

INDICE

OBJETIVO	3
INTRODUCCIÓN	3
NAVEGADORES SOPORTADOS	3
PÁGINA DE INGRESO	3
CAMPOS DE LA PANTALLA	4
(1) – Número de versión	4
(2) – Campo para el nombre de usuario	4
(3) – Campo para la contraseña	4
(4) – Botón de ingreso	4
(5) – Botón de registro	5
REGISTRO DE NUEVOS USUARIOS	5
CAMPOS DE LA PANTALLA	5
(1) – Campo Nombre	5
(2) – Campo Apellido	6
(3) – ID Usuario	6
(4) – Campo username	6
(5) – Campo contraseña	6
(6) – Campo confirmar contraseña	6
(7) – Campo e-mail	6
(8) – Campo firma	6
(9) – Campo Imagen	6
(10) – Botón OK	7
(11) – Botón Cancelar	7
Registro exitoso	7
PRESENTACIÓN DEL ADMINISTRADOR DE CONTENIDOS	8
ZONAS DE LA PANTALLA	9
(1) – Menú Principal	9
(2) – Ubicación actual	10
(3) – Menú secundario	10
(4) – Área principal	10
(5) – Barra de herramientas	10
(6) – Interfase de búsqueda	10
LA SOLAPA ESTRUCTURA DE CONTENIDO	10
MENÚ SECUNDARIO	11
Temas de configuración	12
MENÚ CONTEXTUAL	12
ÁREA PRINCIPAL - VENTANAS	14
VISTA PREVIA	15
(1) Barra de título	16
(2) Barra de información	16
(3) Atributos del objeto	17
(4) Barra de botones	17

DETALLES	17
TRADUCCIONES	17
UBICACIONES	18
RELACIONES	19
SUB ÍTEMS	19
(1) Limitación	20
(2) Tipo de vista	20
(3) Lista de nodos	20
(4) Eliminar nodos	20
(5) Crear nodos	20
(6) Controles para el orden de nodos	21
<u>LA SOLAPA BIBLIOTECA MULTIMEDIA</u>	<u>21</u>
ACCESO	22
Uso	22
<u>LA SOLAPA CUENTAS DE USUARIO</u>	<u>23</u>
ACCESO	24
CONCEPTOS	24
Uso	25
ADMINISTRACIÓN DE USUARIOS Y GRUPOS	25
Habilitar y deshabilitar cuentas de usuario	26
Grupos de usuarios	26
Ventanas adicionales	27
ROLES Y POLÍTICAS	27
Ver un Rol	28
<u>LA INTERFAZ DE EDICIÓN DE OBJETOS - VENTANAS</u>	<u>29</u>
INFORMACIÓN DEL OBJETO	31
BORRADOR ACTUAL	31
VENTANA PRINCIPAL DE EDICIÓN	32
Manejo de versiones	34
OBJETOS RELACIONADOS	38

Objetivo

El propósito de este manual es presentar las funcionalidades más comunes de la interfase del administrador de contenido dinámico.

Este capítulo no cubre los temas mas avanzados, sino que hace foco en las herramientas de uso diario para administrar los contenidos de su sitio.

Introducción

eZ publish cuenta con un panel de control vía web que hace muy sencillas las tareas diarias en lo que respecta a la administración de contenidos. La interfase es accesible desde cualquier equipo con posibilidad de conectarse a Internet y que cumpla con los siguientes requisitos:

- El cliente debe tener acceso por red al servidor web que aloja la página
- El cliente debe estar equipado con un navegador de Internet.

La interfase de administración esta implementada usando el estándar de la web XHTML 1.0 Transitional en combinación con la tecnología CSS. Además, se usa JavaScript (una tecnología que permite ir más allá de las limitaciones impuestas por el (X) HTML) para crear un entorno de usuario mas amigable. De todas formas, el soporte para javascript del lado del cliente es opcional, ya que no es imprescindible para el funcionamiento de la herramienta.

Navegadores soportados

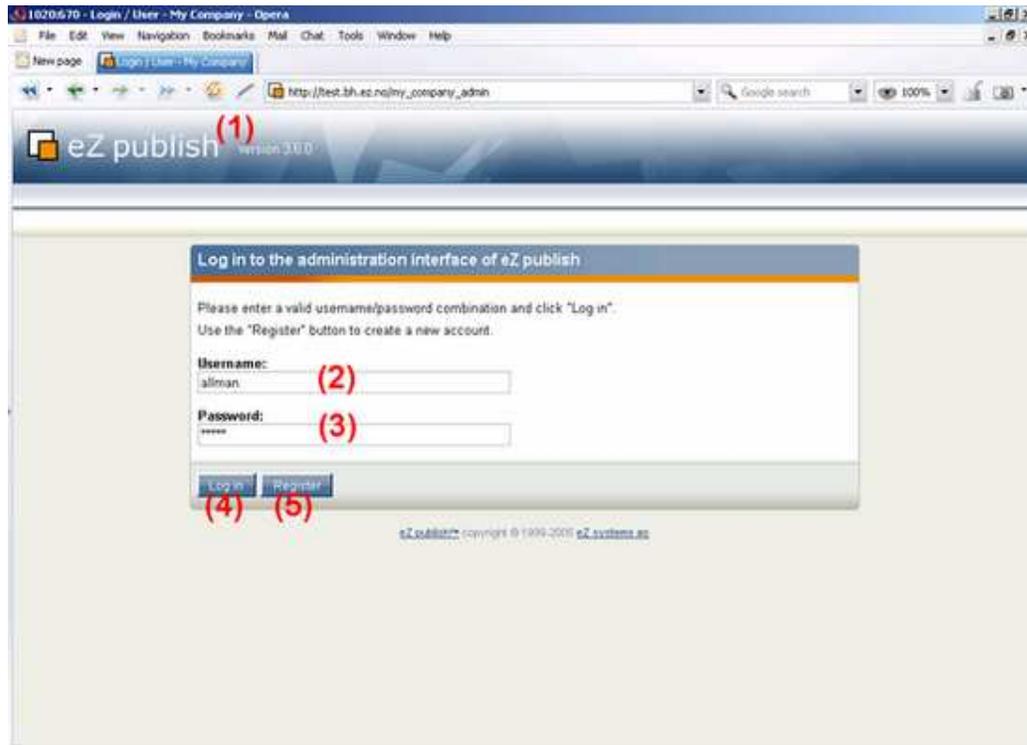
La interfase de administración esta diseñada para trabajar en todos los navegadores más importantes en los sistemas operativos mas utilizados hoy día. La solución ha sido probada y adaptada para funcionar sin inconvenientes en los siguientes navegadores:

- Internet Explorer 5.5 para Microsoft Windows
- Internet Explorer 6.0 para Microsoft Windows
- Opera en todas las plataformas en que está disponible
- Mozilla Firefox en todas las plataformas en que está disponible
- Safari para Apple OSX
- Konqueror para GNU/Linux

De todas formas, tenga en cuenta que la interfase de administración debería funcionar en cualquier navegador capaz de manejar XHTML 1.0 + CSS. Si el navegador no tiene soporte para CSS, el sistema perderá la configuración visual, pero sin afectar su funcionalidad.

Página de ingreso

Cada vez que ingresamos al administrador, el navegador nos mostrará la página de ingreso. Esta página es un mecanismo de seguridad que evita el ingreso al sistema a los usuarios que no están autorizados. Para poder ingresar al sistema, los usuarios deben escribir un usuario y contraseña válidos, según se ve en la imagen a continuación:



La página de ingreso.

Campos de la pantalla

(1) – Número de versión

Este es el número de la versión del sistema. Este número se mostrará en todas las páginas del administrador de contenidos.

(2) – Campo para el nombre de usuario

En este campo debemos ingresar un nombre de usuario (log in) válido.

(3) – Campo para la contraseña

Aquí debemos ingresar la contraseña asignada al usuario que ingresamos en el campo anterior.

(4) – Botón de ingreso

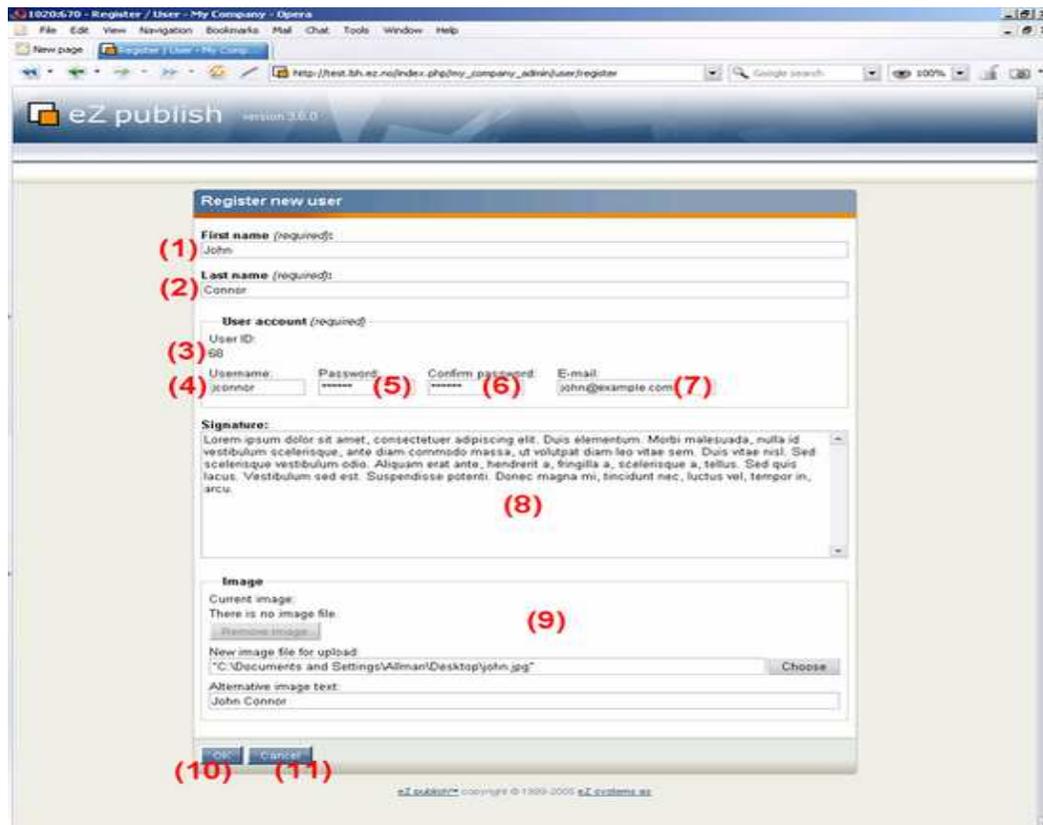
Una vez que ingresamos una combinación de usuario – contraseña válidos, podemos hacer efectivo nuestro ingreso al sistema haciendo clic en este botón.

(5) – Botón de registro

En los sitios en los que está habilitado, este botón nos da acceso a un mecanismo que permite registrarnos como un nuevo usuario del sistema. Los registros de usuarios nuevos quedan supeditados a la aprobación del administrador del sitio.

Registro de Nuevos Usuarios

El mecanismo de registro de usuarios nos da una forma de permitir que los potenciales usuarios se registren en el sistema. Para poder registrarse, los usuarios deben completar el formulario y hacer clic en el botón OK.



The screenshot shows a web browser window displaying the 'Register new user' form in eZ publish version 3.0.0. The form is titled 'Register new user' and contains several fields and sections:

- (1)** First name (required): John
- (2)** Last name (required): Connor
- (3)** User account (required):
 - User ID: 99
 - (4)** Username: johnr
 - (5)** Password: *****
 - (6)** Confirm password: *****
 - (7)** E-mail: john@example.com
- (8)** Signature: A text area containing placeholder text: "Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Duis elementum. Morbi malesuada, nulla id vestibulum scelerisque, ante diam commodo massa, ut volutpat diam leo vitae sem. Duis vitae nisl. Sed scelerisque vestibulum odio. Aliquam erat ante, hendrerit a, fringilla a, scelerisque a, tellus. Sed quis lacus. Vestibulum sed est. Suspendisse potenti. Donec magna mi, tincidunt nec, luctus vel, tempor in, arcu."
- (9)** Image: A section for uploading a profile picture. It shows 'Current image: There is no image file.' and 'New image file for upload: "C:\Documents and Settings\Allman\Desktop\john.jpg"'. Below this is an 'Alternative image text' field containing 'John Connor'.
- (10)** OK button
- (11)** Cancel button

At the bottom of the form, there is a copyright notice: 'eZ publish™ copyright © 1999-2005 eZ systems, s.r.l.'

