



# FirstSpirit™

*Unlock Your Content*

## FirstSpirit Handbuch für Redakteure (JavaClient) FirstSpirit Version 4.x

<b>Version</b>	<b>1.81</b>
<b>Status</b>	<b>RELEASED</b>
<b>Datum</b>	<b>2012-02-20</b>
Abteilung	Techn. Documentation
Autor/ Autoren	B.Ehle, B.Gutknecht, S.Höbbel
Copyright	2012 <b>e-Spirit AG</b>
Dateiname	USER4xDE_FirstSpirit_UserDocumentation

### **e-Spirit AG**

Barcelonaweg 14  
44269 Dortmund | Germany

T +49 231 . 477 77-0  
F +49 231 . 477 77-499

[info@e-Spirit.com](mailto:info@e-Spirit.com)  
[www.e-Spirit.com](http://www.e-Spirit.com)

**e-Spirit**

## Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einführung</b> .....	<b>16</b>
1.1	Thema dieser Dokumentation .....	16
1.2	Das Konzept von FirstSpirit .....	19
1.2.1	Verwaltungsbereiche.....	19
1.2.2	Rechtevergabe.....	22
1.2.3	Mehrsprachigkeit .....	22
1.2.4	Paralleler Zugriff in Multi-User-Umgebungen .....	24
1.2.5	Versionierung, Historisierung und Archivierung.....	26
1.3	Die FirstSpirit-Benutzeroberfläche.....	26
1.3.1	Der FirstSpirit JavaClient im neuen "Look & Feel" (ab V4.1).....	27
1.3.2	Überarbeitete Oberflächengestaltung ab FirstSpirit Version 4.2	28
<b>2</b>	<b>FirstSpirit Startseite (Java Web Start)</b> .....	<b>41</b>
2.1	Anmeldeseite.....	41
2.2	Startseite.....	43
2.2.1	Schnellstart – Bereich .....	44
2.2.2	Clientstart – Bereich .....	45
2.2.3	Administration – Bereich .....	45
2.2.4	Benutzer – Bereich .....	45
2.3	Projektauswahl.....	50
<b>3</b>	<b>Menüs und Icons des FirstSpirit JavaClients</b> .....	<b>53</b>
3.1	FirstSpirit Menüleiste.....	54
3.1.1	Projekt.....	55



3.1.2	Aufgaben.....	60
3.1.3	Suchen.....	61
3.1.4	Ansicht (ab V4.2).....	77
3.1.5	Extras.....	87
3.2	FirstSpirit Symbolleiste.....	98
3.2.1	Position Zurück / Position Vor.....	98
3.2.2	Aktualisieren.....	98
3.2.3	Neues Lesezeichen.....	99
3.2.4	Home (ab V4.1).....	101
3.2.5	Neu.....	101
3.2.6	Bearbeitungsmodus an/aus.....	101
3.2.7	Speichern.....	103
3.2.8	Vorschau.....	104
3.2.9	Löschen.....	105
3.2.10	Aufgabenliste ein-/ausblenden.....	112
3.2.11	Drucken.....	112
3.2.12	Online-Hilfe.....	115
3.3	Suchdialog (ab V4.2).....	116
3.4	Zentrale Fehlersammlung und Systemreport (ab V4.2).....	117
<b>4</b>	<b>Inhalte-Verwaltung des JavaClient.....</b>	<b>122</b>
4.1	„Drag & Drop“ in der Inhalte-Verwaltung.....	122
4.1.1	Verschieben per „Drag & Drop“.....	122
4.1.2	Kopieren per „Drag & Drop“.....	123
4.1.3	Absatzreferenzen anlegen.....	124
4.2	Allgemeine Kontextmenüs der Inhalte-Verwaltung.....	125
4.2.1	Neu.....	126
4.2.2	Bearbeiten an/aus.....	130



4.2.3	Änderungen zurücksetzen.....	130
4.2.4	Ausschneiden.....	130
4.2.5	Kopieren.....	130
4.2.6	Einfügen.....	130
4.2.7	Umbenennen.....	130
4.2.8	Löschen.....	131
4.2.9	Versionshistorie.....	131
4.2.10	Arbeitsablauf.....	131
4.2.11	Skript ausführen.....	132
4.3	Spezielle Kontextmenüs der Inhalte-Verwaltung.....	132
4.3.1	Exportieren (auf Ordner- und Seitenebene).....	132
4.3.2	Importieren (auf Wurzel-, Ordner- und Seitenebene).....	132
4.3.3	Gelöschte Objekte wiederherstellen (auf Wurzel-, Seiten-, Inhaltsbereichs- und Ordner-ebene).....	133
4.3.4	Vorschau anzeigen (auf Seiten- und Inhaltsbereichsebene)....	134
4.3.5	Fehler der Vorschau anzeigen (auf Seiten- und Inhaltsbereichsebene).....	134
4.3.6	Position ändern (auf Absatzebene).....	135
4.4	Administrative Kontextmenüs der Inhalte-Verwaltung.....	136
4.4.1	Extras – Freigabe (auf Wurzel-, Ordner und Seitenebene).....	136
4.4.2	Extras – Metadaten löschen (auf Wurzel-, Ordner und Seitenebene).....	136
4.4.3	Extras – Rechte ändern (auf Wurzel-, Ordner- und Seitenebene).....	136
4.4.4	Extras – Schreibschutz löschen.....	136
4.4.5	Extras – Zur Vorlage springen (auf Seiten- und Absatzebene)	137
4.4.6	Extras – Verwendungen anzeigen (auf Seitenebene).....	137
4.4.7	Extras – Referenznamen ändern (auf Wurzel-, Ordner und Seitenebene, ab V4.1).....	137
4.4.8	Extras – Zum Quellabsatz springen (auf	





Absatzreferenzebene) .....	138
4.4.9 Extras – Gültigkeitszeitraum bearbeiten (auf Absatzebene).....	138
4.4.10 Extras – Eigenschaften anzeigen (ab V4.2).....	140
4.4.11 Extras – Bearbeiten abberechnen (auf Absatzebene).....	143
4.4.12 Extras – Abhängigkeiten anzeigen (auf Seiten- und Absatzebene, ab V4.1) .....	143
4.5 Einstellungen auf Seitenebene .....	144
4.6 Einstellungen auf Absatzebene .....	144
<b>5 Datenquellen-Verwaltung des JavaClient .....</b>	<b>146</b>
5.1 Allgemeine Kontextmenüs der Datenquellen-Verwaltung .....	146
5.1.1 Neu .....	147
5.1.2 Bearbeiten an/aus .....	149
5.1.3 Ausschneiden .....	150
5.1.4 Kopieren .....	150
5.1.5 Einfügen .....	150
5.1.6 Umbenennen .....	150
5.1.7 Löschen (bis V4.2 einschließlich).....	150
5.1.8 Arbeitsablauf starten .....	151
5.1.9 Skript ausführen.....	151
5.2 Spezielle Kontextmenüs der Datenquellen-Verwaltung .....	152
5.2.1 Gelöschte Objekte wiederherstellen (auf Tabellenebene) .....	152
5.2.2 Versionshistorie (auf Datensatzebene) .....	154
5.2.3 Arbeitsablauf starten (auf Datensatzebene) .....	154
5.2.4 Skript ausführen (auf Datensatzebene).....	154
5.2.5 Verwendungen anzeigen (auf Datensatzebene).....	154
5.2.6 Neues Lesezeichen (auf Datensatzebene).....	155
5.2.7 Abhängigkeiten anzeigen (auf Datensatzebene, ab V4.1).....	155



5.3	Administrative Kontextmenüs der Datenquellen-Verwaltung .....	155
5.3.1	Extras – Rechte ändern.....	155
5.3.2	Extras – Alle Zeilen freigeben (auf Tabellenebene, bis V4.2R4) .....	156
5.3.3	Extras – Angezeigte Zeilen freigeben (auf Tabellenebene, ab V4.2R4) .....	156
5.3.4	Extras – Zur Vorlage springen (auf Tabellenebene) .....	156
5.3.5	Extras – Filter setzen (auf Tabellenebene, ab V4.1).....	156
5.3.6	Extras – Datenquelle löschen (auf Tabellenebene).....	159
5.3.7	Extras – Schreibschutz löschen.....	159
5.3.8	Extras – Referenznamen ändern (auf Tabellenebene, ab V4.1).....	159
5.3.9	Extras – Abhängigkeiten anzeigen (auf Tabellenebene, ab V4.1).....	160
5.3.10	Extras – Eigenschaften anzeigen (auf Ordner- und Tabellenebene, ab V4.2).....	161
5.4	Tabellen in der Datenquellen-Verwaltung .....	162
5.4.1	Datenübersicht – Aktuelle Datensätze.....	162
5.4.2	Datensatzauswahl.....	165
5.4.3	Datenerfassung.....	170
5.4.4	Datenübersicht – Freigegebene Datensätze .....	173
<b>6</b>	<b>Medien-Verwaltung des JavaClient.....</b>	<b>175</b>
6.1	„Drag & Drop“ in der Medien-Verwaltung .....	175
6.2	Allgemeine Kontextmenüs der Medien-Verwaltung .....	177
6.2.1	Neu .....	177
6.2.2	Bearbeiten an/aus.....	182
6.2.3	Rückgängig .....	182
6.2.4	Ausschneiden.....	182



- 6.2.5 Kopieren ..... 182
- 6.2.6 Einfügen ..... 183
- 6.2.7 Umbenennen ..... 183
- 6.2.8 Löschen ..... 183
- 6.2.9 Versionsverwaltung ..... 183
- 6.2.10 Arbeitsablauf ..... 183
- 6.2.11 Skript ausführen ..... 184
- 6.3 Spezielle Kontextmenüs der Medien-Verwaltung ..... 185
  - 6.3.1 Exportieren (auf Ordner- und Medienebene) ..... 185
  - 6.3.2 Importieren (auf Wurzel- und Ordner-ebene) ..... 185
  - 6.3.3 Gelöschte Objekte wiederherstellen (auf Wurzel- und Ordner-ebene) ..... 185
- 6.4 Administrative Kontextmenüs der Medien-Verwaltung ..... 187
  - 6.4.1 Extras – Freigabe ..... 187
  - 6.4.2 Extras – Metadaten löschen (Wurzel-, Ordner- und Medienebene) ..... 187
  - 6.4.3 Extras – Rechte ändern ..... 188
  - 6.4.4 Extras – Schreibschutz löschen ..... 188
  - 6.4.5 Extras - Verwendungen anzeigen ..... 188
  - 6.4.6 Extras – Eigenschaften anzeigen (ab V4.2) ..... 188
  - 6.4.7 Extras – Medium sprachabhängig / sprachunabhängig machen ..... 188
  - 6.4.8 Extras – Bearbeiten abbrechen ..... 189
  - 6.4.9 Extras – Referenznamen ändern (auf Wurzel-, Ordner- und Medienebene, ab V4.1) ..... 189
  - 6.4.10 Extras – Abhängigkeiten anzeigen (auf Medienebene, ab V4.1) ..... 190
- 6.5 Einstellungen auf Ordner-ebene ..... 190
  - 6.5.1 Register Übersicht ..... 190



6.5.2	Register Eigenschaften .....	192
6.5.3	Register Nachrichten.....	194
6.6	Einstellungen auf Medienebene .....	195
6.6.1	Bilder .....	195
6.6.2	Auflösungen von Bildern bearbeiten ab V4.1 .....	197
6.6.3	Dateien .....	207
6.7	Bearbeitung von Medien in der integrierten Vorschau (ab V4.2R4).....	210
6.7.1	Der Java Image Editor .....	211
6.7.2	Einfache Bildbearbeitung (Picnik).....	218
6.7.3	Erweiterte Bildbearbeitung (Pixlr).....	219
6.7.4	Microsoft Office (nur Windows).....	221
6.7.5	OpenOffice (BETA, nicht MacOS).....	222
6.8	Assistent für Medienübernahme.....	224
6.8.1	Medienübernahmeassistent - Schritt 1 von 9 .....	224
6.8.2	Medienübernahmeassistent - Schritt 2 von 9 .....	225
6.8.3	Medienübernahmeassistent - Schritt 3 von 9 .....	226
6.8.4	Medienübernahmeassistent - Schritt 4 von 9 .....	227
6.8.5	Medienübernahmeassistent - Schritt 5 von 9 .....	228
6.8.6	Medienübernahmeassistent - Schritt 6 von 9 .....	229
6.8.7	Medienübernahmeassistent - Schritt 7 von 9 .....	230
6.8.8	Medienübernahmeassistent - Schritt 8 von 9 .....	230
6.8.9	Medienassistent – Vorschau (Register Objekte).....	234
6.8.10	Medienassistent – Vorschau (Register Import Eigenschaften).....	237
6.8.11	Medienübernahmeassistent - Schritt 9 von 9 .....	238
<b>7</b>	<b>Struktur-Verwaltung des JavaClient .....</b>	<b>239</b>
7.1	„Drag & Drop“ in der Struktur-Verwaltung .....	240
7.2	Allgemeine Kontextmenüs der Struktur-Verwaltung .....	241



7.2.1	Neu .....	241
7.2.2	Bearbeiten an/aus .....	244
7.2.3	Rückgängig .....	244
7.2.4	Ausschneiden .....	244
7.2.5	Kopieren .....	244
7.2.6	Einfügen .....	244
7.2.7	Umbenennen .....	245
7.2.8	Löschen .....	245
7.2.9	Versionshistorie .....	245
7.2.10	Arbeitsablauf .....	245
7.2.11	Skript ausführen .....	246
7.3	Spezielle Kontextmenüs der Struktur-Verwaltung .....	247
7.3.1	Diese Verwaltung neu laden (auf Wurzelebene) .....	247
7.3.2	Gelöschte Objekte wiederherstellen (auf Wurzel und Orderebene) .....	247
7.3.3	Als Startmenü festlegen (nur Orderebene) .....	249
7.3.4	Exportieren (auf Ordner- und Seitenreferenzebene) .....	249
7.3.5	Importieren (auf Wurzel- und Orderebene) .....	250
7.3.6	Als Startseite definieren (nur Seitenreferenzebene) .....	250
7.3.7	Andere Seite referenzieren (nur Seitenreferenzebene) .....	250
7.3.8	Vorschau anzeigen (Seitenreferenz- und Dokumentengruppenebene) .....	251
7.3.9	Fehler der Vorschau (Seitenreferenz- und Dokumentengruppenebene) .....	251
7.3.10	Vorschau anzeigen (Freigabe) (Seitenreferenz- und Dokumentengruppenebene) .....	251
7.3.11	Fehler der Vorschau (Freigabe) (Seitenreferenz- und Dokumentengruppenebene) .....	251
7.4	Administrative Kontextmenüs der Struktur-Verwaltung .....	252



7.4.1	Extras – Freigabe .....	252
7.4.2	Extras – Metadaten löschen .....	252
7.4.3	Extras – Rechte ändern.....	252
7.4.4	Extras – Schreibschutz löschen.....	252
7.4.5	Extras – Zur Seite springen (nur Seitenreferenzebene).....	253
7.4.6	Extras – Verwendungen anzeigen (auf Ordner- und Seitenreferenzebene) .....	253
7.4.7	Extras – Eigenschaften anzeigen (ab V4.2).....	253
7.4.8	Extras – Seite bearbeiten (nur Seitenreferenzebene) .....	253
7.4.9	Extras – Bearbeiten abberechnen .....	253
7.4.10	Extras – Referenznamen ändern (auf Ordner-, Seitenreferenz- und Dokumentengruppenebene, ab V4.1) .....	253
7.4.11	Extras – Abhängigkeiten anzeigen (ab V4.1) .....	254
7.5	Einstellungen auf Menüebene.....	255
7.5.1	Register Namen .....	255
7.5.2	Register Menüreihenfolge .....	258
7.5.3	Register Seitengruppen.....	259
7.5.4	Register Nachrichten.....	260
7.5.5	Register Variablen .....	260
7.6	Einstellungen auf Seitenreferenzebene .....	263
7.6.1	Register Sprachen .....	263
7.6.2	Register Daten .....	267
7.7	Einstellungen für Dokumentengruppen.....	270
7.7.1	Allgemeine Angaben .....	270
7.7.2	Inhalte .....	271
7.7.3	Vorlageneinstellungen .....	271
7.7.4	Präsentationskanäle.....	272



<b>8</b>	<b>Vorlagen-Verwaltung des JavaClient</b> .....	<b>273</b>
<b>9</b>	<b>Globale Einstellungen</b> .....	<b>275</b>
9.1	Globale Inhalte .....	275
9.2	Projekteinstellungen .....	276
9.3	Benutzereinstellungen .....	276
9.3.1	Register Browser .....	276
9.3.2	Register Editoren .....	277
<b>10</b>	<b>Die Standard-Eingabekomponenten</b> .....	<b>279</b>
10.1	Absatzauswahl (CMS_INPUT_SECTIONLIST) .....	279
10.2	Absatzliste (CMS_INPUT_CONTENTAREALIST) .....	279
10.3	Bildauswahl (CMS_INPUT_PICTURE) .....	281
10.3.1	Auswahl von Medien aus einem Remote-Projekt ("Remote Media") .....	284
10.3.2	Upload von Medien in ein Remote-Projekt ("Remote Media") .....	286
10.3.3	Medien sprachabhängig anlegen .....	289
10.3.4	Medien sprachunabhängig anlegen .....	292
10.4	Checkbox (CMS_INPUT_CHECKBOX) .....	294
10.5	Comboboxen (CMS_INPUT_COMBOBOX) .....	294
10.6	Datensatz Auswahlliste (CMS_INPUT_CONTENTLIST) .....	295
10.7	Datensatz auswählen/bearbeiten (CMS_INPUT_OBJECTCHOOSER) .....	297
10.7.1	Erweiterungen in FirstSpirit Version 4.2 .....	299
10.8	Datensatz Karteikartenliste (CMS_INPUT_TABLIST) .....	302
10.9	Datums-/Zeitauswahl (CMS_INPUT_DATE) .....	303
10.10	Dateiauswahl (CMS_INPUT_FILE) .....	304
10.10.1	Auswahl von Medien aus einem Remote-Projekt ("Remote Media") .....	



- Media") ..... 306
- 10.10.2 Upload von Medien in ein Remote-Projekt ("Remote Media") . 306
- 10.10.3 Medien sprachabhängig anlegen ..... 307
- 10.10.4 Medien sprachunabhängig anlegen ..... 307
- 10.11 DOM-Editor (CMS\_INPUT\_DOM) ..... 308
- 10.12 DOM-Tabelle (CMS\_INPUT\_DOMTABLE)..... 311
- 10.13 Image Map (CMS\_INPUT\_IMAGEMAP) ..... 315
- 10.14 Komponentengruppierung (CMS\_GROUP)..... 317
  - 10.14.1 Darstellung einer Gruppierung mit Rahmen ..... 317
  - 10.14.2 Darstellung einer Gruppierung mit Registern ..... 318
- 10.15 Liste (CMS\_INPUT\_LIST) ..... 319
- 10.16 Nummer (CMS\_INPUT\_NUMBER)..... 319
- 10.17 Radiobuttons (CMS\_INPUT\_RADIOBUTTON) ..... 320
- 10.18 Rechtedefinition (CMS\_INPUT\_PERMISSION) ..... 321
- 10.19 Seitenreferenz (CMS\_INPUT\_PAGEREF) ..... 322
- 10.20 Einzeilige Texteingabe (CMS\_INPUT\_TEXT)..... 324
- 10.21 Mehrzeilige Texteingabe (CMS\_INPUT\_TEXTAREA) ..... 324
- 10.22 Umschalter (CMS\_INPUT\_TOGGLE) ..... 325
- 10.23 Verweiseingabe (CMS\_INPUT\_LINK)..... 325
  - 10.23.1 Interner Verweis ..... 326
  - 10.23.2 Externer Verweis ..... 329
  - 10.23.3 Datenbankverweis..... 330
  - 10.23.4 Verweis zu einem verwandten Projekt..... 334
  - 10.23.5 Generische Link-Editoren (ab V4.2) ..... 337
- 10.24 Verweisliste (CMS\_INPUT\_LINKLIST) ..... 339
- 10.25 Datensatzauswahl (FS\_DATASET) (ab V4.2) ..... 340
- 10.26 Liste neu (FS\_LIST) (ab V4.2) ..... 342
- 10.27 Referenzauswahl (FS\_REFERENCE) (ab V4.2)..... 347





10.28	Schalfläche (FS_BUTTON) (ab V4.2R4)	349
<b>11</b>	<b>Allgemeine Bedienung</b>	<b>350</b>
11.1	Aufgabenliste	350
11.2	Das Nachrichtenbrett	353
11.3	Metadaten	354
11.4	Drag & Drop von FirstSpirit-Objekten (ab V4.2)	355
11.4.1	Drag & Drop vom lokalen Dateisystem in den JavaClient	355
11.4.2	Drag & Drop aus dem JavaClient ins lokale Dateisystem	355
11.4.3	Drag & Drop innerhalb der Thumbnail-Ansicht (Medien)	356
11.4.4	Drag & Drop zwischen zwei Arbeitsbereichen	357
11.4.5	Verwaltungsübergreifender Drag & Drop	359
11.4.6	Drag & Drop aus dem Suchdialog in den JavaClient	359
11.4.7	Drop auf Eingabekomponenten	359
11.4.8	Drop auf Elemente, die noch nicht in einem Arbeitsbereich geöffnet sind	360
11.4.9	Drop auf Elementen, die sich nicht im Bearbeitungsmodus befinden	361
11.4.10	Drag & Drop über die Übersicht der Datenquellen-Verwaltung	361
11.4.11	Drag & Drop aus der integrierten Vorschau	361
11.5	Allgemeine Informationen zu Eingabekomponenten	362
11.6	Arbeiten mit der Eingabekomponente DOM-Editor	363
11.6.1	DOM-Editor Iconleiste	363
11.6.2	DOM-Editor Kontextmenüs	364
11.6.3	Rechtschreibprüfung im DOM-Editor	366
11.6.4	Listen: Erzeugen von Aufzählungen	368
11.6.5	Markierung in Aufzählung überführen	372
11.6.6	Aufzählung beenden/unterbrechen	376
11.6.7	Löschen/Verschmelzen von Aufzählungen	380



11.6.8	Kopieren/Verschieben von Aufzählungen .....	385
11.6.9	Verweise einfügen.....	386
11.6.10	Tabellen im DOM-Editor (ab V4.1).....	387
11.7	Arbeiten mit der Eingabekomponente DOM-Tabelle .....	394
11.7.1	DOM-Tabelle: Iconleiste.....	394
11.7.2	DOM-Tabelle Kontextmenüs .....	395
11.7.3	Rechtschreibprüfung in der DOM-Tabelle.....	396
11.7.4	Eigenschaften Zelle .....	396
11.8	Suche in Auswahldialogen (ab V4.1).....	398
11.8.1	Register Navigation .....	399
11.8.2	Register Suche.....	403
11.8.3	Navigation per Tastatur .....	408
11.9	Arbeiten mit Medien-Galerien (ab V4.1) .....	409
11.9.1	Medien für die Galerie hochladen und verwalten.....	410
11.9.2	Erstellen und Pflege von Galerien über die Datenquellen- Verwaltung.....	410
11.9.3	Erstellen und Pflege von Galerien über die Inhalte-Verwaltung.....	418
11.9.4	Verwendung von Einzel-Galerien.....	418
11.9.5	Verwendung von Galerie-Übersichten.....	422
11.10	Vorgabewerte übernehmen .....	425
11.11	Tastaturkürzel.....	427
11.11.1	Tastaturkürzel im DOM-Editor.....	428
11.11.2	Tastaturkürzel DOM-Tabelle.....	430
11.12	Versionsverwaltung im FirstSpirit JavaClient .....	433
11.12.1	Begriffe und Konzepte .....	433
11.12.2	Funktionen der Versionshistorie .....	435
11.12.3	Versionshistorie in der Inhalte-Verwaltung.....	445
11.12.4	Versionshistorie in der Datenquellen-Verwaltung .....	448



11.12.5	Versionshistorie in der Medien-Verwaltung.....	449
11.12.6	Versionshistorie in der Struktur-Verwaltung.....	451
11.12.7	Versionshistorie in der Vorlagen-Verwaltung .....	454
11.13	Abhängigkeiten über Referenzgraphen darstellen (ab V4.1) .....	454
11.14	Remote-Zugriffe von einem Projekt in ein anderes Projekt .....	458
11.14.1	Konzept "Verwandte Projekte" .....	458
11.14.2	Einsatzmöglichkeiten für "Verwandte Projekte" .....	458
11.14.3	Konzept "Remote Media" .....	459
11.14.4	Einsatzmöglichkeiten für "Remote Media".....	460
<b>12</b>	<b>Arbeitsabläufe im FirstSpirit JavaClient .....</b>	<b>463</b>
12.1	FirstSpirit Standard-Arbeitsabläufe.....	463
12.2	Starten eines Arbeitsablaufs.....	464
12.2.1	Kontextgebundene Arbeitsabläufe.....	465
12.2.2	Kontextfreie Arbeitsabläufe .....	466
12.3	Freigabe von Objekten (Standardablauf).....	467
12.3.1	Anfordern einer Freigabe über das Kontextmenü.....	467
12.3.2	Anfordern einer Freigabe über die Aufgabenliste .....	472
12.4	Spezielle Freigabeoptionen .....	475
12.4.1	Beispiel: Spezifische Freigabe – Option Erreichbarkeit sicherstellen (Vaterkette) .....	478
12.4.2	Beispiel: Spezifische Freigabe – Rekursiv freigeben .....	479
12.4.3	Beispiel: Spezifische Freigabe – Abhängige Objekte freigeben.....	480
<b>13</b>	<b>Rechte im FirstSpirit JavaClient .....</b>	<b>483</b>
13.1	Redaktionsrechte .....	483
13.1.1	Redaktionsrechte über die Gruppenmitgliedschaft.....	484
13.1.2	Rechtevergabe im FirstSpirit JavaClient.....	485
13.1.3	Vererbung von Redaktionsrechten innerhalb des Projekts .....	493



- 13.1.4 Mögliche Redaktionsrechte ..... 495
- 13.1.5 Abhängigkeiten zwischen Redaktionsrechten ..... 503
- 13.2 Rechte zur Ausführung von Arbeitsabläufen ..... 505
  - 13.2.1 Rechtevergabe im FirstSpirit JavaClient ..... 505
  - 13.2.2 Rechte für alle Arbeitsabläufe definieren ..... 507
  - 13.2.3 Rechte für einzelne Arbeitsabläufe definieren ..... 508
  - 13.2.4 Berechtigte Gruppen / Benutzer ändern ..... 509
  - 13.2.5 Rechtevergabe für Ausführung der Übergänge ..... 511
- 13.3 Benutzerrechte ..... 513
  - 13.3.1 Benutzerrechte über die Gruppenmitgliedschaft ..... 513
  - 13.3.2 Rechtevergabe im FirstSpirit JavaClient ..... 514
  - 13.3.3 Auswertung der Benutzerrechte ..... 517
  - 13.3.4 Vererbung von Benutzerrechten innerhalb des Projekts ..... 518
  - 13.3.5 Abhängigkeiten von Benutzer- und Redaktionsrechten ..... 521



# 1 Einführung

## 1.1 Thema dieser Dokumentation

Diese Dokumentation beschreibt alle relevanten Aspekte für Redakteure des Redaktionssystems **FirstSpirit™ JavaClient**. Erläutert werden Funktionalitäten, die für das Anlegen und die Pflege redaktioneller Inhalte benötigt werden. Explizit ausgenommen werden dabei administrativen Funktionalitäten und Aspekte, die für die Vorlagen-Entwicklung in FirstSpirit notwendig sind. Diese Themen werden in gesonderten Dokumentationen erläutert.

In Anlehnung an die Bedienoberfläche des FirstSpirit JavaClients und seiner zweigeteilten Bildschirmansicht werden zunächst in jedem Kapitel die Elemente der Baumstruktur (in der linken Bildschirmhälfte) und danach die Bearbeitungsmasken der einzelnen Objekte (rechte Bildschirmhälfte) geschildert.



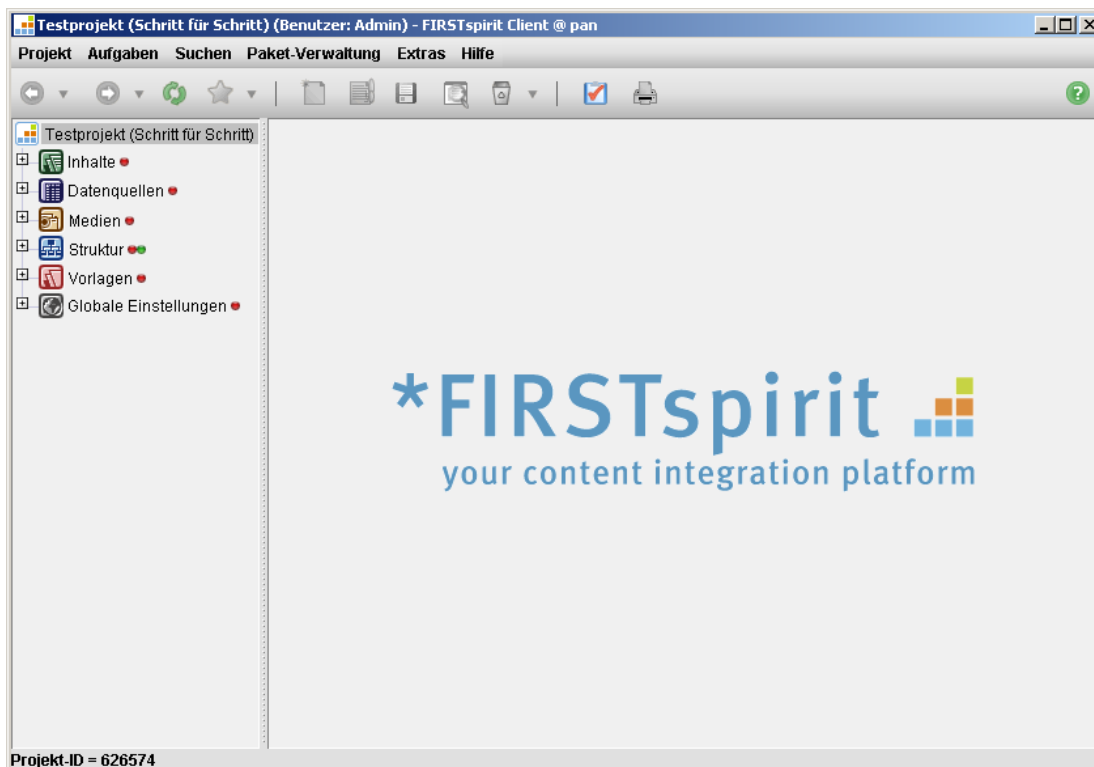


Abbildung 1-1: FirstSpirit JavaClient



Ab FirstSpirit Version 4.2 kann die Bedienoberfläche dreigeteilt sein. Zu neuen Funktionen und neuem Layout siehe Kapitel 1.3.2 Seite 28.

In **Kapitel 2** werden die Möglichkeiten zum Starten des JavaClient erläutert. (siehe Kapitel 2 ab Seite 41)

In **Kapitel 3** werden die Funktionen der Menü- und Symbolleiste beschrieben, in denen allgemeine und projektweite Funktionalitäten zur Verfügung stehen. (siehe Kapitel 3 ab Seite 53)

In **Kapitel 4** wird die Inhalte-Verwaltung zur Pflege von redaktionellen Inhalten beschrieben. Alle Funktionen, die über Kontextmenüs auszuführen sind, werden ausführlich erläutert, ebenso wie die Eingabekomponenten, die für die redaktionelle Arbeit zur Verfügung stehen (siehe Kapitel 4 ab Seite 122).

**Kapitel 5** befasst sich mit der Datenquellen-Verwaltung, die zur Erfassung und Verwaltung stark strukturierter Inhalte dient. (siehe Kapitel 5 ab Seite 146)

In **Kapitel 6** wird die Medien-Verwaltung zur Verwaltung aller verwendeten Medien



beschrieben. Neben allen Funktionen, die über Kontextmenüs auszuführen sind, werden die Einstellungsmöglichkeiten auf den einzelnen Ebenen ausführlich erläutert. Außerdem wird die Verwendung des Assistenten für Medienübernahme beschrieben. (siehe Kapitel 6 ab Seite 175)

**Kapitel 7** befasst sich mit der Navigationsstruktur einer Webseite, die in der Struktur-Verwaltung abgebildet wird. Neben allen Funktionen, die über Kontextmenüs auszuführen sind, werden hier die Einstellungsmöglichkeiten auf Ebene eines Menüs, einer Seitenreferenz und einer Dokumentengruppe ausführlich erläutert (siehe Kapitel 7 ab Seite 239).

**Kapitel 8** ist eine allgemeine Beschreibung der Funktionsweise der Vorlagen-Verwaltung (siehe Kapitel 8 ab Seite 273).

In **Kapitel 9** werden die Funktionsweisen der drei Bereiche Globale Inhalte (Pflege von kleineren Seitenbestandteilen), Projekteinstellungen (Definition von Ersetzungsregeln) und Benutzereinstellungen (Einbinden von Editoren und Browsern) beschrieben (siehe Kapitel 9 ab Seite 275).

**Kapitel 10** stellt eine ausführliche Übersicht der FirstSpirit-Standard-Eingabekomponenten vor (siehe Kapitel 10 ab Seite 279).

**Kapitel 11** befasst sich mit Funktionen zur allgemeinen Bedienung von FirstSpirit (siehe Kapitel 11 Seite 350).

In **Kapitel 12** wird die Funktion von Arbeitsabläufen beschrieben (siehe Kapitel 12 ab Seite 463)

In **Kapitel 13** werden die von FirstSpirit zur Verfügung gestellten Mechanismen zur Rechtevergabe und -prüfung beschrieben und ihr konkreter Einsatz skizziert. Dabei wird unterschieden zwischen Rechten, die für einen Benutzer von FirstSpirit gültig sind, beispielsweise für einen Redakteur (Redaktionsrechte), und Rechten, die für einen Besucher der mit FirstSpirit generierte Site (Benutzerrechten) definiert wurden (siehe Kapitel 12.4 ab Seite 475).

In der Praxis sollte man sich zunächst mit allgemeinen Features, wie der Aufgabeliste oder den Benutzereinstellungen vertraut machen.





*FirstSpirit ist kein universelles "out-of-the-box"-Produkt, sondern eine Software, die sich in ständiger Entwicklung befindet. Es werden kontinuierlich neue Funktionalitäten eingebunden und Kundenanregungen verwirklicht. Diesem ständigen Aktualisierungsprozess kann die Dokumentation nur in begrenztem Umfang gerecht werden. So ist es möglich, dass aufgrund geringer Zeitverzögerungen manch eine Abbildung in dieser Dokumentation von der aktuellen Ansicht in FirstSpirit abweicht. Lassen Sie sich davon nicht verwirren und folgen Sie der Anleitung wie gewohnt.*

## 1.2 Das Konzept von FirstSpirit

Bei umfangreichen Publikationen, beispielsweise der Website eines Unternehmens, fällt eine Vielzahl von Informationen an, die verwaltet, aktualisiert und publiziert werden müssen. FirstSpirit versucht dies durch eine Aufteilung in unterschiedliche Verwaltungsbereiche – unter Beibehaltung der strikten Trennung von Layout, Content und Struktur – so leicht wie möglich zu machen. Der Benutzer soll, abhängig von der Rolle, der er im Projekt zugeteilt wurde, jederzeit die Übersicht über Inhalt und Aufbau behalten.

### 1.2.1 Verwaltungsbereiche

Innerhalb der FirstSpirit Redaktionsumgebung werden unterschiedliche Inhalte (beispielsweise Bilder, Dateien, strukturierte Daten, Layout und Navigationsstruktur) in getrennten Bereichen verwaltet (Verwaltungen). Dieses Konzept erfüllt das Paradigma der Trennung von Struktur, Inhalt und Darstellung einer Website. Die einzelnen Bereiche können unabhängig voneinander geändert und Inhalte jederzeit wieder verwendet werden. Dieses Konzept erlaubt beispielsweise, dass Redakteure redaktionelle Änderungen leicht, effizient und vor allem ohne Kenntnisse von HTML und XML durchführen können.

Der FirstSpirit JavaClient ist in sechs farblich unterschiedliche Verwaltungsbereiche aufgeteilt, die zwar strikt voneinander getrennt sind, aber in funktionaler Abhängigkeit stehen:







**Abbildung 1-2: Verwaltungsbereiche im FirstSpirit JavaClient**

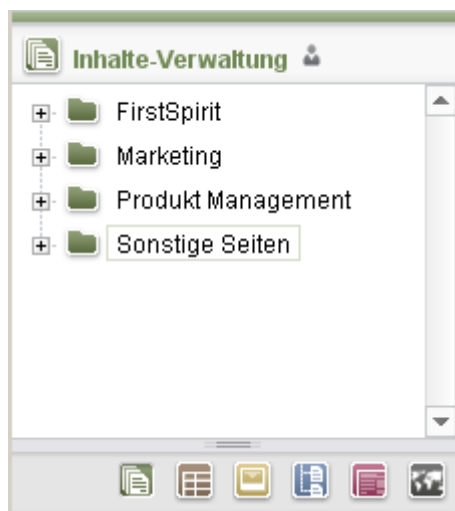
Im neuen Look & Feel "LightGray" (ab FirstSpirit Version 4.1) sehen die Verwaltungsbereiche folgendermaßen aus:



**Abbildung 1-3: Verwaltungsbereiche im Look & Feel "LightGray"**



Ansicht in FirstSpirit Version 4.2:



**Abbildung 1-4: Verwaltungsbereiche FirstSpirit Version 4.2**

- Die Inhalte-Verwaltung enthält alle Seiten und deren redaktionelle Inhalte (siehe Kapitel 4 ab Seite 122).
- Die Datenquellen-Verwaltung dient der Erstellung stark strukturierter Seiten durch Verwaltung der Inhalte über Datenbankmechanismen (siehe Kapitel 4.4.12 ab Seite 143).
- Die Medien-Verwaltung enthält alle Mediendateien, die im Projekt verwendet werden. Dabei muss es sich nicht zwangsläufig um klassische Bilddateien handeln. Die Medien-Verwaltung verwaltet auch andere Arten von Dateien, die beispielsweise auf einer Seite zum Download bereitgestellt werden können (Audio- und Video-Dateien, Flash-Animationen, PDF-Dokumente, Stylesheets, u.v.a.m.) (siehe Kapitel 6 ab Seite 175).
- Die Struktur-Verwaltung bestimmt die Navigationsstruktur der Website (siehe 7 ab Seite 239).
- Die Vorlagen-Verwaltung umfasst alle Informationen, die das Layout der Webseite betreffen (siehe Kapitel 8 ab Seite 273).
- Die Globalen Einstellungen enthalten globale Benutzer- und Projekteinstellungen und globale (mehrfach verwendete) Inhalte (siehe Kapitel 9 ab Seite 275).



## 1.2.2 Rechtevergabe

Darüber hinaus bietet FirstSpirit ein gut durchdachtes System der Rechtevergabe, da eine große Website sich nur mit genau definierten Aufgaben jedes einzelnen Mitarbeiters effektiv verwalten lässt. Jede Website, die mit FirstSpirit angelegt und gepflegt wird, wird als Projekt bezeichnet. Ein Rollenkonzept regelt den aufgabenbezogenen Zugriff auf Teile des Systems und bildet die Arbeitsteilung eines Teams innerhalb des Projektes ab. Damit kann die Verteilung der Rechte intuitiv in nachvollziehbaren Rollen geschehen. Für jede Rolle wird ein Berechtigungskonzept erstellt, das der entsprechenden Gruppe von Mitarbeitern übertragen wird. Meldet sich ein Benutzer in FirstSpirit mit seiner Kennung und seinem Passwort an, erhält er nur in dem Umfang Zugriff auf das System, wie ihm auch Berechtigungen entsprechend seiner Rolle übertragen wurden. Ein Administrator bekommt beispielsweise alle Rechte für den Zugriff auf Systemeinstellungen, der Chefredakteur Zugriff auf die Struktur der Website und der Redakteur erhält beispielsweise nur den Zugriff auf einen speziellen Teilbereich zur Pflege der Website (siehe Kapitel 13.1.2 ab Seite 485).

FirstSpirit unterscheidet zwischen Rechten, die für einen Benutzer von FirstSpirit gültig sind, beispielsweise für einen Redakteur (Redaktionsrechte), und Rechten, die für einen Besucher der mit FirstSpirit generierte Seite (Benutzerrechten) definiert wurden:

- **Redaktionsrechte:** Sind die Rechte, die für einen Benutzer von FirstSpirit gültig sind (siehe Kapitel 13.1 ab Seite 483).
- **Rechte zur Ausführung von Arbeitsabläufen:** Sind eine spezielle Art der Redaktionsrechte, die sich nur auf die Arbeitsabläufe innerhalb eines Projekts beziehen (siehe Kapitel 13.2 ab Seite 505).
- **Benutzerrechte:** Sind Rechte, die für den "Besucher" der mit FirstSpirit generierten Site gültig sind. Benutzerrechte sind immer mit dem eingesetzten Personalisierungssystem verknüpft (siehe Kapitel 13.3 ab Seite 513).

## 1.2.3 Mehrsprachigkeit

FirstSpirit unterstützt konsequent das Konzept der Mehrsprachigkeit, das sich durch alle Aspekte von FirstSpirit zieht.

Sprachabhängige Einstellungsmöglichkeiten im FirstSpirit JavaClient:



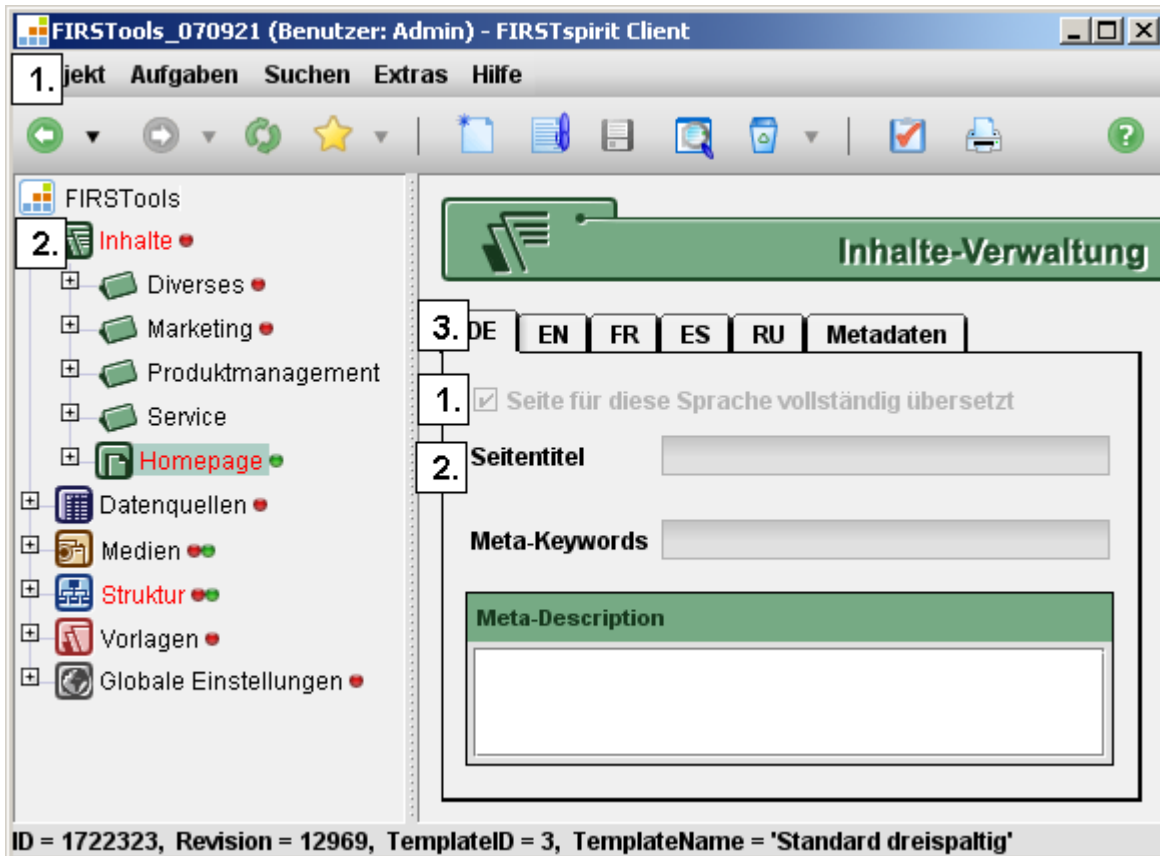


Abbildung 1-5: Spracheinstellung im JavaClient

1. **Spracheinstellung des FirstSpirit JavaClients ("Locale"):** Diese Einstellung wird über die Combobox der FirstSpirit Startseite definiert (siehe Kapitel 2.2 Seite 43) und wirkt sich sowohl auf die Sprache der Startseite, als auch auf die Sprache aller FirstSpirit-Anwendungen aus (einschließlich des JavaClients), die aus der Startseite heraus gestartet werden. Die Locale-Sprache bestimmt im JavaClient die Beschriftung der Menüleiste, der Dialoge und aller Inhalte, die nicht sprachabhängig vom Redakteur oder vom Vorlagenentwickler im Projekt hinterlegt wurden. Neben den Sprachen Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch und Russisch kann ab Version 4.1 auch Italienisch, ab Version 4.2R2 auch Niederländisch ausgewählt werden.
2. **Redaktionssprachen:** Werden vom Projektadministrator für ein Projekt festgelegt und können anschließend über das Menü "Extras – Bevorzugte Anzeigesprache", ab FirstSpirit Version 4.2 "Ansicht – Bevorzugte Anzeigesprache", eingestellt werden (siehe Kapitel 3.1.4.2 Seite 77). Die Redaktionssprachen wirken sich auf sprachabhängige Inhalte aus, die vom Vorlagenentwickler, z. B. innerhalb der Seiten- oder Absatzvorlagen, definiert wurden. Dem Redakteur werden die entsprechenden sprachabhängigen Beschriftungen beispielsweise im Formularebereich (Beschriftung der



Eingabefelder, Tooltips, Elemente einer Combobox, usw.) angezeigt sprachabhängig dargestellt werden.

- 3. Projektsprachen (Inhaltssprachen):** Die dritte Einstellungsmöglichkeit betrifft die Projektsprachen, also die Sprachen, die vom Projektadministrator für die Aufnahme der sprachabhängigen, redaktionellen Inhalte definiert wurden. Die redaktionellen Inhalte können im JavaClient über die Sprachregister der Inhalte-, Medien- und Datenquellen-Verwaltung eingepflegt werden.

Eine generierte Site kann dann mehrsprachig sein, das bedeutet, im Formularbereich stehen pro Projektsprache (pro Register) unterschiedliche Eingabefelder zur Verfügung, beispielsweise für Texte und Medien, deren Inhalte abhängig von der gewählten Sprache ("sprachabhängig") dargestellt werden sollen.

Es ist aber auch möglich, Eingabefelder "sprachunabhängig" zu definieren. In diesem Fall wird der Inhalt nur einmal eingepflegt, steht aber in allen Projektsprachen zur Verfügung. Sinnvoll ist diese zeitsparende sprachunabhängige Definition von Inhalten beispielsweise bei der Darstellung von Bildern (ohne Text) oder bei Zahlenangaben (z. B. Produktbeschreibungen, Abmessungen).

Neben einfachen redaktionellen Inhalten können auch strukturierte Inhalte aus einer Datenbank eingebunden werden. Auch in diesem Fall wird das Konzept der Mehrsprachigkeit berücksichtigt.

FirstSpirit bietet außerdem eine Unterstützung für automatisierte Übersetzungsprozesse, beispielsweise:

- XML Export/Import (z. B. für Trados).
- Möglichkeit zur inkrementellen Übersetzung über die Funktion "Seite noch nicht vollständig übersetzt".
- Die Möglichkeit eines Fallbacks, das heißt, einer konfigurierbaren, automatischen Spracheretzung. Ist der Inhalt einer Seite in einer bestimmten Sprache nicht vorhanden, kann der Inhalt ersatzweise in einer anderen Sprache angezeigt werden, beispielsweise der Projektmastersprache.

#### 1.2.4 Paralleler Zugriff in Multi-User-Umgebungen

FirstSpirit wurde für den Betrieb in Multi-User-Umgebungen konzipiert. Das bedeutet, dass insbesondere die redaktionelle Pflege der Inhalte, durch eine Vielzahl



von Mitarbeitern, parallel innerhalb eines Projekts ausgeführt werden kann. Aufgrund der engen Teamarbeit muss dabei gewährleistet sein, dass keine Konflikte beim gemeinsamen Zugriff auf einzelne Objekte auftreten.

FirstSpirit unterscheidet zwischen Aktionen, die parallel auf einem Objekt ablaufen dürfen und Aktionen, bei denen der Zugriff auf ein Objekt für den Zeitraum der Bearbeitung geschützt werden muss, um Konflikte auszuschließen.

Parallel können in FirstSpirit die folgenden Aktionen auf einem Objekt erfolgen:

- Anlegen: Das Anlegen neuer Objekte im Projekt.
- Löschen: Das Löschen bereits vorhandener Objekte aus dem Projekt.
- Kopieren: Das Kopieren bereits vorhandener Objekte an eine andere Position im Projekt.
- Verschieben: Das Verschieben bereits vorhandener Objekte an eine andere Position im Projekt.

Nicht parallel dürfen die folgenden Aktionen ausgeführt werden:

- Ändern: Das Ändern der Inhalte eines Objekts, beispielsweise einer Seite der Inhalte-Verwaltung.
- Freigabe: Bei der Freigabe eines Objekts muss der parallele Zugriff ebenfalls unterbunden werden, da die Freigabe sicherstellt, dass nur ein genau definierter und überprüfter Stand eines Objekts freigegeben wird.

Zum Unterbinden der parallelen Bearbeitungsmöglichkeit dient das in FirstSpirit realisierte System des Bearbeitungsmodus. Wählt ein Benutzer ein zu bearbeitendes Objekt aus (z. B. eine Seite der Inhalte-Verwaltung auf der inhaltliche Änderungen vorgenommen werden sollen), muss er dieses Objekt für die Dauer seiner Arbeit für den Zugriff anderer Benutzer sperren. Inhaltliche Änderungen an einem Objekt sind nur möglich, wenn sich das Objekt im Bearbeitungsmodus befindet. Dadurch wird sichergestellt, dass nicht mehrere Benutzer gleichzeitig an einem Objekt arbeiten und somit inkonsistente Daten entstehen. Dabei wird ein hohes Maß an Sicherheit erreicht und gleichzeitig eine Möglichkeit zum parallelen Arbeiten mit einer entsprechend hohen Bearbeitungsgeschwindigkeit in Multi-User-Umgebungen geschaffen.



### 1.2.5 Versionierung, Historisierung und Archivierung

Im Bereich des Enterprise Content Management hat die Versionierung, Historisierung und Archivierung aller Informationen einen hohen Stellenwert. Primäre Zielsetzung ist die möglichst lückenlose Nachvollziehbarkeit aller Änderungen, aber auch der Zugriff auf "Systemzustände aus der Vergangenheit".

**Versionierung:** Bei jeder Änderung eines Objekts durch einen Redakteur, beispielsweise eines Mediums, wird durch FirstSpirit eine neue Version dieses Objektes angelegt. Damit verfügt ein Objekt über eine Versionsgeschichte, anhand der nachzuvollziehen ist, welche Änderungen von welchen Personen über die Zeit hinweg vorgenommen wurden. Neben diesen einfachen Änderungen berücksichtigt die Versionierung in FirstSpirit auch komplexe Strukturen, die zwischen den Objekten eines Projektes bestehen können. In FirstSpirit werden z. B. Seiten aus einzelnen Absätzen zusammengestellt und in der Struktur-Verwaltung zu einer Navigation verwoben. Aus der Versionierung der Basis-Objekte und der strukturellen Aspekte ergibt sich eine vollständig versionierte Beschreibung des Gesamt-Systemzustands, die eine Nachvollziehbarkeit von Änderungen erlaubt.

**Historisierung:** Die Historisierung in FirstSpirit baut auf dieser vollständig versionierten Beschreibung auf und dient der Wiederherstellung eines Systemzustandes aus der Vergangenheit. Über die Historisierung ist es möglich, beispielsweise den Stand einer Website zum 01.01.2006 zu erzeugen, indem man das aktuelle Live-Projekt (temporär) auf den Stand des 01.01.2006 versetzt und dann eine Generierung durchführt. Die Historisierung erzeugt nur einen temporären Stand und erlaubt nur Lesezugriffe.

**Archivierung:** Grundsätzlich dient die Archivierung zur langfristigen, sicheren und unverfälschbaren Speicherung der Daten. Im Rahmen von Enterprise Content Management Systemen stehen bei der Archivierung häufig das Zusammenfassen von Inhalten in abgeschlossene Einheiten und der anschließende Transfer auf ein langfristiges Aufbewahrungsmedium im Vordergrund.

