Impostazioni sito* dell'App verificare che sia attiva l'opzione per ricevere le notifiche in relazione alla pubblicazione di un nuovo commento sul Blog.



Come detto, il sistema di gestione dei commenti ai post del Blog è del tutto analogo a quello dei messaggi lasciati per l'Oggetto Commenti e Voti. Come il [Pannello di Controllo online](#), anche l'[App WebSite X5 Manager](#) ha una sezione dedicata alla gestione dei Commenti e dei Voti e nella schermata *Impostazioni sito* propone l'opzione per impostare l'invio di una notifica ogni volta che viene pubblicato un nuovo commento.

---

## 9.2.3.2 Carrello e-commerce

### 9.2.3.2.1 Come creare un Carrello di e-commerce

Con WebSite X5 è possibile trasformare il proprio sito Web in un insostituibile strumento di lavoro, per esempio, attivando un Carrello di e-commerce attraverso il quale vendere direttamente online i Prodotti / Servizi presentati.

Si ipotizzi di dover creare un semplice Carrello di e-commerce attraverso il quale vendere dei capi di abbigliamento. Ai fini dell'esempio, ci limiteremo ad inserire un numero limitato di Prodotti organizzandoli in poche Categorie. Attiveremo sia la spedizione per Posta che tramite Corriere espresso e permetteremo il pagamento sia in contrassegno che tramite carta di credito. Ovviamente con WebSite X5 è possibile andare ben oltre e gestire un Catalogo di Prodotti decisamente più corposo e articolato, con numerosi metodi di spedizione e pagamento alternativi.

Tutte le opzioni necessarie per configurare un carrello di e-commerce sono disponibili nella sezione [E-commerce](#) del [Passo 1 - Impostazioni del Sito | Avanzate](#). Una volta impostato il carrello, è possibile poi predisporre un vero e proprio catalogo online sfruttando l'apposito [Oggetto Catalogo Prodotti](#).

#### How to: Come comporre il Catalogo Prodotti

Il primo compito da svolgere nella creazione di un Carrello di e-commerce è comporre il Catalogo Prodotti, ovvero inserire tutti i Prodotti che potranno essere acquistati, avendo cura di prevedere tutte le informazioni necessarie per descriverli al meglio e, soprattutto se sono numerosi, di organizzarli in categorie e sotto-categorie omogenee.

- Innanzi tutto, nella [E-commerce | Prodotti](#), cliccare sul pulsante *Nuova Categoria* per creare tutte le Categorie e le sotto-Categorie che occorrono. Le categorie vengono inserite direttamente nella tabella riassuntiva: sono dei semplici contenitori e non godono di proprietà particolari. Per maggior chiarezza è comunque consigliabile nominarle opportunamente.
- Selezionare la categoria o sotto-categoria più opportuna, cliccare sul pulsante *Nuovo Prodotto* e specificare le informazioni richieste nella finestra [Impostazioni Prodotto](#) richiamata. Confermando, verrà aggiunto il nuovo Prodotto.
- Ripetere in modo da inserire tutti i Prodotti che si desidera mettere in vendita sul carrello.



E-commerce
✕ ✓

Impostazioni del Sito

Prodotti
Gestione Ordine
Dati Cliente
Invio Ordine
Opzioni

Prodotti	Descrizione	Disp.	Sconto	Prezzo
Shoes				
Asics DynaFlite	Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur a...		-10,00	259,00
New Balance Fresh Foam	Ut enim ad minim veniam, quis nostrud ex...			927,00
T-Shirts and Sweaters				
Nike Swoosh	Consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod...			412,00
Adidas California	Labore et dolore magna aliqua.			412,00

Nuova Categoria

Nuovo Prodotto

Rimuovi

↶
↷

Modifica...

Aggiorna

 Il Catalogo Prodotti può essere importato, se già esistente in formato .TXT o .CSV, o esportato attraverso i pulsanti  e . Per maggiori informazioni sulle funzioni Importa/Esporta e su come creare e gestire i file con il catalogo dei Prodotti vedere: [Come importare/esportare i Prodotti del Carrello](#).

### How To: Come definire i metodi di spedizione e pagamento

Impostato il Catalogo Prodotti, occorre definire quali sono i metodi di spedizione e pagamento fra cui i Clienti potranno scegliere durante la compilazione dell'ordine.

- Nella finestra [E-commerce | Gestione Ordine](#), la tabella *Elenco dei metodi di Spedizione* propone di default le voci "Posta" e "Corriere espresso": selezionarne uno alla volta e cliccare sul pulsante *Modifica...* per richiamare la finestra [Metodo di Spedizione](#) e personalizzare i parametri impostati.
- Cliccare sul pulsante *Aggiungi...* per procedere alla definizione di un nuovo metodo di spedizione.

In maniera analoga, è possibile impostare anche i metodi di pagamento sfruttando la finestra [Metodo di Pagamento](#). Fra i tipi di pagamento previsti, ci sono anche quelli che prevedono l'impiego di PayPal o di Carta di Credito. Per attivare PayPal, per esempio, è necessario:

- In [Metodo di Pagamento | Generale](#), specificare un *Nome* e una *Descrizione* del metodo di pagamento;
- In [Metodo di Pagamento | Costo](#), attivare l'opzione *Pagamento immediato* e impostare come *Tipo di Pagamento* "PayPal/Carta di Credito". Inserire il proprio *Account PayPal* nell'apposito campo e specificare quali Pagine del Sito dovranno essere visualizzate in caso di Avvenuto Pagamento o di Errore Pagamento.
- In [Metodo di Pagamento | Tipo](#), inserire una descrizione del metodo di pagamento idonea per essere inserita nella e-mail di Conferma d'Ordine che il Cliente riceverà dopo aver inviato l'ordine.

### How To: Come impostare le spese di spedizione in base al peso complessivo dei Prodotti ordinati o all'ammontare dell'ordine

Nell'attivare un nuovo metodo di spedizione è possibile prevedere un costo fisso o un costo variabile in base al peso complessivo dei Prodotti ordinati o all'ammontare dell'ordine.

Per creare delle fasce di prezzo in base al peso dei Prodotti ordinati occorre:

- Utilizzare l'opzione *Peso*, presente nella finestra [Impostazioni Prodotto | Generale](#), per impostare il peso di tutti i Prodotti inseriti nel catalogo del carrello.



L'opzione *Peso* non impone un'unità di misura specifica. Identificata l'unità di misura più appropriata in base alla tipologia di Prodotti trattati, prestare attenzione a mantenerla sempre inalterata in modo da non compromettere il calcolo delle spese di spedizione.

- Nella finestra [E-commerce | Gestione Ordine](#), cliccare sul pulsante *Aggiungi...* o sul pulsante *Modifica...* presenti a fianco della tabella *Elenco dei metodi di Spedizione* per richiamare la finestra [Metodo di Spedizione](#) e procedere alla creazione di un nuovo metodo di spedizione o alla modifica di un metodo già presente.



- In [Metodo di Spedizione | Costo](#), attivare l'opzione *Costo relativo al totale del Peso* e cliccare sul pulsante *Aggiungi...*. Utilizzare la finestra richiamata per specificare il *Peso Totale* che deve essere uguagliato o superato perché possa essere applicato il Costo di spedizione specificato.
- Ripetere gli ultimi passaggi in modo da impostare tutte le fasce di prezzo desiderate.

In maniera analoga, dopo aver impostato i prezzi di tutti i Prodotti presenti nel carrello (attraverso l'opzione *Prezzo* presente in [Impostazioni Prodotto | Generale](#)) è possibile creare delle fasce di prezzo in base all'ammontare dell'ordine:

- Nella finestra [E-commerce | Gestione Ordine](#), cliccare sul pulsante *Aggiungi...* o sul pulsante *Modifica...* presenti a fianco della tabella *Elenco dei metodi di Spedizione* per richiamare la finestra [Metodo di Spedizione](#) e procedere alla creazione di un nuovo metodo di spedizione o alla modifica di un metodo già presente.
- In [Metodo di Spedizione | Costo](#), attivare l'opzione *Costo relativo al totale dell'Ordine* e cliccare sul pulsante *Aggiungi...*. Utilizzare la finestra richiamata per specificare il *Totale Ordine* che deve essere uguagliato o superato perché possa essere applicato il *Prezzo* di spedizione specificato.
- Ripetere gli ultimi passaggi in modo da impostare tutte le fasce di prezzo desiderate.

### How To: Come comporre il Modulo d'ordine

Ovviamente, per poter fare un Ordine d'acquisto, i Clienti devono compilare un Modulo con i dati necessari per la fatturazione e l'eventuale spedizione delle merci. Per comporre il modulo d'ordine è necessario:

- Nella finestra [E-commerce | Dati Cliente](#), verificare nella tabella riassuntiva *Elenco Campi* la composizione del modulo d'ordine. Selezionare il campo su cui si vuole agire e cliccare sui pulsanti  e  per renderlo o meno "visibile" (ovvero, presente nel modulo) e "obbligatorio" (ovvero, il Cliente dovrà obbligatoriamente compilare il campo per poter procedere).
- Stabilita la composizione del Modulo, attivare l'opzione *Consenti Dati di Spedizione diversi dai quelli di Fatturazione* per duplicare i campi necessari per permettere ai Clienti di specificare dei dati di spedizione diversi da quelli di fatturazione.
- Attraverso l'apposito editor, comporre il *Testo delle Condizioni di Vendita* che i Clienti dovranno accettare per portare a termine l'ordine.

### How To: Come impostare l'invio dei dati tramite e-mail

In caso di ordine da parte di un Cliente, dal carrello e-commerce devono partire 2 e-mail: la prima è l'e-mail di Riepilogo Ordine ed è destinata all'Amministratore del Sito; la seconda è l'e-mail di Conferma d'Ordine ed è destinata al Cliente.

- Nella finestra [E-commerce | Invio Ordine](#), selezionare *Invia i dati per e-mail* e specificare l'*E-mail Amministratore* (ovvero l'e-mail dell'Amministratore del Sito).
- Se si desidera includere in coda alla e-mail i dati dell'ordine in formato .CSV, attivare l'opzione *Allega Dati Ordine in formato CSV*.
- Comporre il *Testo di introduzione* e il *Testo di chiusura* che verranno ripresi per comporre la *E-mail di conferma Ordine per il Cliente*.



Per maggiori informazioni su come viene composta l'e-mail di Conferma d'Ordine, vedere [Come definire i contenuti della e-mail di conferma Ordine](#).

---

### How To: Come impostare l'invio dei dati tramite Database

Invece di ricevere ogni singolo ordine per e-mail, lavorando con l'edizione Pro di WebSite X5 è possibile raccogliervi e gestirli attraverso un Database online.

In questi casi, per prima cosa occorre impostare i dati relativi al Database che si intende utilizzare:

- Nella finestra [Gestione Accessi](#), cliccare sul pulsante *Aggiungi...*
- Attraverso la finestra richiamata [Impostazioni Database](#) inserire tutti i parametri richiesti per identificare il Database e confermare.

Impostato il Database è possibile impiegarlo nel carrello di e-commerce:


- Nella finestra [E-commerce | Invio Ordine](#), selezionare *Invia i dati ad un Database* quindi specificare il *Database* selezionandolo dalla lista di quelli presenti.
  - Opzionalmente, specificare il *Prefisso Tabelle* in cui devono essere salvati i dati.
  - Se si desidera fare in modo che l'Amministratore del Sito riceva una e-mail di notifica ogni volta che nel Database viene registrato
-

un nuovo Ordine, attivare l'opzione *Invia e-mail di notifica di ricezione dati* e specificare l'*E-mail Amministratore*. In qualsiasi caso, occorre inserire l'*E-mail Amministratore* perchè questa viene utilizzata anche come mittente dell'e-mail di conferma ordine.

- Specificare se si preferisce che l'e-mail di conferma dell'ordine deve essere inviata prima del pagamento o a pagamento avvenuto.
- Selezionare dall'apposito menu il tipo di e-mail su cui si vuole intervenire e utilizzare i campi per comporre il *Testo di introduzione* e il *Testo di chiusura* che dovranno riportare.

#### How To: Come creare un pulsante "Acquista"

Impostato il motore del carrello di e-commerce, è necessario creare delle Pagine del Sito che presentino i Prodotti a catalogo e ne permettano l'acquisto. Creare il classico pulsante "Acquista" è molto semplice:

- Al [Passo 3 - Mappa](#) selezionare la Pagina su cui si intende lavorare e inserire un Oggetto Immagine nella Cella più opportuna della Griglia di impaginazione.
- Fare doppio click sull'Oggetto Immagine per poter procedere alla sua definizione: importare il file grafico predisposto per definire la grafica del pulsante.
- Se lo si desidera, accedere alla sezione [Oggetto Immagine | Visualizzazione](#) e scegliere quale *Effetto su passaggio del mouse* attivare.
- In [Oggetto Immagine | Generale](#) cliccare sul pulsante  per associare all'Immagine un *Collegamento*.
- Nella finestra richiamata [Collegamento](#) selezionare l'azione *Aggiungi al Carrello*. Questo tipo di collegamento può essere impostato in due diversi modi:
  - se si vuole richiamare la tabella dei Prodotti, è sufficiente attivare l'opzione *Visualizza l'elenco dei Prodotti della Categoria selezionata* e selezionare la categoria opportuna nell'albero che ripropone la struttura del catalogo dell'e-commerce;
  - se si vuole aggiungere direttamente un Prodotto nel carrello, invece, occorre attivare l'opzione *Aggiungi direttamente nel Carrello il Prodotto selezionato* e selezionare il Prodotto in questione specificandone subito la *Variante*, se disponibile, e la *Quantità*.

In alternativa, i Prodotti possono essere presentati attraverso l'[Oggetto Catalogo Prodotti](#).



Per maggiori informazioni su come utilizzare l'Oggetto Catalogo Prodotti vedere: [Come lavorare con l'Oggetto Catalogo Prodotti](#).



Quando si testa il funzionamento del Sito creato in locale, una finestra d'avviso avverte che l'ordine non verrà inviato e viene effettuato il redirect automatico alla Pagina di conferma dell'ordine. Il Carrello di e-commerce funziona pienamente solo con la pubblicazione del Sito su Server.

#### 9.2.3.2.2 Come definire i contenuti delle e-mail di notifica

Durante il processo di acquisto è importante che il Cliente riceva dei feedback che lo rassicurino e lo aiutino a concludere con successo la transazione. Per questo è previsto l'invio automatico di una serie di e-mail di notifica di cui è possibile personalizzare i contenuti.

A seconda dell'edizione di WebSite X5 con cui si sta lavorando, del metodo di raccolta dei dati impostato (per e-mail o tramite database) e della tipologia di prodotti che si propongono (fisici o digitali), le e-mail che potrebbero essere inviate in automatico dal carrello di e-commerce sono:

- *E-mail di conferma dell'Ordine a pagamento non completato;*
- *E-mail di conferma dell'Ordine a pagamento completato;*
- *E-mail di notifica di evasione dell'Ordine per i Prodotti fisici;*
- *E-mail di notifica di evasione dell'Ordine per i Prodotti digitali.*

In base a quanto impostato nella finestra [E-commerce | Invio Ordine](#), dunque, l'e-mail di conferma ordine può essere inviata o prima o dopo che il pagamento venga effettuato. Se si sceglie l'opzione di invio prima del pagamento, viene inviata l'*E-mail di conferma dell'Ordine a pagamento non completato* non appena viene eseguito un ordine. Se invece si sceglie l'opzione di invio dopo il pagamento, possono essere inviate due diverse e-mail:

- se la transazione viene correttamente conclusa, viene inviata *E-mail di conferma dell'Ordine a pagamento completato;*
- se la transazione non va a buon fine, viene inviata l'*E-mail di conferma dell'Ordine a pagamento non completato.*

L'e-mail di conferma dell'Ordine viene così composta:

Testo di introduzione	
<b>Descrizione:</b>	È il testo iniziale: dovrebbe contenere un ringraziamento per l'acquisto effettuato e anticipare i contenuti che seguiranno.
<b>Esempio:</b>	<i>Gentile Cliente, Ringraziandola per il Suo acquisto le inviamo il riepilogo del suo Ordine. Qui di seguito può trovare l'elenco dei prodotti ordinati, i dati di fatturazione e le istruzioni per la spedizione ed il pagamento scelto.</i>
<b>Dove impostarlo:</b>	In <a href="#">E-commerce   Invio Ordine</a> , dopo aver scelto <i>E-mail di conferma Ordine per il Cliente con pagamento non completato</i> , attraverso il campo <i>Testo di introduzione</i> .
Dati Utente	
<b>Descrizione:</b>	È la parte in cui vengono riportati i dati di fatturazione inseriti dal Cliente attraverso in Modulo d'Ordine.
<b>Dove impostarlo:</b>	Il Modulo d'Ordine può essere composto in <a href="#">E-commerce   Dati Cliente</a> .
Riepilogo Ordine	
<b>Descrizione:</b>	È una tabella in cui vengono riepilogati tutti i Prodotti ordinati: viene riportata la quantità e il totale parziale per Prodotto oltre che il totale complessivo dell'Ordine.
<b>Dove impostarlo:</b>	Non deve essere impostato nulla in particolare: la tabella con il riepilogo viene creata in automatico in base all'Ordine.
Metodo di Pagamento	
<b>Descrizione:</b>	È necessario che fornisca, in base al metodo scelto dal Cliente, le istruzioni e le informazioni utili per permettergli di eseguire il pagamento.
<b>Esempio:</b>	Per il Metodo di Pagamento "Bonifico Bancario": <i>Qui di seguito sono riportati i dati necessari per effettuare il pagamento tramite Bonifico Bancario: XXX YYY ZZZ Le ricordiamo che una volta effettuato il pagamento è necessario l'invio della copia contabile insieme al Numero di Ordine.</i>
<b>Dove impostarlo:</b>	Nella sezione <i>Messaggio E-mail</i> della finestra <a href="#">Metodo di Pagamento</a> .
Metodo di Spedizione	
<b>Descrizione:</b>	È indicato che ricordi al Cliente il metodo di spedizione che ha scelto fornendogli, se possibile, delle informazioni sui tempi e i modi della consegna, oltre a qualsiasi altra informazione utile.
<b>Esempio:</b>	Per il Metodo di Spedizione "Corriere Espresso": <i>Spedizione tramite Corriere Espresso. La merce verrà consegnata in 1-2 giorni lavorativi.</i>
<b>Dove impostarlo:</b>	Nella sezione <i>Messaggio E-mail</i> della finestra <a href="#">Metodo di Spedizione</a> .
Testo di chiusura	

<b>Descrizione:</b>	È la formula di chiusura con cui si esplicita la propria disponibilità e si porgono i saluti, firmando.
<b>Esempio:</b>	<i>Rimaniamo a Sua disposizione per ulteriori informazioni. Cordiali Saluti, Staff Commerciale.</i>
<b>Dove impostarlo:</b>	In <a href="#">E-commerce   Invio Ordine</a> , dopo aver scelto <i>E-mail di conferma Ordine per il Cliente con pagamento non completato</i> , attraverso il campo <i>Testo di chiusura</i> .

Le altre e-mail di notifica e di evasione vengono composte in maniera analoga a quanto appena visto: ovviamente conterranno soltanto i blocchi di informazioni necessari per il tipo di comunicazione che rappresentano.

L'e-mail di evasione dell'Ordine per i Prodotti digitali, invece, è composta come segue:

<b>Testo di introduzione</b>	
<b>Descrizione:</b>	È il testo iniziale: dovrebbe contenere un ringraziamento per l'acquisto effettuato e anticipare i contenuti che seguiranno.
<b>Esempio:</b>	<i>Gentile Cliente, Ringraziandola per il Suo acquisto le inviamo l'elenco dei download link relativo ai prodotti ordinati.</i>
<b>Dove impostarlo:</b>	In <a href="#">E-commerce   Invio Ordine</a> , dopo aver scelto <i>Email di notifica evasione Ordine - Prodotti digitali</i> , attraverso il campo <i>Testo di introduzione</i> .
<b>Riepilogo Ordine</b>	
<b>Descrizione:</b>	È un elenco in cui vengono riepilogati tutti i Prodotti acquistati. Per ogni Prodotto viene riportato: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ il nome e l'immagine;</li> <li>▪ il link per il download;</li> <li>▪ eventuali note associate al download link.</li> </ul>
<b>Dove impostarlo:</b>	L'elenco dei Prodotti acquistati viene creato in automatico in base all'Ordine: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ il nome e l'immagine del Prodotto vengono ripresi dalle sezioni <i>Generale</i> e <i>Immagine</i> della finestra <a href="#">Impostazioni Prodotto</a>;</li> <li>▪ il link per il download è quello impostato nella finestra <a href="#">Impostazioni Prodotto   Prodotto digitale</a>;</li> <li>▪ le note associate al download link sono quelle impostate attraverso il campo <i>Eventuali informazioni sull'utilizzo del file</i> sempre presente nella finestra <a href="#">Impostazioni Prodotto   Prodotto digitale</a>.</li> </ul>
<b>Testo di chiusura</b>	
<b>Descrizione:</b>	È la formula di chiusura con cui si esplicita la propria disponibilità e si porgono i saluti, firmando.
<b>Esempio:</b>	<i>Rimaniamo a Sua disposizione per ulteriori informazioni. Cordiali Saluti, Staff Commerciale.</i>
<b>Dove impostarlo:</b>	In <a href="#">E-commerce   Invio Ordine</a> , dopo aver scelto <i>Email di notifica evasione Ordine - Prodotti digitali</i> , attraverso il campo <i>Testo di chiusura</i> .

Come per tutte le e-mail composte e inviate automaticamente dal Programma, anche alle e-mail di conferma e di evasione dell'Ordine viene applicato lo stile grafico definito in [Composizione E-mail](#).

Le e-mail di conferma e di evasione dell'Ordine vengono inviate anche in formato testo.

### 9.2.3.2.3 Come importare/esportare i Prodotti del Carrello

Dopo aver creato un Carrello e-commerce può essere utile avere la possibilità di esportare il catalogo dei Prodotti in modo, per esempio, da poterlo reinserire in un altro Progetto o di poterlo utilizzare in altri software, magari dedicati alla gestione della fatturazione. In senso opposto, ovviamente, è altrettanto importante avere la possibilità di importare il catalogo Prodotti in modo da non doverlo ricreare da zero.

In WebSite X5 è possibile portare a termine queste operazioni di Importazione/Esportazione attraverso gli appositi comandi disponibili nella Barra Strumenti della finestra [E-commerce | Prodotti](#). L'esportazione del catalogo dei Prodotti produce un file in formato .TXT o .CSV che può essere facilmente aperto e modificato tramite un comune editor di testo (per esempio, il Blocco Note di Windows) o Microsoft Excel.

Per modificare manualmente il file ottenuto dall'esportazione del Catalogo Prodotti o crearne uno nuovo da importare, è fondamentale attenersi alle seguenti regole:

- La prima riga deve contenere l'intestazione dei campi e deve riportare le seguenti diciture:  
*ID;Category;Name/Code;Description;Price;Enable VAT;VAT Value;Weight;Images;Options;Enable Discounts;Discounts*
- Eliminare un campo dall'intestazione equivale ad eliminare il dato per tutti i Prodotti. Ovviamente, i campi obbligatori Category, Name/Code, Description e Price non possono essere eliminati dall'intestazione.
- Ogni riga, successiva all'intestazione, deve corrispondere a un Prodotto;
- Tutti i parametri devono essere riportati separati dal carattere ";".
- Per ciascun Prodotto deve essere riportato obbligatoriamente: il nome della Categoria, il nome del Prodotto, la descrizione del Prodotto, il prezzo del Prodotto. Tutti gli altri campi sono opzionali e possono essere omessi (semplicemente non scrivendo nulla fra i caratteri ";" per il campo in questione).
- L'ID del Prodotto deve essere generato dal Programma e non manualmente: se si inserisce un nuovo Prodotto è corretto lasciare vuoto il campo relativo all'ID.
- Gli spazi eventualmente inseriti, se superflui, verranno automaticamente rimossi in fase di importazione.

Nello specifico, i parametri presenti nel file .TXT o .CSV sono:

Parametro: ID			
Obbligatorio	No	Descrizione	È un identificativo univoco per il Prodotto.
Valore	Viene generato ed associato al Prodotto in automatico dal Programma. In caso si voglia aggiornare il file .TXT o .CSV ottenuto tramite una precedente esportazione è bene non modificare gli ID già assegnati e lasciare vuoto il campo per eventuali nuovi Prodotti aggiunti. Anche nel caso si crei un file .TXT o .CSV da zero per importare il catalogo nel Carrello non bisogna creare manualmente gli ID dei Prodotti. In fase di importazione, infatti, il Programma confronta gli ID per non avere duplicati e genera quelli mancanti.		
Parametro: Category			
Obbligatorio	Sì	Descrizione	È la Categoria in cui è inserito il Prodotto.
Valore	È possibile riprodurre il percorso di categorie e sotto-categorie utilizzando il carattere ">". Per esempio, se il Prodotto è una maglietta che nel Catalogo è inserita nella sotto-categoria "Casual" della categoria "Abbigliamento Uomo", nel file .TXT o .CSV si può riportare il percorso nel seguente modo: <i>... ; Abbigliamento Uomo &gt; Casual ; ...</i> Con questo tipo di notazione è possibile inserire tutte le sotto-categorie necessarie.		
Parametro: Name/Code			
Obbligatorio	Sì	Descrizione	È il Nome o il Codice assegnato al Prodotto.
Valore	In caso di esportazione del catalogo in .TXT o .CSV, questo parametro viene ripreso dal campo <i>Nome/Codice</i> della finestra <a href="#">Impostazioni Prodotto   Generale</a> .		
Parametro: Description			
Obbligatorio	Sì	Descrizione	È la descrizione associata al Prodotto.
Valore	In caso di esportazione del catalogo in .TXT o .CSV, questo parametro viene ripreso dal campo <i>Descrizione</i> della finestra <a href="#">Impostazioni Prodotto   Generale</a> .		

Parametro: Price			
<b>Obbligatorio</b>	Sì	<b>Descrizione</b>	È il prezzo associato al Prodotto.
<b>Valore</b>	In caso di esportazione del catalogo in .TXT o .CSV, questo parametro viene ripreso dal campo <i>Prezzo</i> della finestra <a href="#">Impostazioni Prodotto   Generale</a> .		
Parametro: Enable VAT			
<b>Obbligatorio</b>	No	<b>Descrizione</b>	Indica se per il Prodotto è prevista l'applicazione di un'IVA particolare.
<b>Valore</b>	In caso di esportazione del catalogo in .TXT o .CSV, questo parametro viene ripreso dall'opzione <i>IVA (%)</i> della finestra <a href="#">Impostazioni Prodotto   Generale</a> . Questa opzione è disponibile solo se in <a href="#">E-commerce   Disponibilità</a> è stata scelta la <i>Tipologia</i> "IVA inclusa nel prezzo" per le Impostazioni IVA e serve per associare al Prodotto un'IVA particolare, diversa da quella degli altri Prodotti a Catalogo. In questi casi i prezzi vengono riportati IVA esclusi. Questo parametro può assumere solo due valori: 0 o 1, rispettivamente per i casi in cui non è stata attivata o è stata attivata l'opzione <i>IVA (%)</i> sopra citata.		
Parametro: VAT Value			
<b>Obbligatorio</b>	No	<b>Descrizione</b>	È il valore dell'IVA nel caso in cui è prevista l'applicazione di un'imposta particolare al prezzo del Prodotto.
<b>Valore</b>	In caso di esportazione del catalogo in .TXT o .CSV, questo parametro viene ripreso dall'opzione <i>IVA (%)</i> della finestra <a href="#">Impostazioni Prodotto   Generale</a> che, come detto per il parametro precedente, è disponibile solo se in <a href="#">E-commerce   Disponibilità</a> è stata scelta la <i>Tipologia</i> "IVA inclusa nel prezzo" per le <i>Impostazioni IVA</i> . Se l'opzione <i>IVA (%)</i> della finestra <a href="#">Impostazioni Prodotto   Generale</a> viene attivata ma non viene specificato alcun valore, viene ripreso il <i>Valore di default (%)</i> impostato in <a href="#">Impostazioni Prodotto   Disponibilità</a> .		
Parametro: Weight			
<b>Obbligatorio</b>	No	<b>Descrizione</b>	È il peso associato al Prodotto.
<b>Valore</b>	In caso di esportazione del catalogo in .TXT o .CSV, questo parametro viene ripreso dal campo <i>Peso</i> della finestra <a href="#">Impostazioni Prodotto   Generale</a> .		
Parametro: Images			
<b>Obbligatorio</b>	No	<b>Descrizione</b>	È l'elenco delle immagini inserite per il Prodotto.
<b>Valore</b>	In caso di esportazione del catalogo in .TXT o .CSV, questo parametro viene ripreso dalla finestra <a href="#">Impostazioni Prodotto   Immagine</a> . Per ogni immagine viene ripreso il percorso assoluto originale. In caso di creazione di un file .TXT o .CSV da importare, invece, l'elenco delle immagini del Prodotto può essere introdotto utilizzando il carattere " " e riportando il percorso relativo o assoluto, nel seguente modo: ... ; <i>PathImmagine1</i>   <i>PathImmagine2</i>   <i>PathImmagine3</i> ; ....		
Parametro: Options			
<b>Obbligatorio</b>	No	<b>Descrizione</b>	È l'elenco delle varianti previste per il Prodotto.
<b>Valore</b>	In caso di esportazione del catalogo in .TXT o .CSV, questo parametro viene ripreso dal campo <i>Elenco Varianti Principali</i> della finestra <a href="#">Impostazioni Prodotto   Opzioni</a> . In caso di creazione di un file .TXT o .CSV da importare, invece, l'elenco delle varianti di Prodotto può essere introdotto utilizzando il carattere " ", nel seguente modo: ... ; <i>Variante1</i>   <i>Variante2</i>   <i>Variante3</i> ; .... Con questo tipo di notazione è possibile inserire tutte le varianti necessarie.		
Parametro: Enable Discounts			
<b>Obbligatorio</b>	No	<b>Descrizione</b>	Indica se per il Prodotto è previsto uno sconto quantità.
<b>Valore</b>	In caso di esportazione del catalogo in .TXT o .CSV, questo parametro viene ripreso dall'opzione <i>Attiva sconto quantità</i> della finestra <a href="#">Impostazioni Prodotto   Sconto</a> . Questo parametro può assumere solo due valori: 0 o 1, rispettivamente per i casi in cui non è stata attivata o è stata attivata l'opzione <i>Attiva sconto quantità</i> sopra citata.		
Parametro: Discounts			

Obbligatorio	No	Descrizione	È la lista degli sconti quantità da applicare al Prodotto, se previsti.
Valore		In caso di esportazione del catalogo in .TXT o .CSV, questo parametro viene ripreso, come il precedente, dall'opzione <i>Attiva sconto quantità</i> della finestra <a href="#">Impostazioni Prodotto   Sconto</a> . In caso di creazione di un file .TXT o .CSV da importare, invece l'elenco degli sconti quantità da applicare deve essere scritto rispettando la seguente notazione: ... ; quantità : sconto   quantità : sconto ; ... In questo modo, se per ordini superiori ai 20 pezzi è previsto uno sconto del 10% e per ordini superiori ai 50 pezzi è previsto uno sconto del 15%, occorre inserire i dati scrivendo: ... ; 20 : 10   50 : 15 ; ... Utilizzando il carattere " " è possibile inserire tutti gli sconti quantità necessari.	



Dopo aver importato un file .TXT o .CSV ottenuto da una precedente esportazione o creato manualmente è molto probabile che questo venga aggiornato dal Programma: per esempio, tramite l'inserimento degli ID Prodotti mancanti. Per questo motivo, se si desidera avere una copia aggiornata del file .TXT o .CSV è necessario procedere a una nuova esportazione del Catalogo Prodotti.

#### 9.2.3.2.4 Come gestire gli ordini e la disponibilità a magazzino dei Prodotti

Oltre a creare il catalogo dei Prodotti e a predisporre il Sito per la vendita, se si lavora con l'edizione Pro, WebSite X5 mette a disposizione un utile [Pannello di Controllo](#) e l'[App\\_WebSite\\_X5\\_Manager](#) per permettere all'Amministratore del Sito di monitorare e gestire sia la situazione degli ordini che, di conseguenza, la disponibilità a magazzino dei Prodotti venduti.

##### How To: Come impostare l'invio dei dati tramite Database

Per poter gestire gli ordini che si ricevono dal Carrello di e-commerce attraverso il [Pannello di Controllo online](#) e/o l'[App\\_WebSite\\_X5\\_Manager](#) è necessario, innanzi tutto, impostarne la raccolta attraverso un Database online.

Per prima cosa, dunque, occorre impostare i dati relativi al Database che si intende utilizzare:

- Nella finestra [Gestione Accessi](#), cliccare sul pulsante *Aggiungi...*
- Attraverso la finestra richiamata [Impostazioni Database](#) inserire tutti i parametri richiesti per identificare il Database e confermare.

Impostato il Database è possibile impiegarlo nel carrello di e-commerce:

- Nella finestra [E-commerce | Invio Ordine](#), selezionare *Invia i dati ad un Database* quindi specificare il Database selezionandolo dalla lista di quelli presenti.
- Opzionalmente, specificare il *Prefisso Tabelle* in cui devono essere salvati i dati.
- Se si desidera fare in modo che l'Amministratore del Sito riceva una e-mail di notifica ogni volta che nel Database viene registrato un nuovo Ordine, attivare l'opzione *Invia e-mail di notifica di ricezione dati* e specificare l'*E-mail Amministratore*. In qualsiasi caso, occorre inserire l'*E-mail Amministratore* perchè questa viene utilizzata anche come mittente dell'e-mail di conferma ordine.
- Comporre il *Testo di introduzione* e il *Testo di chiusura* che verranno ripresi per comporre la *E-mail di conferma Ordine per il Cliente*.

##### How To: Come impostare la disponibilità dei Prodotti

Impostato l'invio degli ordini al Database, si può procedere alla creazione del Catalogo dei Prodotti. Inserire un nuovo Prodotto è un'operazione molto semplice:

- Nella finestra [E-commerce | Prodotti](#), selezionare la categoria o sotto-categoria più opportuna e cliccare sul pulsante *Nuovo Prodotto*.
- Nella finestra [Impostazioni Prodotto](#) richiamata, specificare le informazioni richieste e confermare.

Oltre a specificare parametri come il nome, il prezzo o lo sconto associato, nel definire un Prodotto è possibile anche impostarne la disponibilità in modo da dare al possibile acquirente un'indicazione, approssimativa o precisa, sulla quantità di unità attualmente presente a magazzino.

- Nella finestra [Impostazioni Prodotto](#), accedere alla sezione *Disponibilità* e selezionare la voce *Disponibilità Indicativa*, quindi attivare l'opzione più adeguata per il Prodotto a cui si sta lavorando: *Disponibilità immediata*, *Disponibilità limitata* o *Non disponibile*.
- In alternativa, selezionare la voce *Disponibilità Effettiva*. In questo caso, occorre:



- Verificare la *Quantità attualmente a magazzino*: questo è un campo in sola lettura e viene automaticamente aggiornato dal programma. Se si sta impostando un nuovo Prodotto, è giusto che il campo riporti "0": questo valore verrà aggiornato in base alla *Quantità da aggiungere/rimuovere* (in seguito alla pubblicazione del Progetto) e alla situazione degli ordini (grazie anche al pulsante *Aggiorna* presente nella finestra [E-commerce | Prodotti](#)).
- Inserire la *Quantità da aggiungere/rimuovere*. Se si sta impostando un nuovo Prodotto, occorre inserire il numero di unità effettivamente disponibili a magazzino. Diversamente, permette di specificare quante unità si intendono aggiungere o rimuovere rispetto alla *Quantità attualmente a magazzino* in modo da variarne il valore.
- Impostare il valore desiderato per l'opzione *Avvisa se la quantità scende al di sotto di*: i Prodotti la cui disponibilità scenderà al di sotto di questa soglia verranno messi in evidenza nella Tabella riassuntiva presente nella finestra [E-commerce | Prodotti](#) e inseriti nella sezione *Disponibilità* del [Pannello di Controllo online](#) e dell'[App Web Site X5 Manager](#).

Dopo aver impostato la *Disponibilità Effettiva* per i diversi Prodotti presenti a Catalogo, è necessario specificare come devono essere conteggiati i Prodotti:

- Nella finestra [E-commerce](#) accedere alla sezione *Opzioni* e attivare l'opzione *Aggiorna la quantità disponibile solo se l'ordine viene evaso*: in questo modo la quantità dei Prodotti acquistati viene scalata dalla quantità dei Prodotti disponibili solo nel momento in cui gli ordini vengono contrassegnati come "evasi"; in caso contrario, l'operazione viene eseguita immediatamente al ricevimento degli ordini.



#### Note sul conteggio della quantità dei Prodotti Disponibili

- Se si attiva la visualizzazione della *Disponibilità Effettiva* dei Prodotti (nella finestra [Impostazioni Prodotto | Disponibilità](#)), un'unità di Prodotto può essere scalata dalla quantità attuale o quando un ordine in cui è incluso viene ricevuto (ed è quindi presente nella sezione *In Arrivo* del [Pannello di Controllo online](#) o dell'[App Web Site X5 Manager](#)) o solo quando questo ordine viene evaso (e viene, quindi, spostato nella sezione *Evasi* del [Pannello di Controllo online](#) o dell'[App Web Site X5 Manager](#)). Per definire come deve avvenire il conteggio è sufficiente attivare o meno l'opzione *Aggiorna la quantità disponibile solo se l'ordine viene evaso* presente nella finestra [E-commerce | Opzioni](#).
- Se non si attiva l'opzione *Aggiorna la quantità disponibile solo se l'ordine viene evaso*, quando arriva un nuovo ordine, la quantità ordinata viene immediatamente scalata dalla quantità totale disponibile. In questo caso, spostando l'ordine dalla sezione *In Arrivo* alla sezione *In Attesa*, la quantità scalata viene automaticamente reintegrata.
- In qualsiasi caso, se si elimina un ordine per il quale la quantità dei prodotti era già stata scalata, questa viene automaticamente ripristinata.

Una volta impostata la *Disponibilità Effettiva*, è possibile decidere se questa informazione deve essere visualizzata o meno nelle Schede Prodotto create attraverso l'[Oggetto Catalogo Prodotti](#). Se non si attiva l'opzione *Mostra Disponibilità* presente in [Oggetto Catalogo Prodotti | Impostazioni](#), le indicazioni sulla disponibilità effettiva di un Prodotto saranno presentate all'Amministratore del Sito (nella tabella riassuntiva della finestra [E-commerce | Prodotti](#) e nella scheda *In Esaurimento* della sezione *E-commerce* del [Pannello di Controllo online](#) o dell'[App Web Site X5 Manager](#)) ma non ai Clienti che visitano lo store online.




#### How To: Come gestire gli ordini attraverso il Pannello di Controllo



Impostato il Carrello di E-commerce e pubblicato il progetto online, non rimane che attendere la ricezione degli ordini. Se sono state seguite le procedure sopra descritte, l'Amministratore dello store riceve un'e-mail di notifica per ogni nuovo ordine e ha la possibilità di gestire gli ordini e monitorare la disponibilità a magazzino dei Prodotti attraverso il [Pannello di Controllo online](#).



Il [Pannello di Controllo](#) è disponibile all'URL <http://www.miosito.it/admin>, dove <http://www.miosito.it> è l'URL del Sito a cui il Carrello di E-commerce è collegato, ed è a disposizione di tutti gli Utenti inseriti nel Gruppo Amministratori nella sezione [Gestione Accessi](#) disponibile al [Passo 1 - Impostazioni del Sito | Avanzate](#).

Accedendo alla sezione E-commerce del Pannello di Controllo l'amministratore del Carrello di E-commerce può:

- Visualizzare l'elenco di tutti i nuovi ordini accedendo alla scheda *In Arrivo*.
- Cliccare sul numero d'ordine o sul pulsante  affiancato in modo da aprire l'ordine.
- Se l'ordine è stato evaso, cliccare sul pulsante  per spostarlo nella scheda *Evasi*.
- Se l'ordine non può essere evaso subito (per esempio, perchè non è ancora stato ricevuto il pagamento o perchè i dati di fatturazione /spedizione presentano delle anomalie), cliccare sul pulsante  per spostarlo nella scheda *In Attesa*.

- Se l'ordine non è valido, cliccare sul pulsante  per eliminarlo dal Database degli Ordini.
- Accedere alla scheda *Evasi* per visualizzare lo storico delle vendite.
- Accedere alla scheda *In Attesa* per evadere o eliminare un Ordine per il quale si aspettava di ricevere le informazioni necessarie. Per poter essere evaso, un Ordine deve prima essere spostato dalla scheda *In Attesa* alla scheda *In Arrivo*: questa operazione può essere eseguita attraverso il pulsante .
- Accedere alla scheda *Disponibilità* per visualizzare l'elenco di tutti i Prodotti la cui quantità disponibile è scesa al di sotto della soglia minima impostata.
- Accedere alla scheda *Grafici* per visualizzare dei grafici che sintetizzano l'andamento delle vendite sul carrello online.

### How To: Come gestire gli ordini attraverso l'App WebSite X5 Manager

In maniera del tutto analoga a come opera attraverso il Pannello di Controllo online, l'Amministratore del Sito può gestire gli ordini dello store anche attraverso l'[App WebSite X5 Manager](#).

L'[App WebSite X5 Manager](#) è gratuita e disponibile sia per iOS che per Android. Per installarla è sufficiente utilizzare i pulsanti dell'App Store e di Google Play o il QR Code presenti nella finestra [Pannello di Controllo](#) del software o nella sezione *WebSite X5 Manager* del [Pannello di Controllo online](#).

Una volta installata l'App, per procedere alla gestione degli ordini è sufficiente:

- Aprire l'App e, se non lo si è ancora fatto, aggiungere il Sito alla lista di quelli gestibili attraverso l'App stessa.
- Fare tap sul Sito sul quale si vuole operare in modo da accedere alla Dashboard e aprire la sezione *E-commerce*.
- Agire come già descritto per il Pannello di Controllo online.

È possibile fare in modo che l'App invii una notifica push ogni volta che viene portato a termine un nuovo ordine sullo Store e/o che la quantità disponibile per un Prodotto scende al di sotto della soglia minima stabilita:

- Nella finestra [Pannello di Controllo](#) attivare l'opzione *Attiva notifiche Push*.
- Esportare online il Sito aggiornato.
- Nella schermata *Impostazioni sito* dell'App verificare che sia attiva l'opzione per l'invio delle notifiche in relazione alla ricezione di un nuovo ordine e all'esaurimento delle scorte per i prodotti.

### How To: Come aggiornare il Progetto dopo aver evaso degli Ordini

Gestiti gli ordini attraverso il [Pannello di Controllo online](#) e/o l'[App WebSite X5 Manager](#) è consigliabile tornare al programma in modo da aggiornare il Progetto e ripristinare, se necessario, la disponibilità dei Prodotti che sono stati acquistati.