La interfase para registro de usuarios.

Campos de la pantalla

(1) – Campo Nombre

Para el nombre del usuario (ejemplo "John").

(2) – Campo Apellido

Para el apellido del usuario (ejemplo "Connor").

(3) – ID Usuario

Este número identifica al nuevo usuario que será creado.

(4) – Campo username

Aquí debemos ingresar en username deseado para el nuevo usuario (por ejemplo, "jconnor"). Este campo puede contener todo tipo de caracteres y no es sensible a mayúsculas. En otras palabras, "JConnor" es lo mismo que "jconnor".

(5) – Campo contraseña

Aquí debemos ingresar la contraseña deseada para el nuevo usuario (por ejemplo "AlFa1234"). La contraseña debe ser mayor a 3 caracteres y siguiendo las pautas generales para una contraseña segura. A diferencia del campo anterior, este si es sensible a mayúsculas, en otras palabras "AlFa1234" es distinto a "alfa1234".

(6) – Campo confirmar contraseña

Debemos repetir aquí la contraseña escrita anteriormente, esto nos permite evitar crear un usuario al que no podremos ingresar por algún error de tipeo en la contraseña.

(7) – Campo e-mail

Aquí debemos ingresar una dirección de e-mail válida para el nuevo usuario. Esta dirección será utilizada por el sistema cada vez que requiera informarnos de algo. Por ejemplo, el sistema nos enviará un e-mail para confirmar el registro del nuevo usuario a esta dirección.

Tenga en cuenta que la configuración por defecto del sistema no permite la existencia de más de un usuario registrado con la misma cuenta de e-mail.

(8) – Campo firma

Este campo optativo nos permite almacenar más información acerca del usuario.

(9) – Campo Imagen

Esta interfase nos permite guardar una foto del usuario en el sistema. Podemos elegir una imagen haciendo clic en el botón "seleccionar". Una vez hayamos seleccionado la imagen deseada, el campo "nueva imagen para subir" se completará automáticamente con la ubicación de la imagen seleccionada. Este campo también puede ser completado a mano, en vez de usar el botón "seleccionar". El campo "Texto Alternativo" nos permite cargar un texto que se mostrará cada vez que por algún motivo no esté disponible la imagen cargada (por ejemplo si estamos usando un navegador sin soporte para imágenes).

(10) – Botón OK

Este botón confirma la carga de los datos. Una vez que hagamos clic en él, el sistema intentará registrar el usuario.

(11) – Botón Cancelar

Este botón nos permite cancelar el registro del usuario. Al hacer clic en el mismo el sistema descartará la información ingresada en los campos y nos llevará nuevamente a la pantalla de inicio.

Registro exitoso

Si todos los campos han sido completados correctamente, podemos hacer clic en el botón “OK” de forma tal que el sistema pueda registrar la nueva cuenta de usuario. Una vez completado el registro veremos el siguiente diálogo:

Diálogo de registro exitoso:



La nueva cuenta de usuario estará deshabilitada hasta que el usuario reciba el e-mail de confirmación y haga clic en el vínculo de confirmación.

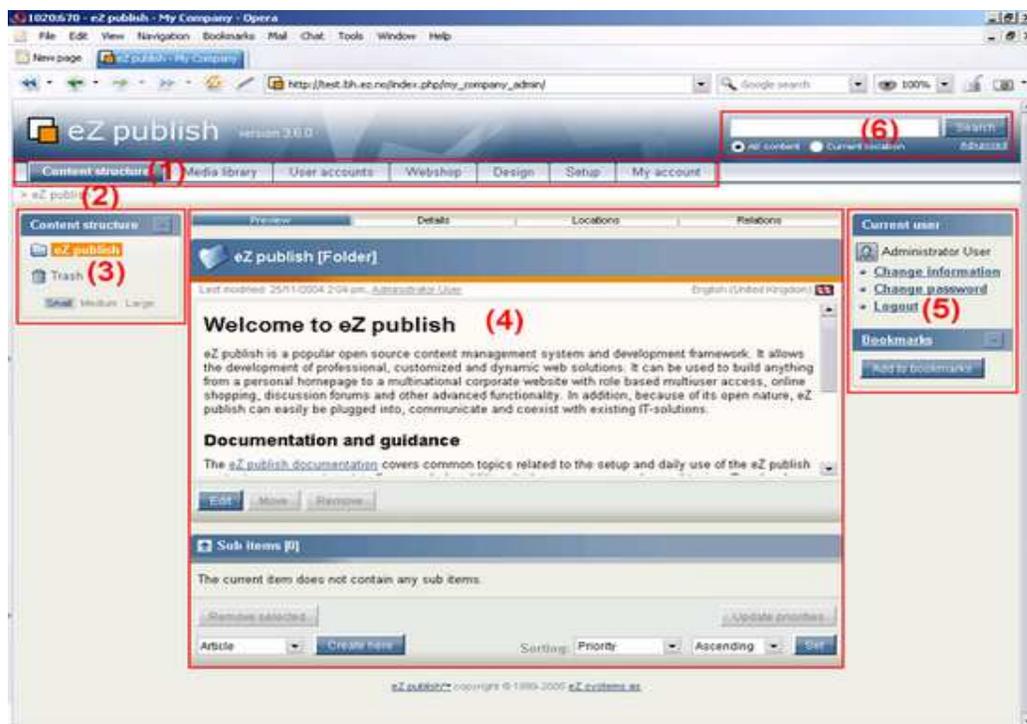
Las nuevas cuentas serán ubicadas por defecto en el grupo de usuarios "Guest accounts" dentro de la solapa "Users":



Si algo sale mal, el sistema nos mostrará una pantalla de error, explicando los problemas y dando las posibles soluciones.

Presentación del Administrador de Contenidos

Una vez que ingresamos al sistema con nuestro usuario y contraseña, veremos una pantalla como la siguiente, donde se nos mostrará la pestaña “Estructura de Contenido” así como el contenido de la carpeta principal del sitio.



Como se ve en la imagen, el área de pantalla del administrador se divide en 6 zonas. Estas zonas son interactivas y pueden no estar presentes en todos los casos. Son los elementos principales de la interfase que utilizaremos para administrar los contenidos del sitio. Tenga en cuenta que según las acciones que estemos realizando, algunas de estas zonas pueden estar desactivadas hasta que completemos la acción (por ejemplo, algunas áreas quedan desactivadas durante la edición de un artículo).

La interfase consta de los siguientes elementos:

1. Menú principal
2. Ubicación actual
3. Menú secundario
4. Área principal
5. Barra de herramientas
6. Interfase de búsqueda

Zonas de la pantalla

(1) – Menú Principal

El menú principal es una colección de solapas ubicado entre el logo de "eZ publish" y la interfase de búsqueda. El menú secundario y el área de principal se modificarán según la elección de la solapa del menú principal. Además, también veremos reflejados los cambios en la barra de ubicación actual. El área de la derecha, que contiene las barras de herramientas personalizadas se mantendrá constante sin importar la solapa que elijamos. Para empezar, las tres primeras solapas funcionan de manera muy similar, la principal diferencia entre ellas es que nos dan acceso a partes diferentes de la estructura de contenidos del sitio. Las solapas siguientes funcionan de manera diferente, según podremos ver en la tabla a continuación.

Ítem	Descripción
Estructura de contenido	La solapa de la "Estructura de contenido" es nuestra principal herramienta para manejar los contenidos del sitio. Al hacer clic en ella nos llevará al inicio del árbol de contenido del sitio. Este árbol es una representación de lo que podrán ver los navegantes del sitio. Cuando está habilitado, el menú de la izquierda nos permitirá navegar interactivamente el árbol de contenidos. El área principal nos mostrará información sobre el elemento (carpeta, artículo, etc.) que hayamos seleccionado en el árbol del menú de la izquierda.
Biblioteca Multimedia	La solapa "Biblioteca Multimedia" nos llevará al depósito de imágenes, archivos y videos del sitio. Aquí podremos almacenar la información que será usada frecuentemente por los elementos del sitio, algo así como un depósito para los archivos adjuntos a los contenidos de la página. De la misma forma que en la solapa "Estructura de Contenidos", el menú de la izquierda nos mostrará una representación en forma de árbol de los contenidos de la biblioteca, para simplificar su navegación. En el área central podremos ver información detallada sobre el elemento que hayamos elegido.
Cuentas de usuario	La solapa "Cuentas de Usuario" nos permitirá administrar los usuarios que podrán registrarse en el sitio, así como agruparlos según sus funciones, roles y permisos. Como en los casos anteriores, el menú de la izquierda nos facilitará la navegación de los usuarios y los grupos a los que pertenezcan.
Tienda	La solapa "Tienda" nos trae al área del administrador dedicada al comercio electrónico, donde podremos ver y modificar la información relacionada con el motor de e-commerce del sitio. Esta solapa solo tiene sentido si el sitio utiliza alguna funcionalidad relacionada con el comercio electrónico.
Diseño	La solapa "Design" nos lleva a la interfase que nos permite ver y modificar puntos del diseño del sitio que suelen configurarse por única vez al crear el sitio: elegir uno de los formatos predeterminados, cambiar la imagen para el logo, el título del sitio, etc.-
Configuración	La solapa "Configuración" nos lleva a las opciones de configuración del sistema. Para usuarios avanzados, esta solapa nos da acceso a modificar elementos necesarios para la configuración inicial del sitio, etc.

Mi cuenta	Esta solapa nos lleva al área exclusiva del nuestra cuenta de usuario. Aquí podremos modificar información de nuestro usuario, guardar favoritos, etc.
-----------	--

(2) – Ubicación actual

Este panel nos muestra en todo momento nuestra ubicación en relación a la carpeta inicial del sitio. También funciona como elemento de navegación rápida, ya que nos permite volver sobre nuestros pasos haciendo clic en los links que forman el camino para llegar a la ubicación actual.

(3) – Menú secundario

El menú secundario nos da acceso a los contenidos y a la interfaz que nos permitirá modificarlos. Se comporta de manera análoga para las primeras tres solapas ("Estructura de contenido", "Biblioteca Multimedia" y "Cuentas de usuario"). El menú cumple la doble función de permitirnos acceder rápidamente a cualquier parte de la estructura de contenidos del sitio, y permitirnos un acceso cómodo y rápido a las distintas opciones de edición que tenemos para cada elemento. En todo momento podemos desplegar o cerrar este menú, haciendo clic en los signos (+) y (-) al costado de cada elemento.

(4) – Área principal

El área principal es la más dinámica e importante de la interfase de administración. Aquí es donde veremos y podremos cargar y modificar los contenidos del sitio.

(5) – Barra de herramientas

El área de la derecha está dedicada a un juego de herramientas para simplificar la labor del usuario. Se mantiene constante sin importar la sección del sitio que estemos navegando. Entre otras cosas nos muestra la información del usuario conectado y nos da el vínculo para salir del administrador, nos permite usar los favoritos, limpiar los cache, etc.

(6) – Interfase de búsqueda

La interfase de búsqueda esta ubicada en la esquina superior derecha del administrador. Como su nombre lo indica, nos permite buscar contenidos independientemente del área del administrador que estemos navegando. El buscador se encuentra deshabilitado cuando editamos contenidos. El botón "buscar en ubicación actual" nos permite restringir la búsqueda al área en la que estamos navegando actualmente (ya que el comportamiento por defecto es buscar en todo el sitio).

La solapa Estructura de Contenido

Como vimos anteriormente, esta solapa nos permite recorrer y administrar los elementos que forman el sitio, como ser carpetas, artículos, comentarios, productos, mensajes de foro, entre otros.

La siguiente imagen nos muestra un ejemplo para la "Estructura de Contenido".

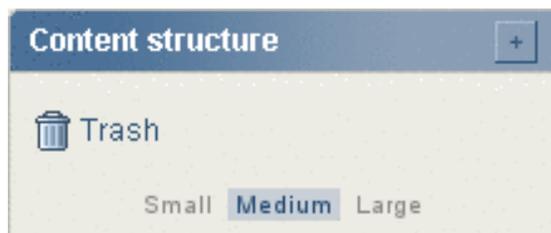


La solapa “Estructura de contenido”

Como vemos en la imagen, el área principal esta dividida en múltiples secciones.