## 1.3 Die FirstSpirit-Benutzeroberfläche

Der FirstSpirit JavaClient ist in zwei Darstellungsvarianten verfügbar: im Look & Feel "Classic" und im Look & Feel "LightGray". Ab der FirstSpirit-Version 4.1 ist das Look & Feel "LightGray" freigegeben und gilt in dieser Version als Standardeinstellung. Ab FirstSpirit Version 4.2 ist das klassische "Look & Feel" nicht mehr verfügbar.




Die Ansicht kann im JavaClient über das Menü "Extras" (Kapitel 3.1.5.6 Seite 88) umgestellt werden oder über die Verbindungseinstellungen auf der FirstSpirit-Startseite (Kapitel 2.2.4.1 Seite 28).



*Neue Funktionen, die ab FirstSpirit-Version 4.1 freigegeben sind, werden in dieser Dokumentation im neuen Look & Feel dargestellt, die Darstellung bereits bestehender bleibt zunächst im alten Look & Feel.*

### 1.3.1 Der FirstSpirit JavaClient im neuen "Look & Feel" (ab V4.1)

Im FirstSpirit JavaClient steht nun jedem Benutzer eine personalisierte Projekteinstiegsseite zur Verfügung. Sie kann über den Button  der JavaClient Symbolleiste oder (bis Version 4.1) über den Projektstartknoten in der Baumansicht aufgerufen werden. Sie stellt jedem Benutzer eine personalisierte Übersicht seiner Lesezeichen, offenen Aufgaben und möglichen Aktionen mit entsprechenden Icons und in der Farbe der jeweiligen Verwaltung bereit. Es werden initial nur 10 Aufgaben angezeigt. Mit jedem Klick auf den Button "Ältere Aufgaben anzeigen" werden 10 weitere Aufgaben eingeblendet. Mit einem Klick auf "Alle Aufgaben anzeigen" öffnet sich die Aufgabenliste.

Zu Lesezeichen werden zusätzlich Pfadangaben angezeigt, offene Aufgaben mit Priorität und der nächsten erforderlichen Aktion (z. B. "prüfen") angezeigt. Offene Aufgaben werden dabei in unterschiedlichen Farben dargestellt: Aufgaben, die dem Redakteur explizit zugewiesen wurden, werden mit roter Beschriftung angezeigt, Aufgaben, die der Redakteur zwar schalten darf, für die er aber nicht explizit als Bearbeiter eingetragen wurde, werden mit schwarzer Beschriftung dargestellt.

Mit einem Klick auf den jeweiligen Eintrag können direkt über die Einstiegsseite weitere Aktionen ausgeführt werden. So kann beispielsweise eine offene Aufgabe des Benutzers direkt über den nach "Aktionen" angezeigten Link geöffnet und weitergeschaltet werden. (Eine weiterführende Dokumentation zu offenen Aufgaben gibt es in Kapitel 11.1 Seite 350.)

Zur Volltextsuche innerhalb eines Projekts steht nun ein Suchfenster direkt in der Hauptansicht des JavaClients zur Verfügung (zur Funktion dieses Suchdialogs ab FirstSpirit Version 4.2 siehe Kapitel 3.3 Seite 116):

Die Darstellung von Registern wurde geändert: Es wird jetzt auch im rechten Fenster die aktuelle Position des Benutzers in der Hierarchie verdeutlicht, z. B. in welchem





Ordner, auf welcher Seite, in welchem Absatz, in welchem Medium etc. der Benutzer sich gerade befindet. Innerhalb dieser Umstellung wurde z. B. auch die Checkbox "Seite für diese Sprache vollständig übersetzt" in das jeweilige Sprachregister verlagert. Das Aktivieren bzw. Deaktivieren der Checkbox ist ausschließlich im aktiven Register möglich:



Für die FirstSpirit-Symboleiste wurden neue Icons entworfen:



Anpassung der Icons und des Farbleitsystems für die einzelnen Verwaltungsbereiche im FirstSpirit JavaClient (siehe Abbildung 1-3).

### 1.3.2 Überarbeitete Oberflächengestaltung ab FirstSpirit Version 4.2

#### 1.3.2.1 Editieren in mehreren Arbeitsbereichen ("Multi-Tabbing") (ab V4.2)

Mit FirstSpirit Version 4.2 wird eine horizontale Register-Navigation im Bearbeitungsbereich des FirstSpirit-JavaClients eingeführt.

Mithilfe der Register kann der Benutzer schnell zwischen mehreren Projektknoten (beispielsweise einzelnen Seiten, Absätzen oder Medien) navigieren, ohne dazu die gewünschten Objekte erneut in der Baumansicht zu selektieren. Einmal geöffnet, bleiben die unterschiedlichen Arbeitsbereiche (z. B. Absätze) solange als Register im Bearbeitungsbereich erhalten, bis sie explizit von Bearbeiter geschlossen werden. Über das sogenannte "Multi-Tabbing" können Benutzer sehr komfortabel und übersichtlich mehrere Arbeitsbereiche editieren.

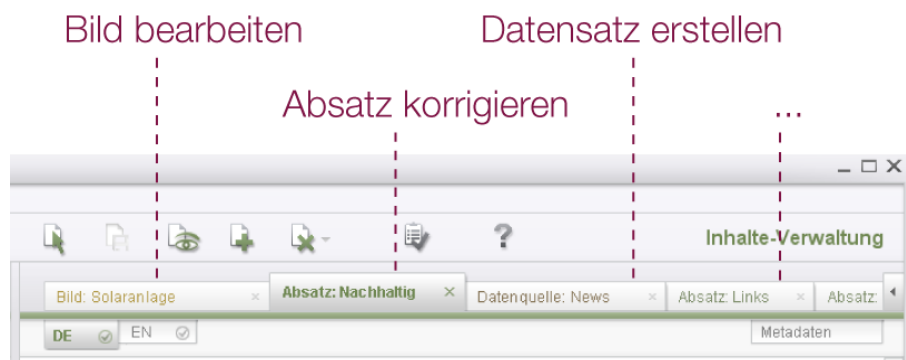


Abbildung 1-6: Multi-Tabbing



Während beispielsweise in einem Arbeitsbereich ein Datensatz bearbeitet wird, kann parallel dazu in einem anderen Arbeitsbereich ein Bild verändert werden.

So kann sich der Redakteur personalisierte Arbeitsbereiche aufbauen, die ideal zu seinen Aufgaben passen. Der jeweilige Fokus bleibt bei einem Wechsel des Registers erhalten, so dass dem Benutzer immer der zuletzt bearbeitete Bereich im jeweiligen Register angezeigt wird (beispielsweise eine bestimmte Eingabekomponente innerhalb eines Formulars).

Die Umschaltung vom aktiven Arbeitsbereich in den benachbarten Arbeitsbereich ist auch über **Tastenkürzel** möglich:

- Strg + TAB: Arbeitsbereich rechts neben dem aktiven Arbeitsbereich selektieren.
- Strg + Umschalt + TAB: Arbeitsbereich links neben dem aktiven Arbeitsbereich selektieren.

Zum Öffnen eines Elements in einem Arbeitsbereich kann entweder der aktive Arbeitsbereich verwendet werden oder das Element über einen mittleren Mausklick oder über das Kontextmenü direkt in einem neuen Arbeitsbereich geöffnet werden. Um zu verhindern, dass ein Element im aktiven Arbeitsbereich durch das Selektieren eines neuen Elements verloren geht, kann ein Arbeitsbereich über das Kontextmenü fixiert werden. **Fixierte Arbeitsbereiche** werden mit einer Heftklammer gekennzeichnet und bleiben bei allen Aktionen erhalten, bis sie vom Redakteur explizit geschlossen werden:

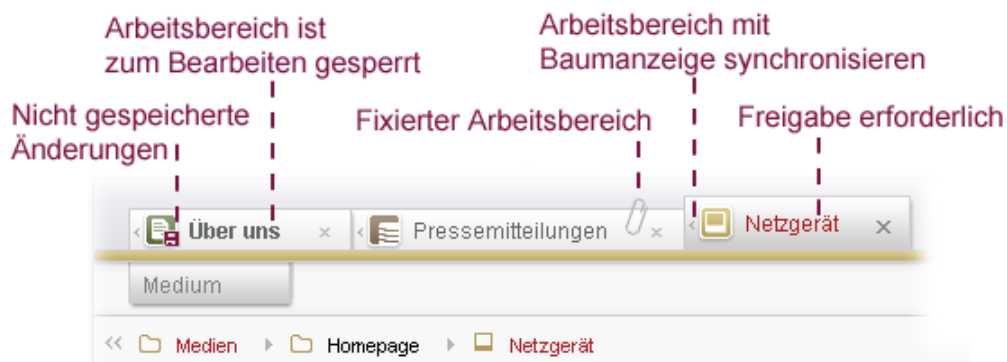


Abbildung 1-7: Darstellung fixierter und unfixierter Arbeitsbereiche

Die Register enthalten neben dem Namen und Typ des geöffneten Elements noch weitere Informationen, beispielsweise den Änderungsstatus.

Der **Änderungsstatus eines Elements** wird über drei Farben gekennzeichnet:

- Schwarz: Element ist freigegeben
- Rot: Element wurde geändert, die Änderungen sind noch nicht freigegeben
- Blau: Auf dem Element wurde ein Arbeitsablauf gestartet.



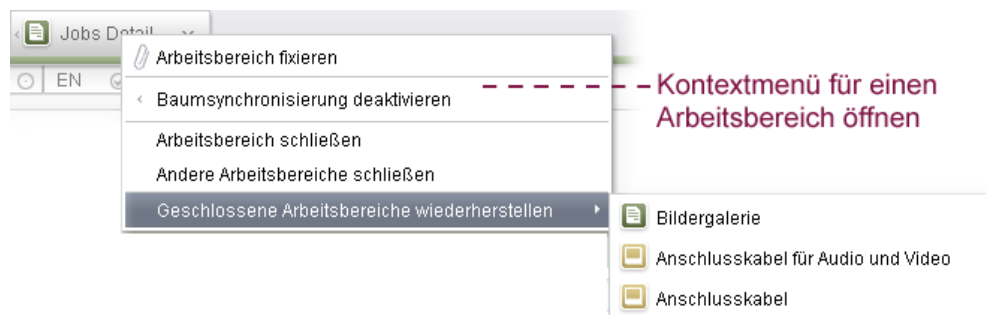
Die Farbkennzeichnung für den Änderungsstatus eines Elements wird von den bisherigen, individuell konfigurierbaren Farbkennzeichnungen auf die drei oben vorgestellten Farben eingeschränkt.

Abgesehen vom Änderungsstatus (Farbe der Beschriftung) wird zusätzlich visualisiert, ob ein Element in einem geöffneten Arbeitsbereich zum Bearbeiten gesperrt ist (Beschriftung ist fett gestellt) und ob nicht gespeicherte Änderungen in einem Arbeitsbereich vorliegen (siehe Abbildung 1-7).

Die einzelnen Arbeitsbereiche können innerhalb des Register-Bereichs per Drag & Drop verschoben werden.

Neben dem Editieren in einzelnen Arbeitsbereichen, ist auch ein **Drag & Drop zwischen den einzelnen Arbeitsbereichen** möglich. So können Medien aus der Thumbnail-Ansicht eines Arbeitsbereichs per Drag & Drop in eine Bild-Eingabekomponente eines anderen Arbeitsbereichs übernommen werden (siehe Kapitel 11.4 Seite 355).

Soll ein bereits geschlossener Arbeitsbereich erneut geöffnet werden, kann dazu die Funktion "**Geschlossene Arbeitsbereiche wiederherstellen**" verwendet werden, die über das Kontextmenü auf jedem Register eines geöffneten Arbeitsbereichs aufgerufen wird (siehe auch Kapitel 3.1.4.3 Seite 78).



**Abbildung 1-8: Kontextmenü auf einem Arbeitsbereich**

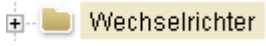
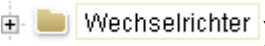
Das Arbeiten mit Arbeitsbereichen ist für den Redakteur konfigurierbar – sowohl global für den gesamten JavaClient über das Menü "Ansicht" (siehe Kapitel 3.1.4.3 Seite 78) als auch lokal für jeden einzelnen Arbeitsbereich über das Kontextmenü des jeweiligen Registers (siehe Abbildung 1-8).

Um den aktiven Arbeitsbereich im rechten Bereich des JavaClients automatisch mit der Baumanzeige im linken Arbeitsbereich zu synchronisieren (siehe auch Kapitel 3.1.4.3 Seite 78), kann dies über das Kontextmenü des jeweiligen Registers aktiviert bzw. deaktiviert werden ("**Baumsynchronisation aktivieren/deaktivieren**" siehe Abbildung 1-8). So kann die Synchronisation mit dem Baum beispielsweise beim

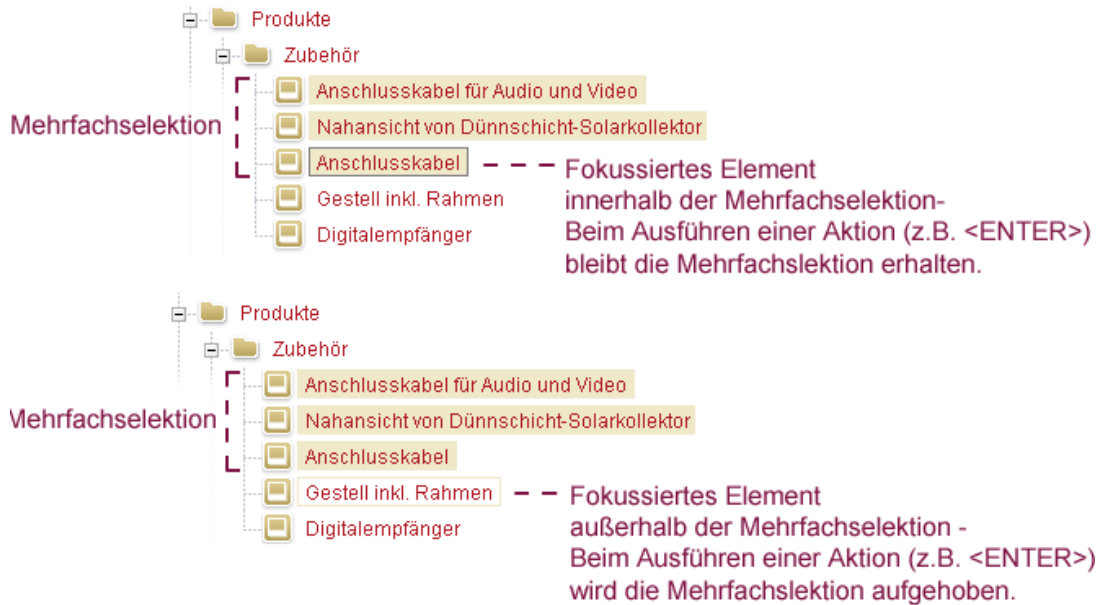


Bearbeiten von Seiten und Absätzen in der Inhalte-Verwaltung hilfreich sein, während sie beim Bearbeiten mehrerer Datensätze in einer Tabellenansicht in der Datenquellen-Verwaltung eher nicht benötigt wird.

Im Rahmen dieser Synchronisation wurde auch das **Selektionsmodell im Baum** umgestellt:

- Navigation über die Tastatur: Erfolgt eine Navigation über die Tastatur (innerhalb der Baumansicht), so bleibt die aktuelle Selektion (visualisiert durch einen farbigen Hintergrund, z. B. ) im Arbeitsbereich und im Baum zunächst erhalten, lediglich der Fokus innerhalb der Baumansicht (visualisiert durch einen farbigen Rahmen, z. B. ) verändert sich. Der aktive Arbeitsbereich wird bei einer Navigation über die Baumelemente mithilfe der Tastatur also nicht beeinflusst, d.h. er ändert sich nicht. Erst wenn eine Aktion auf dem fokussierten Element stattfindet (z. B. Strg + V) oder das Element explizit mit einem Klick auf <ENTER> ausgewählt wird, ändert sich auch die Selektion und das Element wird im aktiven Arbeitsbereich geöffnet.
- Mehrfachselektion: Für die Mehrfachselektion im Baum gilt: Alle selektierten Elemente werden mit einer Hintergrundfarbe hinterlegt, die abhängig von der jeweiligen Verwaltung ist. Das zuletzt selektierte Element ist zusätzlich fokussiert und erhält daher einen schwarzen Rahmen. Liegt das fokussierte Element außerhalb der Mehrfachselektion (z. B. bei einer Navigation über die Tastatur) wird es mit einem farbigen Rahmen gekennzeichnet (siehe Abbildung 1-9). Eine Mehrfachselektion über die Tastatur ist ebenfalls möglich (Umschalt + ↑ bzw. Umschalt + ↓). Hier wird analog zur "Navigation über die Tastatur" zuerst der Fokus geändert (farbiger Rahmen). Selektiert (und mit einem farbigen Hintergrund hervorgehoben) werden die Elemente der Mehrfachauswahl erst mit einem Klick auf <ENTER> oder dem Ausführen einer Aktion.  
*Der aktive Arbeitsbereich wird bei einer Mehrfachselektion nicht geändert.* Im Unterschied zur Einzelselektion ist die Anzeige aller Elemente einer Selektion in den meisten Fällen nicht erwünscht. Sollten die Elemente trotzdem in Arbeitsbereichen geöffnet werden, kann dazu die Kontextmenü-Funktion "Im neue Arbeitsbereich öffnen" auf der Mehrfachselektion verwendet werden.





**Abbildung 1-9: Mehrfachselektion im Baum**

Bei einem Wechsel des Arbeitsbereichs (mit aktivierter Baumsynchronisation) wird eine bestehende Mehrfachselektion im Baum:

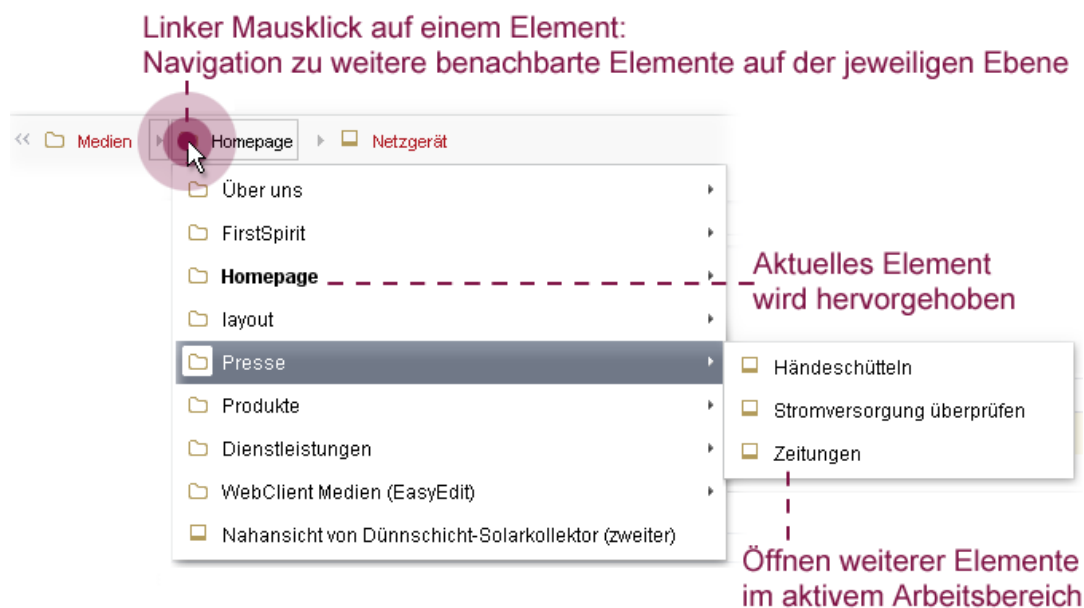
- beibehalten, wenn das Element im Arbeitsbereich Bestandteil der Mehrfachselektion ist.
- nicht beibehalten, wenn das Element im Arbeitsbereich Bestandteil der Mehrfachselektion ist.

### 1.3.2.2 Breadcrumb-Navigation (ab V4.2)

Ab FirstSpirit Version 4.2 wird oberhalb des Formularbereichs der Pfad von der Verwaltungswurzel bis zum aktuellen Element in Form einer "Breadcrumb-Navigation" angezeigt. Diese Darstellung ist insbesondere dann hilfreich, wenn die Synchronisation des Arbeitsbereichs mit dem Baum nicht aktiviert ist (siehe Kapitel 3.1.4.3 Seite 78 und Kapitel 1.3.2.1 Seite 28).

Neben dem reinen Informationsgehalt können die Pfadelemente auch zur Navigation zu weiteren benachbarten Elementen auf der jeweiligen Ebene verwendet werden. Das aktuell geöffnete Element wird dabei hervorgehoben (siehe Abbildung 1-10).





**Abbildung 1-10: Navigation über die Pfadelemente ("Breadcrumb-Navigation")**

Analog zum Öffnen des Kontextmenüs im Baum kann es auch mit rechtem Mausklick auf einem Pfadelement aufgerufen werden, beispielsweise um eine Freigabe auf der soeben bearbeiteten Seite zu starten.

Die Farbkennzeichnung zur Visualisierung des Änderungsstatus eines Objekts (schwarz, rot, blau) wird, analog zur Registerbeschriftung der Arbeitsbereiche, auch innerhalb der Breadcrumb-Navigation eingesetzt (siehe Kapitel 1.3.2.1 Seite 28).

### 1.3.2.3 Darstellung der Verwaltungen als Navigationsbereiche (ab V4.2)

Im Rahmen der Einführung des "Multi-Tabbings" wurde auch die bisherige Gesamt-Projekt-Darstellung im linken Navigationsbereich des FirstSpirit-JavaClients durch eine übersichtlichere Einzeldarstellung der Verwaltungsbereiche abgelöst. Dabei soll im Navigationsbereich des JavaClients nur noch ein einzelner Verwaltungsbereich als Baum dargestellt werden. Unterhalb der Baumdarstellung werden die weiteren Verwaltungsbereiche als platzsparende Schaltflächen angezeigt. Verwendet ein Benutzer einzelne Verwaltungsbereiche selten oder gar nicht, können diese auch ausgeblendet oder nur als kleines Icon in der Fußleiste angezeigt werden (siehe Abbildung 1-4). Beim Klick auf eine Schaltfläche wird der gewünschte Verwaltungsbereich als Navigationsbaum eingeblendet und der bisher geöffnete Bereich wieder ausgeblendet.

Analog zur Register-Navigation im rechten Bearbeitungsbereich des JavaClients ("Multi-Tabbing") bleibt auch hier der Fokus innerhalb der einzelnen Navigationsbereiche erhalten. Bearbeitet der Benutzer beispielsweise eine



bestimmte Seite innerhalb der Inhalte-Verwaltung, bleibt der Fokus auf der Seite erhalten, auch wenn der Benutzer zwischenzeitlich zur Auswahl eines Mediums in die Medien-Verwaltung und anschließend wieder zurück in die Inhalte-Verwaltung wechselt. Das Scrollen und Suchen zwischen verschiedenen Verwaltungsbereichen innerhalb der bisherigen Projekt-Baumdarstellung entfällt damit. Ein Drag & Drop über mehrere Verwaltungsbereiche hinweg bleibt natürlich weiterhin möglich.

### 1.3.2.4 Integrierte Vorschau im JavaClient (ab V4.2)

Die integrierte Vorschau bietet dem Redakteur eine direkte WYSIWYG-Vorschau einer Seite innerhalb des FirstSpirit-JavaClients. Neben dem formularbasierten Arbeitsbereich im JavaClient wird gleichzeitig der Inhalt der Seite im integrierten Browser angezeigt:

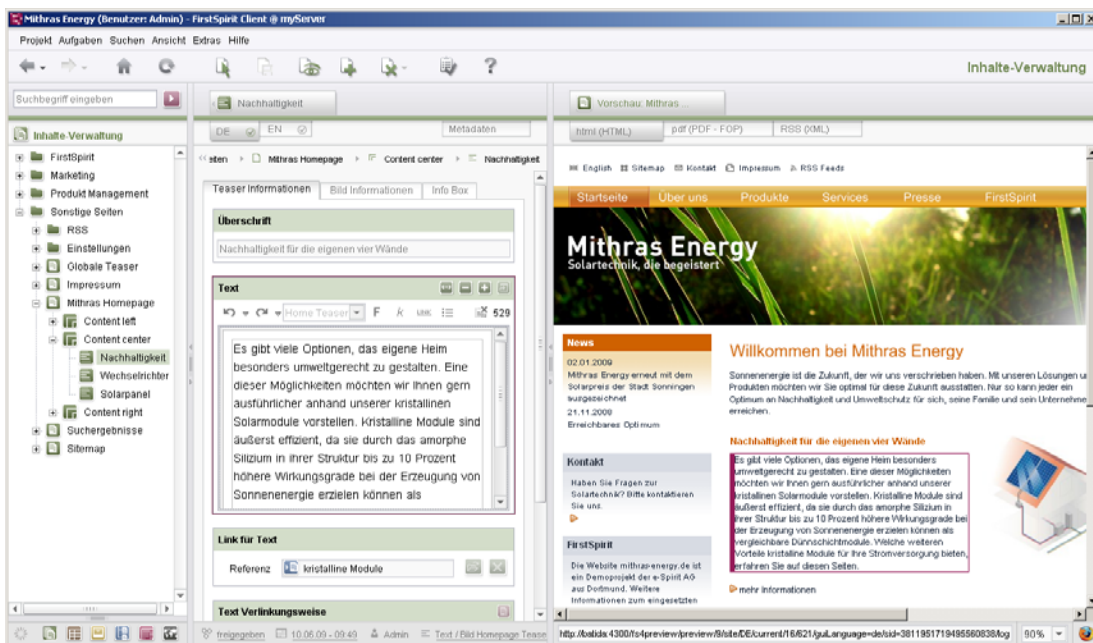


Abbildung 1-11: Anzeige der WYSIWYG-Vorschau

Alle redaktionellen Änderungen werden (nach dem Speichern) automatisch im Vorschaubereich aktualisiert. Die **Umschaltung zwischen den verschiedenen Ausgabekanälen** erfolgt einfach über Register innerhalb der integrierten Vorschau. Der Wechsel zwischen dem Arbeitsbereich im JavaClient und der Vorschau im Webbrowser entfällt damit.

Die integrierte Vorschau kann in unterschiedlichen Verwaltungen eingesetzt werden. Innerhalb der Inhalte- und der Struktur-Verwaltung werden die redaktionellen Inhalte im jeweiligen Ausgabekanal, beispielsweise als HTML-Seite oder als PDF





dargestellt.



*Die Darstellung eines Ausgabekanals in der integrierten Vorschau kann ggf. die Installation weiterer Plug-ins erfordern. Zur Darstellung einer integrierten Vorschau im Ausgabekanal PDF muss beispielsweise das Acrobat Reader Plug-in auf dem Arbeitsplatzrechner des Redakteurs installiert und korrekt konfiguriert sein.*

In der Datenquellen-Verwaltung können Repräsentanzen der Datensätze innerhalb des Seitenkontexts angezeigt werden. Wird in der Datenquellen-Verwaltung von FirstSpirit ein bestimmter Datensatz selektiert, so wird in der integrierten Vorschau die Verwendung des Datensatzes aus der Inhalte-Verwaltung angezeigt.

Innerhalb der integrierten Vorschau kann ein **Kontextmenü** mit den folgenden Funktionen aufgerufen werden:

- Neuladen
- Vor/Zurück
- Seitenquelltext anzeigen (Tastenkürzel: Strg + Umschalt + U)

und je nach Bereich, der in der integrierten Vorschau angeklickt wird:

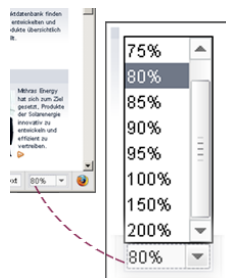
- Komponente anzeigen (Klick)
- Komponente bearbeiten (Umschalt + Klick)
- Absatz anzeigen (Klick)
- Absatz bearbeiten (Umschalt + Klick)
- Inhaltsbereich anzeigen
- Inhaltsbereich bearbeiten
- Seite anzeigen (Klick)
- Seite bearbeiten (Umschalt + Klick)
- Datensatz anzeigen (Klick)
- Datensatz bearbeiten (Umschalt + Klick)

Die Konfiguration der integrierten Vorschau erfolgt über das Menü "Ansicht" (Kapitel 3.1.4.4 Seite 80).

Zudem kann im unteren Bereich der Vorschau ein Skalierungsfaktor von 50% bis 200% definiert werden (siehe Abbildung 1-12). Damit ist eine Verkleinerung oder Vergrößerung der Inhalte möglich, die im Vorschaubereich des JavaClients angezeigt werden. Der eingestellte Skalierungsfaktor wird als benutzerspezifische Einstellung gespeichert und bis zur nächsten Änderung beibehalten.







**Abbildung 1-12: Skalierungsfaktor für die integrierte Vorschau einstellen**



*Je nach Konfiguration in den Projekteinstellungen durch den Projekt-Administrator kann die Auswahl deaktiviert und ein Skalierungsfaktor fest vorgegeben sein.*



*Es kann nicht garantiert werden, dass sämtliche Plug-ins innerhalb der integrierten Vorschau verwendet werden können. Gängige Plug-ins wie Adobe Flash oder Adobe Acrobat sollten innerhalb der Vorschau aber nicht zu Problemen führen.*



*Die Verwendung von Java-Applets und die Anzeige von HTML-Tooltips werden innerhalb der integrierten Vorschau nicht unterstützt.*



*Voraussetzung für die Verwendung der Vorschau-Integration ist eine 32Bit Java Runtime Environment (JRE) auf dem Arbeitsplatzrechner. Die Browser-Integration ist nicht kompatibel zu einer 64Bit JRE.*

#### 1.3.2.5 Funktionserweiterungen der Integrierten Vorschau ab V4.2R4

Die in FirstSpirit Version 4.2 im JavaClient eingeführte "Integrierte Vorschau" kann ab 4.2R4 nicht nur wie bisher für eine Vorschau der aktuell bearbeiteten Inhalte verwendet werden, sondern es können nun auch andere Dateiformate und die FirstSpirit Online Hilfe dort dargestellt werden, und zwar mithilfe einer zum Format passenden Anwendung.



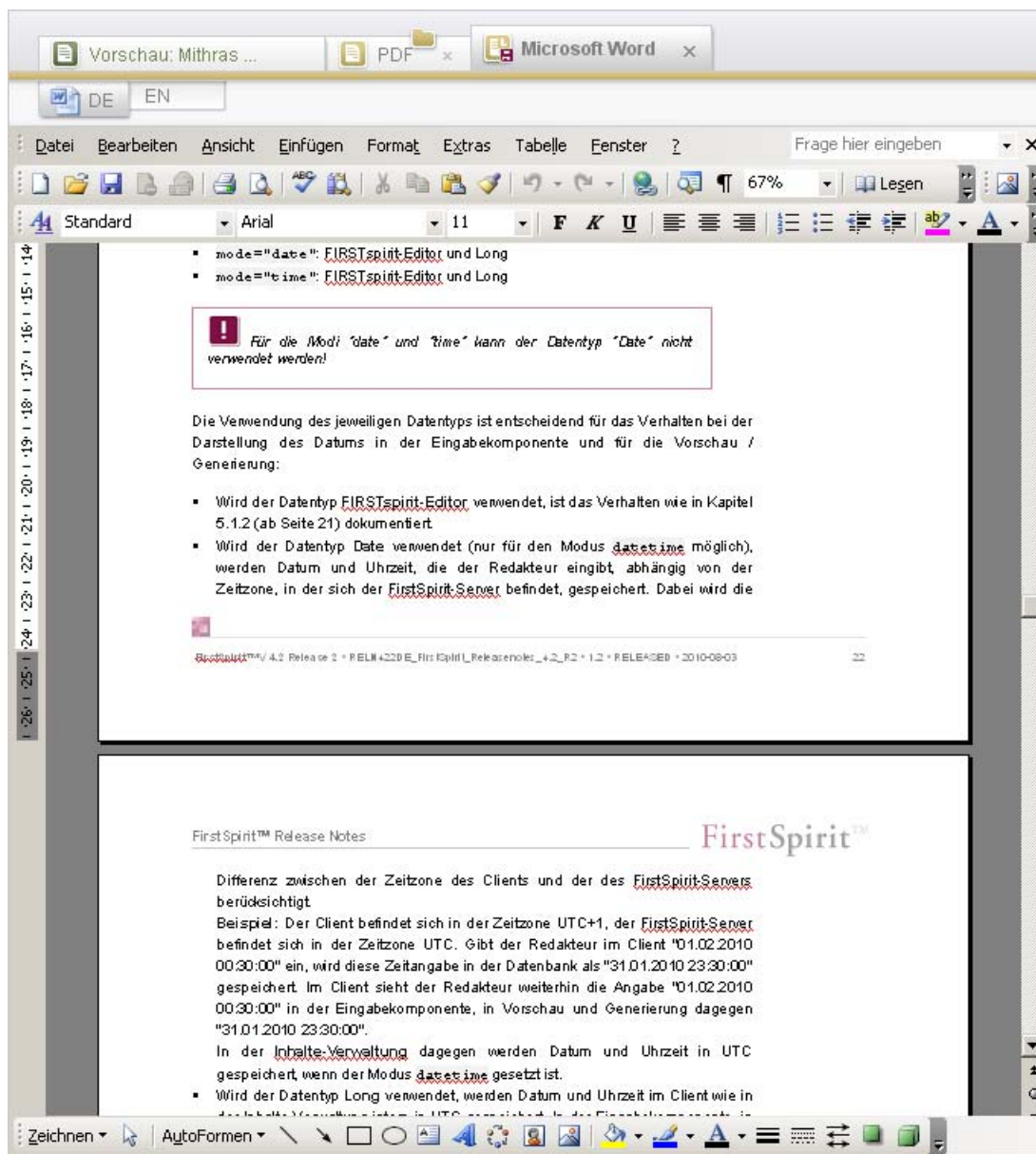




Abbildung 1-13: Anzeige eines Microsoft-Word-Dokuments in der Integrierten Vorschau

Dazu können mehrere **Register** in der Integrierten Vorschau gleichzeitig geöffnet werden, z. B. über

- das Vorschau-Icon der JavaClient-Symbolleiste,
- Strg + P,
- den Kontextmenü-Eintrag "Vorschau"
- das neue Vorschau-Icon auf Ordner-Ebene der Medien-Verwaltung 
- den Wechsel in den Bearbeitungs-Modus




Die Register können allerdings nicht wie im Bearbeitungsbereich (mittlere Spalte des JavaClients) verschoben werden: Sie behalten immer die Reihenfolge bei, in der sie geöffnet wurden, bis sie geschlossen werden. Ganz links befindet sich dabei das Register mit der Vorschau der Ausgabekanäle. Die Register zeigen den Namen des jeweiligen Mediums (bzw. "Hilfe", wenn die FirstSpirit Online Hilfe geöffnet ist) und das Icon für den Dateityp an. Zusätzlich wird anhand des Icons dargestellt, ob es sich um ein sprachabhängiges Medium handelt und ob das Medium nicht gespeicherte Änderungen aufweist.

Die Synchronisation mit der Baumstruktur ist ständig aktiv. D. h., wird in der Integrierten Vorschau zu einem anderen Register gewechselt, wird in der Baumstruktur zu diesem Medium gewechselt und damit wird es auch im Bearbeitungsbereich angezeigt. Wurde ein Medium aus einer Ordner-Übersicht heraus in der Vorschau geöffnet, wird dies durch das Ordner-Icon  auf dem jeweiligen Register angezeigt. Mit einem Klick auf dieses Register wird im Bearbeitungsbereich nicht das Medium sondern der beinhaltende Ordner angezeigt. Ein Tooltip gibt den Namen des Ordners an. Über das Kontextmenü auf dem Ordner-Icon kann zur Ordner-Übersicht gewechselt werden.

Auf den **hängenden Registern** werden weitere Informationen zu der aktuell dargestellten Datei angezeigt:

- "Medium": Es handelt sich um ein sprachunabhängiges Medium, bei einigen Dateiformaten wird auch ein Dateityp-Icon angezeigt.
- "DE" / "EN" usw.: Es handelt sich um ein sprachabhängiges Medium, bei einigen Dateiformaten wird auch ein Dateityp-Icon angezeigt, über das jeweilige Sprachregister kann zur Medien-Vorschau in der gewünschten Sprache gewechselt werden. Bei PDFs und Flash-Dateien wird das Icon des jeweils gewählten Browsers angezeigt.

**Vorschaubereich schließen / Andere Vorschaubereiche schließen:** Diese Kontextmenüeinträge stehen, wie im Bearbeitungsbereich (mittlere Spalte des JavaClients) auf jedem Register zur Verfügung.

: Über dieses Icon können die einzelnen Register geschlossen werden, bis auf das, welches die Vorschau der Ausgabekanäle enthält. Wird der Browser gewechselt (Menü "Ansicht" / "Browser Engine"), schließen sich die Register ebenfalls.





Andere Funktionen, die mit der Integrierten Vorschau zusammenhängen, können nicht für die Vorschau von Medien und der FirstSpirit Online Hilfe durchgeführt werden. So kann die Vorschau z. B. nicht in einem separaten Fenster (Menü "Ansicht" / "Anzeigebereich der Vorschau" / "in separatem Fenster") angezeigt werden.

### 1.3.2.6 Integrierte Vorschau für Medien

In der Integrierten Vorschau für Medien können Medien – abhängig von der Vorgabe durch den Projekt-Administrator – folgendermaßen dargestellt werden:

- **Bilder** werden in der jeweiligen Sprache und in den verschiedenen Auflösungen über eine java-basierte Anwendung angezeigt. Zur Anzeige einer bestimmten Auflösung muss in der Liste der Auflösungen die gewünschte Auflösung markiert und das Vorschau-Icon angeklickt oder alternativ per Doppelklick aktiviert werden.
- **PDF- und Flash-Dokumente** werden mithilfe eines Plugins des verwendeten Browsers, mit dem diese Dokumente dargestellt werden können, angezeigt. Das entsprechende Plugin muss dazu auf dem Arbeitsplatzrechner des Redakteurs installiert und korrekt konfiguriert sein. Es stehen alle Funktionen des Plugins zur Verfügung.
- **Office-Dokumente** (Microsoft Word, Excel, Powerpoint; OpenOffice Writer, Calc, Impress [nur BETA-Test-Stadium!]) können in der jeweiligen Microsoft Office-Anwendung, die auf dem Arbeitsplatzrechner installiert ist, geöffnet werden. So kann ein Word-Dokument z. B. direkt in der FirstSpirit Medien-Verwaltung bearbeitet werden. Dazu muss in den Bearbeitungs-Modus gewechselt werden. Änderungen müssen über die Speicher-Funktionen des JavaClient gespeichert werden, damit das geänderte Dokument im JavaClient verfügbar ist.



Die gleichzeitige Verwendung der Integrierten Vorschau für Medien mit Microsoft Office und extern als Microsoft Office-Desktop-Anwendung (z. B. gestartet über Windows oder aus dem JavaClient heraus) kann unter bestimmten Umständen zu Problemen führen und ist keine zugesicherte Produkteigenschaft der FirstSpirit-Integration. In diesem Fall sollte nur entweder die Integrierte Vorschau für Office-Dokumente in FirstSpirit **oder** die Microsoft Office-Desktop-Anwendung verwendet werden und **kein** Mischbetrieb.





Werden Änderungen an Dokumenten, z. B. Microsoft Excel-Tabellen, vorgenommen, die sich nicht im FirstSpirit-Bearbeitungs-Modus befinden, können bei der Bearbeitung der Dokumente Hinweis-Meldungen der jeweiligen Microsoft Office-Anwendung angezeigt werden, die ggf. mit "OK" geschlossen werden können.



Die OpenOffice-Integration befindet sich aktuell im BETA-Test-Stadium!

- **Audio- und Video-Dateien** (z. B. MP3, WMV, AVI, MPG) werden in der Integrierten Vorschau über den Windows Media Player abgespielt.
- **Text-Dateien** (z. B. TXT, HTML, XML, CSS) werden über einen in FirstSpirit integrierten Text-Editor dargestellt. FirstSpirit-Syntax wird dabei farbig hervorgehoben (Syntax-Highlighting).



Damit das gewünschte Dokument aus der Medien-Verwaltung (z. B. Word-Datei) richtig dargestellt und bearbeitet werden kann, ist die korrekte Abspeicherung in der FirstSpirit Medien-Verwaltung als Bild oder Datei wichtig.

Die Medien-Dateien können auch in einem separaten Fenster dargestellt werden (Menü "Ansicht" / "Anzeigebereich der Vorschau" / "in separatem Fenster").



## 2 FirstSpirit Startseite (Java Web Start)

Der initiale Zugang zum FirstSpirit-Server erfolgt normalerweise über das Internet. Bei Aufrufen der Startseite wird vom System überprüft, ob eine automatische Anmeldung möglich ist. Wenn sich auf dem Server ein SSO-fähiges Login-Modul befindet und gleichzeitig der Internet Explorer verwendet wird, dann wird der Benutzer automatisch unter seinem Windows-Login auf dem FirstSpirit-Server angemeldet. Ist der Benutzer noch nicht unter seinem Windows-Login auf dem Server registriert, dann wird er als externer Benutzer neu angelegt.



*Erfolgt der Zugang zum FirstSpirit-Server nicht über das Internet, sondern beispielsweise über eine Kommandozeile, können in einem speziellen Verbindungsdialog die Parameter zur Kommunikation zwischen JavaClient und FirstSpirit-Server, ähnlich wie bei den Verbindungseinstellungen in Kapitel 2.2.4.1 ab Seite 46, konfiguriert werden. Weiterführende Informationen zu den Konfigurationsmöglichkeiten befinden sich im FirstSpirit Handbuch für Administratoren, Kapitel 6.5.*



*Die gleichzeitige Anmeldung über einen Web-Browser (z. B. in mehreren Fenstern oder Tabs) auf mehreren FirstSpirit-Servern mit demselben Hostnamen (z. B. myServer:8200 und myServer:8400) wird nicht unterstützt."*

### 2.1 Anmeldeseite

Schlägt die automatische Anmeldung fehl (oder ist die Anmeldung über SSO nicht konfiguriert), erscheint eine Anmeldeseite. Über das Anmeldefenster kann sich ein Benutzer am FirstSpirit-Server anmelden. Diese Anmeldung ist für alle Anwendungen auf dem Server gültig und bleibt eine gewisse Zeit auch für inaktive Benutzer erhalten.



\*FIRSTspirit  Server Version: 4.0\_DEVELOP.12  
your content integration platform Server Name: pan Deutsch

Herzlich Willkommen!

Bitte geben sie folgende Informationen ein:

Benutzer


Passwort

Anmelden

© 2007 The e-Spirit Company GmbH | Alle Rechte vorbehalten | [www.FIRSTspirit.de](http://www.FIRSTspirit.de)

### Abbildung 2-1: Java Web Start – Anmeldung

Oben auf der Seite befinden sich Informationen über den Namen und die Version des FirstSpirit-Servers.

 Über diese Auswahlbox oben rechts auf der Seite kann eine Sprache für das weitere Arbeiten mit FirstSpirit festgelegt werden.



*Neben den Sprachen Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch und Russisch sind Menübeschriftungen, Kontextmenüs und Dialoge im FirstSpirit JavaClient ab Version 4.1 auch in italienischer Sprache ab Version 4.1 und ab Version 4.2R2 auch in niederländischer Sprache verfügbar.*

**Benutzer:** In diesem Feld wird der Benutzername eingetragen, unter dem der Benutzer auf dem FirstSpirit-Server angemeldet ist.

**Passwort:** In diesem Feld wird das Kennwort des Benutzers eingetragen.



*In seltenen Fällen werden, in Abhängigkeit von der verwendeten Authentifizierungsmethode, in Passwörtern nur ASCII-Zeichen überprüft. Nähere Informationen dazu erhalten Sie von Ihrem Server- oder Projektadministrator.*



Durch einen Klick auf die Schaltfläche  erfolgt die Anmeldung unter dem eingetragenen Benutzernamen.

## 2.2 Startseite

Nach der Anmeldung (automatisch oder manuell) öffnet sich die FirstSpirit-Startseite. Die Startseite ist unterteilt in Bereiche, die abhängig von den Rechten des jeweiligen Benutzers, ein- oder ausgeblendet werden:

- Bereich Schnellstart (siehe Kapitel 2.2.1)
- Bereich Clients (siehe Kapitel 2.2.2)
- Bereich Administration (siehe Kapitel 2.2.3)
- Bereich Benutzer (siehe Kapitel 2.2.4)

Zum Starten der Server- und Projektkonfiguration im Bereich Administration und des JavaClients wird das Sun Java Runtime Environment (JRE) ab Version 1.5.0. benötigt, darin ist Java Webstart enthalten (Das JRE wird im Regelfall automatisch bei der Installation von JDK 1.5.0. installiert.).



Abbildung 2-2: Java Web Start – Startseite

Oben auf der Seite befinden sich Informationen über den Namen und die Version des FirstSpirit-Servers. Außerdem wird dort angezeigt, welcher Benutzer gerade auf dem Server angemeldet ist.

Über diese Auswahlbox oben rechts auf der Seite kann eine Sprache für das weitere Arbeiten mit FirstSpirit festgelegt werden.







Neben den Sprachen Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch und Russisch sind Menübeschriftungen, Kontextmenüs und Dialoge im FirstSpirit JavaClient ab Version 4.1 auch in italienischer Sprache, ab Version 4.2R2 auch in niederländischer Sprache verfügbar.



Im Zuge der Einführung des neuen "Look & Feels" wurde auch die FirstSpirit Startseite überarbeitet:

The screenshot displays the FirstSpirit user interface. At the top left is the logo "FirstSpirit™ Your Content Integration Platform". To the right of the logo is a language dropdown menu set to "Deutsch". Below the logo, the page is divided into three main sections:

- Schnellstart** (Quick Start): A list of project shortcuts with play icons:
  - FirstTools\_06<sup>JAVA</sup> (FirstTools\_06)
  - FirstSpirit Integration (lokal)<sup>JAVA</sup> (Lokales Testprojekt)
  - FirstSpirit\_Portalprojekt<sup>WEB</sup> (Testprojekt für die Portalintegration (07-11-06))
- Benutzer: Admin** (User: Admin): A central area with two large buttons:
  - JavaClient** (Redaktionssystem)
  - WebClient** (Autoren Umgebung)
- Administration** (Administration): A sidebar menu with options:
  - Server-Monitoring
  - Server- und Projektkonfiguration
- Benutzer** (User): A sidebar menu with options:
  - Verbindungseinstellungen
  - Passwort ändern
  - Benutzer wechseln
  - Abmelden
  - Hilfe

At the bottom of the page, there is a footer with the text "Server-Name: myServer" and "FirstSpirit™ ist ein Produkt der e-Spirit AG. Rechtliche Hinweise".

Abbildung 2-3: Neue Startseite

Der Name des FirstSpirit-Servers (hier "myServer") sowie der Name des angemeldeten Benutzers (hier "Admin") werden nun im mittleren Bereich sowie unten rechts angezeigt. Die verwendete FirstSpirit-Version wird ebenfalls rechts unten angezeigt.

### 2.2.1 Schnellstart – Bereich

Im linken Bereich der Seite befinden sich die Schnellstart Einträge, die direkt mit einem Projekt verknüpft sind. Über diese Einträge wird automatisch der für den Eintrag konfigurierte Client (JavaClient oder WebClient) gestartet und das ausgewählte Projekt geöffnet. In dieser Liste werden nur die Projekte angezeigt, für die der angemeldete Benutzer das Recht hat, sie zu öffnen.



## 2.2.2 Clientstart – Bereich

Im mittleren Bereich der Seite befinden sich die Einträge zum Starten der FirstSpirit-Clients.

- **JavaClient (Redaktionsumgebung):** Mit einem Klick auf diesen Eintrag wird das FirstSpirit Redaktionssystem gestartet. Der Redakteur kann das gewünschte Projekt auswählen. Eine Verbindung zum Server wird automatisch hergestellt.
- **WebClient (Autorenumgebung):** Mit einem Klick auf diesen Eintrag wird über einen Browser die FirstSpirit Autorenumgebung gestartet. Die FirstSpirit Autorenumgebung bietet einen, gegenüber dem JavaClient, eingeschränkten Funktionsumfang zum redaktionellen Arbeiten mit FirstSpirit.

## 2.2.3 Administration – Bereich

Der rechte Bereich der Seite ist noch einmal aufgeteilt. Im oberen Teil befinden sich die Einträge für Server- und/oder Projektadministratoren.

- **Server Monitoring:** Durch einen Klick auf diesen Eintrag öffnet sich das Server Monitoring. Eine ausführliche Beschreibung dazu befindet sich in der Dokumentation für Administratoren.
- **Server- und Projektkonfiguration:** Durch einen Klick auf diesen Eintrag öffnet sich eine Konsole für die FirstSpirit Server- und Projektkonfiguration. Eine ausführliche Beschreibung dazu befindet sich in der Dokumentation für Administratoren.



*Dieser Bereich ist nur für Server- und Projektadministratoren sichtbar.*

## 2.2.4 Benutzer – Bereich

Im unteren Bereich der rechten Fensterseite befindet sich der Bereich für die Benutzereinstellungen des aktuell angemeldeten Benutzers:

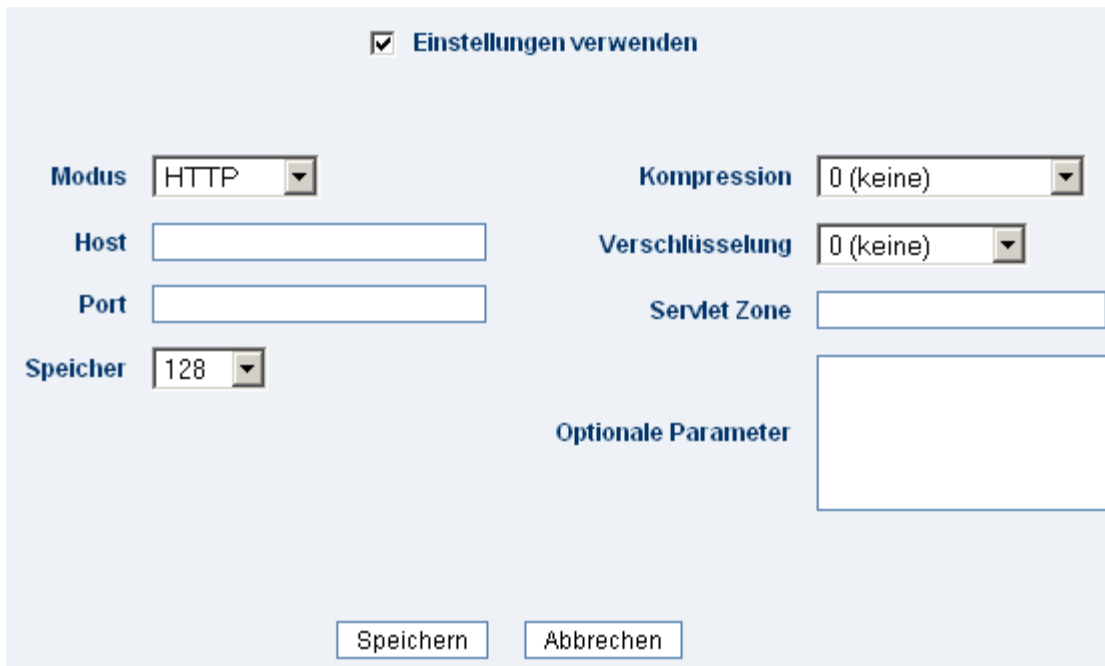
- **Verbindungseinstellungen:** Hier können die Verbindungseinstellungen des aktuell angemeldeten Benutzers geändert werden (siehe Kapitel 2.2.4.1 Seite



46).

- **Benutzer wechseln:** In einigen Fällen kann es gewünscht sein, sich unter einem anderen Benutzernamen am FirstSpirit-Server zu authentifizieren, beispielsweise um sich als Serveradministrator anzumelden (siehe Kapitel 2.2.4.3 Seite 49).
- **Passwort ändern:** Hier kann das Passwort des aktuell angemeldeten Benutzers geändert werden (siehe Kapitel 2.2.4.2 Seite 48).
- **Abmelden:** Ein Klick auf diesen Eintrag beendet die aktuelle FirstSpirit Sitzung für den angemeldeten Benutzer (siehe Kapitel 2.2.4.4 Seite 50).

#### 2.2.4.1 Verbindungseinstellungen konfigurieren



Einstellungen verwenden

Modus

Host

Port

Speicher

Kompression

Verschlüsselung

Servlet Zone

Optionale Parameter

**Abbildung 2-4: Verbindungseinstellungen konfigurieren**

Verbindungseinstellungen des aktuell angemeldeten Benutzers für den Start des JavaClients und der Anwendung zur Server- und Projektkonfiguration.