- Aprire la finestra [E-commerce | Prodotti](#) e cliccare sul pulsante *Aggiorna*: le informazioni sulla disponibilità riportate nella tabella riassuntiva vengono aggiornate in base agli ordini ricevuti (presenti nella scheda *In Arrivo* della sezione *E-commerce* del [Pannello di Controllo](#) e dell'[App WebSite X5 Manager](#)) o in base agli ordini evasi (presenti nella scheda *Evasi* della sezione *E-commerce* del [Pannello di Controllo](#) e dell'[App WebSite X5 Manager](#)). La modalità di conteggio è determinata dall'opzione *Aggiorna la quantità disponibile solo se l'ordine viene evaso* presente nella finestra [E-commerce | Opzioni](#).
- Se risulta che la quantità disponibile di un Prodotto è scesa al di sotto della soglia minima impostata, selezionare il Prodotto e cliccare sul pulsante *Modifica...*
- Nella finestra [Impostazioni Prodotto](#) richiamata, aprire la sezione *Disponibilità* e utilizzare il campo *Quantità da aggiungere/rimuovere* per ripristinare un valore adeguato.
- Apportare eventuali altre modifiche necessarie, quindi pubblicare il Progetto aggiornato online.

### 9.2.3.3 Come gestire gli accessi e creare un'Area riservata

È esperienza comune imbattersi in Siti Web in cui non è possibile accedere liberamente a tutte le Sezioni o le Pagine di cui si compongono: in questi casi, prima di poter visualizzare determinati contenuti, è necessario registrarsi per ottenere le credenziali di accesso indispensabili per poter procedere.

Esempi classici sono i Siti aziendali che prevedono Aree Riservate con materiali e listini solo per Rivenditori e Partners, oppure i Portali che richiedono l'iscrizione per accedere a contenuti magari in download.

WebSite X5 consente di prevedere all'interno di un Sito un'Area Riservata composta da una serie di Pagine Protette e di gestirne l'accesso attraverso la creazione di Gruppi Amministratori e Utenti.

Per spiegare come procedere, si ipotizzi di lavorare al Sito Web di un'Associazione di volontariato che gestisce diversi Progetti attraverso un Coordinamento Centrale e dei Comitati specifici. Oltre alla parte istituzionale aperta al pubblico, il Sito contiene delle Pagine, specifiche per ciascun Progetto, che devono poter essere consultate solo dai membri del Comitato che lo promuove oltre che dai referenti del Coordinamento Centrale. In totale i volontari dell'Associazione coinvolti sono 9 così organizzati:

Coordinamento Centrale	Comitato Progetto A	Comitato Progetto B	Comitato Progetto C
Membro 1	Membro 1	Membro 1	Membro 1
Membro 2	Membro 4	Membro 6	Membro 8
Membro 3	Membro 5	Membro 7	Membro 9

Come si vede il Membro 1 non solo fa parte del Coordinamento Centrale ma anche di tutti i Comitati responsabili dei Progetti in corso.

Si ipotizzi poi che, oltre a queste sezioni legate ai Progetti, il Sito Web dell'Associazione comprenda anche una serie di pagine con dei materiali di approfondimento che i Visitatori potranno consultare solo dopo essersi registrati.

**PRO** Lavorando con l'edizione Pro di WebSite X5, per gestire al meglio gli accessi, l'autore del Sito potrà creare manualmente gli Utenti relativi al Coordinamento Centrale e ai singoli Comitati (che sono noti e di numero limitato) e, parallelamente, fare in modo che i Visitatori interessati si registrino in maniera autonoma direttamente online.

Ovviamente, prima di procedere alla definizione dell'Area Riservata del Sito e alla gestione dei profili degli Utenti che potranno avere accesso alle Pagine Protette, è necessario aver creato la Mappa del Sito e inserito i contenuti delle diverse Pagine.

### How To: Come creare gli Utenti e i Gruppi con accesso alle Pagine Protette

In base all'organigramma come da esempio, occorre creare manualmente 9 Utenti con le relative credenziali di accesso e gestirli in Gruppi.

- Al [Passo 1 - Impostazioni del Sito | Avanzate](#), cliccare su [Gestione Accessi](#).
- Nella Tabella *Elenco Utenti e Gruppi con accesso privilegiato*, sono già inseriti di default il *Gruppo Amministratori* con l'Utente *Admin* e il *Gruppo Utenti* con l'Utente *Utente 1*. Tralasciando momentaneamente il *Gruppo Amministratori*, selezionare il *Gruppo Utenti* e utilizzare il comando *Nuovo Gruppo* per creare i Gruppi che dovranno essere nominati "Coordinamento Centrale", "Comitato Progetto A", "Comitato Progetto B" e "Comitato Progetto C".
- Selezionare il Gruppo "Coordinamento Centrale" e cliccare sul pulsante *Nuovo Utente* per richiamare l'omonima finestra [Nuovo Utente](#) e creare l'Utente "Membro 1". Digitare *Cognome*, *Nome* e *E-mail* negli appositi campi e associare una *Password*.
- Ripetere la stessa procedura per creare gli Utenti per tutti gli altri Membri, posizionandoli direttamente nei Gruppi corretti.
- L'Utente "Membro 1" fa parte di tutti i Gruppi: in questo caso, conviene selezionarlo e cliccare tre volte sul comando *Crea Alias* per creare altrettanti Alias dell'Utente. Selezionare ciascun Alias e trascinarlo in modo da posizionarne uno in ciascun Gruppo.

## Gestione Accessi

Impostazioni del Sito ✕

Utenti
Impostazioni

[Elenco Utenti e Gruppi con accesso privilegiato](#)

Gruppi/Utenti	Indirizzo e-mail	Note
<ul style="list-style-type: none"> <li>Amministratori               <ul style="list-style-type: none"> <li>Admin <span style="font-size: 0.8em;">admin@example.com</span></li> </ul> </li> <li>Gruppo 1               <ul style="list-style-type: none"> <li>User 1 <span style="font-size: 0.8em;">user1@user1.com</span></li> <li>User 2 <span style="font-size: 0.8em;">user2@user2.com</span></li> <li>User 1 <span style="font-size: 0.8em;">user1@user1.com</span></li> </ul> </li> </ul>		

Nuovo Gruppo

Nuovo Utente

Crea Alias

Rimuovi

Modifica...

### How To: Come attivare la registrazione automatica degli Utenti

Con l'edizione Pro di WebSite X5 è possibile fare in modo che i Visitatori del Sito si registrino autonomamente e ricevano subito le credenziali per accedere alle Pagine Protette. Per ottenere questo risultato occorre, innanzitutto, predisporre il Database su cui verranno salvati i dati:



- Al [Passo 1 - Impostazioni del Sito | Avanzate](#), cliccare su [Gestione Dati](#).
- Cliccare sul pulsante *Aggiungi...* per richiamare la finestra [Impostazioni Database](#) e procedere all'inserimento delle informazioni relative al Database che si intende utilizzare per gestire gli accessi al Sito.

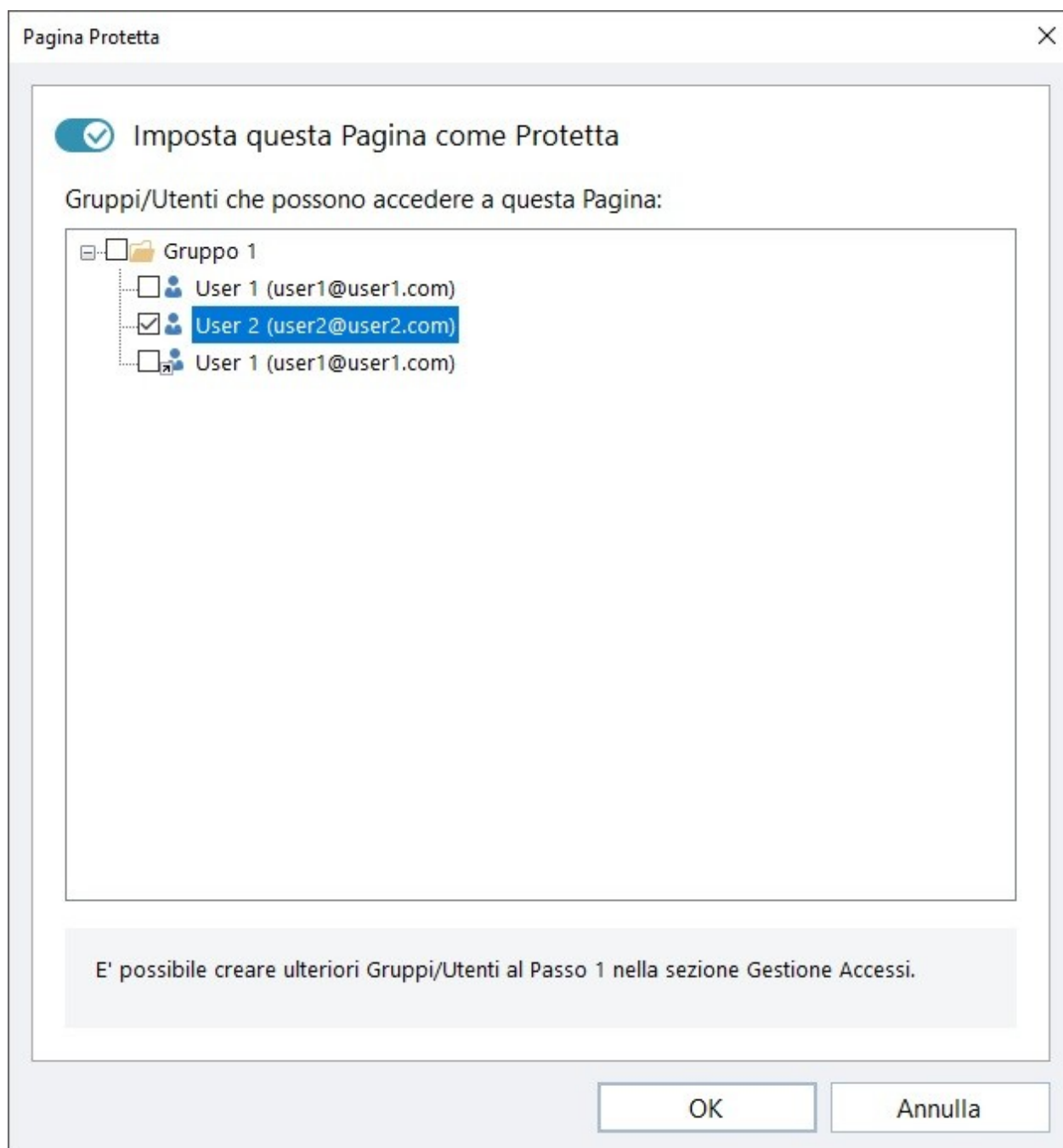
Impostato il Database, è possibile impostare la registrazione automatica degli Utenti:

- Nella finestra [Gestione Accessi](#), accedere alla sezione *Impostazioni*.
- Selezionare *Registrazione Automatica* come *Metodo di Registrazione*.
- Nelle *Impostazioni* selezionare il *Database* che si intende utilizzare, specificando anche il nome della *Nome Tabella* in cui verranno salvati i dati. È necessario specificare anche un indirizzo attivo per l'opzione *E-mail Amministratore*: a questo indirizzo verranno inviate le richieste degli Utenti che hanno dimenticato la *Passw ord* e/o le notifiche delle nuove registrazioni.
- Opzionalmente, attivare le opzioni per fare in modo che l'Amministratore riceva una e-mail di notifica per ogni nuova registrazione (*Invia e-mail di notifica di ricezione nuove iscrizioni*), che venga aggiunto il controllo anti-spam del "Captcha" al termine della form di registrazione (*Attiva controllo anti-spam 'Captcha'*), che venga richiesta la validazione dell'indirizzo e-mail (*Attiva Validazione indirizzo e-mail*).

### How To: Come impostare le Pagine Protette

Dopo aver definito la lista degli Utenti con le relative credenziali d'accesso, è possibile specificare quali Pagine del Sito devono essere protette e da chi ciascuna Pagina può essere consultata.

- Al [Passo 3 - Mappa](#) selezionare la prima delle Pagine da proteggere e cliccare sul pulsante  per richiamare la finestra *Pagina Protetta*.
- Attivare l'opzione *Imposta questa Pagina come Protetta* e, quindi, mettere un segno di spunta a fianco dei singoli Utenti o dei Gruppi a cui si vuole permettere la visualizzazione. Sulla Mappa le Pagine Protette vengono distinte attraverso l'icona . Le Pagine Protette possono essere visualizzate o meno nei Menu attraverso l'opzione *Nascosta*.
- Ripetere la procedura per tutte le Pagine da proteggere, valutando di volta in volta gli Utenti/Gruppi da abilitare.



### How To: Come definire i parametri d'accesso per l'Amministratore

Naturalmente, WebSite X5 consente di gestire non solo i profili degli Utenti ma anche quelli degli Amministratori: di default è già presente un *Gruppo Amministratori* in cui è inserito un Amministratore *Admin*.

- Per modificare il nome e le credenziali d'accesso dell'Amministratore Admin, selezionarlo all'interno dell'*Elenco Utenti e Gruppi con accesso privilegiato* e cliccare sul pulsante *Modifica...* in modo da richiamare la finestra [Impostazioni Utente](#).
- Per creare nuovi profili Amministratore, selezionare il *Gruppo Amministratori* e cliccare sul pulsante *Nuovo Utente* per richiamare la finestra [Impostazioni Utente](#) e inserire le informazioni necessarie.

Gli Amministratori, a differenza dei semplici Utenti, possono accedere a tutte le Pagine Protette presenti nel Sito e, in più, con le stesse credenziali possono accedere al [Pannello di Controllo](#) online e, se lavorano con l'edizione Pro, all'[App WebSite X5 Manager](#). Tramite il [Pannello di Controllo](#) online e/o l'App, gli Amministratori possono, a seconda delle funzioni attivate sui Siti, gestire aspetti come: le statistiche di accesso, i commenti del [Blog](#) e dell'[Oggetto Commenti e Voti](#), le registrazioni degli Utenti, gli ordini e la disponibilità dei Prodotti a magazzino, ecc.

## How To: Come gestire gli Utenti che si sono registrati automaticamente

Se lavorando con l'edizione Pro di WebSite X5 come *Metodo di Registrazione* è stata attivata la *Registrazione Automatica*, tutti i dati dei nuovi Utenti che si registrano vengono raccolti nell'apposita sezione del [Pannello di Controllo](#) online e dell'[App WebSite X5 Manager](#).

Per fare in modo che la lista degli Utenti registrati visualizzata in WebSite X5 sia aggiornata è necessario:

- Al [Passo 1 - Impostazioni del Sito | Avanzate](#), accedere alla finestra [Gestione Accessi](#).
- Nella sezione *Utenti* cliccare sul pulsante *Aggiorna l'elenco degli Utenti che si sono registrati automaticamente da Internet*: gli Utenti che si sono registrati automaticamente da Internet vengono scaricati e inseriti nel Gruppo *Registrazione Automatica*.

A questo punto, gli Utenti inseriti nel Gruppo *Registrazione Automatica* possono essere spostati all'interno di un qualsiasi altro gruppo. Una volta spostati, anche gli Utenti che si sono registrati automaticamente possono essere gestiti come gli Utenti creati manualmente: è possibile, quindi, modificare i dati attraverso la finestra [Impostazioni Utente](#) o crearne degli alias.

Aggiornando la lista degli Utenti che si sono registrati automaticamente si possono verificare i seguenti casi:

- L'Utente non ha ancora effettuato la validazione (se richiesta) della propria e-mail: il suo nominativo viene evidenziato con un pallino giallo. Se si ritiene che l'indirizzo sia attendibile, si può decidere di convalidare l'indirizzo manualmente utilizzando il pulsante *Valida* presente sia nella finestra [Impostazioni Utente](#) che nel [Pannello di Controllo](#) online e nell'[App WebSite X5 Manager](#).
- L'Utente ha specificato una E-mail già in uso: il suo nominativo viene evidenziato con un pallino rosso. Occorre risolvere il conflitto modificando una delle E-mail.



Tutte le operazioni effettuate sugli Utenti dopo averne aggiornato la lista tramite il pulsante *Aggiorna l'elenco degli Utenti che si sono registrati automaticamente da Internet*, vengono rese effettive solo dopo la pubblicazione online del Sito. Questo significa, per esempio, che la lista degli Utenti scaricati non viene rimossa né dal [Pannello di Controllo](#) online né dall'[App WebSite X5 Manager](#) fino a che il Sito non viene ripubblicato online.

Publicato il Sito, ogni volta che un Visitatore tenterà di visualizzare una Pagina Protetta, gli verrà richiesto di inserire E-mail e Password. Se questi parametri verranno correttamente inseriti, la Pagina Protetta verrà visualizzata: di default, la durata della sessione (ovvero, l'intervallo di tempo che intercorre prima che venga nuovamente richiesto di inserire Username e Password) è di 5 minuti e viene resettato a ogni link a una Pagina Protetta.




Quando si testa in locale il funzionamento del Sito creato, una finestra d'avviso avverte che le Pagine Protette vengono visualizzate senza la richiesta di accesso. L'Area Riservata viene attivata solo con la pubblicazione del Sito su Server.

### 9.2.3.4 Come creare un Sito multi-lingua

Internet permette di scavalcare i confini nazionali e, se si prevede che il Sito verrà consultato anche da persone di nazionalità diversa, è bene consentire la scelta fra più Lingue.

Gestire un Sito in Lingue diverse aggiunge un certo grado di complessità al Progetto ma, grazie alle funzioni messe a disposizione da WebSite X5 e potendo contare su un buon servizio di traduzione, tale compito può essere risolto brillantemente.

Innanzitutto, è importante specificare che WebSite X5 genera tutti i file HTML relativi alle Pagine di un Sito utilizzando la **Codifica UTF-8** (Unicode Transformation Format, 8 bit) dei caratteri. Grazie all'impiego dell'UTF-8 è possibile realizzare Siti in qualsiasi Lingua, incluse quelle che utilizzano alfabeti diversi da quello Latino come, per esempio, il Greco, il Cirillico, il Copto, l'Armeno, l'Ebraico e l'Arabo, senza trascurare il Cinese, il Giapponese e il Coreano. In più, non solo è possibile creare un Sito in qualsiasi Lingua ma è anche possibile prevedere testi in Lingue diverse all'interno dello stesso Sito, senza avere problemi di visualizzazione dei caratteri: per esempio, potremmo pensare tranquillamente a un testo in Russo con traduzione a fronte in Italiano.

Procedendo nella creazione di un Sito, WebSite X5 consente, in primo luogo, di associare una Lingua al Progetto (nella finestra [Impostazioni del Sito](#) opzione *Lingua dei contenuti*): questo passaggio è essenziale per una corretta gestione dei testi che vengono inseriti automaticamente dal Programma. Oltre ad alcune Lingue pre-installate, è possibile accedere alla finestra [Gestione Contenuti in Lingua](#) cliccando sul pulsante  per creare/importare altre Lingue o modificare le voci di quelle già presenti (vedere, [Come gestire le Lingue per i testi inseriti in automatico](#)).

Infine, WebSite X5 permette di creare un Sito multi-lingua in cui si dà al Visitatore la facoltà di scegliere la Lingua di consultazione che preferisce fra quelle disponibili o, lavorando con l'edizione Pro, gli si propone automaticamente la versione del Sito che meglio dovrebbe rispondere alle sue esigenze. In questo caso, non occorre fare altro che creare un Progetto per ciascuna Lingua e collegarli fra loro come se fossero sezioni diverse di un unico Sito. I metodi per collegare fra loro Progetti che differiscono solo per la Lingua di consultazione sono essenzialmente due: il primo sfrutta la Pagina di ingresso, il secondo la possibilità di inserire dei collegamenti direttamente dell'Intestazione del Modello. Con l'edizione Pro, a questi si aggiunge un terzo metodo che sfrutta la


possibilità di rilevare la Lingua del Browser per impostare il reindirizzamento automatico.

### How To: Come creare un Sito multi-lingua tramite la Pagina di ingresso

Ipotesizzando di voler creare un Sito consultabile in Italiano, Inglese e Portoghese, è possibile utilizzare la [Pagina di ingresso](#) per inserire i pulsanti che permettono al Visitatore di scegliere in quale lingua visualizzare i contenuti.

- Innanzi tutto, occorre creare il Sito in Italiano definendone struttura e contenuti e in [Impostazioni del Sito](#) impostare "IT - Italian" come *Lingua dei contenuti*.
- Al [Passo 1 - Impostazioni del Sito | Avanzate](#) cliccare sul pulsante [Pagina di ingresso](#) e, nella finestra relativa, attivare l'opzione *Attiva Pagina di Ingresso*, selezionare *Mostra la Pagina di Ingresso e richiedi la scelta della lingua*, specificare quale immagine/animazione visualizzare come *Sfondo della Pagina* e settare tutte le impostazioni necessarie per dargli l'aspetto desiderato.
- Attraverso i comandi disponibili, comporre l'*Elenco Lingue*. Dall'elenco proposto selezionare le voci "Deutsch", "Español" e "Français", relative a Lingue non previste, e cliccare sul pulsante *Rimuovi*. Cliccare poi sul pulsante *Aggiungi...* per richiamare la finestra [Impostazioni Lingua](#) e aggiungere la Lingua Portoghese: come *Nome della Lingua da visualizzare* digitare "Português" e importare un file per l'immagine associata.
- Analogamente, selezionare le voci "Italiano" e "English" e cliccare sul pulsante *Modifica...* per richiamare la finestra [Impostazioni Lingua](#) e aggiungere le immagini mancanti delle bandiere.
- Dal momento che il Progetto corrente è quello in Italiano (l'unico a cui sarà associata la Pagina di ingresso), selezionare la voce "Italiano" dall'*Elenco Lingue* e cliccare sul pulsante *Predefinito*.
- Utilizzare i pulsanti *Sposta Sopra* e *Sposta Sotto* per ordinare le Lingue nel modo più opportuno.

Inserite le immagini delle bandierine delle lingue, occorre impostare i collegamenti su di esse. Ipotesizzando che verrà creato un Sito per ogni Lingua e che questi verranno pubblicati online, è possibile prevedere un collegamento con delle URL:

- Nell'*Elenco Lingue* selezionare la voce "English" e cliccare sul pulsante *Modifica...* per richiamare la finestra [Impostazioni Lingua](#).
- Cliccare sul pulsante  disponibile per l'opzione *Collegamento per questa Lingua (es mostra il Sito in questa lingua)* e, nella finestra [Collegamento](#) richiamata, selezionare l'azione *File o URL* e specificare la URL del Sito in Inglese: per esempio, <http://www.miosito.it/en/index.html>, se si prevede di pubblicare il Sito in Inglese nella sotto-cartella "en" della cartella principale su Server.
- Ripetere le stesse operazioni anche per il Sito in Portoghese collegandolo alla URL relativa: per esempio, <http://www.miosito.it/pt/index.html>, se si prevede di pubblicare il Sito in Portoghese nella sotto-cartella "pt" della cartella principale su Server.

A questo punto il Sito è predisposto per permettere la scelta della Lingua ma mancano ancora i contenuti relativi alla Lingua Inglese e alla Lingua Portoghese.

- Per procedere più rapidamente alla creazione del Sito in Lingua Inglese, creare una copia del Sito in Italiano: nella finestra iniziale [Scelta del Progetto](#) selezionare il Progetto del Sito in Italiano e cliccare sul pulsante *Duplica*. Cliccare poi sul pulsante *Rinomina* per modificare adeguatamente il nome del nuovo Progetto.
- Aprire la copia del Progetto e in [Impostazioni del Sito](#) impostare "EN - English" come *Lingua dei contenuti*: procedere inserendo le localizzazioni per tutti i testi e gli elementi eventualmente dipendenti dalla Lingua.
- Al [Passo 1 - Impostazioni del Sito | Avanzate](#), accedere alla finestra [Pagina di ingresso](#) e disattivare l'opzione *Attiva Pagina di Ingresso*.
- Terminato il Progetto del Sito in Inglese, ripetere la stessa procedura per predisporre anche il Progetto del Sito in Portoghese.

Per la pubblicazione su Server dei Siti realizzati occorre procedere nel seguente modo:

- Pubblicazione del Sito in Italiano: il Sito in Italiano è quello a cui è associata la Pagina di ingresso ed è stato impostato come "predefinito". Procedendo alla pubblicazione verrà creato un file `index.html`, corrispondente alla Pagina di ingresso, e salvato nella cartella di pubblicazione. Per rispettare le URL impostate per i Siti in lingua Inglese e Portoghese, occorre creare su Server le sottocartelle previste: "en" e "pt".

Portato a termine questo passaggio, il Sito Italiano sarà online e nella Pagina di ingresso saranno attivi i collegamenti sui pulsanti della Lingua che però non porteranno ancora a nulla.

- Pubblicazione del Sito in Inglese: perché il link presente nella Pagina di ingresso al Sito Inglese funzioni, pubblicare il Progetto nella sotto-cartella "en" creata.

- Pubblicazione del Sito in Portoghese: analogamente, perché il link presente nella Pagina di ingresso al Sito Portoghese funzioni, pubblicare il Progetto nella sotto-cartella "pt" creata.


Pubblicati tutti e tre i Siti nelle corrette sotto-cartelle, i pulsanti presenti nella Pagina di ingresso funzioneranno correttamente e permetteranno ai Visitatori di consultare i contenuti del Sito nella Lingua preferita.



Attraverso l'opzione [Collegamento per questa Lingua \(es mostra il Sito in questa lingua\)](#) presente nella finestra [Impostazioni Lingua](#) è possibile impostare sulle immagini associate alle Lingue (nella maggior parte dei casi, le bandierine) qualsiasi tipo di azione. Questo significa che, al posto che collegare un intero Sito come si è visto nell'esempio, si può collegare una semplice Pagina interna o un messaggio di avviso per spiegare che il Sito in una Lingua non è ancora disponibile ma lo sarà al più presto, oppure un documento PDF con tutte le informazioni che si vogliono fornire per una Lingua, o mettere in atto altre soluzioni ancora a seconda dei casi.

## How To: Come creare un sito multi-lingua tramite Pulsanti nell'Header del Modello

Ipotesizzando sempre di voler creare un Sito consultabile in Italiano, Inglese e Portoghese, un modo alternativo o complementare alla [Pagina di ingresso](#) per presentare i Pulsanti per la scelta della Lingua è quello di inserirli nell'Intestazione del Modello del Sito. Questo metodo offre il vantaggio di dare al Visitatore la possibilità di cambiare Lingua di consultazione in qualsiasi momento e da qualsiasi Pagina del Sito.

- Innanzi tutto, occorre creare il Sito in Italiano definendone struttura e contenuti e in [Impostazioni del Sito](#) impostare "IT - Italian" come *Lingua dei contenuti*.
- Accedere alla finestra [Contenuto del Modello](#) per poter agire sull'Intestazione e creare i Pulsanti che permetteranno al Visitatore di scegliere la Lingua di consultazione.
- Attraverso l'[Oggetto Immagine](#), importare il file grafico relativo all'immagine di una bandierina italiana: se si vuole creare un pulsante con effetto di mouseover, sfruttare l'opzione *Effetto su passaggio del mouse* per importare una seconda immagine, leggermente diversa dalla prima.
- Ripetere questa procedura per creare anche i Pulsanti con la bandiera Inglese e la bandiera Portoghese.
- Selezionare il Pulsante con la bandiera Inglese e cliccare sul comando  [Collegamento](#): nella finestra [Collegamento](#) richiamata scegliere l'azione *File o URL* e attivare l'opzione *File su Internet* digitando l'indirizzo a cui sarà raggiungibile la Home Page del Sito Inglese una volta che sarà online (per esempio: <http://www.miosito.it/en/index.html>).
- Ripetere la stessa procedura anche con il Pulsante per la Lingua Portoghese collegandolo alla URL relativa (per esempio: <http://www.miosito.it/pt/index.html>).

Ovviamente, dal momento che si sta lavorando al Progetto del Sito Italiano non occorre inserire alcun collegamento sul Pulsante con la bandiera Italiana.

- Per procedere più rapidamente alla creazione del Sito in Lingua Inglese, creare una copia del Sito in Italiano: nella finestra iniziale [Scelta del Progetto](#) selezionare il Progetto del Sito in Italiano e cliccare sul pulsante *Duplica*. Cliccare poi sul pulsante *Rinomina* per modificare adeguatamente il nome del nuovo Progetto.
- Aprire la copia del Progetto e in [Impostazioni del Sito](#) impostare "EN - English" come *Lingua dei contenuti*: procedere inserendo le localizzazioni per tutti i testi e gli elementi eventualmente dipendenti dalla Lingua.
- Accedere alla finestra [Contenuto del Modello](#) e sistemare i collegamenti sui Pulsanti con le bandiere: associare a quello dell'Italiano il collegamento con la URL relativa (per esempio: <http://http://www.miosito.it/index.html>) e rimuovere il collegamento dal Pulsante con la bandiera Inglese.
- Terminato il Progetto del Sito in Inglese, ripetere la stessa procedura per predisporre anche il Progetto del Sito in Portoghese. In questo caso occorrerà impostare i collegamenti sui Pulsanti relativi alle Lingue Italiano e Inglese e rimuoverlo da quello relativo alla Lingua Portoghese.

Perché i Pulsanti creati per la scelta della Lingua funzionino correttamente è necessario che i Siti nelle 3 Lingue vengano pubblicati su Server rispettando i percorsi previsti.

- Creare nella cartella di pubblicazione su Server due sotto-cartelle e chiamarle: "en" e "pt".
- Pubblicare il Progetto in Italiano (assunto come Progetto principale) nella cartella principale su Server e i Progetti dei Siti in Inglese e in Portoghese rispettivamente nelle sotto-cartelle "en" e "pt".

## How To: Come creare un sito multi-lingua sfruttando il reindirizzamento in base alla lingua del Browser

Ipotesizzando ancora una volta di voler creare un Sito consultabile in Italiano, Inglese e Portoghese, lavorando con l'edizione Pro di



WebSite X5 è possibile fare in modo che il Visitatore non debba effettuare la scelta della Lingua preferita ma che gli venga subito proposta la versione del Sito presumibilmente più corretta per lui. È possibile ottenere questo risultato sfruttando la possibilità di rilevare la lingua impostata per il Browser e di reindirizzare di conseguenza il Visitatore a versioni diverse dello stesso Sito. Ovviamente non sarà possibile coprire tutte le lingue pertanto occorrerà scegliere, fra le lingue che verranno attivate, quella che dovrà essere utilizzata come ripiego.

Nel nostro esempio, l'Inglese sarà utilizzato come Lingua di ripiego in tutti i casi in cui verrà rilevata una lingua del Browser diversa dall'Inglese, dall'Italiano e dal Portoghese. Il Sito in Inglese sarà, dunque, il Sito principale mentre quelli in Italiano e in Portoghese saranno versioni pubblicate in sotto-cartelle della cartella principale su server.

- Innanzi tutto, occorre creare il Sito in Inglese definendone struttura e contenuti e in [Impostazioni del Sito](#) impostare "EN - English" come *Lingua dei contenuti*.
- Al [Passo 1 - Impostazioni del Sito | Avanzate](#) cliccare sul pulsante [Pagina di ingresso](#) e, nella finestra relativa, attivare l'opzione *Attiva Pagina di Ingresso* e selezionare *Rileva automaticamente la lingua*.
- Attraverso i comandi disponibili, comporre l'*Elenco Lingue*. Dall'elenco proposto selezionare le voci "Deutsch", "Español" e "Français", relative a Lingue non previste, e cliccare sul pulsante *Rimuovi*. Cliccare poi sul pulsante *Aggiungi...* per richiamare la finestra [Impostazioni Lingua](#) e aggiungere la Lingua Portoghese: come *Codice di riferimento della Lingua* digitare "PT".
- Analogamente, selezionare le voci "Italiano" e "Português" e cliccare sul pulsante *Modifica...* per richiamare la finestra [Impostazioni Lingua](#) e verificare il codice di riferimento associato.
- Dal momento che il Progetto corrente è quello in Inglese, selezionare la voce "English" dall'*Elenco Lingue* e cliccare sul pulsante *Predefinito*.

Ipotizzando che verrà creato un Sito per ogni Lingua e che questi verranno pubblicati online, è possibile procedere all'impostazione dei collegamenti con delle URL:

- Nell'*Elenco Lingue* selezionare la voce "Italiano" e cliccare sul pulsante *Modifica...* per richiamare la finestra [Impostazioni Lingua](#).
- Nel campo *URL per questa Lingua* specificare la URL del Sito in Italiano: per esempio, <http://www.miosito.it/it/>, se si prevede di pubblicare il Sito in Italiano nella sotto-cartella "it" della cartella principale su Server.
- Ripetere le stesse operazioni anche per il Sito in Portoghese collegandolo alla URL relativa: per esempio, <http://www.miosito.it/pt/>, se si prevede di pubblicare il Sito in Portoghese nella sotto-cartella "pt" della cartella principale su Server.

A questo punto il Sito è predisposto per permettere il reindirizzamento in base alla Lingua ma mancano ancora i contenuti relativi alla Lingua Italiana e alla Lingua Portoghese.

- Per procedere più rapidamente alla creazione del Sito in Lingua Italiana, creare una copia del Sito in Inglese: nella finestra iniziale [Scelta del Progetto](#) selezionare il Progetto del Sito in Inglese e cliccare sul pulsante *Duplica*. Cliccare poi sul pulsante *Rinomina* per modificare adeguatamente il nome del nuovo Progetto.
- Aprire la copia del Progetto e in [Impostazioni del Sito](#) impostare "IT - Italiano" come *Lingua dei contenuti*: procedere inserendo le localizzazioni per tutti i testi e gli elementi eventualmente dipendenti dalla Lingua.
- Al [Passo 1 - Impostazioni del Sito | Avanzate](#), accedere alla finestra [Pagina di ingresso](#) e disattivare l'opzione *Attiva Pagina di Ingresso*.
- Terminato il Progetto del Sito in Italiano, ripetere la stessa procedura per predisporre anche il Progetto del Sito in Portoghese.

Per la pubblicazione su Server dei Siti realizzati occorre procedere nel seguente modo:

- Pubblicazione del Sito in Inglese: il Sito in Inglese è quello a cui è associata la Pagina di ingresso ed è stato impostato come "predefinito". Procedendo alla pubblicazione verrà creato un file `index.html`, corrispondente alla Pagina di ingresso, e salvato nella cartella di pubblicazione. Per rispettare le URL impostate per i Siti in lingua Italiano e Portoghese, occorre creare su Server le sottocartelle previste: "it" e "pt".

Portato a termine questo passaggio, il Sito Inglese sarà online e nella Pagina di ingresso sarà attivo il codice che rileva la lingua del Browser e imposta di conseguenza il reindirizzamento ai Siti nelle altre lingue.

- Pubblicazione del Sito in Italiano: perché il codice di reindirizzamento presente nella Pagina di ingresso al Sito Italiano funzioni, pubblicare il Progetto nella sotto-cartella "it" creata.
- Pubblicazione del Sito in Portoghese: analogamente, perché il codice di reindirizzamento presente nella Pagina di ingresso al Sito Portoghese funzioni, pubblicare il Progetto nella sotto-cartella "pt" creata.

### 9.2.3.5 Come inserire dei messaggi pubblicitari all'interno del proprio Sito


È molto frequente visitare Siti Web che, oltre ai contenuti organici, presentano anche messaggi pubblicitari, spesso sotto-forma di banner grafici, altre volte come contenuti testuali o video-trailer aperti in popup o in altri formati ancora più fantasiosi.

L'inserimento di messaggi pubblicitari, soprattutto in Siti capaci di convogliare volumi consistenti di traffico, è una fonte di reddito dal momento che, non solo permette di far conoscere i propri prodotti ma, soprattutto, consente di poter essere pagati per lo spazio e la visibilità concessa ai messaggi di altri.

In WebSite X5 esistono modi diversi per gestire un messaggio pubblicitario legato a un proprio Prodotto: si può, per esempio, usare l'Oggetto Immagine per inserire dei banner all'interno delle Pagine, oppure ricorrere alle opzioni presenti al [Passo 1 - Messaggio Pubblicitario](#). Se, invece, si aderisce a un programma (per es, Google AdSense) che prevede la pubblicazione di annunci pubblicitari in cambio di una retribuzione calcolata in base a criteri concordati (numero di visualizzazioni, numero di click, ecc.), in genere occorre inserire all'interno delle Pagine del proprio Sito del Codice HTML che viene fornito. In questi casi, in WebSite X5 occorre utilizzare l'Oggetto Codice HTML.

#### How To: Come inserire un Banner all'interno dell'Header o di un Pagina

Un banner può essere gestito come una semplice immagine e, in quanto tale, inserita all'interno dell'Header del Modello o di una specifica Pagina del Sito:

- Se si vuole inserire il banner nell'Header, al [Passo 2 - Contenuto del Modello](#), nella sezione *Header*, inserire un [Oggetto Immagine](#) e posizionarlo in maniera adeguata.
- Se si vuole inserire il banner in una Pagina del Sito, al [Passo 3 - Mappa](#) selezionare la Pagina sulla quale si intende lavorare e al [Passo 4 - Pagine](#) inserire un [Oggetto Immagine](#) nella Cella più opportuna della [Griglia di impaginazione](#).
- In entrambi i casi, dopo aver inserito l'Oggetto Immagine fare doppio click su di esso e importare il file grafico relativo al banner.
- Cliccare sul pulsante  per richiamare la finestra [Collegamento](#) e associare un link al banner: per esempio, è possibile collegare una Pagina specifica interna o esterna al Sito.

Un banner può essere una semplice immagine statica ma può anche essere creato come una sequenza di immagini. Una soluzione molto semplice è di salvare il banner come .GIF animata e seguire la procedura già illustrata per inserirla nell'Header del Modello o direttamente nelle Pagine attraverso l'[Oggetto Immagine](#).

Una soluzione alternativa, invece, prevede di salvare le singole immagini di cui deve comporsi il banner e di utilizzarle per comporre un [Oggetto Galleria](#). In questo caso è consigliabile selezionare lo *SlideShow Classico* avendo cura di disattivare l'opzione *Mostra Barra Controlli*.

Un'altra alternativa ancora è quella di preparare un'animazione per il banner e di utilizzare direttamente l'[Oggetto Animazione HTML5](#) per inserirla nell'Header o nelle Pagine del Sito.



Con WebAnimator puoi creare gif e banner animati perfetti per il tuo Sito Web. Provalo subito su [www.webanimator.com](http://www.webanimator.com)

---

#### How To: Come inserire un Banner come sfondo della finestra del Browser

Alcuni portali utilizzano formati pubblicitari alternativi, uno di questi prevede l'impiego di un'immagine di grosse dimensioni inserita direttamente come sfondo della finestra del Browser. Anche WebSite X5 consente di lavorare su questo elemento: le procedure cambiano a seconda che si intenda impostarlo per tutto il Sito, piuttosto che per una o più Pagine specifiche.

Per impostare un'unica immagine di sfondo per tutto il Sito, occorre:

- Al Passo 2 accedere alla finestra [Struttura del Modello](#). Ricordiamo che è possibile farlo anche se si sta utilizzando un Modello Predefinito: in questi casi, è necessario creare prima una copia del Modello su cui lavorare, in modo da poter mantenere inalterato l'originale.
- Nell'elenco *Sezione della Pagina* selezionare lo *Sfondo della Pagina* e importare il *File Immagine* relativo al banner da utilizzare.
- Utilizzare le opzioni disponibili per definire allineamento e margini.

Per impostare un'immagine di sfondo per una Pagina specifica del Sito, invece, è necessario:

- Al [Passo 3 - Mappa](#) selezionare la Pagina sulla quale si intende lavorare e cliccare sul pulsante *Proprietà* in modo da richiamare la finestra [Proprietà Pagina](#).
  - Accedere alla sezione *Grafica* e in *Sfondo del Sito solo per questa Pagina* importare il file grafico relativo al banner da utilizzare.
-

- **PRO** Utilizzare l'opzione *Collegamento* per associare un link all'immagine del banner.

### How To: Come visualizzare un messaggio pubblicitario attraverso una finestra in popup

Se si desidera fare in modo che all'apertura di una o più Pagine del Sito venga visualizzato un messaggio pubblicitario attraverso una finestra in popup (ovvero, in sovrapposizione rispetto alla Pagina), occorre:

- Al Passo 1 aprire la sezione [Messaggio Pubblicitario](#) e attivare l'opzione *Visualizza Messaggio Pubblicitario*.
- Selezionare il *Tipo di messaggio* scegliendo tra *Messaggio di Avviso*, *Messaggio in riquadro*, *Messaggio su barra orizzontale* e *Messaggio di Copertina*.
- Importare il file grafico relativo al banner da utilizzare e definire le impostazioni proposte.
- Associare un link al banner scegliendo il *Collegamento*.
- Definire in quali Pagine del Sito deve essere visualizzato il banner.
- Se necessario, definire l'intervallo di date entro il quale deve essere visualizzato il Messaggio Pubblicitario e il tempo di attesa fra l'apertura della Pagina e la visualizzazione del banner.

### How To: Come inserire il codice fornito da Google AdSense per la pubblicazione di messaggi pubblicitari

Fatta l'iscrizione al programma Google AdSense, o ad altri programmi analoghi, e ottenuto il codice HTML da inserire nelle proprie Pagine, occorre:

- Al [Passo 3 - Mappa](#) selezionare la Pagina sulla quale si intende lavorare e al [Passo 4 - Pagine](#) inserire un [Oggetto Codice HTML](#) nella Cella più opportuna della [Griglia di impaginazione](#).
- Fare doppio click sull'Oggetto Codice HTML inserito e copiare il codice HTML ottenuto.

Con una procedura del tutto analoga, il codice HTML per la visualizzazione di messaggi pubblicitari può essere inserito anche nell'Header o nel Footer del Modello del Sito.

## 9.2.3.6 Integrazione con Google

### 9.2.3.6.1 Cosa fare per usare Google Search Console™

[Google Search Console](#)™ è una suite di strumenti messa gratuitamente a disposizione da Google™ per permettere ai Webmaster di rendere i Siti conformi alle sue indicazioni. Questi strumenti servono per scoprire come Google™ vede un Sito e sono di aiuto per diagnosticare eventuali problemi: se correttamente impiegati possono concorrere a migliorare la visibilità del Sito sul Motore.

Per poter utilizzare Google Search Console™ occorre innanzi tutto avere un proprio Account Google, quindi dimostrare di essere realmente il proprietario del Sito che si intende analizzare. Uno dei metodi per dimostrare di essere il proprietario di un Sito è quello di copiare un meta tag fornito da Google™ e incollarlo nella Home Page del Sito nella prima sezione <head> della Pagina, prima della sezione <body>.

Riassumendo, i passi da seguire sono:

- Avere un account su Google™.
- Accedere alla pagina di presentazione di [Google Search Console](#)™ e fare il login.
- Nella pagina *Home* cliccare sul pulsante *Aggiungi una proprietà*, digitare la URL del Sito che si intende monitorare, e confermare cliccando su *Continua*.
- Nella pagina *Verifica Proprietà* a cui si accede, scegliere il metodo di verifica che si vuole utilizzare. Una delle possibilità è di aprire la sezione *Metodi alternativi* e selezionare l'opzione *Tag HTML*.
- Copiare il meta tag fornito da Google™ e incollarlo nel campo *Metatag di verifica per Google Search Console* della finestra [Statistiche, SEO e Codice | SEO](#) di WebSite X5: il Programma si preoccuperà di inserire il meta tag nella posizione corretta all'interno del codice HTML della Home Page.

Il meta tag di controllo fornito da Google™ si presenta come nell'esempio seguente:

```
<meta name="google-site-verification" content="VOPYsjbR4uw/YqV
+MWLB01VmJt0niwdkv9PQTsTREQ=" />
```

- Dopo aver pubblicato il Sito online, tornare in questa stessa pagina di [Google Search Console™](#) e portare a termine la procedura cliccando su *Verifica*.