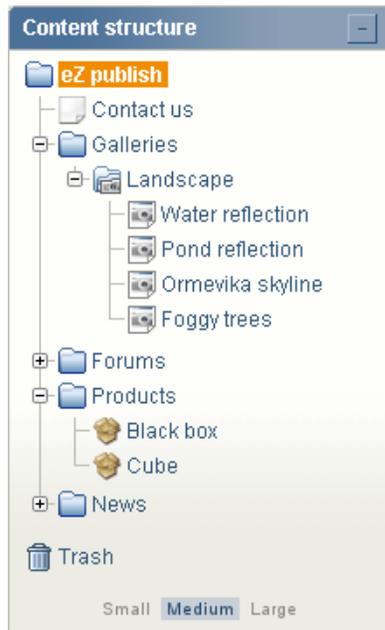
Menú secundario

El menú secundario nos muestra una vista de árbol interactiva de los elementos que forman parte del sitio. Además, también nos da acceso a la papelera de reciclaje del sitio. Este menú puede ser habilitado o deshabilitado haciendo clic en el botón con el signo (+) o (-) en la esquina superior derecha de la barra. El estado de activación del menú es recordado para cada usuario. A continuación podemos ver una imagen de la barra de menú secundario cuando éste se encuentra desactivado.



Menú secundario desactivado.

Como se ve en la imagen, la ventana no mostrará el árbol de contenido con el menú desactivado. Sin embargo siempre mostrará la papelera de reciclaje y el menú de selección de tamaño de la barra izquierda (pequeño, mediano, grande). A continuación, vemos otra imagen del menú secundario, esta vez activado.



Menú secundario activado.

El menú de árbol del eZ publish se comporta de forma muy similar a la interfase de un típico navegador de archivos de cualquier sistema operativo moderno. Permite al usuario ver y explorar los distintos niveles del árbol de contenido al expandir o contraer los distintos nodos. Podemos abrir o cerrar las distintas ramas del árbol usando los signos + y - a la izquierda de cada icono. Un icono que no tiene signo +/- significa que no hay contenido debajo de ese nivel y por lo tanto no se puede expandir o contraer. Este menú requiere tener javascript activado en el navegador para funcionar. Si su navegador no soporta javascript, o si el mismo se encuentra desactivado, el menú se mostrará como una lista de vínculos plana, mostrando la totalidad del contenido, con todos los niveles expandidos.

Podemos seleccionar un nodo en particular haciendo clic en su nombre. Cada vez que seleccionemos un nodo diferente al que estamos viendo actualmente se recargará la interfase y el área central del administrador nos mostrará el nodo seleccionado.

Temas de configuración

En la versión de Ez Publish 3.10, fue introducida una nueva implementación del menú secundario (llamado “menú de estructura de contenido dinámico”). Usando la vieja implementación, la programación de este menú podía ser muy “pesada” en términos de recursos del CPU y ancho de banda de red si se la configuraba para que muestre todos los nodos de un sitio muy extenso. La nueva implementación está basada en tecnología AJAX, la cual hace posible crear la estructura del menú mejorando su utilidad y reduciendo el uso del ancho de banda.

Menú Contextual

Cuando se utilice la interfase de administración en un navegador con soporte javascript habilitado podemos hacer uso de un menú contextual desplegable. Se puede acceder a dicho menú desde distintos puntos de la interfase, dando acceso rápido a las funciones más usuales. El menú contextual desplegable para el árbol de contenidos se activa haciendo clic izquierdo en cualquiera de los íconos del menú, lo cual mostrará la siguiente lista de opciones.



El título del menú es el nombre del nodo/objeto en el que hemos hecho clic. En este ejemplo, hicimos clic en un nodo con el nombre “News”. En la siguiente tabla encontraremos las distintas opciones del menú:

Ítem	Descripción
View	Selecciona el nodo (como si hubiéramos hecho clic en el nombre del mismo). Tras la recarga de la interfase, veremos el nodo seleccionado en la parte central del administrador.
Edit	Editar el nodo (como si hubiéramos hecho clic en el botón “Editar” en el área principal del administrador).
Copy	Crea una copia del nodo y el objeto que contiene. El sistema nos pedirá que seleccionemos una ubicación para el nodo recientemente creado. Debemos tener en cuenta que solo se copiará el nodo seleccionado y no sus descendientes.
Copy subtree	Funciona de forma análoga a “Copy” (ver arriba). Sin embargo, esta función crea una copia de todo el sub árbol. En otras palabras, si se elige un nodo con descendientes entonces esta función copiará tanto el nodo seleccionado como todos los nodos que dependan de él. Aquí deberemos tener en cuenta que la operación puede fallar por exceso de tiempo de ejecución si el nodo seleccionado tiene muchos descendientes.
Move	Cambia la ubicación del nodo seleccionado. El sistema nos pedirá que especifiquemos una nueva ubicación para el nodo seleccionado.
Remove	Elimina el nodo. Si el nodo seleccionado es la única referencia a un objeto, entonces también se eliminará el objeto contenido en ese nodo.
Advanced	Ítem
	Descripción
	Swap
Hide / unhide	Esta función puede usarse para ocultar o mostrar un nodo o todo un sub árbol. Por favor, vea la sección de “Visibilidad de Nodos” para conocer más acerca de esta función.

Wiew Index	Esta función genera una vista de mapa de sitio (una representación visual de la estructura de contenido). El nodo seleccionado será la raíz de esta representación.
Reverse related for subtree	Esta función puede ser usada para ver objetos relacionados para un sub arbol entero pero en forma reversa.
Manage versions	Proporciona la interfaz de versiones de dirección del objeto encapsulado en el nodo que se utilice. Para más información, ver la sección “Version Management”.
Manage URL aliases	Proporciona la interfaz para manejar URL virtuales del nodo que se utilice. Para más información, ver “Managing URL Aliases”.
Expand	Expande la lista de descendientes del nodo seleccionado, de la misma forma que si hubiéramos hecho clic en el icono +/- de cada uno de los elementos del sub árbol (sin necesidad de hacer clic en cada signo +/-, uno por uno).
Collapse	Simplemente la acción contraria a “Expand”, explicada anteriormente.
Add to my bookmarks	Agrega el nodo seleccionado a la lista de favoritos del usuario con el que estemos conectados al administrador.
Add to my notifications	Agrega el nodo seleccionado a la lista de elementos para notificación del usuario con el que estemos conectados.
Create here	Crea un nuevo nodo del tipo seleccionado (como hijo del nodo que está siendo visto)
OpenOffice.org	Provee interfase para exportar e importar contenido a/desde archivos OpenOffice. Ver “ Open Document Format extension documentation .”

Área principal - Ventanas

El propósito del área principal es mostrar información sobre el nodo que estamos viendo actualmente. Esta área consiste en varias ventanas con funciones específicas. La siguiente captura nos muestra una vista típica del área principal:



Estructura de contenidos – área principal.

Las ventanas superior (2) e inferior (3) están siempre visibles. Mientras que la ventana superior muestra el contenido del nodo seleccionado, la ventana inferior muestra los “hijos” de dicho nodo. En otras palabras, de haber otros objetos “dentro” o “debajo” del nodo seleccionado, aparecerán en esta ventana. Los controles horizontales de la parte superior (1) permiten activar / desactivar las distintas ventanas. Si el botón tiene fondo azul, significa que su ventana se encuentra activada, fondo blanco indica que está desactivada.

A continuación detallaremos las funcionalidades de las distintas ventanas.

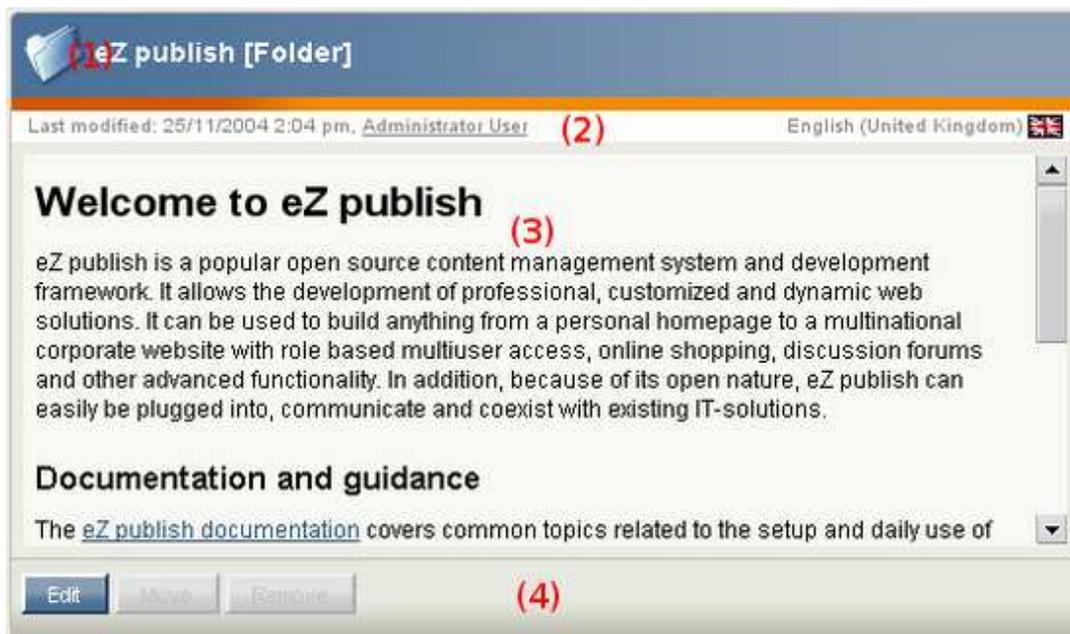
Vista previa

El propósito de esta ventana es mostrar el contenido (los atributos) del objeto que habita en el nodo seleccionado. A diferencia de las otras ventanas, esta ventana no puede ser desactivada por completo usando el botón “Vista Previa”. Desactivar este botón solo ocultará el contenido de la ventana, pero no hará que la misma deje de aparecer.

La siguiente captura muestra la ventana de Vista Previa desactivada.



Cuando esté activada, la ventana de Vista Previa mostrará los atributos del objeto en el nodo seleccionado. A continuación podemos ver una captura de la ventana de Vista Previa activada.



(1) Barra de título

La barra de título esta formada por 3 elementos:

- Un icono que identifica el tipo de objeto. Hacer clic en este icono trae el menú contextual (ver mas adelante).
- Nombre del objeto.
- Nombre de la clase (tipo) a la que pertenece el objeto (entre corchetes).

(2) Barra de información

La barra de información muestra la versión y la traducción que estamos viendo actualmente. La parte izquierda de esta área muestra la fecha y hora de la última edición del objeto junto con un vínculo al usuario que hizo las modificaciones. El área de la derecha muestra el idioma de la traducción que estamos viendo actualmente.

(3) Atributos del objeto

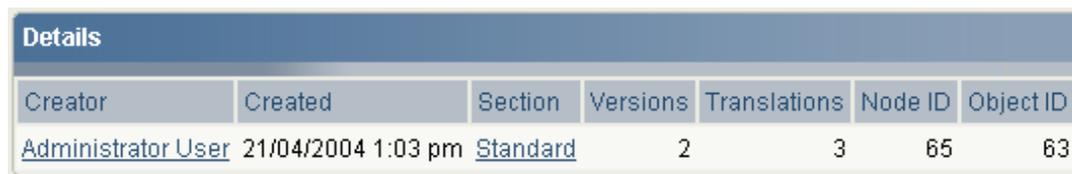
El área central de esta ventana muestra los atributos del objeto según el orden especificado en la clase a la que pertenece. Los atributos se muestran con el formato por defecto del administrador (que puede no coincidir con la forma en que se muestran en el sitio público).

(4) Barra de botones

La parte inferior de esta ventana contiene una barra de botones. Como mínimo tendremos disponibles los siguientes botones: “Editar”, “Mover” y “Eliminar”. Estas acciones son idénticas a las ya descritas para el menú contextual desplegable en el menú secundario. Puede que dispongamos de botones adicionales dependiendo del tipo de objeto que estemos viendo. Por ejemplo, si el objeto es un producto con precio, entonces dispondremos de los botones “Agregar a la lista de deseos” y “Agregar a la cesta”. Si el objeto tiene atributos “recolectores de información”, tendremos acceso a un botón para “Enviar” la información recolectada.

Detalles

La ventana de detalles nos brinda información adicional sobre el nodo seleccionado y el objeto que lo habita. La siguiente captura muestra una vista de dicha ventana:



Creator	Created	Section	Versions	Translations	Node ID	Object ID
Administrator User	21/04/2004 1:03 pm	Standard	2	3	65	63

Detalles de nodo y objeto.