*Die hier konfigurierten Werte überschreiben die serverweit gültigen Webstart-Einstellungen für diesen Benutzer. Die Einstellungen sollten nur zu Testzwecken geändert werden.*

**Modus:** In der Klappliste kann der Verbindungsmodus für die Standardkommunikation zwischen FirstSpirit-Clients und -Server für den aktuell eingeloggten Benutzer eingestellt werden:

- HTTP: normale Internetverbindung (Standardeinstellung)
- Socket: direkter Verbindungsmodus.

**Host:** Servername oder IP-Adresse des FirstSpirit-Servers, mit dem sich der Client beim Web Start verbinden soll.

**Port:** Portnummer des FirstSpirit-Servers.

**Speicher:** Hier wird der Speicherplatz (in MB) angegeben, der für die virtuelle Maschine des Clients zur Verfügung gestellt werden soll. Gültige Werte sind 128m, 256m, 512m oder 1024m.

**LookAndFeel:** Ab der FirstSpirit-Version 4.1 ist das neue "Look & Feel" mit der Bezeichnung "LightGray" für den FirstSpirit JavaClient freigegeben und gilt ab dieser Version als Standardeinstellung. Der JavaClient kann aber weiterhin auch in der klassischen Darstellung "Classic" ohne Einschränkungen verwendet werden. Die Ansicht kann über diese Combobox eingestellt werden.



*Die Funktionalität zur Umschaltung des Look & Feels ist erst ab FirstSpirit-Version 4.1 freigegeben.*

**Kompression:** Kompression für die Kommunikation zwischen FirstSpirit-Clients und -Server für den aktuell eingeloggten Benutzer:

- Keine: keine Kompression bei der Übertragung von Daten zwischen Client und Server.
- Deflate: Verwendung des Deflate-Algorithmus mit Standard-Kompression bei der Übertragung von Daten zwischen Client und Server.



- Deflate Speed: Verwendung des Deflate-Algorithmus mit schnellster Kompression bei der Übertragung von Daten zwischen Client und Server.
- Deflate Best: Verwendung des Deflate-Algorithmus mit bester Kompression bei der Übertragung von Daten zwischen Client und Server.

**Verschlüsselung:** Verschlüsselung für die Kommunikation zwischen FirstSpirit-Clients und -Server für den aktuell eingeloggten Benutzer:

- Keine: keine Verschlüsselung bei der Übertragung von Daten zwischen Client und Server.
- TLS<sup>1</sup>: Verwendung des TLS-Protokolls für die Übertragung von Daten zwischen Client und Server.
- DH ARC4: Verwendung des Verschlüsselungs-Algorithmus DH ARC4 für die Übertragung von Daten zwischen Client und Server.

**Servlet Zone:** Angabe der Servlet Zone.

**Optionale Parameter:** In diesem Feld können optionale VM-Parameter für die Webstart-Konfiguration gespeichert werden

Mit einem Klick auf den Button **Speichern** werden die geänderten Verbindungseinstellungen für den aktuell eingeloggten Benutzer gespeichert. Damit die Einstellungen aktiviert werden, muss die Checkbox  **Einstellungen verwenden** aktiviert werden. Auf der Startseite wird dann die folgende Information angezeigt:

Verbindungseinstellungen  
SIND AKTIVIERT

#### 2.2.4.2 Passwort ändern

Durch einen Klick auf diesen Eintrag kann ein Benutzer sein Passwort zur Anmeldung auf den FirstSpirit-Server ändern.

---

<sup>1</sup> Transport Layer Security





Passwort

Bitte geben sie ein neues Passwort ein:

Neues Passwort

Passwort wiederholen

Abbildung 2-5: Passwort ändern

**Passwort:** In diesem Feld muss noch einmal das aktuelle Passwort angegeben werden.

**Neues Passwort:** In diesem Feld wird das neue Passwort eingetragen.



*In seltenen Fällen werden, in Abhängigkeit von der verwendeten Authentifizierungsmethode, in Passwörtern nur ASCII-Zeichen überprüft. Nähere Informationen dazu erhalten Sie von Ihrem Server- oder Projektadministrator.*

**Passwort wiederholen:** Das neue Passwort wird in diesem Feld erneut eingetragen, um versehentliche Schreibfehler bei der Änderung des Passworts auszuschließen.

Durch einen Klick auf die Schaltfläche  wird das neue Passwort für den angemeldeten Benutzer übernommen.



*Dieser Eintrag steht nur Benutzern zur Verfügung, die manuell auf dem Server angelegt wurden. Nicht für externe Benutzer, die durch eine automatische SSO-Anmeldung angelegt wurden.*

#### 2.2.4.3 Benutzer wechseln

Durch einen Klick auf diesen Eintrag kann ein anderer Benutzer auf dem Server angemeldet werden. Es öffnet sich wieder die Anmeldeseite (siehe Kapitel 2.1 ab Seite 41), die nun um die Möglichkeit der Automatischen Anmeldung erweitert ist.



\*FIRSTspirit  
your content integration platform

Server Version: 4.0\_DEVELOP.8  
Server Name: pan

Deutsch

Verwenden Sie die Schaltfläche "Automatisches Anmelden", um sich automatisch ohne die Eingabe von Benutzername und Passwort anzumelden.

Automatisches Anmelden

Bitte geben sie folgende Informationen ein:

Benutzer

Passwort

Anmelden

© 2005-2006 The e-Spirit Company GmbH | Alle Rechte vorbehalten | [www.FIRSTspirit.de](http://www.FIRSTspirit.de)

### Abbildung 2-6: Java Web Start – Benutzer wechseln

Befindet sich auf dem Server ein SSO-fähiges Login-Modul, dann besteht nun auf der rechten Bildschirmseite die Möglichkeit, sich unter dem Windows-Login automatisch auf dem Server anzumelden.

Durch einen Klick auf diese Schaltfläche erfolgt die Anmeldung unter dem Windows-Login.

#### 2.2.4.4 Abmelden

Durch einen Klick auf diesen Eintrag kann sich der angemeldete Benutzer von dem Server abmelden. Es öffnet sich dann wieder die Anmeldeseite (siehe Kapitel 2.1 ab Seite 41).

## 2.3 Projektauswahl

Nach dem Starten des JavaClient kann der Benutzer nun das Projekt auswählen, welches er bearbeiten möchte. In der Auswahlliste erscheinen nur die Projekte, für die der angemeldete Benutzer die erforderliche Berechtigung besitzt. Die Berechtigung wird durch den Systemadministrator zugeteilt. Das gewünschte Projekt wird in der Auswahlliste markiert und die Auswahl über den Button  bestätigt. Mit der Projektauswahl werden anschließend die spezifischen Daten und Einstellungen des Projekts geladen.



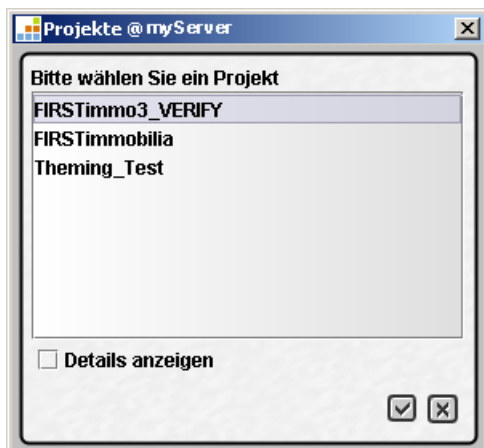


Abbildung 2-7: Projektauswahl

**Details anzeigen** Wird die Checkbox "Details anzeigen" aktiviert, erscheint ein weiteres Dialogfenster mit weiterführenden Informationen zu den angezeigten Projekten.

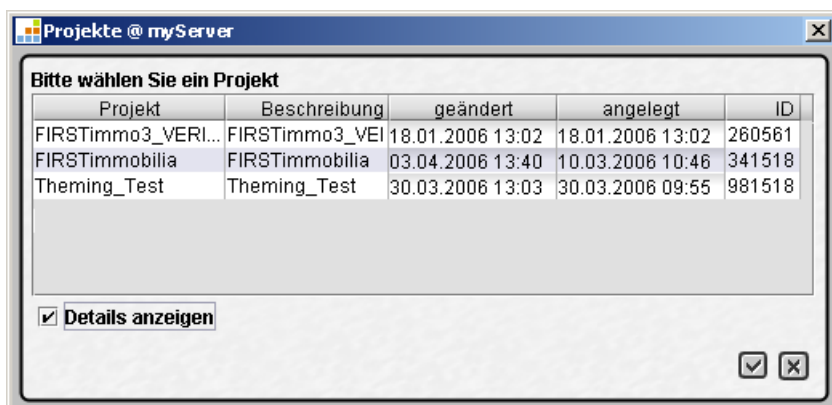


Abbildung 2-8: Weitere Projektdetails

Das Bestätigen einer Auswahl mit dem Button  einer markierten Tabellenzelle öffnet das entsprechende Projekt. Wird die Checkbox "Details anzeigen" deaktiviert, erscheint erneut der Projektauswahldialog aus Abbildung 2-7.

Nach Auswahl eines Projektes wird der FirstSpirit JavaClient gestartet.





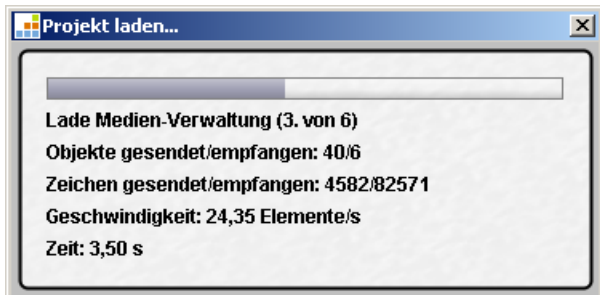


Abbildung 2-9: Projekt wird geladen

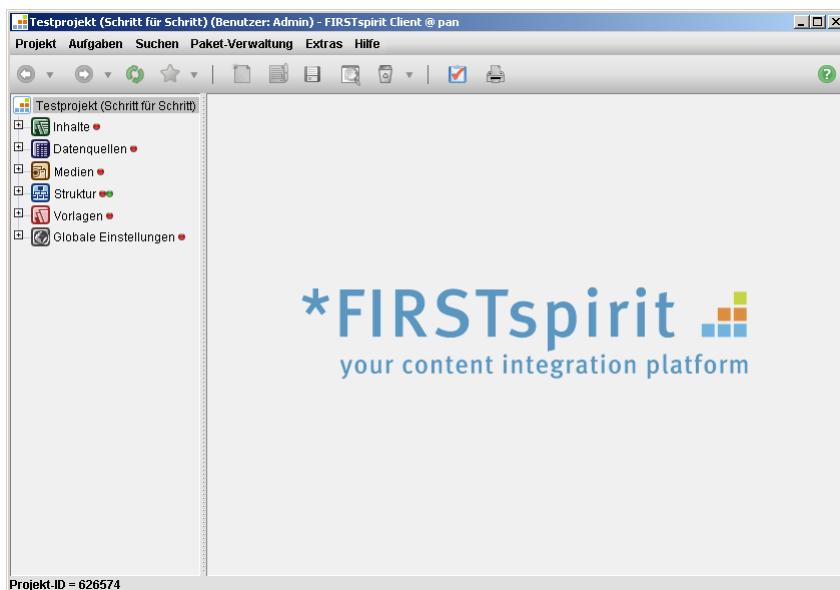
Ab FirstSpirit Version 4.2 sieht der Startdialog folgendermaßen aus und enthält neben Informationen über den Ladefortschritt des Projektes, die Anzahl der gesendeten und empfangenen Daten, die Dauer und Geschwindigkeit des bisherigen Startvorgangs auch Informationen zur verwendeten FirstSpirit Version und zum Server-Namen.



Abbildung 2-10: Startdialog ab FirstSpirit Version 4.2



### 3 Menüs und Icons des FirstSpirit JavaClients



**Abbildung 3-1: Projektansicht im FirstSpirit JavaClient**

In der **Titelleiste** des JavaClient findet man neben dem Logo von FirstSpirit Angaben über das aktuell geöffnete Projekt (Projektname), den Benutzernamen des angemeldeten Benutzers und den Servernamen.

In der nächsten Zeile befindet sich die **Menüleiste**. Erläuterungen zur Menüleiste finden sich in Kapitel 3.1 ab Seite 54. Direkt unterhalb der Menüleiste ist die **Symbolleiste** zu finden, die einige häufig benötigte Funktionalitäten als Buttons zur Verfügung stellt. Die Funktionen der Symbolleiste werden in Kapitel 3.2 ab Seite 98 beschrieben.

Im Wesentlichen besteht die Bildschirmansicht des FirstSpirit JavaClients aus einer linken und einer rechten Fensterseite, deren Größen zueinander variabel sind. In der linken Hälfte wird in Form einer **Baumstruktur** das aktuelle Projekt angezeigt. Je nach dem, wie weit die Teilbäume aufgeklappt sind, sieht man dort die Ordnerstruktur der sechs verschiedenen Verwaltungsbereiche (von oben nach unten sind dies: Inhalte-, Datenquellen-, Medien-, Struktur-, Vorlagen-Verwaltung und Globale Einstellungen). Die rechte Hälfte des Bildschirms ist der **Bearbeitungsbereich**, der sich unmittelbar auf die aktivierte Stelle innerhalb dieser Baumstruktur bezieht. Das aktuell ausgewählte Objekt wird auf der linken Seite in der Baumstruktur, in der Farbe des jeweiligen Verwaltungsbereiches hervorgehoben. Nach dem initialen Öffnen eines Projekts wird im Bearbeitungsfenster auf der rechten Seite, das FirstSpirit Logo dargestellt (wie auf dem Screenshot zu sehen),



da zu diesem Zeitpunkt noch kein Objekt markiert ist.

Im unteren Bereich des FirstSpirit JavaClient befindet sich die **Statuszeile**. An dieser Stelle werden Angaben über Vorlagennamen, Objekt-IDs etc. eingeblendet. Die Angaben in der Statuszeile beziehen sich ebenfalls auf das aktuell ausgewählte Objekt in der Baumstruktur. Ab FirstSpirit Version 4.2 werden hier folgende Informationen angezeigt:

- Status (freigegeben | nicht freigegeben | in Arbeitsablauf): mit einem Klick kann ein Dropdown-Menü mit der bzw. den nächsten Aktionen geöffnet werden, die für das jeweilige Objekt ausgeführt werden können (siehe Kapitel 12 Seite 463)
- Version (Datum und Uhrzeit der letzten Bearbeitung): mit einem Klick kann die Versionshistorie des jeweiligen Objekts (siehe Kapitel 11.12.2 Seite 435) aufgerufen werden
- Letzter Bearbeiter
- bei Seiten und Absätzen in der Inhalte-Verwaltung wird rechts die verwendete Seiten- bzw. Absatzvorlage angezeigt. Mit einem Klick kann direkt zu dieser Vorlage in der Vorlagen-Verwaltung gesprungen werden.



*Zur Darstellung und Funktionalität der Baumstruktur und des Bearbeitungsbereichs ab FirstSpirit Version 4.2 siehe Kapitel 1.3.2 Seite 28.*

### 3.1 FirstSpirit Menüleiste



Projekt Aufgaben Suchen Extras Hilfe

#### Abbildung 3-2: Menüleiste des FirstSpirit JavaClients

Der FirstSpirit JavaClient stellt allgemeine und projektweite Funktionalitäten in einer Menüleiste zur Verfügung. In den folgenden Kapiteln werden alle Menüpunkte und Untermenüpunkte mit einer kurzen Beschreibung und eventuellen Einschränkungen einzeln erläutert.



*Steht die Funktionalität einzelner Menüpunkte nicht zur Verfügung, werden diese "grau" dargestellt. Mögliche Gründe dafür sind: ein aktivierter bzw. deaktivierter Bearbeitungsmodus, der Status des aktuellen Objekts und die Rechte, die dem Benutzer zugeteilt wurden.*



Die wichtigsten und am häufigsten von Benutzern verwendeten Funktionalitäten aus der Menüleiste, finden sich als Buttons in der Symbolleiste wieder. Die Symbolleiste liegt direkt unterhalb der Menüleiste und wird in Kapitel 3.2 Seite 98 beschrieben.

### 3.1.1 Projekt

Projekt
Projekt wechseln
Projekt generieren
Teilprojekt generieren
Empfehlungen für Veröffentlichungen
Veröffentlichung ausführen
Andere Sitzungen beenden
Serverwechsel
Beenden

Abbildung 3-3: Hauptmenüpunkt Projekt

#### 3.1.1.1 Projekt wechseln

Mit dieser Menüfunktion ist es möglich, das aktuell geöffnete Projekt zu schließen und erneut den Projektauswahldialog zu öffnen. Im Dialogfenster kann dann ein neues Projekt ausgewählt und geöffnet werden (siehe Abbildung 2-7). In der Auswahlliste erscheinen nur die Projekte, für die der angemeldete Benutzer die erforderliche Berechtigung besitzt.



*Sollten sich im geöffneten Projekt noch Objekte im Bearbeitungsmodus befinden, erfolgt eine Warnung. Wurden in diesen Objekten Inhalte geändert und noch nicht gespeichert, gehen die Änderungen bei einem Projektwechsel unwiderruflich verloren! Um dies zu vermeiden, kann sich der Benutzer über die Suchfunktion der Menüleiste "Objekte in Bearbeitung" lassen.*





*Zum initialen Freigabezeitpunkt von FirstSpirit Version 4.2 ist dieser Menüeintrag deaktiviert, da eine einwandfreie Funktion nicht zugesichert werden kann. Mit FirstSpirit Version 4.2R2 steht er zwar wieder zur Verfügung, befindet sich aber noch in einer Testphase, funktioniert nicht durchgehend und kann potenziell wieder entfallen.*

### 3.1.1.2 Projekt generieren

Mit einem Klick auf diesen Menüeintrag wird das Projekt auf dem Server generiert. Nach der Generierung wird eine Log-Datei mit Informationen zum Vorgang angezeigt.



*Zum Ausführen dieser Menüfunktion muss der Benutzer die entsprechende Berechtigung besitzen.*

### 3.1.1.3 Teilprojekt generieren

Bisweilen möchte man eventuell nur eine Teilmenge eines bestimmten Projekts generieren. Eine solche Teilgenerierung kann über die Funktion **Teilprojekt generieren** gestartet werden. Welche Knoten dabei berücksichtigt werden, hängt von der Konfiguration in den Projekteigenschaften ab (siehe *FirstSpirit Handbuch für Administratoren*, Kapitel "Generierung ausführen").

Ist vom Projekt-Administrator in den Projekteigenschaften eine Wahlmöglichkeit für den Anwender eingestellt, kann dieser in einem neuen Fenster die Seiten aus der Struktur-Verwaltung auswählen, die generiert werden sollen. Ab FirstSpirit Version 4.1 können auch Knoten aus der Medien-Verwaltung als Startpunkt ausgewählt werden. Auf diese Weise können beispielsweise Medien zusätzlich generiert und veröffentlicht werden, die bei einer Generierung nicht berücksichtigt würden:





Abbildung 3-4: Startpunkt für Teilgenerierung auswählen

Über das +-Symbol kann die jeweilige Verwaltung weiter aufgeklappt werden. Mehrere Knoten können durch das gleichzeitige Drücken der <Strg>- bzw. <Shift>-Taste ausgewählt werden. Bei einem Klick auf **OK** wird die Teilgenerierung für alle ausgewählten Startpunkte (einschließlich aller untergeordneten Knoten) durchgeführt. In einem Popup-Fenster wird die Adresse angegeben, unter der die ausgewählten Startpunkte generiert werden, über die Schaltfläche **URL im Browser öffnen** kann man die Adresse direkt im Browser öffnen.



Zusätzlich zu den Knoten, die im Dialog **Startpunkt hinzufügen** ausgewählt wurden, können vom Projekt-Administrator in den Projekteigenschaften weitere Start-Knoten definiert sein. Auch diese werden bei der Teilgenerierung berücksichtigt. Darüber hinaus können in den **Projekteigenschaften** Einstellungen vorgenommen worden sein, die die Generierung weiterhin beeinflussen (siehe *FirstSpirit Handbuch für Administratoren*).

Beispielsweise

- kann der "alte" generierte Stand vor der Generierung auf dem FirstSpirit-Server komplett gelöscht werden
- kann die Generierung abgebrochen werden, wenn seit der letzten Generierung keine Änderungen an den ausgewählten Knoten vorgenommen wurden oder wenn die Generierung von Medien unterbunden ist
- werden nur Dateien ausgetauscht, die sich geändert haben.

Um die Datenintegrität zu wahren, sind Teilgenerierungen nur bei freigegebener Struktur- bzw. Medien-Verwaltung möglich.



Ist für das Projekt keine Wahlmöglichkeit durch den Redakteur konfiguriert, startet der Generierungsauftrag beim Aufruf der Funktion **Teilprojekt generieren** direkt. Es werden die Knoten bei der Generierung berücksichtigt, die der Projekt-Administrator in den Projekteigenschaften definiert hat.

#### 3.1.1.4 Empfehlungen für Veröffentlichungen

Diese Funktion wird eingesetzt, wenn für einzelne Absätze Gültigkeitszeiträume definiert wurden. In einer Liste wird angezeigt, wann sich an den zu generierenden Seiten etwas ändern soll. Der Anwender kann festlegen, zu welchem Zeitpunkt die Seiten generiert werden sollen.



*Zum Ausführen dieser Menüfunktion muss der Benutzer die entsprechende Berechtigung besitzen.*

Nähere Erläuterungen zu diesem Thema befinden sich in der Dokumentation FirstSpirit Handbuch für Administratoren.

#### 3.1.1.5 Auftrag ausführen

Über diesen Menüeintrag besteht die Möglichkeit, eine Veröffentlichung direkt auszuführen. Beim Klick auf den Menüeintrag öffnet sich ein Dialogfenster mit einer Liste, die alle Einträge zur Ausführung einer Veröffentlichung für dieses Projekt enthält, die direkt gestartet werden können.



*Zum Ausführen dieser Menüfunktion muss der Benutzer die entsprechende Berechtigung besitzen.*

#### 3.1.1.6 Andere Sitzungen beenden

Jeder Benutzer kann gleichzeitig mehrere Projekte bearbeiten. Für jedes weitere Projekt muss ein weiterer FirstSpirit JavaClient gestartet werden.

Über diesen Menüeintrag ist es möglich, alle eigenen Client-Sitzungen, ausgenommen der aktiven Sitzung, zu schließen. Es erfolgt eine Sicherheitsabfrage, ob die Sitzungen wirklich beendet werden sollen.





*Nicht gespeicherte Änderung gehen beim Beenden einer Sitzung verloren.*

Eine weitere Verwendung findet diese Menüfunktion, wenn der FirstSpirit JavaClient unbeabsichtigt und plötzlich beendet wurde. In diesem Fall kann der Bearbeitungsmodus noch für eine geraume Zeit auf dem Server aktiviert sein. Über die Funktion "Andere Sitzungen beenden" kann der Bearbeitungsmodus aufgehoben werden.

#### 3.1.1.7 Serverwechsel

Hier wird, nach einer Rückfrage, das aktuelle Projekt beendet. Über das Verbindungsfenster kann nun ein anderer Server eingestellt werden, auf dem weitergearbeitet werden soll. Der Client wird hierbei nicht geschlossen, d.h. es kann zu Konflikten zwischen der Server- und Client-Version kommen. Kommt es zu solchen Problemen, benachrichtigen Sie bitte Ihren Systemadministrator.

Mithilfe dieser Funktionalität ist es auch möglich, den Namen des aktuellen Benutzers zu ändern, ohne den Client neu zu starten. Dazu meldet sich der Benutzer erneut beim aktuellen Server an und kann sich, unter Angabe eines neuen Benutzernamens und des entsprechenden Passworts, als neuer Benutzer einloggen.

#### 3.1.1.8 Beenden

Mit einem Klick auf diesen Menüpunkt wird der FirstSpirit JavaClient beendet. Um ein versehentliches Beenden zu verhindern, erscheint an dieser Stelle eine Sicherheitsabfrage. Außerdem wird der Benutzer vor dem Beenden auf Objekte hingewiesen, die sich noch im Bearbeitungsmodus befinden. Werden die Änderungen nicht gespeichert, gehen sie beim Beenden des JavaClient verloren.





### 3.1.2 Aufgaben




**Abbildung 3-5: Hauptmenüpunkt Aufgaben**

#### 3.1.2.1 Aufgabenliste

Mithilfe dieser Menüfunktion ist es möglich, eine projektbezogene Aufgabenliste einzublenden.

Eine ausführliche Dokumentation zur Verwendung der Aufgabenliste befindet sich in Kapitel 11.1 ab Seite 350.

Die Aufgabenliste kann auch über den Button  in der Symbolleiste geöffnet werden.

#### 3.1.2.2 Arbeitsablauf starten (ohne Kontext)

Mit dieser Menüfunktion können so genannte kontextfreie Arbeitsabläufe gestartet werden. Bei kontextfreien Arbeitsabläufen handelt es sich um Arbeitsabläufe, die nicht direkt einem Objekt zugeordnet sind. Im Gegensatz dazu, wird beispielsweise der Arbeitsablauf "Freigabe anfordern", immer einem bestimmten Objekt zugeordnet.

Das Starten und Weiterschalten eines Arbeitsablaufs wird in Kapitel 12.2.2 ab Seite 466 erläutert.



### 3.1.3 Suchen

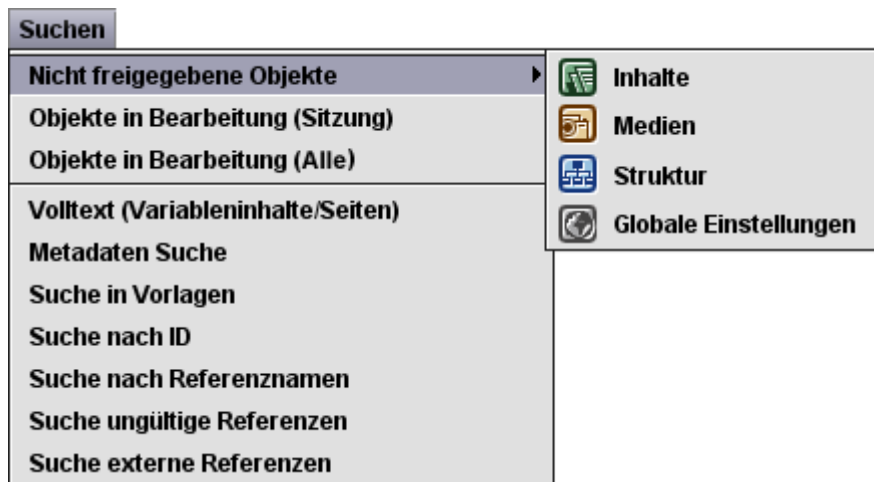
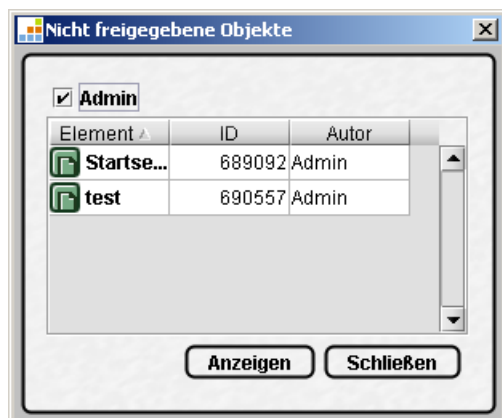


Abbildung 3-6: Hauptmenüpunkt Suchen

- |                                      |                        |
|--------------------------------------|------------------------|
| ▪ Nicht freigegebene Objekte         | siehe Kapitel 3.1.3.1  |
| ▪ Objekte in Bearbeitung (Sitzung)   | siehe Kapitel 3.1.3.2  |
| ▪ Objekte in Bearbeitung (Alle)      | siehe Kapitel 3.1.3.3  |
| ▪ Volltext (Variableninhalte/Seiten) | siehe Kapitel 3.1.3.4  |
| ▪ Metadaten-Suche                    | siehe Kapitel 3.1.3.5  |
| ▪ Suche in Vorlagen                  | siehe Kapitel 3.1.3.6  |
| ▪ Suche nach ID                      | siehe Kapitel 3.1.3.7  |
| ▪ Suche nach Referenznamen           | siehe Kapitel 3.1.3.8  |
| ▪ Suche ungültige Referenzen         | siehe Kapitel 3.1.3.9  |
| ▪ Suche externe Referenzen           | siehe Kapitel 3.1.3.10 |



## 3.1.3.1 Nicht freigegebene Objekte

**Abbildung 3-7: Liste aller nicht freigegebenen Objekte**

Der Menüpunkt "Nicht freigegebene Objekte" ist nochmals untergliedert in die einzelnen Verwaltungsbereiche. Mit dem Klick auf einen Verwaltungsbereich kann sich der Benutzer alle Objekte dieser Verwaltung anzeigen lassen, die geändert, aber bisher noch nicht durch einen Arbeitsablauf "freigegeben" wurden.

**Admin** Oberhalb der Liste befindet sich der Name des angemeldeten Benutzers. Wird die Option vor dem Benutzernamen aktiviert, dann werden nur noch die eigenen Änderungen des Benutzers angezeigt.

**Anzeigen** Wird ein Objekt in der Auswahlliste markiert, kann durch einen Klick auf diese Schaltfläche, der Fokus im Bearbeitungsfenster des JavaClient direkt auf das markierte Objekt gewechselt werden.



### 3.1.3.2 Objekte in Bearbeitung (Sitzung)

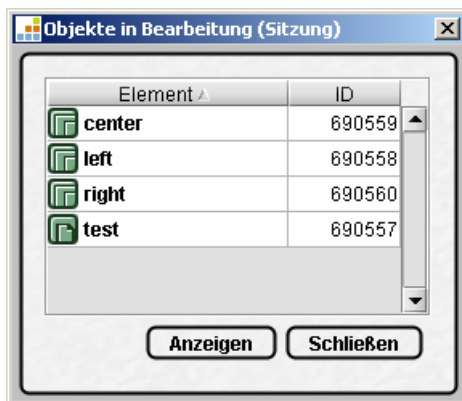


Abbildung 3-8: Liste aller Objekte einer Sitzung im Bearbeitungsmodus

Mit einem Klick auf den Menüpunkt "Objekte in Bearbeitung (Sitzung)" kann der Benutzer sich alle Objekte eines Projekts anzeigen lassen, für die er selbst den Bearbeitungsmodus aktiviert hat.

#### Anzeigen

Wird ein Objekt in der Auswahlliste markiert, kann durch einen Klick auf diese Schaltfläche (oder durch einen Doppelklick auf das Objekt), der Fokus im Bearbeitungsfenster des JavaClient direkt auf das markierte Objekt wechseln.

### 3.1.3.3 Objekte in Bearbeitung (Alle)

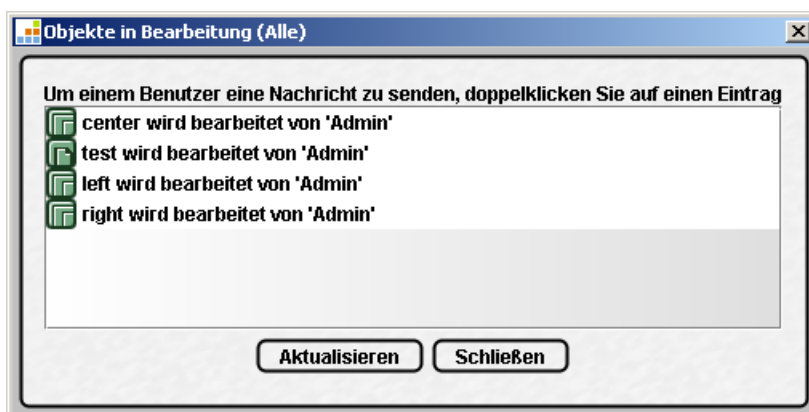


Abbildung 3-9: Liste aller Objekte im Bearbeitungsmodus

Mit einem Klick auf den Menüpunkt "Objekte in Bearbeitung (Alle)" kann der Benutzer sich alle Objekte eines Projekts anzeigen lassen, die sich momentan im Bearbeitungsmodus befinden und damit gegen den Zugriff anderer Benutzer geschützt sind. Die Liste enthält neben dem Namen des Objekts zusätzlich die



Information, von welchem Benutzer das Objekt momentan bearbeitet wird.

Durch einen Doppelklick auf einen Tabelleneintrag öffnet sich das Dialogfenster "Nachricht verschicken".



**Abbildung 3-10: Nachricht versenden**

Die Nachricht wird durch einen Klick auf die Schaltfläche **OK** an den Benutzer verschickt, der das markierte Objekt momentan bearbeitet und fordert diesen ggf. auf, das Objekt für die weitere Bearbeitung durch andere Benutzer freizugeben.

#### 3.1.3.4 Volltext (Variableninhalte/Seiten)

Mit dieser Funktion ist es möglich, alle Verwaltungen des Projektes (Ausnahme: Datenbankinhalte) nach einem bestimmten Text zu durchsuchen. Dies bezieht sich nicht nur auf Texteingaben (z. B. in der Inhalte-Verwaltung), sondern auch auf die Namen eingebundener Medien, zugehörige Kommentarzeilen, die Inhalte von Medienobjekten (z. B. PDF-Dokumente) in der Medien-Verwaltung, etc. Der Benutzer wird in der Statuszeile des Fensters darüber informiert, ob die Suche noch läuft (Suche läuft...) oder ob die Suche bereits beendet wurde (Suche beendet!)

Das Suchfenster ist unterteilt in die drei Bereiche:

- Freitext Suche (siehe Kapitel 3.1.3.4.1 ab Seite 65)
- Editor Suche (siehe Kapitel 3.1.3.4.2 ab Seite 66)
- Ergebnis (siehe Kapitel 3.1.3.4.3 ab Seite 67)





*Volltext-Indizierung der Medien-Verwaltung: Mit der Version 4.0 werden Dokumente aus der FirstSpirit Medien-Verwaltung indiziert, um eine Volltextsuche zu ermöglichen. Aus prinzipbedingten, aber auch aus technischen Gründen werden dabei nicht alle Dokumenttypen unterstützt. Eine (vollständige) Indizierung ist daher nicht in allen Fällen möglich.*

**Suche mit Platzhaltern:** Ein oder mehrere Wortteile des Suchbegriffs können durch den Platzhalter \* ersetzt werden.

Suchtext	Ergebnis (Beispiele)
Auto*	Auto, Autobahn, Autobahnkreuz
*bahn	Fahrbahn, Autobahn
A*bahn*	Autobahn, Autobahnkreuz

#### 3.1.3.4.1 Freitext Suche

Über das Register "Freitext Suche" kann nach Textfragmenten gesucht werden, die sich in einem beliebigen Objekt innerhalb des Projektes befinden.

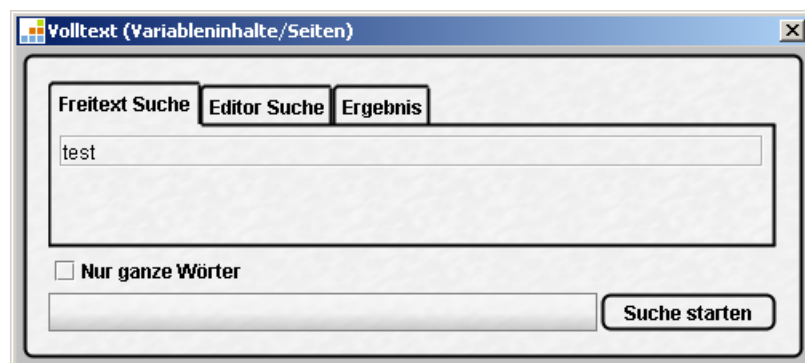


Abbildung 3-11: Volltextsuche (Freitext)

**Nur ganze Wörter:** Ist diese Option aktiviert, liefert die Suche nur Ergebnisse mit exakt gleicher Schreibweise. Ansonsten genügt auch eine teilweise Übereinstimmung. Die folgende Tabelle enthält Beispiele für die Auswirkungen dieser Option auf das Ergebnis:



Suchtext	Ergebnis (aktiviert)	Ergebnis (deaktiviert)
Auto	Auto	Auto, Autobahn
Autobahn	Autobahn	Auto, Autobahn

#### Suche starten

Durch einen Klick auf diesen Button wird die Suche gestartet. Ein Fortschrittsbalken zeigt an, wie viele Elemente bereits durchsucht worden sind. Durch erneutes Klicken auf diesen Button kann die Suche jederzeit abgebrochen werden.

#### 3.1.3.4.2 Editor Suche

Über das Register "Editor Suche" kann in bestimmten Eingabekomponenten innerhalb des Projektes nach Textfragmenten bzw. bestimmten Inhalten gesucht werden.

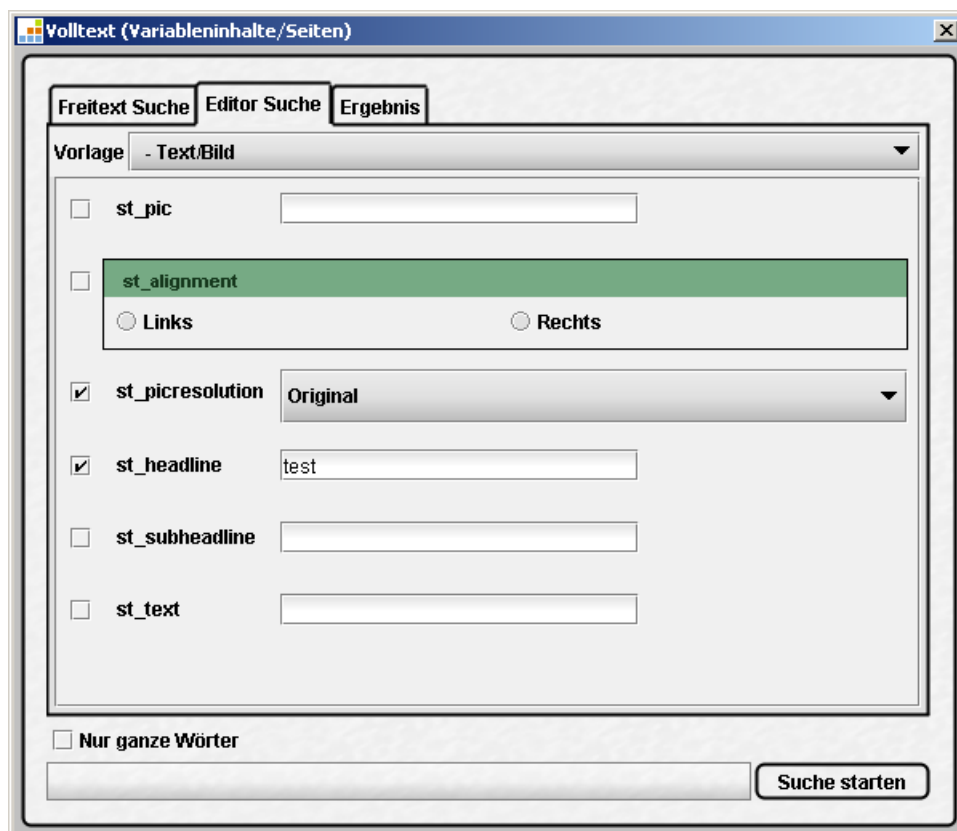


Abbildung 3-12: Volltextsuche (Editor Suche)

**Vorlage:** Über dieser Combobox kann der Benutzer die gewünschte Seiten- bzw. Absatzvorlage auswählen, in der nach den bestimmten Inhalten gesucht werden soll.



Es erscheint eine Auflistung aller Eingabekomponenten der ausgewählten Vorlage.

Für die Eingabekomponenten, in denen nach den gewünschten Inhalten gesucht werden soll, muss die vorstehende Checkbox aktiviert werden. Der Suchtext muss in das jeweilige Textfeld der ausgewählten Eingabekomponente eingetragen werden.

Wird in mehr als einer Eingabekomponente gleichzeitig gesucht, müssen immer alle Inhalte den Suchkriterien entsprechen (UND-Verknüpfung).

Bei den Eingabekomponenten **Einzeilige Texteingabe**, **DOM-Editor**, **DOM-Tabelle** ist die Funktionsweise genau wie bei der Freitext-Suche.

Bei der Eingabekomponente **Bildauswahl** kann Text angegeben werden, nach dem in der Referenz-Zeile der Komponente gesucht wird. Wird z. B. nach dem Wort "media" ohne die Option "Nur ganze Wörter" gesucht, dann werden alle Metadaten-Elemente angezeigt, in denen ein Bild definiert wurde.

Bei der Eingabekomponente **Combobox** kann ein bestimmter Eintrag aus der Liste ausgesucht werden, nach dem gesucht werden soll.

#### 3.1.3.4.3 Ergebnis

Im Register "Ergebnis" werden alle Elemente aufgelistet, die den angegebenen Suchkriterien entsprechen.

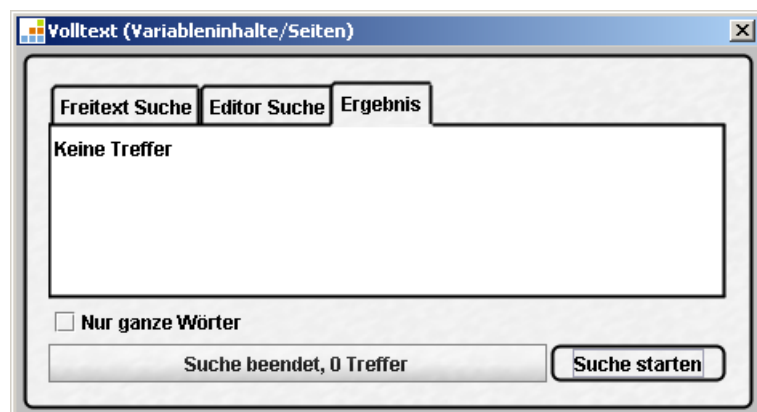


Abbildung 3-13: Suchergebnisse der Freitext-Suche

Durch einen Doppelklick auf ein Objekt in der Ergebnisliste wechselt der Fokus in der Baumstruktur direkt auf das markierte Objekt.





### 3.1.3.5 Metadaten Suche

Mit dieser Funktion ist es möglich, in den Bereichen Metadaten des Projektes nach einem bestimmten Text zu suchen. Das Suchfenster ist unterteilt in die drei Bereiche:

- Freitext Suche (siehe Kapitel 3.1.3.5.1 ab Seite 68)
- Editor Suche (siehe Kapitel 3.1.3.5.2 ab Seite 68)
- Ergebnis (siehe Kapitel 3.1.3.5.3 ab Seite 69)

**Suche mit Platzhaltern:** Ein oder mehrere Wortteile des Suchbegriffs können durch den Platzhalter \* ersetzt werden.

Suchtext	Ergebnis (Beispiele)
Auto*	Auto, Autobahn, Autobahnkreuz
*bahn	Fahrbahn, Autobahn
A*bahn*	Autobahn, Autobahnkreuz

#### 3.1.3.5.1 Freitext Suche

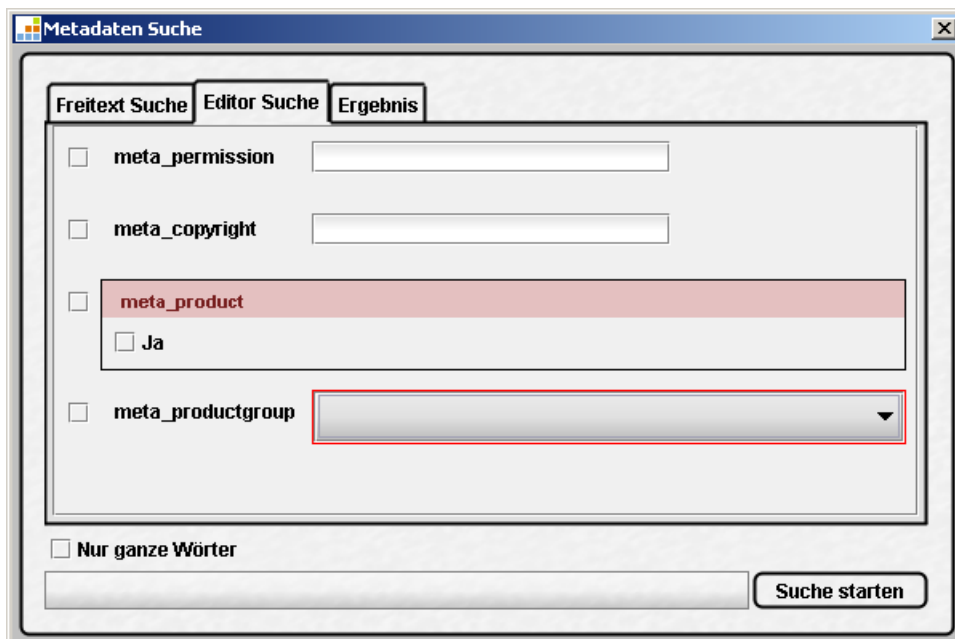
Über das Register "Freitext Suche" kann nach Textfragmenten gesucht werden, die sich in einem beliebigen Objekt innerhalb der Metadaten befinden.

Die Freitext Suche in den Metadaten verläuft analog zur Freitext Suche bei der Volltextsuche (siehe Kapitel 3.1.3.4.1 ab Seite 65).

#### 3.1.3.5.2 Editor Suche

Über das Register "Editor Suche" kann in bestimmten Eingabekomponenten innerhalb der Metadaten nach Textfragmenten bzw. bestimmten Inhalten gesucht werden.





**Abbildung 3-14: Editor-Suche nach Metadaten**

Die Suchmaske ist abhängig von der im Projekt verwendeten Metadaten-Vorlage.

Die Editor Suche in den Metadaten verläuft analog zur Editor Suche bei der Volltextsuche (siehe Kapitel 3.1.3.4.2 ab Seite 66).

#### 3.1.3.5.3 Ergebnis

Im Register "Ergebnis" werden alle Metadaten-Elemente aufgelistet, die den angegebenen Suchkriterien entsprechen.

Das Ergebnis der Metadaten suche verläuft analog zur Volltextsuche (siehe Kapitel 3.1.3.4.3 ab Seite 67).

#### 3.1.3.6 Suche in Vorlagen

Mit dieser Funktion ist es möglich, die Vorlagen-Verwaltung des Projektes nach einem bestimmten Inhalt zu durchsuchen.



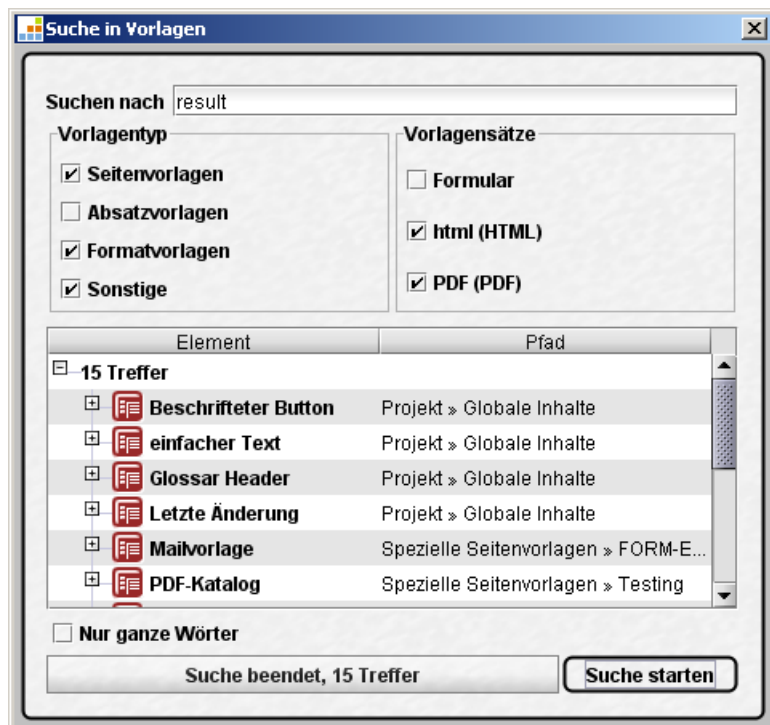


Abbildung 3-15: Suche nach Vorlagen

**Suchen nach:** In dieses Feld wird der Text eingetragen, nach dem in den ausgewählten Vorlagen gesucht werden soll. Dabei kann ein Wortteil durch den Platzhalter \* ersetzt werden.

**Suche mit Platzhaltern:** Ein oder mehrere Wortteile des Suchbegriffs können durch den Platzhalter \* ersetzt werden.

Suchtext	Ergebnis (Beispiele)
Auto*	Auto, Autobahn, Autobahnkreuz
*bahn	Fahrbahn, Autobahn
A*bahn*	Autobahn, Autobahnkreuz

**Vorlagentyp:** Hier kann ausgewählt werden, in welchen Bereichen der Vorlagenverwaltung die Suche durchgeführt werden soll. Deaktiviert man die Häkchen vor einigen Vorlagentypen, werden diese Vorlagentypen bei der Suche ausgespart. Die Suchfunktion wird dadurch schneller Ergebnisse anzeigen.

**Vorlagensätze:** Hier kann ausgewählt werden, in welchen Registern einer Vorlage die Suche durchgeführt werden soll. Deaktiviert man die Häkchen vor einigen Vorlagensätzen, werden diese Vorlagensätze bei der Suche ausgespart. Die



Suchfunktion wird dadurch schneller Ergebnisse anzeigen.

**Suchergebnisse:** In dem Bereich unterhalb der Suchkriterien werden im gleichen Fenster die Ergebnisse der Suche aufgelistet. Hier werden alle Elemente aufgelistet, die den Suchkriterien entsprechen.

Innerhalb der Suchergebnisse können die gefundenen Vorlagen, analog zur Baumanzeige, ausgeklappt und eingeklappt werden. Mit einem Doppelklick auf ein Suchergebnis, wechselt der Fokus direkt auf das entsprechende Element in der Baumansicht. Das Register, in dem der Suchbegriff gefunden wurde, wird im rechten Bearbeitungsbereich des Clients angezeigt.

**Nur ganze Wörter:** Ist diese Option aktiviert, liefert die Suche nur Ergebnisse mit exakt gleicher Schreibweise. Ansonsten genügt auch eine teilweise Übereinstimmung. Die folgende Tabelle enthält Beispiele für die Auswirkungen dieser Option auf das Ergebnis:

**Suche starten**

Durch einen Klick auf diesen Button wird die Suche gestartet. Ein Fortschrittsbalken zeigt an, wie viele Elemente bereits durchsucht worden sind. Durch erneutes Klicken auf diesen Button kann die Suche jederzeit abgebrochen werden.



### 3.1.3.7 Suche nach ID

Jedes Objekt in FirstSpirit hat eine eindeutige Identifikationsnummer (ID). Da diese Nummern vom System **automatisch** vergeben werden, kann es vorkommen, dass man zwar eine ID kennt, aber nicht weiß, welches konkrete Objekt sich dahinter verbirgt. Mithilfe dieser Funktion ist es möglich, das zugehörige Objekt zu einer ID-Nummer zu suchen.

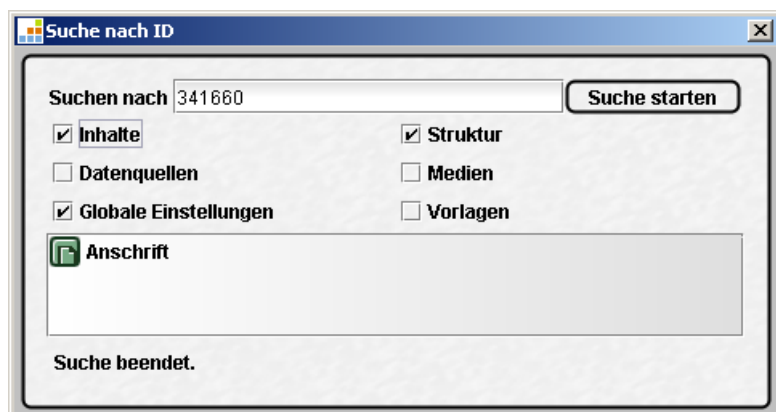


Abbildung 3-16: Suche nach ID

**Suchen nach:** In dieses Feld wird die bekannte ID eingegeben. Durch einen Klick auf die Schaltfläche **Suche starten** wird in den ausgewählten Verwaltungen nach der ID-Nummer gesucht.

Im unteren Bereich wird das Objekt mit dem ihm zugeordneten Referenznamen angezeigt. Durch einen Klick auf das Objekt in der Ergebnisliste wechselt der Fokus in der Baumstruktur direkt auf das markierte Objekt.

Deaktiviert man die Häkchen vor einigen Verwaltungsbereichen, werden diese Verwaltungsbereiche bei der Suche ausgespart. Die Suchfunktion wird dadurch schneller Ergebnisse anzeigen.

### 3.1.3.8 Suche nach Referenznamen

Jedes Objekt hat nicht nur eine ID (siehe oben), sondern auch einen Referenznamen, der pro Verwaltungsbereich eindeutig sein muss. Anhand des Referenznamen lässt sich jedes Objekt identifizieren. Mit dieser Funktion ist es möglich, nach Referenznamen zu suchen.