#### 9.2.3.6.2 Come attivare un servizio di statistiche come Google Analytics™

In rete sono numerosi i servizi di statistiche disponibili e fra questi uno dei più conosciuti è quello fornito da Google: [Google Analytics™](#). Grazie a questo strumento, completamente gratuito, è possibile disporre di numerosi report per monitorare e analizzare, anche approfonditamente, gli accessi al sito. Google Analytics™ può essere utilizzato a diversi livelli: si può partire con il rilevare semplicemente il numero di visite o spingersi oltre arrivando ad esplorare gli andamenti di campagne pubblicitarie portate avanti con il programma Google AdSense™.

Per poter sfruttare Google Analytics™ occorre dire al Motore quale Sito intendiamo analizzare e, nello specifico, quali Pagine devono essere tenute sotto controllo: per far questo occorre inserire un codice di monitoraggio all'interno del codice delle Pagine del Sito.

Riassumendo, i passi da seguire sono:

- Avere un account su Google™.
- Accedere alla pagina di presentazione di [Google Analytics™](#), fare il login e accedere alla sezione *Amministrazione*. La pagina *Amministrazione* presenta 3 sezioni: *Account*, *Proprietà* e *Vista*.
- Se è la prima volta che si utilizza il servizio, cliccare sulla voce *Crea nuovo account* presente nella colonna *Account*, inserire le informazioni richieste e cliccare sul pulsante *Ottieni ID di monitoraggio*.
- Se, invece, è già stato creato l'account per il Sito che si intende monitorare, selezionare l'*Account* e la *Proprietà* relativa. Sotto la *Proprietà* vengono visualizzate una serie di voci: selezionare *Informazioni sul monitoraggio | Codice di monitoraggio*.
- Seguendo entrambe le procedure si giunge in una pagina in cui Google™ fornisce sia l'ID di monitoraggio che il Codice di monitoraggio per il Sito. Copiare l'ID di monitoraggio fornito da Google™, aprire la finestra [Statistiche, SEO e Codice | Statistiche](#) di WebSite X5 e incollarlo nel campo relativo all'opzione *Tracking ID per Google Universal Analytics*.



Universal Analytics™ è il nuovo standar operativo per Google Analytics™. Con Universal Analytics™ è possibile utilizzare tutti i rapporti e gli strumenti di Google Analytics™ e, in più, accedere a nuove funzioni. Se si utilizza già Google Analytics™ è possibile eseguire la procedura di upgrade a Universal Analytics™ dalla versione classica di Analytics: per maggiori informazioni, si rimanda al [Centro assistenza Analytics](#).

---

#### 9.2.3.6.3 Come impostare e utilizzare il file robots.txt

WebSite X5 è in grado di generare il file robots.txt e di includerlo nella directory principale del Sito, al fine di indicare quali contenuti devono essere esclusi dall'indicizzazione dei Motori di ricerca.

I robots sono dei programmi che scandagliano automaticamente il Web con scopi diversi: i Motori di ricerca come Google™, per esempio, li utilizzano per indicizzare i contenuti; gli spammer, invece, li impiegano per collezionare in maniera fraudolenta indirizzi e-mail.

L'obiettivo del file robots.txt è di permettere al proprietario di un Sito Web di fornire delle istruzioni ai robot su cosa devono fare con il loro sito. I robot, infatti, perlomeno quelli affidabili, prima di accedere alle pagine di un Sito, effettuano un controllo per verificare la presenza di un robots.txt e ne seguono le istruzioni.

Dunque, il file robots.txt non è altro che un semplice file di testo in cui sono elencate le istruzioni necessarie per specificare:

1. i robot a cui si applicano le regole
2. le URL delle pagine che si vogliono bloccare.

WebSite X5 propone di default le istruzioni di base per fare in modo che tutti i robot non considerino i contenuti di alcune sottocartelle come, per esempio, *admin* e *res*:

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

Queste regole di base possono, comunque, essere modificate manualmente in base alle proprie esigenze specifiche.

---

Per modificare e includere il file robots.txt è sufficiente:

- Aprire la finestra [Statistiche, SEO e Codice | SEO](#) e selezionare l'opzione *Includi il file robots.txt*.
- Utilizzare il campo sottostante per modificare manualmente le istruzioni da includere nel file robots.txt.



Per maggiori informazioni e per sapere come creare il file robots.txt, vedere il sito ufficiale (<http://www.robotstxt.org>) o consultare il Centro Assistenza per Webmaster di Google™ ([Blocco o rimozione di pagine utilizzando un file robots.txt](#))

#### 9.2.3.6.4 Come creare e collegare la SiteMap del Sito

WebSite X5 è in grado di generare la **SiteMap XML** del Sito.

Una SiteMap non è altro che un file XML contenente l'elenco delle Pagine di un Sito: è stata introdotta da Google™ (e ora viene utilizzata anche da Yahoo! e MSN) per effettuare una migliore e più rapida scansione dei Siti Web. In altre parole, creando e inviando la SiteMap, i Webmaster possono accertarsi che un Motore di ricerca, nello specifico Google™, venga a conoscenza di tutte le Pagine presenti in un Sito, comprese quelle che rischierebbero di non essere individuate attraverso la normale procedura di scansione.

Attraverso la SiteMap è possibile veicolare ai Motori di ricerca anche informazioni relative ai contenuti del Sito quali video, immagini, notizie, ecc. In più, la SiteMap può contenere informazioni aggiuntive come: la frequenza con la quale viene aggiornata ciascuna Pagina; la data dell'ultima modifica delle Pagine; l'importanza di ciascuna Pagina nell'economia del Sito (tale priorità non influisce in alcun modo posizionamento delle Pagine nei risultati delle ricerche).

##### How To - Come attivare la SiteMap

Per generare e collegare la SiteMap a un Sito è sufficiente lasciare attiva, come di default, l'opzione *Crea automaticamente la SiteMap* presente nella finestra [Statistiche, SEO e Codice | SEO](#).

Fatto questo è possibile fare in modo che nella SiteMap vengano inserite alcune informazioni aggiuntive, specifiche per ciascuna Pagina, nel seguente modo:

- Al [Passo 3 - Mappa](#) selezionare la Pagina su cui lavorare.
- Cliccare sul pulsante *Proprietà* per richiamare la finestra [Proprietà Pagina](#) e aprire la sezione *Esperto*.
- Lasciando attiva l'opzione *Inserisci questa Pagina nella SiteMap*, impostare la *Priorità dei contenuti* e la *Frequenza di aggiornamento*.
- Ripetere queste operazioni per le diverse Pagine del Sito.



Per una migliore ottimizzazione, è bene impostare un livello di Priorità delle Pagine proporzionale alla loro importanza, evitando di lasciare un unico valore uguale per tutte. Si può decidere, per esempio, di dare un valore di Priorità alto (9) per le Pagine più importanti come l'Home Page o, per esempio, le Pagine di descrizione dei Prodotti, un valore di Priorità un po' più basso (7) per le pagine di approfondimento, e un valore di Priorità ancora inferiore (5) per le Pagine di contatto.

##### How To - Come aggiungere le Immagini nella SiteMap

La SiteMap può essere utilizzata per passare a Google™ anche informazioni aggiuntive sulle immagini presenti in un Sito, aiutandolo così a trovare immagini che diversamente potrebbe non rilevare (per es., perché incluse in moduli JavaScript) e a comprendere quali sono più importanti di altre. Non inserendo nella SiteMap le immagini che fanno parte del modello grafico o che hanno un puro valore ornamentale, per esempio, si indica a Google™ che sono meno importanti delle altre.

Google™ specifica che all'interno di una SiteMap è possibile inserire un massimo di 1.000 immagini per ogni Pagina e che comunque non viene garantita l'indicizzazione di tutte le immagini o l'utilizzo di tutte le informazioni inserite.

Una volta attivata la creazione della SiteMap, è possibile aggiungere le informazioni su un'immagine in modo molto semplice:

- Fare doppio click sull'*Oggetto Immagine* relativo all'Immagine su cui si vuole lavorare in modo da accedere alla finestra [Oggetto Immagine](#).
- Aprire la Sezione *SiteMap* e attivare l'opzione *Aggiungi Immagine alla SiteMap*.
- Facoltativamente, compilare i campi *Titolo*, *Descrizione breve*, *Posizione geografica (es Indirizzo, Città, ecc.)* e *URL del file di licenza*.

- Ripetere le operazioni descritte per tutte le Immagini importanti contenute nel Sito.
- 



Per maggiori informazioni, vedere [Oggetto Immagine | SiteMap](#).

---

### How To - Come aggiungere le informazioni sui Video nella SiteMap

La SiteMap può essere utilizzata per passare a Google™ anche informazioni sui video presenti in un Sito. Anche in questo caso, Google™ non dà garanzie ma l'inserimento dei video nella SiteMap può fare in modo che questi contenuti possano essere più facilmente rilevati e, di conseguenza, inclusi nella ricerca su Google Video™.

Attraverso la SiteMap è possibile specificare una serie di informazioni aggiuntive, quali per esempio titolo, descrizione e durata del video, che possono semplificare la ricerca. Queste e altre informazioni vengono quindi riproposte nelle Pagine con i risultati delle ricerche (SERP). È giusto sottolineare, però, che in caso di differenze, Google™ potrebbe decidere di utilizzare nelle SERP il testo disponibile nella pagina del video anziché i contenuti predisposti attraverso la SiteMap.

Per completare la SiteMap del Sito aggiungendo le informazioni sui video presenti è sufficiente procedere nel seguente modo:

- Fare doppio click sull'*Oggetto Video/Suono* relativo al Video su cui si vuole lavorare per accedere alla finestra [Oggetto Video/Suono](#).
  - Aprire la Sezione *SiteMap* e attivare l'opzione *Aggiungi Video alla SiteMap*.
  - Impostare le informazioni che devono essere obbligatoriamente presenti all'interno della SiteMap: *Titolo*, *Descrizione breve* e *Immagine di anteprima*.
  - Facoltativamente, definire anche i seguenti parametri: *Categoria*, *Parole Chiave per la ricerca*, *Data di pubblicazione*, *Durata (sec)* e *Contenuto adatto a minorenni*.
  - Ripetere le operazioni descritte per tutti i Video importanti contenuti nel Sito.
- 



Per maggiori informazioni, vedere [Oggetto Video/Suono | SiteMap](#).

---

### How To - Come eliminare una Pagina dalla SiteMap

Di default, una volta attivata la creazione della SiteMap, tutte le Pagine di un Sito vengono incluse in essa. In qualsiasi caso, se si desidera che i Motori di Ricerca non prendano in considerazione una o più Pagine, è sufficiente rimuoverle dalla SiteMap. Per fare questo è sufficiente:

- Nella finestra [Passo 3 - Mappa](#), selezionare la Pagina che si vuole rimuovere dalla SiteMap.
- Cliccare sul pulsante *Proprietà* per richiamare la finestra [Proprietà Pagina](#) e aprire la sezione *Esperto*.
- Togliere il segno di spunta dall'opzione *Inserisci questa Pagina nella SiteMap*.
- Confermare e salvare.

### 9.2.3.7 Come gestire i Siti attraverso l'App WebSite X5 Manager

Un'App Mobile è un'applicazione software progettata per funzionare su smartphone, tablet o qualsiasi altro dispositivo mobile. L'edizione Pro di WebSite X5 dà la possibilità di gestire i Siti realizzati attraverso l'App *WebSite X5 Manager*, un'App disponibile per iOS e Android e scaricabile gratuitamente dall'App Store e da Google Play. I pulsanti e il QR Code utili per collegarsi agli store e procedere con l'installazione dell'App sono presenti sia al Passo 1 del programma nella finestra [WebSite X5 Manager](#), sia nella sezione *WebSite X5 Manager* del [Pannello di Controllo online](#).

#### How To: Come aggiungere un Sito

Una volta installata e avviata, è necessario creare la lista dei Siti che si intendono gestire attraverso l'App. Per aggiungere un Sito è possibile procedere in 2 diversi modi:

- Aggiungere il Sito manualmente  
Scegliendo questa opzione occorre compilare un form inserendo l'URL del Sito e le proprie credenziali di Amministratore (impostate nella finestra [Gestione Accessi](#) del programma).
  - Aggiungere il Sito tramite QR Code  
In questo caso è sufficiente scansionare l'apposito QR Code presente nella sezione *WebSite X5 Manager* del Pannello di Controllo
-

online. Il QR Code contiene già tutte le informazioni necessarie.



Possono essere aggiunti solo i Siti realizzati con WebSite X5 Pro a partire dalla versione 13.

Nella lista, per ogni Sito viene visualizzato:

- il Logo grafico associato (specificato tramite l'opzione *Logo nella pagina di Login* presente nella finestra [Pannello di Controllo](#) del programma);
- il Titolo del Sito (specificato tramite l'opzione *Titolo del Sito* presente nella finestra [Impostazioni del Sito](#) del programma);
- l'indirizzo URL del Sito (specificato tramite l'opzione *Indirizzo URL del Sito* presente nella finestra [Impostazioni del Sito](#) del programma);
- il pulsante che consente di accedere alla schermata *Impostazioni sito* dell'App.

Creata la lista dei Siti, sarà sufficiente toccare il Sito su cui si vuole lavorare per accedere alla sua Dashboard.

### How To: Come impostare le notifiche

Una delle funzionalità più interessanti dell'App *WebSite X5 Manager* è che consente di impostare l'invio di notifiche collegate a ciò che accade sui Siti gestiti: in questo modo gli Amministratori possono rimanere costantemente aggiornati.

Per attivare ed impostare l'invio delle notifiche è necessario:

- In WebSite X5, accedere alla finestra [WebSite X5 Manager](#) e attivare l'opzione *Attiva notifiche Push*.
- Pubblicare il Sito aggiornato online.
- Avviare l'App *WebSite X5 Manager* e, nella lista dei Siti collegati, toccare il pulsante *Impostazioni sito* relativo al Sito a cui si vuole lavorare.
- Nella schermata *Impostazioni sito* attivare/disattivare le notifiche in base a ciò che si desidera ricevere.

Se inizialmente in WebSite X5 le notifiche non sono attive ma vengono attivate solo in un secondo momento, perché incomincino ad essere effettivamente inviate è necessario:

- Attivare l'opzione *Attiva notifiche Push*.
- Pubblicare il Sito aggiornato online.
- Accedere alla schermata *Impostazioni sito* dell'App dove tutte le notifiche appaiono disattivate: attivare quelle che si desidera ricevere.



Se in WebSite X5 non è attiva l'opzione *Attiva notifiche Push*, nella schermata *Impostazioni sito* dell'App non è possibile attivare alcuna notifica.

Se, invece, in WebSite X5 è attiva l'opzione *Attiva notifiche Push*, nella schermata *Impostazioni sito* dell'App è possibile scegliere quali notifiche attivare e quali disattivare.

Attraverso l'App è possibile ricevere una notifica ogni volta che:

- viene effettuato un nuovo ordine sullo store online;
- la disponibilità di un Prodotto scende al di sotto della soglia minima impostata;
- viene pubblicato un nuovo commento per il Blog o per l'Oggetto Commenti e Voti;
- viene effettuata la registrazione da parte di un nuovo Utente.

Facendo tap sulla notifica si accede direttamente alla sezione dell'App *WebSite X5 Manager* collegata all'evento. Per esempio, toccando la notifica relativa alla ricezione di un ordine, si accede alla sezione *Carrello e-commerce* dell'App corrispondente al Sito su cui si trova lo store: in questo modo è possibile procedere agevolmente all'evasione dell'ordine stesso.

### How To: Come lavorare con l'App WebSite X5 Manager

L'App *WebSite X5 Manager* presenta una lista di tutti i Siti collegati. Toccando un Sito si accede ad una Dashboard che propone una sintesi delle informazioni disponibili, oltre che un menu con i link alle diverse sezioni. È sufficiente aprire una sezione e utilizzare i comandi presenti per portare a termine operazioni come l'approvazione o la rimozione di un commento, piuttosto che l'evasione di un

ordine.

In base alle funzioni attive sul Sito, la Dashboard e il menu possono permettere di accedere alle seguenti sezioni:

- Statistiche
- Blog: per maggior informazioni vedere [Come gestire i commenti dal Pannello di Controllo online](#)
- Commenti e Voti: per maggior informazioni vedere [Come gestire i commenti dal Pannello di Controllo online](#)
- Gestione Accessi: per maggior informazioni vedere [Come gestire gli accessi e creare un'Area riservata](#)
- Carrello e-commerce: per maggior informazioni vedere [Come gestire gli ordini e la disponibilità a magazzino dei Prodotti](#)
- Oggetto Contenuto Dinamico: per maggior informazioni vedere [Come lavorare con l'Oggetto Contenuto Dinamico](#)
- Website Test.

## 9.3 Passo 2 - Modello

### 9.3.1 Come creare un Sito Web "Mobile-friendly"

L'etichetta "Mobile-friendly" è stata introdotta da Google nel novembre del 2014 per distinguere, fra i risultati di una ricerca, i link che portano a pagine ottimizzate per dispositivi mobile. Con le modifiche al ranking messe in atto da aprile 2015, Google ha fatto poi un ulteriore passo avanti premiando i Siti "Mobile-friendly" con un posizionamento migliore nelle ricerche effettuate da dispositivi mobili.

Nelle comunicazioni ufficiali, Google ha chiarito che il fatto di essere "Mobile-friendly" è solo uno degli oltre 200 fattori che vengono valutati per fornire i risultati di ricerca. In aggiunta, ha anche specificato che i siti non "Mobile-friendly" non scompariranno dai risultati di ricerca sui dispositivi mobili, anzi potrebbero comunque posizionarsi bene se offrono contenuti di valore che soddisfano le esigenze delle persone.

Nonostante queste precisazioni, comunque, rimangono indubbi l'importanza e il valore che un Sito "Mobile-friendly" ha sia per gli utenti, che così possono godere di una migliore esperienza d'uso, sia per i webmaster, che possono ottenere posizionamenti migliori e un minor tasso di abbandono delle proprie pagine.

Entrando nello specifico, i requisiti che un Sito Web deve soddisfare per essere considerato "Mobile-friendly" sono:

- Non deve utilizzare software insolito su dispositivi mobili, come per esempio Flash;
- Deve presentare testo leggibile senza dover eseguire lo zoom;
- Deve presentare contenuti che si adattano allo schermo senza obbligare gli Utenti a scorrere in orizzontale o ad eseguire lo zoom;
- Deve presentare link ben distanziati che rendono possibile toccare facilmente quello corretto.

Google ha predisposto uno strumento online utile per verificare se le pagine di un Sito soddisfano i requisiti per il mobile-friendly: <https://www.google.com/webmasters/tools/mobile-friendly/>

In più, Google ha anche creato una ricca documentazione nella Guida sui dispositivi mobile per i Webmaster: <https://developers.google.com/webmasters/mobile-sites/>

Proprio in questa Guida, Google specifica che ammette configurazioni diverse per la creazione di Siti destinati ai dispositivi mobili, fra cui:

- **Responsive Web Design** - Viene pubblicato lo stesso codice HTML nel medesimo URL, a prescindere dal dispositivo dell'Utente (computer desktop, tablet, cellulare, browser non visuale), adattandone la visualizzazione in base alle dimensioni dello schermo. È il criterio di progettazione consigliato da Google.



Per maggiori informazioni su come seguire questa strada con WebSite X5, vedere: [Come creare un Sito Web Responsive](#).

- **PRO URL separati** - Viene pubblicato un codice diverso per ogni dispositivo, in corrispondenza di URL distinti. Questa configurazione tenta di rilevare il dispositivo dell'Utente e quindi rimanda alla pagina appropriata mediante i reindirizzamenti.



Per maggiori informazioni su come ottenere questa configurazione, vedere: [Come creare le versioni Desktop e Mobile di un Sito Web](#)

---



### 9.3.1.1 Come creare un Sito Web Responsive

Un Sito Web *Responsive* è un Sito in cui il layout e i contenuti si adattano al comportamento e all'ambiente dell'Utente in base a fattori come la dimensione dello schermo, la piattaforma e l'orientamento del dispositivo. Questo significa che quando per esempio l'Utente passa dal suo PC desktop ad un tablet o ad uno smartphone, il Sito Responsive si adatta automaticamente alla nuova risoluzione continuando a permettere una fruizione dei contenuti e modalità di interazione ottimali.

Il principio alla base del Responsive Design, dunque, è che non occorre creare versioni diverse di uno stesso Sito Web: ogni Sito Web deve, piuttosto, sapersi adattare rispetto alla crescente varietà di dispositivi con i quali verrà fruito.

Per ottenere questo risultato, il Responsive Web Design fa ricorso ad un mix di griglie, layout e immagini flessibili, più un uso accorto delle media queries CSS. Al di là dei mezzi tecnici adottati, per arrivare a realizzare un Sito Web Responsive è però importante comprendere appieno quali sono gli obiettivi che questo tipo di progettazione si pone e come questi obiettivi influiscono sul modo di organizzare e gestire i contenuti.

Avendo il fine di permettere un'esperienza utente positiva nei più diversi contesti d'uso, il Responsive Web Design si prefigge obiettivi come:

- adattare il layout al più ampio numero di risoluzioni di schermo possibile (dai telefoni cellulari al desktop);
- adattare le dimensioni delle immagini (e in genere di tutti i contenuti a larghezza fissa) alla risoluzione e alle dimensioni dello schermo;
- semplificare il layout degli elementi presenti sulla Pagina per i dispositivi mobili con schermi piccoli;
- nascondere gli elementi non essenziali su questi stessi dispositivi;
- fornire un'interfaccia adatta all'interazione touch per i device che la supportano.

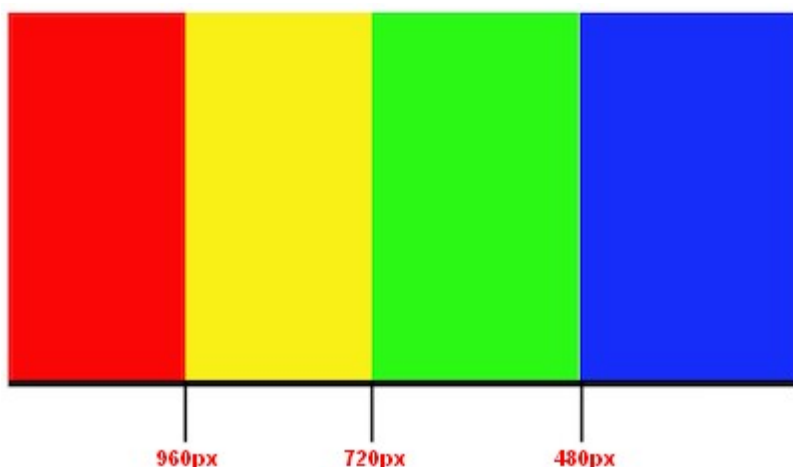
Tenendo ben presente questi obiettivi minimi e il fine ultimo di garantire la miglior esperienza d'uso possibile a prescindere dal device utilizzato, con WebSite X5 è possibile realizzare Siti Web Responsive contando sul fatto che il programma semplifica la gestione dei contenuti e risolve completamente la parte di creazione del codice sottostante le pagine.

#### How To: Come impostare i breakpoint

Uno dei primi punti da risolvere nella progettazione di un Sito Web Responsive è quello relativo ai breakpoint.

Un breakpoint è un punto, sulla linea ideale che esprime la risoluzione dei possibili dispositivi su cui potrà essere visualizzato un Sito, in cui si verifica una qualche modifica al layout della Pagina.

Per meglio comprendere il meccanismo, si consideri l'immagine di esempio che rappresenta schematicamente il comportamento di un Sito per il quale sono stati impostati 3 breakpoint: a 960px, a 720px e a 480px.



Con 3 breakpoint si determinano 4 diverse tipologie di visualizzazioni. Per risoluzioni inferiori a 480px, il Sito ha lo sfondo blu. Quando la finestra del Browser raggiunge la dimensione di 480px in larghezza, lo sfondo diventa verde e rimane di questo colore fino a quando la larghezza non supera i 720px: a questo punto lo sfondo diventa giallo. Infine, a 960px c'è un altro breakpoint e da quel punto in poi lo sfondo è rosso.

Ma quanti breakpoint è opportuno o necessario creare? Non è possibile dare una risposta definitiva a questa domanda: molto dipende dalle caratteristiche del Sito, dal suo layout, dal pubblico a cui si rivolge, ecc. Si potrebbe rispondere che occorre creare tanti breakpoint quanti ne servono perché una Pagina si adatti al meglio ai dispositivi su cui viene visualizzata.

La pratica prevalente tende a fissare i breakpoint sulla base delle dimensioni dello schermo delle principali tipologie di dispositivi. Riprendendo questa prassi, WebSite X5 riporta sulla linea delle *Risoluzioni di Riferimento* i seguenti breakpoint:

- 960px: Desktop
- 720px: Tablet con orientamento landscape
- 600px: Tablet con orientamento portrait
- 480px: Smartphone con orientamento landscape
- Inferiore a 480px: Smartphone con orientamento portrait

L'obiettivo da raggiungere è impostare i breakpoint in modo da identificare delle macrocategorie: i dispositivi sono talmente tanti, infatti, che è impossibile cercare di fissare un breakpoint per ciascuno di essi. Con l'edizione Evo di WebSite X5 si gestiscono 3 breakpoint; l'edizione Pro, invece, permette di impostare fino a 10 breakpoint, inclusi quelli legati alle Visualizzazioni *Desktop* e *Smartphone*.

Fatti i dovuti ragionamenti sui breakpoint da attivare, in WebSite X5 per procedere nella creazione di un Sito Web Responsive occorre:

- Al Passo 2 nella finestra [Risoluzioni e Responsive Design](#) attivare l'opzione *Sito Responsive*.
- Sempre nella finestra [Risoluzioni e Responsive Design](#), definire la lista dei breakpoint da attivare per il Sito utilizzando gli appositi comandi.

Nell'impostare i breakpoint occorre considerare che:

- Di default tutti i breakpoint vengono impostati secondo valori ripresi dal Modello grafico scelto per il Progetto.
- Tutti i breakpoint, ad eccezione di quello *Smartphone* che riprende automaticamente il valore del breakpoint superiore, possono essere liberamente modificati attraverso l'apposito pulsante *Modifica...*
- Nell'edizione Evo non è possibile né eliminare i breakpoint presenti né aggiungerne di nuovi.
- Nell'edizione Pro non è possibile eliminare il breakpoint *Smartphone* ma è invece possibile decidere di eliminare (tramite il pulsante *Rimuovi*) i breakpoint intermedi. Il breakpoint *Desktop* può essere selezionato e rimosso ma, automaticamente, il breakpoint successivo viene assunto come nuovo breakpoint *Desktop*. Al minimo devono essere presenti almeno 2 breakpoint, quello *Smartphone* e quello *Desktop*.
- Nell'edizione Pro è possibile aggiungere (tramite il pulsante *Aggiungi*) nuovi breakpoint fino a un massimo di 10, inclusi i breakpoint *Desktop* e *Smartphone*.
- Il breakpoint *Smartphone* definisce la risoluzione minima al di sotto della quale il Sito viene sempre visualizzato linearizzato: tutti gli Oggetti vengono visualizzati uno sotto l'altro (rispettando l'ordinamento e la scelta degli Oggetti da rendere non visibili fatti nella finestra [Impostazioni Responsive](#)) e, come la larghezza di Pagina, sono impostati in modo da occupare il 100% dello spazio disponibile in larghezza.

Tutti i breakpoint impostati sono elencati nella Tabella riassuntiva e verranno ripresi nella finestra [Impostazioni Responsive](#).



Mentre con l'edizione Evo viene richiesto di fissare solo il breakpoint *Smartphone*, nell'edizione Pro è possibile impostare fino a 10 breakpoint, inclusi quello *Desktop* e quello *Smartphone*. Aprendo con l'edizione Pro un progetto realizzato con l'edizione Evo, viene ripreso il breakpoint *Smartphone* e si ha la possibilità di aggiungerne altri nuovi.

---

## How To: Come impostare il Modello

Se si riflette su come un Sito viene visualizzato su dispositivi diversi, è facile rendersi conto che anche il Modello grafico deve subire delle modifiche per potersi presentare sempre al meglio. Mano a mano che la risoluzione dei dispositivi diminuisce, infatti, alcuni elementi del Modello potrebbero non avere più lo spazio sufficiente per essere visualizzati e, in funzione della loro importanza, potrebbe essere opportuno rimuoverli.

In WebSite X5 è possibile lavorare sul Modello in modo da definire come deve cambiare nelle diverse Visualizzazioni determinate dai breakpoint attivati.



- Dopo aver scelto se utilizzare un Template Predefinito, un Modello Personale o un Template Vuoto, accedere alla finestra [Risoluzioni e Responsive Design](#), scegliere di creare un *Sito Responsive* e attivare tutti i breakpoint che si desidera gestire.
  - Sempre al Passo 2, accedere alla finestra [Struttura del Modello](#).
  - Utilizzare la *Responsive Bar* per selezionare la visualizzazione *Desktop* e utilizzare le opzioni disponibili per definire come il Modello deve apparire in questa Visualizzazione e, dunque, nell'intervallo di risoluzioni corrispondente.
  - La *Responsive Bar* ripropone tutte gli Intervalli identificati impostando i breakpoint nella finestra [Risoluzioni e Responsive Design](#). Definito il Modello per la Visualizzazione *Desktop*, selezionare sulla *Responsive Bar* l'intervallo successivo e apportare le modifiche necessarie al Modello.
-

- Procedere in maniera analoga andando a selezionare, uno dopo l'altro, tutti gli Intervalli presenti sulla *Responsive Bar* e modificando di conseguenza il Modello.

Dopo aver definito la struttura del Modello è ancora possibile andare a personalizzare l'Header e il Footer: anche queste sezioni possono presentare delle variazioni in base alla risoluzione a cui viene visualizzato il Sito.

- Al Passo 2 accederà alla sezione [Contenuto del Modello](#). Anche in questa finestra, dal momento che si sta lavorando alla creazione di un Sito responsive, è disponibile la *Responsive Bar*.
- Sulla *Responsive Bar* selezionare l'intervallo corrispondente alla Visualizzazione *Desktop* e comporre l'Header/Footer del Modello.
- Sempre sulla *Responsive Bar*, selezionare uno dopo l'altro gli intervalli successivi e apportare le modifiche necessarie su Header/Footer.

In particolare, per ogni Visualizzazione è possibile:

- Aggiungere nuovi Oggetti. Inserendo un Oggetto, questo sarà visibile nella Visualizzazione corrente e in quelle inferiori, ma non in quelle superiori (dove sarà automaticamente nascosto).
- Nascondere degli Oggetti. Selezionato un Oggetto è sufficiente cliccare sul pulsante  *Mostra/Nascondi Oggetto* e decidere se deve essere nascosto solo nella Visualizzazione corrente o in tutte le Visualizzazioni inferiori.
- Visualizzare nuovamente degli Oggetti che erano stati precedentemente nascosti. Cliccare sul triangolino presente sul pulsante  *Mostra/Nascondi Oggetto* per accedere al menu: cliccare sulla voce *Gestione Oggetti nascosti*. Nella finestra richiamata selezionare dall'elenco l'Oggetto su cui si intende lavorare e attivare l'opzione *Visibile*.
- Modificare la posizione e/o le dimensioni degli Oggetti. Le altre proprietà degli Oggetti rimangono le stesse in tutte le diverse Visualizzazioni.



Se a una determinata Visualizzazione uno o più Oggetti risultano posizionati in modo da non risultare più completamente visibili, questi vengono automaticamente riposizionati. In questo riposizionamento gli Oggetti vengono spostati ma non ridimensionati: può dunque accadere che gli Oggetti si sovrappongano. Per questo è consigliabile verificare sempre attraverso l'Anteprima come Header e Footer si comportano ai diversi breakpoint.

Parlando di Template è necessario precisare che tutti i Template predefiniti inclusi in WebSite X5 sono ottimizzati per permettere la realizzazione di un Sito responsive: questo significa che per ogni Template è già stato pre-impostato un certo set di breakpoint che diventa attivo nel momento in cui si seleziona l'opzione *Sito Responsive* nella finestra [Risoluzione e Responsive Design](#). Ovviamente questo set di breakpoint preimpostato di default nel Template potrà poi essere liberamente modificato in base alle proprie esigenze.

Dal momento che le impostazioni relative al comportamento responsive del Template sono salvate nel file del Template e non nel file di Progetto, accade che se si cambia il Modello scegliendone uno diverso dalla lista di quelli predefiniti, viene visualizzata una finestra che chiede di definire come deve essere gestito il passaggio fra il Modello attualmente impostato e il nuovo Modello selezionato.

In pratica, questa finestra avverte che procedendo gli stili verranno sovrascritti e chiede di scegliere se:

- i breakpoint del Modello in corso devono essere mantenuti o sostituiti con quelli del Modello selezionato;
- come contenuti dell'Header e del Footer devono essere mantenuti solo gli Oggetti impostati nel Modello in corso, solo gli Oggetti impostati nel Modello selezionato, gli Oggetti impostati sia nel Modello in corso che nel Modello selezionato.

### How To: Come gestire i contenuti



Nel Responsive Web Design, qualunque sia il livello di complessità del Sito che si vuole realizzare, è fondamentale sviluppare una buona strategia per la gestione dei contenuti, domandandosi non solo quali contenuti devono esserci ma anche come devono essere presentati:

- Quali contenuti devono essere inseriti in una Pagina?
- Devono essere mantenuti gli stessi contenuti sia per il mobile che per il desktop?
- In caso contrario, quali contenuti devono essere eliminati per il mobile?
- In che ordine è opportuno collocare i contenuti?
- Ecc...

Una buona strategia è fare una lista di tutti i contenuti che devono essere presenti in una Pagina e ordinarli da quelli più importanti a quelli meno importanti: in questo modo è più semplice identificare i contenuti essenziali, quelli che devono rimanere disponibili sempre, e i contenuti accessori che invece possono essere nascosti quando, a risoluzioni più basse, occorre presentare solo quello che serve realmente. Ovviamente questa operazione di ordinamento deve essere ripetuta per ogni Pagina del Sito.

Per meglio comprendere questo meccanismo, l'esempio classico è quello del Sito Web di un ristorante. Quando il Sito viene visualizzato su desktop si può puntare molto su immagini e animazioni che mettono in mostra le diverse portate del menu per interessare e ingolosire gli Utenti. Quando però lo stesso Sito viene fruito da mobile si può presumere che l'Utente sia più interessato a leggere le recensioni o a trovare le informazioni di contatto piuttosto che a visualizzare immagini di grandi dimensioni. Diventa quindi necessario risparmiare sulle immagini per assecondare le esigenze di un utente che opera con un dispositivo meno capace (schermo piccolo, banda non necessariamente larga, ecc.) e che in mobilità ha bisogno di informazioni veloci e puntuali.

In WebSite X5, una volta creata la Pagina così come deve essere visualizzata su desktop (vedere, [Come impostare una Pagina attraverso la Griglia di impaginazione](#)), è possibile impostare quali modifiche deve subire in funzione dei diversi breakpoint attivati. Nello specifico, occorre procedere come segue:

- Al [Passo 4 - Pagine](#) creare la Pagina trascinando nella Griglia di impaginazione gli Oggetti necessari e procedendo all'inserimento dei diversi contenuti. La Pagina così creata è quella che verrà visualizzata per risoluzioni superiori al breakpoint *Desktop*.
- Terminata la composizione della Pagina, cliccare sul pulsante  *Responsive* per richiamare la finestra [Impostazioni Responsive](#). In questa finestra è presente la *Responsive Bar* che ripropone tutte le Visualizzazioni determinate dai breakpoint attivati per il Sito (attraverso la finestra [Risoluzioni e Responsive Design](#)). Si deve procedere in ordine, incominciando con il selezionare sulla *Responsive Bar* la Visualizzazione *Desktop*, passando poi a selezionare tutte le altre fino alla Visualizzazione *Smartphone*.
- Selezionata la Visualizzazione *Desktop*, nella Griglia viene riproposta la configurazione impostata nella finestra [Creazione della Pagina](#). Cliccare sul pulsante  *Ordinamento* per attivare la modalità in cui è possibile procedere all'ordinamento degli Oggetti inseriti nella Griglia. Su ogni Oggetto inserito in Griglia viene visualizzato un numero assegnato in base all'ordinamento effettuato in automatico dal programma.
- Modificare l'ordinamento degli Oggetti in base all'importanza che hanno i diversi contenuti e a come si desidera che vengano disposti nella Pagina. Per procedere all'ordinamento è possibile seguire diverse strade:
  - Impostando *Ordinamento | Ordina tutti gli Oggetti dall'inizio*, si deve iniziare cliccando sull'Oggetto che si vuole posizionare per primo e poi procedere cliccando in ordine su tutti gli altri Oggetti.
  - Impostando *Ordinamento | Proseguì l'ordinamento da un Oggetto*, si deve cliccare sull'Oggetto da cui si vuole proseguire nell'ordinamento. Tutti gli Oggetti precedenti vengono confermati mentre su tutti gli Oggetti successivi occorre cliccare per definirne la posizione nell'ordinamento.




La procedura di ordinamento termina:

- Quando si giunge a cliccare sull'ultimo Oggetto presente nella Pagina.
- Cliccando su *Ordinamento | Completa ordinamento*: termina la procedura confermando l'ordinamento corrente.
- Cliccando su *Ordinamento | Annulla ordinamento*: termina la procedura annullando le modifiche effettuate e ripristinando l'ordinamento iniziale.

WebSite X5 guida nella procedura di ordinamento: selezionato un Oggetto, vengono evidenziati con un bordo rosso tutti gli Oggetti sui quali è possibile cliccare per stabilire quello che deve seguire. L'ordinamento impostato per la Visualizzazione *Desktop* verrà mantenuto anche per tutte le altre Visualizzazioni.



Per maggiori informazioni, vedere [Come funziona il processo di ordinamento degli Oggetti](#).

- Cliccare sul pulsante  *Mostra/Nascondi Oggetto* per avviare la modalità in cui è possibile impostare gli Oggetti come invisibili. Cliccare sugli Oggetti che, a risoluzioni inferiori a quella attualmente selezionata, non dovranno più essere visualizzati. Cliccare una seconda volta sul pulsante  *Mostra/Nascondi Oggetto* per confermare e uscire da questa modalità.
- **PRO** Cliccare sul pulsante  *Interruzione di Riga* per avviare la modalità in cui è possibile agire sull'allineamento degli Oggetti forzando alcuni di questi ad andare "a capo", disponendosi su una nuova riga, a risoluzioni inferiori a quella della Visualizzazione *Desktop* (attualmente selezionata). In tutti i punti in cui è possibile inserire un'Interruzione di Riga compare un tratteggio grigio: cliccare sui tratteggi per impostare le Interruzioni di Riga desiderate. Cliccare una seconda volta sul pulsante



*Interruzione di Riga* per confermare e uscire da questa modalità.



Per maggiori informazioni, vedere [Come e perché impostare le Interruzioni di Riga](#).

- PRO Lavorando con l'edizione Pro è possibile che siano stati impostati fino a 10 breakpoint complessivi. Se sono presenti delle Visualizzazioni intermedie, utilizzare la *Responsive Bar* per selezionare la Visualizzazione successiva a quella *Desktop*. La Griglia viene aggiornata in base a quanto impostato per la Visualizzazione *Desktop*: su questa nuova configurazione procedere impostando, se necessario, altri Oggetti come non visibili e inserendo altre interruzioni di riga. Ripetere questi passaggi per tutte le Visualizzazioni successive.
- Giunti alla Visualizzazione *Smartphone* non occorre fare più nulla dal momento che tutti gli Oggetti rimasti come visibili vengono semplicemente linearizzati, ovvero posizionati uno sotto l'altro, in base all'ordinamento impostato inizialmente.


Come si evince da quanto illustrato, la Griglia riporta la struttura che la Pagina assume nell'intervallo di risoluzioni identificato dalla Visualizzazione selezionata. Tutte le modifiche che vengono impostate andranno, invece, a determinare la struttura che la Pagina assumerà per l'intervallo di risoluzioni associato alla Visualizzazione immediatamente successiva.



Quando si crea una nuova Pagina all'interno di un Sito che si vuole rendere Responsive è consigliabile fare in modo che nella Griglia di impaginazione non ci siano Celle vuote. Il programma, infatti, tratta le Celle vuote come se fossero degli Oggetti (vuoti) e assegna a ognuno di essi una posizione nell'ordinamento: queste posizioni non potranno essere modificate ma influiranno sulle possibilità di ordinamento degli Oggetti reali. Per mantenere il maggior grado di libertà nell'ordinare gli Oggetti è meglio, dunque, evitare di avere Celle vuote inserendo piuttosto degli Oggetti vuoti: se inseriti manualmente, questi Oggetti vuoti non influiranno sulla composizione della Pagina e potranno essere ordinati manualmente.

### How To: Come verificare il funzionamento di un Sito responsive nell'Anteprima locale

Per verificare il corretto funzionamento di un Sito Responsive prima di procedere alla sua pubblicazione online, è sufficiente richiamare l'Anteprima in locale che offre gli strumenti necessari per simulare il comportamento delle Pagine alle diverse risoluzioni.

- Al [Passo 4 - Pagine](#), dopo aver creato la Pagina e impostato tutto quanto è necessario per renderla responsive, cliccare sul pulsante *Anteprima* per visualizzare tramite il [Brow ser interno](#) un'Anteprima in locale della Pagina stessa.
- Il Brow ser interno presenta una Barra delle risoluzioni su cui sono riportati tutti i breakpoint attivati per il Progetto. È sufficiente cliccare sull'indicatore di un breakpoint per ridimensionare in automatico la finestra del Brow ser alla risoluzione corrispondente e verificare la resa della Pagina. In alternativa è comunque possibile agire manualmente sulla finestra del Brow ser per modificarne la larghezza e verificare come cambia il layout e la disposizione degli Oggetti.
- Se nell'Anteprima i contenuti non sono disposti nel modo atteso, cliccare sul pulsante  *Mostra numerazione*: i contenuti della Pagina vengono riquadrati e su ciascuno di essi viene visualizzato un numero. Questo numero è quello associato all'Oggetto corrispondente al contenuto durante la procedura di ordinamento. In questo modo è più semplice comprendere cosa è necessario modificare per ottenere il risultato desiderato.

Si consiglia di verificare attraverso l'Anteprima in locale tutte le Pagine a tutti i breakpoint attivati in modo da avere la certezza che il Sito Web funzionerà correttamente nel momento in cui verrà pubblicato online e verrà visualizzato su dispositivi diversi.

#### 9.3.1.1.1 Come funziona il processo di ordinamento degli Oggetti

Quando si procede alla realizzazione di un Sito Web Responsive è importante stabilire per ogni Pagina una gerarchia dei contenuti in modo da poter identificare quali contenuti devono rimanere e come questi devono disporsi quando il Sito viene visualizzato a risoluzioni inferiori a quella desktop.

In WebSite X5 la definizione di come ciascuna Pagina deve cambiare in relazione ai breakpoint impostati viene effettuata nella finestra [Impostazioni Responsive](#).

Questa finestra presenta una *Responsive Bar* con l'elenco dei breakpoint attivati e una Griglia che riproduce la configurazione di Pagina impostata per il breakpoint selezionato: la prima cosa che occorre fare è definire l'ordinamento degli Oggetti presenti.

Definire l'ordinamento degli Oggetti significa stabilire in quale ordine questi devono disporsi nel momento in cui la larghezza della finestra del Brow ser non è più sufficiente per permettere la loro visualizzazione in modalità desktop.

Nella Griglia ogni Oggetto inserito riporta l'icona associata al tipo di contenuto (Testo, Immagine, ecc.) e un numero che indica la posizione occupata nell'ordinamento.