Como se ve en la captura, esta ventana nos brinda la siguiente información:

- El usuario que creó el objeto originalmente.
- Fecha y hora de creación del objeto.
- Sección a la que pertenece el objeto.
- Número de versiones actuales del objeto.
- Número de traducciones de la versión actual del objeto.
- ID del nodo.
- ID del objeto.

Traducciones

La ventana de traducciones nos muestra justamente las traducciones que existen para la versión actual del objeto que habita en el nodo que estamos viendo. Esta ventana puede ser activada clickeando el dispositivo “translations” ubicado en el área superior (note que el dispositivo no se mostrará en el caso de que sólo un idioma traducible se encuentre disponible). La traducción que se está utilizando se presenta en negrita. La siguiente imagen muestra la ventana de traducciones:



Ventana de Traducciones.

Como se puede ver en la imagen de arriba, la tabla muestra la siguiente información para cada idioma/traducción:

- El idioma en sí (el nombre completo del idioma)
- La localización del idioma

Si el idioma se presenta como el inicial/principal para el objeto o no.

Es posible editar una traducción clickeando en el icono editar del idioma correspondiente (en el lado derecho). Clickeando en el nombre de una traducción hará que la página se vuelva a cargar y la traducción seleccionada se mostrará en la ventana de vista previa. Cuando uno o varios idiomas son seleccionados usando los espacios ubicados en el lado izquierdo, el botón “remove selected” puede ser usado para eliminar las traducciones seleccionadas. El botón “set main” puede ser usado para cambiar el idioma inicial/principal. Este idioma no puede ser eliminado.

El espacio “use the main language if there is no prioritized translation” hace posible marcar el objeto que está siendo visto como “siempre disponible” (el objeto estará disponible en cualquier acceso del sitio más allá de las configuraciones de lenguaje del sitio).

Ubicaciones

La ventana Ubicaciones nos muestra los distintos nodos (ubicaciones) asociados con el objeto que estamos viendo. En eZ Publish, cada objeto está representado por al menos un nodo dentro del árbol. El nodo seleccionado actualmente se muestra en negritas, según vemos en la siguiente captura:



Ventana Ubicaciones

Como vemos aquí, la tabla muestra la siguiente información para cada nodo/ubicación:

- Ubicación del nodo actual (es decir la ruta del nodo).
- Número de ítems que “contiene” dicho nodo (ítems que tiene por debajo en el árbol).
- Visibilidad del nodo (visible, oculto por superior).
- Ubicación del nodo principal.

Es posible agregar o quitar ubicaciones para un objeto con los botones “Añadir localizaciones” y “Eliminar selección”. El botón “Fijar Principal” se usa para cambiar la ubicación principal de un objeto. Los botones “Mostrar” y “Ocultar” permiten cambiar la visibilidad del nodo. Hacer clic en “Ocultar” ocultará el nodo seleccionado, junto con todos sus descendientes. Por el contrario, hacer clic en “Mostrar” los hará visibles. Para más información sobre objetos, nodos y su visibilidad, referirse a las secciones “Árbol de Contenidos” y “Visibilidad de Nodos”.

Relaciones

La ventana de relaciones nos muestra información sobre los objetos que o bien utilizan o son utilizados por el objeto que estamos viendo actualmente. En eZ Publish todos los objetos pueden estar relacionados con otros. Esta funcionalidad suele ser útil en situaciones en las que hay necesidad de reutilizar información que puede estar distribuida en distintas partes del sistema.

Relations [4]		
Related objects [3]	Class	Relation type
 Misc flowers	Gallery	Common
 Blue flower	Image	Embedded
 Purple Haze	Image	Embedded
Reverse related objects [1]	Class	Relation type
 Demo news #1	Article	Linked

Ventana de Relaciones.

La captura nos muestra que el objeto que esta siendo visto hace uso de 2 imágenes. Además, el objeto en sí mismo esta siendo usado por un artículo llamado "Demo news #1". Para más información sobre objetos y sus relaciones, referirse a la sección Relaciones de Objetos.

Sub ítems

El propósito de esta ventana es dar información sobre los nodos ubicados inmediatamente debajo (o dentro) del nodo que estamos viendo actualmente. Además, nos brinda las siguientes posibilidades:

- Crear nuevos nodos.
- Quitar nodos.
- Editar nodos existentes.
- Configurar la forma de ordenar los nodos.

También es posible acceder al menú contextual desplegable desde los íconos en la lista que se muestra en esta ventana.



Ventana de sub ítems.

(1) Limitación

Los vínculos de limitación controlan la cantidad de nodos que se mostrarán por página en esta ventana. La selección por defecto es 25, con lo que la lista obviamente tendrá varias páginas si hay más de 25 nodos dentro/debajo del nodo que estamos viendo actualmente.

(2) Tipo de vista

Este menú permite elegir una de 3 diferentes vistas:

- List – una simple lista de nodos
- Thumbnail – las imágenes se mostrarán como thumbnails
- Detailed – una lista detallada para usuarios experimentados

(3) Lista de nodos

El área principal de esta ventana contiene la lista de nodos ubicados dentro/debajo del nodo que estamos viendo actualmente. Las casillas sobre la izquierda se pueden usar para eliminar un grupo de nodos en una misma acción. Sobre el grupo de casillas hay un botón que nos permite invertir la selección de las mismas. Por ejemplo, si no hay casillas tildadas, hacer clic en dicho botón las tildará a todas.

(4) Eliminar nodos

Al seleccionar uno o más nodos y hacer clic en el botón “Eliminar”, efectivamente eliminaremos los nodos seleccionados del sistema.

(5) Crear nodos

Los controles debajo del botón “Eliminar” nos permiten crear nuevos nodos de diferentes tipos. La lista de selección nos permite elegir el tipo de nodo deseado. Una vez seleccionamos el tipo de nodo, debemos hacer clic en el botón

“Crear Aquí” para iniciar el proceso de creación que nos llevará a la ventana de edición. Una vez que terminamos de editar el nuevo nodo, volveremos a la ventana anterior donde podremos comprobar la creación del nodo pedido. Por ejemplo, si navegamos hasta una carpeta llamada “Internacional” que se encuentra dentro de la carpeta “Noticias” y creamos un artículo, tendremos un nuevo artículo dentro de la carpeta “Internacional” que esta a su vez dentro de la carpeta “Noticias”.

(6) Controles para el orden de nodos

Sobre el extremo inferior derecho de la ventana tenemos los controles que nos permiten modificar la forma en que se ordenan los nodos dentro del nodo que estamos viendo. Podemos controlar tanto el método para ordenar (alfabéticamente, por fecha, por prioridad, etc.) como la dirección para el orden (ascendente o descendente). Una vez que seleccionamos el tipo de orden deseado, debemos hacer clic en el botón “Fijar” para efectivizar los cambios.

Debemos tener en cuenta que el método de orden que seleccionemos puede no tener efecto en el sitio público, dependiendo de cómo este configurado el mismo. En otras palabras, si la configuración del sitio lo especifica, cambiar el orden en la interfaz de administración puede no tener efecto alguno sobre lo que ven los navegantes del sitio.

Orden por prioridades

Cuando seleccionamos el método de orden por prioridades, la lista de nodos de la ventana Sub Ítems tendrá una nueva fila de campos que nos permitirá ingresar manualmente las prioridades que deseemos especificar para cada nodo. Además, se activará el botón “Actualizar Prioridades”, que deberemos usar para hacer efectivos los cambios cada vez que modifiquemos las prioridades de los nodos. Las prioridades aceptan cualquier valor entero, negativo o positivo (incluyendo el cero). Debemos tener en cuenta que la dirección del orden seguirá siendo regida por el control que indica ascendente o descendente.

La solapa Biblioteca Multimedia

La solapa “Biblioteca Multimedia” nos permite navegar y administrar los nodos que pertenecen al árbol de “Medios”. Esta parte del árbol de contenidos debe usarse para almacenar contenidos multimedia como animaciones, imágenes, etc. que luego son referenciados por los artículos y carpetas del sitio. La siguiente captura muestra una vista típica del contenido de la solapa:



Solapa “Biblioteca Multimedia”.

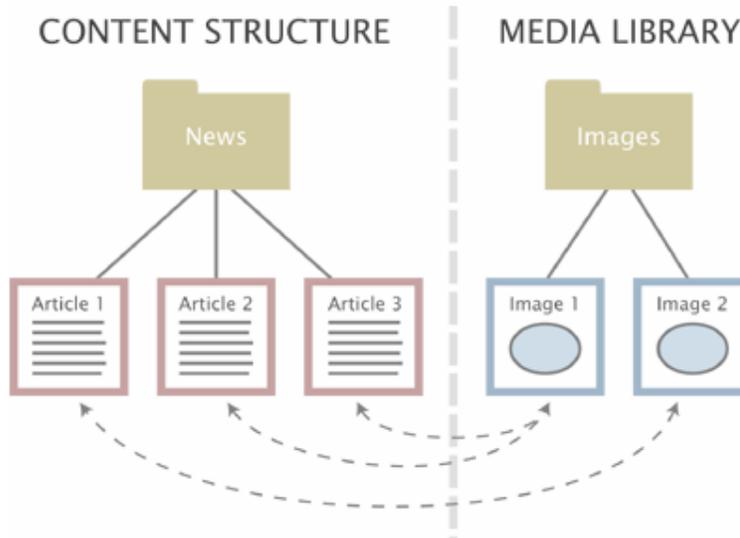
Esta sección de la interfase administrativa funciona de la misma forma que la solapa “Estructura de Contenido”.

Acceso

A diferencia de los nodos en el árbol de Contenido, los objetos en la Biblioteca Multimedia no pueden ser accedidos desde el sitio público. Toda esta parte del árbol pertenece a una *sección* a la que el usuario anónimo no tiene acceso por defecto (para mas información sobre este tema, referirse a la documentación para Secciones). Aunque este comportamiento se puede cambiar muy fácilmente dándole acceso al usuario anónimo a dicha sección, es recomendable mantener esta parte del sitio protegida. A continuación explicaremos como utilizar la “Biblioteca Multimedia” junto con el contenido organizado en la “Estructura de Contenido”.

Uso

Como mencionamos anteriormente, la “Biblioteca Multimedia” funciona de forma análoga a la “Estructura de Contenido”. Nos permite organizar y administrar nodos en el subárbol de multimedia. El propósito de esta sección es almacenar contenidos que se reutilizan frecuentemente (imágenes, multimedia, etc.). Por ejemplo, podría contener una gran cantidad de imágenes que son llamadas desde distintos nodos dentro de la estructura de contenidos.



Relaciones entre objetos.

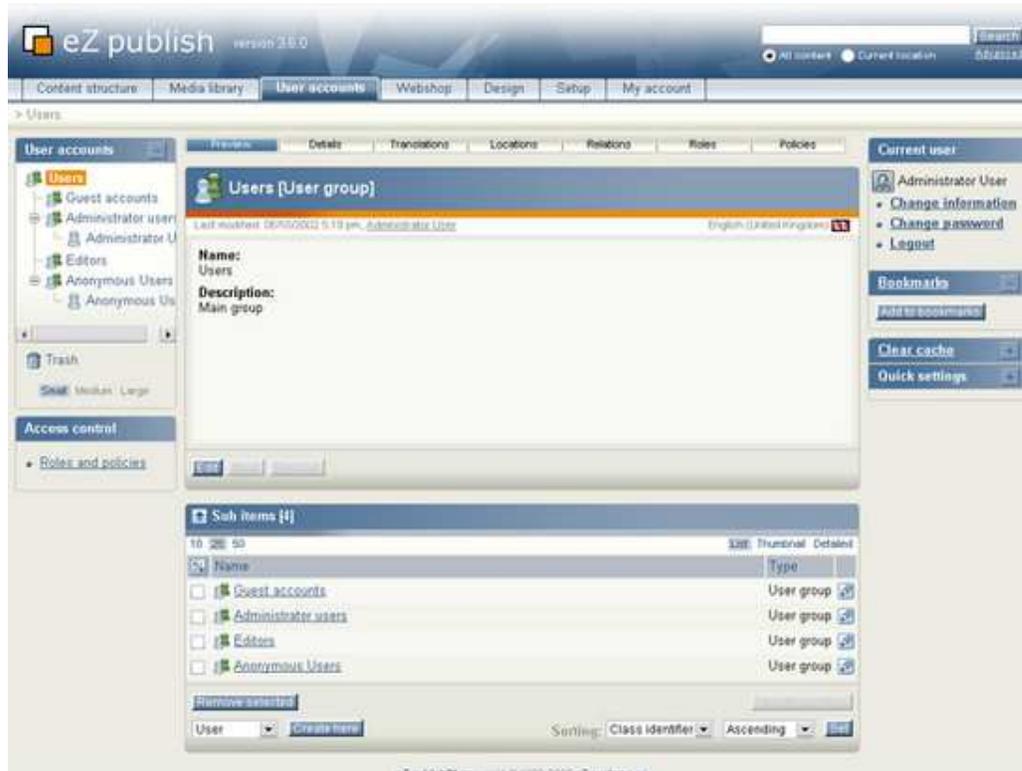
La ilustración muestra tres artículos en la “Estructura de Contenido” y dos imágenes ubicadas en la “Biblioteca Multimedia”. En el ejemplo, el primer artículo usa la imagen dos, y los artículos dos y tres usan la imagen uno.