Der Referenzname eines Objekts und der sprachabhängige Name des Objekts, der beispielsweise in der Baumansicht des Projekts angezeigt wird, können sich unterscheiden. Die Referenznamen werden im Projekt nur angezeigt, wenn die Einstellung "Referenznamen" im Menü "Extras / Baumanzeige, ab FirstSpirit Version 4.2 "Ansicht – Bevorzugte Anzeigesprache", aktiviert wurde (siehe Kapitel 3.1.4.2 Seite 77).

Referenznamen können auch über die Tastaturkombination "ALT + P" abgerufen werden (siehe Abbildung 3-21, Seite 17).



Abbildung 3-17: Suche nach Referenznamen

Die Suche nach Referenznamen verläuft analog zur Suche nach ID (siehe Kapitel 3.1.3.6 ab Seite 69).

**Suche mit Platzhaltern:** Ein oder mehrere Wortteile des Suchbegriffs können durch den Platzhalter \* ersetzt werden.

Suchtext	Ergebnis (Beispiele)
Auto*	Auto, Autobahn, Autobahnkreuz
*bahn	Fahrbahn, Autobahn
A*bahn*	Autobahn, Autobahnkreuz



## 3.1.3.9 Suche ungültige Referenzen

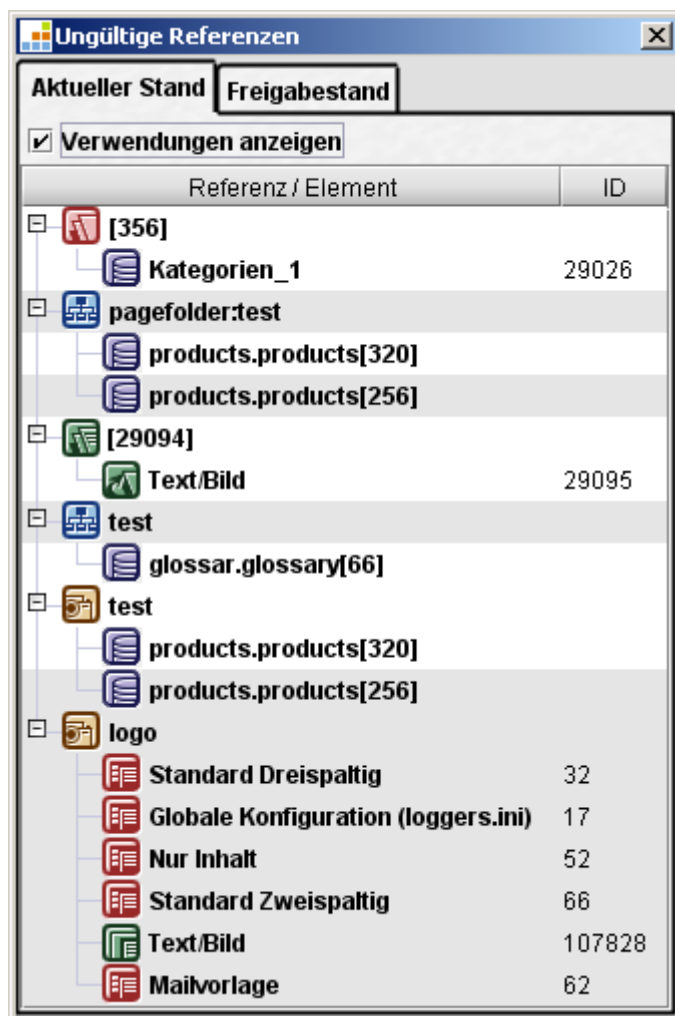


Abbildung 3-18: Suche nach ungültigen Referenzen

Durch das Löschen von Elementen, die innerhalb des Projekts noch referenziert werden (oder auch durch einen defekten Projektimport), kann es zu ungültigen Referenzen im Projekt kommen. Das kann negative Auswirkungen haben, beispielsweise wenn über die Navigation eine Referenz auf eine Seite aufgerufen wird, die nicht mehr existiert. Da solche Referenzfehler schwierig zu entdecken sind, kann über die Suchfunktion direkt nach solchen defekten Stellen im Projekt gesucht werden. Mit einem Klick auf den Menüeintrag öffnet sich der Dialog "Ungültige Referenzen" (siehe Abbildung 3-18).

In der Übersicht werden alle ungültigen Referenzen im Projekt angezeigt. Dabei werden je nach Projektstand ungültige Referenzen im aktuellen (also nicht freigegebenen) Projektstand und im Freigabestand unterschieden. Die jeweiligen



Referenzen werden auf zwei verschiedenen Registern dargestellt. Da die Elemente im Projekt nicht mehr existieren, kann in vielen Fällen nur noch die ehemalige ID (innerhalb des Projekts) angezeigt werden. Um welche Art von Referenz es sich handelt, ist anhand des Icons erkennbar.

**Verwendungen anzeigen** Mit dem Aktivieren der Checkbox können zu jeder ungültigen Referenz die Verwendungen im Projekt angezeigt werden. In der Übersicht werden die Verwendungen unterhalb der Referenz angezeigt. Mit einem Doppelklick auf die Verwendung wechselt der Fokus im JavaClient direkt auf das entsprechende Element, um die ungültige Referenz zu überarbeiten.



*Enthalten Eingabekomponenten ungültige Referenzen zu Medien, Dateien oder Seiten, werden diese mit einem roten Balken gekennzeichnet, ungültige Seitenreferenzen werden rot hinterlegt:*

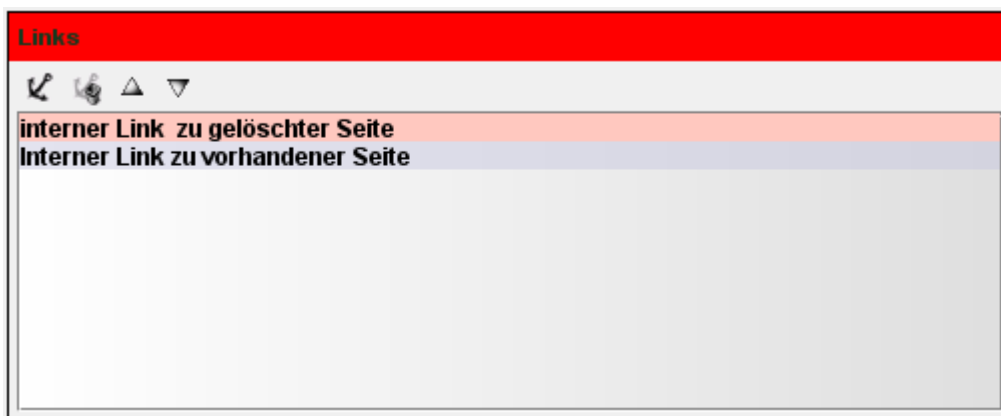


Abbildung 3-19: Eingabekomponente mit ungültigem internen Link





## 3.1.3.10 Suche externe Referenzen

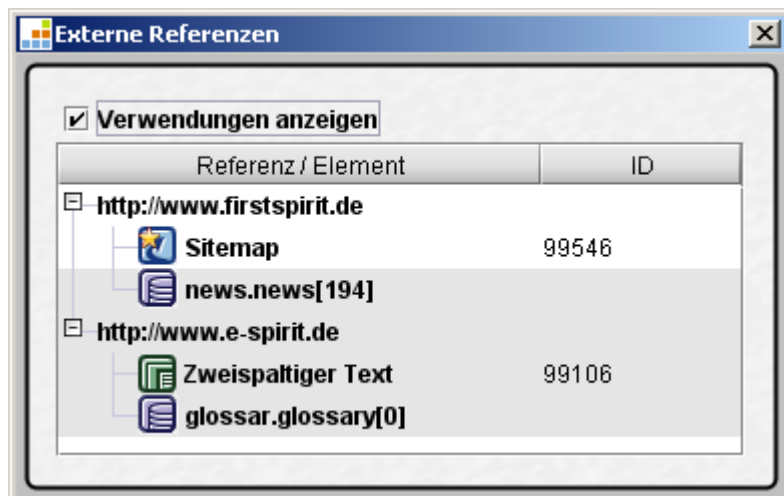


Abbildung 3-20: Suche nach externen Referenzen

Über diesen Menüpunkt können alle externen Referenzen (z. B. Verweise auf externe Webseiten), die im Projekt verwendet werden, aufgelistet werden. Auf diese Weise lassen sich schnell externe Links ermitteln und beispielsweise ihre Aktualität überprüfen. In der Übersicht werden alle Referenzen im Projekt mit dem Anzeigenamen und der ID des Absatzes, in dem die Referenz verwendet wird, angezeigt. Bei Referenzen in Datensätzen aus der Datenquellen-Verwaltung werden der Referenzname der Datenquelle und die ID des Datensatzes angezeigt. Um welche Art von Referenz es sich handelt, ist anhand des Icons erkennbar. Ab FirstSpirit Version 4.2 kann hinter dem Anzeigenamen eine vom Vorlagenentwickler vergebene Kategorie angezeigt werden, z. B. "url" für Internetadressen oder "email" für E-Mail-Adressen, je nach dem welche Verweisvorlage für den externen Link verwendet worden ist.

**Verwendungen anzeigen** Mit dem Aktivieren der Checkbox können zu jeder externen Referenz die Verwendungen im Projekt angezeigt werden. In der Übersicht werden die Verwendungen unterhalb der Referenz angezeigt. Mit einem Doppelklick auf die Verwendung wechselt der Fokus im JavaClient direkt auf das entsprechende Element.






### 3.1.4 Ansicht (ab V4.2)



*Dieser Menüpunkt ist in FirstSpirit Version 4.2 neu hinzugekommen. Einige Unter-Menüpunkte wurden aus dem Menüpunkt "Extras" übernommen.*

#### 3.1.4.1 Symbole einblenden (Metadaten, Pakete, Rechte)

Ist diese Menüfunktion aktiviert, werden alle Knoten, auf denen Rechte vergeben wurden, durch das Icon  bzw. einen roten Punkt (Look & Feel "Classic") gekennzeichnet. Außerdem werden alle Knoten, für die Metadaten definiert sind, durch das Icon  bzw. einen grünen Punkt (Look & Feel "Classic") gekennzeichnet. Objekte, die mit der FirstSpirit Funktionalität Paket-Verwaltung verwaltet werden, sind mit dem Icon  oder einem blauen Punkt (Look & Feel "Classic") gekennzeichnet (weitere Informationen zur FirstSpirit Paket-Verwaltung werden in der Modul-Dokumentation "Paket-Verwaltung" erläutert).

#### 3.1.4.2 Bevorzugte Anzeigesprache

Diese Menüfunktion kann vor allem in mehrsprachigen Projekten eingesetzt werden. Im oberen Bereich kann über die Radiobuttons die bevorzugte Anzeigesprache ausgewählt werden. Angezeigt werden alle Sprachen, die vom Projektadministrator als Redaktionssprachen definiert wurden.

Wird eine bevorzugte Anzeigesprache definiert, werden die Einträge im Baum auf den entsprechenden sprachabhängigen Anzeigenamen umgestellt und sprachabhängige Inhalte aus den Vorlagen, z. B. die Formularbeschriftungen, ebenfalls auf die bevorzugte Anzeigesprache umgestellt (sofern diese in der Vorlage hinterlegt wurde).



*Die Einstellung wirkt sich nicht auf die Spracheinstellung des FirstSpirit Clients aus. Diese Einträge (z. B. Menüleiste oder Dialoge) werden über die Spracheinstellungen der Startseite (Locale-Sprache) definiert (siehe Kapitel 2.2 Seite 43).*

**Formulare immer in der ‚bevorzugten Anzeigesprache‘ anzeigen:** Ist diese Menüfunktion aktiviert, dann werden sprachabhängige Inhalte aus der Vorlage



(sofern diese vom Vorlagenentwickler im Formularbereich definiert wurden) in der bevorzugten Anzeigesprache angezeigt. Das betrifft beispielsweise die Beschriftung von Eingabekomponenten der Inhalte-Verwaltung (z. B. Texteingabefelder). Ist diese Menüfunktion deaktiviert, dann werden die Eingabekomponenten in der jeweiligen Projektsprache (Inhaltssprache) beschriftet. In diesem Fall ist die Beschriftung also abhängig vom selektierten Sprachregister. Sind die Inhalte in der gewünschten Sprache bzw. der Inhaltssprache (in der Vorlage) nicht vorhanden, wird die Sprachinformation aus der Standard-Anzeigesprache übernommen.

**Referenznamen im Baum anzeigen:** Ist diese Checkbox aktiviert, dann werden für alle Objekte in der Baumstruktur die Referenznamen angezeigt. Ist diese Checkbox deaktiviert, dann werden die Objekte in der Baumstruktur in der bevorzugten Anzeigesprache angezeigt. **Ab FirstSpirit Version 4.2R2** wird diese Einstellung für den jeweiligen Benutzer gespeichert und solange für den Benutzer verwendet, bis er sie ändert.

Zu *Mehrsprachigkeit in FirstSpirit-Projekten* siehe auch *Kapitel 1.2.3 Seite 22*.



Referenznamen können auch über die Tastaturkombination "**ALT + P**" abgerufen werden. Dazu muss das jeweilige Objekt markiert werden. Folgendes Popup öffnet sich:



**Abbildung 3-21: Knoteninformationen über ALT + P**

### 3.1.4.3 Arbeitsbereiche (ab V4.2)

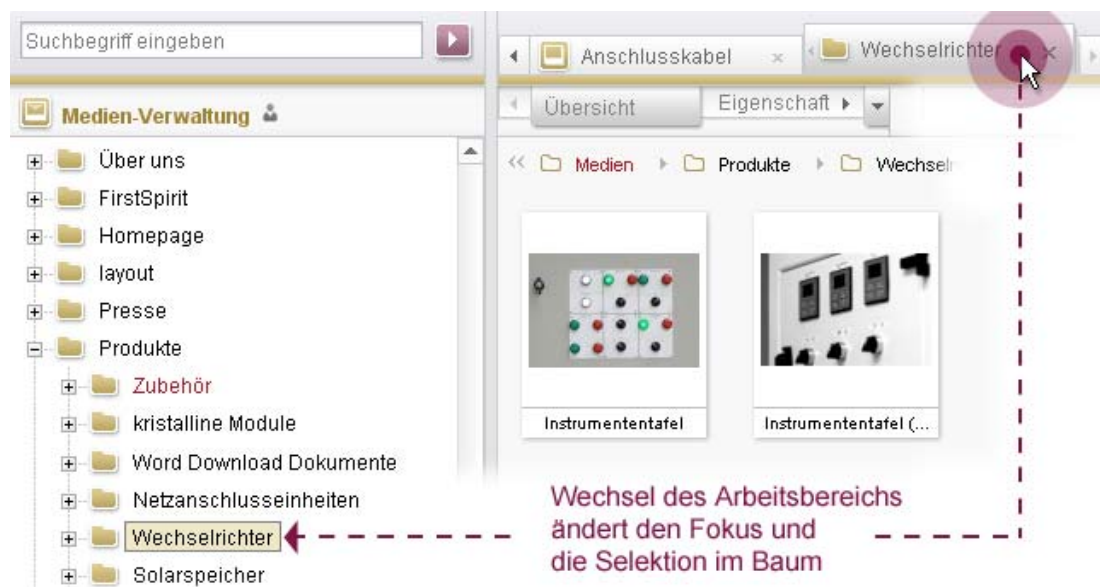
Über dieses Menü wird das Arbeiten mit Arbeitsbereichen (siehe Kapitel 1.3.2.1 Seite 28) durch den Redakteur global konfiguriert.

**Neue im Hintergrund öffnen:** Wird diese Option aktiviert, werden neue Arbeitsbereiche im Hintergrund geöffnet. Bei deaktivierter Option werden neue



Arbeitsbereiche direkt aktiv in den Vordergrund geholt.

**Neue mit Baum synchronisieren:** Wird diese Option aktiviert, wird der aktive Arbeitsbereich im rechten Bereich des JavaClients automatisch mit der Baumanzeige im linken Arbeitsbereich synchronisiert. Der Wechsel eines Registers im rechten Bearbeitungsbereich, hat damit direkten Einfluss auf die Baumnavigation im linken Bereich des JavaClients:



**Abbildung 3-22: Baumsynchronisation beim Wechsel eines Arbeitsbereichs**

Wird die Option nicht aktiviert, findet keine Synchronisation statt.

Diese Option kann auch für einzelne Register eingestellt werden (siehe Kapitel 1.3.2.1 Seite 28).

**Beim Beenden speichern:** Wird diese Option aktiviert, wird der benutzerspezifische Arbeitsbereich (mit allen geöffneten Registern) beim Beenden des JavaClients gespeichert und beim nächsten Start des JavaClients wiederhergestellt. Dazu muss zusätzlich die Option "Arbeitsbereiche" im Menü "Ansicht" / "Einstellungen beim Neustart wiederherstellen" gewählt sein.

**Geöffnete Arbeitsbereiche speichern:** Diese Funktion wird verwendet, um den aktuellen benutzerspezifischen Arbeitsbereich (mit allen geöffneten Registern) zu speichern.

**Geschlossene Arbeitsbereiche wiederherstellen:** Diese Funktion wird verwendet, um bereits geschlossene Arbeitsbereiche erneut zu öffnen. Es werden die zehn zuletzt geschlossenen Arbeitsbereiche der aktuellen Benutzersitzung angezeigt. Wurden noch keine Arbeitsbereiche während der aktuellen Sitzung geschlossen,



wird "nicht verfügbar" angezeigt.

#### 3.1.4.4 Integrierte Vorschau anzeigen (ab V4.2)

Über diese Menüfunktion kann die integrierte Vorschau (siehe Kapitel 1.3.2.4 Seite 34) aktiviert werden. Wird die Option aktiviert, kann die integrierte Vorschau über den Menüpunkt "Anzeigebereich der Vorschau" (siehe Kapitel 3.1.4.5 Seite 80) konfiguriert werden.

**Ab FirstSpirit Version 4.2R4** stehen unter diesem Menüpunkt die Einträge "für Inhalte verwenden" und "für Medien verwenden" zur Verfügung. Bei Auswahl der Option **"für Inhalte verwenden"** wird die Integrierte Vorschau so verwendet wie bis zur Version 4.2R2 einschließlich (siehe auch Kapitel 1.3.2.4 ab Seite 34), d.h. für Inhalte aus der Inhalte-Verwaltung und der Struktur-Verwaltung. Ist diese Option deaktiviert, sind auch die Menüpunkte "Steuerung Content Highlighting" (siehe Kapitel 3.1.4.6 Seite 81) und "Browser Engine" (siehe Kapitel 3.1.4.9 Seite 84) deaktiviert. Bei Auswahl der Option **"für Medien verwenden"** wird die Integrierte Vorschau auch für Medien (Medien-Verwaltung) verwendet (siehe auch Kapitel 1.3.2.5 ab Seite 36). In diesem Fall wird der Menüpunkt "Office Engine" (siehe Kapitel 3.1.4.10 Seite 85) aktiv.



*Je nach Konfiguration in den Projekteinstellungen durch den Projekt-Administrator können diese Menüpunkte deaktiviert sein.*

#### 3.1.4.5 Anzeigebereich der Vorschau (ab V4.2)

Ist die integrierte Vorschau aktiviert (siehe Kapitel 3.1.4.4 Seite 80), kann sie wahlweise rechts neben dem Arbeitsbereich (Option "in diesem Fenster") oder, bei kleineren Monitoren, in einem separaten Fenster (Option "in separatem Fenster") angezeigt werden (Hinweis: Die Funktionalität "Content Highlighting" wird bei der Anzeige in einem externen Fenster nicht unterstützt – vgl. Kapitel 3.1.4.6).



### 3.1.4.6 Steuerung Content Highlighting (ab V4.2)

Das "**Content Highlighting**" bietet dem Redakteur neben der integrierten Vorschau eine weitere Hilfe. Befindet sich der Redakteur im formularbasierten Arbeitsbereich des JavaClients, beispielsweise innerhalb einer Eingabekomponente, so wird der aktuell bearbeitete Bereich in der Vorschau farblich hervorgehoben. Der Redakteur kann so jederzeit nachvollziehen, wie und wo sich die soeben ausgeführten Änderungen auf der Seite auswirken. Das "Content Highlighting" funktioniert aber auch andersherum: Klickt der Redakteur in der Vorschau auf ein Element, beispielsweise eine Textpassage, so wird automatisch der entsprechende Absatz im Arbeitsbereich geöffnet und die Eingabekomponente im Formularbereich hervorgehoben. Die Suche und Navigation nach bestimmten Inhalten im JavaClient entfällt damit. Texte und Bilder können schnell und einfach gefunden und geändert werden.

Die hervorgehobenen Informationen sind abhängig vom Kontext, in dem sie aufgerufen werden. Neben einzelnen Eingabekomponenten kann beispielsweise mit einem Klick auf eine Seite die gesamte Seiteninformation in der integrierten Vorschau hervorgehoben werden. Dagegen werden beim Selektieren eines Inhaltsbereichs oder eines Absatzes nur die Inhalte des Inhaltsbereichs oder des Absatzes umrahmt.

"Content Highlighting" funktioniert auch für strukturierte Inhalte aus der Datenquellen-Verwaltung. Dazu kann innerhalb der Datenquellen-Verwaltung einfach ein Datensatz markiert werden. In der Vorschau wird dann eine Repräsentanz des Datensatzes innerhalb eines Seitenkontexts angezeigt. Wird der Datensatz bearbeitet, wird beim Klick auf eine Eingabekomponente der Inhalt der Eingabekomponente in der Vorschau hervorgehoben.

Umgekehrt können auch innerhalb der Vorschau Inhalte ausgewählt werden. Beim Klick auf eine Text- oder Bilddarstellung innerhalb der integrierten Vorschau öffnet sich im Bearbeitungsbereich direkt das entsprechende Formular.

Über Tastaturkürzel oder das Kontextmenü können weitere Aktionen auf dem hervorgehobenen Objekt (innerhalb der integrierten Vorschau) aufgerufen werden:

- **Klick in der integrierten Vorschau:** Sofern die Option "Arbeitsbereich folgt Vorschau" (siehe Kapitel 3.1.4.6 Seite 81) aktiviert ist, wechselt der Arbeitsbereich zum entsprechenden Objekt im JavaClient.
- **Umschalt + Klick in der integrierten Vorschau:** Sofern die Option "Arbeitsbereich folgt Vorschau" aktiviert ist, wechselt der Arbeitsbereich zum entsprechenden Objekt im JavaClient und sperrt das Objekt zum Bearbeiten.



Diese Funktionalitäten können auch über das **Kontextmenü** innerhalb der integrierten Vorschau aufgerufen werden:

- Objekt anzeigen
- Objekt bearbeiten
- **Klick auf einem Link in der integrierten Vorschau:** Die Vorschau wechselt zum referenzierten Objekt im JavaClient. Sofern die Option "Arbeitsbereich folgt Vorschau" aktiviert ist, wechselt auch der aktive Arbeitsbereich zum referenzierten Objekt.
- **Strg + Klick auf einem Link in der integrierten Vorschau:** Die Vorschau wechselt nicht zum referenzierten Objekt im JavaClient, die aktuelle Vorschau bleibt bestehen. Sofern die Option "Arbeitsbereich folgt Vorschau" aktiviert ist, wechselt der aktive Arbeitsbereich zum entsprechenden Objekt bzw. zur Eingabekomponente im JavaClient und folgt *nicht* dem Link des angeklickten Objekts in der Vorschau. Will der Redakteur also beispielsweise eine Verweis-Eingabekomponente öffnen, würde er mit einem einfachen Klick lediglich dem Link innerhalb der Vorschau folgen. Soll stattdessen die Eingabekomponente mit dem Verweis geöffnet werden, kann der Redakteur dazu das Tastaturkürzel Strg + Klick auf dem referenzierten Objekt ausführen.
- **Strg + Umschalt + Klick auf einem verlinkten Objekt in der integrierten Vorschau:** Zusätzlich zum oben beschriebenen Verhalten (siehe "Strg + Klick auf einem Link") kann mithilfe der Umschalt-Taste das Objekt direkt zum Bearbeiten gesperrt werden.

Die Konfiguration des Content Highlightings in der integrierten Vorschau erfolgt über den Menüpunkt "Steuerung Content Highlighting":

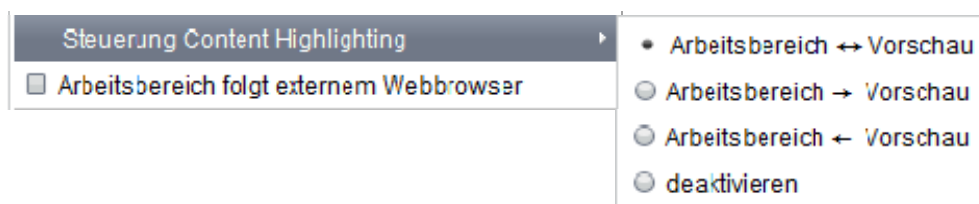


Abbildung 3-23: Menü Ansicht – Steuerung für Content Highlighting konfigurieren

- **Arbeitsbereich folgt Vorschau (und umgekehrt):** Ein Klick im aktiven Arbeitsbereich zeigt das passende Element in der integrierten Vorschau an und umgekehrt.
- **Vorschau folgt Arbeitsbereich:** Ein Klick im aktiven Arbeitsbereich zeigt das passende Element in der integrierten Vorschau an, aber nicht umgekehrt.
- **Arbeitsbereich folgt Vorschau:** Ein Klick in der integrierten Vorschau zeigt das





passende Element im aktiven Arbeitsbereich an, aber nicht umgekehrt.

- **deaktivieren:** Das Content Highlighting wird deaktiviert.



*Je nach Konfiguration in den Projekteinstellungen durch den Projekt-Administrator kann dieser Menüpunkt deaktiviert und eine der Optionen fest vorgegeben sein.*

Zudem gibt es noch die Möglichkeit, "Content Highlighting" für einen externen Webbrowser zu aktivieren ("**Arbeitsbereich folgt externem Webbrowser**" siehe Kapitel 3.1.4.7 Seite 83). Dabei wird nur eine Richtung unterstützt: Ein Klick in der Vorschau, die in einem externen Webbrowser geöffnet ist, zeigt das passende Element im aktiven Arbeitsbereich an, aber nicht umgekehrt.



*Um die Funktionalität "Content Highlighting" verwenden zu können, müssen zuerst die Vorlagen eines Projekts durch den Vorlagenentwickler angepasst werden. Sie wirkt sich nur auf die Vorschau des HTML-Ausgabekanals aus. Andere Ausgabekanäle werden nicht berücksichtigt.*



*Nicht alle FirstSpirit-Komponenten unterstützen die Funktionalität "Content Highlighting" vollständig. Das gilt speziell für mehrwertige Komponenten, wie beispielsweise CMS\_INPUT\_CONTENTAREALIST.*



*Content Highlighting wird für die Anzeige der integrierten Vorschau in einem externen Fenster nicht unterstützt (vgl. Kapitel 1.3.2.4 Seite 34).*

Weitere Informationen zum Content Highlighting siehe FirstSpirit Online Dokumentation, Kapitel "Weiterführende Themen" / "Content Highlighting".

#### 3.1.4.7 Arbeitsbereich folgt externem Webbrowser (ab V4.2)

Ist diese Menüfunktion aktiviert und die Integrierte Vorschau (siehe Kapitel 3.1.4.4 Seite 80) deaktiviert, wird beim Navigieren durch die Vorschauansicht immer automatisch die entsprechende Seite der Inhalte-Verwaltung in der Baumstruktur des JavaClient aktiviert. Änderungen an den Inhalten der Seite können so einfach und schnell vorgenommen werden.





#### 3.1.4.8 Einstellungen beim Neustart wieder herstellen (ab V4.2)

Über diesen Menüpunkt können sowohl die Fenstergröße und -position als auch die Positionen der Trenner zwischen Baum und Arbeitsbereich sowie Arbeitsbereich und Vorschau bei einem Neustart des JavaClients wiederhergestellt werden.

**Fenstergröße und -position:** Die Fenstergröße und -position, die beim Beenden des JavaClients eingestellt ist, wird übernommen und beim nächsten Neustart automatisch wiederhergestellt.

**Fensteraufteilung:** Die Fensteraufteilung des Navigationsbereichs, der Arbeitsbereiche und (sofern eingestellt) der Vorschau, die beim Beenden des JavaClients eingestellt ist, wird übernommen und beim nächsten Neustart automatisch wiederhergestellt.

**Arbeitsbereiche:** Die Konfiguration der aktuell geöffneten Arbeitsbereiche kann zu definierten Zeitpunkten ("Geöffnete Arbeitsbereiche speichern") oder beim Beenden des JavaClients ("Beim Beenden speichern") gespeichert werden (siehe Kapitel 3.1.4.3 Seite 78). Diese Arbeitsbereiche können automatisch beim nächsten Neustart des JavaClients wieder geöffnet werden.



*Ist die Option "Arbeitsbereiche" aktiviert, erfordert der Neustart des Projekts im JavaClient mehr Zeit, je mehr Arbeitsbereiche beim letzten Beenden geöffnet waren.*

#### 3.1.4.9 Browser Engine (ab V4.2R2)

Über diesen Menüpunkt kann gewählt werden, ob für die integrierte Vorschau auf Windows-Plattformen der Mozilla Firefox oder der Microsoft Internet Explorer verwendet werden soll. Der gewählte Browser wird im Benutzerprofil gespeichert. Der Microsoft Internet Explorer bietet dabei dieselben Funktionen wie der Mozilla Firefox (siehe Kapitel 1.3.2.4 Seite 34). Welcher Browser gewählt ist, kann am unteren rechten Rand der integrierten Vorschau ermittelt werden.

Anders als bei der Verwendung des JXBrowser, der in FirstSpirit ab Version 4.2 enthalten ist, wird bei der Verwendung des JExplorer auf den im Betriebssystem vorhandenen, lokal installierten Microsoft Internet Explorer zurückgegriffen. Somit wird auch die benutzerspezifische Konfiguration verwendet.

Der Microsoft Internet Explorer wird für die Verwendung mit der Integrierten Vorschau in den Versionen 6, 7 und 8 unterstützt, allerdings nur in 32-Bit-



Umgebungen und nicht unter MacOS X und Linux.

#### 3.1.4.10 Office Engine (ab V4.2R4)

Ist die Option "Integrierte Vorschau - für Medien verwenden" aktiviert, kann über diesen Menüpunkt eingestellt werden, welche Anwendung für Microsoft Office- und OpenOffice-Dateiformate verwendet werden soll. Um Microsoft Office und OpenOffice verwenden zu können, müssen diese Anwendungen auf dem Arbeitsplatzrechner installiert sein.

- **Microsoft Office (nur Windows):** Ist diese Option aktiviert, wird zur Darstellung und Bearbeitung von Office-Dokumenten in der Integrierten Vorschau die betreffende Microsoft Office-Anwendung verwendet. Wird der JavaClient auf einem anderen Betriebssystem als Windows betrieben, wird dieser Menüpunkt nicht angezeigt (siehe Kapitel 6.7.4 Seite 221).
- **OpenOffice (BETA, nicht MacOS):** Ist diese Option aktiviert, wird zur Darstellung und Bearbeitung von Office-Dokumenten in der Integrierten Vorschau die betreffende OpenOffice-Anwendung verwendet. Wird der JavaClient auf einem MacOS betrieben, wird dieser Menüpunkt nicht angezeigt (siehe Kapitel 6.7.5 Seite 222).
- **Google Docs (BETA):** Ist diese Option aktiviert, wird zur Darstellung und Bearbeitung von Office-Dokumenten in der Integrierten Vorschau Google Docs verwendet.
- **deaktiviert:** Ist diese Option aktiviert, wird weder Microsoft Office noch OpenOffice zur Darstellung von Office-Dokumenten verwendet, sondern diese werden wie bisher in einer externen Anwendung geöffnet.



*Ist keine passende Anwendung für die Bearbeitung der Datei auf dem Arbeitsplatzrechner installiert, dann ist keine Bearbeitung über die integrierte Vorschau möglich.*





Für die Verwendung von Anwendungen in der Integrierten Vorschau ist grundsätzlich zu beachten, dass FirstSpirit die erforderlichen Schnittstellen für die Applikationsintegration bereitstellt, aber in der Regel keinen Einfluss auf die integrierten Anwendungen selbst hat. Integrierte Fremdanwendungen sind kein Produktbestandteil von FirstSpirit. Das bedeutet u.a., dass die Verantwortung für die Funktionalität der integrierten Anwendungen beim Hersteller bzw. beim Kunden oder Partner liegt, der die Anwendung realisiert. (Siehe auch FirstSpirit Release Notes Version 4.2R4, Kapitel 3 "Das FirstSpirit AppCenter".)

#### 3.1.4.11 Grafik Engine (ab V4.2R4)

Ist die Option "Integrierte Vorschau – für Medien verwenden" aktiviert, kann über diesen Menüpunkt eingestellt werden, welche Anwendung für Bild-Dateiformate verwendet werden soll.

- **Java Image Editor:** Ist diese Option aktiviert, wird zur Darstellung und Bearbeitung von Bildern der Java Image Editor verwendet (siehe Kapitel 6.7.1 Seite 211).
- **Einfache Bildbearbeitung (Picnik):** Ist diese Option aktiviert, wird zur Darstellung und Bearbeitung von Bildern der Online-Bildbearbeitungsdienst [www.picnik.com](http://www.picnik.com) verwendet. Picnik ermöglicht eine einfache, intuitive Veränderung von Bildern (siehe Kapitel 6.7.2 Seite 218).
- **Erweiterte Bildbearbeitung (Pixlr):** Ist diese Option aktiviert, wird zur Darstellung und Bearbeitung von Bildern der Online-Bildbearbeitungsdienst [www.pixlr.com](http://www.pixlr.com) verwendet. Pixlr orientiert sich eher an Profi-Bildbearbeitungssoftware wie Adobe Photoshop (siehe Kapitel 6.7.3 Seite 219).
- **deaktiviert:** Ist diese Option aktiviert, stehen die bislang bekannten Bildbearbeitungsfunktionen zur Verfügung.



Zur Verwendung der Editoren **Picnik** und **Pixlr** ist eine aktive Internetverbindung erforderlich. Weitere Informationen sind auf den entsprechenden Internetseiten zu finden.





Für die Verwendung von Anwendungen in der Integrierten Vorschau ist grundsätzlich zu beachten, dass FirstSpirit die erforderlichen Schnittstellen für die Applikationsintegration bereitstellt, aber in der Regel keinen Einfluss auf die integrierten Anwendungen selbst hat. Integrierte Fremdanwendungen sind kein Produktbestandteil von FirstSpirit. Das bedeutet u.a., dass die Verantwortung für die Funktionalität der integrierten Anwendungen beim Hersteller bzw. beim Kunden oder Partner liegt, der die Anwendung realisiert. (Siehe auch FirstSpirit Release Notes Version 4.2R4, Kapitel 3 "Das FirstSpirit AppCenter".)

### 3.1.5 Extras



Einige Unter-Menüpunkte, die bis FirstSpirit Version 4.1 einschließlich unter dem Menüpunkt "Extras" zu finden, wurden mit Version 4.2 in den Menüpunkt "Ansicht" (siehe Kapitel 3.1.4 Seite 77) übernommen.

#### 3.1.5.1 Aufgabenliste beim Start automatisch öffnen (bis V4.1 einschließlich)

Ist diese Menüfunktion aktiviert, dann öffnet sich beim nächsten Starten des FirstSpirit JavaClient automatisch die Aufgabenliste mit den anstehenden Aufgaben.

#### 3.1.5.2 Verschiebeoperationen bestätigen



Diese Funktionalität ist erst ab FirstSpirit-Version 4.1 freigegeben.

Diese Menüfunktion ist standardmäßig aktiviert. Sie bewirkt, dass beim Verschieben von Objekten per "Drag & Drop" folgende Abfrage angezeigt wird:

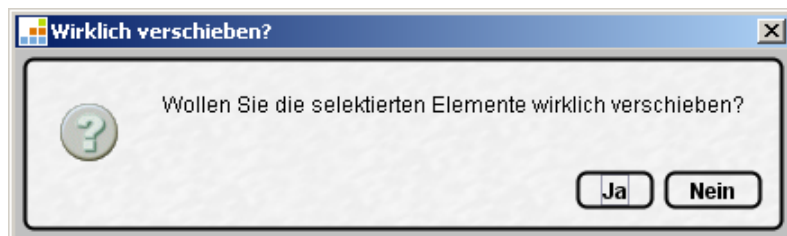


Abbildung 3-24: Verschiebeoperationen bestätigen



Auf diese Weise lässt sich versehentliches Verschieben mehrerer Elemente innerhalb des Projekts unterbinden. Durch Deaktivieren der Menüfunktion kann die Abfrage abgeschaltet werden.

Werden Ordner oder Seiten aus der Inhalte-Verwaltung in die Struktur-Verwaltung gezogen, um so neue Menüebenen bzw. Seitenreferenzen zu erstellen (siehe Kapitel 7.2.1.1 Seite 241), wird diese Sicherheitsabfrage nicht angezeigt.

#### 3.1.5.3 Vorschaufehler anzeigen

Ist diese Menüfunktion aktiviert, dann werden beim Aufrufen einer Vorschau automatisch alle möglichen Fehler angezeigt.

#### 3.1.5.4 Vorschauwarnungen anzeigen

Ist diese Menüfunktion aktiviert, dann werden beim Aufrufen einer Vorschau zusätzlich alle Warnungen angezeigt.

#### 3.1.5.5 Browser-Navigation folgen (bis V4.1 einschließlich)

Ist diese Menüfunktion aktiviert, dann wird beim Navigieren durch die Vorschauansicht immer automatisch die entsprechende Seite der Inhalte-Verwaltung in der Baumstruktur des JavaClient aktiviert. Änderungen an den Inhalten der Seite können so einfach und schnell vorgenommen werden.

#### 3.1.5.6 LookAndFeel (nur V4.1)

Über diese Funktion kann die Ansicht der Softwareoberfläche umgestellt werden (siehe Kapitel 1.3 Seite 26). Zur Übernahme der Änderung sind ein erneutes Login sowie der Neustart des JavaClient über die Startseite nötig.

#### 3.1.5.7 Übersetzungshilfe

Wenn in einer Sprache bereits Inhalte eingepflegt sind, besteht mithilfe dieser Menüfunktion die Möglichkeit, den vorhandenen Inhalt leicht in andere Sprachen zu kopieren. Die Übersetzungshilfe kann sowohl in der Inhalte-Verwaltung als auch in der Datenquellen-Verwaltung genutzt werden.

Mit einem Klick auf den Eintrag "Übersetzungshilfe" öffnet sich ein Dialog, mit dem die Inhalte der Eingabekomponente/Tabellenspalten von Sprache A in die



Eingabekomponenten/Tabellenspalten von Sprache B übernommen werden können.

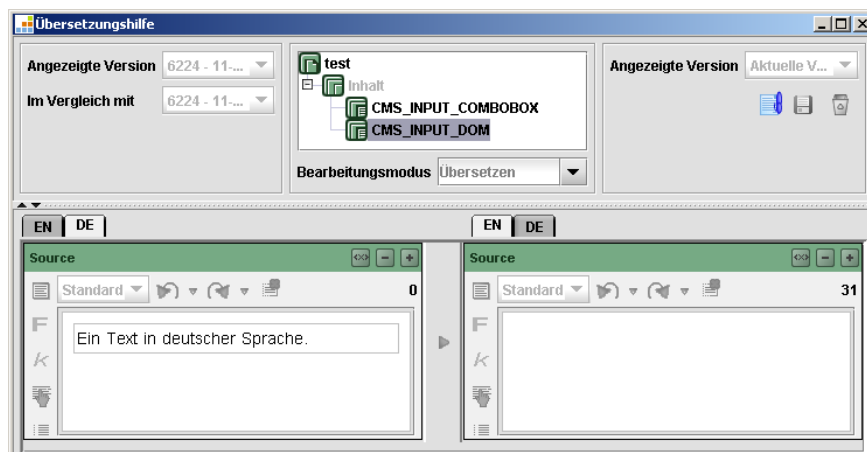


Abbildung 3-25: Übersetzungshilfe – Inhalte-Verwaltung

Im **Fensterbereich oben/mitte** wird das für die Übersetzungshilfe ausgewählte Objekt in der Baumansicht angezeigt. Hier können alle Absätze einer Seite sowie die Seite selbst ausgewählt werden. Die Eingabekomponenten des ausgewählten Objektes werden direkt im Ansichts- bzw. Bearbeitungsfenster angezeigt.

**Bearbeitungsmodus:** Über die Klappliste kann ausgewählt werden, ob die Inhalte komplett übersetzt, nur miteinander verglichen oder einzelne Teile nach übersetzt werden sollen.

Der **Fensterbereich unten/links** ist der Ansichtsbereich einer Sprache A. Aus diesem Bereich können die sprachabhängigen Inhalte zur Übersetzung in die Eingabekomponenten einer anderen Sprache kopiert werden. Ein Bearbeiten der Inhalte ist nicht möglich, um die Originalsprache vor versehentlichen Änderungen bei der Übersetzung zu schützen. Über die Sprachreiter kann auch eine andere Sprache als Originalsprache ausgewählt werden.

Der **Fensterbereich unten/rechts** ist der Bearbeitungsbereich einer Sprache B. In diesen Bereich können die Inhalte der Eingabekomponenten aus dem linken Fensterbereich (Ansichtsbereich der Sprache A) übernommen werden. Diese kopierten Inhalte können dann bearbeitet werden. Über die Sprachreiter kann auch eine andere Sprache ausgewählt werden.

**Ab FirstSpirit V4.2R4** ist der Dialog für die Übersetzungshilfe optisch überarbeitet worden.



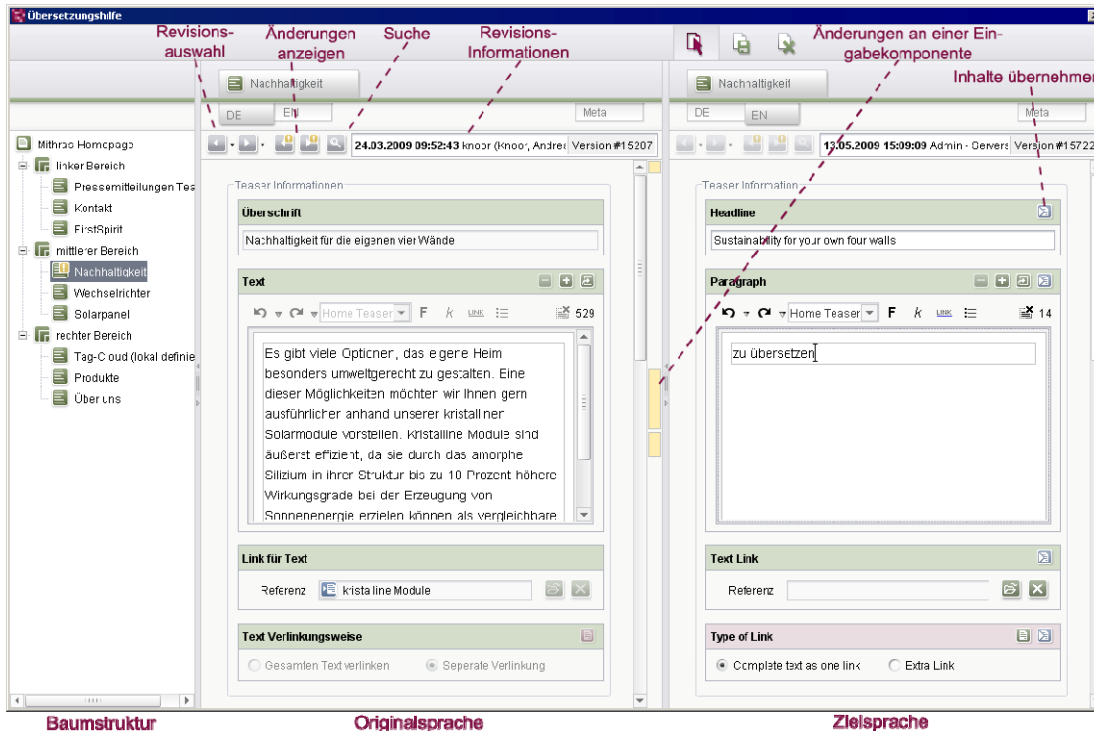



Abbildung 3-26: Übersetzungshilfe ab Version 4.2R4

Die Baumstruktur wird auf der linken Seite in einem eigenen Fensterbereich dargestellt. In zwei weiteren Fensterbereichen werden die Eingabekomponenten des ausgewählten Objektes angezeigt, jeweils in den zur Verfügung stehenden Sprachen. Für Übersetzungen wird links die Original- und rechts die Zielsprache in der letzten Revision des Objektes angezeigt. Über die Sprachreiter können auch andere Sprachen als Original- oder Zielsprache ausgewählt werden. Um die Originalsprache vor versehentlichen Änderungen zu schützen, ist eine Bearbeitung der Inhalte nicht möglich.

Mithilfe des Icons  können Inhalte aus der Originalsprache für die jeweilige Eingabekomponente übernommen werden. Die Übersetzung kann dann in diesem Dialog oder wie gewohnt im betreffenden Absatz bzw. der betreffenden Seite im Arbeitsbereich des JavaClients vorgenommen werden.

In diesem Dialog können auch Änderungen zu älteren Versionen angezeigt werden. Zwischen den Fensterbereichen zeigt eine Leiste an, in welcher Eingabekomponente Änderungen vorhanden sind. Dabei zeigt eine gelbe Markierung an, dass Daten in der Eingabekomponente geändert wurden, eine rote Markierung, dass Daten entfernt wurden und grün, dass neue Werte hinzugekommen sind. Ein Tooltip zeigt den Namen der betreffenden Eingabekomponente an und mit einem Klick kann direkt zu der betreffenden



Eingabekomponente gesprungen werden.

In der Baumstruktur wird mithilfe von Icons visualisiert, ob und welche Art von Unterschieden es zwischen den verglichenen Versionen gibt. Dabei zeigt z. B. ein gelbes Ausrufungszeichen an, dass es Änderungen hinsichtlich der Inhalte des jeweiligen Objekts (z. B. Absatz oder Seite) gibt, ein grünes Plus zeigt an, dass ein Knoten hinzugekommen ist, ein rotes Kreuz, dass ein Knoten gelöscht wurde. Innerhalb der Eingabekomponenten werden Änderungen zwischen beiden Versionen durch eine farbige Titelzeile visualisiert. Hinzugekommener Text in DOM-Editor und DOM-Tabelle wird dabei grün hinterlegt, Text, der entfernt wurde, rot hinterlegt dargestellt.

Oberhalb der Eingabekomponenten wird die jeweilige Revision mit der Versionsnummer, Datum, Uhrzeit, letztem Bearbeiter und dem Kommentar, der zu der Revision vergeben wurde, angezeigt ("Revisionsinformationen"). Mithilfe der Vor- und Zurück-Icons kann zur vorherigen oder nächsten Revision ("Revisionsauswahl") bzw. zur vorherigen oder nächsten Änderung ("Änderungen anzeigen") an dem jeweiligen Objekt gewechselt werden.





3.1.5.8 Sonderzeichen

Mithilfe dieser Menüfunktion können Sonderzeichen in einem Text verwendet werden. Durch Aufrufen der Funktion öffnet sich eine Sonderzeichen-Tabelle.

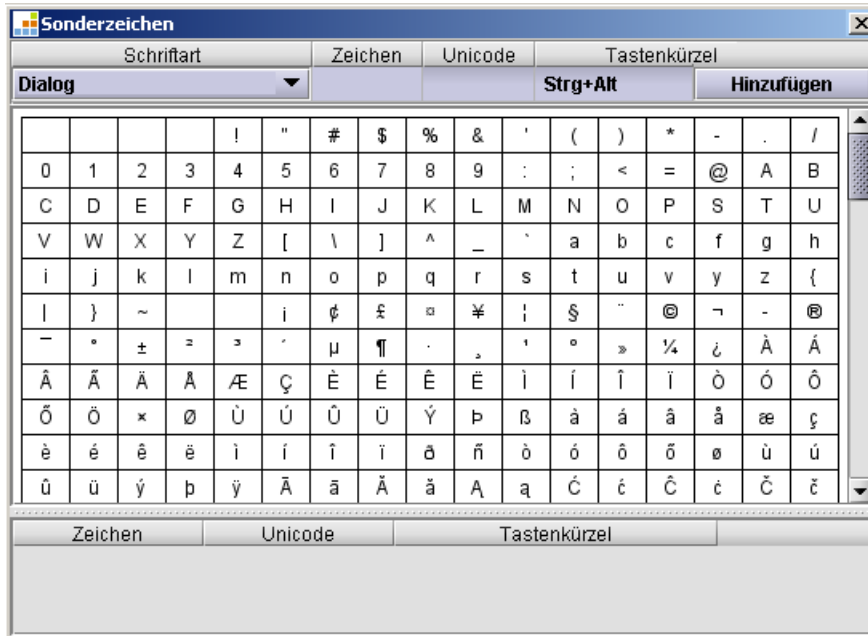


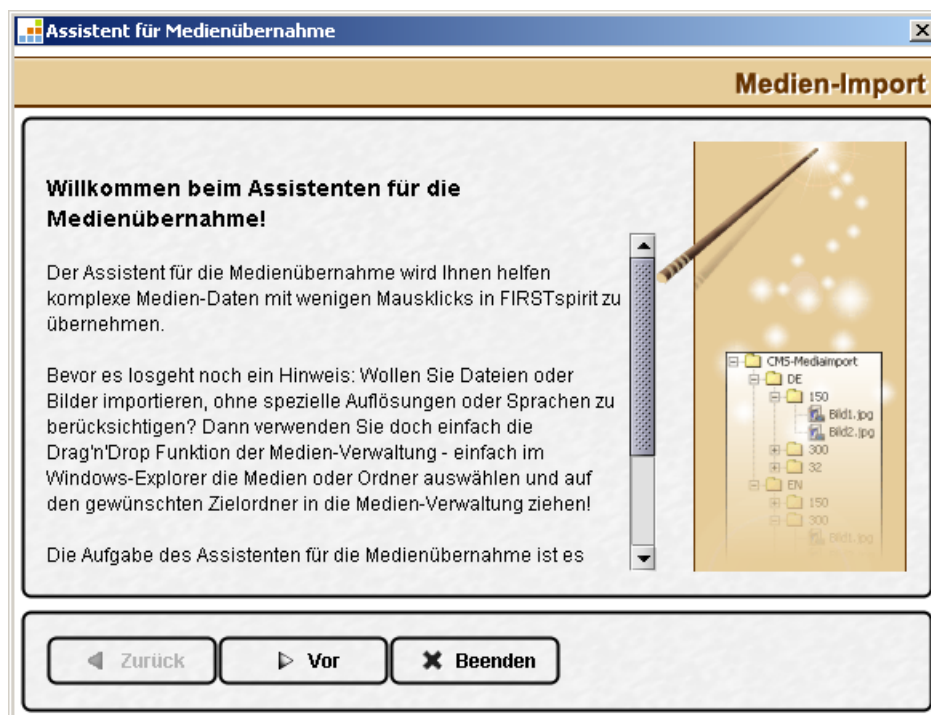
Abbildung 3-27: Einfügen von Sonderzeichen

Über den Button "Hinzufügen" können für häufig benötigte Sonderzeichen Tastaturkürzel definiert werden. Werden sie nicht mehr benötigt, kann die Zuordnung unterhalb der Sonderzeichen-Tabelle durch <Entf> oder <Strg> + <Entf> rückgängig gemacht werden.

3.1.5.9 Assistent für Medienübernahme

Durch Aufrufen dieser Menüfunktion öffnet sich ein Fenster mit dem Übernahmeassistenten für Medien, der den Benutzer schrittweise dazu anleitet, große Mengen von Medien für die verschiedenen Sprachen und Auflösungen eines Projektes zu importieren.





**Abbildung 3-28: Assistent für die Medienübernahme**

Es besteht die Möglichkeit, alle in einem Ordner zusammengefassten Dateien gleichzeitig zu importieren. Dem System soll dabei erklärt werden, wie die Medien und Dateien im Dateisystem des Rechners zum Import bereitliegen.

Eine ausführliche Dokumentation zur Verwendung des Assistenten für Medienübernahme befindet sich in Kapitel 6.7 ab Seite 210.



*Sollen nur sprachunabhängige Medien mit Original-Auflösung importiert werden, besteht die Möglichkeit, durch Drag & Drop, den Ordner mit den entsprechenden Medien direkt vom Dateisystem des Rechners in die Medien-Verwaltung zu schieben. Die Dateien in dem Ordner werden dann automatisch in den Ordner der Medien-Verwaltung importiert. Bilder und Dateien werden dabei unterschieden und entsprechend angelegt. Informationen zu Auswirkungen von Medien-Beschränkungen befinden sich in Kapitel 6.2.1 Seite 177.*

#### 3.1.5.10 Nachricht versenden

Durch Aufrufen dieser Funktion öffnet sich ein Fenster mit einer tabellarischen Auflistung aller Benutzer, die auf dem Server arbeiten. Mithilfe dieser Funktion kann jeder Benutzer anderen Benutzern eine Nachricht (keine Aufgabe) senden. Durch



einen Doppelklick auf einen Benutzer öffnet sich ein weiteres Fenster, in das dann die konkrete Mitteilung eingetippt werden kann.