In realtà gli Oggetti vengono ordinati in automatico dal programma ma questo ordinamento eseguito di default potrebbe non essere quello desiderato, pertanto è consigliabile verificarne la correttezza in base ai contenuti e, se necessario, intervenire modificandolo manualmente.

Per attivare la modalità di ordinamento degli Oggetti è necessario selezionare la Visualizzazione *Desktop* e cliccare sul pulsante



**Ordinamento:** gli Oggetti inseriti diventano semi-trasparenti e alcuni appaiono riquadrati in rosso ad indicare che possono essere selezionati.



L'obiettivo del processo di ordinamento è disporre tutti gli Oggetti presenti in una Pagina in modo da poter essere linearizzati nell'ordine corretto. Il programma valuta tutte le possibilità di ordinamento e, di volta in volta, evidenzia in rosso solo gli Oggetti che possono essere selezionati senza causare delle discontinuità nel processo di ordinamento che impedirebbero la corretta linearizzazione di tutti gli Oggetti.

A questo punto è possibile partire cliccando su un Oggetto fra quelli riquadrati in rosso in modo da stabilire quale deve essere il primo Oggetto. Selezionato un Oggetto questo ridiventa completamente opaco e visualizza il numero assunto. Tutti gli altri Oggetti rimangono ancora semi-trasparenti e, se necessario, viene aggiornato il numero che riportano.

In base all'Oggetto su cui si è cliccato e a come tutti gli Oggetti sono inseriti nella Griglia di impaginazione, di volta in volta cambiano gli Oggetti riquadrati fra cui è possibile scegliere per determinare quello che deve seguire nell'ordinamento.

Per meglio comprendere questo passaggio si consideri l'immagine di esempio:

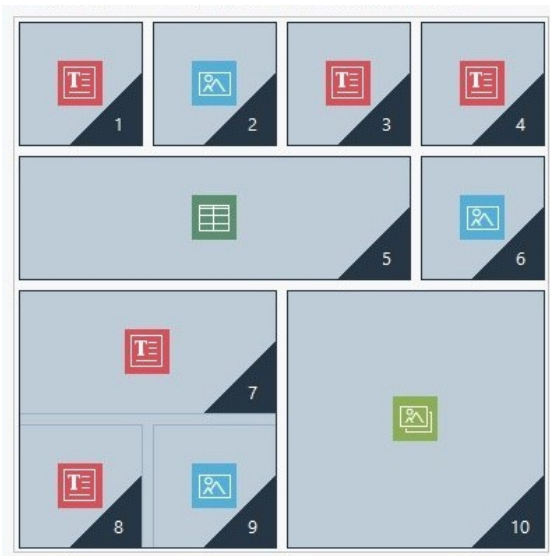


Immagine 1. Struttura di partenza

Con questa configurazione di Pagina, quando si avvia la modalità Ordinamento, il programma riquadra in rosso tutti gli Oggetti della prima riga perchè è solo fra questi che è possibile scegliere quello che deve essere considerato il primo della lista.

Cliccando sull'Oggetto 1, la situazione sulla Griglia cambia come segue:

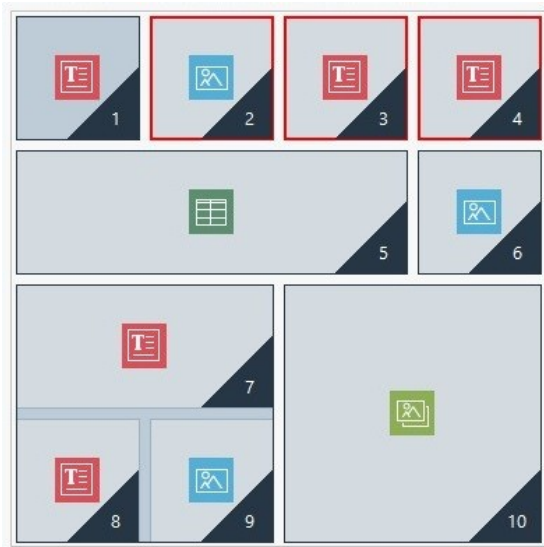


Immagine 2. Click su 1: scelta tra 2, 3 e 4

Come si vede, cliccando sull'Objetto 1 si conferma la sua posizione e il programma chiede di scegliere il secondo fra gli Objetti 2, 3 e 4.

Quello descritto è solo uno degli ordinamenti possibili: in base ai contenuti poteva essere più corretto impostare come primo Oggetto dell'ordinamento uno qualsiasi degli altri Objetti presenti nella prima riga della Griglia.

Proseguendo con l'esempio, si ipotizzi di aver confermato la posizione degli Objetti 1, 2 e 3. A questo punto il programma offre la possibilità di scegliere se cliccare sull'Objetto 4 o sull'Objetto 5.



Immagine 3. Scelta tra 4 e 5

Scegliere di cliccare sull'Objetto 4 piuttosto che sull'Objetto 5 ha delle conseguenze sulle scelte successive. Nel primo caso, infatti, si determina una struttura di Pagina che si articola su due righe, nel secondo caso, invece, una struttura che si articola su due colonne.

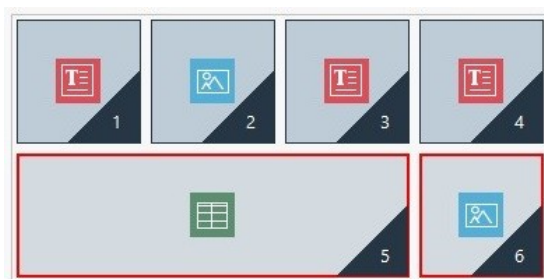


Immagine 4. Click su 4: struttura a righe



Immagine 5. Click su 5: struttura a colonne

Durante la procedura di ordinamento si possono configurare delle strutture in cui si creano dei **Blocchi di Objetti**: nell'Immagine 5, per esempio, gli Objetti 1, 2, 3 e 4 formano un Blocco così come gli Objetti 5 e 6 ne formano un altro. Un Blocco di Objetti si comporta come se fosse un Oggetto unico e, per maggior chiarezza, viene disegnato sulla Griglia non appena si forma.

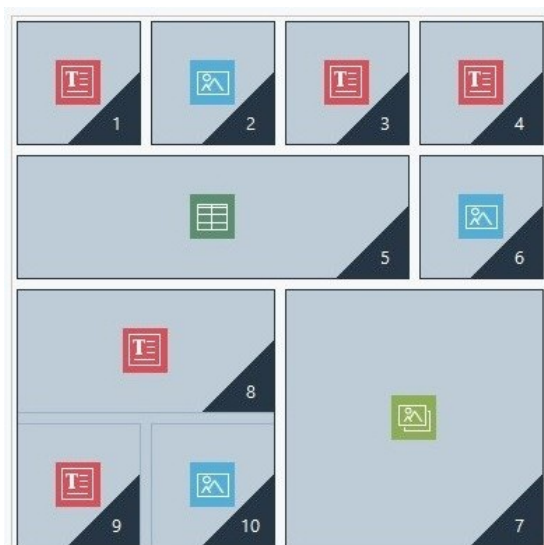


Immagine 6.

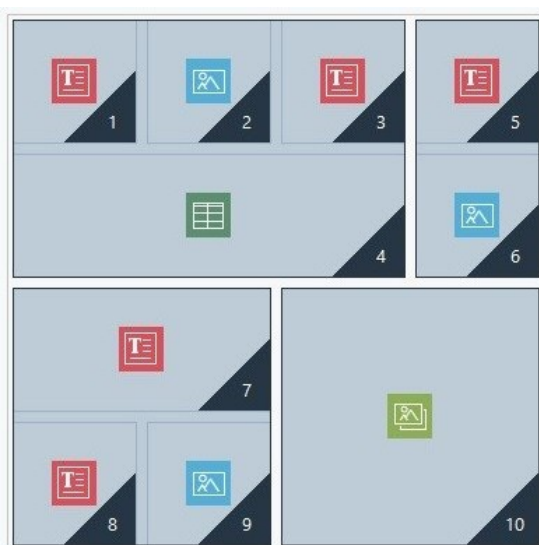


Immagine 7.

Le immagini 6 e 7 dimostrano come scelte di ordinamento diverse creano Blocchi di Objetti diversi che, alla fine, determinano strutture di Pagina alternative.

In linea generale, non è detto che un Blocco di Oggetti rimanga tale in tutte le Visualizzazioni.

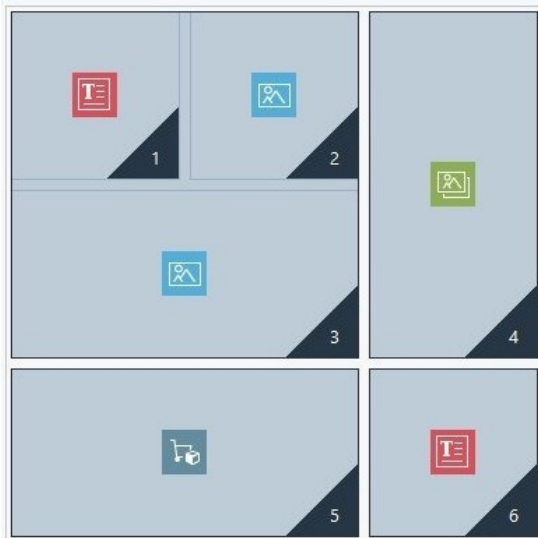


Immagine 8. Blocco di Oggetti nella visualizzazione Desktop

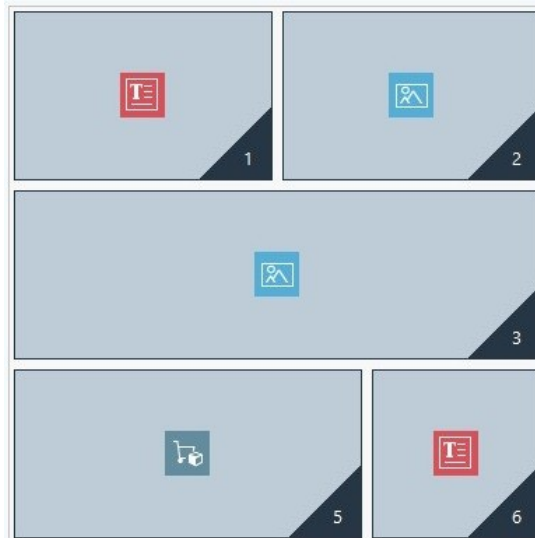


Immagine 9. Rendendo non visibile l'Oggetto 4, nella visualizzazione successiva il Blocco non si forma più

Nell'Immagine 8, per esempio, gli Oggetti 1, 2 e 3 formano un Blocco perchè sono affiancati dall'Oggetto 4 disposto su entrambe le righe. Se però, come si vede nell'Immagine 9, si inserisce un'Interruzione di riga tra il Blocco e l'Oggetto 4 (possibile lavorando con l'edizione Pro) o se si rende invisibile l'Oggetto 4, nella Visualizzazione successiva gli Oggetti 1, 2 e 3 non sono più affiancati da altri Oggetti e non formano più un Blocco.

Quando un Blocco di Oggetti rimane tale in tutte le Visualizzazioni (ad eccezione di quella Smartphone, in cui la Pagina viene completamente linearizzata) e non c'è modo di intervenire per scioglierlo, viene definito **Blocco Indivisibile**. Anche i Blocchi Indivisibili vengono disegnati sulla Griglia ed evidenziati con un colore diverso rispetto a quello utilizzato per i Blocchi normali.

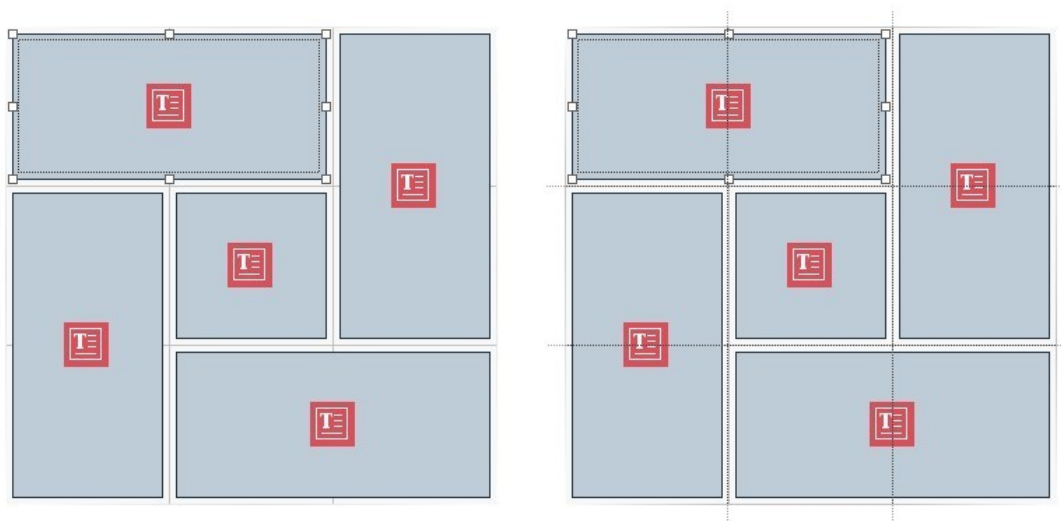


Immagine 10. Esempio di Blocco Indivisibile

L'Immagine 10 rappresenta un esempio di Blocco Indivisibile. Come si vede, la disposizione "a fiore" degli Oggetti non permette di identificare una struttura a righe o a colonne: questo riduce significativamente le possibilità di ordinamento, non consente l'inserimento di Interruzioni di riga fra gli Oggetti interessati (funzione disponibile nell'edizione Pro) e non permette di rendere invisibile uno degli Oggetti senza rendere automaticamente invisibili anche tutti gli altri Oggetti del Blocco. Dunque, anche se possono essere gestiti, quando si presentano dei Blocchi Indivisibili è consigliabile rivedere la disposizione degli Oggetti per cercare di semplificarla ed avere, così, maggiore libertà d'azione.

In conclusione, non è possibile affermare genericamente che un ordinamento è più corretto o migliore di un'altro: tutto dipende dai contenuti presenti e dai risultati che si vogliono ottenere. Una volta impostato un ordinamento conviene, dunque, verificare nel Browser in locale come la Pagina viene visualizzata ai diversi breakpoint impostati. Se i contenuti continuano a disporsi in maniera coerente, significa che l'ordinamento impostato è funzionale e può essere mantenuto.




### 9.3.1.1.2 Come e perchè impostare le Interruzioni di Riga

Mediante i comandi presenti nella finestra [Impostazioni Responsive](#) è possibile fare in modo che ciascuna Pagina del Sito si possa adattare ai diversi dispositivi su cui verrà visualizzata, definendo come deve cambiare in relazione ai breakpoint impostati.

Nello specifico, lavorando con l'edizione Pro in questa finestra è possibile, dopo aver definito l'ordinamento degli Oggetti e deciso quali Oggetti rendere non più visibili, stabilire per ogni breakpoint se e dove impostare delle Interruzioni di Riga.

L'Interruzione di Riga serve per far sì che un Oggetto o un Blocco di Oggetti presente in una riga della Griglia di impaginazione venga posizionato su una nuova riga per risoluzioni inferiori a quella del breakpoint selezionato. In pratica, impostare un'Interruzione di Riga significa inserire un "a capo" forzato.

Per attivare la modalità in cui è possibile inserire le Interruzioni di Riga è sufficiente cliccare sul pulsante  *Interruzioni di Riga*. Avviata la modalità, sulla Griglia viene disegnato un tratteggio grigio in tutti i punti in cui è possibile inserire un'Interruzione di Riga. È sufficiente cliccare su un tratteggio per inserire un'Interruzione di Riga che, a questo punto, sarà disegnata in rosso. Cliccando una seconda volta su un'Interruzione di Riga già impostata la si rimuove. Terminata l'impostazione delle Interruzioni di Riga, è sufficiente cliccare nuovamente sul pulsante *Interruzione di Riga* per confermare e uscire dalla modalità.

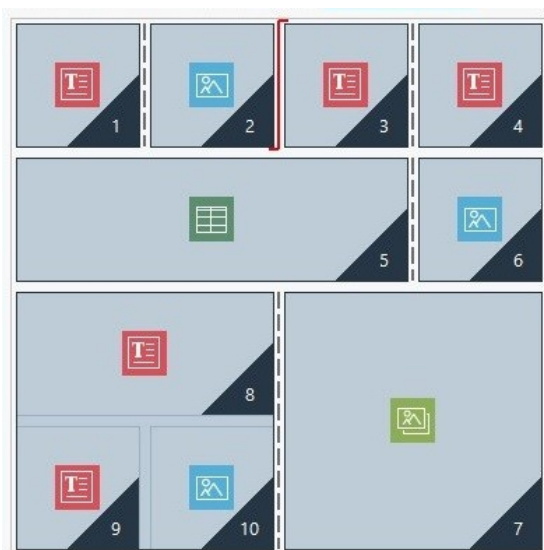


Immagine 1. La Griglia in modalità Interruzione di Riga

Per meglio comprendere il meccanismo si consideri l'immagine di esempio dove, al breakpoint *Desktop*, sono state impostate delle Interruzioni di Riga prima dell'Oggetto 3 e dopo l'Oggetto 7:

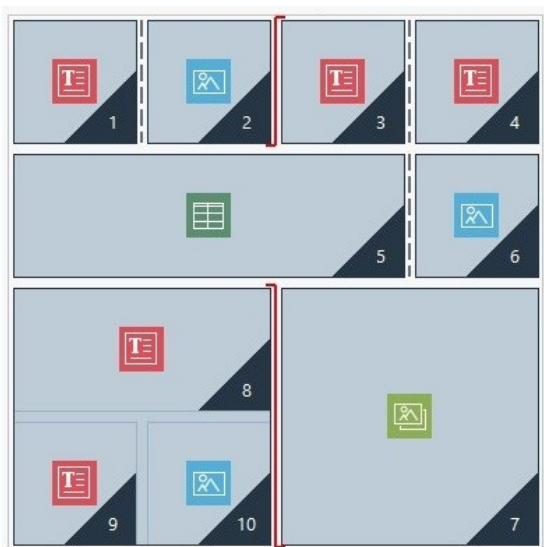


Immagine 2. Struttura per il breakpoint Desktop

Da notare che il simbolo di Interruzione di Riga rispecchia l'ordinamento impostato. In questo modo si cerca di rendere meglio l'idea

che, per esempio, l'Oggetto 7 verrà posizionato sopra il Blocco degli Oggetti 8, 9 e 10 dato che l'ordinamento degli Oggetti per quella riga va da destra verso sinistra.

Dato l'ordinamento impostato, le Interruzioni di Riga inserite e considerando il fatto che l'Oggetto 2 è stato reso non visibile, la struttura di Pagina al breakpoint successivo a quello *Desktop* si presenta come segue:

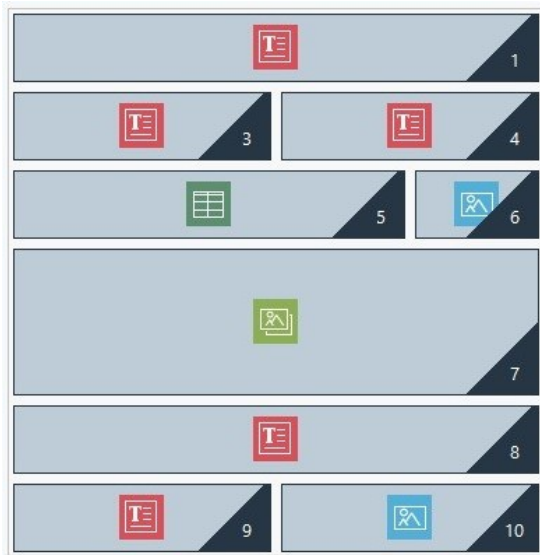


Immagine 3. Struttura per il breakpoint successivo a quello Desktop

Come si vede l'Oggetto 2, che era stato reso non visibile, non è più presente ma questo non altera l'ordinamento degli Oggetti che rimane invariato. L'Interruzione di Riga forza gli Oggetti 3 e 4 a disporsi nella riga 2 della Griglia lasciando che l'Oggetto 1 occupi completamente la riga 1. Senza l'Interruzione di Riga gli Oggetti 1, 3 e 4 avrebbero continuato ad essere disposti affiancati nella riga 1, occupando ciascuno 1/3 dello spazio disponibile in larghezza.

Analogamente la seconda Interruzione di Riga porta gli Oggetti 8, 9 e 10 a non essere più parte di un unico Blocco e a disporsi in righe nuove, sotto l'Oggetto 7.

Da notare che, quando un Oggetto si dispone su più colonne, nel passaggio da un breakpoint al successivo viene mantenuta la stessa proporzione in larghezza. Nell'Immagine 1 si vede, per esempio, che al breakpoint *Desktop* l'Oggetto 5 occupa 3 colonne su 4 disponibili: questo significa che è largo per il 75% della riga. Questa proporzione viene mantenuta anche al breakpoint successivo (Immagine 3), anche se gli altri Oggetti allineati ad asso in larghezza non seguono più la disposizione precedente.

### 9.3.1.2 Come creare le versioni Desktop e Mobile di un Sito Web

L'obiettivo di permettere ai Visitatori la miglior esperienza d'uso possibile durante la navigazione in un Sito Web, a prescindere dal dispositivo che stanno utilizzando, può essere raggiunto in modi alternativi. Una strada passa attraverso l'applicazione del [Responsive Web Design](#), un criterio di progettazione che prevede che venga creato un unico Sito in grado di adattarsi automaticamente ai diversi dispositivi. Una strada alternativa prevede, invece, che vengano create versioni distinte dello stesso Sito, ciascuna pubblicata su una URL diversa e ottimizzata per la visualizzazione su un determinato dispositivo.

Rispetto al Responsive Web Design, la configurazione con URL separate permette di gestire progetti più semplici perchè pensati ad hoc per dispositivi specifici ma ha lo svantaggio che, in caso di aggiornamenti e modifiche, questi andranno ripetuti su tutti i Progetti.

#### How To: Come impostare il reindirizzamento in base alla risoluzione del dispositivo

Ipotizzando di voler creare una versione Desktop, una versione Tablet e una versione Smartphone di un Sito Web, è possibile utilizzare la [Pagina di ingresso](#) per impostare il reindirizzamento automatico in base alla risoluzione del Browser rilevata.

- Innanzi tutto, occorre creare il Sito corrispondente alla versione Desktop definendone struttura e contenuti.
- Al [Passo 1 - Impostazioni del Sito | Avanzate](#) cliccare sul pulsante [Pagina di ingresso](#) e, nella finestra relativa, attivare l'opzione *Attiva Pagina di Ingresso* e selezionare l'opzione *Rileva automaticamente la risoluzione*.
- Attraverso i comandi disponibili, comporre l'*Elenco dei breakpoint*. Cliccare poi sul pulsante *Aggiungi...* per aggiungere, oltre a quelli impostati di default, un nuovo breakpoint e impostarne il valore a 480px.

In questo modo si hanno 3 breakpoint che configurano 3 diversi intervalli: il primo intervallo comprende tutte le risoluzioni superiori a

quella del Modello attualmente selezionato; il secondo intervallo comprende le risoluzioni incluse tra quelle del breakpoint impostato manualmente e quella del Modello attualmente selezionato; il terzo intervallo, infine, comprende tutte le risoluzioni inferiori al breakpoint impostato manualmente.

Per la visualizzazione "Desktop", corrispondente al primo intervallo, viene automaticamente proposto il Progetto Corrente e non occorre fare più nulla. Per le altre visualizzazioni, invece, è necessario impostare il collegamento alle versioni del Sito più adeguate:

- Nell'*Elenco dei breakpoint* selezionare la "Visualizzazione 1" corrispondente al secondo intervallo e cliccare sul pulsante *Modifica...* per richiamare la finestra [Impostazioni Breakpoint](#).
- Nel campo *URL per questo Breakpoint* specificare la URL del Sito preparato per la visualizzazione su Tablet: per esempio, <http://www.miosito.it/tablet/>, se si prevede di pubblicarlo nella sotto-cartella "tablet" della cartella principale su Server.
- Ripetere le stesse operazioni anche per la visualizzazione "Smartphone" corrispondente al terzo intervallo, collegandolo alla URL relativa: per esempio, <http://www.miosito.it/smartphone/>, se si prevede di pubblicare la versione Smartphone del Sito nella sotto-cartella "smartphone" della cartella principale su Server.

A questo punto il Sito è predisposto per il reindirizzamento in base alla risoluzione del dispositivo rilevata ma mancano ancora i Siti relativi alle versioni Tablet e Smartphone.

- Per procedere più rapidamente alla creazione del Sito per la versione Tablet, creare una copia del Sito Desktop: nella finestra iniziale [Scelta del Progetto](#) selezionare il Progetto del Sito Desktop e cliccare sul pulsante *Duplica*. Cliccare poi sul pulsante *Rinomina* per modificare adeguatamente il nome del nuovo Progetto.
- Aprire la copia del Progetto e procedere apportando tutte le modifiche al Modello e ai contenuti che si reputano opportune.
- Al [Passo 1 - Impostazioni del Sito | Avanzate](#), accedere alla finestra [Pagina di ingresso](#) e disattivare l'opzione *Attiva Pagina di Ingresso*.
- Terminato il Progetto della versione Tablet del Sito, ripetere la stessa procedura per predisporre anche il Progetto della versione Smartphone.

Per la pubblicazione su Server dei Siti realizzati occorre procedere nel seguente modo:

- Pubblicazione della versione Desktop del Sito: la versione Desktop del Sito è quella a cui è associata la Pagina di ingresso. Procedendo alla pubblicazione verrà creato un file `index.html`, corrispondente alla Pagina di ingresso, e salvato nella cartella di pubblicazione. Per rispettare le URL impostate per le altre versioni dei Siti, occorre creare su Server le sottocartelle previste: "tablet" e "smartphone".

Portato a termine questo passaggio, la versione Desktop del Sito sarà online e nella Pagina di ingresso sarà attivo il codice che rileva la risoluzione del Browser e imposta di conseguenza il reindirizzamento alle altre versioni del Sito.

- Pubblicazione della versione Tablet del Sito: perché il reindirizzamento presente nella Pagina di ingresso alla versione Tablet del Sito funzioni, pubblicare il Progetto nella sotto-cartella "tablet" creata.
- Pubblicazione della versione Smartphone del Sito: analogamente, perché il reindirizzamento presente nella Pagina di ingresso alla versione Smartphone del Sito funzioni, pubblicare il Progetto nella sotto-cartella "smartphone" creata.

### How To: Come impostare nel codice delle Pagine le annotazioni relative alle URL Desktop e Mobile

Google ammette espressamente la configurazione con URL separate per versioni Desktop e Mobile dello stesso Sito ma si raccomanda di utilizzare alcune annotazioni per permettere ai suoi algoritmi di interpretarle correttamente. Nello specifico Google richiede che:

- Nella Pagina per Desktop venga aggiunto il tag `link rel="alternate"` che indirizza alla URL per dispositivi mobili corrispondente.
- Nella Pagina per Mobile venga aggiunto il tag `link rel="canonical"` che indirizza alla URL per Desktop corrispondente.

Questo tipo di annotazione indica agli algoritmi di Google che le due URL hanno contenuti equivalenti e che dovrebbero essere considerate come un'unica entità anziché come due entità distinte. Questo punto è molto importante dal momento che se le versioni Desktop e Mobile della Pagina sono considerate come due entità distinte, nei risultati di ricerca vengono visualizzate sia la URL desktop sia la URL per dispositivi mobili. In questo caso, inoltre, per entrambe le Pagine il ranking potrebbe calare a causa di una possibile penalizzazione dovuta alla presenza di contenuti duplicati.

Nell'impostare queste annotazioni occorre poi fare attenzione a:

- mantenere un rapporto di 1:1 tra le Pagine per Desktop e le corrispondenti Pagine per Mobile. In particolare, bisogna evitare di inserire annotazioni in tante Pagine Desktop che si riferiscono a una stessa Pagina Mobile (o viceversa).

- impostare i indirizzamenti solo fra Pagine realmente correlate.

Lavorando con WebSite X5, il modo più semplice per procedere è creare il Sito per la versione Mobile come una copia esatta del Sito per la versione Desktop: in questo modo, infatti, entrambi i Siti hanno esattamente le stesse Pagine (file con lo stesso nome) ed è semplice impostare una corrispondenza 1:1 fra loro.

Riprendendo l'esempio precedente e ipotizzando, quindi, di dover inserire le annotazioni richieste da Google per gestire le versioni Desktop, Tablet e Smartphone di un Sito Web, occorre:

- Aprire il progetto del Sito per la versione Desktop e al [Passo 1 - Impostazioni del Sito | Avanzate](#), accedere alla finestra [Statistiche, SEO e Codice](#) e aprire la sezione *Codice*.
- Nel campo *Codice personalizzato* selezionare l'opzione *Prima della chiusura del tag HEAD* e scrivere le seguenti annotazioni:

```
<link rel="alternate" media="only screen and (max-width: 480px)" href="http://www.miosito.it/smartphone/[CURPAGE]">  
  
<link rel="alternate" media="only screen and (min-width: 481px) and (max-width: 1024px)" href="http://www.miosito.it/tablet/[CURPAGE]">
```

Dopo aver salvato le modifiche effettuate, si può procedere a lavorare sul Sito relativo alla versione Tablet:

- Aprire il Progetto del Sito per la versione Tablet e, come per l'altro Progetto, andare al [Passo 1 - Impostazioni del Sito | Avanzate](#), accedere alla finestra [Statistiche, SEO e Codice](#) e aprire la sezione *Codice*.
- Nel campo *Codice personalizzato* selezionare l'opzione *Prima della chiusura del tag HEAD* e scrivere la seguente annotazione:

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

- Ripetere le operazioni effettuate per il Sito per Tablet anche per il Sito per Smartphone: l'annotazione da inserire rimane invariata.

Per meglio comprendere il funzionamento del processo appena descritto, si consideri che:

- Impostando le annotazioni attraverso la finestra [Statistiche, SEO e Codice](#), queste vengono automaticamente inserite nel codice di tutte le Pagine dei Siti.
- Nelle annotazioni, come valore dell'attributo href deve essere inserita la URL della Pagina su cui si sta lavorando: utilizzando la stringa [CURPAGE] il nome del file relativo alla Pagina viene identificato e inserito in automatico dal Programma.
- Nelle Pagine della versione Desktop del Sito occorre utilizzare il tag link rel="alternate" per dichiarare tutte le alternative disponibili: nel caso specifico è stato ripetuto 2 volte in modo da collegare sia la versione per Tablet che la versione per Smartphone.
- Nell'annotazione del tag link rel="alternate" è necessario dichiarare anche quando, al posto della versione Desktop, deve essere proposta la versione Smartphone o la versione Tablet di un Sito. Nel codice di esempio riportato, le stringhe di media query definiscono che per risoluzioni inferiori a 480px Google deve proporre la URL della versione Smartphone mentre per risoluzioni comprese tra 481px e 1024px deve proporre quella della versione Tablet del Sito.

Nel caso in cui i Siti delle versioni Desktop, Tablet e Smartphone non contengano esattamente le stesse Pagine e/o contengano Pagine fra loro corrispondenti ma con nomi diversi, è necessario intervenire manualmente sul codice di ogni singola Pagina per inserire correttamente le annotazioni necessarie.

- Aprire il progetto del Sito per la versione Desktop. Al [Passo 3 - Mappa](#) selezionare la Pagina su cui si vuole lavorare e cliccare sul pulsante *Proprietà*.
- Nella finestra [Proprietà Pagina](#) aprire la sezione *Esperto* e posizionarsi nel campo *Codice personalizzato*.
- Selezionare l'opzione *Prima della chiusura del tag HEAD* e scrivere le seguenti annotazioni:

```
<link rel="alternate" media="only screen and (max-width: 480px)" href="http://www.miosito.it/smartphone/page-1.html">
```

```
<link rel="alternate" media="only screen and (min-width: 481px) and (max-width: 1024px)" href="http://www.miosito.it/tablet/page-1.html">
```

Dove <http://www.miosito.it/smartphone/page-1.html> e <http://www.miosito.it/tablet/page-1.html> sono le URL delle Pagine del Sito rispettivamente della versione Mobile e della versione Tablet corrispondenti a quella del Sito della versione Desktop a cui si sta lavorando.

- Ripetere l'ultimo passaggio per tutte le Pagine del Sito in modo da inserire in ognuna di esse le annotazioni con le URL delle Pagine per Smartphone e per Tablet corrispondenti.

Un lavoro analogo deve essere fatto per le Pagine del Sito della versione Smartphone e della versione Tablet. In questi casi l'annotazione da inserire è:

```
<link rel="canonical" href="http://www.miosito.it/desktop/page-1.html">
```

Dove <http://www.miosito.it/desktop/page-1.html> è la URL della Pagina del Sito della versione Desktop corrispondente a quella del Sito della versione Smartphone o della versione Tablet a cui si sta lavorando.

## 9.3.2 I Modelli grafici

### 9.3.2.1 Come lavorare con i Modelli

WebSite X5 permette una gestione dei Modelli grafici molto agile e flessibile. Grazie al ricco archivio di Modelli predefiniti, alle numerose opzioni di personalizzazione e, soprattutto, alla possibilità di creare dei Modelli propri partendo da zero, ognuno può ottenere il risultato grafico desiderato scegliendo il metodo di lavoro che gli è più congeniale.

Infine, la possibilità di esportare ed importare i Modelli (staccandoli di fatto dai Progetti per i quali sono stati creati) facilita enormemente la condivisione di queste risorse.

#### How To: Come impostare un Template Predefinito

WebSite X5 mette a disposizione, di base, una galleria di oltre 100 Template grafici Predefiniti a cui se ne possono poi aggiungere altri scaricandoli gratuitamente o acquistandoli. Impostare un Template scegliendolo fra quelli Predefiniti è molto semplice:

- Avviare un nuovo Progetto e accedere alla finestra [Scelta del Template](#).
- Utilizzare i filtri e le categorie disponibili per restringere la ricerca e visualizzare solo quelli che possono essere utili per il Progetto in corso.
- Scorrere le anteprime dei Template in modo da identificare quello che si adatta meglio all'argomento trattato dal Sito.
- Identificato il Template da utilizzare, selezionarlo e, solo se necessario, procedere con l'acquisto e/o l'installazione.
- Cliccare sul pulsante OK.

#### How To: Come creare un nuovo Template partendo da un Template Vuoto

Una volta creato un layout attraverso un programma di grafica esterno, è possibile impostarlo in WebSite X5 sfruttando la possibilità di partire da un Modello Vuoto:

- Avviare un nuovo Progetto, accedere alla finestra [Scelta del Template](#) e cliccare sulla voce *Vuoti*.
- Scegliere la struttura che meglio si adegua al risultato che si vuole ottenere e in [Impostazioni del Modello](#) cliccare su [Struttura del Modello](#).
- Utilizzare le funzioni disponibili nella finestra [Struttura del Modello](#) per impostare la struttura desiderata, importare i diversi elementi grafici che compongono il layout e definire margini e allineamenti.
- Tornare in [Impostazioni del Modello](#) per accedere alle finestre che consentono di personalizzare i diversi stili.

### 9.3.2.2 Dove trovare nuovi Modelli per WebSite X5

Il punto di riferimento per la ricerca di nuovi Modelli da utilizzare in WebSite X5 è WebSite X5 Templates, la sezione del sito ufficiale del Marketplace di WebSite X5 raggiungibile all'indirizzo <http://market.websitex5.com/>.

In WebSite X5 Templates, infatti, vengono costantemente pubblicati nuovi Modelli grafici messi a disposizione gratuitamente o a pagamento, e pronti per essere impiegati nei tuoi prossimi Progetti.

Per permetterti di rimanere facilmente aggiornato e di poter scegliere sempre fra tutti i Modelli attualmente disponibili, l'elenco dei Modelli Predefiniti proposto in WebSite X5 viene automaticamente aggiornato in base a quanto pubblicato in WebSite X5 Templates. Scorrendo le anteprime potrai facilmente individuare, grazie alle icone associate, gli ultimi Modelli aggiunti, quelli ancora da installare o quelli disponibili solo in acquisto. In questo modo, lavori sempre all'interno del programma e hai la garanzia di avere tutti i Modelli a tua disposizione.

## 9.4 Passo 3 - Mappa

### 9.4.1 Come creare e lavorare sulla Mappa

In WebSite X5 la Mappa del Sito assume la tipica struttura ad albero: si parte da una Home Page e si scende ai diversi Livelli, trovando le diverse Pagine inserite. La creazione della Mappa prevede, dunque, che oltre alla Home Page, sempre presente, vi siano una serie di Pagine collegate attraverso il Menu: per questo motivo è necessario inserire tutte le Pagine organizzando, contemporaneamente, i diversi Livelli del Menu.

Ricordiamo che in WebSite X5 i Livelli sono categorie e non pagine con dei contenuti propri. Per semplicità, i Livelli possono essere intesi come dei "contenitori di Pagine".

Anche i Separatori non hanno contenuti: sono elementi che servono per organizzare visivamente il Menu di navigazione.



L'obiettivo nel disegnare la Mappa è, dunque, di creare una struttura in cui tutti i contenuti del Sito siano organizzati in maniera logica così da poter essere trovati semplicemente da chi consulta il Sito.

#### How To: Come disegnare la Mappa del Sito

Da un punto di vista pratico, disegnare la Mappa del Sito in WebSite X5 è molto semplice:

- Nella finestra al [Passo 3 - Creazione della Mappa](#) utilizzare i pulsanti *Nuovo Livello*, *Nuova Pagina* e *Separatore* per aggiungere alla Mappa, rispettivamente, un nuovo Livello, una nuova Pagina o un nuovo Separatore.
- Tutte le voci della Mappa devono essere redatte con cura: verranno riprese come voci del Menu di navigazione e come nomi dei file. Per rinominare una voce è sufficiente cliccare due volte su di essa o utilizzare il pulsante *Rinomina*.
- La Mappa può essere modificata in qualsiasi momento, spostando Pagine, Livelli e Separatori inseriti: per farlo occorre selezionare la voce su cui si vuole agire e trascinarla nella posizione desiderata (Drag&Drop), oppure utilizzare i pulsanti *Sposta Su / Sposta Giù*.

### How To: Come lavorare sulla Mappa (comandi e scorciatoie)

Lavorando direttamente sulla Mappa è possibile sfruttare alcune scorciatoie per portare a termine le operazioni più rapidamente:

- Cliccando nuovamente su un Livello, su una Pagina (inclusa la Home Page) o su un Separatore già selezionato è possibile rinominarli (in alternativa al pulsante *Rinomina*). Anche gli Alias delle Pagine Speciali inseriti nella cartella Menu possono essere rinominati, mentre le Pagine Speciali no.
- Dopo aver selezionato una Pagina, cliccando direttamente sul *Titolo della Pagina* o sulla *Descrizione* riportate si possono modificare i testi inseriti (in alternativa, occorre riaprire la finestra [Proprietà Pagina](#)).
- Facendo doppio click su un Livello è possibile espanderlo, e vedere tutte le Pagine in esso contenute, o contrarlo (in alternativa ai pulsanti *Espandi* e *Contrai*). Analogamente, si può espandere e contrarre un Livello anche cliccando sulla freccina presente prima del nome.
- Facendo doppio click su una Pagina si passa alla finestra [Creazione della Pagina](#) per procedere alla sua costruzione.
- Facendo doppio click su una Pagina Speciale si accede alla finestra del [Passo 1 - Impostazioni del Sito | Avanzate](#) che ne consente la creazione/aggiornamento.
- Selezionando un Livello e trascinandolo in una nuova posizione, lo si sposta con tutte le Pagine in esso contenute (in alternativa ai pulsanti *Sposta Sopra* e *Sposta Sotto*).
- Selezionando una o più Pagine è possibile trascinarle e spostarle in una nuova posizione (in alternativa ai pulsanti *Sposta Sopra* e *Sposta Sotto*). Per effettuare una selezione multipla è possibile ricorrere alle combinazioni CTRL + click o SHIFT + click: la selezione multipla può includere anche pagine Invisibili o Protette.
- Selezionando la cartella Menu è possibile nascondere completamente il menu di navigazione, cliccando sul pulsante *Nascosta*.
- Selezionando una Pagina Speciale e trascinandola all'interno della cartella Menu, ovvero fra le Pagine e i Livelli che andranno a comporre il Menu di navigazione, viene creato un Livello che si comporta come Alias della Pagina Speciale stessa. Tale Livello ha, quindi, lo stesso nome della Pagina Speciale ed ha impostato il link alla Pagina Speciale stessa. In questo modo, dunque, è possibile inserire nel Menu di navigazione una voce attiva che da l'accesso alla Pagina con i risultati del Motore di Ricerca interno, alla Pagina di ingresso, al Blog, alla Pagina di Login o al Carrello di e-commerce.
- Selezionando una o più Pagine è possibile copiarle in incollarle all'interno dello stesso Progetto o in un diverso Progetto aperto in un'altra finestra del Programma. Le operazioni di Copia e Incolla possono essere effettuate attraverso gli appositi comandi della Barra Strumenti, del menu contestuale richiamato attraverso il click del tasto destro del mouse, o mediante le consuete combinazioni di tasti CTRL+C e CTRL+V. Ovviamente non è possibile utilizzare i comandi Copia e Incolla con le Pagine Speciali.

### 9.4.2 Come sfruttare le proprietà di Pagine e Livelli

Gli elementi fondamentali per disegnare la Mappa del Sito sono i Livelli, le Pagine e i Separatori (vedere, [Passo 3 - Mappa](#)): semplificando, se il Sito fosse un libro, le Pagine sarebbero i fogli di cui si compone, i Livelli sarebbero i capitoli e i Separatori dei segnalibri inseriti per rendere ancora più chiara l'articolazione dei contenuti.


Pagine e Livelli hanno delle Proprietà su cui è possibile agire per ottenere risultati particolari, sia dal punto di vista grafico che dal punto di vista funzionale.

#### How To: Come inserire nel Menu principale un link a un Sito esterno

Sulla base della Mappa creata al Passo 3, WebSite X5 crea automaticamente il Menu di navigazione. Testando il funzionamento del Sito sul Browser in locale, si può verificare che tutte le voci del Menu sono collegamenti attivi: quelle corrispondenti ai Livelli portano alla visualizzazione di un sotto-menu, quelle relative a una Pagina portano all'apertura della Pagina stessa.

È comunque possibile inserire all'interno del Menu di navigazione delle voci a cui sono associati collegamenti diversi: per esempio, un link che apre un Sito esterno.

Per ottenere questo risultato i passi da seguire sono i seguenti:

- Al [Passo 3 - Mappa](#), inserire un *Nuovo Livello* e nominarlo opportunamente.
- Selezionare il Livello inserito e cliccare sul pulsante *Proprietà* per richiamare la finestra [Proprietà Livello](#).
- Attivare l'opzione *Non visualizzare il Menu a comparsa per questo Livello* e cliccare sul pulsante  relativo all'opzione *Collegamento su click sulla voce di Livello* per richiamare la finestra [Collegamento](#) e scegliere l'azione da associare al Livello.
- Dato che si deve collegare un Sito esterno, selezionare l'azione *File o URL* e digitare la URL del Sito nel campo *File su Internet*.

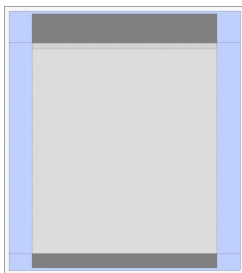


Con questo sistema è possibile utilizzare tutti i tipi di azione previsti dalla finestra [Collegamento](#) per creare voci particolari del Menu di navigazione del Sito.