Como se ve en el gráfico, las imágenes son completamente independientes de los artículos lo que nos permite cambiarlas, reutilizarlas y eliminarlas con facilidad. Esta funcionalidad se logra haciendo uso de las “relaciones entre objetos” u “objetos relacionados”.

El modelo de contenidos de eZ Publish nos permite crear relaciones entre diferentes objetos. Cualquier objeto puede relacionarse con otro con un simple clic. Para mas información referirse a la sección “Relaciones entre Objetos” en el manual.

La Solapa Cuentas de Usuario

La solapa “Cuentas de Usuario” permite navegar y administrar los nodos que pertenecen al árbol de usuarios. Esta parte del árbol de contenidos esta reservada para la organización de *Grupos de Usuarios* y *Cuentas de Usuarios*. Además, esta interfase nos permite administrar *roles* y *políticas* de permisos para los usuarios..



La solapa “Cuentas de Usuario”

eZ Publish almacena las cuentas y grupos de usuarios en nodos, de la misma forma que trabaja con los elementos de contenido.

Por este motivo, esta parte de la interfase de administración funciona de forma idéntica a las de “Biblioteca Multimedia” y “Estructura de Contenido”. A diferencia de estas, sin embargo, en esta sección se nos permite crear objetos que pertenecen al grupo Usuarios.

Acceso

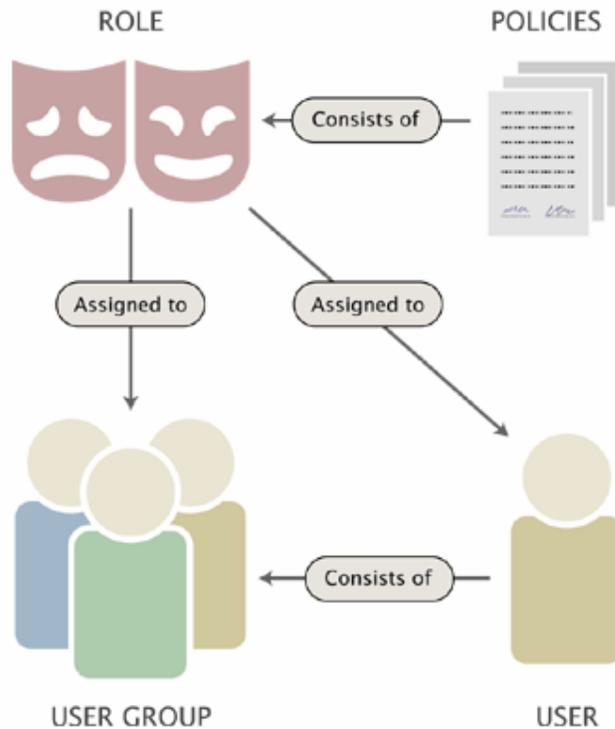
A diferencia del árbol de “Estructura de Contenido”, la sección de Usuarios no puede ser vista desde fuera de la interfase de administración. Toda esta parte del árbol pertenece a una *sección* a la que el usuario anónimo no tiene acceso por defecto (para mas información sobre este tema, referirse a la documentación para Secciones). Aunque este comportamiento se puede cambiar muy fácilmente dándole acceso al usuario anónimo a dicha sección, se recomienda enfáticamente mantener esta parte del sitio protegida dada la sensibilidad de su contenido.

Conceptos

El sistema de roles y permisos de eZ publish se basa en los siguientes elementos:

- Usuarios
- Grupos de Usuarios
- Políticas
- Roles

El siguiente gráfico resume las relaciones entre dichos elementos:



Usuarios, grupos, políticas y roles.

Un *usuario* define una cuenta válida para el sistema. Un *grupo de usuarios* contiene *usuarios* y otros *grupos*. Una *política* es una regla que da acceso a cierto tipo de contenido o funcionalidad. Por ejemplo, una *política* puede dar acceso de lectura a un cierto grupo de nodos. Un *rol* es un grupo de *políticas*. Los roles pueden asignarse a usuarios o a grupos de usuarios completos.

Uso

En resumen, la solapa “Cuentas de Usuarios” nos permite llevar adelante dos tipos de acciones. Primero nos permite organizar los usuarios en distintos grupos, usando el árbol de nodos. Luego, nos permite administrar los roles y políticas, así como asignar roles a distintos usuarios o grupos. La administración de usuarios y grupos es idéntica al trabajo con artículos y carpetas. Por otro lado, el manejo de roles y políticas se lleva adelante con una interfase diferente.

Administración de Usuarios y Grupos

Como mencionamos anteriormente, los usuarios y grupos se manejan por medio de nodos. Esto nos permite crear, editar, eliminar o mover usuarios y grupos de la misma forma que lo hacemos con los artículos y carpetas.

La clase “Usuario” utiliza necesariamente el tipo de datos “Cuenta de Usuario”. Este tipo de datos especial es el que da a los usuarios la posibilidad de conectarse al sistema. Cualquier objeto que utilice este tipo de dato generará automáticamente un usuario válido para el sistema.

User account *(required)*

User ID:
196

Username: Password: Confirm password: E-mail:

allman ***** ***** allman@example.com

Interfase de edición para el tipo de dato “cuenta de usuario”.

Para cambiar el e-mail o la contraseña de una cuenta de usuario simplemente debemos editar el nodo perteneciente al mismo. Sin embargo, no es posible cambiar el nombre de usuario una vez que ha sido ingresado en el sistema.

Habilitar y deshabilitar cuentas de usuario

Las cuentas de usuario quedan habilitadas por defecto, una vez creadas. Al deshabilitar una cuenta, la misma seguirá existiendo pero el usuario no podrá ingresar al sistema hasta que no se la habilite nuevamente. Esta funcionalidad se puede utilizar haciendo clic en el link “Configurar cuenta de usuario” en el panel de Vista Previa del Usuario. La siguiente captura muestra la interfase para dicha funcionalidad. Nótese que la característica “maximum concurrent logins” no funciona y está deshabilitada para todo el sistema.

User settings for <John Smith>

Maximum concurrent logins:
0

Maximum number of failed login attempts: 3
Number of failed login attempts for this user: 2

Enable user account:

Configuración de cuenta de usuario

Es recomendable utilizar esta funcionalidad cuando se elimine un usuario del sistema (en vez de eliminar el usuario). Esto es porque es muy posible que el usuario tenga relación con algunos nodos en el sistema. Por ejemplo, puede que el usuario haya creado artículos, o escrito noticias. Borrar la cuenta puede provocar que se rompan relaciones con esos objetos y de esa forma no podríamos ver el nombre del autor de dichos artículos o noticias.

Desbloquear cuentas de usuario

Desde la versión Ez Publish 3.9, la cuenta de un usuario puede ser automáticamente bloqueada por el sistema si el máximo número de intentos de logueo fallidos es excedido (esto es controlado por la configuración "MaxNumberOfFailedLogin" ubicada en la sección “User Settings” del archivo "settings/site.ini". Una vez que la cuenta es bloqueada el usuario no tendrá permiso para loguearse hasta que su cuenta sea desbloqueada por otro usuario con permiso de administrador.

Grupos de usuarios

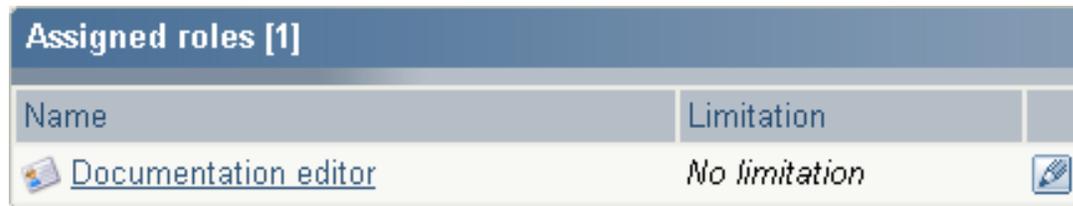
Los grupos de usuarios pueden contener cuentas de usuario u otros grupos. En otras palabras, los grupos de usuarios son contenedores similares a las carpetas que contienen archivos y otras subcarpetas en un sistema operativo.

Ventanas adicionales

Así como en la “Estructura de Contenido” y la “Biblioteca Multimedia”, los botones horizontales de la parte superior del área principal controlan la visibilidad de diferentes ventanas.

Cuando seleccionamos la solapa “Cuentas de Usuario”, el sistema nos da acceso a dos ventanas adicionales llamadas “Roles” y “Políticas”.

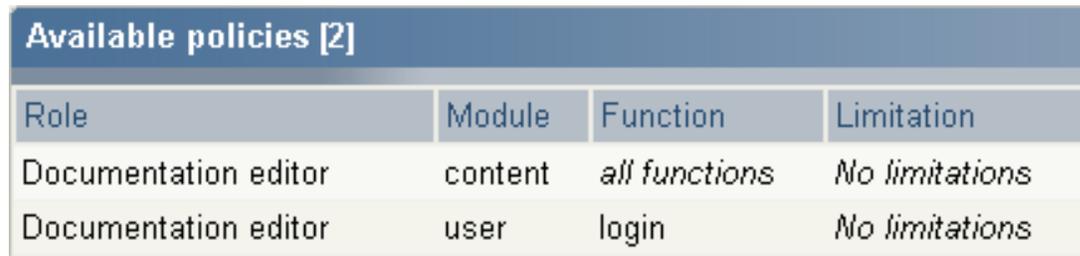
Cuando están habilitadas, estas ventanas nos mostrarán información detallada sobre los roles y políticas asignados a la cuenta o grupo de usuarios que estamos viendo.



Assigned roles [1]		
Name	Limitation	
 Documentation editor	No limitation	

Ventana de Roles.

En el caso de la imagen, solo tenemos un rol asignado al usuario/grupo que estamos viendo. El nombre de este rol es “Documentation editor” y este rol ha sido asignado al usuario sin limitaciones. Tenemos la posibilidad de editar directamente el rol haciendo clic en el icono de edición a la derecha de la pantalla.



Available policies [2]			
Role	Module	Function	Limitation
Documentation editor	content	all functions	No limitations
Documentation editor	user	login	No limitations

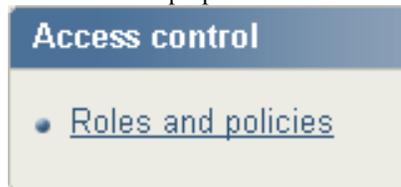
Ventana de Políticas

En este caso, el usuario/grupo que estamos viendo tiene acceso a dos políticas. Ambas políticas están definidas en el rol “Documentation editor”. Mientras que la primera política da acceso total al módulo “Contenido” (y sus funciones), la segunda política le da acceso a las funciones de “log in” del módulo “User”.

Roles y políticas

Estando en la solapa “Cuentas de Usuario”, tenemos acceso a la interfase de manejo de roles y permisos haciendo clic en el vínculo ubicado debajo del menú secundario (sobre la parte inferior izquierda de la pantalla). El vínculo se

encuentra en su propia ventana llamada “Control de Acceso”, como se ve a continuación.



Ventana de control de acceso.