Abbildung 3-29: Nachricht versenden

Die Nachricht wird durch einen Klick auf die Schaltfläche **OK** an den ausgewählten Benutzer verschickt und direkt auf dessen Bildschirm angezeigt.

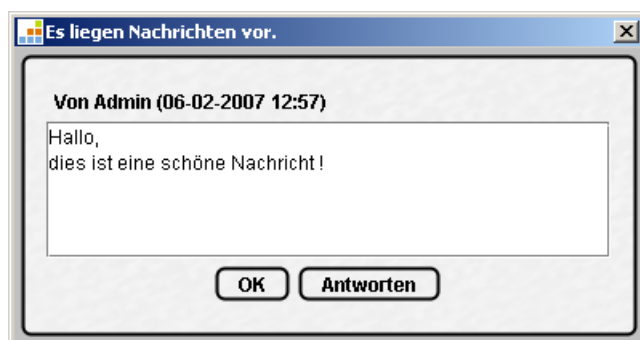


Abbildung 3-30: Nachricht erhalten

Der Empfänger hat die Möglichkeit, direkt auf die Nachricht zu antworten, indem er die Schaltfläche **Antworten** verwendet.

**Antwort an alle** Wurde die Nachricht an mehrere Benutzer gleichzeitig verschickt, kann mithilfe dieser Schaltfläche eine Nachricht an alle Empfänger (außer sich selbst) der ursprünglichen Nachricht verschickt werden.



Bei "Antwort an alle" ist zu beachten: Server-Administratoren bekommen alle Empfänger zur Auswahl, Nicht-Server-Administratoren nur die Empfänger die am selben Projekt angemeldet sind. Die Auswahl der Empfänger kann vor dem Versenden der Nachricht eingeschränkt werden.



## 3.1.5.11 Diskussionsforum

Durch Aufrufen dieser Menüfunktion öffnet sich ein Fenster, in dem alle Benutzer, die auf dem Server eingeloggt sind, zentral Nachrichten austauschen können.

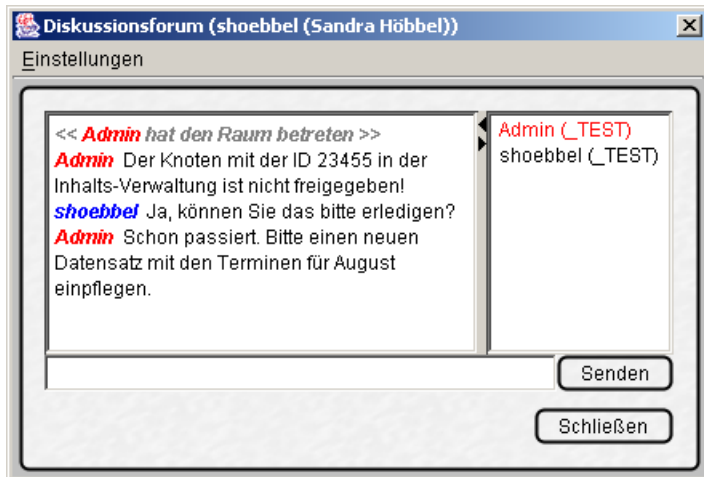
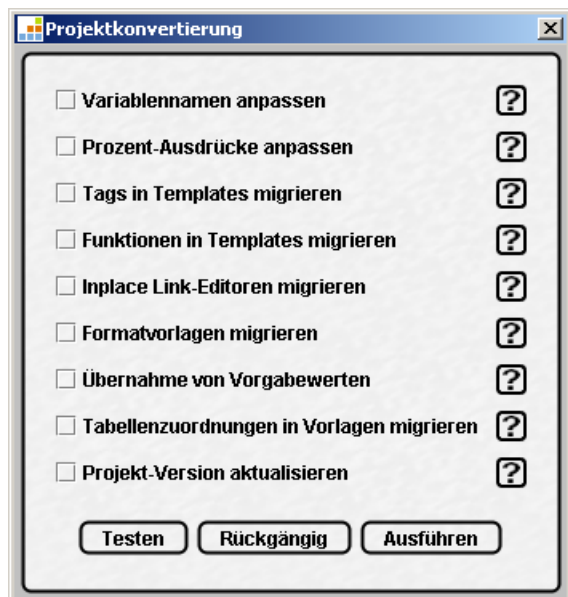


Abbildung 3-31: Diskussionsforum

## 3.1.5.12 Projektkonvertierung

Mithilfe dieser Menüfunktion können Projektentwickler, nach der Konvertierung des Projektes in Version 4.0, eine automatische Anpassung der Versionsunterschiede vornehmen.





**Abbildung 3-32: Projekt konvertieren**

#### 3.1.5.13 FirstSpirit Adresse kopieren

Durch Aufrufen dieser Menüfunktion wird die Adresse des aktivierten Objektes im FirstSpirit-Client in den Zwischenspeicher kopiert.

#### 3.1.5.14 Zu FirstSpirit Adresse wechseln

Durch Aufrufen dieser Menüfunktion öffnet sich ein Fenster, in das die URL-Adresse eines Objektes im FirstSpirit-Client eingegeben werden kann. So ist es möglich, direkt zu diesem Objekt zu wechseln.

#### 3.1.5.15 Skript ausführen

Unter diesem Menüpunkt werden alle Skripte aufgelistet, für die der Benutzer das Recht hat sie auszuführen. Mit Skripten ist es möglich, vorprogrammierte Aktionen oder Berechnungen ausführen zu lassen.

#### 3.1.5.16 Erweiterte Protokollierung

Ist diese Menüfunktion aktiviert, dann werden erweiterte Daten in das Client-Log geschrieben. Außerdem wird das aktivierte Bauelement durch einen gelben Rahmen markiert.



3.1.5.17 Drucken (ab V4.1)



*Über diesen Menüpunkt kann ab FirstSpirit Version 4.1 die Druckfunktion aufgerufen werden. Weiterführende Informationen siehe Kapitel 3.2.11 ab Seite 112.*



## 3.2 FirstSpirit Symbolleiste

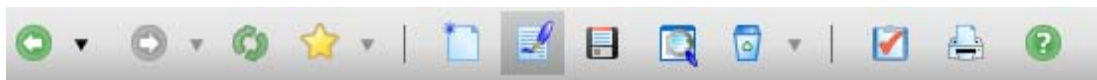


Abbildung 3-33: Symbolleiste des FirstSpirit JavaClients

In der Symbolleiste befinden sich die wichtigsten Funktionen, die ein Redakteur bei seiner täglichen Arbeit mit dem FirstSpirit JavaClient benötigt.



*Abhängig von den Rechten des Benutzers und der Position in der Baumstruktur, stehen einige Funktionen nicht zur Verfügung. Diese Funktionen sind in der Symbolleiste inaktiv und werden grau dargestellt.*



*Ab FirstSpirit Version 4.1 enthält die Symbolleiste teilweise andere Icons. Diese werden im Folgenden ebenfalls beschrieben.*

### 3.2.1 Position Zurück / Position Vor



Abbildung 3-34: Eine Position vor oder zurück

Mit den Pfeilbuttons ist es möglich, zu Objekten in der Baumstruktur des FirstSpirit JavaClients zurück zu springen, die man während der aktuellen Sitzung bereits einmal ausgewählt hatte. Der Pfeil rechts neben den Symbolen **Zurück** bzw. **Vor** erlaubt es, mehrere Schritte gleichzeitig zurück bzw. vor zu springen. Bei Aktivierung eines Pfeils erscheint eine Auswahl aller vorherigen Objekte, die erneut angesprungen werden können.

### 3.2.2 Aktualisieren



Abbildung 3-35: Aktualisieren



Diese Funktion dient dazu, den jeweiligen Verwaltungsbereich neu zu laden. Dies ist erforderlich, wenn mehrere Personen gleichzeitig an einem Projekt arbeiten und im gleichen Verwaltungsbereich Änderungen vornehmen. Wenn man mit der Bearbeitung einer Aufgabe fertig ist, empfiehlt es sich, vor der Bearbeitung eines weiteren Objekts den Verwaltungsbereich neu zu laden, so dass man mit Sicherheit die aktuelle Version zur Verfügung hat. Sonst könnte es nämlich sein, dass sich die links im Baum dargestellte Struktur für den entsprechenden Teilbaum in der Zwischenzeit verändert hat (z. B. können neue Objekte hinzugekommen oder ehemals vorhandene gelöscht worden sein), was zu Versionskonflikten führen würde. Üblicherweise werden mögliche Versionskonflikte jedoch von FirstSpirit abgefangen.



*Hat man ein Objekt bearbeitet und noch nicht zurück zum Server gespeichert, darf man diese Funktion nicht anwenden! Ansonsten werden die nicht gespeicherten Änderungen durch die Serverversion überschrieben und sind damit verloren.*

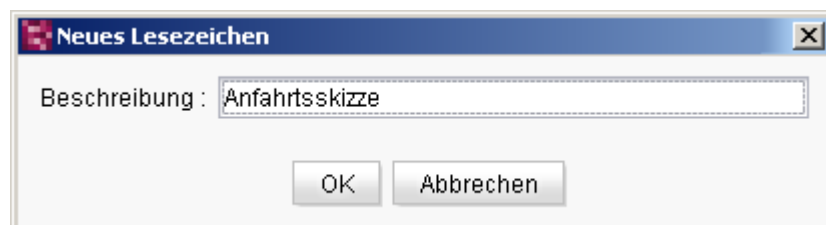
### 3.2.3 Neues Lesezeichen



**Abbildung 3-36: Lesezeichen speichern und aufrufen**

Mit dieser Funktion ist es möglich, häufig verwendete Objekte zu speichern und über die Auswahlbox neben diesem Symbol aufzurufen. Lesezeichen beziehen sich immer auf ein bestimmtes Projekt und für einen bestimmten Benutzer, mehrere Benutzer eines Projektes müssen sich jeweils "ihre" Lesezeichen selbst festlegen.

Zum Erstellen eines Lesezeichens wird das gewünschte Objekt in der Baumstruktur markiert. Nach einem Klick auf das Lesezeichen-Symbol öffnet sich folgendes Fenster:



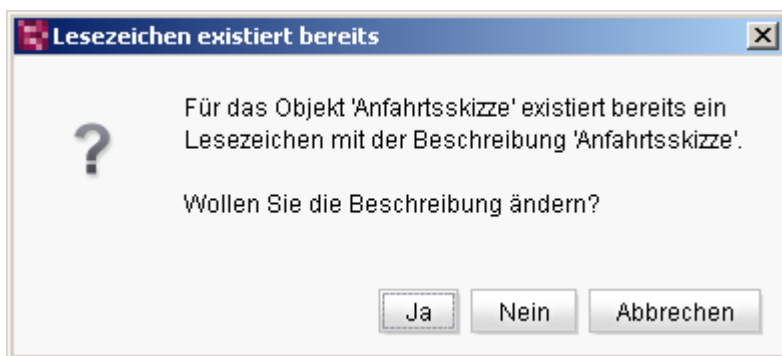
**Abbildung 3-37: Neues Lesezeichen**





Das Feld "Beschreibung" wird automatisch vorausgefüllt und kann bei Bedarf geändert werden. Mit einem Klick auf OK schließt sich das Fenster. Das neue Lesezeichen wird nun mit dem gewählten Beschreibungstext gespeichert.

Ab FirstSpirit-Version 4.1 kann zu jedem Objekt nur noch ein Lesezeichen angelegt werden. Soll ein Lesezeichen zu einem Objekt hinzugefügt werden, zu dem bereits ein Lesezeichen existiert, erscheint folgender Hinweis:



**Abbildung 3-38: Lesezeichen existiert bereits (Look & Feel "LightGray")**

Mit einem Klick auf Ja wird die neue Beschreibung für das Lesezeichen übernommen, mit einem Klick auf Nein bleibt die alte Beschreibung erhalten.

Lesezeichen können auf jeder Ebene der Baumstruktur des jeweiligen Projektes angelegt werden. In der Datenquellen-Verwaltung können sogar Lesezeichen auf einzelne Datensätze gesetzt werden, jedoch nicht auf Datenquellen.



*Ab FirstSpirit-Version 4.1 kann über diese Funktion nur auf Datenquellen ein Lesezeichen gesetzt werden. Auf einzelne Datensätze kann ein Lesezeichen über die Funktion "Neues Lesezeichen" im jeweiligen Kontextmenü gesetzt werden (siehe Kapitel 5.2.6 Seite 155).*

Über den Pfeil neben dem Lesezeichen Symbol kann auch die Funktion Lesezeichen bearbeiten aufgerufen werden.



### 3.2.4 Home (ab V4.1)



**Abbildung 3-39: Home**

Mit diesem Button kann der Benutzer von jeder Stelle des aktuellen Projekts seine personalisierte Projekteinstiegsseite aufrufen. Sie stellt eine personalisierte Übersicht der Lesezeichen, offenen Aufgaben und möglichen Aktionen mit entsprechenden Icons und in der Farbe der jeweiligen Verwaltung bereit. Weitere Informationen dazu siehe Kapitel 1.3.1 Seite 27.

### 3.2.5 Neu



**Abbildung 3-40: Neues Objekt anlegen**

Mit diesem Button lassen sich neue Objekte anlegen. Welche Möglichkeiten hier bestehen hängt immer davon ab, in welchem Verwaltungsbereich, bzw. auf welcher Ebene man sich gerade befindet. Befindet man sich z. B. in der Struktur-Verwaltung auf einer Menüebene lässt sich über diesen Button eine neue Seitenreferenz anlegen. Diese Funktion ist auch über die jeweiligen Kontextmenüs zugänglich und wird an den entsprechenden Stellen ausführlicher beschrieben.

### 3.2.6 Bearbeitungsmodus an/aus



**Abbildung 3-41: Objekt zum Bearbeiten sperren**

Um Änderungen an einem Objekt vornehmen zu können, ist es zunächst notwendig, den Bearbeitungsmodus einzuschalten. Dies beugt dem gleichzeitigen Bearbeiten durch einen anderen Benutzer vor und verhindert somit Versionskonflikte.

Nachdem die gewünschten Änderungen durchgeführt wurden, muss der Bearbeitungsmodus wieder ausgeschaltet werden, um das entsprechende Objekt zum Bearbeiten für andere Benutzer freizugeben.





Um den Bearbeitungsmodus zu verlassen, ohne bereits vorgenommene Änderungen zu übernehmen, kann das Tastaturkürzel STRG + SHIFT + E verwendet werden.

Je nach den Einstellungen in der Server- und Projektkonfiguration (siehe *FirstSpirit Handbuch für Administratoren*) wird beim Beenden des Bearbeitungsmodus ein Kommentar abgefragt.



Diese Funktionalität ist erst ab FirstSpirit-Version 4.1 freigegeben. Daher werden Screenshots im neuen Look & Feel "LightGray" dargestellt. Im Look & Feel "Classic" kann die Darstellung geringfügig abweichen.

Diese Funktionalität gibt dem Redakteur die Möglichkeit, Änderungen, die er durchgeführt hat, zu erläutern.

Folgende Optionen sind möglich:

**Erzwungener Kommentar:** Die in Abbildung 3-42 dargestellte Kommentarzeile kann erst dann mit OK geschlossen werden, wenn der Redakteur einen Text eingetragen hat. D.h. der Bearbeitungsmodus wird erst beendet, wenn ein Kommentar eingegeben wurde:

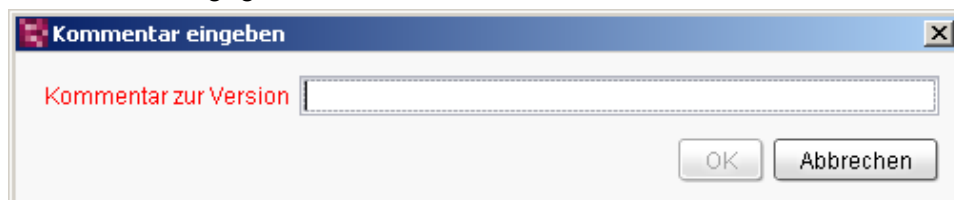


Abbildung 3-42: Erzwungener Versions-Kommentar

**Optionaler Kommentar:** Die Kommentarzeile kann auch ohne Eintrag mit OK geschlossen werden:



Abbildung 3-43: Optionaler Versions-Kommentar



**Kein Kommentar:** Der Redakteur kann den Bearbeitungs-Modus verlassen, ohne die Kommentarzeile angezeigt zu bekommen.

Ob Änderungskommentare erfasst werden müssen, kann von Verwaltungsbereich zu Verwaltungsbereich variieren.

Kommentare, die beim Ändern eines Objekts eingegeben, werden auch in die Versionshistorie des Objekts übernommen (in Abbildung 3-44 "Das ist ein Kommentar!"):

Revision	Datum	Redakteur	Kommentar	Attribute	Kindliste	Metadaten
16450	14.08.2008 15:56:16	Admin	Das ist ein Kommentar!	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16449	14.08.2008 15:52:37	Admin	Speichern	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16361	11.08.2008 11:26:33	Admin	Serverseitige Freigabe	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**Abbildung 3-44: Änderungskommentar in der Versionshistorie**

Wird der Bearbeitungsmodus mit STRG + SHIFT + E verlassen, wird kein Kommentar abgefragt.

Bei Beendigung des Bearbeitungsmodus werden automatisch alle vorgenommenen Änderungen gespeichert.

### 3.2.7 Speichern



**Abbildung 3-45: Speichern**

Mit dieser Funktion ist es möglich, Änderungen am aktuell bearbeiteten Objekt zu speichern. Wichtig ist es zu beachten, dass dies eine Art "Zwischenspeicherung" darstellt. Normalerweise wird ein Objekt automatisch gespeichert, sobald der Bearbeitungsmodus beendet wird. Sind die vorgenommenen Änderungen aber umfangreich oder zeitintensiv, empfiehlt es sich, die geleistete Arbeit zwischendurch kurz abzuspeichern um Datenverlusten vorzubeugen, da es in FirstSpirit keine



automatische Schnellspeicherung im Hintergrund gibt!

### 3.2.8 Vorschau



**Abbildung 3-46: Vorschau**

Wenn man bei der Arbeit an einem Objekt überprüfen möchte, wie die fertige Webseite aussehen wird, kann man dies mithilfe der Vorschau-Funktion bewerkstelligen. Durch einen Klick auf diesen Button wird der Inhalt der Seite mit dem Layout verbunden und eine Testversion der Webseite erzeugt. Danach wird die Seite im ausgewählten Browser angezeigt. Wenn man sich eine Vorschau über die entsprechenden Kontextmenüs ansieht, kann man aus allen dem Projekt zugeordneten Sprachen frei wählen.

Es ist durchaus möglich, bei der Generierung der Vorschau im JavaClient weiterzuarbeiten. Beim Anfordern einer Vorschau sind einige Punkte zu beachten:

1. Ist in den Benutzereinstellungen unter Globale Einstellungen (siehe Kapitel 9.3 ab Seite 276) kein Browser eingetragen, dann wird die Vorschau mit dem im Betriebssystem eingetragenen Standardbrowser angezeigt.
2. Bei einer Vorschau in der Inhalte-Verwaltung wird die Navigation entsprechend des Kontexts der ersten in der Struktur-Verwaltung gefundenen Seitenreferenz berechnet. Gibt es keine Seitenreferenz für die Seite, so wird der Kontext des Wurzelknotens der Struktur-Verwaltung zur Berechnung herangezogen.
3. Durch zusätzliches Drücken der Tasten "Strg", "Alt" oder "Strg + Alt" kann man aus den Globalen Einstellungen eingetragenen Browsern wählen.
4. In der Browservorschau ist zwar die Navigation mit eingebunden, funktioniert aber nur in soweit, wie die Zielseiten der Verweise schon mal generiert worden sind. Außerdem ist das Generieren der Seite sehr stark vom Umfang des gesamten Projektes abhängig.
5. Soll eine Neuberechnung der Vorschau einer Seite der Inhalte-Verwaltung ohne vorheriges Deaktivieren des Bearbeitungsmodus erzeugt werden, kann das durch **SHIFT + Vorschau** erzwungen werden.
6. Änderungen in der Struktur-Verwaltung, die z. B. die Navigationsgrafiken betreffen, kann das System nicht selbständig erkennen. Durch zusätzliche Betätigung der SHIFT-Taste wird eine neue Generierung der Seite erzwungen.
7. Die Caching-Mechanismen der Browser müssen ausgeschaltet sein, um alle Änderungen sichtbar zu machen!
8. Kommt es bei der Vorschauberechnung einer Seite zu einem



"schwerwiegenden" Fehler, der dazu führt, dass die entsprechende Datei nicht generiert werden kann, so wird stattdessen eine Textdatei mit den Fehlern angezeigt.

9. Sonderfall: Vorschau-Berechnung einer Seite mit einer Datenquelle. Bei einer Vorschau in der Inhalte-Verwaltung werden alle Datensätze aus der Tabelle dargestellt. Die in der Struktur-Verwaltung getätigten Einschränkungen für die Datensätze werden nur bei Vorschauen aus der Struktur-Verwaltung aktiviert.



*Ist ab FirstSpirit Version 4.2 die integrierte Vorschau aktiviert (siehe Kapitel 3.1.4.4 Seite 80), dann kann die Vorschau in einem externen Webbrowser durch einen Rechtsklick auf das Vorschau-Icon angefordert werden. Ebenso kann durch Rechtsklick die externe Vorschau eines Bildes aus der Medien-Verwaltung angezeigt werden.*

### 3.2.9 Löschen



**Abbildung 3-47: Löschen**

Ein Klick auf das Icon (oder auf die Taste "Entf") löscht das aktuell markierte Objekt oder den aktuell markierten Teilbaum im FirstSpirit JavaClient (siehe Kapitel 3.2.9.1 und 3.2.9.4). Die Funktion kann in den folgenden Verwaltungen verwendet werden:

- in der Inhalte-Verwaltung (auf Ebene eines Ordners, einer Seite oder eines Absatzes)
- in der Struktur-Verwaltung (auf einer Menüebene oder einer Seitenreferenz)
- in der Medien-Verwaltung (auf Ebene eines Ordners oder eines Mediums)
- in der Datenquellen-Verwaltung (auf der Ebene einer Datentabelle)



*Ab FirstSpirit-Version 4.1 kann an diese Funktion ein Arbeitsablauf, z. B. zum Löschen eines Objektes, gebunden sein (siehe Kapitel 3.2.9.7 Seite 111). Statt dem Dialog zur Bestätigung des Löschvorgangs öffnet sich in dem Fall ein Dialog zum Starten bzw. Weiterschalten eines Arbeitsablaufs.*

Über den Pfeil neben dem Löschen Symbol wird eine Liste aller Objekte angezeigt, die während der laufenden Sitzung gelöscht wurden. Durch Auswahl eines Objektes



kann das gelöschte Objekt oder der gelöschte Teilbaum wiederhergestellt werden (siehe Kapitel 3.2.9.3 und 3.2.9.6).



*Die Funktionen "Löschen" und "Wiederherstellen" können nur verwendet werden, wenn der Redakteur die dazu erforderlichen Rechte ("Löschen" und "Anlegen") auf den jeweiligen Objekten besitzt.*

Administratoren besitzen erweiterte Funktionen zum Löschen von Objekten und Teilbäumen (siehe Kapitel 3.2.9.2 und 3.2.9.5).

### 3.2.9.1 Löschen von Objekten

Zum Löschen einzelner Objekte wird das Objekt, beispielsweise ein Absatz, in der Baumansicht markiert. Anschließend kann über einen Klick auf das Icon "Löschen" (oder über die Taste "Entf") das markierte Objekt aus dem Projekt gelöscht werden.

Vor dem Löschen erfolgt eine Sicherheitsabfrage:

**Abbrechen**

Mit einem Klick wird das Löschen unterbrochen. Das markierte Element bleibt im Projekt erhalten, der Dialog wird geschlossen.

**OK**

Mit einem Klick wird das Löschen des markierten Objekts bestätigt. Das Objekt wird aus dem Projekt entfernt. Innerhalb der aktuellen Sitzung kann der Benutzer das gelöschte Objekt wiederherstellen, indem er die Funktion "Wiederherstellen" nutzt (siehe Kapitel 3.2.9.3).

Wird das zu löschende Objekt im Projekt noch verwendet, kann der Benutzer das ausgewählte Objekt nicht löschen. Die bestehenden Verwendungen für das Objekt werden angezeigt:



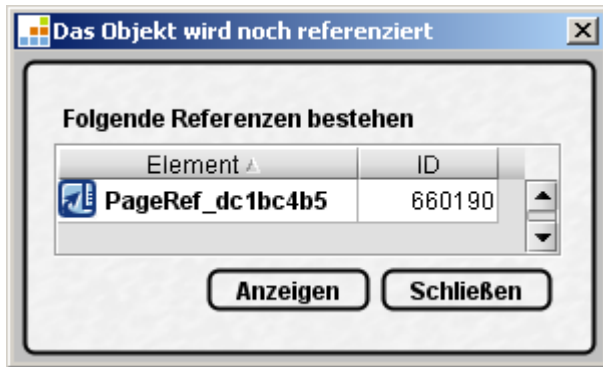


Abbildung 3-48: Anzeige der Referenzen für ein Objekt

**Anzeigen** Das Löschen noch verwendeter Objekte kann zu ungültigen Referenzen innerhalb des Projekts führen. Daher müssen vor dem Löschen eines Objekts sämtliche Verwendungen dieses Objekts gelöscht werden. Innerhalb der Tabelle kann der Benutzer eine Verwendung markieren und mit einem Klick auf den Button direkt zur markierten Verwendung wechseln und diese gegebenenfalls löschen.

**Schließen** Der Dialog wird geschlossen. Das markierte Element und alle Verwendungen bleiben im Projekt erhalten.

### 3.2.9.2 Erweiterte Funktionen für Administratoren

Besitzt der Redakteur Administrationsrechte innerhalb des Projekts, kann er auch Objekte löschen, die noch verwendet werden. In diesem Fall wird der folgende Dialog angezeigt:



Abbildung 3-49: Objekt trotz Verwendungen löschen

**Ja** Mit einem Klick wird das Objekt aus dem Projekt entfernt, obwohl es innerhalb des Projekts noch verwendet wird.



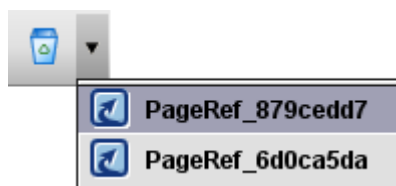


Verwendungen anzeigen

Mit einem Klick auf den Button werden alle Verwendungen des Objekts angezeigt, das zum Löschen markiert wurde.

### 3.2.9.3 Wiederherstellen von Objekten

**Über das Icon "Löschen":** Innerhalb der aktuellen Sitzung kann der Benutzer ein gelöscht Objekt wiederherstellen, indem er die Funktion "Wiederherstellen" nutzt, die über die Pfeiltaste des Icons "Löschen" aufgerufen wird.



**Abbildung 3-50: Wiederherstellung gelöschter Elemente über das Icon "Löschen"**

Die Funktion kann nur innerhalb der aktuellen Sitzung verwendet werden. Hat der Benutzer die aktuelle Sitzung beendet, kann die Löschaktion über die Funktion "Wiederherstellen" nicht wieder rückgängig gemacht werden.

**Über das Kontextmenü:** Es ist aber zu jedem Zeitpunkt möglich, gelöschte Objekte innerhalb der einzelnen Verwaltungsbereiche über das Kontextmenü wiederherzustellen. Dazu muss der Benutzer den Vaterknoten des gelöschten Elements in der Baumansicht markieren und dann über das Kontextmenü die Funktion "Gelöschte Objekte wiederherstellen" aufrufen (siehe Kapitel 4.3.3 Seite 133).

### 3.2.9.4 Löschen von Teilbäumen

Neben dem einfachen Löschen von Objekten unterstützt FirstSpirit auch das Löschen von Teilbäumen. Zum Löschen eines Teilbaums wird das Objekt, beispielsweise ein Ordner der Inhalte-Verwaltung, in der Baumansicht markiert. Anschließend kann über einen Klick auf das Icon "Löschen" (oder über die Taste "Entf") das markierte Objekt und alle untergeordneten Objekte aus dem Projekt gelöscht werden.

Analog zum Löschen von einzelnen Objekten erfolgt eine Sicherheitsabfrage:

Abbrechen

Mit einem Klick wird das Löschen unterbrochen. Der markierte Teilbaum bleibt im Projekt erhalten, der Dialog wird geschlossen.



**OK** Mit einem Klick wird das Löschen des markierten Teilbaums bestätigt. Alle Elemente des Teilbaums, die im Projekt nicht mehr verwendet werden, werden aus dem Projekt gelöscht. Innerhalb der aktuellen Sitzung kann der Benutzer die gelöschten Objekte wiederherstellen, indem er die Funktion "Wiederherstellen" nutzt (siehe Kapitel 3.2.9.6).

Werden Elemente, die innerhalb des Teilbaums zum Löschen ausgewählt wurden, noch im Projekt verwendet, können sie nicht gelöscht werden (vgl. Kapitel 3.2.9.1). Der nachfolgende Dialog zeigt die erfolgreichen und nicht erfolgreichen Löschaktionen auf dem Server an:

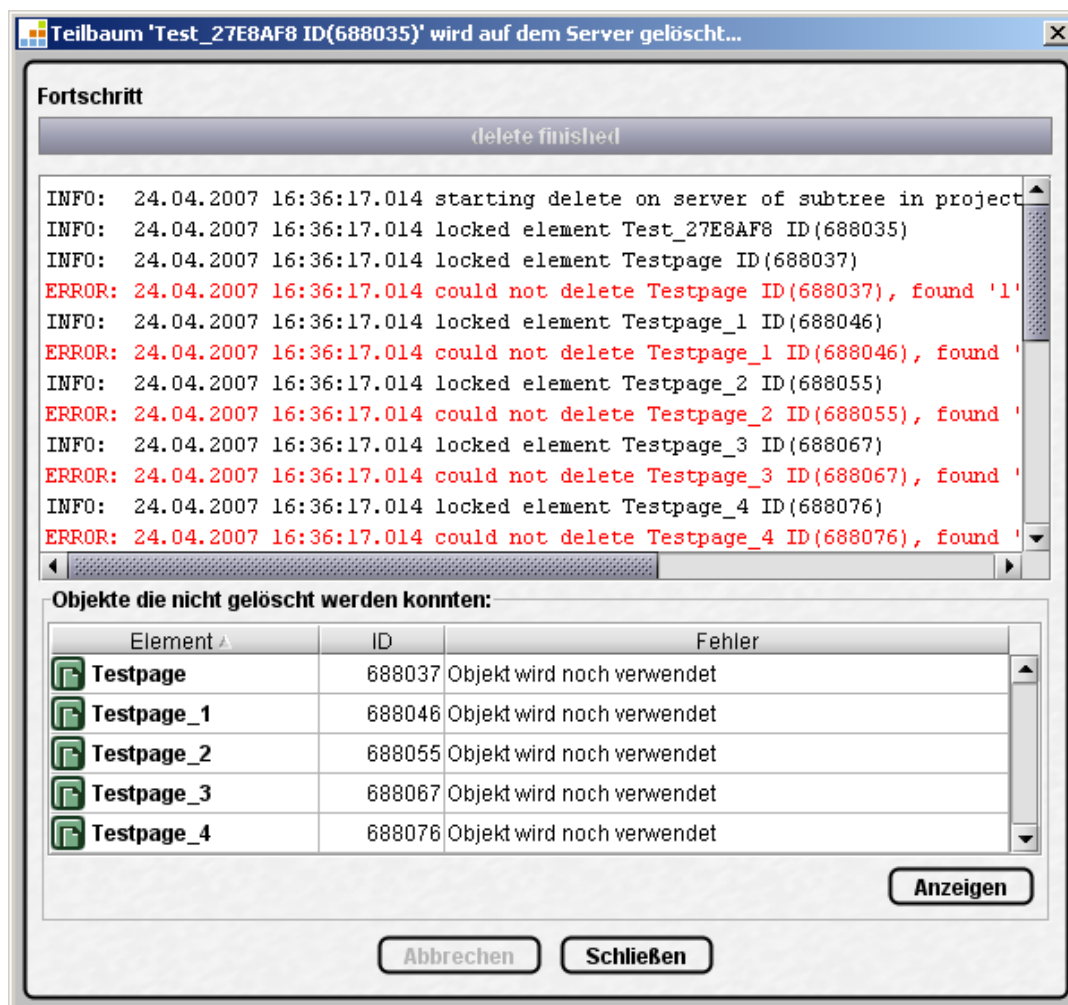


Abbildung 3-51: Löschen eines Teilbaums

Im oberen Fensterbereich wird der Status der ausgeführten Löschaktionen angezeigt. Elemente, die nicht mehr referenziert werden, werden vom Server gelöscht. Noch verwendete Elemente dürfen nicht gelöscht werden, daher wird in



diesem Fall ein Fehler angezeigt (rot hervorgehoben).

Wird ein Teilbaum gelöscht, in dem sich noch mindestens ein Objekt im Bearbeitungsmodus befindet, wird nur der Teil des Inhalts gelöscht, der nicht bearbeitet wird und die bearbeiteten Objekte sowie der Ordner selbst bleiben erhalten.

Alle Elemente des Teilbaums, die nicht gelöscht werden konnten, werden im unteren Fensterbereich aufgelistet. Diese Elemente und deren Vaterknoten bleiben im Projekt erhalten.

**Anzeigen** Wird ein nicht gelöscht Objekt in der Tabelle markiert, kann mit einem Klick auf den Button direkt zu diesem Objekt gewechselt werden.

### 3.2.9.5 Erweiterte Funktionen für Administratoren

Besitzt der Redakteur Administrationsrechte innerhalb des Projekts, kann er auch Objekte löschen, die noch verwendet werden. In diesem Fall wird der folgende Dialog angezeigt:



**Abbildung 3-52: Löschen eines Teilbaums (nur für Administratoren)**

**Löschen** Mit einem Klick werden alle Objekte des Teilbaums aus dem Projekt entfernt, unabhängig davon, ob sie innerhalb des Projekts noch verwendet werden. Dabei können ungültige Referenzen entstehen.

**Überspringen** Diese Funktion erfolgt analog zum Löschen von Objekten ohne Administrationsrechte. Dabei werden nur die Elemente des Teilbaums gelöscht, die im Projekt nicht mehr verwendet werden.

**Abbrechen** Mit einem Klick wird das Löschen unterbrochen. Der markierte Teilbaum bleibt im Projekt erhalten, der Dialog wird geschlossen.



### 3.2.9.6 Wiederherstellen von Teilbäumen innerhalb einer Sitzung

**Über das Icon "Löschen":** Innerhalb der aktuellen Sitzung ist das Wiederherstellen eines Teilbaums oder einzelner Elemente des Teilbaums über die Funktion "Wiederherstellen" nicht möglich (vgl. Kapitel 3.2.9.3).

**Über das Kontextmenü:** Es ist aber zu jedem Zeitpunkt möglich, gelöschte Objekte innerhalb der einzelnen Verwaltungsbereiche über das Kontextmenü wiederherzustellen. Dazu muss der Benutzer den Vaterknoten des gelöschten Elements in der Baumansicht markieren (auf oberster Ebene also den Wurzelknoten) und dann über das Kontextmenü die Funktion "Gelöschte Objekte wiederherstellen" aufrufen (siehe Kapitel 4.3.3 Seite 133).


### 3.2.9.7 Anbinden eines Arbeitsablaufs an die Funktion Löschen (ab V4.1)



*Diese Funktionalität ist erst ab FirstSpirit-Version 4.1 freigegeben.*

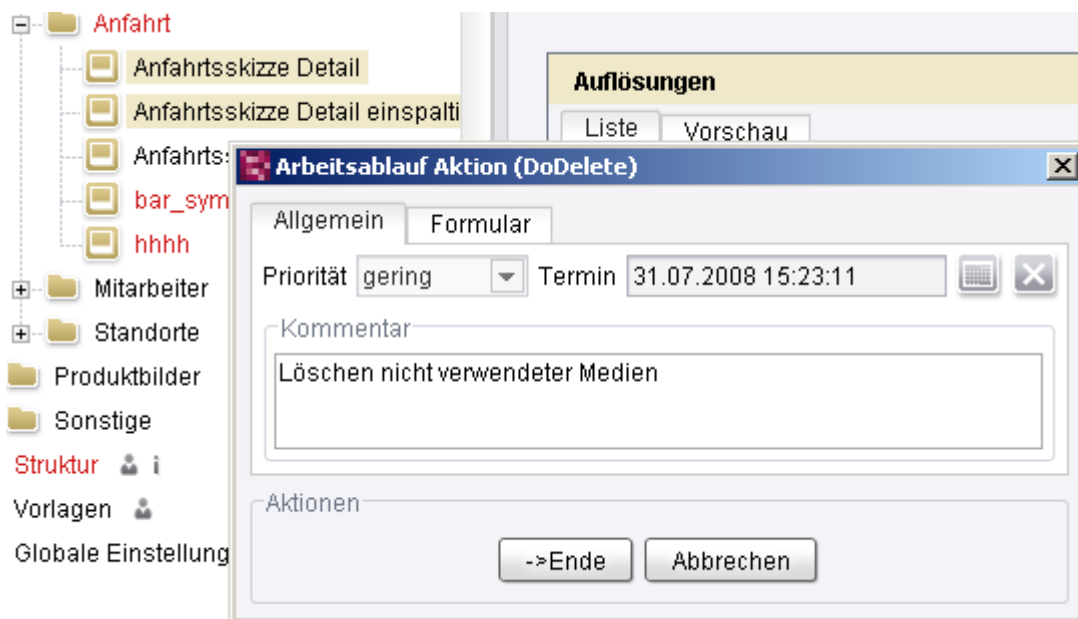
Für das Löschen von Elementen kann ein projektspezifischer Arbeitsablauf erstellt und direkt an die Bedienelemente zum Löschen von Elementen gebunden werden. Statt dem einfachen Löschen eines Objekts, beispielsweise einer Seite, kann über den Arbeitsablauf eine komplexere Löschfunktionalität bereitgestellt werden, beispielsweise das zusätzliche Löschen abhängiger Objekte einer Seite.

Die Konfiguration wird vom Projektentwickler festgelegt, innerhalb des Clients wird der Lösch-Arbeitsablauf dann über die bekannten Bedienelemente gestartet. Dazu stehen die folgenden Bedienelemente zur Verfügung:

- Element markieren und Taste <Entf> klicken
- Element markieren und den Kontextmenüeintrag "Löschen" ausführen
- Element markieren und das Icon  in der Iconleiste klicken

Analog zur Mehrfachselektion von Arbeitsabläufen (siehe Kapitel 12.2 Seite 464) kann auch das Löschen über einen Arbeitsablauf parallel auf einer Menge von Objekten ausgeführt werden:





**Abbildung 3-53: Löschen mehrerer Objekte über einen Arbeitsablauf**

Weitere Informationen zum Lösch-Arbeitsablauf befinden sich im *FirstSpirit Handbuch für Entwickler (Grundlagen)*.

### 3.2.10 Aufgabenliste ein-/ausblenden



**Abbildung 3-54: Aufgabenliste ein- bzw. ausblenden**

Mit dieser Funktion ist es möglich, die Aufgabenliste ein- oder auszublenden. (Die Aufgabenliste wird in Kapitel 11.1 ab Seite 350 ausführlich beschrieben!)

### 3.2.11 Drucken



**Abbildung 3-55: Drucken**



Ab FirstSpirit Version 4.1 kann die Druckfunktion nur noch über das Menü **Extras** aufgerufen werden (siehe Kapitel 3.1.5.17 Seite 97).



Mit der Druckfunktion ist es möglich, Teile der Baumstruktur im FirstSpirit JavaClient auszudrucken. Abhängig von der aktuellen Position in der Baumstruktur, wird immer alles, ab dem aktivierten Knoten in der Druckansicht angezeigt.

Diese Funktion ist nur in den Verwaltungen für Inhalte, Struktur und Globale Einstellungen aktiv.

### 3.2.11.1 Fenster Druckvorschau

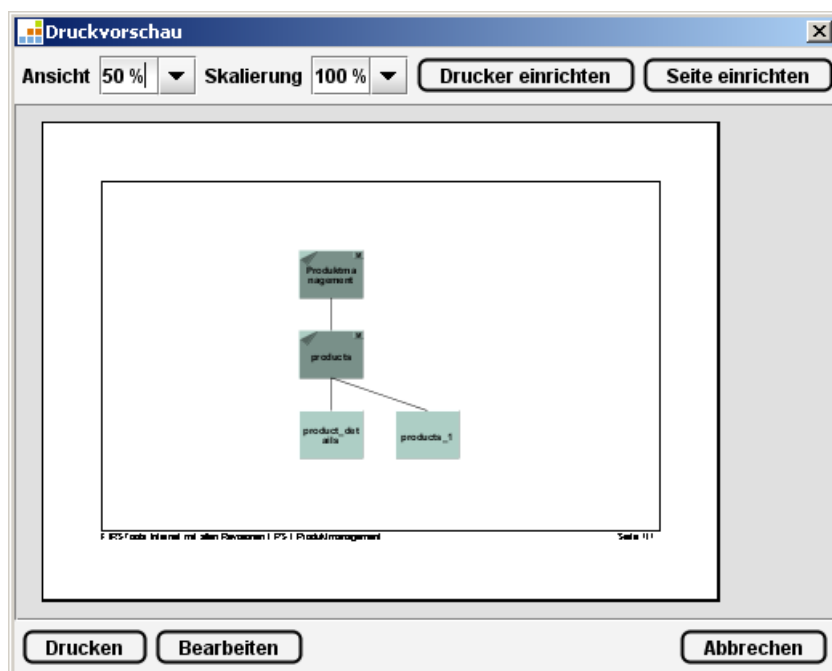


Abbildung 3-56: Druckvorschau

**Ansicht:** Hier kann eingestellt werden, in welcher Größe die Seiten in diesem Fenster angezeigt werden sollen. Bei entsprechend kleiner Darstellung können mehrere Seiten gleichzeitig angezeigt werden.

**Skalierung:** In diesem Feld kann die Größe der angezeigten Bauelemente auf dem Ausdruck gewählt werden.

#### **Drucker einrichten**

Durch einen Klick auf diesen Button öffnet sich ein Fenster, in dem einige Druckeinstellungen vorgenommen werden können.

#### **Seite einrichten**

Durch einen Klick auf diesen Button öffnet sich ein Fenster, in dem einige Einstellungen für die gedruckten Seiten vorgenommen werden können.



**Drucken** Ein Klick auf diesen Button startet den Druckvorgang

**Abbrechen** Ein Klick auf diesen Button bricht den Druckvorgang ab.

**Bearbeiten** Ein Klick auf diesen Button öffnet ein weiteres Fenster, in dem der ausgewählte Teilbaum eingeschränkt oder bestimmte Elemente hervorgehoben werden können:

### 3.2.11.2 Fenster Druckvorschau bearbeiten

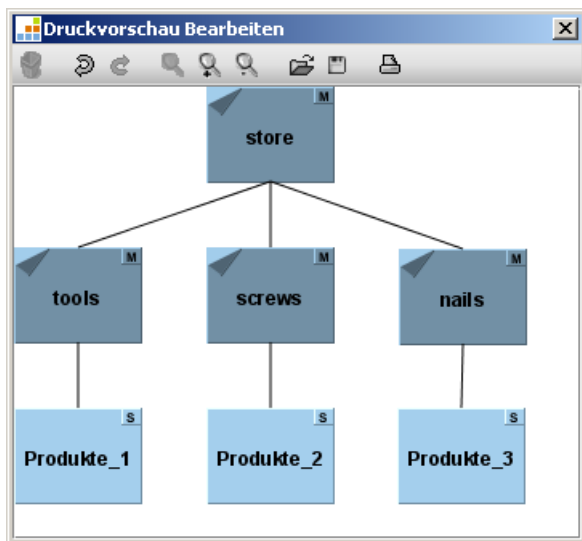


Abbildung 3-57: Druckvorschau bearbeiten

Löschen ausgewählter Elemente, mithilfe dieses Icons werden alle markierten Bauelemente aus der Druckvorschau entfernt.

Rückgängig, mithilfe dieses Icons kann eine Reihe vorgenommener Änderungen in der Druckvorschau rückgängig gemacht werden.

Wiederherstellen, mithilfe dieses Icons können rückgängig gemachte Änderungen wiederhergestellt werden.


Standardgröße 1:1, mithilfe dieses Icons können die Elemente in dem Bearbeitungsfenster wieder in Originalgröße dargestellt werden.


Vergrößern, mithilfe dieses Icons können die Elemente in dem Bearbeitungsfenster vergrößert dargestellt werden.


Verkleinern, mithilfe dieses Icons können die Elemente in dem



Bearbeitungsfenster verkleinert dargestellt werden.

 Vorschau von der Festplatte laden, mithilfe dieses Icons kann eine im Dateisystem des Rechners gespeicherte Druckvorschau geladen und bei Bedarf weiter bearbeitet werden.

 Vorschau auf der Festplatte speichern, mithilfe dieses Icons kann die aktuelle Druckvorschau im Dateisystem des Rechners gespeichert werden.

 Vorschau drucken, mithilfe dieses Icons gelangt man wieder zurück zum Fenster Druckvorschau.

### 3.2.11.3 Kontextmenü im Fenster Druckvorschau Bearbeiten

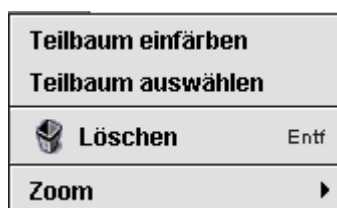


Abbildung 3-58: Kontextmenü im Fenster 'Druckvorschau bearbeiten'

**Teilbaum einfärben:** Nach Aktivierung dieser Funktion erscheint ein Farbschema, alle markierten Elemente werden mit der hier ausgewählten Farbe gekennzeichnet.

**Teilbaum auswählen:** Mithilfe dieser Funktion kann ein Bauelement inklusive aller darunter liegenden Elemente markiert werden, um z. B. diesen gesamten Teilbaum an eine andere Position in der Druckansicht zu verschieben.

**Löschen:** Durch Aktivierung dieser Funktion werden alle markierten Bauelemente aus der Druckvorschau entfernt.

**Zoom:** Mithilfe dieser Funktion kann die Darstellungsgröße der Elemente verändert werden.

### 3.2.12 Online-Hilfe



Abbildung 3-59: Öffnen der Online-Hilfe

Durch Aktivierung dieses Buttons öffnet sich eine PDF-Datei dieser Dokumentation. Je nach dem, in welcher Verwaltung man sich gerade befindet, wird direkt das





entsprechende Kapitel der Dokumentation angezeigt.

### 3.3 Suchdialog (ab V4.2)

Der Suchdialog wurde in FirstSpirit Version 4.2 deutlich erweitert und wird über das Eingabefeld im oberen, linken Bereich des JavaClients geöffnet:

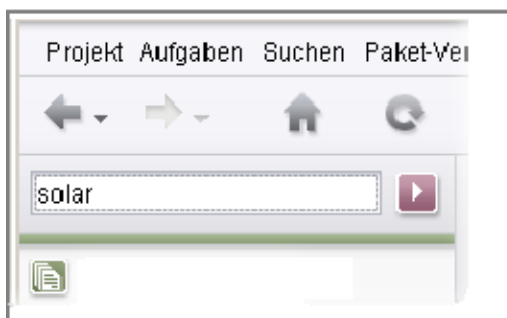


Abbildung 3-60: Neuer Suchdialog für die Schnell-Text-Suche

Nach Eingabe eines Suchbegriffs und dem Starten der Suche werden die Suchergebnisse im Register "Suche" dargestellt:

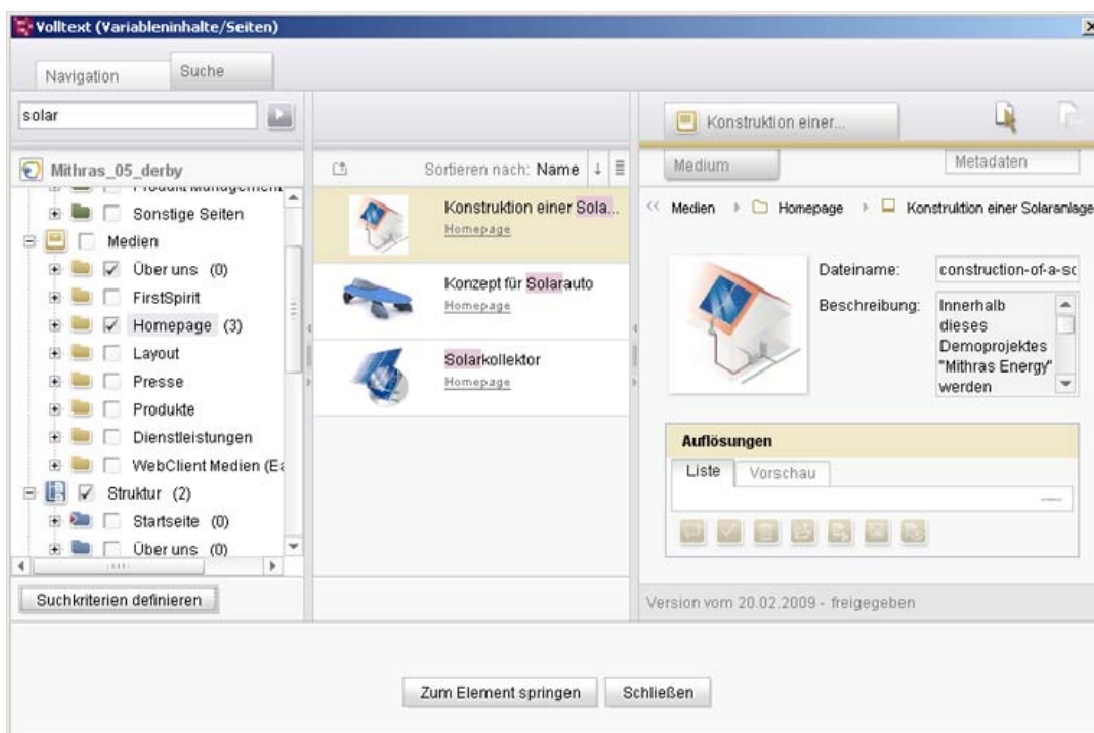



Abbildung 3-61: Darstellung der Suchergebnisse



Der linke Bereich zeigt die Verwaltungsbereiche und einzelne Ordner mit der Anzahl der gefundenen Suchergebnisse an, z. B.   **Homepage** (3), der mittlere Bereich die Ergebnisse, die den angegebenen Suchkriterien entsprechen, und der rechte Bereich, die Inhalte des aktuell selektierten Objekts. Der eingegebene Suchbegriff wird in den jeweiligen Fundstellen im mittleren Bereich hervorgehoben.

Zusätzlich zur Volltextsuche nach einem bestimmten Suchbegriff ist eine Filterung der Suchergebnisse (z. B. nach Bearbeiter oder Bearbeitungszeitraum) vorgesehen. Diese Suchkriterien können über den Button "Suchkriterien definieren" definiert werden.

Diese Funktionalitäten sind bereits aus den Medien-Auswahldialogen bekannt, die mit FirstSpirit Version 4.1 eingeführt wurden (siehe Kapitel 11.8 Seite 398).

Der Suchdialog ist in FirstSpirit Version 4.2 nicht mehr modal, das bedeutet, der Redakteur kann im JavaClient weiterarbeiten, ohne den Suchdialog zuvor zu schließen. Damit bieten sich neue Möglichkeiten für das redaktionelle Arbeiten. Über den neuen Suchdialog wird beispielsweise ein Drag & Drop der Suchergebnisse in den JavaClient unterstützt. Der Redakteur kann so beispielsweise ein Medium direkt aus dem Suchdialog in die Bildeingabekomponente eines Arbeitsbereichs ziehen (siehe Kapitel 11.4 Seite 355).

### 3.4 Zentrale Fehlersammlung und Systemreport (ab V4.2)

Mit FirstSpirit Version 4.2 wird eine neue Infrastruktur zur Sammlung von Fehlern und Exceptions bereitgestellt.

Dazu wird im linken unteren Bereich des JavaClients ein Loader-Icon eingeblendet, das kontinuierlich die Datenübertragung beim redaktionellen Arbeiten anzeigt. Beim Auftreten einer Exception wird ein kleines Ausrufezeichen im Icon angezeigt. Weitere Informationen zum aufgetretenen Fehler können dann mit einem Klick auf das Icon angefordert werden. Es öffnet sich ein Informationsdialog mit einer Übersicht der aktuellen Exception (Register "Fehlerereignisse"). Mit einem Klick auf den Link "Details anzeigen" kann der vollständige Stacktrace der Exception eingeblendet werden. Nach dem Schließen des Dialogs oder beim Markieren als "gelesen" werden die Exceptions auf das Register "Fehlerhistorie" verschoben. Die Anzahl der Exceptions wird in Klammern auf dem jeweiligen Register angezeigt.