---

### How To: Come impostare lo sfondo di una Pagina diverso da quello previsto dal Modello

In linea generale, l'aspetto grafico di tutte le Pagine di un Sito è comune ed è definito dal Modello scelto (vedere, [Impostazioni del Modello](#)). È comunque possibile lavorare su alcuni elementi di singole Pagine in modo da distinguerle da tutte le altre. Uno di questi elementi è lo sfondo della Pagina, ovvero l'area esterna alla Pagina che viene visualizzata quando la finestra del Browser viene aperta con dimensioni superiori rispetto alla risoluzione del Sito.



Esempio

Per fare in modo che una particolare Pagina abbia uno sfondo diverso da quello previsto dal Modello occorre:

- Al [Passo 3 - Mappa](#), selezionare la Pagina su cui si vuole agire.
- Cliccare sul pulsante *Proprietà* per richiamare la finestra [Proprietà Pagina](#) e aprire la sezione *Grafica*.
- Selezionare dall'apposito menu l'elemento *Sfondo della Pagina* e attivare l'opzione *Abilita impostazioni personalizzate*.
- Utilizzare l'opzione *File Immagine* per importare l'immagine da utilizzare come sfondo. Se necessario utilizzare le opzioni *Disposizione* e *Allineamento* per posizionare correttamente l'immagine rispetto alla finestra del Browser.
- Se l'immagine inserita come sfondo deve rimanere fissa, ovvero non deve scorrere insieme alla Pagina nel caso in cui questa sia più lunga di quanto può essere immediatamente visualizzato, attivare l'opzione *Immagine di sfondo fissa*.
- **PRO** Se è necessario inserire sull'immagine di sfondo della Pagina un collegamento, utilizzare l'opzione *Collegamento* per richiamare la finestra [Collegamento](#) e scegliere l'azione da associare.



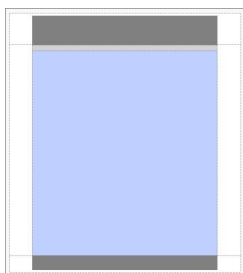
Inserire un collegamento sullo sfondo della Pagina può essere particolarmente utile se, per esempio, l'immagine propone un messaggio pubblicitario: in questi casi, infatti, il Visitatore può cliccare sullo sfondo e atterrare su una Pagina specifica con i dettagli di quanto pubblicizzato.

---

### How To: Come impostare lo sfondo diverso per il contenuto di una specifica Pagina del Sito

Un altro elemento che viene definito dal Modello scelto (vedere, [Impostazioni del Modello](#)) ma che può essere personalizzato per Pagine specifiche è lo sfondo del contenuto della Pagina, ovvero l'area destinata ad ospitare il contenuto vero e proprio delle Pagine.





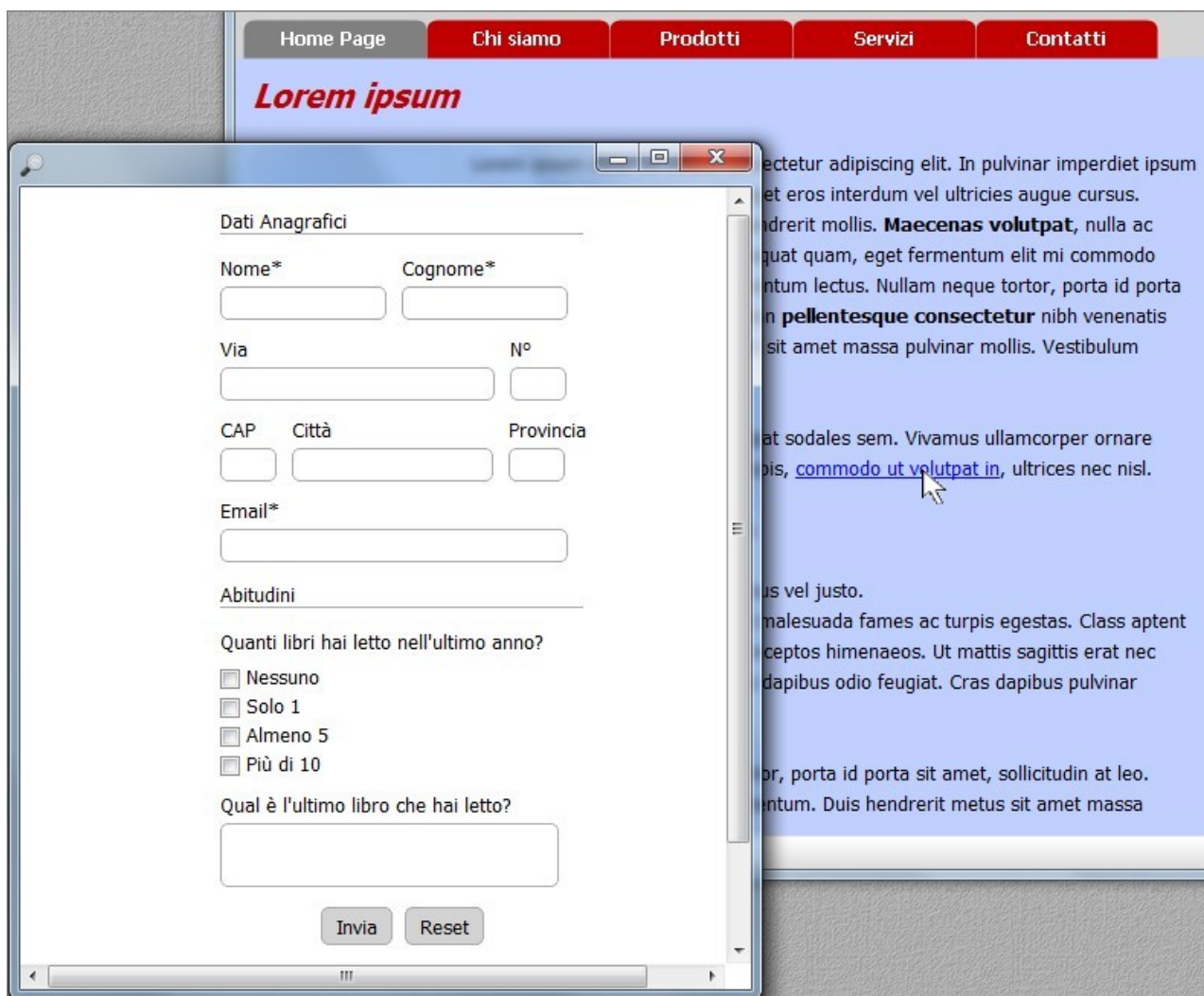
Esempio

Perché una determinata Pagina abbia uno sfondo dell'area dei contenuti diverso da quello di tutte le altre Pagine del Sito è necessario:

- Al [Passo 3 - Mappa](#), selezionare la Pagina su cui si vuole agire.
- Cliccare sul pulsante *Proprietà* per richiamare la finestra [Proprietà Pagina](#) e aprire la sezione *Grafica*.
- Selezionare dall'apposito menu l'elemento *Sfondo del Contenuto della Pagina* e attivare l'opzione *Abilita impostazioni personalizzate*.
- Utilizzare l'opzione *File Immagine* per importare l'immagine da utilizzare come sfondo. Se necessario utilizzare le opzioni *Disposizione* e *Allineamento* per posizionare correttamente l'immagine.


### How To: Come creare una pagina di approfondimento in popup

A volte si ha l'esigenza di creare una pagina in cui presentare dei brevi contenuti di approfondimento o una form che, pur facendo parte del Sito, si apra in una finestra di popup di dimensioni definite e non abbia applicati gli elementi del Modello grafico scelto.



Esempio - Pagina visualizzata in popup

Per ottenere questo risultato è necessario:

- Creare normalmente la Pagina di approfondimento inserendo i contenuti che deve presentare.
- Al [Passo 3 - Mappa](#), selezionare la Pagina di approfondimento, cliccare sul pulsante *Proprietà* per richiamare la finestra [Proprietà Pagina](#) e aprire la sezione *Grafica*.
- Attivare l'opzione *Crea la Pagina senza applicare il Modello* e specificare la *Larghezza Pagina* in pixel.
- Selezionare l'elemento (per esempio, il testo) su cui inserire il link che deve portare all'apertura della Pagina di approfondimento e cliccare sul pulsante  per richiamare la finestra [Collegamento](#).
- Scegliere l'azione *Pagina del Sito*, selezionare la pagina di approfondimento preparata e spuntare l'opzione *Apri in una finestra popup* specificando le dimensioni in pixel della finestra (attenzione a riportare la stessa larghezza specificata per la creazione della Pagina).

### How To: Come inserire delle icone a fianco delle voci del Menu di navigazione

Al pari di quanto avviene in un comune elenco puntato, le voci del Menu di navigazione possono essere affiancate da un'icona o da un'immagine di dimensioni adeguate.



Esempio - Icone voci Menu

Se si vuole associare un'icona particolare a una determinata voce del Menu di navigazione occorre sfruttare le *Proprietà della Pagina* o del *Livello* (a seconda dell'elemento a cui corrisponde la voce sulla Mappa):

- Al [Passo 3 - Mappa](#), selezionare la Pagina o il Livello su cui si vuole agire.
- Se si lavora su una Pagina, cliccare sul pulsante *Proprietà* per richiamare la finestra [Proprietà Pagina](#), aprire la sezione *Grafica* e selezionare l'immagine da utilizzare come *Icona da visualizzare sul Menu*.
- Analogamente se si lavora su un Livello, cliccare sul pulsante *Proprietà* per richiamare la finestra [Proprietà Livello](#) e selezionare l'immagine da utilizzare come *Icona da visualizzare sul Menu*.

## 9.5 Passo 4 - Pagine

### 9.5.1 Come impostare una Pagina con la Griglia di impaginazione

WebSite X5 propone un sistema di impaginazione unico grazie al quale si giunge a creare le Pagine in modo completamente visuale.

In pratica, la Pagina viene rappresentata da una [Griglia](#) di cui è possibile stabilire il numero di righe e colonne in modo da predisporre le Celle necessarie per ospitare i contenuti.

Attraverso il semplice Drag&Drop degli Oggetti disponibili è, poi, possibile procedere all'inserimento effettivo dei contenuti.

#### Reference: Come impostare la Griglia di impaginazione

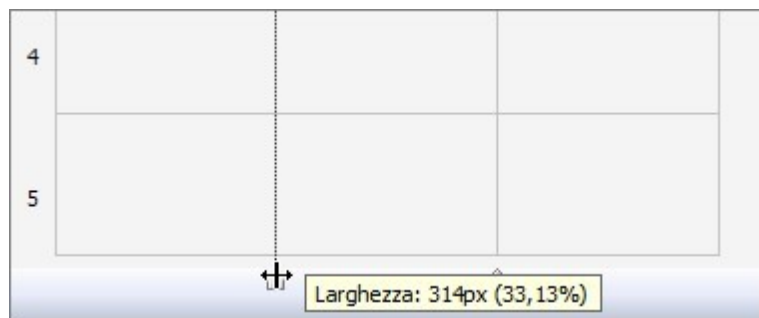
Partendo dalla [Griglia](#) proposta di default, composta da 2 righe per 2 colonne, occorre aggiungere un numero di righe e di colonne sufficienti per ospitare tutti i contenuti della Pagina e, in secondo luogo, inserire nelle Celle gli Oggetti necessari.

Per aggiungere righe e colonne è sufficiente utilizzare i pulsanti   presenti nella Barra Strumenti. Si possono creare griglie con un massimo di 64 righe e di 12 colonne.

In automatico, tutte le righe e le colonne della Griglia di impaginazione hanno la stessa larghezza e altezza.

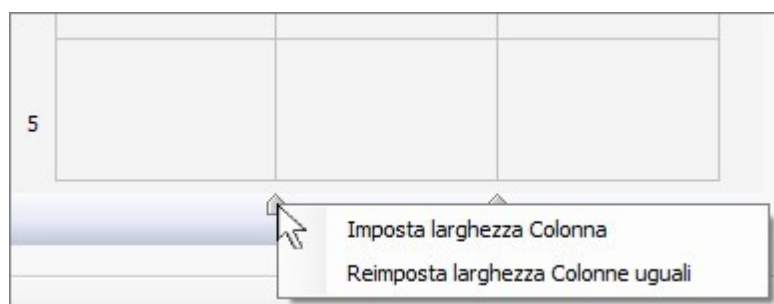
Di default, la larghezza delle colonne della Griglia è ottenuta dividendo la larghezza della Pagina (determinata dal Modello) per il numero delle colonne inserite. È poi possibile impostare manualmente il valore della larghezza delle colonne agendo sui cursori presenti sul fondo della Griglia di impaginazione:

- Cliccando e trascinando un cursore, si sposta la linea che delimita la colonna. In questo modo la colonna assume la larghezza specificata nella nota visualizzata durante il trascinamento del cursore. Tenendo premuto il tasto CTRL durante il trascinamento del cursore, lo si sposta di un pixel per volta: in caso contrario, lo spostamento avviene con un passo pari a un decimo della spazio disponibile.



Esempio - Larghezza colonne della Griglia


- Cliccando con il tasto destro del mouse su un cursore e scegliendo *Imposta Larghezza Colonna* dal menu contestuale, si può digitare direttamente il valore in pixel della larghezza della colonna.



Esempio - Larghezza colonne della Griglia

- Cliccando con il tasto destro del mouse su un cursore e scegliendo *Reimposta larghezza Colonne uguali* dal menu contestuale, si riportano tutte le colonne alla stessa larghezza.

Per quanto riguarda, invece, l'altezza delle Righe, questa viene determinata dagli Oggetti in esse inseriti e non può essere modificata manualmente.

È possibile lavorare sull'aspetto grafico delle Righe attraverso le impostazioni raccolte nella finestra [Stile delle Righe](#) richiamata tramite il pulsante . Attraverso le opzioni disponibili in questa finestra è anche possibile fare in modo che le Righe assumano la stessa larghezza e/o la stessa altezza della view port, ovvero della finestra del Browser del visitatore del Sito.

### Reference: Come inserire i contenuti nelle Griglia

Definita la [Griglia di impaginazione](#) è possibile inserire un Oggetto selezionando l'icona che lo rappresenta dall'elenco degli Oggetti disponibili, trascinandola e rilasciandola in corrispondenza della Cella che deve occupare.

Ciascuna Cella della Griglia di impaginazione può contenere un unico Oggetto, ma un Oggetto può occupare più Celle adiacenti sia in senso orizzontale che verticale. L'icona dell'Oggetto selezionato può essere, infatti, trascinata in corrispondenza dei bordi delle Celle: in questi casi l'Oggetto occuperà lo spazio delle Celle interessate. In più, è possibile agire sulle ancore di selezione dell'Oggetto inserito per estenderlo su più Celle.

Una volta definito il numero di Celle che deve essere occupato da un Oggetto, questo viene mantenuto, compatibilmente con la presenza di altri Oggetti, anche se l'Oggetto viene spostato in altri punti della Griglia. Per maggior comodità, è possibile lavorare sulla Griglia utilizzando i tasti freccia:

- **tasti freccia:** spostano la selezione da una Cella all'altra della Griglia di impaginazione.
- **CTRL + tasti freccia:** spostano l'Oggetto selezionato (mantenendone le dimensioni) fra le Celle della Griglia di impaginazione.
- **SHIFT + tasti freccia:** modificano le dimensioni dell'Oggetto selezionato estendendole (compatibilmente con altri Oggetti presenti) o comprimendole su un numero diverso di Celle della Griglia di impaginazione.


Cliccando con il tasto destro del mouse sull'icona dell'Oggetto inserito in una Cella, viene richiamato un menu contestuale con i comandi che consentono di gestire l'Oggetto stesso: *Taglia*, *Copia*, *Incolla*, *Rimuovi*, *Stile dell'Oggetto*, *Effetto*.

Tramite questi comandi è possibile, per esempio, creare una copia di un Oggetto incollandolo in un'altra Cella o in un'altra Pagina, o eliminarlo. Un Oggetto inserito può essere rimosso dalla Pagina anche trascinandolo all'esterno della Griglia di impaginazione o attraverso il tasto CANC. In qualsiasi caso, inserendo un nuovo Oggetto in una Cella già occupata, si ottiene automaticamente la cancellazione del primo Oggetto e la sua sostituzione con il secondo. Se, però, si trascina un Oggetto già esistente su una Cella già occupata, i due Oggetti vengono scambiati di posizione.

I comandi *Stile dell'Oggetto* | *Copia* e *Stile dell'Oggetto* | *Incolla*, presenti nel sotto-menu richiamato dal comando *Stile dell'Oggetto*, permettono invece di fare in modo che le impostazioni definite nella finestra [Stile dell'Oggetto](#) per l'Oggetto contenuto in una Cella vengano automaticamente applicate anche all'Oggetto contenuto in una seconda Cella.

Analogamente, i comandi *Effetto* | *Copia* e *Effetto* | *Incolla* consentono di applicare ad un secondo Oggetto lo stesso effetto impostato per il primo Oggetto.

Infine, i comandi *Stile dell'Oggetto* | *Modifica...* e *Effetto* | *Modifica...* permettono, rispettivamente, di richiamare la finestra [Stile dell'Oggetto](#) e la finestra [Effetto di visualizzazione](#).

Dopo aver inserito un Oggetto si può richiamare la finestra attraverso la quale procedere all'effettiva definizione del suo contenuto facendo doppio click sull'Oggetto stesso o selezionando l'Oggetto e cliccando sul pulsante  *Contenuto Oggetto*.



Non è obbligatorio riempire tutte le Celle della Griglia di impaginazione. Si deve considerare, però, che:

- una Cella vuota corrisponderà ad uno spazio vuoto nella Pagina;
- non è possibile definire l'aspetto grafico di una Riga vuota;
- la presenza di Celle e Righe vuote riduce le possibilità di ordinamento degli Oggetti quando si lavora a un Sito Responsive.



La composizione della Pagina può essere modificata e aggiornata in qualsiasi momento.


Se è stata attivata la creazione di un Sito Responsive (attraverso l'opzione *Sito Responsive* presente nella finestra [Risoluzioni e Responsive Design](#)), nel momento in cui si fanno delle modifiche sui contenuti di una Pagina occorre riconsiderare come questa si deve comportare nelle diverse Visualizzazioni determinate dai breakpoint attivati.



Per comprendere come sfruttare al meglio le possibilità di impaginazione, occorre ricordare che il funzionamento del software si attiene alle seguenti regole:

- La larghezza della Pagina è determinata dal Modello.
- La larghezza delle colonne della Griglia di impaginazione è ottenuta dividendo la larghezza della Pagina per il numero delle colonne inserite. Di default, tutte le colonne hanno uguale larghezza ma è poi possibile modificare manualmente tale parametro.
- Tutte le Celle disposte in una stessa Riga della Griglia di impaginazione hanno uguale altezza: di default, questo valore è determinato dall'Oggetto più alto fra quelli contenuti in tali Celle.
- Gli Oggetti inseriti vengono automaticamente ridimensionati in base alle dimensioni assunte dalle Celle della Griglia di impaginazione.

## 9.5.2 Come lavorare con l'Oggetto Titolo

Facendo doppio click su un Oggetto Titolo inserito all'interno della [Griglia di impaginazione](#) o selezionandolo e cliccando sul pulsante , si accede alla finestra [Oggetto Testo](#). Attraverso questa finestra, è possibile digitare il titolo, formattarlo e definirne lo stile.

### How To: Come gestire automaticamente i tag di intestazione <h1> e <h2>

In HTML gli elementi utilizzati per identificare i titoli sono i tag da `<h1></h1>` a `<h6></h6>`.

Il tag `<h1>` deve essere utilizzato per il titolo principale, il tag `<h2>` per il sotto-titolo della sottosezione successiva e così a scendere, se necessario, fino ad arrivare al livello più basso di intestazione rappresentato dal tag `<h6>`. Naturalmente, per procedere correttamente e ottenere un'efficace struttura di Pagina, occorre utilizzare i tag di intestazione in modo da rispettare la gerarchia, senza saltare nessun livello.

WebSite X5 può gestire in automatico i titoli impostando i tag `<h1>` e `<h2>`. In questo caso è possibile agire come segue:

- Al [Passo 1 - Impostazioni del Sito | Avanzate](#), accedere alla sezione [Statistiche, SEO e Codice | SEO](#) e settare l'opzione *Gestione automatica Tag Intestazione*:

- scegliendo la voce *H1 per Titolo della Pagina*, viene utilizzato come valore del tag `<h1>` il nome, o il Titolo, assegnato alla Pagina.
- scegliendo, invece, la voce *H1 per Intestazione Sito e H2 per Titolo Pagina*, come valore del tag `<h1>` viene ripreso il nome o il Titolo della Pagina a cui segue, separato da un trattino, il Titolo del sito: `<h1>Titolo Pagina - Titolo Sito</h1>`. Il tag `<h1>` viene inserito nel codice delle Pagine ed è collegato all'intestazione del Modello. Il solo nome, o il solo Titolo della Pagina, viene ripreso anche come valore del tag `<h2>`.

È utile ricordare che:

- il nome è quello che viene dato a una Pagina in fase di costruzione della Mappa nella finestra [Creazione della Mappa](#);
- il *Titolo della Pagina* è quello che viene specificato nella finestra [Proprietà Pagina](#);
- il *Titolo del Sito* è quello che gli viene attribuito attraverso l'apposita opzione presente nella finestra [Impostazioni del Sito | Generale](#).

## How To: Come gestire manualmente i tag di intestazione

Se si desidera gestire manualmente i tag di intestazione occorre, per prima cosa, fare in modo che i tag `<h1>` e `<h2>` non vengano assegnati in automatico dal programma.

Per ottenere questo risultato è necessario:

- Al [Passo 1 - Impostazioni del Sito | Avanzate](#), accedere alla sezione [Statistiche, SEO e Codice | SEO](#) e settare per l'opzione *Gestione automatica Tag Intestazione* la voce *Nessuna*.

Disattivata la gestione automatica dei tag di intestazione `<h1>` e `<h2>`, è possibile decidere a quali titoli o elementi di testo associare questi tag spingendosi, se necessario, ad utilizzare anche i tag da `<h3>` a `<h6>` per ulteriori sotto-livelli.

Le strade percorribili sono diverse. La prima prevede l'utilizzo dell'[Oggetto Titolo](#):


- Utilizzare l'apposito Oggetto Titolo per inserire nell'Header del Modello o come contenuti delle Pagine tutti i titoli ai quali si vuole associare un tag di intestazione.
- Per ciascun Oggetto Titolo inserito, accedere alla finestra [Oggetto Titolo](#) e impostare il *Tag di intestazione* più opportuno scegliendo tra i valori da `<h1>` a `<h6>`.

In alternativa, al posto dell'Oggetto Titolo è possibile sfruttare l'[Oggetto Testo](#). In questo caso, la procedura cambia a seconda dell'edizione del programma con cui si sta lavorando:

Con l'edizione Pro è possibile sfruttare gli Stili dei Testi per strutturare le Pagine con i corretti livelli di intestazione:

- Al [Passo 2 - Impostazioni del Modello](#), accedere alla finestra [Stile dei Testi](#) e impostare lo stile (font, dimensione, colore, ecc.) che si vuole utilizzare per ogni livello di intestazione.
- Tornare al [Passo 1 - Impostazioni del Sito | Avanzate](#), cliccare sulla voce [Statistiche, SEO e Codice](#) e accedere alla sezione [SEO](#): attivare l'opzione *Imposta i tag H1..H6 per le Intestazioni del Modello*.
- Aprire nell'editor il testo su cui si vuole agire: selezionare il paragrafo e utilizzare l'apposito menu a tendina per attribuirgli lo stile di intestazione più appropriato. Oltre alle opzioni di stile previste (font, dimensione, colore, ecc.), al paragrafo di testo verrà automaticamente associato anche il corrispondente tag `<h1>` . . `<h6>`.

Con l'edizione Evo, invece, è possibile impostare gli Stili ma non associare i tag di intestazione che, pertanto, devono essere inseriti manualmente come codice nel testo:


- Inserito l'Oggetto, accedere all'editor per digitare e formattare il testo, compreso il titolo.
- Cliccare sul pulsante  *Abilita Codice HTML* per avere la possibilità di inserire del codice.
- Includere il titolo su cui si vuole agire all'interno dei tag specifici; occorrerà, per esempio, digitare: `<h1>Titolo</h1>`.

Il discorso è analogo anche se si sceglie di utilizzare l'[Oggetto Codice HTML](#): in questo caso, però, non si potrà contare sugli strumenti messi a disposizione dall'editor per la formattazione dei testi.



Se non è stata disattivata la gestione automatica dei tag di intestazione, è comunque possibile impiegare le procedure appena descritte per completare la struttura delle Pagine con i tag di livello inferiore: da <h2> a <h6> se per l'opzione *Gestione automatica Tag Intestazione* è stata attivata la voce *H1 per Titolo della Pagina*, o da <h3> a <h6> se, invece, è stata attivata l'opzione *H1 per Intestazione Sito e H2 per Titolo Pagina*.

### 9.5.3 Come lavorare con l'Oggetto Testo

Facendo doppio click su un Oggetto Testo inserito all'interno della [Griglia di impaginazione](#) o selezionandolo e cliccando sul pulsante , si accede alla finestra [Oggetto Testo](#). Attraverso questa finestra, che propone un editor, è possibile procedere direttamente alla digitazione e alla formattazione dei testi.

#### How To: Come utilizzare un Web Font per formattare il testo

Formattare un testo è un'operazione veramente molto semplice: è sufficiente selezionarlo e scegliere il font da utilizzare attraverso l'apposito menu dell'editor. Questo menu propone solo i font standard (o Safe Fonts), ovvero quelli universalmente presenti su tutti i dispositivi: Arial, Verdana, Georgia, e pochi altri. Se, infatti, si utilizza un font installato sul nostro sistema operativo ma non su quello dell'utente che visualizzerà la Pagina Web, i testi verranno renderizzati con un font di default, alterando di fatto il layout originale (vedere, [Font standard e Web Font](#)).

La soluzione per ovviare a questo inconveniente senza rinunciare alla possibilità di utilizzare font diversi da quelli standard, è di ricorrere ai Web Font.

I Web Fonts non devono essere necessariamente installati sul sistema e possono essere ripresi da:

- portali come [Google Fonts™](#) (gratuito): offrono Web Fonts già pronti all'uso da richiamare attraverso i fogli di stile (CSS) delle Pagine del Sito.
- portali come [Fontquirrel](#): permettono di scaricare nuovi font sul nostro computer, perché possano poi essere pubblicati sul server Web del Sito.

Per poter utilizzare un Web Font questo deve essere ripreso da Internet e integrato in WebSite X5.

Fatto questo il nuovo Web Font compare nella lista dei font utilizzabili e può essere applicato all'elemento di testo selezionato.

Per permettere di scegliere più consapevolmente, nei menu i font sono affiancati dalle seguenti icone:

I tipi di font sono facilmente distinguibili grazie alle icone associate:



Google Fonts: font integrati attraverso la finestra [Aggiungi Web Font](#) di WebSite X5 e collegati al server Google.




Online Web Fonts: font integrati attraverso la finestra [Aggiungi Web Font](#) di WebSite X5 e collegati ai server del servizio che offre i font.



Offline Web Fonts: font integrati attraverso la finestra [Aggiungi Web Font](#) di WebSite X5 e pubblicati sul server Web del Sito.


#### How To: Come creare un testo con barra di scorrimento

Inserendo un Oggetto Testo in una Pagina, questo assume in automatico un'altezza tale da permettere la visualizzazione dell'intero contenuto. Se il testo è abbastanza lungo e lo si vuole visualizzare in una finestra di dimensioni contenute, è possibile impostare l'altezza desiderata e forzare la visualizzazione della barra di scorrimento.

- Inserire in una Pagina un Oggetto Testo, quindi accedere alla finestra [Oggetto Testo](#) per digitare e formattare il testo.
- Cliccare sul pulsante  per richiamare la finestra [RollOver](#).
- Attivare l'opzione *Abilita RollOver* e impostare come *Movimento* l'opzione *Nessuno - Mostra barra di scorrimento*.
- Impostare il valore in pixel desiderato per l'*Altezza*.

#### How To: Come creare un testo scorrevole

Un modo per presentare, per esempio, una lista di notizie è quello di farla scorrere come i titoli di un telegiornale, o in senso orizzontale o in senso verticale.

- Inserire in una Pagina un Oggetto Testo, quindi accedere alla finestra [Oggetto Testo](#) per digitare e formattare il testo.
- Cliccare sul pulsante  per richiamare la finestra [RollOver](#).
- Attivare l'opzione *Abilita RollOver* e impostare come *Movimento*, per esempio, l'opzione *Scorrimento singolo* specificandone la

*Direzione.*

- Definire l'effetto attraverso i parametri disponibili e attivare l'opzione *Ferma il movimento al passaggio del mouse*: in questo modo se sui titoli delle notizie è impostato un link di approfondimento, il Visitatore può bloccare l'effetto di scorrimento e cliccare sulla notizia che desidera leggere.

### How To: Come creare un testo a schede (visualizzazione a Tab)

In molti casi per fornire una presentazione completa di un prodotto/servizio o, comunque, per trattare in maniera esaustiva un argomento si è costretti ad articolare le informazioni in livelli successivi di approfondimento e a inserirle in diverse Pagine del Sito fra loro collegate.

Un modo alternativo, che in alcuni casi può anche rivelarsi più efficace, è di organizzare questa mole di informazioni non in Pagine diverse ma in Schede diverse di uno stesso Oggetto Testo, sfruttando una visualizzazione a Tab.



Esempio - Visualizzazione a tab del testo


Lavorando con l'edizione Pro di WebSite X5 per creare un testo a schede è sufficiente:

- Inserire in una Pagina un Oggetto Testo, quindi accedere alla finestra [Oggetto Testo](#) per digitare e formattare il testo.
- Cliccare con il tasto destro del mouse sulla linguetta *Scheda 1* presente al fondo dell'area di lavoro: nel menu contestuale cliccare su *Aggiungi Scheda* per creare una nuova Scheda vuota.
- Nominare opportunamente la Scheda appena creata e inserirne il contenuto.
- Nello stesso modo, inserire e comporre tutte le Schede necessarie: il menu contestuale presenta tutti i comandi per aggiungere, eliminare, rinominare e spostare le Schede.
- Accedere alla sezione [Oggetto Testo | Stile Scheda](#) e scegliere il *Tipo di visualizzazione*: impostare, per esempio, *Schede - Orizzontale* e definire tutte le opzioni per definirne dimensioni, grafica ed effetti.



Combinando la versatilità dell'Oggetto Testo (che consente di inserire non solo testo ma anche immagini, collegamenti e porzioni di codice HTML) con le possibilità offerte dalla visualizzazione a Schede è possibile ottenere risultati veramente notevoli: possiamo facilmente immaginare ricettari, schede di offerte immobiliari, cataloghi per ogni sorta di prodotti fino ad arrivare a veri e propri caroselli pubblicitari.

### 9.5.4 Come lavorare con l'Oggetto Immagine

Facendo doppio click su un Oggetto Immagine inserito all'interno della [Griglia di impaginazione](#) o selezionandolo e cliccando sul pulsante , si accede alla finestra [Oggetto Immagine](#). Attraverso questa finestra è possibile specificare il file da importare, definirne le proprietà, impostare effetti di zoom e panoramica, decidere se includerlo nella SiteMap e, in caso positivo, inserire le informazioni necessarie.

#### How To: Come modificare un'immagine

WebSite X5 permette di importare tutti i più diffusi formati grafici e procede automaticamente all'ottimizzazione delle immagini utilizzate, ridimensionandole in base alle dimensioni della Cella della [Griglia di impaginazione](#) in cui sono inserite e salvandone una copia in formato compresso (in base al fattore di *Qualità* impostato in [Oggetto Immagine | Visualizzazione](#)).

WebSite X5 mette anche a disposizione un versatile [Editor interno](#) attraverso il quale è possibile portare a termine le più comuni

operazioni di editing:

- Selezionare l'Immagine su cui si vuole lavorare ([Oggetto Immagine](#), [Oggetto Galleria](#), [E-commerce | Impostazioni Prodotto | Immagine](#)).
- Cliccare sul pulsante *Modifica...* disponibile.
- Utilizzare le opzioni messe a disposizione dall'Editor Immagine per tagliare, ruotare, modificare l'Immagine applicando filtri, cornici, ecc.
- Se necessario, creare una copia dell'immagine originale utilizzando il comando *Salva come....*

### How To: Come creare un'immagine panoramica

Le fotografie panoramiche sono molto belle da vedere ma non sempre in una Pagina Web si ha lo spazio sufficiente per inserirle nelle loro reali dimensioni.

Una soluzione molto comune è di inserirle in una finestra più piccola e di lasciare che il Visitatore scopra le parti nascoste muovendo le immagini.

- Preparare un'immagine panoramica che si sviluppa, per esempio, in orizzontale e che ha, dunque, una larghezza molto superiore all'altezza.
- Inserire un Oggetto Immagine e importare il file relativo all'immagine panoramica.
- In [Oggetto Immagine | Visualizzazione](#) impostare come *Modalità di visualizzazione* lo *Zoom e spostamento manuale dell'Immagine* o lo *Zoom e spostamento automatico dell'Immagine* quindi selezionare come *Modalità di spostamento* la *Foto panoramica orizzontale*.
- Impostare la reale *Altezza* dell'immagine.
- Può essere utile attivare anche l'opzione *Mostra il Navigatore* per permettere al Visitatore di avere un'anteprima navigabile dell'immagine panoramica completa.




In maniera del tutto analoga è possibile creare anche Immagini panoramiche che si sviluppano in verticale, piuttosto che in orizzontale.

---

### How To: Come creare un pulsante utilizzando l'effetto mouseover sull'Immagine

Un effetto che può rivelarsi tanto piacevole da vedere quanto utile nell'interazione è quello associato al passaggio del mouse (effetto mouseover). WebSite X5 consente di applicare diversi tipi di effetti di mouseover sulle Immagini e di personalizzarli. I casi in cui impiegarli sono svariati: il più comune è quello in cui si vuole creare un pulsante con gli stati "rilasciato" e "premuto".

- Preparare due Immagini idonee per rappresentare il pulsante nello stato "rilasciato" e nello stato "premuto".
- Inserire un Oggetto Immagine e importare il file relativo all'immagine nello stato "rilasciato".
- In [Oggetto Immagine | Visualizzazione](#) selezionare "Immagine sovrapposta" come *Effetto su passaggio del mouse* e importare il file relativo all'immagine nello stato "premuto". In questo caso le due immagini dovrebbero avere le stesse dimensioni per cui non occorre allinearle.
- Completare il pulsante impostando il collegamento: tornare in [Oggetto Immagine | Generale](#) e cliccare su  per richiamare la finestra [Collegamento](#) e selezionare l'azione appropriata.



Utilizzando altri tipi di effetto mouseover si può mettere semplicemente in evidenza l'immagine, portare alla visualizzazione di scritte o pulsanti che spiegano funzioni attivabili come, per esempio, una lente di ingrandimento che indica la possibilità di zoomare o un pulsante Play che invita ad avviare un video.

---

### How To: Come proteggere un'immagine dalla copia non autorizzata


È relativamente semplice appropriarsi di un'Immagine pubblicata all'interno di una Pagina Web. WebSite X5 mette a disposizione due diversi sistemi per cercare di proteggere le Immagini dalla copia non autorizzata:

1. Disabilitando i comandi del menu contestuale del Browser:
    - Selezionare l'Immagine e accedere alla finestra [Oggetto Immagine | Visualizzazione](#).
    - Attivare l'opzione *Proteggi Immagine dalla copia*.
  2. Inserendo sull'Immagine una filigrana:
-



- Selezionare l'Immagine, accedere alla finestra [Oggetto Immagine | Generale](#) e cliccare sul pulsante *Modifica...* per richiamare l'[Editor Immagine](#).
- Aprire la sezione *Filigrana* e selezionare dalla lista proposta l'immagine da applicare come filigrana.

### 9.5.5 Come lavorare con l'Oggetto Video/Suono

Facendo doppio click su un Oggetto Video/Suono inserito all'interno della [Griglia di impaginazione](#) o selezionandolo e cliccando sul pulsante , si accede alla finestra [Oggetto Video/Suono](#). Attraverso questa finestra è possibile specificare il file da importare, definirne le proprietà, decidere se includerlo nella SiteMap e, in caso positivo, inserire le informazioni necessarie.

#### How To: Come inserire un Video pubblicato su YouTube™


In molti casi il Video da inserire all'interno di una Pagina Web non è un file salvato in locale sul PC ma un documento che è già stato pubblicato su una piattaforma online come YouTube™ o Vimeo.

In questi casi si possono seguire due strade per importare il Video:

##### 1. Utilizzando l'[Oggetto Video/Suono](#)

- Aprire YouTube™ e visualizzare il Video da importare.
- Cliccare sul pulsante *Condividi* (presente sotto l'anteprima del video) per personalizzare la URL e copiarla (tramite il comando *Copia* del menu contestuale o la combinazione di tasti CTRL+C) dall'apposito campo.
- In WebSite X5, nella Pagina desiderata, inserire un Oggetto Video/Suono e richiamare la finestra relativa per procedere alla sua composizione.
- In [Oggetto Video/Suono | Generale](#), digitare nel campo *URL del Video YouTube/Vimeo* l'indirizzo al quale è raggiungibile il Video pubblicato su YouTube™.
- Impostare le *Proprietà* nella maniera più opportuna.

##### 2. Utilizzando l'[Oggetto Codice HTML](#)

- Aprire YouTube™ e visualizzare il Video da importare.
- Cliccare sul pulsante *Condividi* (presente sotto l'anteprima del video) e quindi sul pulsante *Codice da incorporare*. Selezionare le opzioni desiderate e copiare (tramite il comando *Copia* del menu contestuale o la combinazione di tasti CTRL+C) il codice proposto dall'apposito campo.
- In WebSite X5, nella Pagina desiderata, inserire un Oggetto Codice HTML e richiamare la finestra relativa per procedere alla sua composizione.
- Attraverso il pulsante  o la combinazione di tasti CTRL+V, incollare il codice copiato da YouTube™.




Inserendo un Video pubblicato su YouTube™ tramite un [Oggetto Video/Suono](#) le dimensioni originarie vengono modificate in base alle impostazioni di WebSite X5. Se si vuole mantenere un maggior controllo, si consiglia di importare il video YouTube™ attraverso l'[Oggetto Codice HTML](#).

#### How To: Come creare un poster personalizzato per lanciare la riproduzione di un Video


Il poster è l'immagine statica di anteprima di un Video: in genere corrisponde al primo fotogramma ma è possibile pensare anche a poster più creativi, vere e proprie copertine che invitino il Visitatore a cliccare per visualizzare il contributo.

Con WebSite X5 è possibile, per esempio, realizzare un poster personalizzato con effetto di mouseover e link per l'apertura del Video in una finestra Show Box:

- Con un programma di grafica esterno, preparare le immagini da utilizzare per creare il poster: una per lo stato "normale" e una per lo stato "su passaggio del mouse".
- In WebSite X5, nella Pagina desiderata, inserire un Oggetto Immagine, richiamare la finestra relativa per procedere alla sua composizione e importare l'immagine corrispondente al poster nello stato "normale".
- In [Oggetto Immagine | Visualizzazione](#) selezionare "Immagine sovrapposta" come *Effetto su passaggio del mouse* e importare il file relativo all'immagine nello stato "su passaggio del mouse". In questo caso le due immagini dovrebbero avere le stesse dimensioni per cui non occorre allinearle.
- Completare il pulsante impostando il collegamento: tornare in [Oggetto Immagine | Generale](#), cliccare su  per richiamare la

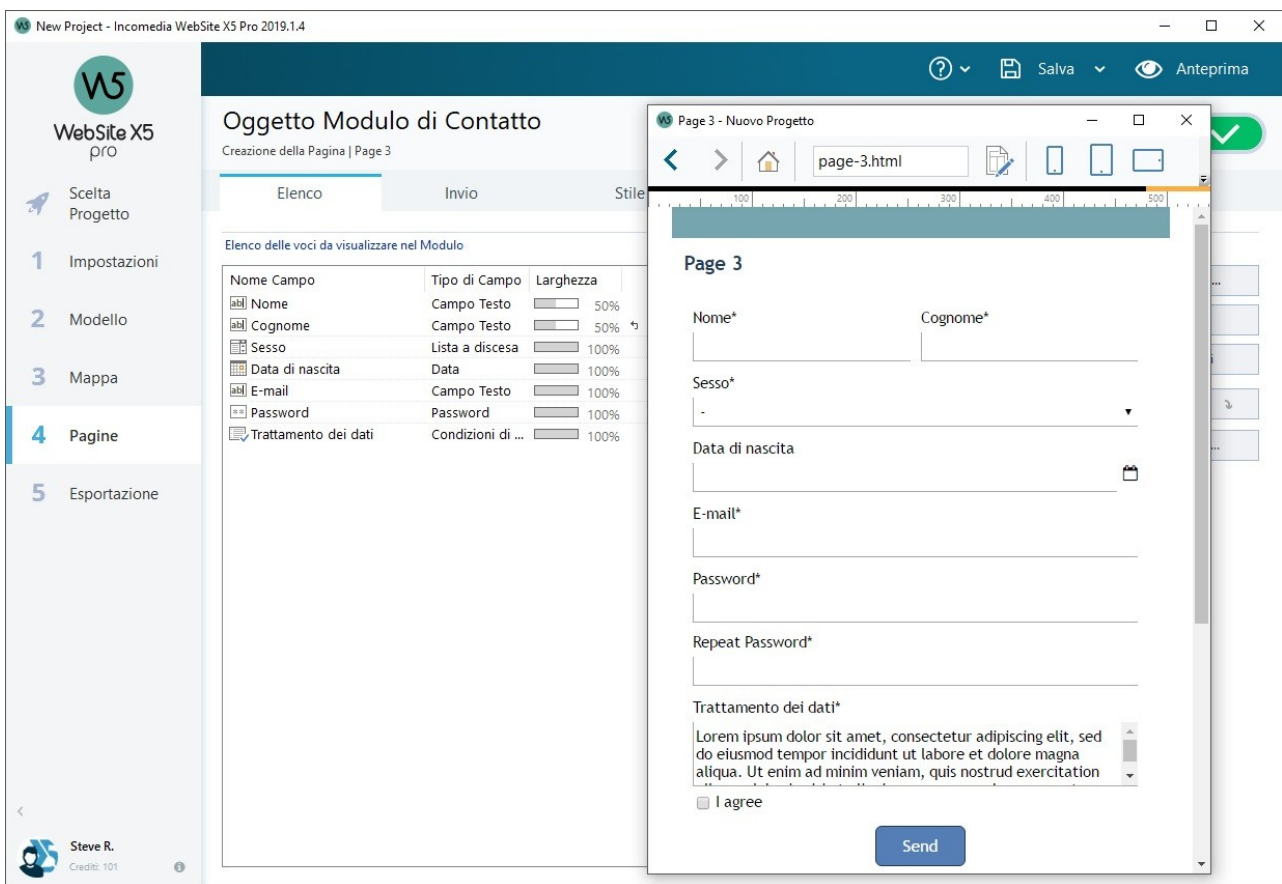
finestra [Collegamento](#), selezionare l'azione *File* o *URL* specificando che la risorsa deve essere aperta in una finestra Show Box e inserire il file Video da importare.

### 9.5.6 Come lavorare con l'Oggetto Modulo di Contatto

Facendo doppio click su un Oggetto Modulo di Contatto inserito all'interno della [Griglia di impaginazione](#) o selezionandolo e cliccando sul pulsante , si accede alla finestra [Oggetto Modulo di Contatto](#). Attraverso questa finestra è possibile definire i campi di cui il Modulo deve comporsi, la modalità di invio e raccolta dei dati, l'aspetto grafico del Modulo.