Cuando ingresamos a este vínculo, el sistema nos mostrará una ventana con todos los roles definidos, según se ve en la siguiente captura:



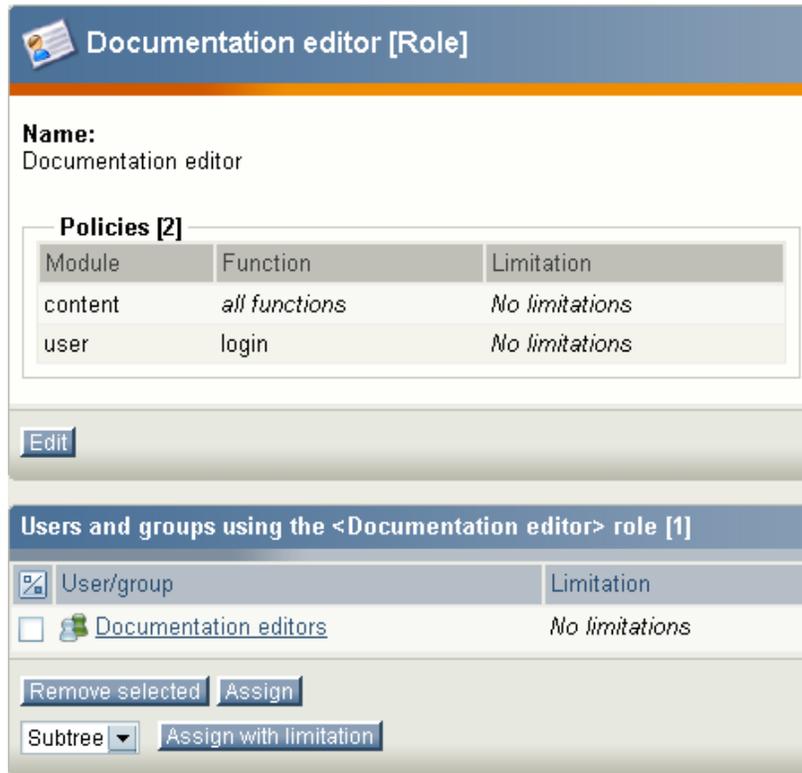
Ventana de Roles.

La ventana de Roles permite llevar a cabo las siguientes acciones:

- Crear un nuevo rol(1)
- Ver un rol existente (2)
- Editar un rol existente (3)
- Crear una copia de un rol existente (4)
- Eliminar un rol existente (5)
- Asignar un rol existente a una cuenta o grupo de usuarios (6)

Ver un Rol

Al hacer clic en el nombre de un rol, el sistema nos mostrará dos ventanas con información detallada acerca del mismo:



Documentation editor [Role]

Name:
Documentation editor

Policies [2]

Module	Function	Limitation
content	all functions	No limitations
user	login	No limitations

[Edit](#)

Users and groups using the <Documentation editor> role [1]

User/group	Limitation
<input type="checkbox"/> Documentation editors	No limitations

[Remove selected](#) [Assign](#)

Subtree

Ventana de vista de Rol.

En la captura vemos que se hizo clic en un rol con el nombre “Documentation editor”. La ventana superior muestra las políticas que componen dicho rol. En este caso el rol consta de dos políticas, una que da acceso completo al módulo “Content” y otra que da acceso a las funcionalidades de “Log in” del módulo “User”.

La segunda ventana muestra un resumen de las cuentas/grupos de usuarios a los que ha sido asignado este rol. En el ejemplo, el rol “Documentation editor” fue asignado al grupo “Documentation editors” sin limitaciones. Mas abajo, el botón “Eliminar selección” nos permite cancelar asignaciones para este rol.

Por otro lado, los botones “Asignar” y “Asignar con limitación” nos permiten asignar el rol a otras cuentas de usuario o grupos. La lista desplegable nos permite seleccionar el tipo de limitación que queremos utilizar. Podemos limitar todo el rol a un *sub árbol* de nodos o a los objetos que pertenezcan a una *sección* en particular. Cuando se utiliza uno de los botones de asignación, el sistema nos permitirá navegar la sección usuarios para que seleccionemos un usuario/grupo al cual asignarle el rol. Por ultimo, cabe mencionar que el botón Asignar en esta pantalla cumple el mismo rol que el icono del mismo nombre en la ventana de listado de roles.

La Interfaz de Edición de Objetos - Ventanas

Cada vez que hacemos clic en el botón “Crear Aquí” para agregar contenidos, el botón “Editar” en la ventana de vista previa, o uno de los íconos de editar en la ventana de sub ítems, el sistema nos llevará a la interfaz de edición de objetos. Como su nombre lo indica, esta interfaz nos permitirá modificar los contenidos de los objetos, además de permitirnos manejar las versiones y tener una vista previa de la versión que estamos editando actualmente. La siguiente captura nos muestra la distribución típica de la interfase:



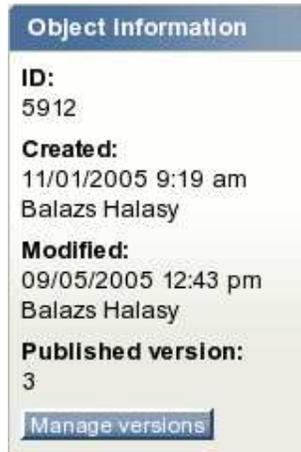
La interfase de edición.

La interfase de edición consta de 5 ventanas:

1. Información del objeto (1)
2. Borrador actual (2)
3. Traducir desde (3)
4. Ventana principal (4)
5. Objetos Relacionados (5)

Información del objeto

Esta ventana muestra información detallada acerca del objeto que estamos editando actualmente, según vemos en la siguiente captura:



La ventana "Información del Objeto"

En el ejemplo, vemos que el ID del objeto que estamos editando es 5912. El objeto fue creado originalmente el 11 de Enero del 2005 por Balazs Halasy a las 9:19 AM. La última modificación del objeto fue hecha por el mismo usuario el 9 de Mayo de 2005 a las 12:43 PM. Existen varias versiones de este objeto, y en particular es la versión número 3 la que se encuentra publicada (es decir la que verán los navegantes del sitio público).

El botón "Administrar Versiones" nos lleva a la "Interfase de Administración de Versiones", donde podemos ver y modificar las distintas versiones del objeto que estamos editando.

Borrador Actual

Esta ventana nos muestra información del borrador que estamos editando actualmente.



Ventana Borrador Actual.

Cada vez que creamos o editamos un objeto, eZ Publish creará automáticamente un *borrador*. Si estamos creando un nuevo objeto, entonces el borrador estará vacío. Por otro lado, si estamos editando un objeto existente, el sistema

creará un borrador con una copia de la versión publicada actualmente. Esta ventana simplemente nos informa cuándo fue creado el borrador que estamos editando actualmente, el usuario que lo creó y la última modificación. Además, también nos informa el número de versión del borrador actual.

Cabe destacar que el número de versión del borrador es distinto al número de versión del objeto publicado (que vemos en la ventana “Información del Objeto”). Esto es porque eZ Publish no permite la edición de versiones publicadas y/o archivadas. Solo permite editar borradores. Cuando editamos un objeto, se crea automáticamente un borrador (basado en la versión publicada) y luego será ese borrador lo que editemos.

El botón “Ver” nos da acceso a la interfase de vista previa, que podemos usar para ver el contenido que estamos editando sin necesidad de publicarlo. Al hacer clic en el botón “Almacenar y salir” el sistema guardará el borrador y saldremos de la interfase de edición. Tendremos luego disponible el borrador en la lista “Mis Borradores” ubicada en la pestaña “Mi cuenta”, donde podremos volver a editarlo cuando deseemos.

La ventana “Traducir desde”

La ventana “traducir desde” muestra información acerca de los idiomas existentes y permite seleccionar el idioma en que se basará la traducción a editarse. La siguiente imagen muestra como esta ventana se ve para un objeto que existe en Inglés, Francés y Noruego.

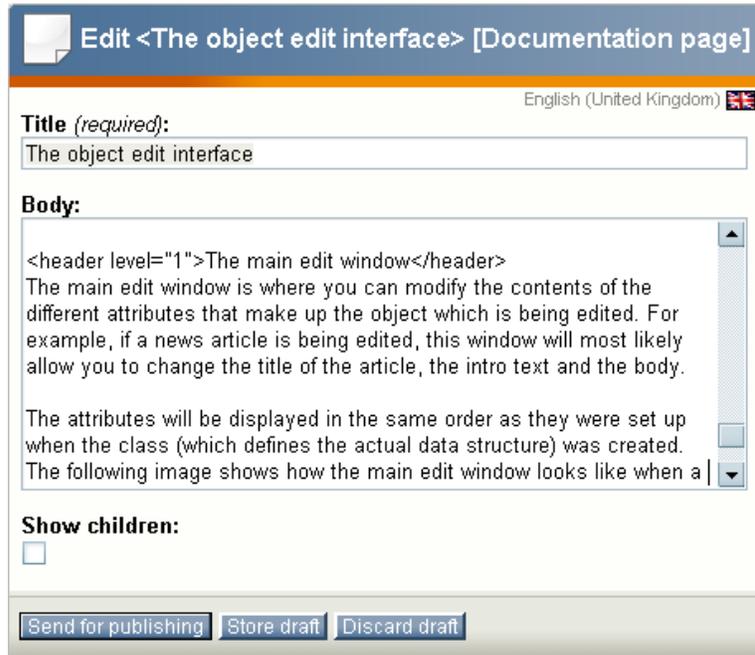


La ventana “traducir desde”.

Si el usuario selecciona un idioma utilizando los botones circulares que se encuentran en esta ventana y presiona el botón “translate”, la ventana principal de edición cambiara a “modo traducción”, lo cual hará más fácil traducir un objeto desde el idioma seleccionado existente.

Ventana Principal de Edición

La ventana principal es donde podremos trabajar para editar el contenido de los distintos atributos que conforman el objeto que estamos creando/modificando. Por ejemplo, si estamos editando un artículo, la ventana nos permitirá cambiar su título, la introducción y el cuerpo del mismo. Los atributos se mostrarán en el mismo orden que fueron configurados para la clase de objeto (artículo, carpeta, etc.). Los campos obligatorios estarán marcados con el texto “requerido” en su nombre. A continuación podemos ver el ejemplo de la ventana de edición para un objeto de tipo “Documentation Page”.



Ventana principal de edición

En este caso, tenemos 3 atributos para editar: “Title”, “Body” y “Show children”.

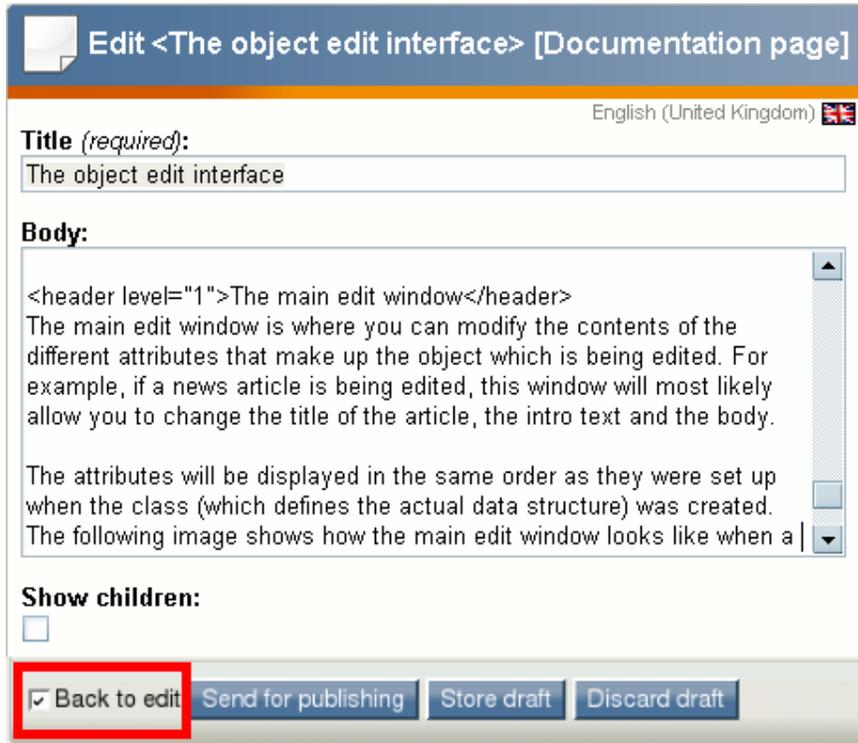
El botón “Enviar para su publicación” ejecutará primero una validación de los contenidos cargados y si todo esta OK, publicará el borrador. De encontrar algún problema (por ejemplo datos no válidos, o faltantes), el sistema nos lo indicará con un mensaje de alerta volviendo a la interfase de edición. Al publicar el borrador, este reemplazará la versión actualmente publicada, archivando la versión anterior.