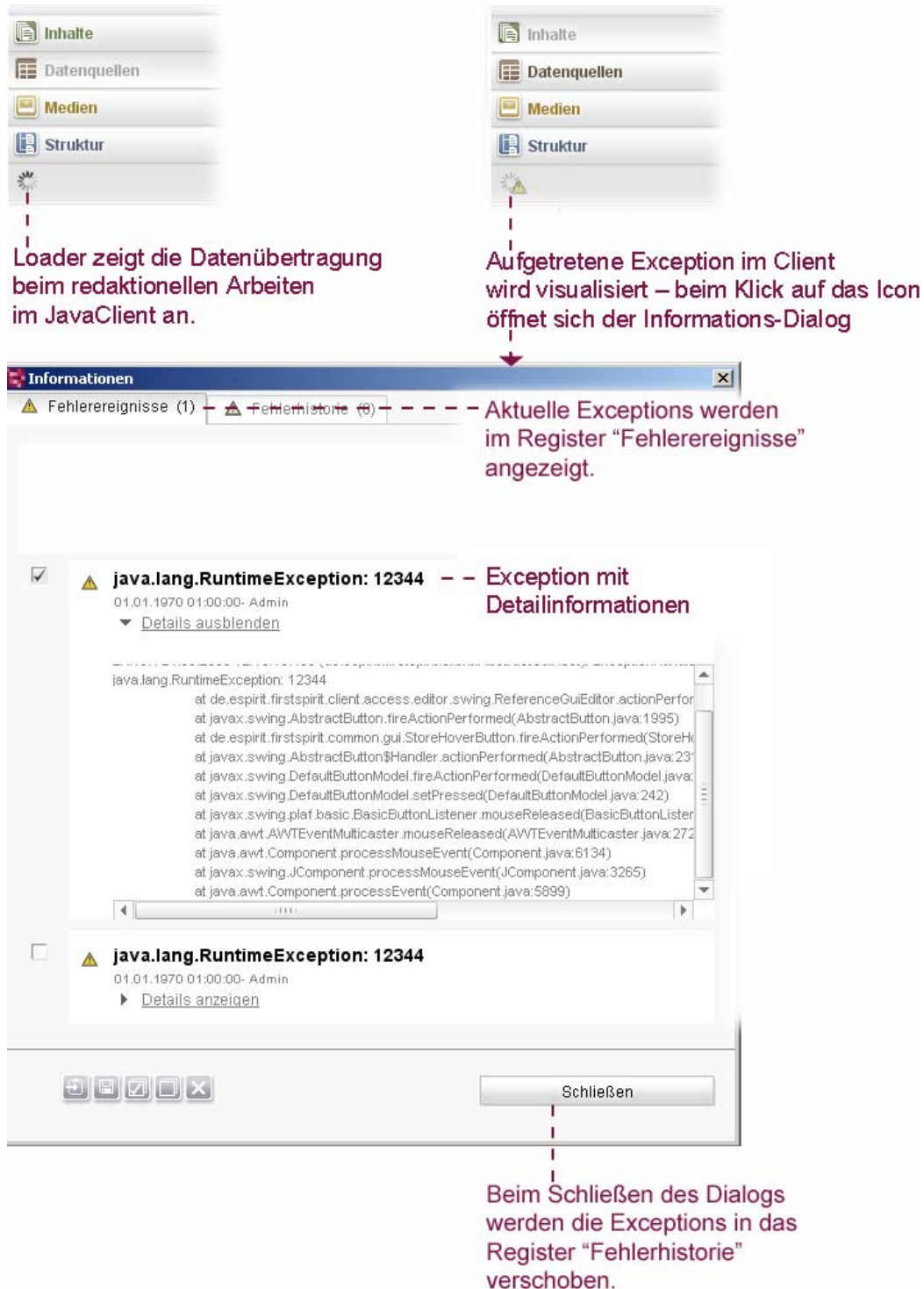


Abbildung 3-62: Zentrale Fehlersammlung im FirstSpirit JavaClient

Innerhalb des Informations-Dialogs können über die Checkboxes eine oder mehrere Fehlermeldungen selektiert werden.





Selektierte Elemente in die Zwischenablage kopieren, mithilfe dieses Icons werden die Fehlermeldungen der markierten Elemente in die Zwischenablage übertragen und können anschließend in anderen Text-Programmen weiterbearbeitet werden.



Report erstellen, mithilfe dieses Icons kann von den markierten Elementen des Registers ein System-Report in HTML-Format erzeugt werden. Neben den Informationen zur Exception enthält ein solcher Report weiterführende Informationen, die relevant für die Reproduktion des Fehlers sein können:

- Projekteinstellungen,
- Betriebssystem- und Serverkonfiguration,
- JavaClient-Konfiguration (beispielsweise Einstellungen zur integrierten Vorschau und zur verwendeten Browser-Engine),
- Objekt (technische und redaktionelle Informationen, vgl. Kapitel 4.4.10 Seite 140)

## FirstSpirit System-Bericht

20. Mai 2009, 10:50 Uhr  
Benutzer: Rudi Redakteur

### Kommentar:

Lorem Ipsum dolor sit amet. Lorem Ipsum dolor sit amet. Lorem Ipsum dolor sit amet. Lorem Ipsum dolor sit amet. Lorem Ipsum dolor sit amet. Lorem Ipsum dolor sit amet. Lorem Ipsum dolor sit amet. Lorem Ipsum dolor sit amet.

### Übersicht

#### [Systeminformationen](#)

[Allgemein](#)  
[Projekt & Nutzer](#)  
[Client-Konfiguration](#)

#### [Objektinformationen](#)

[Redaktionell](#)  
[Technisch](#)

#### [Fehlermeldungen](#)

[20.05.2009 - 10:58: Es ist eine NullPointerException aufgetreten](#)  
[20.05.2009 - 08:27: Es ist eine OutOfBounceException aufgetreten](#)  
[20.05.2009 - 04:50: Die Kommunikation zur Datenbank ist fehlgeschlagen](#)

### Systeminformationen


#### Allgemein


FirstSpirit Version	4.2.16
Lizensiert für	e-spirit
Server	localhost:42188 (Socket)
Server Version	4.2.16
Java Version	1.6.0_13 32bit Sun Microsystems Inc.
Betriebssystem	Windows XP 5.1 x86
Speicher	20,70 von 198,50 MByte belegt
Projektladezeit	7,28 s 11,24 KByte/s


### Abbildung 3-63: Generierter System-Report (Ausschnitt)




 Alle selektieren, mithilfe dieses Icons können alle Elemente des Registers selektiert werden.

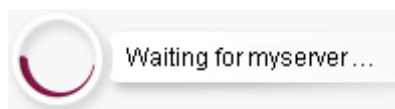
 Alle deselektieren, mithilfe dieses Icons kann die Auswahl aller Elemente des Registers aufgehoben werden.

 Selektierte Elemente als gesehen markieren, mithilfe dieses Icons werden die markierten Elemente auf das Register "Fehlerhistorie" verschoben.

 Selektierte Einträge entfernen, mithilfe dieses Icons werden die markierten Elemente aus dem Informationsdialog entfernt. Sie werden beim nächsten Öffnen nicht mehr angezeigt.

**Schließen**, wurde eine Exception nicht über das Icon  entfernt, bleibt sie beim Schließen des Fehlerdialogs über die entsprechende Schaltfläche innerhalb der aktuellen Benutzersitzung erhalten und wird beim nächsten Öffnen des Infodialogs im Register "Fehlerhistorie" angezeigt.

AB V4.2R4 kommt ein neues Lade-Icon zum Einsatz, z. B. in der Integrierten Vorschau:



Zusätzlich wird die Vorschau abgeschwächt dargestellt.

Auch in der linken unteren Ecke, in der auch auftretende Fehlermeldungen angezeigt werden, wird dieses Icon verwendet. Tritt eine Fehlermeldung auf, wird diese nun in einer Art Sprechblase dargestellt, das Lade-Icon erhält ein Ausrufungszeichen und eine Zahl, die die Anzahl der vorhandenen Fehlermeldungen darstellt:



**Abbildung 3-64: Fehlermeldung in 4.2R4**

Mit einem Klick auf "Details anzeigen" kann wie gewohnt der Dialog mit der bzw. den



vollständigen Fehlermeldung/en geöffnet werden.







## 4 Inhalte-Verwaltung des JavaClient



### Inhalte-Verwaltung

Die Inhalte-Verwaltung dient der Pflege der redaktionellen Inhalte. Hier werden vom Redakteur Seiten und Absätze mit redaktionellen Inhalten angelegt, die später mit der Struktur und dem Layout aus der Struktur- und der Vorlagen-Verwaltung verknüpft werden. Die Inhalte werden über Standard-Eingabeelemente, beispielsweise eine Textbox oder eine Bildeingabekomponente, in die Seiten bzw. Absätze eingepflegt. Das Layout wird dabei individuell für jedes Projekt über Seiten- bzw. Absatzvorlagen aus der Vorlagen-Verwaltung vorgegeben und ist nicht Aufgabe des Redakteurs.

**Innerhalb der Inhalte-Verwaltung können folgende Elemente angelegt werden:**

-  Ordner zur Strukturierung der Seiten. Sinnvoll ist in den meisten Fällen eine Übernahme der Ordnerstruktur aus der Struktur-Verwaltung.
-  Seiten
-  Absätze / Datenquellen
-  Absatzreferenzen

### 4.1 ‚Drag & Drop‘ in der Inhalte-Verwaltung



*Im Folgenden werden die Drag & Drop-Funktionalitäten bis FirstSpirit Version 4.1 einschließlich beschrieben. Eine ausführliche Dokumentation der erweiterten Drag & Drop-Funktionalitäten ab FirstSpirit Version 4.2 befindet sich in Kapitel 11.4 Seite 355.*

#### 4.1.1 Verschieben per ‚Drag & Drop‘

Ordner, Seiten und Absätze können innerhalb der Inhalte-Verwaltung mithilfe der Maus per "Drag & Drop" verschoben werden (erkennbar durch ein kleines Rechteck am Mauszeiger).

Beim Verschieben von Absätzen ist zu beachten, dass die Referenznamen von Absätzen und Absatzreferenzen innerhalb einer Seite immer eindeutig sein müssen. Kommt es durch Verschieben eines Absatzes zu einem doppelten Referenznamen,



dann wird der Referenzname automatisch eindeutig gemacht.

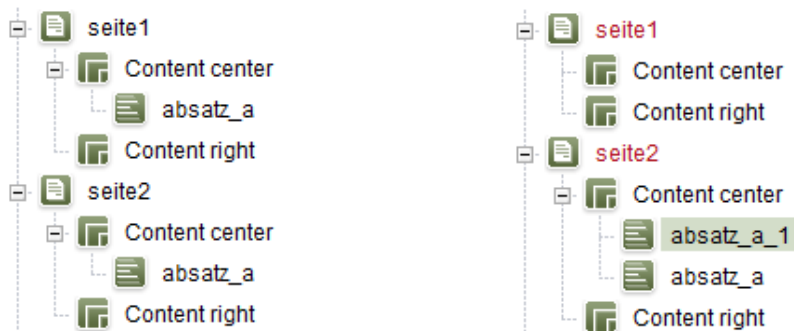





Abbildung 4-1: Beispiel - Verschieben eines Absatzes mit gleichem Referenznamen



Ist die Funktion "Verschiebeoperationen bestätigen" im Menü "Extras" aktiviert, muss für jedes Verschieben eine Sicherheitsabfrage bestätigt werden (siehe Kapitel 3.1.5.2, Seite 87). Dies gilt allerdings nicht für Ordner oder Seiten, die aus der Inhalte-Verwaltung in die Struktur-Verwaltung gezogen werden, um so neue Menüebenen bzw. Seitenreferenzen zu erstellen.

Das Verschieben von Absätzen ist nur möglich, wenn kein anderer Benutzer die Seite gerade bearbeitet.

#### 4.1.2 Kopieren per ‚Drag & Drop‘

Weiterhin ist es in der Inhalte-Verwaltung möglich, Seiten , Absätze  und Absatzreferenzen  mithilfe der Maus und gleichzeitig gedrückter Strg-Taste zu kopieren (gekennzeichnet durch ein kleines Plus am Mauszeiger).

Beim Kopieren von Absätzen ist zu beachten, dass die Referenznamen von Absätzen und Absatzreferenzen innerhalb einer Seite immer eindeutig sein müssen. Kommt es durch Kopieren eines Absatzes zu einem doppelten Referenznamen, dann wird der Referenzname automatisch eindeutig gemacht.





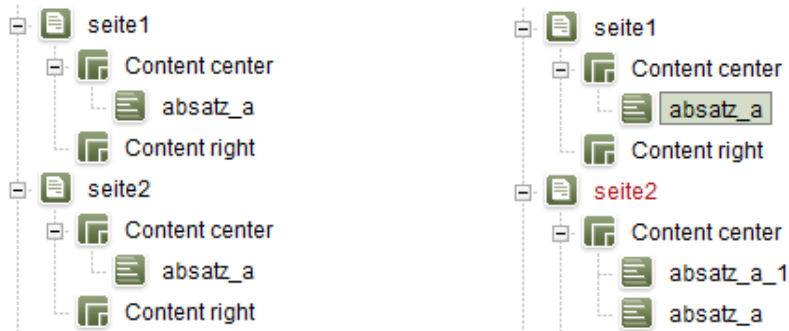



Abbildung 4-2: Beispiel - Kopieren eines Absatzes mit gleichem Referenznamen



Bei "Drag & Drop" (verschieben, kopieren) von Knoten in der Inhalte-Verwaltung muss der Benutzer die erforderlichen Rechte besitzen. Andernfalls erscheint eine Fehlermeldung "Die Aktion kann nicht ausgeführt werden (fehlende Rechte)!"

### 4.1.3 Absatzreferenzen anlegen

Absatzreferenzen werden angelegt, indem der Absatz , der referenziert werden soll ("Quellabsatz"), bei gleichzeitiger Betätigung der SHIFT- und der Strg-Taste mit der Maus verschoben wird (gekennzeichnet durch einen kleinen Pfeil an der Maus).



Für Datenquellen können keine Absatzreferenzen angelegt werden.

Sind **Metadaten** im Quellabsatz vorhanden, werden diese ab FirstSpirit Version 4.2.213 in die Absatzreferenz übernommen. Es können keine Metadaten definiert werden. Vor Version 4.2.213 wurden keine Metadaten übernommen, oder – falls vorhanden – Vorgabewerte (siehe Kapitel 11.10 ab Seite 425), die der Projektentwickler für die jeweilige Eingabekomponente definiert hat. Zur Auswertung von Metadaten siehe auch Kapitel 11.3 Seite 354.



## 4.2 Allgemeine Kontextmenüs der Inhalte-Verwaltung

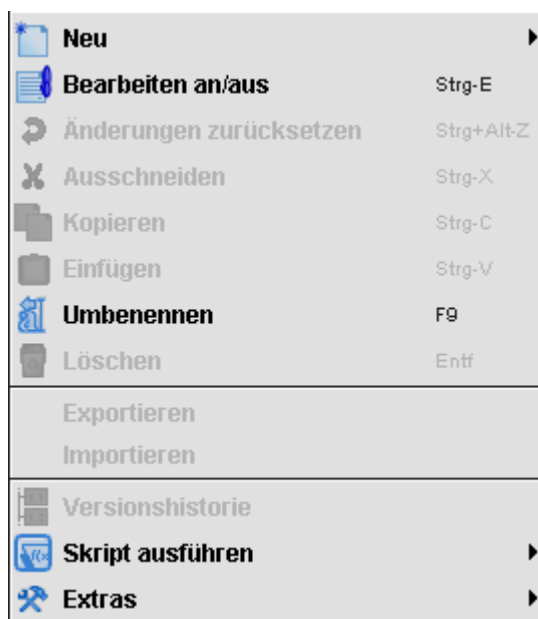



Abbildung 4-3: Kontextmenü – Allgemeine Funktionen der Inhalte-Verwaltung

In den folgenden Kapiteln werden die Kontextmenüs der Inhalte-Verwaltung beschrieben:

1. Alle Kontextmenüs sind nach dem gleichen Schema strukturiert:
  - im obersten Bereich befinden sich allgemeine Funktionalitäten
  - anschließend folgen spezifische Funktionen für den ausgewählten Knoten
  - im unteren Bereich befinden sich Verwaltungsfunktionen, die in der Regel nur von Projektadministratoren benötigt werden. Diese können durch den normalen Benutzer meist nicht ausgeführt werden und sind daher "grau" dargestellt.
2. Um ein Kontextmenü aufzurufen, wird ein Objekt, beispielsweise ein Ordner oder eine Seite, in der Baumansicht der linken Bildschirmhälfte markiert und dann mit einem Klick auf die rechte Maustaste oder über die Anwendungstaste  (sofern vorhanden) das Kontextmenü zu diesem Knoten geöffnet. Mit einem Klick der linken Maustaste kann der gewünschte Menüpunkt ausgewählt werden.
3. Deaktivierte Menüpunkte werden "grau" dargestellt. In diesem Fall steht die Funktionalität dem Benutzer nicht zur Verfügung. Mögliche Gründe dafür sind:



- das Objekt wird momentan durch einen anderen Redakteur bearbeitet
- der Status des aktuellen Objekts
- dem Benutzer fehlen die Rechte, um eine bestimmte Aktion ausführen zu können.

## 4.2.1 Neu

Über den Kontextmenüeintrag "Neu" können neue Objekte in das Projekt eingefügt werden. Die zur Verfügung stehende Auswahl ist abhängig vom Objekttyp, auf dem das Kontextmenü aufgerufen wurde:

### 4.2.1.1 Neu: Wurzelknoten und Ordner

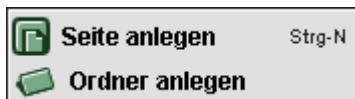


Abbildung 4-4: Auswahl auf Ebene des Wurzelknotens oder eines Ordners

**Neu – Seite anlegen:** Mithilfe dieser Funktion wird eine neue Seite an der aktuellen Position in der Inhalte-Verwaltung angelegt. Nach dem Klicken öffnet sich ein Fenster, in dem alle zur Verfügung stehenden Seitenvorlagen angezeigt werden.

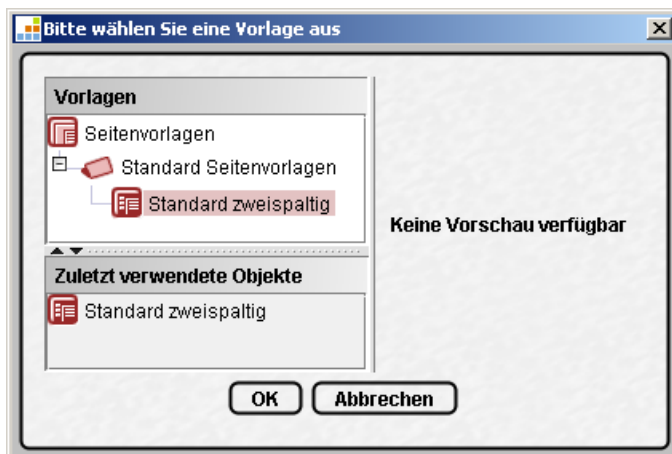


Abbildung 4-5: Neu – Seite auswählen

Die gewünschte Seitenvorlage muss lediglich aus der Baumstruktur ausgewählt und die Auswahl durch  bestätigt werden. Unterhalb der Baumstruktur befindet sich noch eine Liste der zuletzt verwendeten Seitenvorlagen des jeweiligen Benutzers, dadurch soll das Wiederfinden häufig verwendeter Vorlagen erleichtert werden.



Anschließend muss lediglich noch ein Name für die neue Seite vergeben werden.

**Neu – Ordner anlegen:** Zur besseren Übersicht sollten nicht alle Seiten untereinander aufgelistet sondern in inhaltlich zueinander gehörenden Ordnern abgelegt werden. Diese Ordner können wie z. B. im Windows Explorer hierarchisch angeordnet werden. Mithilfe dieser Funktion kann ein neuer Ordner in die Baumstruktur eingefügt werden. Nach dem Klicken öffnet sich ein Fenster für die Eingabe des Ordernamens.

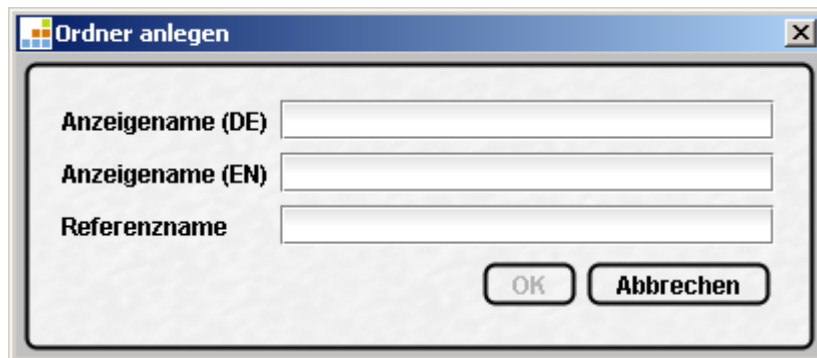


Abbildung 4-6: Neu – Ordner anlegen

Für jede vom Projektadministrator definierte Redaktionssprache kann ein **sprachabhängiger Anzeigename** für den neuen Ordner vergeben werden. Abhängig von der Einstellung im Menü "Extras – Bevorzugte Anzeigesprache anzeigen", ab FirstSpirit Version 4.2 "Ansicht – Bevorzugte Anzeigesprache", (siehe Kapitel 3.1.4.2 Seite 77) werden dann entweder die Anzeigenamen oder der Referenzname in der Baumansicht angezeigt. Das Feld Referenzname wird automatisch mit dem Wert gefüllt, der vom Redakteur für den ersten Anzeigename eingefügt wird, kann aber (bis zum initialen Anlegen des Objekts) geändert werden. Der Referenzname darf keine Leerzeichen oder Sonderzeichen enthalten. Bei der automatischen Befüllung des Felds wird das entsprechend berücksichtigt.



*Das Feld Referenzname wird nur angezeigt, wenn diese Einstellung vom Projektadministrator entsprechend konfiguriert wurde.*





Ab FirstSpirit Version 4.2R4 kann der Administrator Regeln angeben, wodurch Sonderzeichen in Referenznamen automatisch in gültige Zeichen umgeformt werden. Die Umwandlung erfolgt direkt bei der Eingabe beim Anlegen eines FirstSpirit-Objekts oder beim Ändern eines Referenznamens (Kontextmenü "Extras" / "Referenznamen ändern"). Sonderzeichen, für die der Administrator keine Ersetzungsregel angegeben hat, können nicht in das Feld "Referenzname" eingegeben werden.

#### 4.2.1.2 Neu: Seite

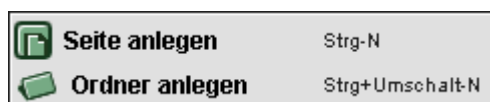


Abbildung 4-7 Auswahl auf Ebene einer Seite

**Neu – Seite anlegen:** Mithilfe dieser Funktion wird eine neue Seite an der aktuellen Position in der Inhalte-Verwaltung angelegt. Nach dem Klicken öffnet sich ein Fenster, in dem alle zur Verfügung stehenden Seitenvorlagen angezeigt werden. (Siehe hierzu Abbildung 4-5: Neu – Seite auswählen auf Seite 126.) Die gewünschte Seitenvorlage muss lediglich aus der Baumstruktur ausgewählt und die Auswahl durch  bestätigt werden. Unterhalb der Baumstruktur befindet sich noch eine Liste der zuletzt verwendeten Objekte des jeweiligen Benutzers, dadurch soll das Wiederfinden häufig verwendeter Objekte erleichtert werden. Anschließend muss noch ein Name für die neue Seite angegeben werden.

**Neu – Ordner anlegen:** Mithilfe dieser Funktion kann ein neuer Ordner in die Baumstruktur eingefügt werden. Nach dem Klicken öffnet sich ein Fenster für die Eingabe des Ordernamens. (Siehe hierzu Abbildung 4-6: Neu – Ordner anlegen auf Seite 127.)

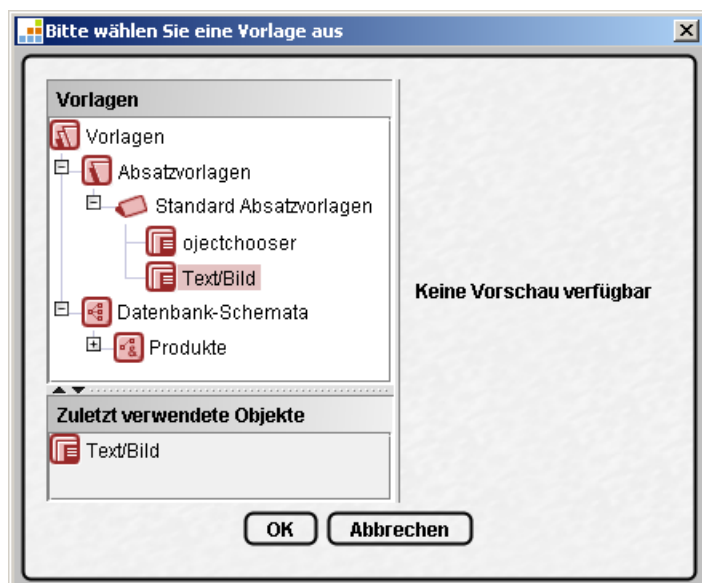
#### 4.2.1.3 Neu: Inhaltsbereich, Absatz und Datenquelle



Abbildung 4-8: Auswahl auf Ebene eines Inhaltsbereichs oder eines Absatzes

**Neu – Absatz einfügen:** Mithilfe dieser Funktion wird ein neuer Absatz in den Inhaltsbereich einer Seite eingefügt. Nach dem Klicken öffnet sich ein Fenster, in dem alle Absatzvorlagen, die für die aktuelle Seite erlaubt sind, angezeigt werden.





**Abbildung 4-9: Neu – Absatz-/Tabellenvorlage auswählen**

Die gewünschte Absatz- oder Tabellenvorlage muss lediglich aus der Baumstruktur ausgewählt und die Auswahl durch  bestätigt werden. Unterhalb der Baumstruktur befindet sich noch eine Liste der zuletzt verwendeten Absatzvorlagen des jeweiligen Benutzers, dadurch soll das Wiederfinden häufig verwendeter Vorlagen erleichtert werden.

Wird diese Funktion auf einem Inhaltsbereich aufgerufen und enthält dieser Inhaltsbereich bereits weitere Absätze, dann wird der neue Absatz immer automatisch an die erste Position, das heißt vor allen anderen Absätzen eingefügt.

Wird diese Funktion auf einem Absatz oder einer Datenquelle aufgerufen, dann wird der neue Absatz immer hinter dem ausgewählten Absatz eingefügt.

Wurde ein neuer Absatz eingefügt, so wird für die Seite, in der sich der Absatz befindet, automatisch der Bearbeitungsmodus aktiviert. Auf diese Weise können direkt Inhalte eingefügt werden.

Für neu eingefügte Absätze wird automatisch der Anzeigename (der Standard-Redaktionssprache) der gewählten Absatzvorlage übernommen. Der Referenzname wird aus dem Anzeigenamen gebildet und ebenfalls automatisch gesetzt. Dabei werden ungültige Zeichen (z. B. Sonderzeichen, Leerzeichen, Grossbuchstaben) aus dem Referenznamen entfernt. Da der Referenzname innerhalb einer Seite eindeutig sein muss, wird dieser Wert automatisch durch Anhängen einer Nummerierung eindeutig vergeben.



#### 4.2.2 Bearbeiten an/aus

Mithilfe dieser Funktion wird der Bearbeitungsmodus für den ausgewählten Knoten aktiviert. An diesem Objekt kann dann kein anderer Redakteur mehr Änderungen durchführen.

Durch wiederholtes Aufrufen dieser Funktion wird der Bearbeitungsmodus wieder deaktiviert, d.h. der Ansichtsmodus ist wieder aktiv.

#### 4.2.3 Änderungen zurücksetzen

Mithilfe dieser Funktion können Änderungen rückgängig gemacht werden, die während des aktuellen Bearbeitungsvorgangs vorgenommen und noch nicht gespeichert worden sind.

#### 4.2.4 Ausschneiden

Mithilfe dieser Funktion wird das aktuelle Objekt aus der Baumstruktur ausgeschnitten und im Zwischenspeicher abgelegt. Es kann an anderer Stelle wieder in die Baumstruktur eingefügt werden.

#### 4.2.5 Kopieren

Mithilfe dieser Funktion wird eine Kopie des aktuellen Objektes erzeugt und im Zwischenspeicher abgelegt. Kopien können erzeugt werden von Seiten und Absätzen.

#### 4.2.6 Einfügen

Mithilfe dieser Funktion wird der Inhalt des Zwischenspeichers an der aktuellen Position der Baumstruktur eingefügt. Diese Funktion ist nur dann aktiv, wenn sich Daten im Zwischenspeicher befinden, die an der aktuellen Position eingefügt werden dürfen.

#### 4.2.7 Umbenennen

Mit dieser Funktion ist es möglich, den Namen des aktuellen Objektes in der Baumstruktur des FirstSpirit JavaClient zu verändern. Nach Aufruf der Funktion öffnet sich ein Fenster mit dem bisherigen Objektamen, dieser kann nun geändert



werden.



*Beim Umbenennen von Absätzen ist es neben den Anzeigenamen auch möglich, den Referenznamen des Absatzes zu ändern. Da es unterhalb einer Seite keine gleichnamigen Absätze geben darf, wird bei einem Konflikt die Feldbeschriftung "Referenzname" in roter Schrift dargestellt und der OK-Button wird inaktiv, der Name kann also nicht mehr gespeichert werden.*

#### 4.2.8 Löschen

Mit dieser Funktion ist es möglich, das aktuelle Objekt in der Baumstruktur des FirstSpirit JavaClient zu löschen. Versehentliches Löschen wird durch eine Sicherheitsabfrage unterbunden.



*Ab FirstSpirit-Version 4.1 kann an diese Funktion ein Arbeitsablauf, z. B. zum Löschen von Objekten, gebunden sein (siehe Kapitel 3.2.9.7 Seite 111). Statt dem Dialog zur Bestätigung des Löschvorgangs öffnet sich in dem Fall ein Dialog zum Starten bzw. Weiterschalten eines Arbeitsablaufs.*

#### 4.2.9 Versionshistorie

Es öffnet sich ein Fenster, in dem alle alten Versionen des aktuellen Objektes aufgelistet sind. Eine genaue Dokumentation zu der Versionshistorie in der Inhalte-Verwaltung siehe Kapitel 11.12.3 ab Seite 445.

#### 4.2.10 Arbeitsablauf

Ist auf dem ausgewählten Objekt noch kein Arbeitsablauf aktiv, dann werden unter diesem Menüpunkt alle Arbeitsabläufe aufgelistet, die im Rechte-System für diesen Knoten in der Baumstruktur definiert wurden. Der benötigte Arbeitsablauf kann unter diesem Menüpunkt gestartet werden.

Ist bereits ein Arbeitsablauf für das ausgewählte Objekt aktiv, dann kann er unter diesem Menüpunkt weitergeschaltet werden.

Eine ausführliche Dokumentation von Arbeitsabläufen befindet sich in Kapitel 12 ab Seite 463.





#### 4.2.11 Skript ausführen

Unter diesem Menüpunkt werden alle Skripte aufgelistet, die an dieser Position im JavaClient aufgerufen werden können. Mit Skripten ist es möglich, vorprogrammierte Aktionen oder Berechnungen ausführen zu lassen.

### 4.3 Spezielle Kontextmenüs der Inhalte-Verwaltung



**Abbildung 4-10: Kontextmenü – Spezielle Funktionen auf Ordner Ebene**

#### 4.3.1 Exportieren (auf Ordner- und Seitenebene)

Diese Funktion steht nur Administratoren zur Verfügung.

Mithilfe dieser Funktion kann der ausgewählte Ordner oder die ausgewählte Seite mit allen benötigten Informationen auf die Festplatte exportiert werden, um sie später in einem anderen Projekt wieder importieren zu können. Es öffnet sich ein Fenster mit der Dateistruktur des Rechners, um einen geeigneten Speicherort für den Export festlegen zu können.



*Die "Exportieren"-Funktion ist eine clientseitige Funktion und stellt daher bei großen Datenmengen erhebliche Anforderungen an den Hauptspeicher des Client-Systems. Sie sollte daher nur für den Export von kleineren Datenmengen verwendet werden.*

#### 4.3.2 Importieren (auf Wurzel-, Ordner- und Seitenebene)

Mithilfe dieser Funktion kann eine Exportdatei mit allen benötigten Informationen wieder in das Projekt importiert werden. Es öffnet sich ein Fenster mit der Dateistruktur des Rechners, um die gewünschte Exportdatei auswählen zu können.





Die Importieren-Funktion ist auf der Wurzelebene erst ab FirstSpirit-Version 4.1 möglich.

### 4.3.3 Gelöschte Objekte wiederherstellen (auf Wurzel-, Seiten-, Inhaltsbereichs- und Ordner Ebene)

Die Funktion Gelöschte Objekte wiederherstellen kann sowohl auf Wurzel-, Seiten-, Inhaltsbereichs- als auch auf Ordner Ebene aufgerufen werden. Wurde irrtümlich ein Ordner, eine Seite oder ein Absatz aus der Baumstruktur gelöscht, dann lässt sich mithilfe dieser Funktion das gelöschte Objekt wiederherstellen. Nach dem Klicken öffnet sich ein Fenster mit den gelöschten Objekten.

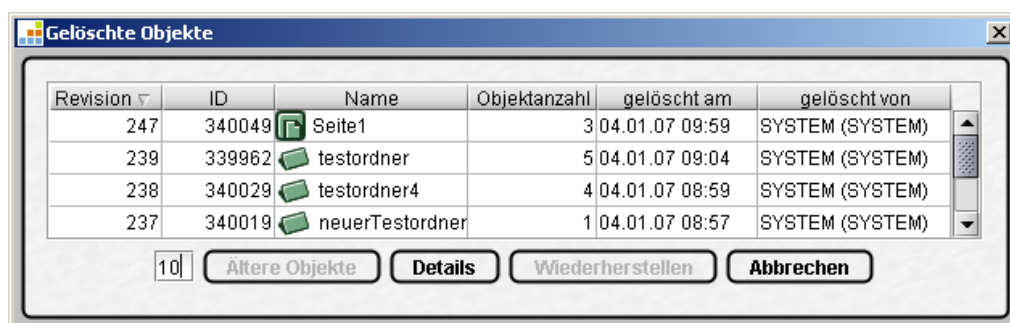


Abbildung 4-11: Gelöschte Objekte

Auf Wurzel-, Seiten- und Inhaltsbereichsebene werden alle Objekte angezeigt, von denen ein Backup vorhanden ist, während auf Ordner Ebene lediglich die Objekte angezeigt werden, die sich unterhalb dieses Ordners befunden haben. Für jedes Objekt werden die folgenden Informationen angegeben:

**Revision:** Versionsnummer des gelöschten Objektes.

**ID:** Die eindeutige ID-Nummer des gelöschten Objektes

**Name:** Der Referenzname des gelöschten Objektes.

**Objektanzahl:** Die Anzahl der Objekte, die sich in der Baumstruktur unterhalb des gelöschten Objektes befunden haben. Diese hierarchisch untergeordneten Objekte werden bei der Wiederherstellung ebenfalls wieder eingefügt.

**Gelöscht am:** Datum und Uhrzeit, an dem das Objekt gelöscht wurde.

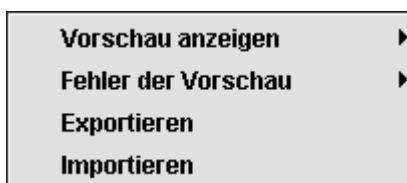
**Gelöscht von:** Name des Benutzers, der das Objekt gelöscht hat.



Zum Wiederherstellen muss lediglich das gewünschte Objekt ausgewählt und die Schaltfläche **Wiederherstellen** aktiviert werden.

Wiederhergestellte Objekte auf Inhaltsbereichs- und Seitenebene werden nach Möglichkeit an der gleichen Position eingefügt, an der sie sich vor dem Löschen befunden haben. Bei Wiederherstellungen auf Wurzelebene kann über einen Dialog die Wiederherstellungsposition ausgewählt werden. Auch hier wird nach Möglichkeit die Position vor dem Löschen angezeigt.


Wurde ein Ordner, in dem sich eine wiederherzustellende Seite befunden hat, ebenfalls gelöscht (und soll es auch bleiben), dann wird diese Seite direkt unterhalb des Baumknotens eingefügt, auf dem diese Funktion aufgerufen wurde.



**Abbildung 4-12: Kontextmenü – Spezielle Funktionen auf Seitenebene**

#### 4.3.4 Vorschau anzeigen (auf Seiten- und Inhaltsbereichsebene)

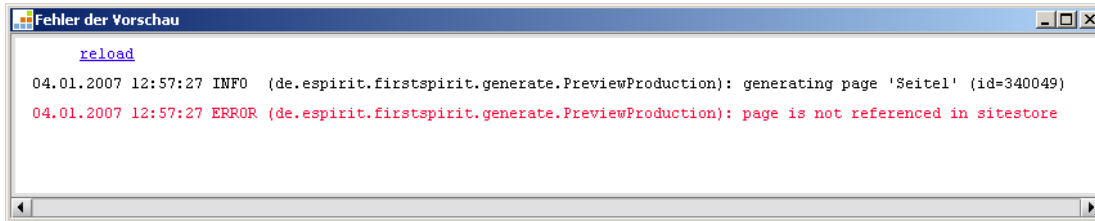
Mithilfe dieser Funktion kann überprüft werden, wie die gerade bearbeitete Seite auf der Webseite dargestellt wird. Durch Aufruf der Funktion wird eine Vorschau der Seite erzeugt. Diese Funktion ist für alle Projektsprachen sowie für den aktuellen und den freigegebenen Stand separat durchzuführen.

Für diese Funktionalität steht auch der Button  in der Symbolleiste zur Verfügung! (Siehe dazu Kapitel 3.2.8 ab Seite 104.)

#### 4.3.5 Fehler der Vorschau anzeigen (auf Seiten- und Inhaltsbereichsebene)

Mithilfe dieser Funktion kann man sich eventuelle Fehler, die bei der letzten Vorschauberechnung aufgetreten sind, noch einmal anzeigen lassen.





**Abbildung 4-13: Fehler der Vorschau anzeigen**

Diese Funktion ist für alle Projektsprachen sowie für den aktuellen und den freigegebenen Stand separat durchzuführen.

#### 4.3.6 Position ändern (auf Absatzebene)

**An erste Position setzen**  
**Eine Position aufwärts**  
**Eine Position abwärts**  
**An letzte Position setzen**

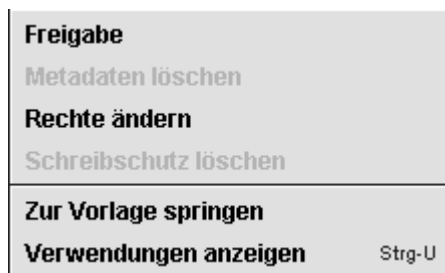
**Abbildung 4-14: Kontextmenü – Spezielle Funktionen auf Absatzebene**

Um das nachträgliche Einfügen neuer Absätze und das Ändern ihrer Reihenfolge bei größeren Seitenumstrukturierungen besser handhaben zu können, kann man jeden Absatz in seiner relativen Position zu den anderen Absätzen verschieben.

Dies geht sowohl um jeweils eine Position **aufwärts** oder **abwärts**, oder hilfreich bei Seiten mit vielen Absätzen, direkt an die **erste** oder **letzte** Position.



## 4.4 Administrative Kontextmenüs der Inhalte-Verwaltung



**Abbildung 4-15: Kontextmenü – Administrative Funktionen auf Seitenebene**

### 4.4.1 Extras – Freigabe (auf Wurzel-, Ordner und Seitenebene)

Mithilfe dieser Funktion kann das aktuelle Objekt direkt freigegeben oder eine spezifische Freigabeoption verwendet werden.

Eine ausführliche Dokumentation zu den Spezifischen Freigabeoptionen befindet sich in Kapitel 12.4 ab Seite 475.

### 4.4.2 Extras – Metadaten löschen (auf Wurzel-, Ordner und Seitenebene)

Durch Ausführen dieser Funktion werden alle Metadaten, die für die aktuelle Ebene in der Baumstruktur definiert wurden, gelöscht.

### 4.4.3 Extras – Rechte ändern (auf Wurzel-, Ordner- und Seitenebene)

Mithilfe dieser Funktion können die Rechte für den aktuellen Knoten in der Baumstruktur definiert werden.

Eine ausführliche Dokumentation zur Definition von Rechten befindet sich in Kapitel 13.1.2 ab Seite 485.

### 4.4.4 Extras – Schreibschutz löschen

Falls durch einen aktiven Arbeitsablauf ein Schreibschutz für den ausgewählten Knoten besteht, kann der Schreibschutz mithilfe dieser Funktion aufgehoben werden. (Der Schreibschutz wird durch kursive Schrift im Baum dargestellt)



#### 4.4.5 Extras – Zur Vorlage springen (auf Seiten- und Absatzebene)

Durch Aufrufen dieser Funktion wird die Vorlage in der Vorlagen-Verwaltung angezeigt, die für die aktuelle Seite bzw. den aktuellen Absatz verwendet wird.

#### 4.4.6 Extras – Verwendungen anzeigen (auf Seitenebene)

Über diese Funktion lässt sich feststellen, an welcher Stelle in der Struktur-Verwaltung, die aktuelle Seite referenziert wird. Es öffnet sich ein Fenster, in dem alle Seitenreferenzen aufgelistet werden.

Durch einen Klick auf eine der Referenzen springt der FirstSpirit JavaClient direkt an die entsprechende Stelle in der Struktur-Verwaltung.

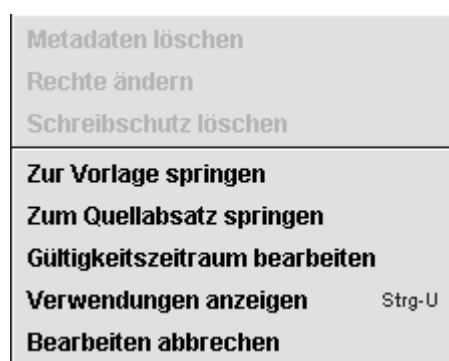


Abbildung 4-16: Kontextmenü – Administrative Funktionen auf Absatzebene

#### 4.4.7 Extras – Referenznamen ändern (auf Wurzel-, Ordner und Seitenebene, ab V4.1)

Jedes FirstSpirit-Objekt hat einen Referenznamen, der pro Verwaltungsbereich eindeutig sein muss. Anhand des Referenznamen lässt sich jedes Objekt identifizieren.

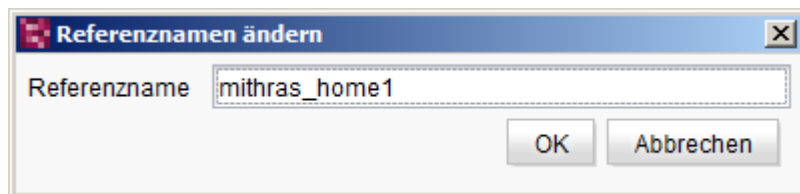


*Referenznamen werden im Projekt nur angezeigt, wenn die Einstellung "Referenznamen" im Menü "Extras / Baumanzeige, ab FirstSpirit Version 4.2 "Ansicht / "Bevorzugte Anzeigesprache", aktiviert wurde (siehe Kapitel 3.1.4.2 Seite 77).*

In der Regel werden Referenznamen beim Anlegen von Objekten automatisch vergeben und richten sich nach dem Anzeigenamen. Über den Menüpunkt "Referenznamen ändern" können Referenznamen nachträglich geändert werden. Dazu benötigt der Benutzer das Recht "Ändern" auf dem jeweiligen Objekt. Der



Referenzname sollte nur geändert werden, wenn das Objekt im Projekt noch nicht referenziert wird (z. B. ein Bild wird noch auf keiner Seite oder in keinem Absatz der Inhalte-Verwaltung verwendet oder eine Seite der Inhalte-Verwaltung wird noch nicht in der Struktur-Verwaltung verwendet ("Seitenreferenz")), da die bestehende Referenz sonst ungültig wird. Es wird folgender Dialog angezeigt:



**Abbildung 4-17: Referenznamen ändern**

Wird der Referenzname trotz bestehender Referenz geändert, muss ggf. die Referenz per Neu-Auswahl manuell wiederhergestellt werden.

**Ab FirstSpirit Version 4.2R4** kann der Menüeintrag je nach Einstellungen des Projektadministrators unabhängig vom Recht "Ändern" ausgegraut sein, der Referenzname kann dann nicht geändert werden.

#### 4.4.8 Extras – Zum Quellabsatz springen (auf Absatzreferenzebene)

Durch Aufrufen dieser Funktion wird der referenzierte Absatz in der Baumstruktur angezeigt, und kann bei Bedarf (und entsprechender Berechtigung) bearbeitet werden.

#### 4.4.9 Extras – Gültigkeitszeitraum bearbeiten (auf Absatzebene)

Mit dieser Funktion lässt sich festlegen, in welchem Zeitraum ein Absatz auf der Webseite dargestellt werden soll.



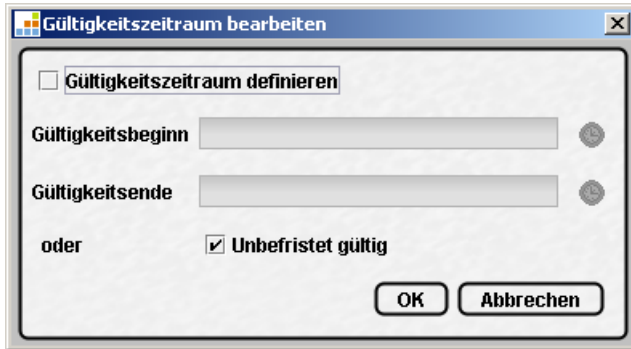


Abbildung 4-18: Gültigkeitszeitraum bearbeiten

**Gültigkeitszeitraum definieren:** Durch Aktivieren dieser Option kann ein Gültigkeitszeitraum für den ausgewählten Absatz festgelegt werden.

**Gültigkeitsbeginn:** Durch einen Klick auf das Icon 🕒 hinter der Zeile, öffnet sich ein neues Fenster, in dem der Gültigkeitsbeginn auf die Minute genau eingestellt werden kann:



Abbildung 4-19: Gültigkeitszeitraum definieren

**Gültigkeitsende:** Anschließend kann durch einen Klick auf das Icon 🕒 hinter der Zeile, auf die gleiche Weise das Ende der Gültigkeit eingestellt werden.

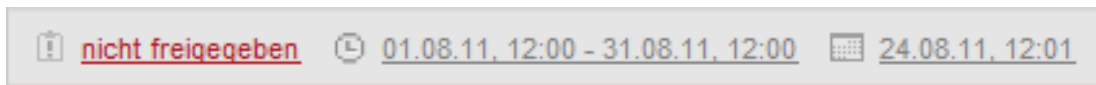
**Unbefristet gültig:** Ist diese Option aktiv, dann ist der ausgewählte Absatz ab dem Gültigkeitsbeginn unbefristet gültig. Das Festlegen eines Gültigkeitsendes wird dann nicht mehr berücksichtigt.

Außerhalb des Zeitraums wird der Absatz nicht auf der Webseite generiert. Wenn ein Gültigkeitszeitraum definiert ist, so wird dieser in der Statuszeile angezeigt,





sobald der Absatz in der Baumansicht selektiert wird.



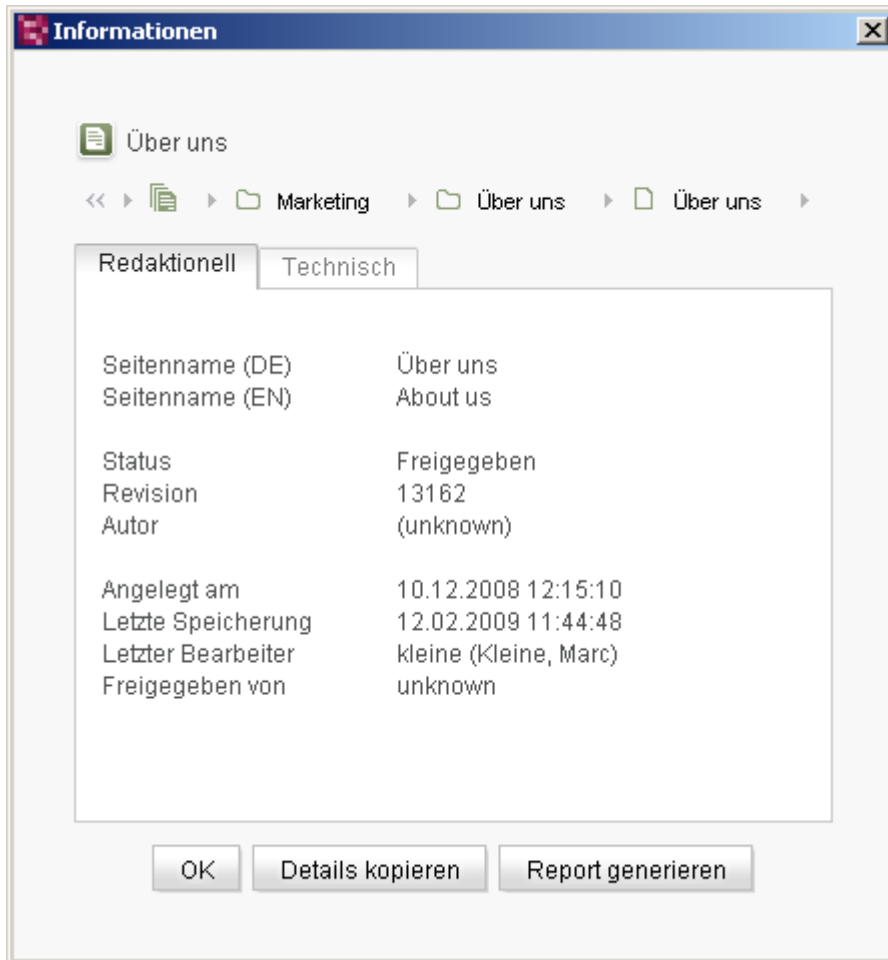
**Abbildung 4-20: Statuszeile mit definiertem Gültigkeitszeitraum**

Der Gültigkeitszeitraum wird grau dargestellt, wenn das aktuelle Datum innerhalb des festgelegten Zeitraumes liegt und rot dargestellt, wenn das aktuelle Datum außerhalb der festgelegten Gültigkeit liegt.

#### 4.4.10 Extras – Eigenschaften anzeigen (ab V4.2)

Über diese Funktion können technische und redaktionelle Informationen zu einzelnen Projekteinhalten in einem separaten Dialog eingeblendet und zu einem Systemreport zusammengefasst werden. Sie kann auch über die Tastenkombination Alt + P aufgerufen werden. Die Informationen können dabei je nach Objekt-Typ variieren.





**Abbildung 4-21: Eigenschaften einer Seite – Redaktionell**

Über den Pfad können die Eigenschaften zu weiteren Objekten angezeigt werden.