#### How To: Come comporre un Modulo di iscrizione online

Navigando in Internet, capita spesso di visualizzare pagine contenenti dei moduli di cui viene richiesta la compilazione e l'invio tramite e-mail. Tali moduli vengono utilizzati per richiedere la registrazione a particolari servizi o l'accesso ad aree riservate attraverso passw ord o, più semplicemente, per realizzare sondaggi e ricerche.



- Nella Pagina desiderata, inserire un [Oggetto Test](#), utile per impostare un titolo e/o un invito ad effettuare la registrazione, e di seguito un [Oggetto Modulo di Contatto](#).
- In [Oggetto Modulo di Contatto | Elenco](#) cliccare sul pulsante *Aggiungi...* e nella finestra [Inserimento Campo](#) richiamata selezionare *Campo Testo* inserendo come *Etichetta* "Nome", impostando la *Larghezza (%)* al 50% e attivando l'opzione *Imposta come Campo Obbligatorio*. Confermando, si crea il primo campo per richiedere il Nome del Visitatore che vuole effettuare la registrazione.
- Ripetere la stessa procedura per inserire un secondo *Campo Testo* per il "Cognome". Perché il campo "Cognome" si affianchi a quello del "Nome", verificare che la larghezza sia compatibile (nell'esempio, 50%) e che sia attiva l'opzione *Visualizza nella stessa riga del Campo precedente*.
- Per la domanda sul genere di appartenenza, utilizzare il campo *Lista*: in alternativa si potrebbe impiegare anche un campo *Lista a discesa* o un campo *Scelta Singola*.
- Una volta digitata l'*Etichetta* ("Sesso"), creare l'Elenco delle possibili modalità di risposta: cliccare sul pulsante *Aggiungi* per inserire le opzioni "Maschio" e "Femmina". È anche possibile impostare il *Numero di righe* visibili.
- Per la domanda relativa alla "Data di nascita" utilizzare il campo *Data*.

- Scegliere in quale formato deve essere scritta la data (opzione *Formato Data*) perché sia accettata. Per facilitare il compito del Visitatore, in questi casi, è possibile attivare l'opzione *Mostra icona 'Calendario'*: posizionando il mouse sull'icona che verrà automaticamente affiancata al campo, il Visitatore potrà visualizzare e utilizzare un calendario per immettere la data senza doverla digitare.
- Per richiedere l'inserimento di un indirizzo E-mail, inserire un campo *Posta elettronica*. La particolarità di questo campo è che viene effettuato in automatico un controllo sulla correttezza del dato inserito: in pratica viene verificata la presenza del carattere @ e la presenza di un punto nel testo che segue.
- Per permettere al Visitatore di iscriversi occorre dargli la possibilità di specificare quale password intende utilizzare: per questo è necessario inserire un campo *Password*, specificandone l'*Etichetta* e attivandolo come obbligatorio.
- Per maggiore sicurezza, è possibile richiedere al Visitatore di digitare una seconda volta la password scelta. Perché venga creato il campo dove re-immettere la password e venga verificata la corrispondenza tra le due password digitate, è sufficiente attivare l'opzione *Richiedi conferma correttezza password*.
- A conclusione del modulo, è bene inserire un campo *Condizioni di Accettazione* per presentare il testo delle condizioni che il Visitatore deve accettare per potersi iscrivere al servizio proposto.
- In questo caso è necessario specificare l'*Etichetta* e inserire il *Testo delle condizioni*: il pulsante "Accetto" verrà aggiunto automaticamente dal Programma.
- Infine, per limitare l'invio di spam, è possibile inserire il controllo Captcha spuntando l'opzione *Attiva controllo anti-spam 'Captcha'*: in questo modo, al termine del Modulo viene visualizzata l'immagine distorta di una sequenza di lettere e numeri che il Visitatore deve riscrivere correttamente in un campo per poter procedere all'invio dei dati.



I pulsanti *Invia*, per l'invio del modulo compilato, e *Reset*, per cancellare tutti i dati eventualmente inseriti nel modulo, vengono automaticamente creati dal Programma e posizionati al termine della Form.

### How To: Come articolare un Modulo online in più schede

Quando un Modulo contiene molte domande può scoraggiare il Visitatore o, comunque, risultare meno comprensibile. Se non si può ridurre il numero di campi, una valida soluzione consiste nell'articolare in Modulo in sezioni omogenee (per esempio, "Dati anagrafici", "Dati per la spedizione", "Interessi", ecc...) e, in più, fare in modo che ogni sezione sia visualizzata in una scheda diversa.

Con l'edizione Pro di WebSite X5 per articolare un Modulo in più schede è sufficiente:

- Per creare una sezione di un Modulo occorre richiamare la finestra [Inserimento Campo](#), selezionare *Separatore* e specificarne l'*Etichetta*.
- Ovviamente, il *Separatore* deve essere posizionato prima di tutti i campi relativi alla sezione che introduce. Se necessario, i campi possono essere ordinati attraverso i comandi *Sposta Sopra* / *Sposta Sotto* disponibili nella finestra [Oggetto Modulo di Contatto | Elenco](#).
- Per sezioni successive alla prima, per il *Separatore* può essere attivata l'opzione *Visualizza i dati in una nuova scheda*: in questi casi, i campi successivi ai separatori non vengono visualizzati immediatamente ma solo in una nuova scheda a cui il Visitatore può accedere cliccando sull'apposito pulsante *Avanti* (aggiunto automaticamente al fondo del Modulo e-mail).

### How To: Come creare delle note esplicative sui campi

Se si teme che l'*Etichetta* associata a un campo non sia sufficiente per permettere al Visitatore di compilarlo correttamente e senza incertezze, è possibile comporre una nota con maggiori spiegazioni.

Il modulo mostra i seguenti campi:

- Data di nascita\* (con icona calendario)
- Email\*
- Password\* (con icona 'i' per informazioni)
- Ripeti Password\*

Un tooltip informativo sovrapposto al campo Password\* recita: "Una Password sicura è composta da almeno 8 caratteri alfanumerici".

- In [Oggetto Modulo di Contatto | Elenco](#), nella tabella che riassume tutti i campi inseriti, fare doppio click sul campo su cui si vuole agire in modo da riaprirlo nella finestra richiamata [Inserimento Campo](#).
- In [Inserimento Campo | Opzioni](#) digitare la *Descrizione del Campo*. Questo testo verrà proposto in una nota visualizzata al passaggio del mouse sull'icona che verrà appositamente affiancata al campo in questione.
- Per cambiare l'icona associata alla nota esplicativa utilizzare l'opzione *File icona per Descrizione Campo* presente nella finestra [Oggetto Modulo di Contatto | Stile](#).
- Per agire su forma, colori e formattazioni del testo della nota esplicativa creata, sfruttare le opzioni raccolte nella finestra [Tooltip su passaggio del mouse](#) del [Passo 2 - Impostazioni del Modello](#).

### How To: Come impostare l'invio per e-mail dei dati raccolti attraverso un Modulo online

I dati raccolti attraverso un Modulo di iscrizione online devono, ovviamente, essere trasmessi all'Amministratore del Sito. Nella maggior parte dei casi, è sufficiente che i questi dati vengano inviati tramite e-mail: ogni volta che un Visitatore compila il Modulo e clicca sul pulsante *Invia*, i dati vengono automaticamente inseriti in una e-mail inviata a un indirizzo e-mail specificato.

- In [Oggetto Modulo di Contatto | Invio](#), come metodo di *Invio dei dati* impostare *Invia i dati per e-mail*.
- Per definire impostazioni e contenuti della e-mail che viene inviata all'Amministratore del Sito, utilizzare le opzioni relative a *Invio dei dati*.
- Per fare in modo che come Mittente della e-mail figuri direttamente il Visitatore, attivare l'opzione *E-mail mittente* e indicare il campo del Modulo da cui deve essere ricavato l'indirizzo e-mail. In questo modo sarà possibile utilizzare il comando "Rispondi" del programma di Posta Elettronica per rispondere al Visitatore.
- Specificare *E-mail destinatario*, ovvero l'indirizzo e-mail sul quale l'Amministratore del Sito deve ricevere queste comunicazioni, l'*Oggetto* e il *Messaggio*.
- Attivare l'opzione *Includi in coda i dati raccolti in formato CSV* per fare in modo che tutti i dati raccolti attraverso il Modulo siano inclusi in coda in formato .CSV (formato accettato da programmi come Microsoft Excel).



Con alcuni Provider non è possibile impostare l'indirizzo e-mail del Visitatore come Mittente dell'e-mail inviata dal Modulo online perchè bloccano l'invio di e-mail che hanno un dominio diverso da quello del sito da cui vengono inviate. In questi casi, occorre accedere alla finestra [Gestione Dati](#), attivare l'opzione *Utilizza sempre come mittente l'indirizzo e-mail e specificare un indirizzo e-mail* (per esempio: [...@miosito.it](#)) che abbia lo stesso dominio (nell'esempio: [http://www.w.miosito.it](#)) del sito che ospita il Modulo e da cui, quindi, vengono inviate le e-mail.



Le e-mail con i dati raccolti attraverso un Modulo online vengono create in automatico dal Programma. Per definirne l'aspetto grafico è possibile utilizzare le impostazioni presenti in [Composizione E-mail](#) al [Passo 2 - Impostazioni del Modello](#).

### How To: Come impostare l'invio a un Database dei dati raccolti attraverso un Modulo online

Se si prevede che un Modulo verrà compilato da un elevato numero di Visitatori, inviare per e-mail i dati raccolti può non essere la soluzione più vantaggiosa: l'Amministratore del Sito rischia di ricevere molte e-mail e di dover procedere manualmente all'inserimento dei dati in tabelle. In questi casi, è più indicato predisporre l'invio dei dati direttamente a un Database: in questo modo i dati vengono automaticamente collezionati nelle Tabelle predefinite e sono pronti per i trattamenti successivi.

- Al [Passo 1 - Impostazioni del Sito | Avanzate](#), cliccare su [Gestione Dati](#) in modo da predisporre la lista dei Database collegati al Progetto corrente.
- Cliccare sul pulsante *Aggiungi...* per aprire la finestra [Impostazioni Database](#) e specificare i parametri necessari per identificare il Database.
- Tornare al [Passo 4 - Pagine](#), selezionare l'Oggetto Modulo di Contatto su cui lavorare e aprire la finestra [Oggetto Modulo di Contatto | Invio](#).
- Impostare *Invia i dati ad un Database* come metodo di *Invio dei dati*.
- Specificare il *Database* selezionandolo dalla lista: questa lista ripropone tutti i Database collegati al Progetto in [Gestione Dati](#).
- Specificare il *Nome Tabella* del Database da utilizzare.
- Per fare in modo che l'Amministratore del Sito riceva una e-mail che notifica la ricezione di nuovi dati, attivare l'opzione *Invia e-mail di notifica di ricezioni dati* specificando l'indirizzo e-mail a cui inviare la notifica nel campo *E-mail destinatario*.



Le e-mail con i dati raccolti attraverso un Modulo online vengono create in automatico dal Programma. Per definirne l'aspetto grafico è possibile utilizzare le impostazioni presenti in [Composizione E-mail](#) al [Passo 2 - Impostazioni del Modello](#).



### How To: Come impostare una e-mail di risposta automatica per l'Utente che ha compilato un Modulo online

Compilato un Modulo online e inviati i dati, il Visitatore si aspetta di ricevere un feedback sull'esito dell'operazione: è buona norma ringraziarlo per il tempo che ha dedicato e rassicurarlo che tutto si è svolto correttamente inviandogli una e-mail di conferma.

Per impostare l'e-mail di conferma è sufficiente:

- In [Oggetto Modulo di Contatto | Invio](#) attivare l'opzione *Invia e-mail di conferma all'Utente che compila il modulo*.
- In questo caso, è necessario immettere come *E-mail mittente* un indirizzo e-mail dell'Amministratore del Sito e specificare da quale campo del Modulo ricavare l'*E-mail destinatario*, ovvero del Visitatore che ha compilato il Modulo stesso.
- Per completare l'e-mail di conferma occorre poi specificare un *Oggetto* e comporre *Messaggio*.
- Infine, è possibile attivare l'opzione *Includi in coda i dati raccolti* per ricordare al Visitatore i dati che ha fornito compilando il Modulo.

Per quanto riguarda la Pagina di Conferma, è consigliabile creare una Pagina di ringraziamento ad hoc, piuttosto che rimandare genericamente alla Home Page del Sito.

- Al [Passo 3 - Mappa](#) creare una nuova Pagina inserendo tutti i contenuti necessari.
- Selezionare la Pagina di conferma sulla Mappa e cliccare sul pulsante  in modo da renderla non visibile sul Menu di navigazione.
- Tornare al [Passo 4 - Pagine](#), selezionare l'*Oggetto Modulo di Contatto* su cui lavorare e aprire la finestra [Oggetto Modulo di Contatto | Invio](#).
- Cliccare sul pulsante  dell'opzione *Pagina di Conferma dopo l'invio dei dati* per richiamare la Mappa e selezionare la Pagina di conferma preparata.



Le e-mail con i dati raccolti attraverso un Modulo online vengono create in automatico dal Programma. Per definirne l'aspetto grafico è possibile utilizzare le impostazioni presenti in [Composizione E-mail](#) al [Passo 2 - Impostazioni del Modello](#).

### How To: Come modificare impaginazione e grafica di un Modulo online

Dopo aver definito la composizione del Modulo e i metodi di invio dei dati raccolti, è possibile agire sull'impostazione grafica del Modulo stesso al fine di renderlo non solo più bello ma anche più funzionale ed aumentare, così, le probabilità che i Visitatori siano incentivati a compilarlo.


- Selezionare l'*Oggetto Modulo di Contatto* su cui lavorare e aprire la finestra [Oggetto Modulo di Contatto | Stile](#).
- Selezionare l'*Elemento del Modulo* su cui agire (dall'apposita lista a discesa o direttamente sull'Anteprima) e definire le impostazioni relative: formattazioni, immagini e colori.
- Per le *Etichette di testo*, per esempio, è possibile impostare *Tipo di Font*, *Colore* del testo e *Disposizione* rispetto ai campi.
- Per i *Pulsante di 'Invio'*, invece, è possibile importare anche un'*Immagine di sfondo* in modo da personalizzarli completamente.

Tutte le modifiche apportate sono immediatamente visibili nell'Anteprima.



Quando si testa il funzionamento del Sito creato in locale, una finestra d'avviso avverte che le e-mail con i dati raccolti attraverso il Modulo non verranno inviate. Il Modulo di Contatto funziona pienamente solo con la pubblicazione del Sito su Server.

### 9.5.7 Come lavorare con l'Oggetto Catalogo Prodotti

Facendo doppio click su un Oggetto Catalogo Prodotti inserito all'interno della [Griglia di impaginazione](#) o selezionandolo e cliccando sul pulsante , si accede alla finestra [Oggetto Catalogo Prodotti](#). Attraverso questa finestra è possibile creare la lista di tutti i Prodotti che si vogliono presentare e definire la modalità di visualizzazione delle relative Schede Prodotto.

#### How To: Come definire quali Prodotti devono essere inclusi in un Oggetto Catalogo Prodotti

Attraverso un unico Oggetto Catalogo Prodotti è possibile presentare un numero variabile di Prodotti: non è necessario stabilire questo numero a priori, semplicemente verrà creata una scheda di presentazione per ogni Prodotto incluso e questa scheda sarà aggiunta all'interno della stessa Pagina.

- Dopo aver creato almeno il catalogo dei Prodotti al [Passo 1 - E-commerce](#), tornare al [Passo 3 - Mappa](#), selezionare la Pagina su cui si intende lavorare e inserire un Oggetto Catalogo Prodotti all'interno della Cella più opportuna della [Griglia di impaginazione](#).
- Fare doppio click sull'Oggetto inserito e accedere alla finestra [Oggetto Catalogo Prodotti | Elenco](#).
- L'*Elenco Categorie e Prodotti* presenta tutti i Prodotti inseriti nel Carrello, ordinati in Categorie. È possibile:
  - Cliccare (in modo da visualizzare un segno di spunta) in corrispondenza di tutti i Prodotti singoli che si intendono includere.
  - Cliccare in corrispondenza di una Categoria in modo da includere automaticamente tutti i Prodotti che comprende. Agendo in questo modo, aggiornando la composizione della Categoria si modificherà anche l'Oggetto Catalogo Prodotti.


#### How To: Come impostare la grafica delle Schede Prodotto

Ogni Prodotto incluso in un Oggetto Catalogo Prodotti viene presentato attraverso una scheda creata in automatico dal Programma. Per definire quali elementi e quali caratteristiche devono avere le Schede, occorre:

- Accedere alla finestra [Oggetto Catalogo Prodotti | Impostazioni](#) e, innanzitutto, scegliere il tipo di visualizzazione. Per esempio, selezionando *Copertina a sinistra, titolo e contenuti a destra*, in ogni scheda verranno visualizzati sulla sinistra l'immagine di copertina del Prodotto e sulla destra tutte le informazioni ad esso relative.
- Utilizzare le opzioni disponibili per impostare quante schede devono essere visualizzate per riga, la loro altezza, le dimensioni dell'immagine di copertina e i margini interni.
- Definire quali elementi delle schede devono essere visualizzati e le loro proprietà grafiche (font, colori, bordi e margini).
- Lavorando con l'edizione Pro, decidere se completare le schede Prodotto con coccarde che mettano in evidenza i prodotti nuovi o quelli in sconto.

Le schede create dall'Oggetto Catalogo Prodotti rappresentano un modo veloce ed efficace di presentare i Prodotti a catalogo sullo store online del Sito. In alternativa, è possibile creare manualmente delle Pagine di presentazione dei Prodotti in cui, ovviamente, occorre ricordare di prevedere i necessari pulsanti "Acquista".

### 9.5.8 Come lavorare con l'Oggetto Contenuto Dinamico

Facendo doppio click su un Oggetto Contenuto Dinamico inserito all'interno della [Griglia di impaginazione](#) o selezionandolo e cliccando sul pulsante , si accede alla finestra [Oggetto Contenuto Dinamico](#). Attraverso questa finestra è possibile impostare un contenuto che potrà essere modificato da parte degli Utenti abilitati, lavorando direttamente online.

#### How To: Come dare agli Utenti il permesso di modificare i contenuti

Una volta pubblicato il Sito, il contenuto di un Oggetto Contenuto Dinamico potrà essere modificato online solo da parte degli Utenti abilitati che, per procedere, dovranno autenticarsi inserendo la loro Login e Passw ord.

- Al [Passo 1 - Impostazioni del Sito | Avanzate](#), accedere alla finestra [Gestione Accessi](#) e creare la lista di Gruppi/Utenti o completarla creando gli Utenti a cui si intende dare i permessi.
- Tornare al [Passo 3 - Mappa](#) e fare doppio click sull'Oggetto Contenuto Dinamico inserito per accedere alla finestra [Oggetto Contenuto Dinamico](#).
- In *Gruppi/Utenti* viene presentata la lista di tutti i Gruppi e gli Utenti registrati. È possibile:
  - Cliccare (in modo da visualizzare un segno di spunta) in corrispondenza di tutti i Utenti singoli che si intendono abilitare.
  - Cliccare in corrispondenza di un Gruppo in modo da abilitare automaticamente tutti gli Utenti che comprende. Agendo in questo modo, aggiornando la composizione del Gruppo si modificherà automaticamente anche l'elenco degli Utenti abilitati.

## How To: Come impostare un contenuto di default

Attivati i permessi per gli Utenti e definite le modalità di salvataggio dei dati, è necessario impostare il contenuto che verrà visualizzato di default all'interno dell'Oggetto Contenuto Dinamico.

- Cliccare sul pulsante *Anteprima* in modo da visualizzare il Sito all'interno del Browser interno. Nella pagina aperta, al posto dell'Oggetto Contenuto Dinamico compare un invito a cliccare per procedere all'inserimento del testo e, su passaggio del mouse, viene visualizzato un contorno tratteggiato che indica lo spazio occupato dall'Oggetto.
- Cliccare all'interno dell'area tratteggiata in modo da visualizzare un editor di testo online.
- Procedere alla digitazione e formattazione del contenuto.
- Cliccare sul pulsante *Salva* per confermare l'immissione del contenuto, oppure sul pulsante *Annulla* per annullare tutto.



Lavorando online, il contenuto di default verrà visualizzato fino a quando un Utente abilitato non avrà creato un nuovo contenuto e verrà riproposto nel caso non ci siano altri contenuti disponibili.

## How To: Come devono agire gli Utenti abilitati

Accedendo direttamente da Internet (senza aver bisogno del software installato e del file di progetto su cui lavorare) gli Utenti possono modificare solo i contenuti degli Oggetti Contenuto Dinamico per i quali sono stati abilitati.

- Fare il login utilizzando la propria Login e Passw ord. Passando il mouse in corrispondenza di un Oggetto Contenuto Dinamico per il quale l'Utente è stato abilitato, il cursore cambia aspetto e attorno al contenuto viene visualizzato un bordo tratteggiato.
- Cliccare sull'Oggetto Contenuto Dinamico in modo da visualizzare un editor di testo online.
- Procedere alla digitazione e formattazione del contenuto.
- Cliccare sul pulsante *Salva* per confermare l'immissione del contenuto, oppure sul pulsante *Annulla* per annullare tutto.



- Per permettere agli Utenti abilitati di effettuare il login è necessario ricordarsi di inserire nel Sito un campo apposito, per esempio, sfruttando l'Oggetto Opzionale "Login/Logout". Si ricorda che gli Oggetti Opzionali possono essere gestiti attraverso la finestra [Gestione degli Oggetti](#).
- Fino a che un Utente abilitato non effettua il login, il contenuto dell'*Oggetto Contenuto Dinamico* viene trattato come testo normale e non è possibile cliccarci sopra per richiamare l'editor online.
- Se un Utente abilitato elimina il contenuto di un *Oggetto Contenuto Dinamico* senza immetterne uno nuovo, l'Oggetto non rimane vuoto ma ripropone in automatico il contenuto previsto di default.



Gli Amministratori possono visualizzare l'elenco di tutti gli Oggetti Dinamici inserito nel Sito attraverso la sezione *Oggetto Contenuto Dinamico* del [Pannello di Controllo](#) online e dell'[App\\_WebSite\\_X5 Manager](#): cliccando su un Oggetto possono aprire la Pagina del Sito in cui è contenuto per procedere, eventualmente, alla sua modifica.

### 9.5.9 Il Motore di Ricerca interno di WebSite X5

Attraverso l'[Oggetto Cerca](#), WebSite X5 permette di inserire all'interno dell'*Header / Footer* del Modello o come contenuto delle Pagine, un Campo per effettuare la Ricerca all'interno dei contenuti del Sito. Nello specifico, il Motore è in grado di estendere la ricerca su Pagine, Immagini, Video, Prodotti del Carrello e-commerce e Blog: i risultati della ricerca, ordinati in base alla loro pertinenza, vengono poi restituiti in Pagine che vengono create automaticamente dal Programma.

#### Su cosa si basa il Motore di Ricerca

Per sfruttare al meglio il Motore di ricerca interno di WebSite X5 occorre sapere che:

##### ▪ Pagine

Gli elementi della Pagina presi in considerazione dal Motore sono: Titolo, Descrizione e Parole chiave (vedere, finestra [Proprietà Pagina | SEO](#)) oltre che, ovviamente, i Contenuti testuali.

##### ▪ Immagini / Video

Il Motore di ricerca prende in considerazione solo le Immagini e i Video che sono stati aggiunti nella SiteMap attraverso l'apposita opzione (vedere, [Oggetto Immagine | SiteMap](#) o [Oggetto Video/Suono | SiteMap](#)) e analizza tutte le informazioni introdotte per questo scopo: *Titolo, Descrizione breve e Posizione geografica (es Indirizzo, Città, ecc.)* per le Immagini; *Titolo, Descrizione breve, Categoria, Parole Chiave per la ricerca e Data di pubblicazione* per i Video.

##### ▪ Prodotti del Carrello e-commerce

Il Motore interno estende la ricerca su tutti i Prodotti inclusi nel Carrello di e-commerce, analizzandone il *Nome/Codice* e la *Descrizione* associata (vedere, finestra [Impostazioni Prodotto | Generale](#)).

#### ▪ Blog

Tutte le Pagine del Blog sono incluse nella ricerca; vengono analizzati: *Titolo, Autore, Categoria, Tag, Descrizione breve e Contenuto* di ciascun Post.

#### ▪ Area riservata

Le Pagine Protette attraverso Login e Passw ord (all'interno di un'[Area riservata](#)) non vengono prese in considerazione dal Motore di Ricerca interno se prima non è stato effettuato il Login da parte dell'Utente.

#### ▪ Pagine non visibili

Le Pagine impostate come *Non visibili sul Menu di navigazione* rientrano normalmente fra quelle considerate dal Motore di Ricerca interno.

#### ▪ Per escludere una Pagina dalla ricerca

Per fare in modo che una Pagina non venga presa in considerazione dal Motore di ricerca interno è sufficiente selezionarla all'interno della [Mappa](#), richiamare la finestra [Proprietà Pagina](#) e, nella Sezione *Esperto* deselezionare l'opzione *Inserisci questa Pagina nella SiteMap*.

#### ▪ Maiuscole/Minuscole

Il Motore di ricerca non è case-sensitive: questo significa che considera uguali le lettere maiuscole e le lettere minuscole.

I diversi parametri presi in considerazione dal Motore di ricerca hanno una rilevanza diversa: per esempio, le occorrenze identificate nei Titoli delle Pagine hanno grande importanza. Le occorrenze identificate per alcuni parametri, quindi, vengono automaticamente moltiplicate per un fattore di correzione prima di essere associate alle altre occorrenze.

In base poi al numero di occorrenze così calcolato viene definita la rilevanza, e quindi la posizione, di ciascun risultato presentato all'interno della Pagina che restituisce i risultati della ricerca.

### Le Pagine con i risultati della Ricerca

Le Pagine con i risultati della ricerca vengono automaticamente create dal Programma e propongono:

- il campo di ricerca, già presente nell'Header/Footer del Modello piuttosto che come contenuto di Pagina;
- un menu laterale che permette di scegliere se visualizzare i risultati relativi alle Pagine, al Blog, all'E-commerce, alle Immagini o ai Video. Di fianco a ciascuna voce di tale menu viene riportato tra parentesi il numero dei risultati della ricerca totalizzati. Se non ci sono risultati per la ricerca in una determinata categoria, non viene inserita la voce relativa nel menu di Pagina.
- l'elenco dei risultati della ricerca, ordinati in base alla pertinenza calcolata.

È importante sottolineare che nel caso delle Pagine con i risultati della ricerca su Immagini e Video, è possibile cliccare direttamente su un'immagine o su un video per aprirlo all'interno della Pagina del Sito in cui è inserito.

Il Motore di ricerca interno è particolarmente utile per i Siti che propongono in vendita un ricco catalogo di Prodotti: le Pagine con i risultati della ricerca presentano non solo una descrizione completa dei Prodotti ma anche il pulsante *Acquista* per permettere ai Clienti di procedere immediatamente con l'ordine.

Le Pagine con i risultati della ricerca vengono create in automatico dal Programma: l'aspetto grafico di tali Pagine è stabilito dalle impostazioni definite al [Passo 2 - Impostazioni del Modello](#), nella sezione [Stile dei Testi](#).

### 9.5.10 Come creare e utilizzare le Ancore

L'Ancora è un riferimento che serve per identificare la posizione di un Oggetto all'interno della Pagina: viene utilizzata per impostare collegamenti diretti all'Oggetto stesso da un qualsiasi altro punto del Sito.

Non ci sono limiti al numero di Ancore inseribili in una Pagina: teoricamente, a ogni Oggetto presente può essere associata un'Ancora. Per semplificare il lavoro, si consiglia di assegnare un'Ancora ad un Oggetto solo se necessario e di dare alle Ancore dei nomi significativi in modo da poterle identificare agevolmente.

#### How to: Come creare un collegamento interno alla Pagina attraverso le Ancore




A volte può essere utile impostare dei collegamenti che, facendo semplicemente scorrere la Pagina, portano in primo piano un particolare contenuto: può servire, per esempio, per creare una breve sommario iniziale su cui cliccare per saltare direttamente ai contenuti presentati, uno dopo l'altro, nel seguito.





## Creazione della Pagina ?

Pagina 1

The screenshot shows a page creation interface with a grid layout on the left and a sidebar on the right. The grid has four rows, each containing a blue rectangular content block with a red 'T' icon and an anchor icon in the bottom right corner. The rows are numbered 1 to 4 on the left. The sidebar on the right is titled 'Contenuti principali Pagina' and includes a 'Gestisci' button. Below the title, there are several content type icons: Testo, Immagine, Tabella, Galleria, Video e Suono, Modulo di Contatto, Commenti e Voti, Animazione HTML5, Catalogo Prodotti, and Contenuto Dinamico. There is also a 'Codice HTML' icon. A 'Anteprima' checkbox is checked, and below it is a preview of a text block with the placeholder text 'Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adi minim veniam, quis nostrud exercitation ulla'. At the bottom of the sidebar, there is an 'Ancora3' icon.

- Al [Passo 4 - Pagine](#) creare la Pagina inserendo tutti gli Oggetti necessari per presentare tutti i contenuti: prevedere un Oggetto Testo iniziale per il sommario e un Oggetto Testo per ogni contenuto da collegare alle diversi voci del sommario.
- Sulla Griglia di impaginazione, selezionare l'Oggetto Testo relativo al primo contenuto e cliccare sul pulsante  in modo da assegnargli un'Ancora: attraverso la finestra richiamata, specificare un nome adeguato per l'Ancora.
- Allo stesso modo, assegnare un'Ancora a ogni altro Oggetto Testo relativo ai contenuti da richiamare, avendo cura di dare dei nomi diversi e significativi.
- Fare doppio click sull'Oggetto Testo relativo al sommario iniziale in modo da aprirlo nell'editor.
- Selezionare la prima voce del sommario e cliccare sul pulsante  in modo da richiamare la finestra [Collegamento](#): scegliere l'azione *Pagina del Sito* e utilizzare il pulsante  per visualizzare la Mappa e selezionare la Pagina stessa sulla quale si sta lavorando. Cliccare sul campo *Ancora interna alla Pagina* in modo da visualizzare quelle disponibili e selezionare l'Ancora che identifica il contenuto relativo alla voce del sommario.
- Ripetere l'operazione in modo da creare il collegamento su tutte le voci del sommario.

È possibile perfezionare la navigazione inserendo al termine di ogni blocco di contenuto un link per tornare velocemente al sommario all'inizio della Pagina:


- Tramite il pulsante  assegnare un'Ancora anche all'Oggetto Testo relativo al sommario iniziale.
- Aprire nell'editor l'Oggetto Testo relativo al primo blocco di contenuto e aggiungere al fondo una scritta come: "Torna all'inizio".
- Selezionare la voce "Torna all'inizio" e cliccare sul pulsante  in modo da impostare un collegamento con la Pagina, avendo cura di specificare l'Ancora associata al sommario.
- Ripetere l'operazione in modo da inserire la voce attiva "Torna all'inizio" al termine di tutti i blocchi di contenuto.



Al posto della voce "Torna all'inizio" è possibile prevedere un pulsante grafico che può essere creato o inserendo un'immagine direttamente all'interno dell'Oggetto Testo o utilizzando un Oggetto Immagine (con il vantaggio di poter sfruttare gli effetti di mouseover): in qualsiasi caso la procedura per la creazione del collegamento non cambia.

## How To: Come creare e gestire delle Ancore create manualmente


Se si ha l'esigenza di posizionare un'Ancora non all'inizio di un Oggetto ma al suo interno, per esempio in corrispondenza di un certo paragrafo di un Oggetto Testo, è possibile agire in due diversi modi:

1. Dividere l'Oggetto Testo originario, in due diversi Oggetti Testo in modo da poter associare l'Ancora al secondo.
2. Creare manualmente un'Ancora all'interno dell'Oggetto Testo.
  - Aprire l'Oggetto Testo nell'editor e cliccare sul pulsante  in modo da attivare il riconoscimento del codice HTML.
  - Posizionarsi nel punto in cui si vuole inserire l'ancora e digitare: `<A NAME="nome_ancora">&nbsp; </A>`  
Ovviamente al posto di "nome\_ancora" occorre scrivere il nome che si vuole realmente dare all'Ancora. Nell'esempio "&nbsp;" identifica uno spazio vuoto introdotto con lo scopo di fornire un contenuto per il tag.

Quando si imposta il collegamento che punta a un'Ancora occorre considerare che le Ancore create manualmente non vengono riprese nell'elenco proposto dall'opzione *Ancora interna alla Pagina*. Per questo motivo è necessario:

- Nella finestra [Collegamento](#) selezionare l'azione *File o URL*.
- Nel campo *File su Internet* digitare: `#nome_ancora`  
Ovviamente al posto di "nome\_ancora" occorre scrivere il nome dato all'Ancora.

### 9.5.11 Come lavorare sullo Stile dell'Oggetto

Lavorando alla [Creazione della Pagina](#), dopo aver trascinato uno degli Oggetti disponibili all'interno di una Cella della [Griglia di impaginazione](#), è possibile definire l'aspetto grafico di tale Oggetto cliccando sul pulsante  e utilizzando le opzioni proposte dalla finestra [Stile dell'Oggetto](#) richiamata.

#### How To: Come creare un'immagine di sfondo che si adatta alle dimensioni della Cella

L'aspetto dell'Oggetto può essere personalizzato in diversi modi: fra le altre cose è possibile importare un'immagine (file in formato .JPG, .GIF, .PNG) e utilizzarla come sfondo dell'Oggetto stesso. A seconda del tipo di immagine importata sarà necessario scegliere l'opzione *Cella con immagine di sfondo*, definendo impostazioni diverse per le voci *Disposizione* e *Allineamento*, o utilizzare l'opzione *Cella con immagine adattata*, in modo da riuscire ad ottenere il risultato migliore.

#### Esempio 1

L'immagine importata è delle stesse dimensioni della Cella in cui è contenuto l'Oggetto.

Sfondo: *Cella con immagine di sfondo*

Disposizione: *Non ripetere*

Allineamento: *Alto-Sinistra*

## Stile dell'Oggetto


Creazione della Pagina | Pagina 1


Stile    Testi    Libreria

Sfondo

Cella con immagine di sfondo


Impostazioni

Colore Sfondo: 

File Immagine: 4.jpg 


Disposizione: 1 - Non ripetere

Allineamento: 1 - Alto - Sinistra


Variante colore: 

Opacità: 100

Bordo

Stile: 

Anteprima


**Esempio 2**

L'immagine importata è un pattern, ovvero un'immagine creata in maniera tale che unendone due o più uguali, sia in orizzontale che in verticale, non si nota in punto di congiunzione.

Sfondo: *Cella con immagine di sfondo*

Disposizione: *Ripeti in entrambe le direzioni*

Allineamento: *Alto-Sinistra*

## Stile dell'Oggetto


Creazione della Pagina | Pagina 1


Stile    Testi    Libreria

Sfondo

Cella con immagine di sfondo


Impostazioni

Colore Sfondo: 

File Immagine: texture\_5.png 


Disposizione: 4 - Ripeti in entrambe l...

Allineamento: 1 - Alto - Sinistra


Variante colore: 

Opacità: 100

Bordo

Stile: 

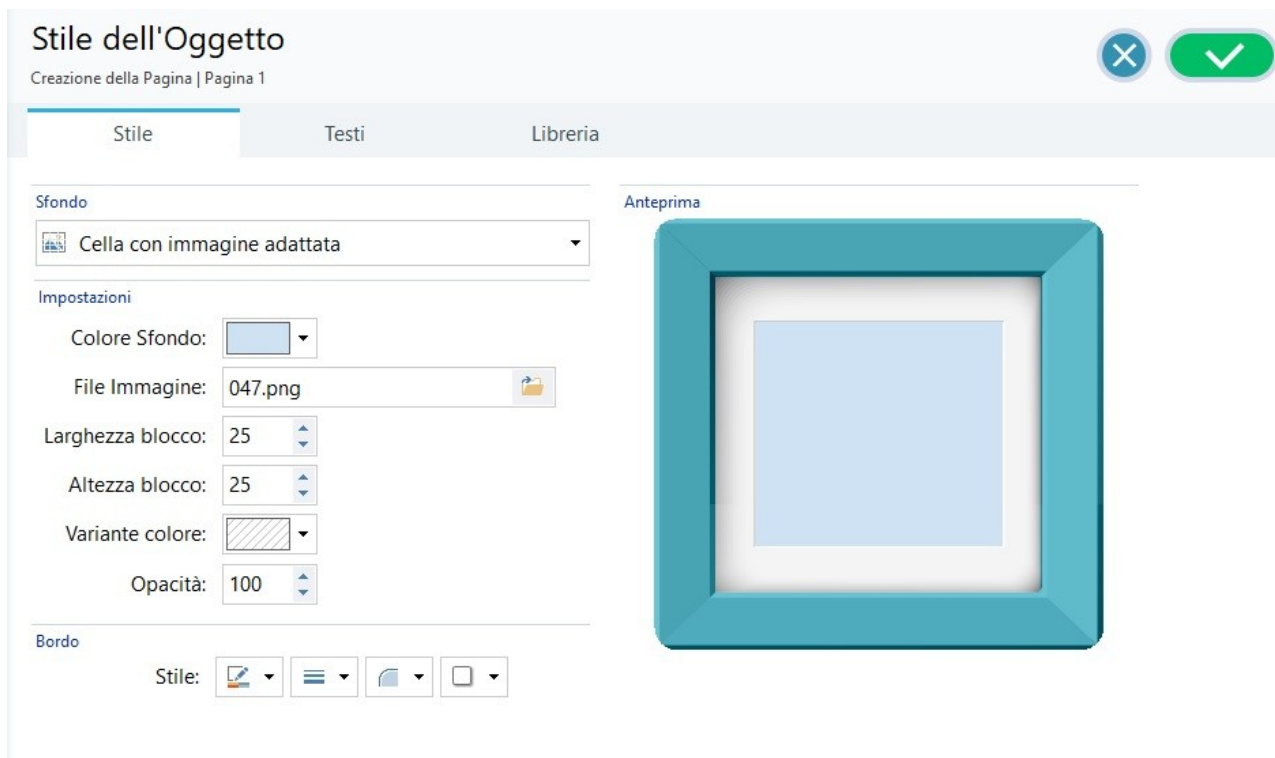
Anteprima


**Esempio 3**

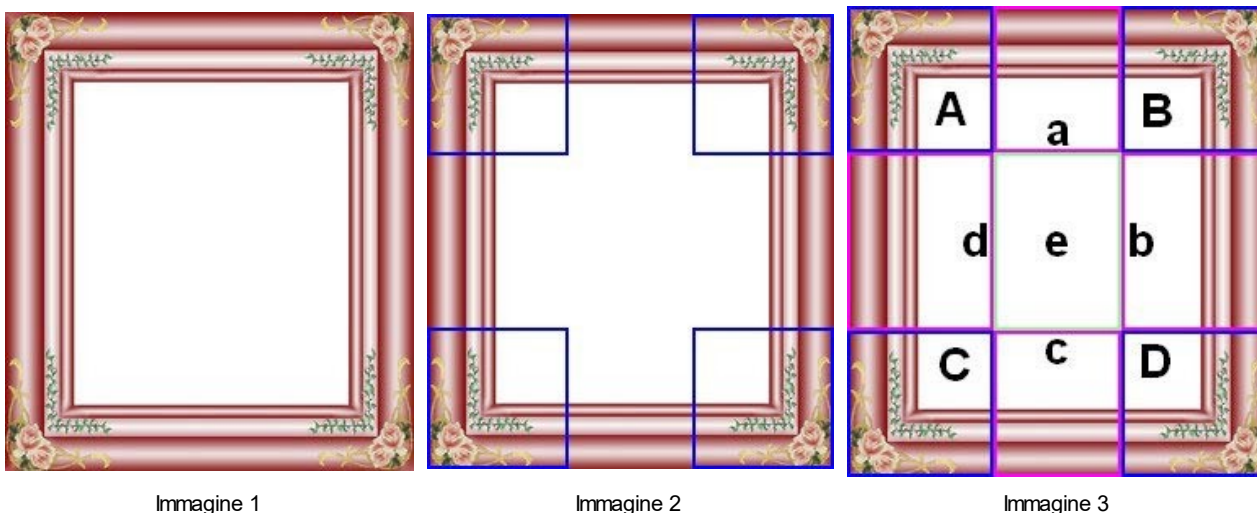
L'immagine importata è quella di una cornice che si dovrà adattare a Celle di dimensioni diverse.

Sfondo: *Cella con immagine adattata*

Larghezza blocco / Altezza blocco: impostare le dimensioni dei blocchi più opportune.



Per meglio comprendere come opera l'opzione *Cella con immagine adattata*, cosa siano i blocchi e come impostarne correttamente le dimensioni, si considerino le seguenti immagini:



L'immagine originale (Immagine 1) mostra una cornice molto elaborata ma che ben si presta ad essere tagliata in blocchi e ad adattarsi a qualsiasi dimensione la Cella assuma: gli elementi ornamentali aggiunti negli angoli occupano, infatti, un'area ben definita e facilmente delimitabile e tutte le sfumature possono essere ripetute come un pattern senza che si verifichino bruschi cambi di tonalità.

Nell'Immagine 2 si vedono i blocchi di cui occorre impostare le dimensioni (opzioni *Larghezza blocco* e *Altezza blocco*). I valori della larghezza e dell'altezza dei blocchi (tutti uguali fra loro) vengono definiti in percentuale rispetto alla larghezza e all'altezza dell'immagine originale e possono variare fra il 5% e il 45%. In questo caso, occorre impostare la dimensione del taglio al 35% per entrambe i lati dei blocchi perché comprendano completamente l'immagine posizionata sugli angoli.

Come si vede nell'Immagine 3, identificando i blocchi A, B, C, D è possibile ricavare altre 5 sezioni, a, b, c, d, e: questi sono i tagli che vengono effettuati dal Programma per ricavare dall'immagine originale tutte le immagini necessarie per comporre lo sfondo della Cella. Quindi, mentre le immagini corrispondenti ai blocchi A, B, C, D vengono mantenute così come sono e semplicemente posizionate agli

angoli, le immagini corrispondenti alle sezioni, a, b, c, d, e vengono ripetute in modo da riempire tutto lo spazio necessario.


Come è facile da comprendere, questa procedura permette una notevole flessibilità: partendo da un'unica immagine adeguatamente realizzata, infatti, è possibile risolvere l'aspetto di Oggetti contenuti in Celle anche con dimensioni fra loro molto diverse.




#### How To: Come utilizzare la Libreria degli Stili

Grazie alla Libreria è possibile ridurre i tempi di lavoro: se si prevede di dover dare a più Oggetti le stesse impostazioni grafiche, è conveniente definirle per il primo Oggetto, salvare lo Stile e applicarlo, senza ricrearlo tutte le volte, agli altri Oggetti.


Per creare un nuovo Stile:

- Nella [Griglia di impaginazione](#) selezionare l'Oggetto su cui si intende lavorare e cliccare sul pulsante  per richiamare la finestra [Stile dell'Oggetto](#).
- Utilizzare le opzioni messe a disposizione nelle diverse sezioni *Stile* e *Testi* per ottenere il risultato desiderato.
- Aprire la sezione *Libreria* e cliccare sul pulsante *Aggiungi*: in base alle impostazioni definite viene creato uno nuovo Stile. Un'anteprima dello Stile creato viene aggiunta alla lista degli Stili Personali.