El botón “Guardar Borrador” nos permite guardar la información cargada, pero sin cambiar el contenido publicado. Este botón es particularmente útil cuando estamos trabajando en algo y queremos guardar los cambios cada tanto (para evitar perderlos accidentalmente). Además, eZ Publish intentará validar la información cargada, con lo cual este botón también nos sirve para verificar que la información cargada sea correcta sin necesidad de publicar los cambios. Es importante tener en cuenta que guardar borradores no cambiará la versión publicada del objeto.

El botón “Descartar Borrador” nos permite eliminar el borrador actual, que no se validará ni almacenará. Este botón es importante para salir de la interfaz de edición sin generar contenido (por ejemplo cuando nos equivocamos y creamos un borrador que no deseábamos crear). Es importante tener en cuenta que cada vez que hacemos clic en el botón crear o editar, el sistema crea automáticamente un borrador. Si no deseamos almacenar borradores, debemos usar el botón “Descartar Borrador” para salir de la interfaz de edición, ya que usar el botón *atrás* del navegador provocará que no se elimine el borrador nuevo, lo que puede hacer que rápidamente tengamos una gran cantidad de borradores innecesarios.

El espacio “Back to edit”

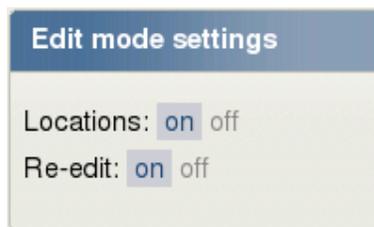
Este espacio puede ser usado para cambiar el comportamiento del sistema. Es útil cuando se trabaja con objetos relacionados y nodos ocultos. Cuando está activado, aparece en la parte inferior de la ventana de edición, cerca del botón “enviar para su publicación”, como se ve en la imagen:



EL espacio “back to edit”

Cuando se lo utilice, el sistema va a llevar al usuario nuevamente a la interfaz de edición de objeto, luego de presionar el botón “enviar para su publicación”. En otras palabras, se puede continuar trabajando en el objeto (publicando y editándolo) sin tener que reeditarlo manualmente otra vez. Nótese que el estado activado de este espacio seleccionable no es permanente, es reseteado cada vez que aparece la interfaz de edición de objeto.

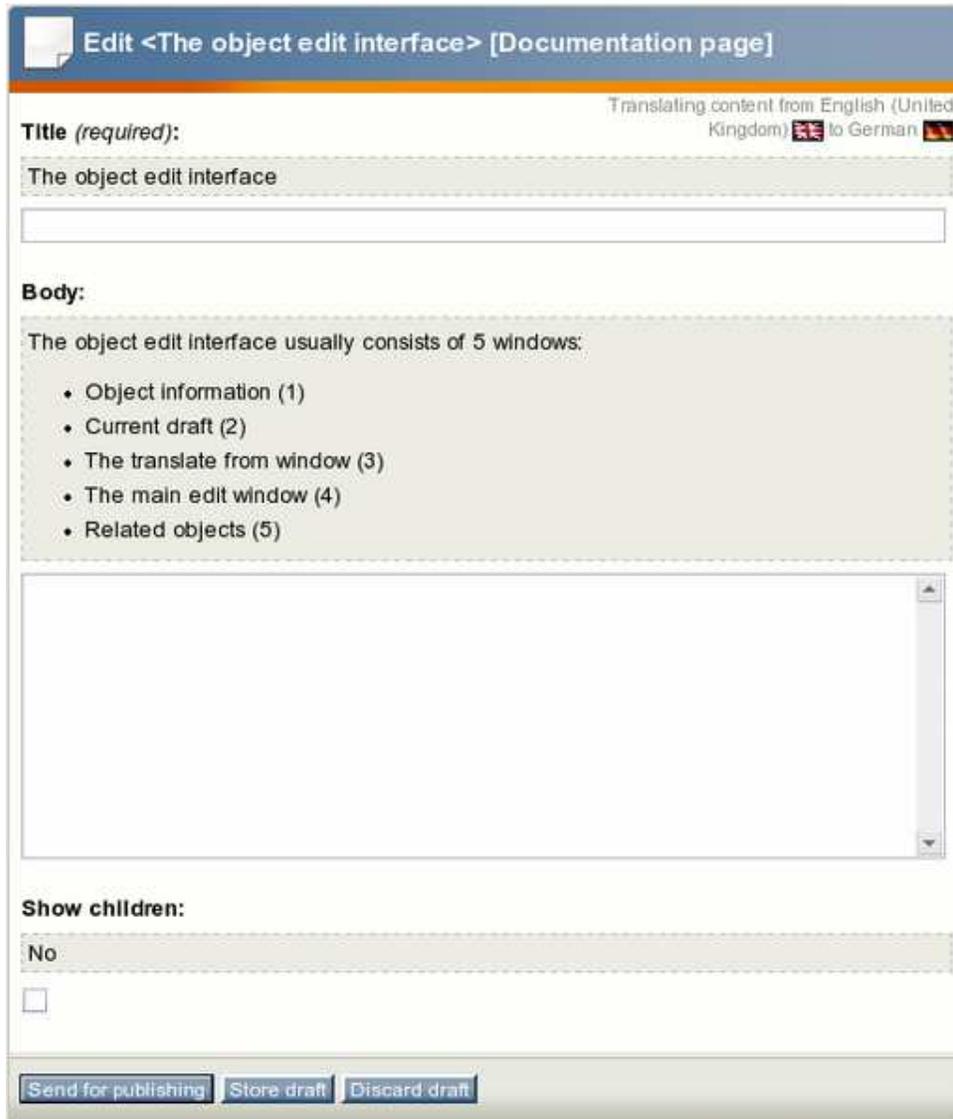
Por default, el espacio no está disponible en la interfaz de edición. Puede ser activado clickeando el link “on” del “re-edit” en la sección configuración de edición, cuando la barra “mi cuenta” es seleccionada. La imagen que sigue ilustra la operación:



Configuración modo editar

El modo “Traductor”

La ventana de edición principal puede ser cambiada a un especial “modo traductor”, haciendo que el contenido en base al idioma seleccionado se muestre sobre todos los campos de atributo. Esto facilita la traducción de un objeto que está en un idioma a uno nuevo. La siguiente imagen muestra como se ve la ventana cuando una “documentation page” es traducida del inglés al alemán.



Edit <The object edit interface> [Documentation page]

Translating content from English (United Kingdom) to German

Title (required):
The object edit interface

Body:
The object edit interface usually consists of 5 windows:

- Object information (1)
- Current draft (2)
- The translate from window (3)
- The main edit window (4)
- Related objects (5)

Show children:
No

Send for publishing | Store draft | Discard draft

La ventana de edición principal al momento de la traducción.

Manejo de versiones

La interfase de versiones nos permite ver y administrar las versiones del objeto que estamos editando. Llegamos a ella haciendo clic en el botón “Administrar Versiones” en la ventana “Información del Objeto” de la interfase de edición. Otra forma de acceder a la misma es clickeando en un ícono que se encuentra en la barra de título de la ventana de vista previa cuando vemos el nodo/objeto que deseamos administrar y allí seleccionar “Administrar Versiones” desde el menú. También es posible seleccionar este ítem desde la sección “Avanzada” del menú de contexto sensitivo ubicado en el árbol de nodos (menú secundario) o en la ventana “Sub Ítems”.

Versions for <Cronjobs> [4] (1)						
Version	Status	Modified translation	Creator	Created	Modified	
1	Archived	English (United Kingdom)	Administrator User	11/04/2007 1:30 pm	11/04/2007 1:31 pm	
2	Archived	Russian	Administrator User	11/04/2007 1:32 pm	11/04/2007 1:32 pm	
3	Published	English (United Kingdom)	Administrator User	11/04/2007 1:32 pm	11/04/2007 1:33 pm	
4	Draft	English (United Kingdom)	Administrator User	11/04/2007 5:10 pm	11/04/2007 5:10 pm	

Remove selected English (United Kingdom) 4 1 Show differences

Back

Published version (2)					
Version	Translations	Creator	Created	Modified	Copy translation
3	English (United Kingdom) Russian	Administrator User	11/04/2007 1:32 pm	11/04/2007 1:33 pm	English (United Kingdom)

New drafts [1] (3)				
Version	Modified translation	Creator	Created	Modified
4	English (United Kingdom)	Administrator User	11/04/2007 5:10 pm	11/04/2007 5:10 pm

Interfase de versiones.

El propósito de esta ventana es dar un resumen de las versiones del objeto seleccionado, además de permitirnos eliminar, duplicar o editar versiones existentes.

La interfase consiste en las tres ventanas siguientes:

1. Versiones
2. Versión Publicada
3. Nuevos Borradores

Como vemos en el ejemplo, la interfase nos muestra las distintas versiones (1), las traducciones disponibles para cada una, el nombre del usuario que creó cada una y la fecha y hora en que fueron creadas y modificadas por última vez. Nótese que los números de versión y las traducciones modificadas son representados como links. Estos links van a ordenar al sistema a mostrar las diferentes versiones/traducciones utilizando la interfase de vista previa.

En el ejemplo, hay 4 versiones del objeto. Las versiones de 1 a 2 están *archivadas*, lo que significa que estuvieron publicadas en el pasado y fueron reemplazadas por versiones más nuevas. Esto solo quiere decir que ya no están en uso. La versión *publicada (o actual)* es la número 3. Esta versión es la que mostrará el sistema cuando veamos el objeto. La última versión es la que estamos editando actualmente. Es un *borrador* porque aún no ha sido publicada. Cuando publiquemos la versión número 4, el sistema copiará todas las otras traducciones desde la versión 3 a ésta y la 3 quedará archivada.

La ventana de “Versión Publicada”(2) se muestra debajo de la ventana “Versiones”. Revela información que está relacionada a la versión actual: el número de versión, traducciones, el nombre del creador, el día y la hora en que la versión fue creada y su última modificación. Además, hay una lista desplegable que contiene las traducciones disponibles con el propósito de copiar. Contiene las mismas traducciones que se encuentran listeadas en la columna “versiones”.

La ventana “Nuevos Borradores”(3) contiene información acerca de los nuevos borradores creados los cuales pertenecen al objeto. La ventana muestra el número de la actual versión, la traducción editada, el nombre del creador, el día y la hora en que el borrador fue creado inicialmente y su última modificación. Después de copiar una traducción desde una versión, el nuevo borrador aparecerá en esta ventana.

Agregando nuevas traducciones

Si la versión 4 se publica y luego alguien traduce el objeto a un nuevo idioma, el sistema creará un nuevo borrador conteniendo solamente la nueva traducción. El borrador será la versión 5. La versión 4 se mantendrá como versión publicada hasta que el borrador sea publicado. Cuando esto ocurre, el sistema copiará todas las traducciones existentes de la versión 4 y entonces la versión 5 consistirá en las últimas traducciones.

Cambiando traducciones existentes

Si la versión 4 se publica y alguien edita una de las traducciones del objeto, el sistema copiará esta traducción desde la versión publicada (en este caso la versión 4). La copia será versión 5 y será un borrador.

Eliminar versiones

Las casillas de selección y el botón “Eliminar selección” nos permiten eliminar versiones innecesarias. Se pueden eliminar tanto las versiones archivadas como los borradores. La versión publicada no se puede eliminar desde aquí (ya que es la versión actual, que el sistema usa para mostrar el objeto).

Editar Versiones

Una versión puede ser editada clickeando en su correspondiente ícono de edición (en el lado derecho). Nótese que el Ez Publish sólo permitirá editar borradores. Versiones publicadas y archivadas no pueden ser editadas.

Copiar una traducción desde una versión

Todas las versiones (sin importar su tipo, archivada, publicada o borrador) pueden ser copiadas mediante el botón “Copiar”. La copia de la versión elegida generará un nuevo borrador que podremos editar mediante el botón editar a la derecha de la ventana. Mientras es editado, el borrador sólo contendrá la traducción copiada. Cuando el borrador es publicado, el sistema automáticamente copiará todas las otras traducciones de la versión publicada y entonces la versión resultante contendrá todas las últimas traducciones.