### Register Redaktionell

In diesem Register werden die redaktionell relevanten Eigenschaften eines Objekts angezeigt:

**Seitenname:** Anzeigenamen des Objektes (sprachabhängig)

**Status:** zeigt den Status an (z. B. "Nicht freigegeben", "Freigegeben", "Geändert (nicht freigegeben)")

**Revision:** zeigt die Revision an

**Autor:** Name des Benutzers, der das Objekt angelegt hat

**Angelegt am:** Zeitpunkt, zu dem das Objekt im JavaClient angelegt wurde, mit



Datum und Uhrzeit

**Letzte Speicherung:** Zeitpunkt, zu dem das Objekt zuletzt gespeichert wurde, mit Datum und Uhrzeit

**Letzter Bearbeiter:** Name des Benutzers, der das Objekt zuletzt bearbeitet hat

**Freigegeben von:** Name des Benutzers, der das Objekt freigegeben hat

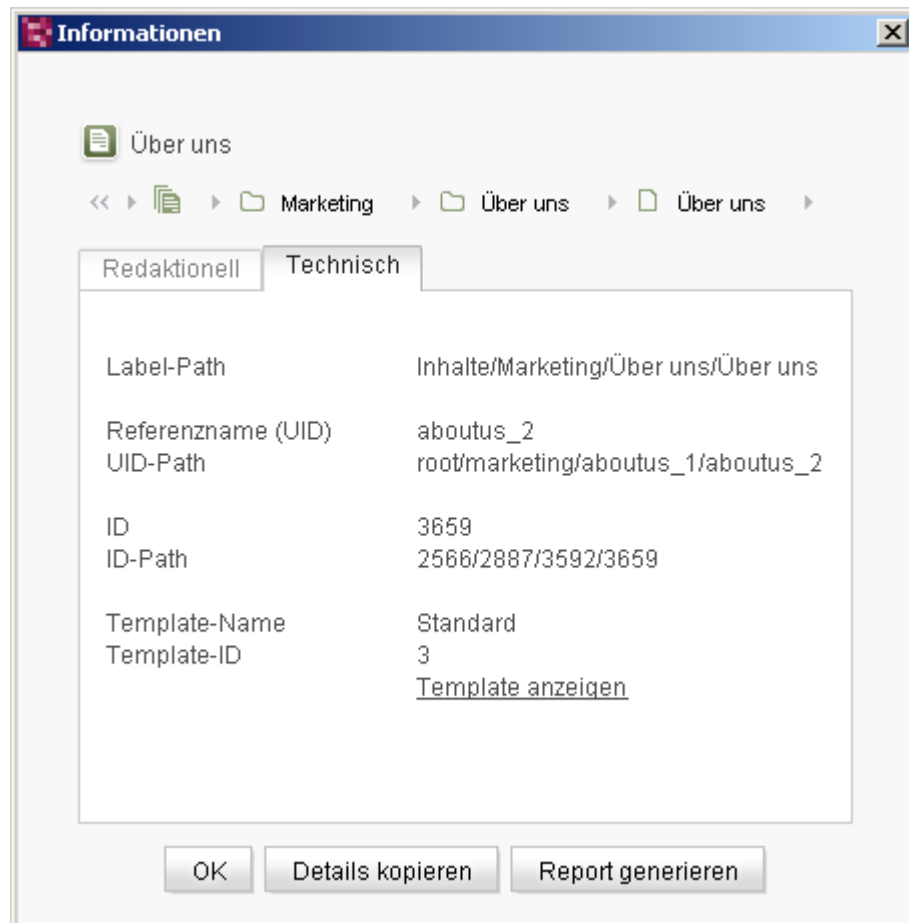


Abbildung 4-22: Eigenschaften einer Seite – Technisch

### Register Technisch

In diesem Register werden die technisch relevanten Eigenschaften eines Objekts angezeigt:

**Label-Path:** Pfad zum aktuellen Objekt (Anzeigenamen)

**Referenzname (UID):** Referenzname (UID) des Objekts



**UID-Path:** Pfad zum aktuellen Objekt (Referenznamen)

**ID:** ID des Objekts

**ID-Path:** Pfad zum aktuellen Objekt (IDs)



*Die Pfad-Informationen können auch über das Tastenkürzel Strg + Umschalt + Q angefordert werden.*

**Template-Name:** Anzeigename der zugrundeliegenden Vorlage

**Template-ID:** ID der zugrundeliegenden Vorlage

Je nach Objekt-Typ wird ein Verweis "Template anzeigen" ausgegeben, über den direkt zur zugrundeliegenden Vorlage gewechselt werden kann.

Über den Button "OK" schließt sich der Dialog wieder. Über den Button "Details kopieren" können alle Informationen des Dialogs in die Zwischenablage übertragen werden. Über den Button "Report generieren" können die Informationen in Form eines Systemreports als HTML-Seite ausgegeben werden (siehe Kapitel 3.4 Seite 117). Dazu kann ein zusätzlicher Kommentar, beispielsweise eine Fehlerbeschreibung, eingegeben werden.

#### 4.4.11 Extras – Bearbeiten abbrechen (auf Absatzebene)

Mithilfe dieser Funktion kann der Bearbeitungsmodus beendet werden, ohne noch nicht gespeicherte Änderungen zu übernehmen.

#### 4.4.12 Extras – Abhängigkeiten anzeigen (auf Seiten- und Absatzebene, ab V4.1)

Mithilfe dieser Funktion kann der Referenzgraph für das jeweilige Objekt aufgerufen werden.

Eine ausführliche Dokumentation des Referenzgraphs befindet sich in Kapitel 11.13 ab Seite 454.



## 4.5 Einstellungen auf Seitenebene

Nachdem eine neue Seite in die Inhalte-Verwaltung eingefügt worden ist, wird automatisch der Bearbeitungsmodus für diese Seite aktiviert. Man kann nun die Seite bearbeiten.

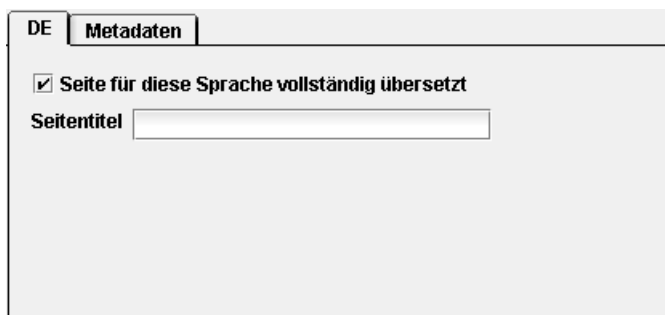


Abbildung 4-23: Ansicht Seite (Look & Feel "Classic")

**Seite für diese Sprache vollständig übersetzt:** Handelt es sich um ein mehrsprachiges Projekt, dann wird durch Aktivierung dieser Option angezeigt, dass die entsprechende Sprache bereits vollständig vorhanden ist. Ist diese Option deaktiviert, dann wird die Seite in der entsprechenden Sprache bei einer Generierung des Projektes nicht berücksichtigt.

Außerdem können sich auf dieser Ebene noch verschiedene Eingabekomponenten befinden, die der Vorlagenentwickler für diese Seite vorgesehen hat. Eine ausführliche Dokumentation der zur Verfügung stehenden Eingabekomponenten befindet sich in Kapitel 10 ab Seite 279.

## 4.6 Einstellungen auf Absatzebene

Nachdem ein neuer Absatz in den Inhaltsbereich einer Seite eingefügt wurde, wird für diese Seite automatisch der Bearbeitungsmodus aktiviert. Man kann nun den Absatz bearbeiten.

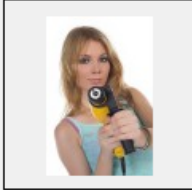


DE **Metadaten**

diesen Absatz in der Ausgabe generieren

**Bild (optional)**

Referenz:



**Ausrichtung des Bildes**

Links  Rechts

**Bildauflösung**

**Überschrift**

**Unter Überschrift**

**Text** 244

**F**

FIRSTtools AG aus [Dortmund](#) gehört zu den größten Herstellern von [Premiumwerkzeugen](#) Weltweit und ist Marktführer in den Bereich Schleifen und Lötten in Europa. Wir vertreiben unsere Produktlinien über den Fachhandel und direkt hier im Webshop.

Abbildung 4-24: Ansicht Absatz

**Diesen Absatz in der Ausgabe generieren:** Diese Option ist standardmäßig aktiviert, d.h. der Absatz wird in der zugehörigen Sprache bei der nächsten Generierung berücksichtigt. Ist diese Option deaktiviert, dann wird der Absatz bei einer Generierung des Projektes nicht berücksichtigt.

Außerdem befinden sich auf dieser Ebene die verschiedenen Eingabekomponenten, die der Vorlagenentwickler für diese Absatzvorlage vorgesehen hat. Eine ausführliche Dokumentation der zur Verfügung stehenden Eingabekomponenten befindet sich in Kapitel 10 ab Seite 279, allgemeine Informationen zu Eingabekomponenten in den Kapiteln 11.5 bis 11.8 ab Seite 362.






## 5 Datenquellen-Verwaltung des JavaClient



Die Datenquellen-Verwaltung dient der Erfassung und Verwaltung stark strukturierter Inhalte. Als solche wären z. B. Produktkataloge oder Adress-Listen zu bezeichnen. Diese sind nicht nur stark strukturiert, sondern auch häufigen Änderungen unterworfen. Üblicherweise werden solche Daten in Datenbanken gehalten.

In der Datenquellen-Verwaltung können die Tabellen einer Datenbank in Form von Tabellen eingebunden und gepflegt werden. Anschließend werden sie als so genannte Datenquellen über die Inhalts- und die Struktur-Verwaltung auf einer Seite eingehängt.

**Innerhalb der Datenquellen-Verwaltung können folgende Elemente angelegt werden:**

-  Ordner zur Strukturierung der Datenquellen.
-  Tabellen
-  Gefilterte Tabellen (siehe Kapitel 5.3.5 ff. und 5.4.1.2 Seite 157 und 164)

### 5.1 Allgemeine Kontextmenüs der Datenquellen-Verwaltung

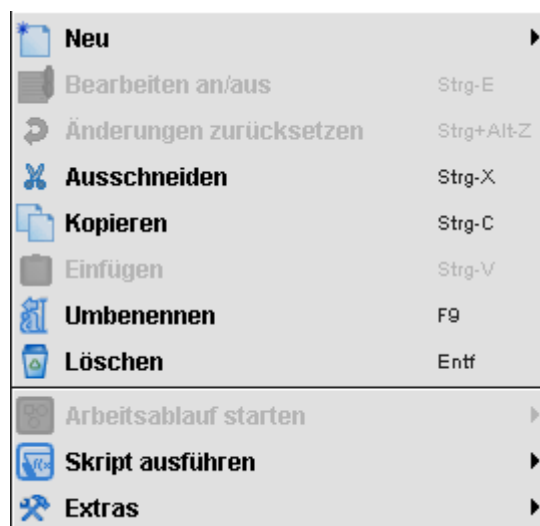


Abbildung 5-1: Kontextmenü – Allgemeine Funktionen der Datenquellen-Verwaltung



In den folgenden Kapiteln werden die Kontextmenüs der Datenquellen-Verwaltung beschrieben:

Allgemeines zur Handhabung von Kontextmenüs siehe Kapitel 4.2 Allgemeine Kontextmenüs der Inhalte-Verwaltung ab Seite 125.

### 5.1.1 Neu

Über den Kontextmenüeintrag "Neu" können neue Objekte in das Projekt eingefügt werden. Die zur Verfügung stehende Auswahl ist abhängig vom Objekttyp, auf dem das Kontextmenü aufgerufen wurde:

#### 5.1.1.1 Neu: Wurzelknoten und Ordner

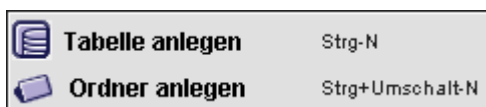


Abbildung 5-2: Auswahl auf Ebene des Wurzelknotens oder eines Ordners

**Tabelle anlegen:** Mithilfe dieser Funktion kann eine neue Tabelle in die Datenquellen-Verwaltung eingefügt werden. Es öffnet sich ein Fenster, in dem eine Tabellenvorlage für die neue Tabelle ausgewählt werden muss.



Abbildung 5-3: Neu – Tabelle anlegen

Bei dem Feld **Tabelle** handelt es sich um eine Combobox, mit dessen Hilfe eine Tabellenvorlage aus dem Datenbank-Schema ausgewählt werden kann. Der Name der ausgewählten Tabellenvorlage erscheint automatisch im Feld **Beschreibung**. Die Beschreibung kann bei Bedarf verändert werden.

**Ordner anlegen:** Zur besseren Übersicht ist es auch in der Datenquellen-Verwaltung sinnvoll, die einzelnen Tabellen in Ordnern abzulegen. Mithilfe dieser Funktion kann ein neuer Ordner angelegt werden, nach dem Klicken öffnet sich ein Fenster für die Eingabe des Ordernamens.





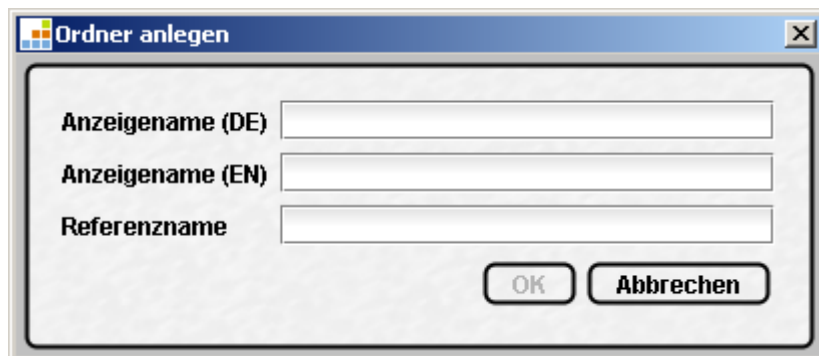


Abbildung 5-4: Neu – Ordner anlegen

Für jede vom Projektadministrator definierte Redaktionssprache kann ein **sprachabhängiger Anzeigename** für den neuen Ordner vergeben werden. Abhängig von der Einstellung im Menü "Extras – Bevorzugte Anzeigesprache anzeigen", ab FirstSpirit Version 4.2 "Ansicht – Bevorzugte Anzeigesprache", (siehe Kapitel 3.1.4.2 Seite 77) werden dann entweder die Anzeigenamen oder der Referenzname in der Baumansicht angezeigt. Das Feld Referenzname wird automatisch mit dem Wert gefüllt, der vom Redakteur für den ersten Anzeigename eingefügt wird, kann aber (bis zum initialen Anlegen des Objekts) geändert werden. Der Referenzname darf keine Leerzeichen oder Sonderzeichen enthalten. Bei der automatischen Befüllung des Felds wird das entsprechend berücksichtigt.



*Das Feld Referenzname wird nur angezeigt, wenn diese Einstellung vom Projektadministrator entsprechend konfiguriert wurde.*



*Ab FirstSpirit Version 4.2R4 kann der Administrator Regeln angeben, wodurch Sonderzeichen in Referenznamen automatisch in gültige Zeichen umgeformt werden. Die Umwandlung erfolgt direkt bei der Eingabe beim Anlegen eines FirstSpirit-Objekts oder beim Ändern eines Referenznamens (Kontextmenü "Extras" / "Referenznamen ändern"). Sonderzeichen, für die der Administrator keine Ersetzungsregel angegeben hat, können nicht in das Feld "Referenzname" eingegeben werden.*



## 5.1.1.2 Neu: Tabelle

**Abbildung 5-5: Auswahl auf Ebene einer Tabelle**

**Tabelle anlegen:** Mithilfe dieser Funktion kann eine neue Tabelle in die Datenquellen-Verwaltung eingefügt werden. Es öffnet sich ein Fenster, in dem eine Tabellenvorlage für die neue Tabelle ausgewählt werden muss. (Siehe hierzu auch Abbildung 5-3: Neu – Tabelle anlegen auf Seite 147.)

## 5.1.2 Bearbeiten an/aus

Mithilfe dieser Funktion wird der Bearbeitungsmodus für eine Datenquelle aktiviert. Gleichzeitig wird der Datensatz, der aktuell markiert ist, in den Bearbeitungsmodus versetzt. Der Bearbeitungsmodus bleibt auch eingeschaltet, wenn andere Datensätze derselben Datenquelle ausgewählt werden, dadurch wird eine Reihensbearbeitung mehrerer Datensätze möglich.

Damit in einer Datenquelle im Multi-User-Betrieb verschiedene Datensätze gleichzeitig angelegt und bearbeitet werden können, wird eine Datenquelle – anders als in anderen Verwaltungen – beim Aktivieren des Bearbeitungsmodus nicht gesperrt. Versuchen zwei Benutzer, einen Datensatz zeitgleich zu ändern, wird das sogenannte "optimistische Lock-Verfahren" angewendet (siehe Kapitel 5.4.3 Seite 170, Abbildung 5-21).

Durch wiederholtes Aufrufen dieser Funktion wird der Bearbeitungsmodus für die Datenquelle und den aktuell in Bearbeitung befindlichen Datensatz wieder deaktiviert. Vorgenommene Änderungen werden gespeichert und der Ansichtsmodus wird wieder aktiv.



*Soll eine Datenquelle aktualisiert werden (über F5 oder das entsprechende Icon in der Symbolleiste (siehe Kapitel 3.2.2 Seite 98)), um z. B. Änderungen sichtbar zu machen, die durch andere Benutzer vorgenommen wurden (z. B. Anlegen neuer Datensätze), muss die Datenquelle zunächst in den Ansichtsmodus versetzt werden.*



### 5.1.3 Ausschneiden

Mithilfe dieser Funktion wird das aktuelle Objekt aus der Baumstruktur ausgeschnitten und im Zwischenspeicher abgelegt. Es kann an anderer Stelle wieder in die Baumstruktur eingefügt werden.

### 5.1.4 Kopieren

Mithilfe dieser Funktion wird eine Kopie des aktuellen Objektes erzeugt und im Zwischenspeicher abgelegt.



*Auf Ebenen einer Tabelle wird über "Kopieren" nur die Sicht auf eine Datenbanktabelle kopiert – nicht der selektierte Datensatz.*

### 5.1.5 Einfügen

Mithilfe dieser Funktion wird der Inhalt des Zwischenspeichers an die aktuelle Position der Baumstruktur eingefügt. Diese Funktion ist nur dann aktiv, wenn sich Daten im Zwischenspeicher befinden, die an der aktuellen Position eingefügt werden dürfen.

### 5.1.6 Umbenennen

Mit dieser Funktion ist es möglich, den Namen des aktuellen Objektes in der Baumstruktur des FirstSpirit JavaClient zu verändern. Nach Aufruf der Funktion öffnet sich ein Fenster mit dem bisherigen Objektnamen, dieser kann nun geändert werden.

### 5.1.7 Löschen (bis V4.2 einschließlich)

Mit dieser Funktion ist es möglich das aktuelle Objekt in der Baumstruktur des FirstSpirit JavaClient zu löschen. Versehentliches Löschen wird durch eine Sicherheitsabfrage unterbunden.





Ab FirstSpirit-Version 4.1 kann an diese Funktion ein Arbeitsablauf, z. B. zum Löschen von Objekten, gebunden sein (siehe Kapitel 3.2.9.7 Seite 111). Statt dem Dialog zur Bestätigung des Löschvorgangs öffnet sich in dem Fall ein Dialog zum Starten bzw. Weiterschalten eines Arbeitsablaufs.



Ab FirstSpirit-Version 4.2R2 ist diese Funktion deaktiviert.

### 5.1.8 Arbeitsablauf starten

Unter diesem Menüpunkt werden alle Arbeitsabläufe aufgelistet, die im Rechte-System für diesen Knoten in der Baumstruktur definiert wurden. Arbeitsabläufe sollen den Redakteur bei der Durchführung seiner Aufgaben unterstützen.

Hat der Redakteur z. B. die Rechte zur Durchführung des Arbeitsablaufs "Freigabe anfordern", kann er damit einzelne Datensätze für die Veröffentlichung auf der Webseite freigeben.

### 5.1.9 Skript ausführen

Unter diesem Menüpunkt werden alle Skripte aufgelistet, die an dieser Position im FirstSpirit JavaClient aufgerufen werden können. Mit Skripten ist es möglich, vorprogrammierte Aktionen oder Berechnungen ausführen zu lassen. Die Freigabe einzelner Datensätze ist beispielsweise auch per Skript möglich. (Das Skript kann auf Wunsch bereitgestellt werden.)



## 5.2 Spezielle Kontextmenüs der Datenquellen-Verwaltung

### 5.2.1 Gelöschte Objekte wiederherstellen (auf Tabellenebene)

Die Funktion Gelöschte Objekte wiederherstellen kann ausschließlich auf Tabellenebene aufgerufen werden. Wurde irrtümlich ein Datensatz aus der Tabelle gelöscht, lässt sich mithilfe dieser Funktion der gelöschte Datensatz wiederherstellen. Nach dem Klicken öffnet sich ein Fenster mit den gelöschten Datensätzen.



Zeile	Gültigkeitsbeginn	Gültigkeitsende	category_name...	category...	c...	gelöscht von	fs_id	freigegeben von
0	05.06.2007 10:18:12	22.08.2007 10:27:51	Allgemeines	Various	[.]	(NULL)	1	(NULL)
1	05.06.2007 10:18:21	22.08.2007 10:27:48	Veranstaltungen	Events	[.]	(NULL)	2	(NULL)
2	22.08.2007 11:04:12	22.08.2007 11:04:23	Produkte	Products	[.]	(NULL)	0	(NULL)
3	22.08.2007 16:21:50	22.08.2007 16:22:29	(NULL)	test	[.]	(NULL)	128	(NULL)
4	22.08.2007 16:22:57	22.08.2007 16:23:04	(NULL)	test2 g	[.]	892799	129	(NULL)

Abbildung 5-6: Gelöschte Objekte

Für jeden Datensatz werden die folgenden Informationen angegeben:

**Zeile:** Die Zeile, in der sich der Datensatz befunden hat.

**Gültigkeitsbeginn:** Datum und Uhrzeit, an dem der Datensatz angelegt wurde.

**Gültigkeitsende:** Datum und Uhrzeit, an dem der Datensatz gelöscht wurde.

**Spaltenname (sprachabhängig):** Namen der einzelnen Tabellenspalten. In den einzelnen Spalten werden Kurzinformationen zu den Inhalten angezeigt.

**Gelöscht von:** Name des Benutzers, der den Datensatz gelöscht hat.

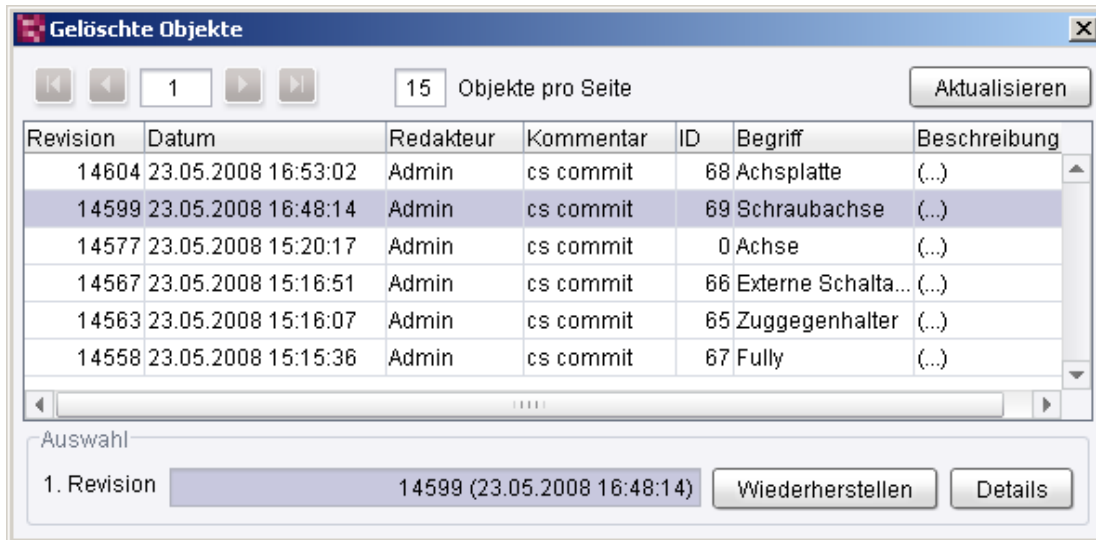
**fs\_id:** Die eindeutige ID-Nummer des gelöschten Objektes

**Freigegeben von:** Name des Benutzers, der den Datensatz freigegeben hat.



Ab FirstSpirit-Version 4.1 wird folgendes Fenster mit folgenden Informationen angezeigt:





**Abbildung 5-7: Gelöschte Objekte**

**Revision:** Versionsnummer des gelöschten Objektes

**Datum:** Datum und Uhrzeit, an dem der Datensatz gelöscht wurde.

**Redakteur:** Name des Benutzers, der den Datensatz gelöscht hat.

**Kommentar:** Vom System vergebener Kommentar zur Revision

**ID:** Eindeutige ID-Nummer des gelöschten Objektes

**Spaltenname:** Namen der einzelnen Tabellenspalten. In den einzelnen Spalten werden Kurzinformationen zu den Inhalten angezeigt.

Im Bereich Blättern kann über die Pfeil-Schaltflächen durch die Liste der gelöschten Objekte geblättert werden. Die Schaltflächen sind nur aktiv, wenn mehr als eine Seite mit gelöschten Objekten vorhanden ist. Zusätzlich kann über das Eingabefeld Objekte pro Seite eingestellt werden, wie viele Objekte pro Seite angezeigt werden sollen. Dem Benutzer wird außerdem im Eingabefeld angezeigt, auf welcher Seite er sich aktuell befindet. Über dieses Feld kann aber auch direkt eine Seitennummer eingegeben werden. Beim Bestätigen der Eingabe mit Return wechselt der Fokus dann direkt auf die gewünschte Seite.

Um die geöffnete Liste der gelöschten Objekte bei Bedarf auf einen aktuellen Stand zu bringen, weil zwischenzeitlich eventuell neue gelöschte Datensätze hinzugekommen sind, kann die Schaltfläche Aktualisieren verwendet werden.

**Details**

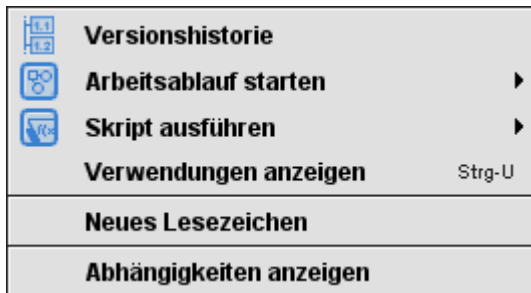
Durch einen Klick auf diese Schaltfläche öffnet sich ein Fenster mit den



vollständigen Inhalten der aufgelisteten Versionen.

Zum Wiederherstellen muss lediglich das gewünschte Objekt ausgewählt und die Schaltfläche **Wiederherstellen** aktiviert werden.

Auf der rechten Fensterseite kann auf jedem Datensatz mit der rechten Maustaste ein weiteres Kontextmenü aufgerufen werden.



**Abbildung 5-8: Kontextmenü – Spezielle Funktionen auf Datensatzebene**

### 5.2.2 Versionshistorie (auf Datensatzebene)

Es öffnet sich ein Fenster, in dem alle alten Versionen des aktuellen Datensatzes aufgelistet sind. Eine genaue Dokumentation zu der Versionshistorie in der Datenquellen-Verwaltung siehe Kapitel 11.12.4 ab Seite 448.

### 5.2.3 Arbeitsablauf starten (auf Datensatzebene)

Hat der Redakteur z. B. die Rechte zur Durchführung des Arbeitsablaufs "Freigabe anfordern", kann er damit einzelne Datensätze für die Veröffentlichung auf der Webseite freigeben.

### 5.2.4 Skript ausführen (auf Datensatzebene)

Die Freigabe einzelner Datensätze ist beispielsweise auch per Skript möglich. (Skript kann auf Wunsch bereitgestellt werden.)

### 5.2.5 Verwendungen anzeigen (auf Datensatzebene)

Über diese Funktion lässt sich feststellen, an welcher Stelle der aktuelle Datensatz referenziert wird. Es öffnet sich ein Fenster, in dem alle Referenzen aufgelistet werden.



### 5.2.6 Neues Lesezeichen (auf Datensatzebene)



*Diese Funktionalität ist erst ab FirstSpirit-Version 4.1 verfügbar.*

Über diese Funktion können Lesezeichen für einzelne Datensätze der Datenquellen-Verwaltung gesetzt werden. Weiterführende Informationen zur Verwendung von Lesezeichen befinden sich in Kapitel 3.2.3 Seite 99.

### 5.2.7 Abhängigkeiten anzeigen (auf Datensatzebene, ab V4.1)

Mithilfe dieser Funktion kann der Referenzgraph für den jeweiligen Datensatz aufgerufen werden.

Eine ausführliche Dokumentation des Referenzgraphs befindet sich in Kapitel 11.13 ab Seite 454.

## 5.3 Administrative Kontextmenüs der Datenquellen-Verwaltung

<b>Rechte ändern</b>
<b>Alle Zeilen freigeben</b>
<b>Zur Vorlage springen</b>
<b>Filter setzen</b>
<b>Datenquelle löschen</b>
<b>Schreibschutz löschen</b>
<b>Abhängigkeiten anzeigen</b>

**Abbildung 5-9: Kontextmenü – Administrative Funktionen auf Tabellenebene**

#### 5.3.1 Extras – Rechte ändern

Mithilfe dieser Funktion können die Rechte für den aktuellen Knoten in der Baumstruktur definiert werden.

Eine ausführliche Dokumentation zur Definition von Rechten befindet sich in Kapitel 13.1.2 ab Seite 485.





### 5.3.2 Extras – Alle Zeilen freigeben (auf Tabellenebene, bis V4.2R4)

Mithilfe dieser Funktion können alle Datensätze einer Tabelle gleichzeitig freigegeben werden, aktuelle Filtereinstellungen werden nicht berücksichtigt.

### 5.3.3 Extras – Angezeigte Zeilen freigeben (auf Tabellenebene, ab V4.2R4)

Durch Aufrufen dieser Funktion können alle Datensätze freigegeben werden, die in Abhängigkeit von den aktuellen Filtereinstellungen der Datenquelle angezeigt werden. Dabei werden alle zur Verfügung stehenden Filtereinstellungen berücksichtigt:

- persistenter Filter über Kontextmenü "Extras" / "Filter setzen" auf der Datenquelle
- temporärer Filter über den Link "Filter setzen" oberhalb der Tabelle
- temporärer Filter über den Link "Suche" oberhalb oder das Icon "Datensuche" unterhalb einer Tabelle,
- temporäre Anzahleinschränkung über die Combobox oberhalb der Tabelle.

### 5.3.4 Extras – Zur Vorlage springen (auf Tabellenebene)

Durch Aufrufen dieser Funktion wird die Tabellenvorlage aus dem Datenbank Schema angezeigt, die für die aktuelle Tabelle verwendet wird.

### 5.3.5 Extras – Filter setzen (auf Tabellenebene, ab V4.1)



*Diese Funktionalität ist erst ab FirstSpirit-Version 4.1 freigegeben. Daher werden Screenshots im neuen Look & Feel "LightGray" dargestellt.*

Diese Funktion wird verwendet, um eine Datenquelle nach Datensätzen filtern und auch eine Sortierung einstellen zu können. Dies erleichtert die Arbeit mit Datenquellen, die viele, möglicherweise auch ähnliche Datensätze, enthalten.





Zum Anlegen von Filtern (siehe Kapitel 5.3.5.1 Seite 157) benötigt der Benutzer **bis 4.2R2** das Recht "Objekt anlegen" (siehe Kapitel 13.1.4.5 Seite 500), **ab 4.2R4** das Recht "Ordner anlegen" (siehe Kapitel 13.1.4.6 Seite 501). Für die weitere Bearbeitung von gefilterten Datensätzen (siehe Kapitel 5.3.5.2 Seite 158) ist dagegen das Recht "Ändern" (siehe Kapitel 13.1.4.4 Seite 500) ausreichend.

### 5.3.5.1 Anlegen von Filtern und Sortierung



**Abbildung 5-10: Datensätze filtern**


Nach Auswahl dieser Funktion kann im Dialog in Abbildung 5-10 im oberen Bereich eine vom Projektentwickler vordefinierte Datenbank-Abfrage aus der Vorlagen-Verwaltung (vgl. *FirstSpirit Handbuch für Entwickler*) zur Filterung ausgewählt werden.


In der darunter liegenden Tabelle werden nach Auswahl einer Abfrage alle für die ausgewählte Abfrage festgelegten Parameter aufgelistet. Die angegebenen Werte eines Parameters können durch einen Doppelklick auf die entsprechende Zeile geändert werden.



Im unteren Bereich des Dialogs kann die Sortierung der gefilterten Datensätze definiert werden. Hierbei kann jede beliebige Tabellen-Spalte als Sortierschlüssel verwendet werden. Die Ausgabe kann dann entweder aufsteigend oder absteigend





sowie sprachabhängig oder sprachunabhängig erfolgen.

 Sortiervorschrift hinzufügen, ein Klick auf dieses Icon ermöglicht es, über ein Auswahlfenster eine weitere Tabellenspalte als Sortiervorschrift anzugeben.

 Sortiervorschrift löschen, ein Klick auf dieses Icon löscht die aktivierte Sortiervorschrift.

  Nach oben / unten, durch einen Klick auf diese Icons wird die markierte Sortiervorschrift in der Liste um eine Position nach oben bzw. unten verschoben.


Sind mehrere Sortiervorschriften angegeben, so wird zuerst nach der obersten aufgelisteten Sortiervorschrift sortiert. Alle Einträge, bei denen diese erste Sortiervorschrift identisch ist, werden nach der zweiten Sortiervorschrift sortiert, wobei die erste Sortierung insgesamt erhalten bleibt. Für jede weitere Sortiervorschrift wird analog vorgegangen.

Mit einem Klick auf OK werden die Filter- und Sortiereinstellungen angewendet und gespeichert. Im rechten Bearbeitungsbereich werden nun nur noch die gefilterten Datensätze mit der gewünschten Sortierung angezeigt. Wurde ein Filter ausgewählt, wird in der Baumansicht die Datenquelle zusätzlich mit dem Namen des Filters (Datenbank-Abfrage) in Klammern angezeigt und aus dem üblichen Datenquellen-Icon  wird ein . Filter und Sortierung können wieder geändert werden, indem aus dem Kontextmenü auf dem jeweiligen Knoten die Funktion **Filter setzen** aufgerufen wird.



*Ab **V4.2R4** kann durch die Wahl mehrerer Filter das Suchergebnis weiter eingeschränkt werden. (Zuvor wurde ein bestehender Filter durch das Auswählen eines anderen aufgehoben.)*

#### 5.3.5.2 Anlegen und Bearbeiten von gefilterten Datensätzen

Wird in einer gefilterten Datenquelle  ein neuer Datensatz angelegt oder ein bestehender Datensatz geändert, so dass er nicht (mehr) den definierten Filterkriterien entspricht, wird nach dem Speichern des Datensatzes folgende Meldung ausgegeben:






**Abbildung 5-11: Datensatz entspricht nicht den Filterkriterien**

Nach einer Aktualisierung z. B. durch <F5> oder einen Wechsel auf einen anderen Knoten wird der Datensatz nicht mehr angezeigt. Das Anlegen von Filtern ist in Kapitel 5.4.1.2 Seite 164 näher beschrieben.

#### 5.3.5.3 Suche in gefilterten Datensätzen

Über das Icon  können gefilterte Datensätze durchsucht werden. Hier stehen alle Suchmöglichkeiten, die in Kapitel 5.4.2 Seite 165 beschrieben sind, zur Verfügung.

#### 5.3.6 Extras – Datenquelle löschen (auf Tabellenebene)

Hiermit lässt sich – nach Bestätigung einer Sicherheitsabfrage – die markierte Tabelle löschen.

Diese Funktion steht nur Administratoren zur Verfügung.

#### 5.3.7 Extras – Schreibschutz löschen

Falls durch einen aktiven Arbeitsablauf ein Schreibschutz für den ausgewählten Knoten besteht, kann der Schreibschutz mithilfe dieser Funktion aufgehoben werden. (Der Schreibschutz wird durch kursive Schrift im Baum dargestellt.)

#### 5.3.8 Extras – Referenznamen ändern (auf Tabellenebene, ab V4.1)

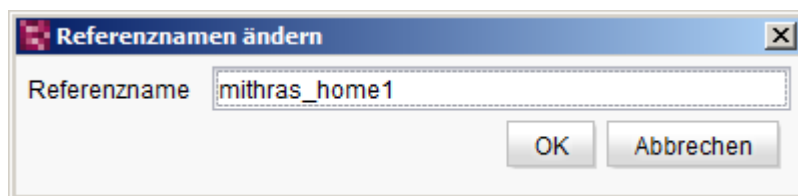
Jedes FirstSpirit-Objekt hat einen Referenznamen, der pro Verwaltungsbereich eindeutig sein muss. Anhand des Referenznamen lässt sich jedes Objekt identifizieren.





Referenznamen werden im Projekt nur angezeigt, wenn die Einstellung "Referenznamen" im Menü "Extras / Baumanzeige, ab FirstSpirit Version 4.2 "Ansicht / "Bevorzugte Anzeigesprache", aktiviert wurde (siehe Kapitel 3.1.4.2 Seite 77).

In der Regel werden Referenznamen beim Anlegen von Objekten automatisch vergeben und richten sich nach dem Anzeigenamen. Über den Menüpunkt "Referenznamen ändern" können Referenznamen nachträglich geändert werden. Dazu benötigt der Benutzer das Recht "Ändern" auf dem jeweiligen Objekt. Der Referenzname sollte nur geändert werden, wenn das Objekt im Projekt noch nicht referenziert wird (z. B. ein Bild wird noch auf keiner Seite oder in keinem Absatz der Inhalte-Verwaltung verwendet oder eine Seite der Inhalte-Verwaltung wird noch nicht in der Struktur-Verwaltung verwendet ("Seitenreferenz")), da die bestehende Referenz sonst ungültig wird. Es wird folgender Dialog angezeigt:



**Abbildung 5-12: Referenznamen ändern**

Wird der Referenzname trotz bestehender Referenz geändert, muss ggf. die Referenz per Neu-Auswahl manuell wiederhergestellt werden.

**Ab FirstSpirit Version 4.2R4** kann der Menüeintrag je nach Einstellungen des Projektadministrators unabhängig vom Recht "Ändern" ausgegraut sein, der Referenzname kann dann nicht geändert werden.

### 5.3.9 Extras – Abhängigkeiten anzeigen (auf Tabellenebene, ab V4.1)

Mithilfe dieser Funktion kann der Referenzgraph der jeweiligen Tabelle aufgerufen werden.

Eine ausführliche Dokumentation des Referenzgraphs befindet sich in Kapitel 11.13 ab Seite 454.



### 5.3.10 Extras – Eigenschaften anzeigen (auf Ordner- und Tabellenebene, ab V4.2)

Über diese Funktion können technische und redaktionelle Informationen zu einzelnen Projektinhalten in einem separaten Dialog eingeblendet und zu einem Systemreport zusammengefasst werden. Sie kann auch über die Tastenkombination Alt + P aufgerufen werden. Die Informationen können dabei je nach Objekt-Typ variieren.

*Weiterführende Informationen zu dieser Funktion siehe Kapitel 4.4.10 Seite 140.*



## 5.4 Tabellen in der Datenquellen-Verwaltung

Nachdem eine neue Tabelle in der Datenquellen-Verwaltung eingefügt wurde, können auf der rechten Bildschirmseite Datensätze erfasst werden. Sind bereits Datensätze vorhanden, können diese hier auch weiter bearbeitet werden (siehe Kapitel 5.4.3 Seite 170).

### 5.4.1 Datenübersicht – Aktuelle Datensätze

Wird eine Datenquelle in der Baumstruktur ausgewählt, wird die Übersicht der aktuellen Datensätze angezeigt:

ID	Überschrift	2. Überschrift	Teaser	Datum	Inhalt
704	Erreichbares Optimum	Über die Wichtigkeit von Netz...	(...)	21.11.2008	(...)
256	Mithras Energy erneut mit d...	Nun werden auch die Dünns...	(...)	02.01.2009	(...)
132	Neue Produktreihe	Dünnschichtmodule auf dem ...	(...)	13.10.2008	(...)
131	Solare Vielseitigkeit	Weit verbreiteter Einsatz von ...	(...)	27.05.2008	(...)
130	Neuer Geschäftsführer bei ...	Hans Energie verstärkt die G...	(...)	15.01.2008	(...)
128	Mithras Energy erhält Solar...	Stetige Innovation zahlt sich a...	(...)	30.12.2007	(...)

**Abbildung 5-13: Tabellenübersicht – Aktuelle Datensätze (Look & Feel "LightGray")**

In der Tabellenübersicht sind alle vorhandenen Datensätze aufgelistet. Sie werden nach aktuellen und freigegebenen Datensätzen (siehe Kapitel 5.4.4 Seite 173) getrennt auf zwei Registern angezeigt. Die Listen lassen sich durch einen Klick auf die Spaltenüberschrift nach den Werten in der betreffenden Spalte sortiert darstellen.

✓ 4.1 Ab FirstSpirit-Version 4.1 können aktuelle Datensätze über die erste Spalte dabei nach dem Änderungs- bzw. Freigabe-Status sortiert werden (geänderte bzw. nicht freigegebene Datensätze werden zuoberst bzw. zuunterst angezeigt, als zweites Sortierkriterium wird die ID des Datensatzes verwendet).

Da nicht immer alle Spalten eines Datensatzes gleichzeitig angezeigt werden können, lässt sich die Reihenfolge der Spalten beliebig verändern, um die Spalten



mit den wichtigsten Inhalten direkt zu sehen. Um die Reihenfolge zu ändern, muss die Spaltenüberschrift mit der Maus angeklickt und an die gewünschte Stelle gezogen werden. Zusätzlich kann die Spaltenbreite durch Verschieben des rechten Randes der Spaltenbeschriftung geändert werden.


#### 5.4.1.1 Mehrzeilige Darstellung (ab V4.1) 4.1

Ab First-Spirit-Version 4.1 können Datensätze mehrzeilig dargestellt werden:



ID	Galeriebeschreibu...	Teaserbild l	Medien	Galerie-Name	Kategorie	Teas
1237	Fotostrecke: Die schönsten programmierten Bilder		[.]	Die schönsten programmierten Bilder	Technologie	
1074	Der Schwerpunkt der Softwareversion 4.1 von FirstSpirit™ liegt auf der Optimierung von		[.]	FirstSpirit 4.1	Technologie	
1063	Die Bayern lassen die Muskeln spielen: Der Sieg auf Schalke sorgt für Münchner Zufriedenheit.		[.]	FC Bayern	Sport	

**Abbildung 5-14: Tabellenübersicht – Mehrzeilige Darstellung**

Texte einer Zelle werden automatisch umbrochen. Enthält eine Zelle mehr Text, als aktuell darstellbar ist, wird dies durch das Icon  in der unteren rechten Ecke kenntlich gemacht. Überfährt man die Zelle mit dem Mauszeiger, wird der Text der Zelle in einem Tooltip angezeigt. Bilder, die innerhalb des Datensatzes referenziert werden, werden als Thumbnail angezeigt. Ab FirstSpirit Version 4.2 wird zudem die Darstellung von Inhalten der Eingabekomponente CMS\_INPUT\_CONTENTAREALIST unterstützt und ebenfalls in der Übersicht angezeigt.

Zeilenhöhe, Breite und Reihenfolge der Spalten können durch den Vorlagenentwickler vorgegeben sein. Diese Standardansicht lässt sich manuell verändern, beim Aktualisieren der Ansicht wird die Standardansicht allerdings





wiederhergestellt.

#### 5.4.1.2 Anzahl der angezeigten Datensätze einschränken ab V4.2R2

Ab FirstSpirit Version 4.2R2 kann in Datenquellen eingestellt werden, wie viele Datensätze angezeigt werden sollen. Das erleichtert besonders die Arbeit mit Datenquellen, die viele Datensätze enthalten. Dazu wird ein Drop-Down-Menü verwendet, das sich rechts oberhalb der Datensätze befindet (siehe Abbildung 5-15). Die Anzahl der angezeigten Datensätze kann auf 100, 500, 1000 und 2000 beschränkt werden. Standardmäßig ist die Anzahl auf 500 beschränkt. Um alle Datensätze angezeigt zu bekommen, muss der Eintrag "alle Datensätze anzeigen" gewählt werden. Für die Verwendung dieser Funktion benötigt der Benutzer lediglich das Recht "Sichtbar".

Eine zusätzliche Einschränkung der angezeigten Datensätze lässt sich über die Filterung (siehe Kapitel 5.3.5 Seite 156) und die Datensuche (siehe Kapitel 5.4.2 ff. ab Seite 165) erreichen. Diese Funktionen existieren zwar bereits seit früheren FirstSpirit-Versionen, werden ab FirstSpirit Version 4.2R2 allerdings direkt oberhalb der Datensätze zur Verfügung gestellt. Ab FirstSpirit Version 4.2R2 kann der bereits bekannte Dialog zur Filterung über einen Klick auf den Link "Filter setzen" geöffnet werden, die Suche über den Link "Suche".



*Der Link "Filter setzen" ist nur aktiv, wenn der Benutzer über entsprechende Rechte ("Objekt anlegen") verfügt.*

Alle drei Optionen (Filterung, Suche, Beschränkung der angezeigten Datensätze) können miteinander kombiniert werden. Ist eine Filterung oder eine Suche aktiv, wird dies durch eine angehakte Checkbox dargestellt. Ab FirstSpirit Version 4.2R4 sind diese Optionen nur temporär gültig, nach <F5> oder das entsprechende Icon in der Symbolleiste (siehe Kapitel 3.2.2 Seite 98) auf einer sich im Ansichtsmodus befindlichen Datenquelle wird diese wieder in der ursprünglichen Ansicht dargestellt. Filter und Suche schränken sich dabei gegenseitig ein.

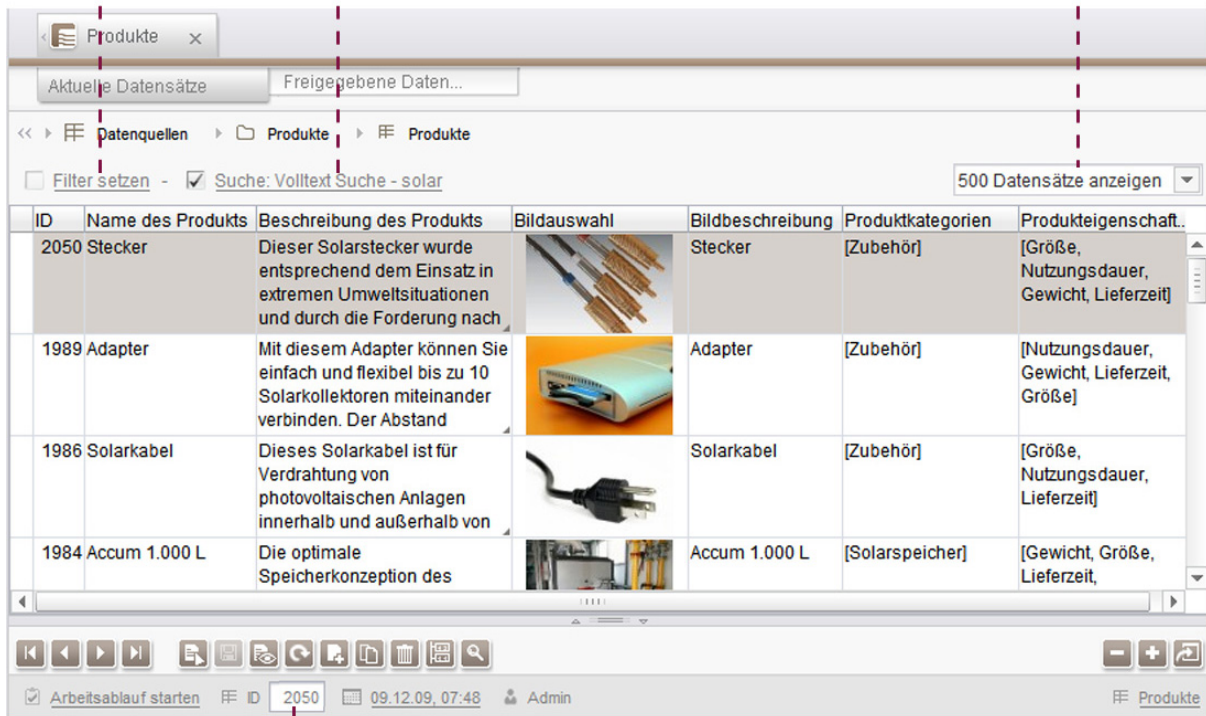
Ist die ID eines Datensatzes bekannt, kann sie in das Eingabefeld in der Statuszeile eingegeben werden. Nach Betätigen der <RETURN>-Taste wird der gewünschte Datensatz angezeigt, soweit eine eventuell gesetzte Filterung dies zulässt. Standardmäßig wird in diesem Feld die ID des aktuell ausgewählten Datensatzes angezeigt.



Filterung

Datensuche

Begrenzung auf bestimmte Anzahl von Datensätzen



ID des aktuellen Datensatzes /  
Springe zu Datensatz mit bestimmter ID

Abbildung 5-15: Datenquelle mit Suche, Filter und Begrenzung


#### 5.4.2 Datensatzauswahl

Zur Navigation in bestehenden Datensätzen stehen folgende Schaltflächen zur Verfügung:

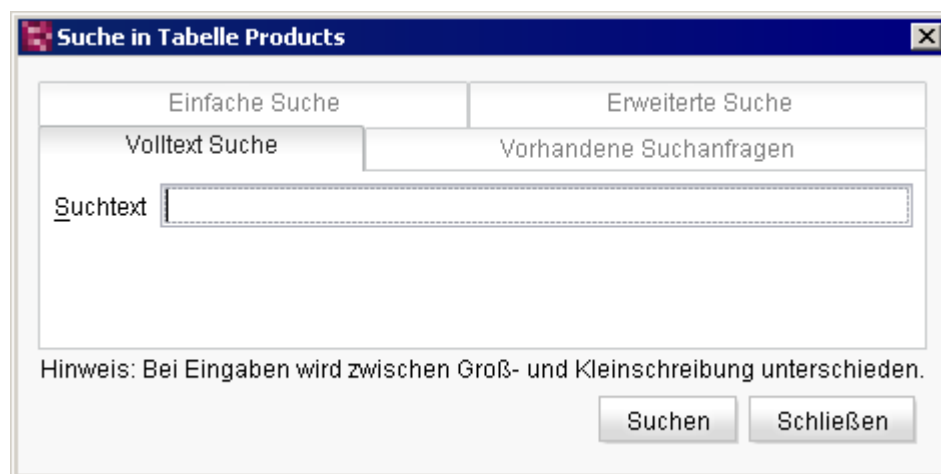
- Erster, durch einen Klick auf dieses Icon wird der erste Datensatz der Tabelle angezeigt.
- Vorheriger, durch einen Klick auf dieses Icon wird der vorherige Datensatz der Tabelle angezeigt.
- Nächster, durch einen Klick auf dieses Icon wird der nächste Datensatz der Tabelle angezeigt.
- Letzter, durch einen Klick auf dieses Icon wird der letzte Datensatz der Tabelle



angezeigt.

 Datensuche, ein Klick auf dieses Icon öffnet ein Suchfenster, in dem bestimmte Datensätze aus der Tabelle im jeweiligen Stand (aktuell oder freigegeben) herausgesucht werden können. Dabei gibt es unterschiedliche Arten der Datensuche, die in den folgenden Kapiteln erläutert werden. Die Suchergebnisse werden im Hauptfenster dargestellt. Um wieder alle vorhandenen Datensätze anzuzeigen, muss das "Aktualisieren"-Icon in der Symbolleiste bzw. <F5> gedrückt werden.

#### 5.4.2.1 Volltextsuche (ab V4.2)

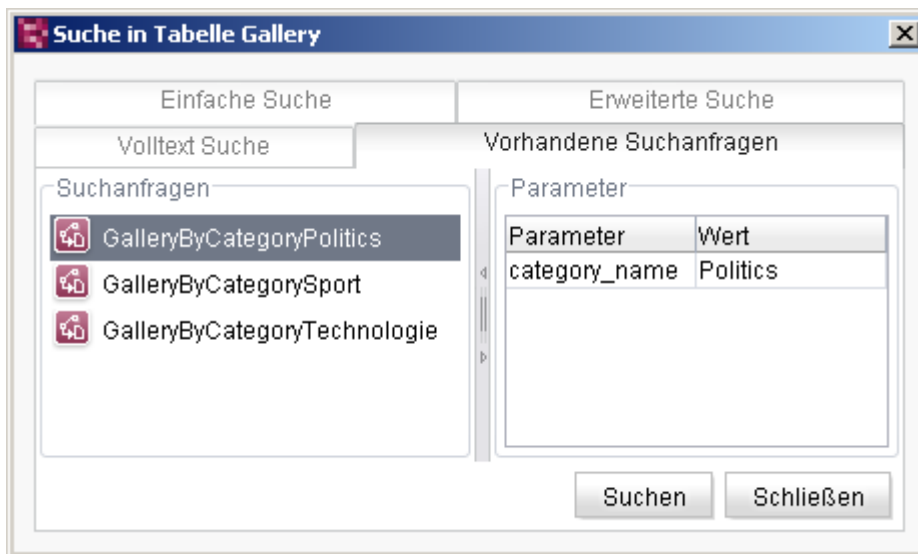


**Abbildung 5-16: Volltext Suche**

Ab FirstSpirit Version 4.2 kann im Register "Volltextsuche" eine Suche über alle Textinhalte einer Tabelle einschließlich der Texte, die in Eingabekomponenten vom Typ DOM-Editor hinterlegt wurden, durchgeführt werden. Dazu wird in das Feld "Suchtext" ein Suchbegriff eingegeben. Alle Inhalte der Tabelle werden anschließend nach diesem Begriff durchsucht. Werden mehrere Suchbegriffe eingegeben, wird bei der Suche nach diesen Begriffen eine UND-Verknüpfung zugrunde gelegt. Die Suche berücksichtigt die Groß-/Kleinschreibung der Suchbegriffe. Fremdschlüsselbeziehungen zu anderen Tabellen werden nicht berücksichtigt.



## 5.4.2.2 Vorhandene Suchanfragen

**Abbildung 5-17: Vorhandene Suchanfragen**

Im Register "Vorhandene Suchanfrage" können vorgefertigte Abfragen verwendet werden. Diese Abfragen wurden von den Projektentwicklern erstellt, um eine spätere Suche nach Datensätzen zu erleichtern. Es muss nur eine der vorhandenen Suchanfragen ausgewählt und der Button **Suchen** aktiviert werden. Die Suchergebnisse erscheinen im Hauptfenster.