Per applicare uno Stile:

- Nella [Griglia di impaginazione](#) selezionare l'Oggetto su cui si intende lavorare e cliccare sul pulsante  per richiamare la finestra [Stile dell'Oggetto](#).
- Aprire direttamente la sezione *Libreria* e selezionare l'anteprima dello Stile che si vuole utilizzare, scegliendolo nella lista degli Stili *Predefiniti* o in quella degli Stili *Personali*.
- Cliccare sul pulsante *Applica*.


#### 9.5.12 Come lavorare sullo Stile delle Righe

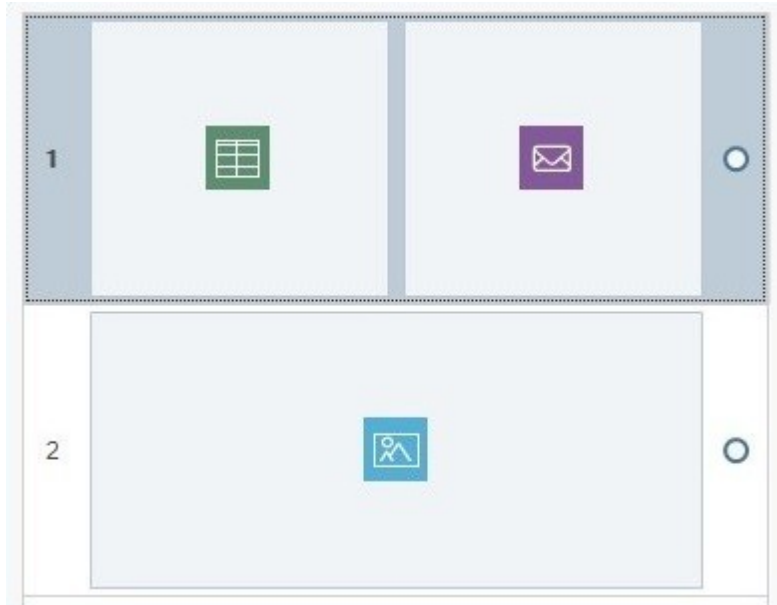
Lavorando alla [Creazione della Pagina](#), dopo aver inserito almeno un Oggetto all'interno di una Cella della [Griglia di impaginazione](#), è possibile definire l'aspetto grafico della Riga di cui tale Cella fa parte. Per farlo è sufficiente selezionare la Riga in questione e cliccare sul pulsante  per richiamare la finestra [Stile delle Righe](#).

#### How To: Come unire più Righe per dare loro lo stesso aspetto

Una Riga può essere intesa come una fascia orizzontale all'interno della Pagina. Questa fascia può essere larga quanto la Pagina (la cui larghezza è a sua volta determinata dal Modello applicato) o quanto l'intera finestra del Browser. L'altezza di questa fascia, invece, è determinata dal più alto degli Oggetti contenuto in una delle Celle della Riga.

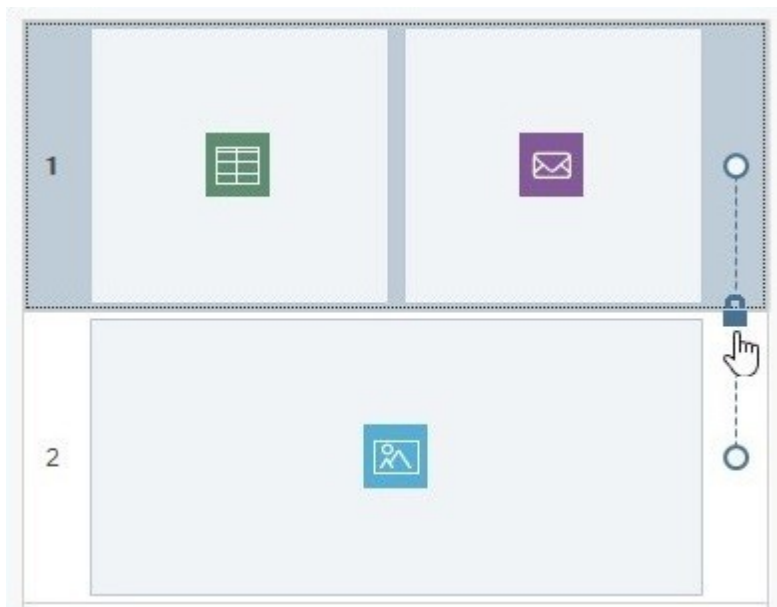
È possibile fare in modo che l'aspetto di una Riga venga automaticamente applicato anche a una o più Righe successive unendo fra loro le Righe stesse:

- Nella finestra [Creazione della Pagina](#) inserire gli Oggetti nella Griglia in modo da ottenere l'impaginazione desiderata.
- Cliccare sul pulsante  per accedere alla finestra [Stile delle Righe](#). Nella Griglia qui riproposta, tutte le Righe sono affiancate da un pallino che può essere pieno o vuoto a seconda del fatto che l'aspetto della Riga corrispondente sia già stato definito o meno.



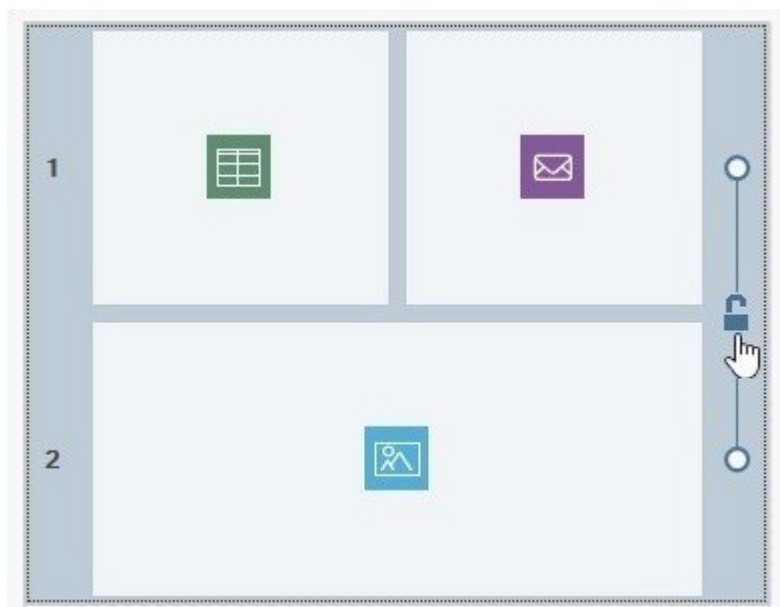
Stato rilasciato prima dell'unione

- Spostare il mouse al centro della linea che idealmente unisce i pallini delle due Righe che si intendono unire: compare l'icona di un lucchetto.



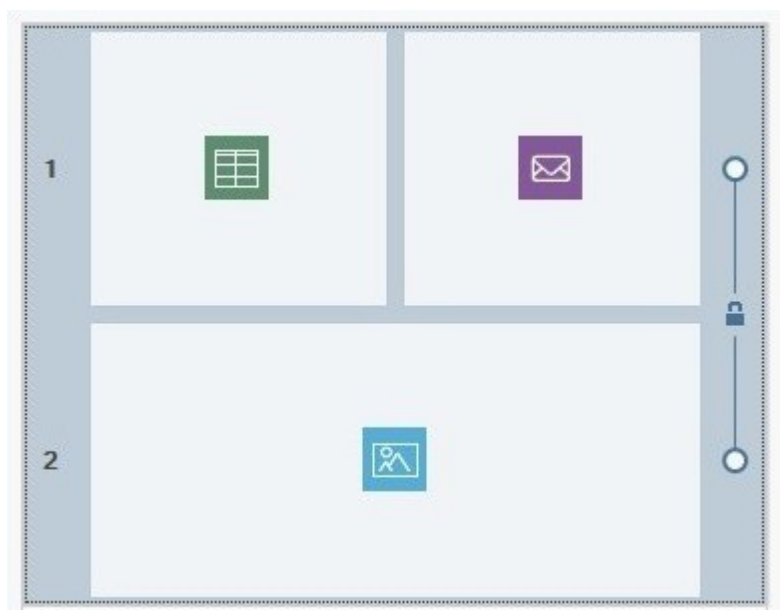
Mouse in corrispondenza della linea

- Cliccare sul lucchetto: le due Righe vengono unite e l'icona del lucchetto cambia.



Clic sul lucchetto per unire le righe

- A questo punto le due Righe sono unite e, visivamente, questo è rappresentato dalla linea che ora unisce i pallini che le affiancano. Tutte le impostazioni attivate per definire l'aspetto della prima Riga vengono applicate identiche anche alla seconda.



Stato rilasciato dopo l'unione delle righe

- È possibile ripetere questa procedura per unire fra loro tutte le Righe necessarie.

#### How To: Come dividere più Righe unite

Così come è possibile unire due o più Righe in modo da poter dare loro lo stesso aspetto grafico, è anche possibile dividerle per renderle autonome:

- Spostare il mouse in corrispondenza della linea che unisce i pallini relativi alle due Righe su cui si vuole agire, sopra l'icona del lucchetto.
- Cliccare sul lucchetto: le due Righe vengono separate.

Se, per esempio, erano state unite le Righe 1 e 2 e per entrambe era stato definito un aspetto grafico particolare, in seguito alla separazione la Riga 2 torna ad assumere il suo aspetto originario.

Se sono state unite fra loro più di due Righe, la separazione agisce esattamente nel punto corrispondente a dove è posizionata l'icona del lucchetto. Per esempio, se le Righe 1, 2, 3 e 4 sono unite fra loro e si clicca sul lucchetto posizionato fra la Riga 2 e la Riga 3, si ottiene una situazione in cui la Riga 1 è unita alla 2 e la Riga 3 è unita alla 4.

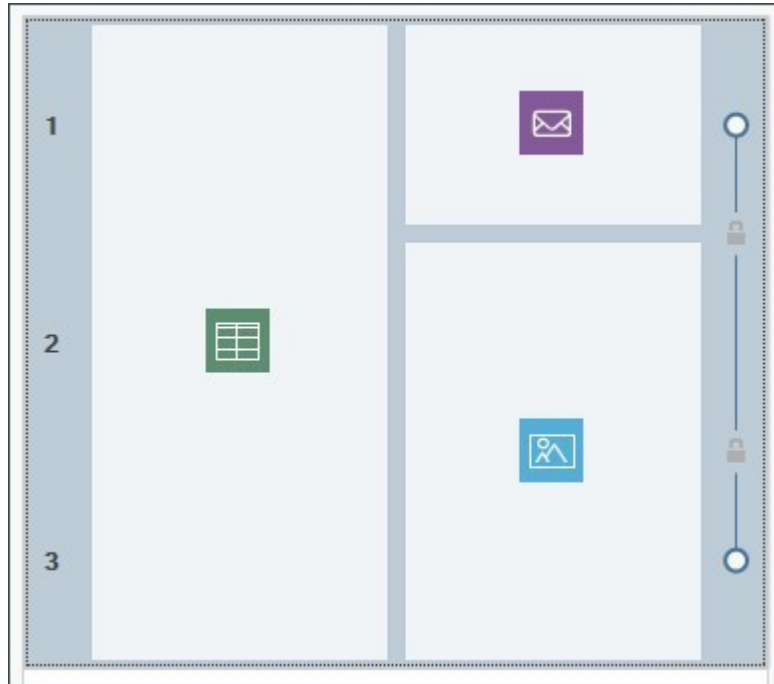
## How To: Quando non è possibile separare più Righe unite fra loro

In base a come vengono impaginati gli Oggetti nella Griglia e a come li si ordina nelle diverse Visualizzazioni in caso di Sito Responsive, è possibile che si verifichino delle situazioni in cui due o più Righe vengono automaticamente unite e non è possibile intervenire per separarle.

### Caso 1. Impaginazione

Se si inserisce un Oggetto sulla Griglia in modo che occupi più Celle di Righe diverse, tutte le Righe coinvolte vengono automaticamente unite fra loro. Il lucchetto che compare sulla linea che unisce i pallini relativi alle Righe in questione è colorato di grigio (invece che di blu) proprio per indicare che non può essere rimosso. In questo caso, l'unico modo per modificare la situazione è intervenire sull'impaginazione degli Oggetti.

Esempio



L'Oggetto nella colonna 1 occupa le righe 4, 5 e 6: queste vengono automaticamente unite e non possono essere separate

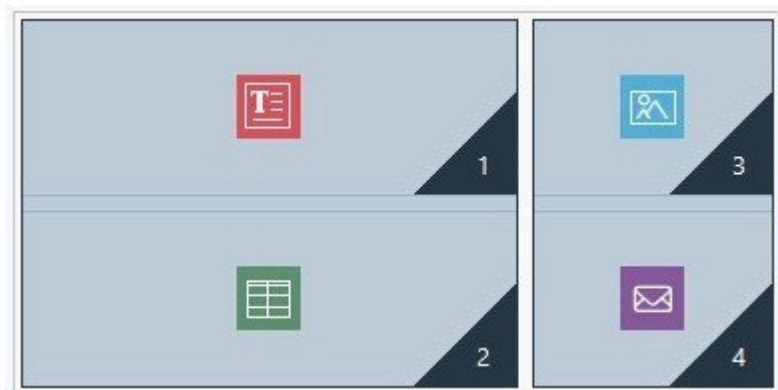
Anche se, per esempio, si definisce prima un aspetto diverso per la Riga 1 e la Riga 2 e poi si posiziona un Oggetto in modo che le interessi entrambe, le due Righe vengono automaticamente unite e la seconda assume l'aspetto della prima. Anche in questo caso non sarà possibile separare manualmente le Righe se prima non si modifica l'impaginazione degli Oggetti.

### Caso 2. Sito Responsive

Se si lavora alla creazione di un Sito Responsive, ordinando gli Oggetti per definire come devono disporsi nelle diverse Visualizzazioni determinate dai breakpoint è possibile che si verifichino delle combinazioni che portano all'unione automatica di due o più Righe. In genere questo accade quando, come nell'esempio seguente, durante l'ordinamento ad un Oggetto viene fatto seguire non quello alla sua destra (appartenente alla stessa Riga) ma quello subito sotto (appartenente a una Riga diversa): in questo modo, infatti, si creano dei gruppi in cui gli Oggetti sono disposti su più Righe.

Passo 1





Nel definire la Visualizzazione corrispondente ad un breakpoint, l'ordinamento porta a formare gruppi in cui gli Oggetti sono disposti su Righe diverse

#### Passo 2



Situazione finale: a causa dell'ordinamento impostato le Righe 1 e 2 sono state unite ed avranno lo stesso aspetto

#### How To: Come definire l'aspetto di una Riga

Definire l'aspetto di una Riga è un'operazione molto semplice. Occorre procedere come segue:

- Aprire la finestra [Stile delle Righe](#) e selezionare la Riga o il gruppo di Righe su cui si vuole agire.
- Utilizzare le opzioni disponibili per impostare l'aspetto desiderato.

Nel lavorare alla definizione dell'aspetto di una Riga occorre considerare che:

- nella griglia proposta nella finestra [Stile delle Righe](#), le Righe per le quali non è stato ancora definito l'aspetto hanno sfondo bianco e sono affiancate da un pallino vuoto;
- nella griglia proposta nella finestra [Stile delle Righe](#), le Righe per le quali è già stato definito l'aspetto hanno sfondo azzurro e sono affiancate da un pallino pieno;
- cliccando con il tasto destro del mouse su una Riga, viene richiamato un menu contestuale con i comandi necessari per copiare e incollare l'Aspetto Riga.

#### How To: Come creare una fascia colorata larga quanto la finestra del browser

Per creare una fascia colorata che si estende non solo per la larghezza della Pagina ma per tutta la larghezza della finestra del Browser, occorre procedere come segue:

- Aprire la finestra [Stile delle Righe](#) e selezionare la Riga o il gruppo di Righe su cui si vuole agire.
- Scegliere *Colorato* come tipo di *Sfondo* e utilizzare le opzioni disponibili per impostare il colore e l'opacità.
- Attivare l'opzione *Estendi alla larghezza della finestra del Browser* e richiamare l'Anteprima in locale per verificare la resa grafica della fascia creata.

Con un procedimento analogo, semplicemente scegliendo un tipo di *Sfondo* diverso, è possibile creare una fascia con un gradiente, un'immagine, uno slideshow, un video o una mappa al posto del colore a tinta unita.

### How To: Come realizzare un Sito con effetto di parallasse

L'effetto parallasse è molto utilizzato per conferire profondità alle Pagine e renderle più attraenti agli occhi dei Visitatori. L'effetto si basa sul fatto che, durante lo scroll della Pagina, l'immagine di sfondo e quelle in primo piano si muovono con una velocità diversa.

Per impostare il parallasse su una Pagina si deve procedere nel seguente modo:

- Aprire la finestra [Stile delle Righe](#) e selezionare la Riga o il gruppo di Righe su cui si vuole agire.
- Scegliere *Immagine* come tipo di *Sfondo*, utilizzare le opzioni disponibili per importare il file grafico da utilizzare e impostare parametri come la disposizione e l'allineamento.
- Attivare l'opzione *Effetto* e scegliere il tipo di parallasse da applicare. Richiamare l'Anteprima in locale per verificare la resa grafica della fascia creata.
- Per rendere ancora più evidente l'effetto del parallasse, è consigliabile attivare anche l'opzione *Estendi alla larghezza della finestra del Browser* in modo che la fascia realizzata si estenda per tutta la larghezza della finestra del Browser.

Se si vuole attivare l'effetto parallasse è possibile utilizzare come *Sfondo* della Riga un gradiente, un'immagine, uno slideshow, un video o una mappa ma non un colore in tinta unita.

# 10

Capitolo

Approfondimenti

## 10.1 HTML, HTML5 e CSS

Semplificando, un Sito Web non è altro che un insieme di Pagine messe tra loro in relazione, in base a una gerarchia, attraverso una struttura ipertestuale.

Esistono due tipologie di Pagine Web: statiche e dinamiche. Mentre le prime sono fondamentalmente ipertesti in formato HTML, le seconde fanno uso di linguaggi di scripting.

Ogni Pagina Web ha uno o più URL (Universal Resource Locator), un link permanente che consente di raggiungerla: in altre parole, la URL è l'indirizzo che viene digitato dall'Utente nel proprio Web Browser per poter visualizzare la Pagina.

### HTML

HTML (acronimo di Hyper Text Mark-Up Language) è un linguaggio di markup sviluppato alla fine degli anni '80 da Tim Berners-Lee al CERN di Ginevra e usato per descrivere i documenti ipertestuali disponibili nel Web.

HTML è un linguaggio di pubblico dominio la cui sintassi è stabilita dal World Wide Web Consortium (W3C): durante gli anni ha subito molte revisioni e attualmente l'ultima versione disponibile è la 4.01, resa pubblica nel 1999. Dopo un periodo di sospensione, in cui il W3C si è focalizzato soprattutto sulle definizioni di XHTML (applicazione a HTML di regole e sintassi in stile XML) e dei fogli di stile (Cascading Style Sheet, CSS), nel 2007 è ricominciata l'attività di specifica con la definizione di HTML5 che è stato pubblicato come W3C Recommendation da Ottobre 2014.

Essendo un linguaggio di marcatura e non di programmazione, HTML non ha meccanismi per permettere l'interazione: prevede, invece, l'uso di marcatori, detti "**tag**", che hanno la funzione di indicare come i diversi elementi che compongono una pagina devono essere visualizzati.

Le pagine HTML sono accomunate da un'identica struttura:

- Dichiarazione della **DTD** (Document Type Definition, ovvero Definizione del tipo di documento) adottata.  
Con la DTD viene comunicato al browser l'URL delle specifiche html che si stanno utilizzando per il documento: lo scopo è quello di indicare quali elementi, attributi ed entità possono essere lecitamente utilizzati.
- Apertura del tag <html>
- Sezione **HEAD**  
Questa sezione contiene informazioni, non direttamente visualizzate dal browser, che riguardano come il documento deve essere interpretato. In questa sezione devono essere collocati i meta-tag (fra cui quelli per i [Motori di ricerca](#)), script JavaScript, Fogli di stile, ecc.
- Sezione **BODY**  
Questa sezione racchiude il contenuto vero e proprio del documento.
- Chiusura del tag </html>

L'HTML prevede tag specifici per far fronte a molte necessità di formattazione e per fornire molte funzionalità ma occorre ricordare che è stato concepito per definire il contenuto logico e non l'aspetto finale del documento. Pur essendo stato nel tempo piegato per far fronte a scopi presentazionali, l'HTML rimane un linguaggio che dovrebbe essere utilizzato solo per definire la struttura di un documento: per definire come il documento deve essere presentato occorre utilizzare, piuttosto, gli appositi Fogli di stile.

### HTML5

HTML5 si propone come evoluzione dell'HTML 4.01 e introduce molte novità finalizzate, principalmente, a separare in maniera sempre più netta la struttura delle pagine (definita dal markup) dall'aspetto grafico (definito dai CSS) e dai contenuti veri e propri. Fra gli obiettivi che si pone vi sono l'introduzione di nuovi comandi per funzioni fino ad ora ottenute in maniera non standard, garantire una buona compatibilità sui diversi browser e consentire l'utilizzo di applicazioni basate sul Web anche in assenza di collegamento a Internet. Ampiamente utilizzato, HTML5 è stato pubblicato come W3C Recommendation da Ottobre 2014.

### CSS

I fogli di stile a cascata (dall'inglese CSS Cascading Style Sheets) sono una tecnica che permette di fissare gli stili (per es. tipo di carattere, colori e spaziature) da applicare ai documenti HTML e XHTML. L'introduzione di tale tecnica si è resa necessaria proprio per separare i contenuti dalla formattazione e permettere così una programmazione più chiara e facile da utilizzare, sia per gli autori delle pagine HTML che per gli utenti.

Le regole per comporre i fogli di stile sono contenute in un insieme di direttive (Recommandations) emanate a partire dal 1996 dal W3C. Le specifiche CSS 2, naturale evoluzione dei CSS 1, sono state emanate nel 1998 e il CSS 2.1 nel 2004. Le specifiche CSS 3 sono costituite da sezioni separate dette "moduli" che hanno differenti stati di avanzamento e stabilità.

## In WebSite X5

WebSite X5 genera automaticamente codice HTML5 e utilizza i Fogli di stile (CSS 2.1 o CSS 3 a seconda del supporto garantito dai Browser) per definire come i contenuti devono essere visualizzati. La produzione di questo tipo di codice consente di ottenere una serie di rilevanti vantaggi, fra cui:

- aderenza agli standard internazionali;
- ampia compatibilità con i principali Browser;
- maggiori possibilità di una corretta e completa indicizzazione da parte dei Motori di ricerca.

Per quanto concerne l'utilizzo dei Fogli di stile, è bene sottolineare che le Pagine vengono costruite in maniera da poter essere correttamente fruite anche se l'Utente disattiva i CSS durante la navigazione. In questo caso, le Pagine vengono linearizzate: questo significa che si perdono le formattazioni e gli elementi grafici ma rimangono i contenuti presentati in maniera sequenziale e corredati da link interni (*skip link* altrimenti non visibili) che rendono più semplice la navigazione.

È possibile verificare la navigazione con i Fogli di stile disabilitati utilizzando le apposite funzioni messe a disposizione dai Browser.



Maggiori informazioni su HTML, CSS, standard, procedure di validazione del codice e molti altri argomenti correlati sono disponibili direttamente sul sito del World Wide Web Consortium (W3C): [www.w3.org](http://www.w3.org).

## 10.2 I Browser Web & il Browser di WebSite X5

Un Browser è un'applicazione software che consente all'Utente di visualizzare e interagire con le informazioni (testi, immagini, ecc.) presenti all'interno di una Pagina Web. Attualmente, sono disponibili numerosi Browser, fra cui i più noti e diffusi sono Microsoft Explorer®, Firefox®, Safari® e Google Chrome™.

Per procedere alla visualizzazione dei contenuti Web, i Browser sfruttano un motore di rendering, ovvero un software che, una volta scaricati i contenuti (per esempio una Pagina HTML) formatta le informazioni ad essi relative (per esempio, i CSS collegati) e li mostra sullo schermo. Browser diversi sfruttano motori di rendering diversi e questi ultimi si differenziano proprio per la qualità della renderizzazione, rispetto agli standard, e per la velocità della stessa. Ne consegue che una stessa Pagina Web può essere resa in maniera anche molto diversa in base al Browser utilizzato. In qualsiasi caso, dal momento che una Pagina Web non è una pagina stampata, un certo margine di variabilità è accettabile a patto che l'esperienza d'uso dell'Utente non ne risulti danneggiata.

Il modo migliore per ottenere Pagine Web compatibili con i principali Browser, nelle loro diverse versioni, è di creare un codice quanto più pulito e conforme agli standard.

WebSite X5, generando automaticamente codice HTML5 con CSS 2.1 o 3 collegati, è in grado di garantire piena compatibilità con tutti i principali Browser oltre che con dispositivi mobili come cellulari, palmari e smartphone.

### Il Browser interno di WebSite X5

Durante lo sviluppo di un Progetto è necessario poter verificare quale sarà il risultato finale e come verrà visualizzato il Sito una volta che sarà online. Per questo, WebSite X5 permette di richiamare, attraverso il pulsante *Anteprima* sempre disponibile (vedere, [L'ambiente di lavoro](#)), un'Anteprima del Sito in locale che viene mantenuta costantemente aggiornata (vedere, [Aggiorna Anteprima durante la modifica del Progetto](#) in finestra [Preferenze](#)).

Per la visualizzazione dell'Anteprima, WebSite X5 utilizza un suo Browser interno basato su Chromium (<http://www.chromium.org/>), il Browser open source da cui deriva Google Chrome™. Tale Browser interno presenta i seguenti comandi:



#### Indietro

Torna indietro alla Pagina precedentemente visitata.



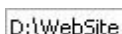
#### Avanti

Permette di andare avanti e aprire nuovamente una Pagina già visitata.



#### Pagina Iniziale

Torna alla Home Page del Sito.



#### Barra degli indirizzi

Riporta il percorso della Pagina visualizzata e/o permette di specificare il percorso della Pagina che si intende visualizzare. Per confermare l'indirizzo immesso è sufficiente premere il tasto INVIO.



#### Modifica questa Pagina

Torna al Programma, aprendo la Pagina al momento visualizzata in anteprima nel Browser direttamente all'interno della finestra [Creazione della Pagina](#), in modo da permetterne la modifica. Nel caso di Pagine appartenenti al [Blog](#), all'[Area Riservata](#) o al [E-commerce](#), questo pulsante permette di tornare alla relativa sezione del [Passo 1-](#)

[Impostazioni del Sito | Avanzate.](#)**Pulsanti Device**

Sono disponibili solo se è stata attivata la creazione di un *Sito Responsive* e vengono visualizzati in funzione del numero di breakpoint impostati per il Progetto: per esempio, in caso di 4 o più breakpoint vengono proposti il pulsante *Desktop*, il pulsante *Smartphone* e il pulsante *Tablet* che, in più, propone un sotto-menu per tutti i breakpoint intermedi.

Cliccando su un Pulsante Device la finestra in cui sono visualizzati i contenuti di pagina viene automaticamente ridimensionata alla risoluzione della visualizzazione relativa. Di default è attivo il Pulsante *Desktop* e i contenuti si adattano alla larghezza della finestra dell'Anteprima utilizzando tutto lo spazio disponibile.

**Mostra ordine di linearizzazione**

Disponibile solo se è stata attivata la creazione di un *Sito Responsive*, permette di fare in modo che in sovrapposizione sui contenuti della Pagina venga visualizzata l'indicazione del numero assunto nella procedura di ordinamento dall'Oggetto corrispondente.

**PRO Anteprima Mobile**

Richiama una finestra in cui è visualizzato un QR Code e riportato un indirizzo URL. Dopo aver connesso il proprio dispositivo mobile alla stessa rete del PC, è possibile inquadrare il QR Code o collegarsi alla URL indicata per visualizzare l'anteprima del Sito e verificarne così il comportamento.

**PRO Visualizza il Sito in un altro Browser**

Permette di visualizzare l'Anteprima del Sito utilizzando uno dei Browser installati sul computer. Cliccando sulla freccia a lato del pulsante si accede a un sotto-menu che propone tutti i Browser tra cui è possibile scegliere. Il Browser selezionato viene memorizzato come preferito e utilizzato fino a che non viene fatta una scelta diversa.

---

È possibile attivare la creazione di un *Sito Responsive* attraverso l'opzione *Sito Responsive* presente nella finestra [Risoluzioni e Responsive Design](#). In caso di *Sito Responsive* il Browser interno di WebSite X5 presenta anche una *Barra della risoluzione* sulla quale vengono visualizzati i breakpoint impostati per il Progetto.

---

Da segnalare che una volta aperta la finestra del Browser per avere l'anteprima in locale del Progetto a cui si sta lavorando, la Pagina visualizzata cambia automaticamente in base alla Pagina su cui si sta lavorando. Questo significa che se si passa a lavorare a una Pagina diversa, questa stessa Pagina viene aperta anche nell'Anteprima nel Browser.

L'impiego di un Browser interno per la visualizzazione dell'Anteprima del Sito in costruzione consente di ottenere i seguenti vantaggi:

- l'Anteprima non si sostituisce al Sito visualizzato nella finestra del Browser predefinito eventualmente aperta;
- l'Anteprima del Sito in costruzione viene aggiornata nella finestra del Browser interno e non porta all'apertura di finestre o schede diverse del Browser predefinito.

## 10.3 Motori di ricerca e Ottimizzazione SEO

Anche se si tende a parlare genericamente di "motori", in realtà è possibile distinguere tra 2 diversi sistemi di ricerca su Web:

### ▪ Directory

Possono essere definite come cataloghi di siti: personale umano, sulla base di segnalazioni esterne, seleziona i siti e li cataloga secondo una classificazione per tipo.

L'inserimento nella categoria può essere sia a pagamento che gratuita. In genere, per incrementare le loro banche dati, le directory utilizzano come seconda sorgente dei motori con i quali stringono degli accordi: di conseguenza, l'inserimento in alcune directory può essere importante per migliorare il posizionamento sui motori che vi fanno riferimento (per esempio, essere in Dmoz aiuta il posizionamento su Google™).

Directory famose sono Yahoo, Virgilio, Arianna, Dmoz.

### ▪ Motori

Possono essere definiti come database di pagine di siti. Anche se su alcuni motori è possibile richiedere l'inserimento dei siti, nella maggior parte dei casi tale inserimento avviene grazie al passaggio di uno spider che scandaglia il Web seguendo le catene di link che partono dalle pagine già presenti nel database.

Dunque, il lavoro di un motore si divide in 3 fasi:

1. Analisi del Web tramite l'impiego di spider (o crawler o robot). È importante sapere che gli spider possono essere assimilati a un browser dalle capacità di lettura piuttosto limitate: dunque, un motore non legge tutte le parti grafiche di un sito, le animazioni Flash (anche se sono stati fatti dei passi avanti in merito), il codice JavaScript, le parti in ASP o in PHP.
2. Catalogazione delle pagine ottenute, secondo criteri che possono variare da un motore all'altro.
3. Risposta alle richieste dell'utente. Per fornire una risposta a una richiesta il motore deve poter valutare la rilevanza delle pagine rispetto alla richiesta: estrapolati dal database i documenti che contengono la parola chiave immessa dall'utente, ne viene stabilita la rilevanza attraverso algoritmi proprietari che vengono nel tempo sempre più affinati. Alla fine i risultati vengono forniti

nelle SERP (Search Engine Result Pages, Pagine dei risultati dei motori di ricerca).

Fra i Motori di ricerca il più noto e utilizzato è sicuramente Google™. I Motori di ricerca italiani più utilizzati sono Libero e Virgilio che, però, si limitano a riproporre i risultati di Google™.

## Come e perché essere presenti nei Motori

Il Web rappresenta ormai un bacino immenso di informazioni e le statistiche confermano che gli utenti ricorrono soprattutto ai Motori di ricerca per orientarsi e individuare le pagine di interesse. Da questa semplice considerazione emerge quanto sia importante comparire nei risultati dei Motori di ricerca (SERP) per le parole chiave identificate.

Realisticamente, ottenere un buon posizionamento su chiavi significative presuppone una strategia a lungo termine, più o meno articolata e complessa in relazione a quanto si è disposti ad investire e agli obiettivi che si vogliono ottenere.

Le scelte e le attività che concorrono a rendere e a mantenere visibile un sito su un Motore sono numerose e molteplici ma fra queste occorre soffermarsi su:

### ▪ La scelta delle chiavi

Per "chiave" si intende la parola o il gruppo di parole che il navigatore inserisce come stringa di ricerca sui motori. Per selezionare le chiavi su cui lavorare è possibile procedere nel seguente modo:

1. Stendere un primo elenco di chiavi che risultano essere attinenti ai temi trattati nel sito. Un buon suggerimento per stendere tale elenco è di provare a immaginare quali parole gli utenti potrebbero utilizzare per cercare il sito in questione; un'altra strategia è di cercare di individuare per quali chiavi sono ottimizzati i siti dei diretti concorrenti.
2. Effettuare un'analisi sulle statistiche fornite da alcuni motori per identificare e privilegiare le chiavi maggiormente ricercate e, quindi, in grado di generare un maggior traffico.
3. Utilizzare i tool di suggerimenti di Google™ per ampliare la lista con le chiavi collegate.

### ▪ L'ottimizzazione

Per ottimizzazione si intendono le attività intraprese per far sì che le pagine di un sito piacciono ai motori di ricerca e, di conseguenza, risultino ben posizionate su specifiche chiavi.

Innanzitutto occorre ordinare le chiavi identificate in modo da ottenere una piramide con in cima la chiave più importante, al secondo livello un gruppo di 2 o 3 chiavi leggermente meno importanti e così a scendere fino alla base con tutte le chiavi rimanenti e in qualche modo collegate. Ogni pagina del sito dovrà essere ottimizzata per una sola parola chiave, la più importante, e dovrà avere una leggera ottimizzazione per le chiavi poste al secondo livello della piramide. Considerando l'intero sito è importante che vi siano molte pagine ottimizzate per la chiave al primo livello e un numero inferiore di pagine ottimizzate in modo da avere le chiavi di secondo livello come chiavi principali.

A questo punto occorre utilizzare le chiavi per la composizione di tag, meta-tag e contenuti.

#### ▪ Tag <Title>

Rappresenta uno degli elementi più importanti per il posizionamento di una pagina: basti pensare che, quando effettua una ricerca, Google™ guarda per prima cosa il contenuto del tag <Title> cercando di confrontare le parole in esso contenute con quelle presenti nel testo e nei link della pagina.

Dunque, un buon Title deve:

- essere composto da 2/4 parole e non superare, comunque, i 60 caratteri;
- contenere la chiave più importante senza essere esattamente uguale alla chiave;
- essere coerente con la pagina e non essere uguale per tutto il sito.

#### ▪ Meta Tag <Description>

In molti casi, viene visualizzata assieme al Title nella pagina dei risultati (SERP) e le statistiche confermano che i click sulle prime posizioni sono influenzate proprio dalla descrizione e da quanto questa risulta in grado di attirare l'attenzione dell'utente, in relazione ai suoi interessi.

Una buona Description deve:

- essere composta da una frase di senso compiuto;
- contenere la chiave più importante e alcune di secondo livello;
- essere coerente con la pagina e non essere uguale per tutto il sito;
- essere in grado di attirare l'attenzione e dare informazioni rilevanti.

#### ▪ Attributo ALT

L'attributo ALT del TAG <IMG> serve per prevedere un'alternativa testuale che possa essere utilizzata in tutte le situazioni in cui l'elemento <IMG> stesso non può essere visualizzato: per esempio, a causa di un errato caricamento, oppure perchè si sta navigando attraverso browser testuali o screen reader.

Mentre le immagini non vengono prese in considerazione dai Motori, le alternative testuali ad esse collegate vengono considerate a tutti gli effetti come parti integranti del testo.

Ai fini dell'accessibilità del sito, l'alternativa testuale non deve essere una semplice descrizione dell'immagine ma avere la stessa funzione che l'immagine stessa ha nel contesto della pagina.

Ai fini dell'ottimizzazione, l'attributo ALT deve:

- essere composta da una frase di senso compiuto;
  - avere lo stesso tema della pagina;
  - devono essere tutte diverse;
  - se possibile, deve essere attinente all'immagine ed al nome del file dell'immagine;
  - almeno una nella pagina, deve contenere la chiave principale;
  - buona parte delle chiavi principali dovrebbe trovare posto in un ALT.
- **Attributo Title**  
L'attributo Title del TAG <A> serve per prevedere un testo che viene visualizzato nella Tooltip che compare quando si posiziona il mouse sul collegamento. Lo scopo di questa nota è di rendere chiaro all'utente cosa accade attivando il collegamento: si apre una nuova finestra, viene proposto un file .PDF, ecc.  
Ai fini dell'ottimizzazione del sito, l'attributo Title dei link dovrebbe:
- essere composto da una frase di senso compiuto;
  - essere attinente alla pagina puntata dal link;
  - se possibile, devono avere lo stesso tema della pagina;
  - devono essere tutti diversi;
  - almeno uno nella pagina, deve contenere la chiave principale;
  - buona parte delle chiavi principali dovrebbe avere un attributo Title che le contenga.
- **Meta Tag <Keywords>**  
Originariamente importante, visto l'abuso che ne è stato fatto, non è più così considerato dai Motori.  
Un buon Meta Tag <Keywords> dovrebbe:
- contenere la chiave principale della pagina;
  - contenere alcune delle chiavi di secondo livello;
  - contenere solo parole presenti nel testo visibile della pagina o negli ALT delle immagini;
  - essere di tre, quattro frasi chiave al massimo, separate da virgola.
- **Immagini**  
Le immagini concorrono a definire l'argomento di una pagina e, in qualsiasi caso, possono essere loro stesse il risultato di una ricerca.  
Per le immagini si dovrebbe:
- scegliere un nome attinente sia all'immagine che alla pagina;
  - se possibile, il nome dell'immagine dovrebbe contenere la chiave principale;
  - ogni immagine dovrebbe avere un nome diverso e contenere chiavi diverse;
  - seguire quanto indicato sopra per la clausola ALT;
  - inserire l'immagine in una parte di testo che tratti lo stesso argomento.
- **Link out-bound**  
Si definiscono link out-bound i collegamenti che dalla pagina di un sito puntano a pagine di altri siti: sono molto importanti per il posizionamento dal momento che consentono di aumentare l'attinenza a un tema. È presumibile, infatti, che i link leghino pagine fra loro in relazione consentendo a chi naviga di estendere le proprie ricerche in maniera pertinente.  
Nel creare link out-bound ci si dovrebbe attenere alle seguenti regole generali:
- ogni pagina dovrebbe contenere un paio di link in uscita dal sito, al massimo 5 o 6;
  - è opportuno linkare pagine a tema;
  - i link devono avere un testo alternativo a tema con la pagina puntata e, se possibile, con quella da cui parte il link;
  - del gruppo di link in uscita, almeno uno dovrebbe contenere la chiave principale della pagina;
  - i title del link deve essere a tema con la pagina puntata e, se possibile, con la pagina di partenza;
  - i link devono essere periodicamente controllati, per rimuovere quelli che puntano a pagine non più esistenti;
  - se possibile, qualche link dovrebbe essere nel testo della pagina, in una parte attinente allo stesso;
  - mai puntare siti penalizzati o spam-engine.
- **I testi**  
I testi delle pagine sono il fattore più importante in relazione al posizionamento. Ogni pagina dovrebbe trattare un unico argomento in modo da incrementare l'attinenza al tema. Il testo della pagina deve essere ovviamente significativo e, anche per quanto riguarda le dimensioni, consistente: almeno 250 parole, ma ancor meglio 400 o 500 parole. Le chiavi identificate devono essere riprese all'interno dei testi ma occorre prestare attenzione al numero delle loro ripetizioni (key density): chiavi di una singola parola dovrebbero avere una densità del 10%, chiavi di due parole, invece, di circa il 15-20%. È importante che soprattutto la chiave più importante abbia un buon numero di ripetizioni ma è altrettanto fondamentale non eccedere nel ripetere la stessa chiave (key stuffing). Nel sito, nel complesso, ci deve essere un numero di pagine dedicate alla chiave più importante superiore di quelle dedicate a chiavi meno importanti.

## In WebSite X5

Il primo fattore da sottolineare per spiegare come WebSite X5 favorisca l'indicizzazione e il posizionamento dei siti creati sui Motori di ricerca riguarda il tipo di codice generato: WebSite X5 genera, del tutto automaticamente, pagine in HTML5 e gestisce la

---



presentazione dei contenuti attraverso fogli di stile (CSS) collegati. Il codice "standard compliance" generato piace ai Motori di ricerca perché può essere facilmente interpretato dagli spider, ovvero dai software impiegati per scandagliare la rete alla ricerca di nuove pagine da inserire nei database.

Detto questo, occorre poi evidenziare come WebSite X5 consenta di intervenire su Tag, Meta Tag e attributi sopra citati, al fine di consentire l'ottimizzazione delle pagine sulle chiavi identificate. In più, WebSite X5 crea e collega in automatico la mappa del sito, con collegamenti testuali a tutte le pagine presenti: la SiteMap rappresenta uno strumento prezioso per i Motori dal momento che la possono utilizzare per raggiungere tutte le pagine presenti e indicizzarle.

Infine, l'edizione Pro di WebSite X5 permette di procedere all'analisi del Sito: in questo modo è semplice identificare eventuali errori commessi o quali ottimizzazioni è ancora possibile effettuare prima di procedere all'effettiva pubblicazione online.

## 10.4 Font standard e Web Font

La scelta di un font è un passo molto importante da compiere perché influisce in maniera rilevante sulla resa grafica di una Pagina Web. Per rendersene conto, è sufficiente dire che oltre il 90% delle informazioni sul Web sono testuali. Diventa fondamentale, dunque, utilizzare per i testi di un Sito font non solo belli ma anche facilmente leggibili su schermo, oltre che avere la certezza che tutti i nostri Visitatori li possano visualizzare correttamente, a prescindere dal dispositivo e dal Browser che utilizzano per la navigazione.

### Leggibilità dei font

La leggibilità di un font dipende essenzialmente da fattori quali: il genere a cui appartiene, la "altezza x" e la dimensione generale del carattere.

- **Genere** - Per quanto riguarda il genere, sul Web risultano più leggibili i font *sans-serif* (senza grazie o a bastoni, come l'Arial o l'Elvetica) mentre quelli *serif* (con grazie, come Times New Roman, Georgia o Palatino) vanno molto meglio per i documenti stampati. I font *cursiv* (corsivi, come l'Arabic) e *fantasy* (fantasia, come Symbolix), invece, non sono molto supportati dai Browser. Infine, i font *monospace* (monospaziati, come Courier) se utilizzati per testi molto lunghi tendono ad affaticare la vista e, solitamente, su Web vengono impiegati solo per pubblicare snippet di codice.
- **Altezza x** - Per "altezza x" si intende proprio l'altezza che viene assunta dal carattere della x minuscola. Un font come il Times New Roman ha, per esempio, una leggibilità media sullo schermo di un computer perché ha un'altezza x moderata. Al contrario, un carattere come il Verdana, progettato specificatamente per essere letto a schermo, ha un'altezza della x molto elevata, soprattutto se paragonata ad altri tipi di carattere con la stessa dimensione di punti.

### I font standard o Web Safe Font

Oltre alla leggibilità, fino a quando non è stato introdotto CSS3, un altro fattore che influiva pesantemente sulla scelta dei font per le Pagine Web era il supporto offerto dai Browser. Di fatto si era obbligati ad utilizzare unicamente font standard, ovvero set di caratteri universalmente diffusi e quindi già presenti sulla maggior parte dei computer.