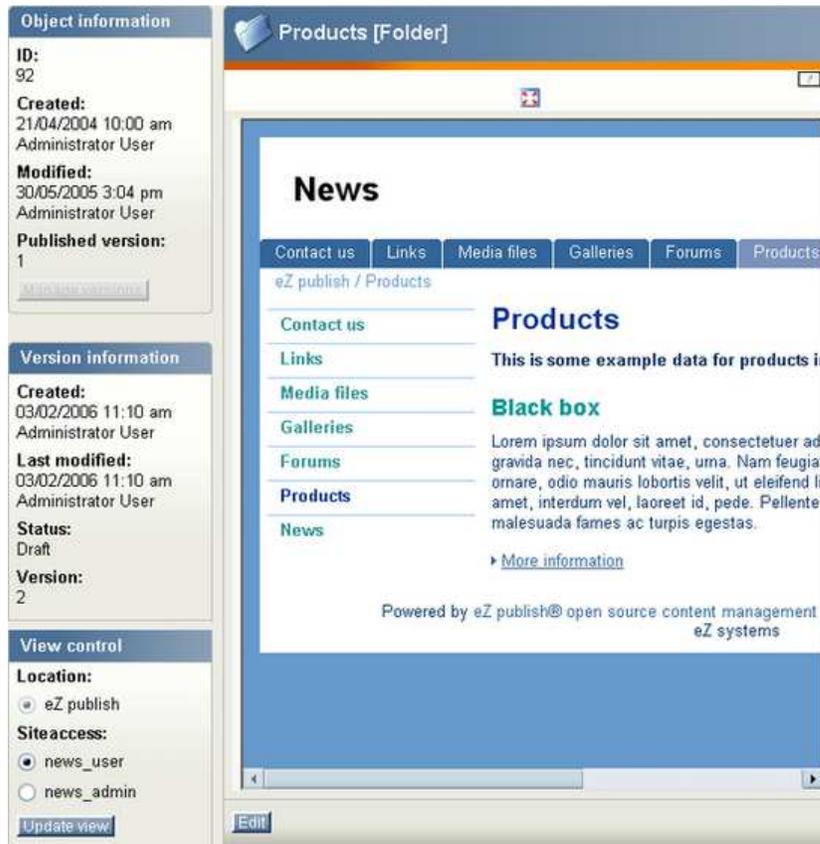
Además, es posible utilizar la ventana “versión publicada”(2) para copiar cualquier traducción desde la versión publicada. Esto puede ser logrado seleccionando la traducción deseada usando la lista desplegable que se encuentra en el campo “Copiar traducción” y clickeando en el ícono copiar.

Comparando diferentes versiones

Es posible solicitar un resumen de los cambios entre diferentes versiones de un objeto. Esto puede ser realizado seleccionando el idioma y las dos versiones que necesitan ser comparadas desde las listas desplegables en la parte inferior de la ventana “Versiones”(1). Clickeando en el botón “mostrar diferencias” se mostrarán las diferencias entre las versiones seleccionadas.

Vista Previa

La interfase de vista previa nos permite armar una página del sitio con cualquier versión que exista en el sistema, sin necesidad de publicarla. Esta interfase se usa generalmente para ver el borrador que estamos editando actualmente, dentro del contexto de la página. Podemos acceder a la vista previa haciendo clic en el botón “Ver” en la interfase de edición o por medio de los vínculos de versión/traducción en la interfase de versiones.



The screenshot displays the eZ Publish administration interface. On the left, there are three panels: 'Object information' (ID: 92, Created: 21/04/2004 10:00 am, Modified: 30/05/2005 3:04 pm, Published version: 1), 'Version information' (Created: 03/02/2006 11:10 am, Last modified: 03/02/2006 11:10 am, Status: Draft, Version: 2), and 'View control' (Location: eZ publish, Site access: news_user, news_admin). The main area shows a preview of a 'Products' folder, titled 'Products [Folder]'. The preview includes a navigation menu with 'Contact us', 'Links', 'Media files', 'Galleries', 'Forums', and 'Products'. The content area shows a 'News' section with a 'Products' block containing example data, a 'Black box' section with placeholder text, and a 'More information' link. The footer of the preview indicates it is powered by eZ publish® open source content management eZ systems.

Interfase de vista previa.

Como vemos en el ejemplo, la vista previa nos permite saber como verán los navegantes del sitio el nuevo contenido que estamos generando. En particular, esta interfaz es típicamente utilizada para dar una impresión de cómo la página en la cual se está trabajando se verá en el sitio (lo que los visitantes verán). La imagen de arriba muestra como una carpeta llamada “productos” se verá utilizando el diseño que es asociado con el acceso al sitio “news_user”.

Podemos generar una vista previa a pantalla completa haciendo clic en el botón ubicado sobre el área de vista previa (un icono de una ventana con cuatro flechas rojas en las esquinas). Los botones “Administrar Versiones” y “Editar” nos llevan nuevamente a las ventanas de edición o administración de versiones.

La ventana “control de vista”

Esta ventana hace posible controlar que diseño debería ser utilizado para generar la vista previa. En Ez Publish, los diferentes diseños están relacionados con diferentes tipos de accesos al sitio. Seleccionando el tipo de acceso ordenará al sistema a utilizar el diseño de ese acceso. La lista de ubicación puede ser usada para ver como el objeto se verá cuando se muestre en diferentes ubicaciones (si de hecho existe en diferentes ubicaciones en el árbol de nodos). El botón “actualizar vista” simplemente vuelve a generar la vista previa basándose en lo seleccionado en la ventana de “control de vista”.

Objetos Relacionados

La ventana “Objetos Relacionados” en la interfase de edición nos permite crear relaciones entre el objeto que estamos editando y otros objetos en el sistema. Esta funcionalidad nos permite atar y reutilizar objetos e información como imágenes distribuidas a lo largo del sistema.

Por ejemplo, el concepto de objetos relacionados nos permite incluir imágenes en los artículos de noticias. Las imágenes se pueden almacenar como objetos independientes, en la biblioteca multimedia. Luego, podemos relacionarlas con el artículo que estamos publicando y mostrarlas dentro del cuerpo o la introducción del mismo. Esta forma de trabajar aporta gran flexibilidad ya que no genera ningún tipo de limitación en cuanto a la cantidad o tipo de información que puede ser incluida. Es importante tener en cuenta que si generamos un vínculo a otro objeto (por ejemplo si generamos un vínculo a una página de producto desde un artículo), el objeto vinculado estará relacionado al objeto que estamos editando. La siguiente captura muestra la ventana objetos relacionados cuando existen relaciones con otros objetos:



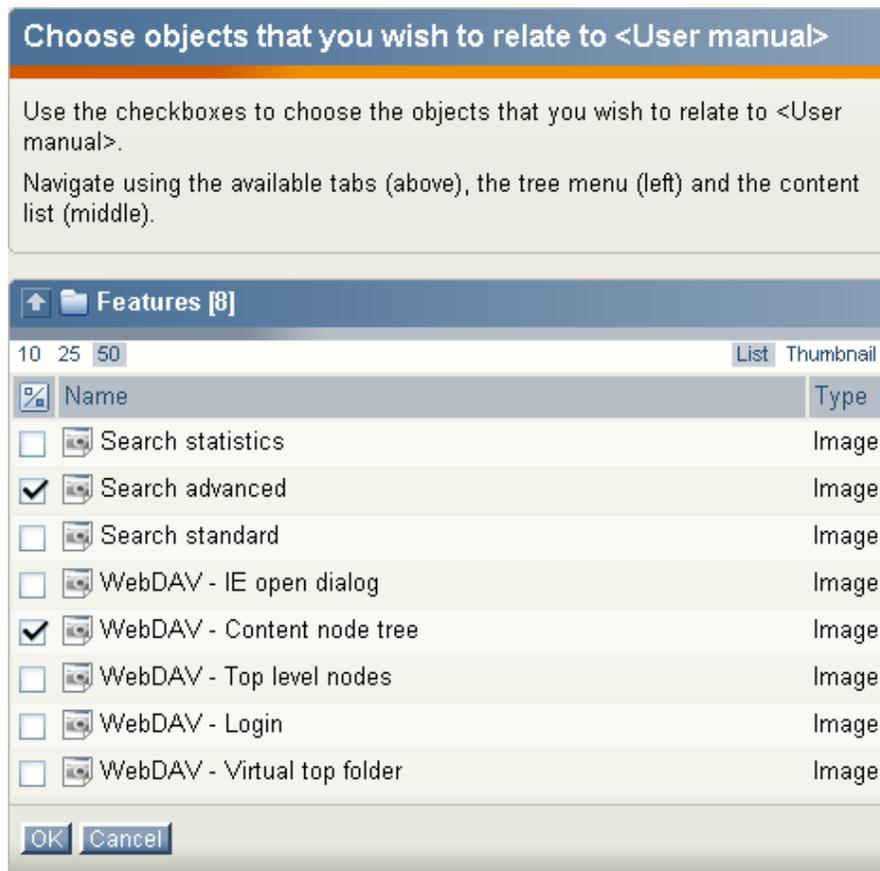
La ventana “Objetos Relacionados”.

En el ejemplo, el objeto que estamos editando está relacionado con otros dos objetos. Las imágenes relacionadas se muestran con un thumbnail de vista previa. Por otro lado, los archivos relacionados muestran información como el tamaño del mismo y tipo de archivo.

Las casillas de selección y el botón “Eliminar Selección” nos permiten eliminar las relaciones. Es importante destacar que estamos eliminando relaciones entre objetos y no los objetos propiamente dichos.

Una vez generadas las relaciones entre el objeto que estamos editando y los objetos que deseamos utilizar en el mismo, podemos usar el clip en la ventana principal de edición para mostrar ese objeto en la ubicación que deseemos.

El botón “Añadir Existente” nos permite navegar el árbol de contenido para seleccionar múltiples objetos que queramos relacionar con el que actualmente estamos editando, como vemos en la siguiente captura:



Navegar para relacionar objetos.

En la imagen podemos ver la interfaz de navegación donde podemos seleccionar los objetos que deseamos relacionar con el actual. También podemos navegar usando el menú secundario e ingresar tanto a la biblioteca multimedia como a la estructura de contenido para buscar los objetos necesarios.

El botón “Subir Nuevo” nos permite publicar objetos nuevos que serán automáticamente relacionados al objeto que estamos editando actualmente. Este botón es muy útil cuando queremos relacionar una imagen que aún no ha sido cargada en el sistema. Como vemos a continuación:

Upload a file and relate it to <User manual>

This operation allows you to upload a file and add it as a related object.

- When the file is uploaded, an object will be created according to the type of the file.
- The newly created object will be placed within the chosen location.
- The newly created object will be automatically related to the draft being edited (<User manual>).

Select the file you wish to upload and click the "Upload" button.

Upload file

Location:

Automatic ▾

Name:

File:

Choose...

Upload Cancel

Subir contenido relacionado

El botón "Browse" nos permite navegar nuestro sistema de archivos para elegir la imagen (o archivo) que queramos relacionar al objeto. El campo "nombre" permite al usuario colocar un nombre de fantasía para el objeto que está siendo cargado. El menú desplegable "Ubicación" nos permite controlar dónde queremos ubicar el archivo que estamos subiendo dentro de la estructura de contenido del sitio. Seleccionar "Automática" en este menú hará que eZ Publish decida dónde ubicar el archivo basándose en la extensión y tipo *MIME* del mismo.

Al hacer clic en el botón "Upload" guardaremos el archivo en el sistema, y eZ Publish automáticamente creará un objeto del tipo adecuado según el archivo que cargamos, y lo relacionará con el objeto que estamos editando.

El botón "Cancelar" nos permite abandonar la operación y volver a la interfase de edición.

Agregando objetos relacionados como hijos

Cuando se cargan nuevos objetos relacionados, pueden colocarse por debajo del objeto que actualmente se está editando. Esto se realiza seleccionando el nombre del objeto desde el menú desplegable "ubicación" en el cuadro de dialogo de carga. Sin embargo, sólo puede ser alcanzado si el objeto madre ya ha sido publicado (de otra forma no aparece en el árbol de contenido y no puede tener algún sub ítem). Por ejemplo, si un nuevo artículo es creado como borrador, no será posible agregar imágenes relacionadas como hijos hasta que el borrador sea publicado. Los siguientes pasos son una solución a este problema:

1. Publique un artículo no terminado como un nodo oculto.
2. Re-edite el artículo y cargue imágenes relacionadas como hijos.
3. Muestre el artículo cuando esté terminado.

Este procedimiento puede ser optimizado clickeando en el espacio seleccionable “Back to Edit” ubicado en la parte inferior de la interfaz de edición (ver la sección “la interfaz de edición del objeto” para mayores detalles).