In pratica, quando si sviluppa una Pagina Web si dice al client quale font utilizzare per renderizzare il testo. Il client cerca tra i font presenti sul computer in uso per vedere se è disponibile quello richiesto: se è presente, procede come da istruzioni; in caso contrario, utilizza un font di default.

Questo meccanismo imponeva, dunque, di utilizzare sempre gli stessi font (Arial, Verdana, Georgia e pochi altri) al fine di poter mantenere il risultato visuale voluto per le proprie Pagine Web, limitando fortemente la creatività degli autori.

### I font non standard o Web Font

Con CSS3, è stata introdotta la possibilità di utilizzare nelle Pagine Web anche font non standard: attraverso il comando `@font-face`, infatti, è possibile inviare al client il file (nei formati TTF, EOT, WOFF o SVG a seconda del Browser in uso) contenente il set di caratteri da utilizzare per una specifica pagina.

In questo modo il client non deve più cercare se il font è già installato sul computer in uso ma utilizza direttamente il set di caratteri collegato al foglio di stile della Pagina stessa.

Dunque, grazie ai CSS3 è diventato possibile inserire in una Pagina Web qualsiasi Web Font facendolo scaricare direttamente all'utente.

Esistono 2 tecniche principali per utilizzare i Web Fonts:

- usare font presenti sul nostro computer, pubblicando i file dei font (nelle diverse estensioni) sul server Web del Sito;
- usare un servizio esterno, come [Google Fonts™](#) (gratuito) o [Adobe Typekit](#) (a pagamento), che offrono Web Fonts già pronti all'uso da richiamare attraverso i fogli di stile (CSS) delle Pagine del Sito.

Uno svantaggio di queste soluzioni è che i Web Fonts dovranno essere scaricati dall'utente, quindi avranno un impatto più o meno significativo sul tempo di caricamento della Pagina. A fronte di questo, il vantaggio che offrono è che si ha molta più libertà nella formattazione dei testi e la possibilità di ottenere dei layout più belli e interessanti. Nel caso, dei Google Fonts, inoltre, i font rimangono

archiviati sui server di Google e non devono neanche essere pubblicati sul server del Sito Web.

### Qualche consiglio

Ora che grazie ai Web Fonts anche su Web si può godere della stessa libertà creativa a cui si è abituati lavorando su Desktop, occorre fare attenzione a non abusarne. Alcuni consigli a cui sarebbe bene attenersi:

- È meglio utilizzare pochi font e poche dimensioni: le Pagine avranno un aspetto più chiaro e ordinato.
- È necessario evitare cambianti casuali e applicare lo stesso tipo di carattere e la stessa combinazione di stili in tutte le pagine: il Sito risulterà più omogeneo e coerente.
- È importante integrare nelle Pagine solo i Web Fonts, e i relativi stili, effettivamente utilizzati: i file dei Web Fonts devono essere scaricati dall'utente e, di conseguenza, occorre valutarne l'impatto sui tempi di caricamento delle Pagine.
- È importante verificare sempre le licenze d'uso dei font utilizzati: esistono font utilizzabili gratuitamente sul Web, altri che possono essere usati solo per la stampa o solo in determinate condizioni e ogni caso va valutato singolarmente.

### Utilizzare i Web Fonts in WebSite X5

Sono numerosi i punti in cui WebSite X5 permette di scegliere il font da utilizzare: ovviamente l'opzione per la selezione del font è disponibile nell'editor dell'Oggetto Testo ma anche nell'editor del Intestazione/Piè di pagina del Modello grafico e, più in generale, tutte le volte che è previsto un testo, sia questo un contenuto, una voce di menu, un'etichetta, ecc...

In ogni caso, la scelta del tipo di carattere viene effettuata attraverso un menu nel quale vengono automaticamente visualizzati tutti i font installati sul computer. Questa lista può essere ampliata aggiungendo, senza doverli installare sul sistema, Web Fonts ripresi da Internet (vedere, [Come utilizzare i Web Fonts](#)).

Nel menu di selezione, tutti i font di sistema disponibili e i Web Fonts aggiunti sono elencati insieme in ordine alfabetico ma sono facilmente distinguibili grazie all'icona che li affianca:

I tipi di font sono facilmente distinguibili grazie alle icone associate:



Google Fonts: font integrati attraverso la finestra [Aggiungi Web Font](#) di WebSite X5 e collegati al server Google.



Online Web Fonts: font integrati attraverso la finestra [Aggiungi Web Font](#) di WebSite X5 e collegati ai server del servizio che offre i font.



Offline Web Fonts: font integrati attraverso la finestra [Aggiungi Web Font](#) di WebSite X5 e pubblicati sul server Web del Sito.

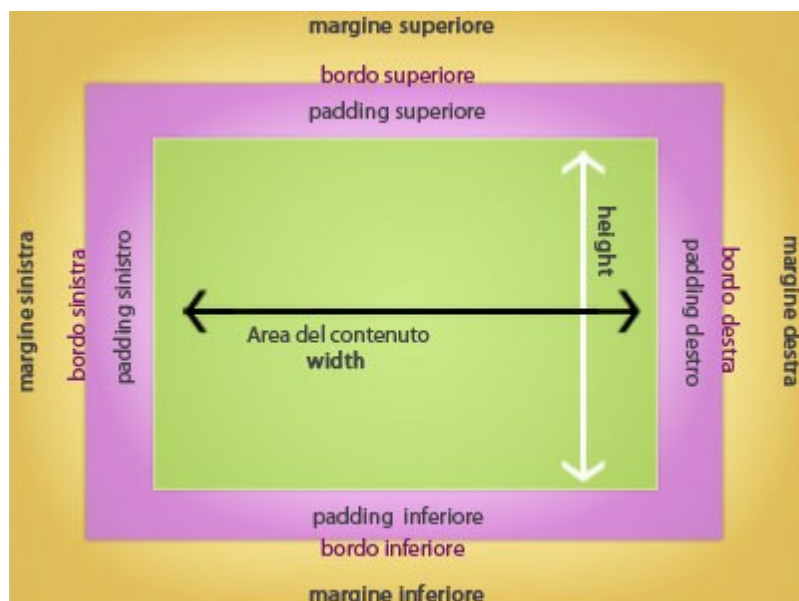
## 10.5 Il Box Model in WebSite X5

In WebSite X5 le Pagine vengono create attraverso l'ausilio di una [Griglia](#) e l'impaginazione può essere perfezionata agendo sui margini degli Oggetti contenuti nelle Celle, modificabili grazie alle opzioni disponibili nella finestra *Margine e Allineamento* richiamata dal pulsante *Margini* presente nella barra strumenti del [Passo 4 - Creazione della Pagina](#).

Per meglio comprendere cosa si intende per Margine e riuscire ad agire con precisione sull'impaginazione dei contenuti è necessario comprendere il Box Model utilizzato.

Quando si scrive il codice di una Pagina Web, tutti gli elementi HTML vengono considerati come dei blocchi (o box) e tutto l'insieme di regole che gestisce l'aspetto visuale di tali elementi blocco viene indicato come Box Model. Ogni box comprende un certo numero di componenti di base, ciascuno modificabile con proprietà dei CSS: margini, bordi, padding e contenuto.

L'immagine seguente illustra le parti del Box Model:



In WebSite X5 la Griglia di impaginazione proposta identifica una serie di Celle in cui è possibile inserire i diversi Oggetti. A voler essere più precisi, ogni Oggetto viene inserito in un contenitore che, a sua volta, è inserito all'interno di una Cella della Griglia di impaginazione. Per ciascuna di tali Celle si applica il Box Model illustrato.

Pertanto gli elementi sono:

- Contenuto (area in verde): è il contenuto inserito attraverso il trascinamento di uno degli Oggetti disponibili.
- Margine interno (area in fucsia): è lo spazio tra l'Oggetto attuale e il bordo del suo contenitore.
- Bordo: è il bordo del contenitore dell'Oggetto; l'aspetto di tale bordo può essere definito attraverso le opzioni della finestra [Stile dell'Oggetto](#).
- Margine esterno (area in arancio): è lo spazio tra il bordo del contenitore dell'Oggetto e i bordi della [Griglia di impaginazione](#).

Date queste definizioni, lo spazio tra due Oggetti affiancati (in orizzontale o in verticale) è pari alla somma dei Margini Esterni impostati per le Celle che li contengono.

## 10.6 Feed RSS: definizioni ed usi

In linea generale, RSS (acronimo di RDF Site Summary ed anche di Really Simple Syndication) può essere definito come uno dei più popolari formati per la distribuzione di contenuti Web. Da un punto di vista più tecnico, invece, un Feed RSS non è altro che un file XML che contiene in forma strutturata informazioni sulla Pagina al quale è legato e sui contenuti della stessa.

Il principio di funzionamento è semplice: molti Siti, soprattutto Blog, Forum, testate giornalistiche e Portali, presentano un Feed RSS sulle proprie Pagine attraverso il quale offrono notizie costantemente aggiornate. L'utente interessato può indicare al proprio programma news aggregator (sono disponibili anche servizi on-line e funzioni integrate direttamente nel Browser) i feed di suo interesse: il news aggregator li controlla con frequenza specificabile e riporta le novità individuate consentendo di leggere le news in modo del tutto identico a quanto consentono di fare i programmi di posta elettronica con le e-mail.

Derivano alcuni importanti vantaggi:

- utilizzando un news aggregator l'utente risparmia il tempo che dovrebbe dedicare a controllare su tutti i Siti di suo interesse se sono state pubblicate delle news;
- alcuni news aggregator consentono di produrre le news in formato solo testo rendendole facilmente fruibili anche da cellulare;
- grazie al meccanismo dei Feed RSS l'utente può confezionarsi un Web su misura.

### Un po' di storia

Il formato RSS fu lanciato da Netscape che nel 1999 produsse la versione 0.90 per gestire i contenuti del portale My Netscape Network. Seguì una versione più semplificata, la 0.91, ma poi Netscape ne abbandonò lo sviluppo.

Il formato venne quindi ripreso da Dave Winer come base dei sistemi di content management di Userland e, nel contempo, un gruppo di sviluppatori iniziò a lavorare su un altro formato di syndication basato su RDF, uno dei linguaggi standard del W3C, rilasciando la

specifica RSS 1.0.

Non condividendo certi aspetti di complessità di RSS 1.0, Dave Winer proseguì per la propria strada, dando nuova vita al vecchio formato e rilasciando le versioni RSS 0.92, 0.93, 0.94, fino all'ultima: RSS 2.0. Per evidenziare la distanza da RSS 1.0 e sottolineare il carattere di semplicità della sua proposta, Winer ha dato al suo formato il nome di "Really Simple Syndication".

La situazione, dunque, è che ci sono due formati concorrenti per fare essenzialmente la stessa cosa: RSS 2.0 punta alla semplicità mentre RSS 1.0 guarda alla ricchezza semantica e all'estendibilità con moduli esterni. In più, i feed in formato RSS 0.91 o 0.92 sono ancora molto utilizzati, principalmente per la loro semplicità e per il fatto di essere più che sufficienti per una syndication di base.

Chi utilizza RSS non si deve preoccupare, comunque, dell'esistenza di tali formati: i news aggregator sono in grado di leggere tranquillamente tutti i formati. Il problema si pone soltanto per chi deve produrre un feed che, quindi, deve valutare cosa offrono i due formati.

### I news aggregator

I news aggregator sono "lettori" di feed RSS: sono programmi attraverso i quali è possibile aggregare, interpretare e visualizzare dati scritti e distribuiti in questo dialetto di XML.

Per molti aspetti, gli aggregator sono simili ai programmi di posta elettronica, riproponendone l'interfaccia che prevede il classico layout a tre pannelli. In genere, nel pannello a sinistra trova posto la lista dei feed sottoscritti. Selezionandone uno, nel pannello superiore destro viene visualizzato l'elenco dei titoli, mentre in quello inferiore viene proposto il testo degli articoli o un loro riassunto. Tutti i principali news aggregator prevedono poi meccanismi per evidenziare gli articoli non letti e il loro numero o per contrassegnare gli stessi come letti o non letti.

Oltre all'interfaccia, anche il metodo di funzionamento è simile a quello dei client di posta elettronica: una volta sottoscritti i feed, si apre il news aggregator, si scaricano gli aggiornamenti e si leggono i contenuti.

Oltre ai news aggregator che si possono scaricare direttamente da Internet, è possibile sfruttare direttamente i Browser solitamente impiegati per navigare sul Web. Per venire incontro ai propri utenti, infatti, sia Microsoft che Mozilla hanno deciso di integrare nelle nuove versioni dei loro Browser (da Internet Explorer 7 e Mozilla Firefox 2.0) la funzionalità grazie alla quale, attraverso un foglio di stile, il contenuto grezzo di un feed viene formattato in modo da poter essere visualizzato in modo decisamente più user friendly (come succedeva già con Safari di Apple). Entrambe i Browser hanno lavorato molto su diverse funzioni orientate a questa tecnologia: fra queste, anche sull'individuazione dei feed associati ad una pagina attraverso l'autodiscovery link grazie al quale, ogni qualvolta si sta navigando su un sito che offre un feed RSS o Atom, il Browser avverte l'utente della sua presenza offrendo una lista di funzioni correlate.

### Come e dove trovare feed da sottoscrivere

Un primo indicatore della disponibilità di feed da sottoscrivere, specie sui Blog, è la presenza di alcune piccole icone:



In alternativa, si può trovare la parola "Syndication".

In genere sono semplici link che puntano al documento RSS. Per sottoscrivere il feed sarà sufficiente ricavare l'URL del documento (Click destro sull'immagine > Copia collegamento) e incollarlo nella casella che ogni programma ha in dotazione per aggiungere un nuovo feed.

### Il Feed RSS in WebSite X5

WebSite X5 consente di creare e gestire un Feed RSS senza preoccuparsi dell'implementazione del codice: è sufficiente specificare alcuni parametri generali e preoccuparsi della redazione delle notizie, il programma produrrà automaticamente i file XML relativi secondo il formato RSS 2.0.

Una volta aperto il Feed RSS, è possibile renderlo disponibile sul Sito prevedendo un apposito link testuale o un bottone (analoghi a quelli sopra presentati), magari posizionato direttamente nell'Intestazione del Modello. WebSite X5 consente di ricreare tale bottone utilizzando l'apposito link presente nella finestra [Collegamento](#).

## 10.7 Blog: caratteristiche e funzionamento

Wikipedia definisce il **Blog** come un **diario in rete**.

La parola "blog" nasce dalla contrazione di "web log", ovvero "traccia su rete". Precisamente, il termine "weblog" è stato introdotto nel 1997 da Jorn Barger che lo utilizzò nel suo sito personale; la versione tronca "blog" è stata invece creata da Peter Merholz che nel 1999 ha usato la frase "weblog" nel suo sito dando così origine al verbo "to blog" (ovvero: bloggare, scrivere un blog).

I weblog sono nati come un fenomeno dal basso, configurandosi come l'espressione di persone che semplicemente avevano qualcosa da dire e che hanno trovato nel Web uno strumento per poterlo fare agevolmente. Il fenomeno ha incominciato a prendere piede in America nel 2001 ed ha poi conosciuto una crescita esplosiva, diventando una moda anche in Italia grazie alla nascita dei

primi servizi gratuiti dedicati.

I Blog si caratterizzano per la **struttura** che assumono, per i **contenuti** che presentano e per la **forma** in cui tali contenuti sono scritti.

### La struttura

Dunque un Blog è un Sito Web dove chi scrive (*blogger*) può pubblicare storie, informazioni, opinioni o, più in generale, ciò che vuole comunicare e condividere in completa autonomia, componendo in questo modo una sorta di diario personale.

I Blog attualmente presentano una struttura abbastanza standardizzata dove ogni articolo (o *post*) è numerato ed è contenuto in una pagina dedicata che, oltre al messaggio, presenta alcuni strumenti accessori come i commenti lasciati dai lettori. I post sono generalmente associati a delle categorie tematiche (*thread*) che costituiscono, di conseguenza, il primo dei due archivi più comuni. Il secondo è l'archivio per data, dove è possibile navigare i messaggi inseriti in un periodo temporale stabilito: generalmente un mese. Gli articoli vengono proposti in ordine inverso rispetto a quello di inserimento, dal più recente al più vecchio, e possono essere completati con immagini, contributi audio e video e link ad altri siti di interesse. Ogni post può essere individuato univocamente attraverso un *permalink*, ovvero un link che punta direttamente a quell'articolo. La sezione che contiene i link ad altri blog è definita *blogrol*.

A seconda delle necessità il blog può offrire anche altri strumenti accessori, come ad esempio un motore di ricerca interno e i Feed RSS: dal momento che un Blog prevede aggiornamenti frequenti e non organizzati, tali strumenti sono molto utili per agevolare gli utenti nella consultazione dei contenuti.

### I contenuti

La vera essenza di un Blog sta nei contenuti: i messaggi sono generalmente una via di mezzo tra una notizia ed un articolo e spesso presentano una descrizione breve che ne riepiloga il senso, anche nell'ottica della struttura del Feed RSS.

I contenuti generalmente sono riconducibili ad una o più categorie del blog e, come detto, sono pubblicati in ordine cronologico. Gli argomenti dei post possono essere i più disparati a seconda del tipo di Blog. Sicuramente, la maggior parte dei blogger usa il Blog come diario personale, per far conoscere i propri sentimenti e le proprie opinioni ai lettori che, passando di link in link, si muovono per la blogsfera. Sono molto diffusi anche i blog tenuti da giornalisti, o aspiranti tali, e da scrittori; i blog umoristici, ironici o satirici; i blog mono-tematici dedicati ad un hobby o una passione dell'autore; i Blog Politici o di attualità; i Blog aziendali.

Fatta eccezione per quelli istituzionali o aziendali, i Blog normalmente non prevedono tempistiche o scadenze per la pubblicazione: è l'autore ad organizzarsi e spesso il Blog diventa il diario dove raccogliere i propri pensieri più o meno di getto, senza porsi particolari ordini o schemi.

### La forma

Strettamente legata ai contenuti è la forma: tipicamente i Blog sono scritti in prima persona dal momento che i contenuti sono normalmente il frutto di commenti, riflessioni e rielaborazioni personali. Non a caso, molti definiscono il Blog come un monologo scritto o, se si preferisce, la trascrizione dei propri pensieri.

Anche nel caso di Blog aziendali o commerciali i post mantengono quasi sempre la prima persona volendo rappresentare una voce più informale rispetto al sito Internet ufficiale.

### Il Blog in WebSite X5

WebSite X5 consente di creare e gestire un Blog in maniera molto semplice. Permette di procedere rapidamente nella composizione e pubblicazione dei post; di arricchire gli articoli con contributi multimediali quali immagini, audio e video; di attivare la ricezione di commenti e di sfruttare un apposito pannello di controllo on-line per gestirne la visualizzazione.

Il Blog realizzato presenterà tutti gli strumenti di ricerca e navigazione tipici: motore di ricerca interno, elenco degli articoli recenti, archivio per categorie e per mese, nuvole. I post inseriti verranno pubblicati uno di seguito all'altro nella pagina principale e verranno presentati in maniera completa ciascuno in una pagina dedicata.

Dato che WebSite X5 risolve tutti gli aspetti tecnici, occorre occuparsi unicamente degli aspetti redazionali ricordando che per creare un Blog di successo è consigliabile:

- Scegliere che tipo di Blog si vuole creare. È bene scegliere un'identità e un titolo che catturi l'essenza del Blog.
- Scrivere almeno un post ogni giorno o, perlomeno, aggiornarlo con una certa regolarità. Nel caso di Blog istituzionali sarebbe bene stabilire un calendario per la pubblicazione degli interventi.
- Scrivere e inserire materiale per almeno un mese prima di pubblicizzare il Blog. In questo modo si ha la possibilità di fare delle valutazioni ed eventualmente delle correzioni, al fine di orientare il Blog nella direzione desiderata.
- Quando il Blog ha preso forma per contenuti e stile, pubblicizzarlo parlandone ad amici e conoscenti o, nel caso di enti e aziende, utilizzando i canali più consoni (comunicati stampa, new sletter, ecc.).
- Per aumentare la popolarità del Blog in Internet, cercare altri Blog correlati per gli argomenti trattati e utilizzarli per far conoscere il proprio. In pratica, occorre leggere i post pubblicati sui Blog identificati e lasciare dei commenti, possibilmente pertinenti e

costruttivi, ricordando di riportare al fondo un link al proprio Blog. Attenzione a non violare le regole editoriali dei Blog visitati!

- Costruire una rete di contatti con le altre persone nella blogosfera e incontrare degli amici online: questo è il modo migliore per far leggere il proprio Blog.

Se si riesce a rendere il proprio Blog popolare, per il numero di visite che riceve, e autorevole, per la qualità dei contenuti che offre, si potrà anche valutare la possibilità di trasformarlo in uno strumento di guadagno grazie all'inserimento della pubblicità.

## 10.8 App Mobile: definizioni ed usi

Un'Applicazione per Mobile o, più semplicemente, un'App Mobile, non è altro che un'applicazione software progettata per funzionare su smartphone, tablet o qualsiasi altro dispositivo mobile.

Lo scopo delle App è di ampliare le capacità native dei dispositivi sui quali vengono installate in modo da permettere all'Utente di poter fruire di nuovi servizi o strumenti. Inizialmente le App Mobile erano dedicate esclusivamente alla produttività individuale e aziendale e si concretizzavano, per esempio, in strumenti di CRM, posta elettronica, calendario e banche dati. In seguito, grazie alla rapida diffusione dei dispositivi Mobile e alla crescente domanda di nuove App, il campo di sviluppo si è notevolmente esteso ed oggi esistono centinaia di migliaia di App. Virtualmente c'è un App per tutto: per il gioco; per leggere riviste online; per scattare ed ritoccare le foto; per cercare un'indicazione stradale; per acquistare un biglietto, un prodotto, un servizio; e tanto altro ancora.

### Tipi di App

Oltre alle App Mobile, esistono altri due tipi di applicazioni:

- **Web App:** a differenza delle App Mobile che vengono installate direttamente sul dispositivo dell'Utente, le Web App si risolvono in un collegamento con un applicativo remoto. Per funzionare, quindi, richiedono l'accesso a Internet e le loro prestazioni dipendono dalla velocità di connessione.
- **App native:** sono applicazioni create appositamente per uno specifico Sistema Operativo e che sfruttano le API (ovvero le Interfacce di Programmazione di un'Applicazione) messe a disposizione dal costruttore del Sistema Operativo stesso.

### Distribuzione delle App

In genere le App vengono sviluppate per diversi tipi di Sistemi Operativi mobili e non tutte sono compatibili con ogni tipo di Sistema Operativo.

Ogni distributore digitale che gestisce la distribuzione delle App è vincolato a uno specifico Sistema Operativo.

I principali Sistemi Operativi per dispositivi mobili con relativo distributore sono:

- **Android:** il distributore ufficiale è [Google Play](#) ma viene distribuito anche su [App-Shop](#) di Amazon.
- **BlackBerry OS:** il distributore ufficiale è [BlackBerry App World](#).
- **iOS:** il distributore ufficiale è l'[App Store](#) di Apple.
- **Windows Phone:** il distributore ufficiale è [Windows Phone Store](#).

### L'App Mobile di WebSite X5: WebSite X5 Manager

[WebSite X5 Manager](#) è un App pensata per permettere agli Amministratori di gestire tutti i loro Siti Web anche quando non sono a casa o in ufficio e possono utilizzare solo tablet e/o smartphone.

*Web Site X5 Manager* è disponibile sia per iOS che per Android ed scaricabile gratuitamente sia dall'App Store che da Google Play. Una volta installata, gli Amministratori possono facilmente loggarsi utilizzando le credenziali impostate nella sezione [Gestione Accessi](#) accedendo così a una dashboard che offre una panoramica di tutte le informazioni raccolte nelle sezioni interne.

Dalla dashboard o attraverso il menu, in base alle funzioni attivate sul Sito Web, l'Amministratore può compiere operazioni come:

- visualizzare le statistiche di accesso al Sito;
- gestire i commenti per il Blog e per l'Oggetto Commenti e Voti;
- gestire la registrazione degli Utenti;
- gestire gli ordini e la disponibilità dei Prodotti a magazzino;
- visualizzare la lista degli Oggetti Contenuto Dinamico;
- accedere a degli strumenti di diagnostica.

Per rimanere aggiornati in tempo reale, è possibile impostare l'App affinché invii una notifica ogni volta che, per esempio, viene pubblicato un nuovo commento, viene completato un ordine o la disponibilità di un prodotto scende al di sotto della soglia minima

---

impostata.

*WebSite X5 Manager* consente di collegare più di un Sito Web e di passare agevolmente da uno all'altro: possono essere collegati all'App solo Siti creati con *WebSite X5 Pro* a partire dalla versione 13.

## 10.9 Il protocollo Open Graph

Il protocollo Open Graph è stato introdotto nel 2010 da Facebook con lo scopo di aggiungere dati strutturati alle Pagine Web in modo da permettere di avere un maggiore controllo su come i contenuti appaiono quando vengono condivisi.

Quando si condivide un post su Facebook è possibile modificare manualmente immagine, titolo e descrizione. Questa personalizzazione, però, funziona solo a livello della singola condivisione perchè il link, di fatto, non subisce alcuna modifica. Così, nelle condivisioni effettuate da altri Utenti (copiando e incollando la URL o utilizzando i tasti mi piace/condividi) continueranno ad essere visualizzati il titolo, la descrizione e le immagini di anteprima caricati in automatico da Facebook. Tramite il protocollo Open Graph è possibile, dunque, personalizzare una URL in modo da gestire come verrà presentata anche quando verrà condivisa.

Tramite il protocollo Open Graph, quindi, qualsiasi Pagina Web diventa parte del Social Graph, ovvero diventa un oggetto in grado di interagire con i Social Network.

Il protocollo Open Graph è stato riconosciuto anche da altre piattaforme social, come Twitter, Google+ e LinkedIn.



Per maggiori informazioni sul Protocollo Open Graph, accedere al Sito ufficiale: [ogp.me/](http://ogp.me/).

### Implementare l'Open Graph

In pratica, il protocollo Open Graph si basa su una serie di tag che possono essere personalizzati per definire cosa e come della Pagina Web sarà visibile nel momento in cui sarà condivisa su Facebook. Tali informazioni vengono inserite nei tag <head> della Pagina e sono, perciò, invisibili all'Utente finchè non decide di effettuare una condivisione della Pagina stessa.

I tag di base dell'Open Graph sono:

- **og:title** – il titolo che si vuole assegnare al contenuto.
- **og:description** – la descrizione del contenuto.
- **og:type** – il tipo di contenuto, ad esempio un articolo, o un video.
- **og:image** – la URL dell'immagine da utilizzare per la condivisione.
- **og:url** – la URL canonica (ovvero la URL assoluta, senza parametri, variabili o contatori) da usare come ID associato alla Pagina Web.

Oltre ai tag di base, ci sono poi una serie di tag facoltativi che è possibile aggiungere per specificare ulteriormente alcune proprietà del contenuto. Per esempio:

- **og:audio** – l'indirizzo ad un file audio associato con l'oggetto.
- **og:locale** – la lingua del contenuto, esempio it\_IT.
- **og:site\_name** – il nome del sito, senza TLD e senza www.
- **og:video** – l'indirizzo ad un file video associato con la pagina.

A tutti questi tag, se ne aggiungono molti altri che possono essere utilizzati a seconda dei contenuti che si vogliono promuovere.



Per controllare la corretta implementazione dei tag OpenGraph è disponibile lo strumento [Facebook Debugger](#). Questo strumento permette anche di inviare nuovamente le informazioni fornite tramite i tag, nel caso in cui siano state modificate.

### In WebSite X5

*WebSite X5* utilizza il protocollo Open Graph nella creazione del codice delle Pagine Web. A tal proposito è opportuno fare le seguenti precisazioni:

- Come valore del tag `og:image` viene ripresa la URL dell'immagine specificata attraverso l'opzione *Immagine per il Sito* presente in [Impostazioni del Sito | Generale](#).

- L'immagine impostata attraverso l'opzione *Immagine per il Sito* viene utilizzata per la condivisione di tutte le Pagine del Sito ad eccezione delle Pagine del Blog se vengono condivisi dei post in cui è inserito uno slideshow: in questi casi viene sostituita con la prima immagine presente nello slideshow stesso.
- **PRO** I valori degli altri tag vengono ripresi e impostati in automatico dal programma.

## 10.1 Il Pannello di Controllo online e l'App WebSite X5 Manager

Per ogni Sito realizzato, WebSite X5 predispone automaticamente un Pannello di Controllo online utile per permettere all'Amministratore di compiere operazioni come: visualizzare le statistiche di accesso al Sito, gestire i commenti lasciati dagli utenti ai post del Blog o raccolti attraverso l'Oggetto Commenti e Voti e, nel caso si lavori con l'edizione Pro, visualizzare gli Oggetti Dinamici inseriti, visualizzare gli Utenti che si registrano per accedere alle Aree Riservate, gestire gli ordini del carrello di e-commerce e la disponibilità a magazzino dei prodotti.



**PRO** Nell'edizione Pro, oltre al Pannello di Controllo online è disponibile anche l'App *WebSite X5 Manager*. Questa App, disponibile gratuitamente sia per iOS che per Android, [WebSite X5 Manager](#): offre le stesse funzioni del Pannello di Controllo online consentendo agli Amministratori di gestire anche in mobilità i loro Siti. In più, attraverso l'App è possibile impostare l'invio di notifiche collegate ad eventi come la ricezione di un nuovo commento o ordine, la registrazione di un nuovo utente o l'esaurimento di un prodotto a magazzino.

Al Pannello di Controllo possono accedere tutti gli Utenti inseriti nel Gruppo *Amministratori* nella sezione [Gestione Accessi](#) disponibile al [Passo 1 - Impostazioni del Sito | Avanzate](#).

Per accedere al Pannello di Controllo è sufficiente:

- Collegarsi alla URL <http://www.miosito.it/admin> dove <http://www.miosito.it> è la URL del Sito.
- Fare il login utilizzando le proprie credenziali di accesso (Login e Password).

Fatto il login, il Pannello di Controllo si apre presentando un menu e una Dashboard che offre, attraverso una serie di box, una sintetica panoramica delle informazioni sul Sito offerte nelle diverse sezioni interne.

A seconda delle funzioni attivate per il Sito, le voci del menu e i box presenti nella Dashboard possono essere i seguenti: *Statistiche*, *Blog*, *Commenti e Voti*, *Gestione Accessi*, *Carrello e-commerce*, *Oggetto Contenuto Dinamico*, *WebSite X5 Manager*, *Website Test*.



**PRO** Lavorando con l'edizione Pro, attraverso i comandi presenti nella finestra [Pannello di Controllo](#), l'aspetto del Pannello di Controllo può essere personalizzato con l'inserimento di un Logo e la scelta di una tema.

### Reference: I comandi della Sezione Statistiche

In questa sezione è possibile visualizzare le statistiche di accesso al Sito. Queste informazioni sono disponibili solo se si decide di attivare un sistema di statistiche per rilevare gli accessi al Sito, scegliendo di utilizzare come motore *WebSite X5 Statistics* (opzioni presenti nella finestra [Statistiche, SEO e Codice | Statistiche](#)).

Nello specifico è possibile definire l'intervallo di tempo in relazione al quale si vogliono avere le informazioni e visualizzare dati come: il numero di visitatori; le pagine più visitate; la lingua del browser; ecc.

### Reference: I comandi della Sezione Blog

In questa sezione è possibile gestire i commenti lasciati dagli Utenti in risposta ai Post del [Blog](#) collegato al Sito Web, se come *Sistema di gestione dei commenti* è stato scelto "WebSite X5".

Subito all'inizio, sono presenti due menu che riportano l'elenco delle Categorie e, per ciascuna di esse, l'elenco dei Post pubblicati: in questo modo è agevole identificare i Post su cui lavorare. Oltre a questi menu, viene riportato il numero dei commenti raccolti e, se previsto, il punteggio medio totalizzato.

Segue la lista dei commenti ricevuti per il Post selezionato. Per ciascun commento viene riportato: nome ed e-mail dell'autore; data e ora di pubblicazione; voto (se previsto); testo del commento; comandi per approvare/disapprovare o eliminare il commento nel caso in cui questo non sia conforme alle policy del Blog. Se l'informazione è disponibile, sul nome dell'autore viene automaticamente impostato il link al suo Sito Internet.



Per maggiori informazioni, vedere: [Come gestire i commenti del Blog e dell'Oggetto Commenti e Voti dal Pannello di Controllo online](#)



### Reference: I comandi della Sezione Commenti e Voti

In questa sezione è possibile gestire i messaggi lasciati dagli Utenti attraverso l'apposito [Oggetto Commenti e Voti](#), se come *Sistema di gestione dei commenti* è stato scelto "Web Site X5".

Se è stato inserito più di un [Oggetto Commenti e Voti](#), subito all'inizio viene presentato un menu che permette di selezionare di quale Modulo si intendono gestire i commenti.

Selezionato il Modulo, viene riportato il numero dei messaggi raccolti e, se previsto, il punteggio medio totalizzato; segue la lista dei messaggi. Per ciascun messaggio viene riportato: nome ed e-mail dell'autore; data e ora di pubblicazione; voto (se previsto); testo del messaggio; comandi per approvare/disapprovare o eliminare il messaggio nel caso in cui questo non sia adeguato. Se l'informazione è disponibile, sul nome dell'autore viene automaticamente impostato il link al suo Sito Internet.



Per maggiori informazioni, vedere: [Come gestire i commenti del Blog e dell'Oggetto Commenti e Voti dal Pannello di Controllo online](#)

### Reference: I comandi della Sezione Gestione Accessi

In questa sezione viene visualizzata una tabella in cui sono elencati tutti gli Utenti che si sono registrati automaticamente per poter accedere alle Pagine Protette dell'[Area Riservata](#) del Sito.



**PRO** È possibile prevedere la registrazione automatica degli Utenti solo lavorando con l'edizione Pro di WebSite X5.

Per ogni Utente vengono riportate informazioni come il Nome, l'e-mail, l'indirizzo IP e la data di registrazione. Nel caso sia richiesta la validazione dell'e-mail, in tabella è presente anche l'indicazione dello status e il comando per procedere alla validazione manuale dell'indirizzo. Infine, se è stata prevista la richiesta di registrazione per procedere agli acquisti sullo store (tramite l'opzione *Consenti la registrazione degli utenti* presente in [E-commerce | Dati Cliente](#)), per gli Utenti che si sono registrati durante il primo acquisto viene visualizzata l'icona di un carrello.

È anche disponibile il comando per eliminare manualmente ciascun singolo account. Gli Utenti vengono eliminati dalla tabella solo dopo che l'elenco degli Utenti registrati viene aggiornato lavorando con il programma e che il Sito è stato pubblicato modificato online.



Per maggiori informazioni, vedere: [Come gestire gli accessi e creare un'Area Riservata](#)

### Reference: I comandi della Sezione Carrello e-commerce


In questa sezione, se è stata attivata l'opzione *Invia i dati ad un Database* come metodo di *Invio e Notifiche* (vedere, [E-commerce | Invio Ordine](#)), è disponibile un Pannello per la gestione degli Ordini ricevuti attraverso l'[E-commerce](#) collegato al Sito.






**PRO** È possibile prevedere l'invio degli ordini a un database solo lavorando con l'edizione Pro di WebSite X5.

Questo Pannello di Gestione degli Ordini è articolato nelle seguenti sezioni:


- **In Arrivo:** visualizza l'elenco di tutti gli ordini ricevuti e non ancora evasi. Per ogni ordine vengono visualizzati: numero d'ordine; data e ora di ricevimento; nome, indirizzo ed e-mail della persona o dell'azienda intestataria dell'ordine; eventuale codice promozionale utilizzato; metodo di spedizione e di pagamento scelti; importo complessivo dell'ordine.

Cliccando sul numero d'ordine o sull'icona  affiancata, è possibile aprire l'ordine per avere il dettaglio di tutte le informazioni inserite dal Cliente.

Per ciascun ordine sono disponibili i seguenti comandi:

-  Sposta l'ordine nella sezione *In Attesa*.
-  Sposta l'ordine nella sezione *Evasi*.
-  Elimina l'ordine dal database dove era stato archiviato.

- **Evasi:** visualizza l'elenco degli ordini che sono stati evasi. In questo caso, oltre a quello per eliminare un ordine è disponibile il comando:

-  Sposta l'ordine selezionato nella sezione *In Arrivo*.
- **In Attesa:** visualizza l'elenco di tutti gli ordini per i quali si attende, per esempio, il pagamento per poter procedere alla loro evasione. Anche in questo caso è possibile selezionare questi ordini per eliminarli o per spostarli nella sezione *In Arrivo*.



#### Note sul conteggio della quantità dei Prodotti Disponibili

- Se si attiva la visualizzazione della *Disponibilità Effettiva* dei Prodotti (nella finestra [Impostazioni Prodotto | Disponibilità](#)), un'unità di Prodotto può essere scalata dalla quantità attuale o quando un ordine in cui è incluso viene ricevuto (ed è quindi presente nella sezione *In Arrivo* del [Pannello di Controllo online](#) o dell'[App WebSite X5 Manager](#)) o solo quando questo ordine viene evaso (e viene, quindi, spostato nella sezione *Evasi* del [Pannello di Controllo online](#) o dell'[App WebSite X5 Manager](#)). Per definire come deve avvenire il conteggio è sufficiente attivare o meno l'opzione *Aggiorna la quantità disponibile solo se l'ordine viene evaso* presente nella finestra [E-commerce | Opzioni](#).
- Se non si attiva l'opzione *Aggiorna la quantità disponibile solo se l'ordine viene evaso*, quando arriva un nuovo ordine, la quantità ordinata viene immediatamente scalata dalla quantità totale disponibile. In questo caso, spostando l'ordine dalla sezione *In Arrivo* alla sezione *In Attesa*, la quantità scalata viene automaticamente reintegrata.
- In qualsiasi caso, se si elimina un ordine per il quale la quantità dei prodotti era già stata scalata, questa viene automaticamente ripristinata.

- **Disponibilità:** visualizza l'elenco, organizzato in categorie, dei soli Prodotti per i quali la disponibilità è scesa al di sotto della quantità minima impostata attraverso l'opzione *Avvisa se la quantità scende al di sotto di* presente nella finestra [Impostazioni Prodotto | Disponibilità](#). Per ogni Prodotto vengono riportati: un'immagine (se disponibile), il nome, l'icona relativa alla *Disponibilità Indicativa*, il numero che esprime la *Disponibilità Effettiva* (se previsto).



Per modificare la quantità disponibile di un Prodotto occorre utilizzare l'opzione *Quantità da aggiungere/rimuovere* presente nella finestra [Impostazioni Prodotto | Disponibilità](#).

- **Grafici:** visualizza alcuni grafici utili per monitorare l'andamento delle vendite effettuate attraverso il carrello online distinguendo anche, se previsto, tra Prodotti Fisici e Prodotti Digitali.

Per la ricerca degli ordini elencati nelle sezioni *In Arrivo*, *In Attesa* ed *Evasi*, è disponibile un Motore di ricerca interno.



Per maggiori informazioni, vedere: [Come gestire gli ordini e la disponibilità a magazzino dei Prodotti](#)

#### Reference: I comandi della Sezione Contenuto Dinamico

In questa sezione viene visualizzata la lista di tutti gli [Oggetti con Contenuto Dinamico](#) presenti nel Sito. Cliccando su un Oggetto si accede direttamente alla Pagina del Sito in cui è contenuto per poter procedere, eventualmente, alla sua modifica.



**PRO** È possibile prevedere l'inserimento di [Oggetti con Contenuto Dinamico](#) solo lavorando con l'edizione Pro di WebSite X5.



Per maggiori informazioni, vedere: [Come lavorare con l'Oggetto Contenuto Dinamico](#)

#### Reference: L'App WebSite X5 Manager

Oltre che tramite il Pannello di Controllo online, i Siti realizzati con l'edizione Pro di WebSite X5 possono essere gestiti anche attraverso l'*App Web Site X5 Manager*, disponibile gratuitamente sia per iOS che per Android.

In questa sezione (presente nel Pannello di Controllo ma non nell'App) vengono proposti, dunque, i comandi necessari per procedere all'installazione dell'App:

- **Pulsanti App Store e Google Play:** consentono di accedere alle schede di presentazione di *WebSite X5 Manager* pubblicate sui rispettivi store.
- **QR Code:** è sufficiente scansionare con il proprio smartphone questo QR Code per accedere alla pagina dell'App sull'App Store o su Google Play e poter così avviare l'installazione dell'App.



Questi stessi comandi per l'installazione dell'App sono disponibili anche nella finestra [Pannello di Controllo](#) di WebSite X5: in questa finestra, in più, è anche presente l'opzione per attivare l'invio di notifiche push.

---

Oltre ai comandi per l'installazione dell'App, in questa sezione viene anche proposto il QR Code necessario per aggiungere il Sito alla lista di quelli gestibili attraverso l'App stessa.

### Reference: I comandi della Sezione Website Test

In questa sezione è possibile visualizzare alcune informazioni di diagnostica relative al Sito Web e al Server sul quale questo è stato pubblicato. Nello specifico i controlli effettuati riguardano:

- *Versione di PHP installata* - Perché funzioni correttamente l'invio delle e-mail previsto per l'[Oggetto Modulo di Contatto](#) e per il [E-commerce](#), oltre che l'accesso alle Pagine Protette tramite login e Password è necessario che il Server supporti il linguaggio PHP. Viene, dunque, verificato se il Server offre tale supporto e, in caso affermativo, viene specificata quale versione di PHP è supportata.
- *Supporto sessioni* - Oltre al supporto per il PHP, affinché l'accesso alle Pagine Protette venga consentito solo dopo l'inserimento delle corrette credenziali di accesso, è necessario che il Server supporti anche le sessioni.
- *Cartella su Server con accesso in scrittura* - Per poter archiviare e gestire i commenti ai Post del [Blog](#) e del [Oggetto Commenti e Voti](#), è necessario indicare una cartella su Server per la quale è consentita la scrittura attraverso le apposite opzioni. Viene prima verificato che la cartella con accesso in scrittura indicata esista realmente e, in caso affermativo, che nella cartella indicata sia permessa la scrittura di dati.
- *Supporto MySQL ed impostazioni database* - Nell'impostare un [Oggetto Modulo di Contatto](#), un [Oggetto Commenti e Voti](#) o il [E-commerce](#) è possibile specificare come metodo di invio dei dati "*Invia i dati ad un Database*": in questi casi occorre fornire i parametri per potersi collegare al Database su Server da utilizzare. Viene, quindi, verificato che il Server supporti MySQL e, in caso affermativo, che i parametri specificati consentano realmente di accedere ed operare sul Database.

Oltre a questi controlli che vengono effettuati in automatico, è poi possibile verificare il corretto supporto da parte del Server degli script utilizzabili per l'invio delle e-mail: è sufficiente selezionare lo script che si intende utilizzare, impostare i parametri richiesti e procedere ad un invio di prova. Se l'e-mail viene inviata e ricevuta correttamente, significa che il server supporta lo script e che questo può essere utilizzato.

**11**

Capitolo

Crediti





# WebSite X5<sup>®</sup>

è un prodotto Incomedia

[www.websitex5.com](http://www.websitex5.com)

[www.incomedia.eu](http://www.incomedia.eu)

Copyright 2018 - 2019 Incomedia. All rights reserved.

WebSite X5 utilizza componenti esterni coperti da Licenza.

Per maggiori informazioni e per supporto tecnico visita il sito: <http://helpcenter.websitex5.com/>.