## 5.4.2.3 Einfache Suche

**Abbildung 5-18: Einfache Suche**

Im Register "Einfache Suche" kann nach bestimmten Inhalten in einem der Eingabefelder eines Datensatzes gesucht werden. Dazu muss der gewünschte Suchbegriff in das entsprechende Eingabefeld eingegeben und der Button **Suche** aktiviert werden. Bei Suchen nach "ID" wird nur nach genau der im Suchfeld angegebenen ID gesucht. Bei Suchen in anderen Eingabefeldern der Datensätze wird eine Volltextsuche durchgeführt, die allerdings Groß- und Kleinschreibung berücksichtigt (*case sensitive*). Dabei werden auch enthaltene Referenzen, z. B. auf Medien, Seitenreferenzen usw. durchsucht. Bei Suchen in Eingabefeldern, in denen beispielsweise Bilder referenziert werden, werden die jeweiligen Referenznamen der Bilder durchsucht. Es können auch Begriffe in mehrere Felder eingegeben werden, um die Suche weiter einzuschränken. Die Suchergebnisse erscheinen im Hauptfenster.



## 5.4.2.4 Erweiterte Suche

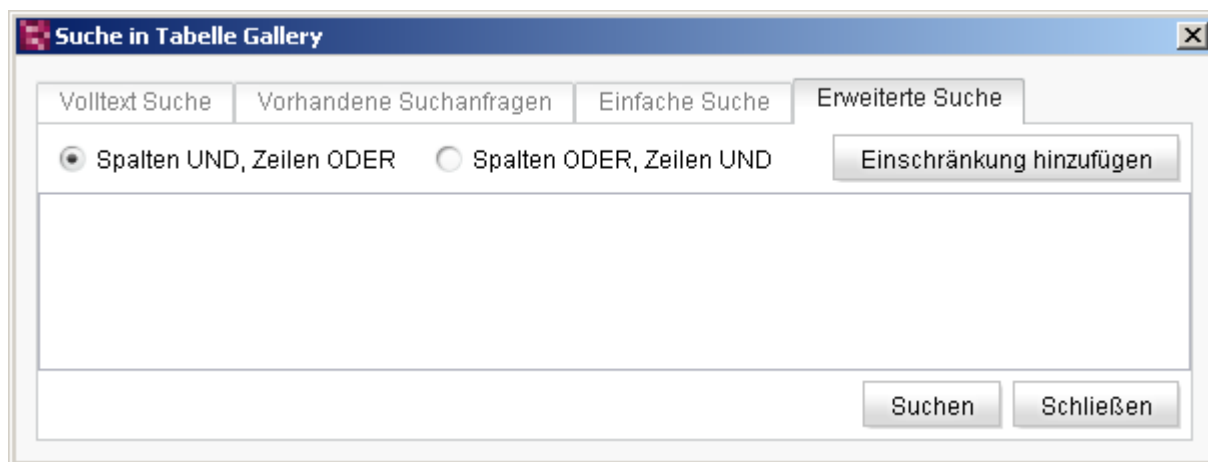


Abbildung 5-19: Erweiterte Suche

Im Register "Erweiterte Suche" können einerseits eigene Abfragen ähnlich wie die "Vorhandenen Suchanfragen" (siehe Kapitel 5.4.2.1 Seite 166) erstellt werden. Andererseits können mit der "Erweiterten Suche" auch Felder durchsucht werden, die nicht über die direkte Eingabe gefüllt werden. Die Inhalte dieser Felder werden in einer Tabelle verwaltet und in einer anderen Tabelle eingebunden. Dies geschieht über die so genannten Fremdschlüssel. Eine genaue Beschreibung der "Erweiterten Suche" ist im Handbuch *Dokumentation für Entwickler* im Kapitel zu Datenbankschemata, Unterkapitel "Abfrage", zu finden.

5.4.2.5 Darstellung von Suchergebnissen ab V4.1 ✓ 4.1


Wird ab FirstSpirit-Version 4.1 eine Datensuche durchgeführt, werden die Ergebnisse in der Übersicht angezeigt. Oberhalb der Liste wird jeweils angezeigt, welche Suche aktiviert wurde, im Beispiel in Abbildung 5-20 beispielsweise die vorhandene Suchabfrage *Produkte Nach Anwendungsbereich*:

ID	Gültig von	Gültig bis	Überschrift	Teasertext	Produkt
10	05.06.07 11:18	05.06.08 11:18	Werkzeugkoffer "Elisabeth", 102-teilig	Gehärteter Stahl, robust...	(...)






Abbildung 5-20: Suche in gefilterter Datenquelle




**Checkbox Suche: xyz:** Über die Checkbox kann die Suche schnell aktiviert und wieder deaktiviert werden, so dass entweder nur die Datensätze, auf die die Suchkriterien zutreffen, oder alle Datensätze angezeigt werden.

, ein Klick auf das Icon löscht die Suchanfrage und es werden wieder alle Datensätze der gefilterten Datenquelle angezeigt.

### 5.4.3 Datenerfassung

Der untere Bereich zur Datenerfassung wird durch mit einem Klick auf die Icons , , ,  oder  (ab FirstSpirit Version 4.2) eingeblendet. Hier können die Felder der Datensätze ausgefüllt bzw. geändert werden. Der Bereich lässt sich über die Trennleiste zwischen Übersicht und Bearbeitungsbereich vergrößern oder verkleinern, indem der Balken mit der Icon-Leiste nach unten oder oben verschoben wird, sowie über die Icons +/- . Durch Doppelklick auf einen bestehenden Datensatz in der Datenübersicht kann die Detailansicht in einem eigenen Fenster aufgerufen werden. In der Detailansicht stehen dieselben Icons zur Datensatznavigation und zum Editieren zur Verfügung.

Ab FirstSpirit Version 4.2 wird beim Bearbeiten der aktuell bearbeitete Datensatz innerhalb der Übersicht stärker hervorgehoben und fett gestellt. Der Redakteur kann so mit einem Blick auf die Übersicht erkennen, welcher Datensatz aktuell geändert wird. Selektiert der Redakteur einen neuen Datensatz in der Übersicht, verändert sich der Fokus im unteren Bearbeitungsbereich und der nun aktuelle Datensatz wird in der Übersicht fett hervorgehoben.

 Datensatz editieren, durch einen Klick auf dieses Icon kann ein bestehender Datensatz verändert werden. Ähnlich wie in anderen Verwaltungen wird dadurch der Bearbeitungsmodus eingeschaltet, das Icon wird "eingedrückt" dargestellt. Ein erneuter Klick auf das Icon schaltet den Bearbeitungsmodus wieder aus, zwischenzeitlich durchgeführte Änderungen werden gespeichert. Wird der Bearbeitungsmodus für einen Datensatz eingeschaltet, bleibt er auch beim Auswählen anderer Datensätze derselben Datenquelle eingeschaltet. Dadurch wird eine Reihbearbeitung mehrerer Datensätze möglich.





Wird ein Datensatz, der sich im Bearbeitungsmodus befindet und geändert wurde, verlassen, z. B. durch Auswählen eines anderen Datensatzes in der Datenübersicht oder über die Blätter-Icons, durch Schließen der Detailansicht oder des Projektes, wird eine Sicherheitsabfrage angezeigt, ob vorgenommene Änderungen zuvor gespeichert werden sollen.



Speichern, durch einen Klick auf dieses Icon werden die vorgenommenen Änderungen eines bestehenden Datensatzes sowie die Werte eines neuen Datensatzes gespeichert. Der Bearbeitungsmodus wird dabei nicht verlassen. Das Icon ist nur aktiv, wenn Änderungen am Datensatz vorgenommen wurden.



Anders als gewohnt wird der Daten-Knoten zur Datenerfassung nicht gesperrt. Somit können innerhalb eines Knotens verschiedene Datensätze gleichzeitig angelegt und bearbeitet werden. Das **parallele Arbeiten innerhalb einer Datenbanksicht** ist vorteilhaft für den Multi-User-Betrieb, kann aber zu Konflikten führen, wenn zwei Redakteure zeitgleich versuchen, den gleichen Datensatz zu ändern.

In diesem Fall wird ein sogenanntes "**optimistisches Lock-Verfahren**" angewendet. Dabei werden zunächst nur die Änderungen des Redakteurs übernommen, der den Datensatz als erster speichert. Versucht nun der zweite Redakteur, die Änderungen am Datensatz zu speichern, wird ihm die folgende Meldung angezeigt: "Der Datensatz wurde zwischenzeitlich von einem anderen Benutzer bearbeitet. Ihre Änderungen konnten daher nicht gespeichert werden!":

Der Redakteur hat dann die Möglichkeit, den Datensatz zu aktualisieren, um sich die Änderungen des zweiten Redakteurs anzeigen zu lassen oder seine Änderungen trotzdem zu speichern und damit die Änderungen des anderen Redakteurs zu überschreiben.

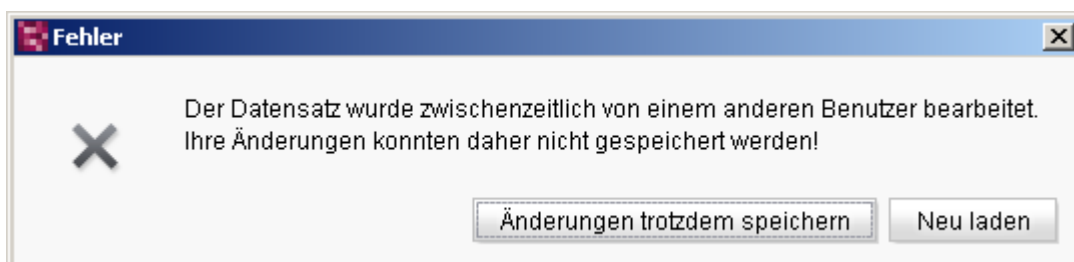


Abbildung 5-21: Konflikt beim parallelen Bearbeiten eines Datensatzes



Vorschau, durch einen Klick auf dieses Icon kann für den ausgewählten Datensatz eine Vorschau angezeigt werden.







*In der Struktur-Verwaltung vorgenommene Einschränkungen für die Ausgabe von Datensätzen werden für die Vorschau einzelner Datensätze in der Datenquellen-Verwaltung nicht berücksichtigt. Die Vorschau eines einzelnen Datensatzes kann immer mit der entsprechenden Vorschauseite dargestellt werden.*



*Ab FirstSpirit-Version 4.1 werden eventuell noch nicht gespeicherte Änderungen nicht gespeichert, wenn die Vorschau über dieses Icon aufgerufen wird. Wird dagegen eine Vorschau über das "Vorschau"-Icon der JavaClient-Symbolleiste aufgerufen, werden nicht gespeicherte Änderungen zuvor automatisch gespeichert.*



Aktualisieren, werden durch einen anderen Redakteur Änderungen an einem im unteren Fensterbereich bzw. in der Detailansicht dargestellten Datensatz vorgenommen, werden diese Änderungen nicht automatisch aktualisiert. Ein Klick auf diesen Button aktualisiert die Datensatzansicht.



Neuer Eintrag, mithilfe dieses Icons wird ein neuer leerer Datensatz angelegt.



Neuer Eintrag (Werte übernehmen), mithilfe dieses Icons wird ein neuer Datensatz als Kopie des markierten Datensatzes angelegt. Dabei werden die Werte des kopierten Datensatzes übernommen. Je nach Konfiguration durch den Vorlagenentwickler kann dieses Icon deaktiviert sein.



Löschen, ein Klick auf dieses Icon löscht den gerade angezeigten Eintrag aus dem aktuellen (nicht freigegebenen) Stand.



*Soll ein Datensatz komplett aus der Datenquelle gelöscht werden, muss er zusätzlich im freigegebenen Stand gelöscht werden (siehe Kapitel 5.4.4 Seite 173). Alle gelöschten Datensätze können jederzeit wieder über die Funktion "Gelöschte Objekte wiederherstellen" im Kontextmenü der jeweiligen Datenquelle wiederhergestellt werden.*



Versionsverwaltung, ein Klick auf dieses Icon öffnet ein Fenster, in dem alle Versionen des aktuellen Datensatzes aufgelistet sind. Eine genaue Dokumentation zur Versionshistorie in der Datenquellen-Verwaltung siehe Kapitel 11.12.4 ab



Seite 448.



Datensuche, ein Klick auf dieses Icon öffnet ein Suchfenster, mit dessen Hilfe die Tabelle der aktuellen Datensätze durchsucht werden kann. Die unterschiedlichen Arten der Datensuche werden in den Kapiteln 5.4.2.1 bis 5.4.2.4 ab Seite 166 erläutert.



Minimieren / Maximieren, ein Klick auf diese Icons verkleinert oder vergrößert den Bearbeitungsbereich.



(ab FirstSpirit Version 4.2), ein Klick auf dieses Icon öffnet den markierten Datensatz in einem separatem Bearbeitungsfenster.



Weitere Funktionen sind über das Kontextmenü eines Datensatzes aufrufbar (siehe Kapitel 5.2.2 ff. ab Seite 154).

#### 5.4.4 Datenübersicht – Freigegebene Datensätze

Sofern das Projekt die Freigabe-Option nutzt, werden freigegebene Datensätze auf einem eigenen Register angezeigt:

Datenquelle: Pressemitteilungen						
Aktuelle Datensätze			Freigegebene Datensätze			
ID	Überschrift	2. Überschrift	Teaser	Datum	Inhalt	
704	Erreichbares Optimum	Über die Wichtigkeit v...	(...)	21.11.2008	(...)	
256	Mithras Energy erneut mit ...	Nun werden auch die ...	(...)	02.01.2009	(...)	
132	Neue Produktreihe	Dünnschichtmodule a...	(...)	13.10.2008	(...)	
131	Solare Vielseitigkeit	Weit verbreiteter Eins...	(...)	27.05.2008	(...)	
130	Neuer Geschäftsführer be...	Hans Energie verstärk...	(...)	15.01.2008	(...)	
128	Mithras Energy erhält Sola...	Stetige Innovation zahl...	(...)	30.12.2007	(...)	

Abbildung 5-22: Tabellenübersicht – Freigegebene Datensätze

Die Darstellung der Tabellenübersicht sowie die Navigation bzw. Datensatzauswahl entspricht prinzipiell der der aktuellen Datensätze (siehe Kapitel 5.4.1 Seite 162).





Ab FirstSpirit-Version 4.1 können freigegebene Datensätze über die erste Spalte nach dem Zeitpunkt der letzten Freigabe sortiert werden. Auf diese Weise können zuletzt freigegebene Datensätze mit einem Klick zuoberst in der Liste angezeigt werden.



Aktualisieren, um die Datenübersicht der freigegebenen Datensätze bei Bedarf auf einen aktuellen Stand zu bringen, weil zwischenzeitlich eventuell neue Datensätze freigegeben wurden, kann dieses Icon verwendet werden.



Löschen, Datensätze, die nur im freigegebenen Stand vorliegen, werden durch eine graue Markierung in der ersten Spalte kenntlich gemacht. Ein Klick auf dieses Icon löscht den markierten Datensatz im freigegebenen Stand. Alle gelöschten Datensätze können jederzeit wieder über die Funktion "Gelöschte Objekte wiederherstellen" im Kontextmenü der jeweiligen Datenquelle wiederhergestellt werden.



Datensuche, ein Klick auf dieses Icon öffnet ein Suchfenster, mit dessen Hilfe die Tabelle der freigegebenen Datensätze durchsucht werden kann. Die unterschiedlichen Arten der Datensuche werden in den Kapiteln 5.4.2.1 bis 5.4.2.4 ab Seite 166 erläutert.



Weitere Funktionen sind über das Kontextmenü eines Datensatzes aufrufbar (siehe Kapitel 5.2.2 ff. ab Seite 154).








## 6 Medien-Verwaltung des JavaClient



### Medien-Verwaltung

Die Medien-Verwaltung dient der Verwaltung aller verwendeten Medien. Dies können Bilder jedes beliebigen Grafikformates sein, die auf einer oder mehreren Seiten der Website erscheinen sollen. Dazu können PDF-Dateien gehören, die zum Download angeboten werden, Soundfiles, die beim Klick auf bestimmte Links abgespielt werden usw.

**Innerhalb der Medien-Verwaltung können folgende Elemente angelegt werden:**

-  Ordner zur Strukturierung der Medien.
-  Sprachunabhängige Bilder
-  Sprachunabhängige Dateien
-  Sprachabhängige Bilder
-  Sprachabhängige Dateien



*Ab FirstSpirit Version 4.2R4 werden für Dateien spezifische Icons dargestellt, die sich am Dateityp orientieren. So kann direkt in der Baumstruktur abgelesen werden, um welchen Dateityp es sich handelt, ohne erst in die Detailansicht wechseln zu müssen.*

### 6.1 ‚Drag & Drop‘ in der Medien-Verwaltung



*Im Folgenden werden die Drag & Drop-Funktionalitäten bis FirstSpirit Version 4.1 einschließlich beschrieben. Eine ausführliche Dokumentation der erweiterten Drag & Drop-Funktionalitäten ab FirstSpirit Version 4.2 befindet sich in Kapitel 11.4 Seite 355.*

Ordner und Medien können innerhalb der Medien-Verwaltung mithilfe der Maus per "Drag & Drop" verschoben werden (erkennbar durch ein kleines Rechteck am Mauszeiger).





*Ist die Funktion "Verschiebeoperationen bestätigen" im Menü "Extras" aktiviert, muss für jedes Verschieben eine Sicherheitsabfrage bestätigt werden (siehe Kapitel 3.1.5.2 Seite 87).*

Medien können – alternativ zum Anlegen über das Kontextmenü (Kapitel 6.2.1 Seite 177) – aus der Verzeichnisstruktur des Arbeitsplatzrechners per ‚Drag & Drop‘ in die Medien-Verwaltung bzw. in Ordner der Medien-Verwaltung eingefügt werden. Dabei wird der Dateiname automatisch übernommen, der Anzeigename muss im Nachhinein manuell vergeben werden.



*Sollen Dateien per ‚Drag & Drop‘ aus der Verzeichnisstruktur des Arbeitsplatzrechners in die Medien-Verwaltung eingefügt werden, die aufgrund der Konfiguration in den Projekteigenschaften nicht zugelassen sind (siehe auch Kapitel 6.2.1.1 Seite 177, Hinweise zur Medien-Beschränkung ab FirstSpirit-Version 4.1), wird ein entsprechender Warnhinweis angezeigt. Die Dateien werden nicht in der Medien-Verwaltung angelegt.*



*Bei Drag & Drop (verschieben, kopieren) von Knoten innerhalb der oder von Dateien in die Medien-Verwaltung erscheint eine Fehlermeldung "Die Aktion kann nicht ausgeführt werden (fehlende Rechte)!", falls der Benutzer keine Rechte für diese Aktion hat!*



## 6.2 Allgemeine Kontextmenüs der Medien-Verwaltung

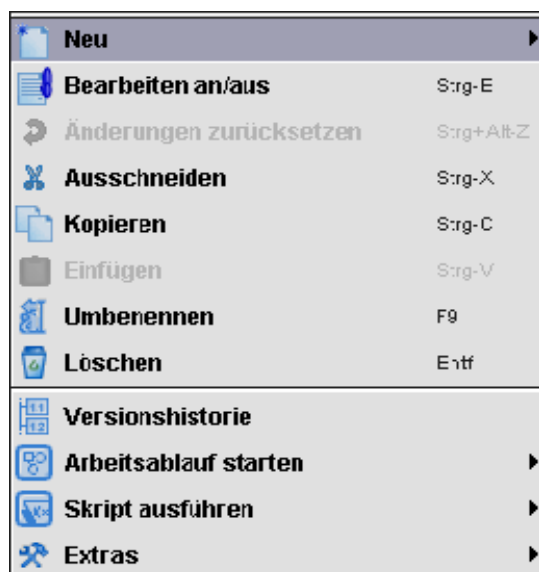


Abbildung 6-1: Kontextmenü – Allgemeine Funktionen der Medien-Verwaltung

In den folgenden Kapiteln werden die Kontextmenüs der Medien-Verwaltung beschrieben:

Allgemeines zur Handhabung von Kontextmenüs siehe Kapitel 4.2 Allgemeine Kontextmenüs der Inhalte-Verwaltung ab Seite 125.

### 6.2.1 Neu

Über den Kontextmenüeintrag "Neu" können neue Objekte in das Projekt eingefügt werden. Die zur Verfügung stehende Auswahl ist abhängig vom Objekttyp, auf dem das Kontextmenü aufgerufen wurde:

#### 6.2.1.1 Neu: Wurzelknoten und Ordner

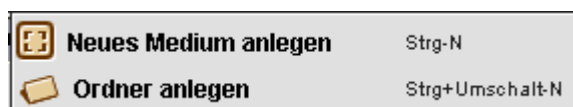


Abbildung 6-2: Auswahl auf Ebene des Wurzelknotens oder eines Ordners

**Neu – Neues Medium anlegen:** Mithilfe dieses Kontextmenüeintrages kann ein neues Medium in die Medien-Verwaltung eingepflegt werden. Nach dem Klicken öffnet



sich ein Fenster, in dem die Angaben für das neue Medium getätigt werden können.

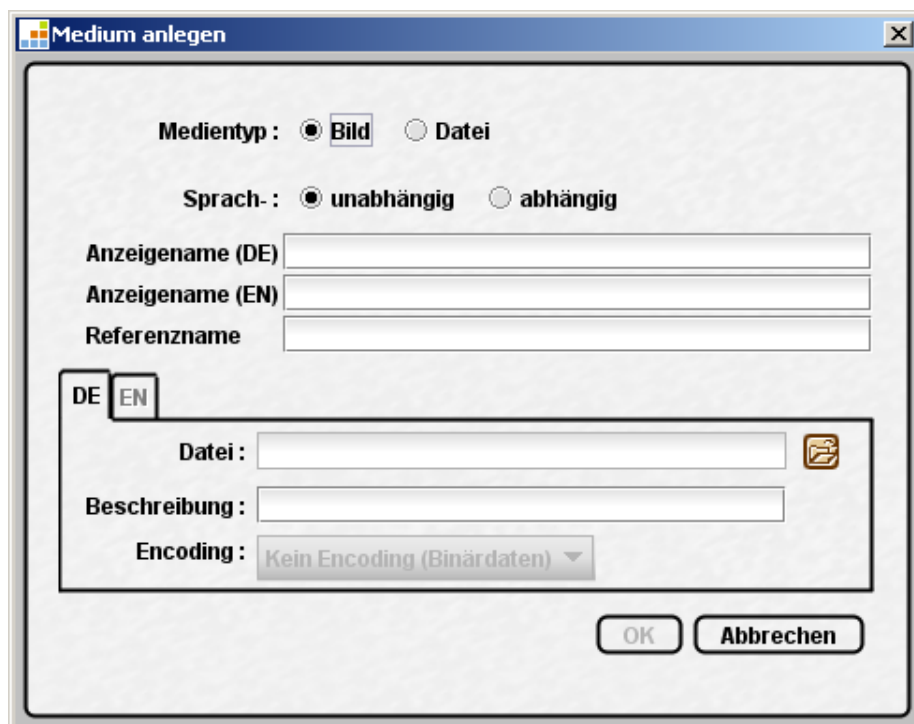


Abbildung 6-3: Neu – Neues Medium anlegen


Im oberen Bereich des Fensters kann in der Zeile **Medientyp** ausgewählt werden, ob es sich bei dem neuen Medium um ein Bild handelt oder um eine Datei. In der Zeile **Sprache** wird festgelegt, ob das neue Medium sprachabhängig oder sprachunabhängig angelegt werden soll.

Für jede vom Projektadministrator definierte Redaktionssprache kann ein **sprachabhängiger Anzeigename** für das neue Medium vergeben werden. Abhängig von der Einstellung im Menü "Extras – Bevorzugte Anzeigesprache anzeigen", ab FirstSpirit Version 4.2 "Ansicht – Bevorzugte Anzeigesprache", (siehe Kapitel 3.1.4.2 Seite 77) werden dann entweder die Anzeigenamen oder der Referenzname in der Baumansicht angezeigt. Das Feld **Referenzname** wird automatisch mit dem Wert gefüllt, der vom Redakteur für den ersten Anzeigename eingefügt wird, kann aber (bis zum initialen Anlegen des Objekts) geändert werden. Der Referenzname darf keine Leerzeichen oder Sonderzeichen enthalten. Bei der automatischen Befüllung des Felds wird das entsprechend berücksichtigt.





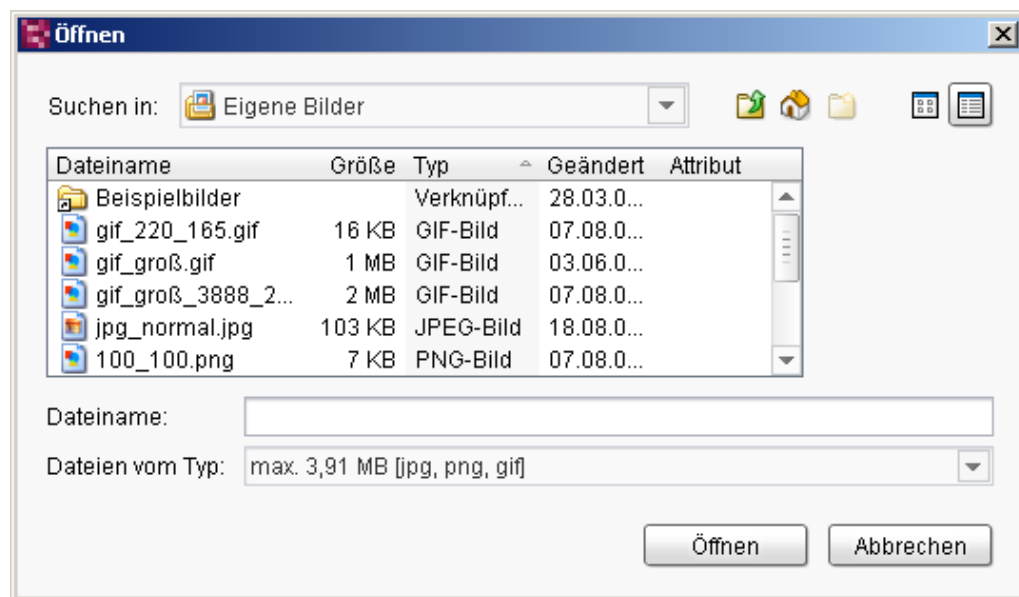
Das Feld Referenzname wird nur angezeigt, wenn diese Einstellung vom Projektadministrator entsprechend konfiguriert wurde.

Im unteren Bereich des Fensters kann bei sprachabhängigen Medien für jede Sprache, ansonsten nur für die Mastersprache ein Medium ausgewählt werden. In dem Feld **Datei** kann durch einen Klick auf das Icon  das gewünschte Bild oder die gewünschte Datei aus der Verzeichnisstruktur des Arbeitsplatzrechners ausgewählt werden.

**Ab FirstSpirit-Version 4.1** kann die Auswahl von Medien im Dateiauswahldialog je nach Einstellungen in der Projektkonfiguration (siehe *FirstSpirit Handbuch für Administratoren*) auf bestimmte Dateigrößen und -formate beschränkt sein.



Die Funktionalität der Medien-Beschränkung ist erst ab FirstSpirit-Version 4.1 freigegeben. Daher werden Screenshots im neuen Look & Feel "LightGray" dargestellt. Im Look & Feel "Classic" kann die Darstellung geringfügig abweichen.



**Abbildung 6-4: Dateiauswahldialog mit Medien-Beschränkung**

Medien, die größer als die in den Projekteigenschaften definierte maximale Größe sind und/oder eine nicht erlaubte Dateinamen-Erweiterung haben, stehen im Dateiauswahldialog nicht zur Auswahl. Im Feld "Dateien vom Typ:" werden die





Restriktionen noch einmal angezeigt. Im Beispiel in Abbildung 6-4 dürfen Dateien mit den Dateinamen-Erweiterungen "jpg", "png" und "gif" bis zu einer Größe von 3,91 MB ausgewählt und hochgeladen werden. Dabei gelten die Einstellungen des jeweiligen Projekts, d.h. beim Hochladen von Medien in ein Remote-Projekt (siehe Kapitel 11.14 Seite 458) gelten die Medien-Beschränkungen des Remote-Projektes und beim Hochladen von Medien in das Zielprojekt die des Zielprojektes. Mit einem Klick auf "Öffnen" wird das ausgewählte Medium in den Dialog in Abbildung 6-3 übernommen.



Sollen Dateien per ‚Drag & Drop‘ aus der Verzeichnisstruktur des Arbeitsplatzrechners in die Medien-Verwaltung eingefügt werden, die aufgrund der Medien-Beschränkungen nicht zugelassen sind, wird ein entsprechender Warnhinweis angezeigt. Die Dateien werden nicht in der Medien-Verwaltung angelegt.

Im Feld **Beschreibung** kann ein erklärender Text zum Bild angegeben werden, der lediglich in der Medien-Verwaltung benutzt wird. Beim Einpflegen von Dateien kann im Feld **Encoding** eingestellt werden, nach welcher Norm die Ursprungsdatei konvergiert werden soll. (Genauere Angaben zu den einzelnen Zeichensätzen finden Sie im *Handbuch für Administratoren*).

Mit einem Klick auf "OK" wird das Medium in die Medien-Verwaltung übernommen und der Dialog schließt sich wieder.

**Neu – Ordner anlegen:** Auch für die Medien-Verwaltung empfiehlt es sich, nicht einfach alle Medien in einem Verzeichnis abzulegen, sondern durch eine sinnvolle Ordnerstruktur das Wiederfinden einzelner Medien zu erleichtern. Je nach Anzahl der Medien, kann man in diesen Ordnern auch Unterordner anlegen, die z. B. die Struktur aus der Inhalts- und Struktur-Verwaltung widerspiegeln. Mithilfe dieser Funktion kann ein neuer Ordner in die Baumstruktur eingefügt werden. Nach dem Klicken öffnet sich ein Fenster für die Eingabe des Ordnernamens.

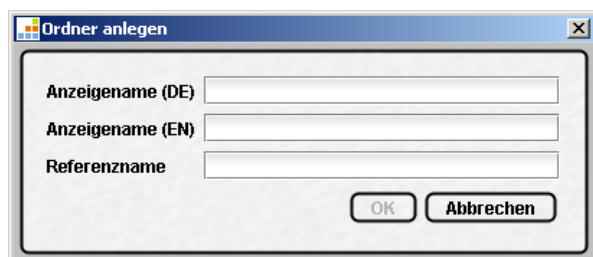


Abbildung 6-5: Neu – Ordner anlegen



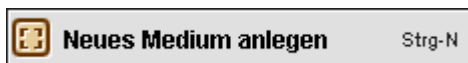
Für jede vom Projektadministrator definierte Redaktionssprache kann ein **sprachabhängiger Anzeigename** für den neuen Ordner vergeben werden. Abhängig von der Einstellung im Menü "Extras – Bevorzugte Anzeigesprache anzeigen", ab FirstSpirit Version 4.2 "Ansicht – Bevorzugte Anzeigesprache", (siehe Kapitel 3.1.4.2 Seite 77) werden dann entweder die Anzeigenamen oder der Referenzname in der Baumansicht angezeigt. Das Feld Referenzname wird automatisch mit dem Wert gefüllt, der vom Redakteur für den ersten Anzeigename eingefügt wird, kann aber (bis zum initialen Anlegen des Objekts) geändert werden. Der Referenzname darf keine Leerzeichen oder Sonderzeichen enthalten. Bei der automatischen Befüllung des Felds wird das entsprechend berücksichtigt.



*Das Feld Referenzname wird nur angezeigt, wenn diese Einstellung vom Projektadministrator entsprechend konfiguriert wurde.*



### 6.2.1.2 Neu: Medien



**Abbildung 6-6: Auswahl auf Ebene von Medien**

**Neu – Neues Medium anlegen:** Mithilfe dieses Kontextmenüeintrages kann ein neues Medium in die Medien-Verwaltung eingepflegt werden. Nach dem Klicken öffnet sich ein Fenster, in dem die Angaben für das neue Medium getätigt werden können (siehe hierzu Abbildung 6-3: Neu – Neues Medium anlegen auf Seite 178).

### 6.2.2 Bearbeiten an/aus

Mithilfe dieser Funktion wird der Bearbeitungsmodus für den ausgewählten Knoten aktiviert. An diesem Objekt kann dann kein anderer Redakteur mehr Änderungen durchführen.

Durch wiederholtes Aufrufen dieser Funktion wird der Bearbeitungsmodus wieder deaktiviert, d.h. der Ansichtsmodus ist wieder aktiv.

### 6.2.3 Rückgängig

Mithilfe dieser Funktion können Änderungen rückgängig gemacht werden, die während des aktuellen Bearbeitungsvorgangs vorgenommen und noch nicht gespeichert worden sind.

### 6.2.4 Ausschneiden

Mithilfe dieser Funktion wird das aktuelle Objekt aus der Baumstruktur ausgeschnitten und im Zwischenspeicher abgelegt. Es kann an anderer Stelle wieder in die Baumstruktur eingefügt werden.

### 6.2.5 Kopieren

Mithilfe dieser Funktion wird eine Kopie des aktuellen Objektes erzeugt und im Zwischenspeicher abgelegt. Kopien können erzeugt werden von Bildern und Dateien.



### 6.2.6 Einfügen

Mithilfe dieser Funktion wird der Inhalt des Zwischenspeichers an der aktuellen Position der Baumstruktur eingefügt. Diese Funktion ist nur dann aktiv, wenn sich Daten im Zwischenspeicher befinden, die an der aktuellen Position eingefügt werden dürfen.

### 6.2.7 Umbenennen

Mit dieser Funktion ist es möglich, den Namen des aktuellen Objektes in der Baumstruktur des FirstSpirit JavaClient zu verändern. Nach Aufruf der Funktion öffnet sich ein Fenster mit dem bisherigen Objektnamen, dieser kann nun geändert werden.

### 6.2.8 Löschen

Mit dieser Funktion ist es möglich das aktuelle Objekt in der Baumstruktur des FirstSpirit JavaClient zu löschen. Versehentliches Löschen wird durch eine Sicherheitsabfrage unterbunden.



*Ab FirstSpirit-Version 4.1 kann an diese Funktion ein Arbeitsablauf, z. B. zum Löschen von Objekten, gebunden sein (siehe Kapitel 3.2.9.7 Seite 111). Statt dem Dialog zur Bestätigung des Löschvorgangs öffnet sich in dem Fall ein Dialog zum Starten bzw. Weiterschalten eines Arbeitsablaufs.*

### 6.2.9 Versionsverwaltung

Es öffnet sich ein Fenster, in dem alle alten Versionen des aktuellen Objektes aufgelistet sind. Eine genaue Dokumentation zu der Versionsverwaltung in der Medien-Verwaltung auf Medienebene siehe Kapitel 11.12.5.1 ab Seite 449.

### 6.2.10 Arbeitsablauf

Ist auf dem ausgewählten Objekt noch kein Arbeitsablauf aktiv, dann werden unter diesem Menüpunkt alle Arbeitsabläufe aufgelistet, die im Rechte-System für diesen Knoten in der Baumstruktur definiert wurden. Der benötigte Arbeitsablauf kann unter diesem Menüpunkt gestartet werden.



Ist bereits ein Arbeitsablauf für das ausgewählte Objekt aktiv, dann kann er unter diesem Menüpunkt weitergeschaltet werden.

Eine ausführliche Dokumentation von Arbeitsabläufen befindet sich in Kapitel 12 ab Seite 463.

### 6.2.11 Skript ausführen

Unter diesem Menüpunkt werden alle Skripte aufgelistet, die an dieser Position im FirstSpirit JavaClient aufgerufen werden können. Mit Skripten ist es möglich, vorprogrammierte Aktionen oder Berechnungen ausführen zu lassen.



## 6.3 Spezielle Kontextmenüs der Medien-Verwaltung



**Abbildung 6-7: Kontextmenü – Spezielle Funktionen auf Ordner Ebene**

### 6.3.1 Exportieren (auf Ordner- und Medienebene)

Diese Funktion steht nur Administratoren zur Verfügung.

Mithilfe dieser Funktion kann der ausgewählte Ordner oder das ausgewählte Medium mit allen benötigten Informationen auf die Festplatte exportiert werden, um sie später in einem anderen Projekt wieder importieren zu können. Es öffnet sich ein Fenster mit der Dateistruktur des Rechners, um einen geeigneten Speicherort für den Export festlegen zu können.



*Die "Exportieren"-Funktion ist eine clientseitige Funktion und stellt daher bei großen Datenmengen erhebliche Anforderungen an den Hauptspeicher des Client-Systems. Sie sollte daher nur für den Export von kleineren Datenmengen verwendet werden.*

### 6.3.2 Importieren (auf Wurzel- und Ordner Ebene)

Mithilfe dieser Funktion kann eine Exportdatei mit allen benötigten Informationen wieder in das Projekt importiert werden. Es öffnet sich ein Fenster mit der Dateistruktur des Rechners, um die gewünschte Exportdatei auswählen zu können.

### 6.3.3 Gelöschte Objekte wiederherstellen (auf Wurzel- und Ordner Ebene)

Die Funktion Gelöschte Objekte wiederherstellen kann sowohl auf Wurzel- als auch auf Ordner Ebene aufgerufen werden. Wurde irrtümlich ein Ordner oder ein Medium aus der Baumstruktur gelöscht, dann lässt sich mithilfe dieser Funktion das gelöschte Objekt wiederherstellen. Nach dem Klicken öffnet sich ein Fenster mit den gelöschten Objekten.





Abbildung 6-8: Gelöschte Objekte

Auf Wurzelebene werden alle Objekte angezeigt, von denen ein Backup vorhanden ist, während auf Ordner Ebene lediglich die Objekte angezeigt werden, die sich unterhalb dieses Ordners befunden haben. Für jedes Objekt werden die folgenden Informationen angegeben:

**Revision:** Versionsnummer des gelöschten Objektes.

**ID:** Die eindeutige ID-Nummer des gelöschten Objektes

**Name:** Der Referenzname des gelöschten Objektes.

**Objektanzahl:** Die Anzahl der Objekte, die sich in der Baumstruktur unterhalb des gelöschten Objektes befunden haben. Diese hierarchisch untergeordneten Objekte werden bei der Wiederherstellung ebenfalls wieder eingefügt.

**Gelöscht am:** Datum und Uhrzeit, an dem das Objekt gelöscht wurde.

**Gelöscht von:** Name des Benutzers, der das Objekt gelöscht hat.

Zum Wiederherstellen muss lediglich das gewünschte Objekt ausgewählt und die Schaltfläche **Wiederherstellen** aktiviert werden.

Die wiederhergestellten Objekte werden nach Möglichkeit an der gleichen Position eingefügt, an der sie sich vor dem Löschen befunden haben. Wurde aber z. B. der Ordner, in dem sich eine wiederherzustellende Seite befunden hat, ebenfalls gelöscht (und soll es auch bleiben), dann wird diese Seite direkt unterhalb des Baumknotens eingefügt, auf dem diese Funktion aufgerufen wurde.



## 6.4 Administrative Kontextmenüs der Medien-Verwaltung

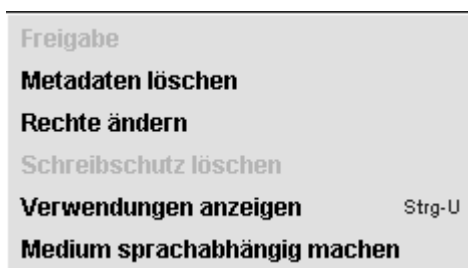


Abbildung 6-9: Kontextmenü – Administrative Funktionen auf Medienebene

### 6.4.1 Extras – Freigabe

Mithilfe dieser Funktion kann das aktuelle Objekt direkt freigegeben oder eine spezifische Freigabeoption verwendet werden.

Eine ausführliche Dokumentation zu den Spezifischen Freigabeoptionen befindet sich in Kapitel 12.4 ab Seite 475.

#### 6.4.1.1 Extras – Freigabe – Alle Objekte (auf Ordner Ebene)

Mithilfe dieser Funktion können sämtliche Objekte der Medien-Verwaltung auf einen Schlag freigegeben, auch die bereits vorher freigegebenen Objekte.

Medien, die sich bei der Ausführung dieser Funktion in Bearbeitung befinden, werden ignoriert. Bei sehr vielen Medien kann es beim Freigeben der Medien zu längeren Wartezeiten kommen, dabei erscheint eine Sanduhr, die verdeutlicht, dass weitere Aktionen am Client nicht möglich sind.

#### 6.4.1.2 Extras – Freigabe – Freigabe (auf Ordner Ebene)

Mithilfe dieser Funktion können alle Medien, die sich im aktuellen Ordner befinden freigegeben werden, d.h. die Medien werden bei der nächsten Generierung berücksichtigt.

### 6.4.2 Extras – Metadaten löschen (Wurzel-, Ordner- und Medienebene)

Durch Ausführen dieser Funktion werden alle Metadaten, die für die aktuelle Ebene in der Baumstruktur definiert wurden, gelöscht.





### 6.4.3 Extras – Rechte ändern

Mithilfe dieser Funktion können die Rechte für den aktuellen Knoten in der Baumstruktur definiert werden.

Eine ausführliche Dokumentation zur Definition von Rechten befindet sich in Kapitel 13.1.2 ab Seite 485.

### 6.4.4 Extras – Schreibschutz löschen

Falls durch einen aktiven Arbeitsablauf ein Schreibschutz für den ausgewählten Knoten besteht, kann der Schreibschutz mithilfe dieser Funktion aufgehoben werden. (Der Schreibschutz wird durch kursive Schrift im Baum dargestellt)

### 6.4.5 Extras - Verwendungen anzeigen

Mithilfe dieser Funktion kann man sich alle Stellen, an denen das ausgewählte Medium verwendet wird, angezeigt werden. Es öffnet sich ein Fenster, in dem die verwendeten Stellen aufgelistet werden.

### 6.4.6 Extras – Eigenschaften anzeigen (ab V4.2)

Über diese Funktion können technische und redaktionelle Informationen zu einzelnen Projektinhalten in einem separaten Dialog eingeblendet und zu einem Systemreport zusammengefasst werden. Sie kann auch über die Tastenkombination Alt + P aufgerufen werden. Die Informationen können dabei je nach Objekt-Typ variieren.

*Weiterführende Informationen zu dieser Funktion siehe Kapitel 4.4.10 Seite 140.*

### 6.4.7 Extras – Medium sprachabhängig / sprachunabhängig machen

Mithilfe dieser Funktion lässt sich nachträglich ein sprachunabhängiges in ein sprachabhängiges Medium bzw. ein sprachabhängiges in ein sprachunabhängiges Medium umwandeln.

Um ein sprachunabhängiges in ein sprachabhängiges Medium zu konvertieren, muss angegeben werden, für welche Sprache das vorhandene Medium übernommen werden soll. Soll ein sprachabhängiges in ein sprachunabhängiges Medium konvertiert werden, dann muss angegeben werden, von welcher Sprache das Medium beibehalten werden soll, falls das Medium bereits für unterschiedliche



Sprachen existiert.

Dabei werden die für das alte Medium gesetzten Rechte in dem neuen Medium übernommen!

#### 6.4.8 Extras – Bearbeiten abbrechen

Mithilfe dieser Funktion kann der Bearbeitungsmodus beendet werden, ohne noch nicht gespeicherte Änderungen zu übernehmen.

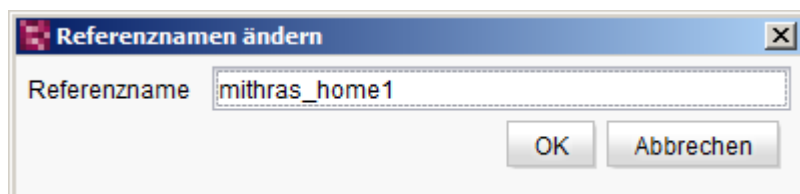
#### 6.4.9 Extras – Referenznamen ändern (auf Wurzel-, Ordner- und Medienebene, ab V4.1)

Jedes FirstSpirit-Objekt hat einen Referenznamen, der pro Verwaltungsbereich eindeutig sein muss. Anhand des Referenznamen lässt sich jedes Objekt identifizieren.



*Referenznamen werden im Projekt nur angezeigt, wenn die Einstellung "Referenznamen" im Menü "Extras / Baumanzeige, ab FirstSpirit Version 4.2 "Ansicht / "Bevorzugte Anzeigesprache", aktiviert wurde (siehe Kapitel 3.1.4.2 Seite 77).*

In der Regel werden Referenznamen beim Anlegen von Objekten automatisch vergeben und richten sich nach dem Anzeigenamen. Über den Menüpunkt "Referenznamen ändern" können Referenznamen nachträglich geändert werden. Dazu benötigt der Benutzer das Recht "Ändern" auf dem jeweiligen Objekt. Der Referenzname sollte nur geändert werden, wenn das Objekt im Projekt noch nicht referenziert wird (z. B. ein Bild wird noch auf keiner Seite oder in keinem Absatz der Inhalte-Verwaltung verwendet oder eine Seite der Inhalte-Verwaltung wird noch nicht in der Struktur-Verwaltung verwendet ("Seitenreferenz")), da die bestehende Referenz sonst ungültig wird. Es wird folgender Dialog angezeigt:



**Abbildung 6-10: Referenznamen ändern**

Wird der Referenzname trotz bestehender Referenz geändert, muss ggf. die



Referenz per Neu-Auswahl manuell wiederhergestellt werden.

**Ab FirstSpirit Version 4.2R4** kann der Menüeintrag je nach Einstellungen des Projektadministrators unabhängig vom Recht "Ändern" ausgegraut sein, der Referenzname kann dann nicht geändert werden.

#### 6.4.10 Extras – Abhängigkeiten anzeigen (auf Medienebene, ab V4.1)

Mithilfe dieser Funktion kann der Referenzgraph des jeweiligen Mediums aufgerufen werden.

Eine ausführliche Dokumentation des Referenzgraphs befindet sich in Kapitel 11.13 ab Seite 454.

## 6.5 Einstellungen auf Ordner Ebene

Für die Wurzel der Medien-Verwaltung stehen die gleichen Ansichten und Einstellungsmöglichkeiten zur Verfügung, wie in den Ordnern der Medien-Verwaltung.

### 6.5.1 Register Übersicht

Im Register Übersicht werden alle Ordner und Medien angezeigt, die sich in diesem Ordner befinden.



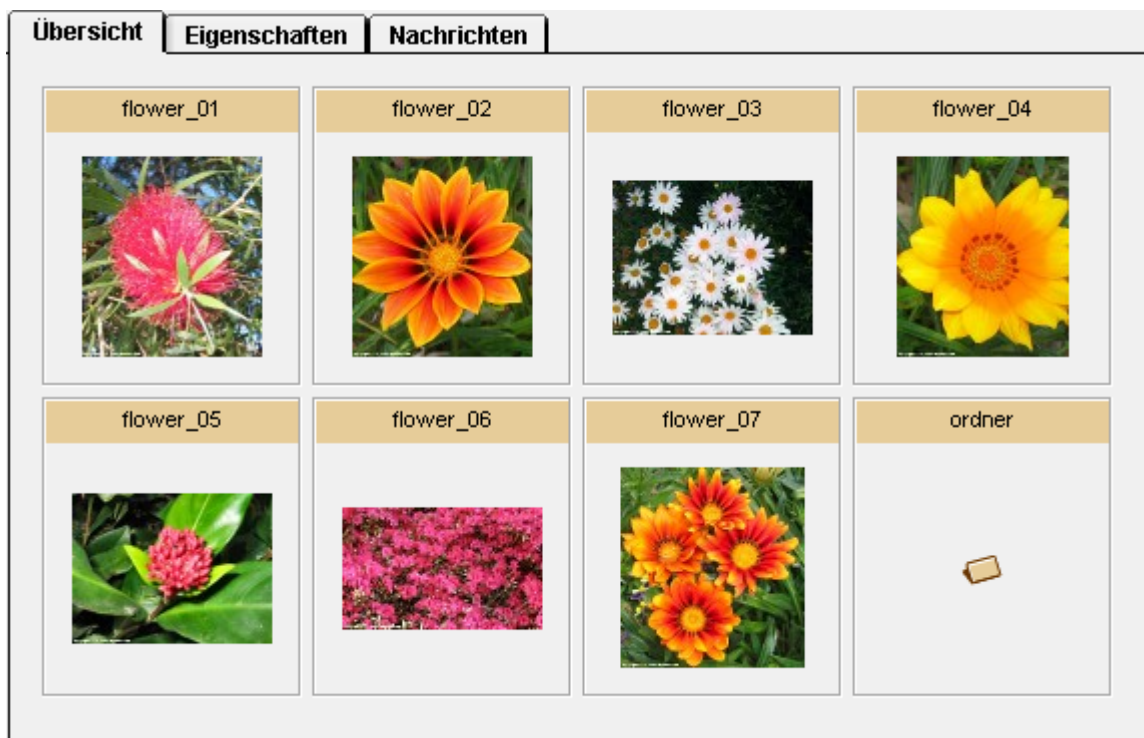
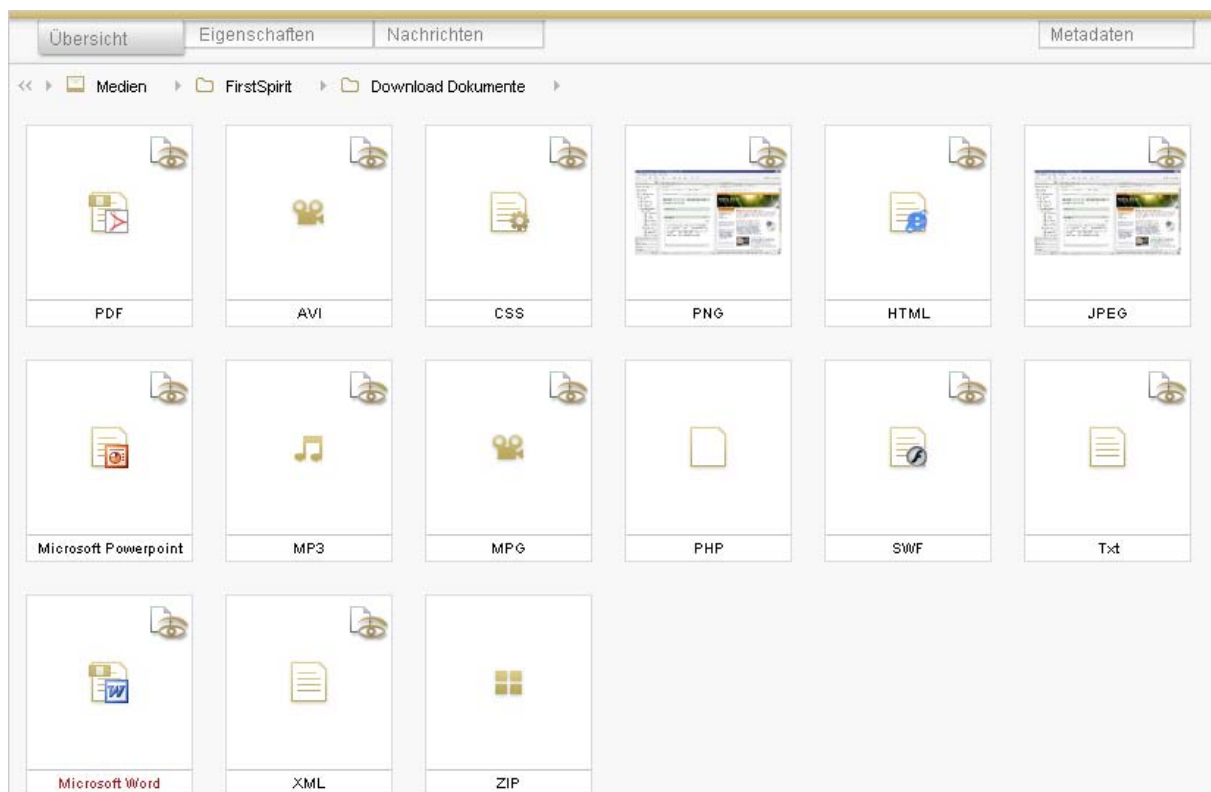




Abbildung 6-11: Ansicht Ordner – Register Übersicht




Ab Version 4.2R4 werden auch auf Ordner Ebene im Register "Übersicht" für Dateien spezifische Icons dargestellt, die sich am Dateityp orientieren.



**Abbildung 6-12: Ansicht Ordner – Register Übersicht Version 4.2R4**

Dateitypen, für die kein eigenes Icon verwendet wird, werden dabei mit dem Icon  angezeigt, sprachabhängige Dateien sind besonders gekennzeichnet: 

Ist die Integrierte Vorschau für Medien aktiviert (siehe Kapitel 3.1.4.4 Seite 80), zeigt das Icon  an, dass die betreffende Datei durch einen Klick in der Integrierten Vorschau (siehe Kapitel 1.3.2.6 Seite 39) dargestellt werden kann.

## 6.5.2 Register Eigenschaften

Im Register Eigenschaften können verschiedene Einstellungen vorgenommen werden.



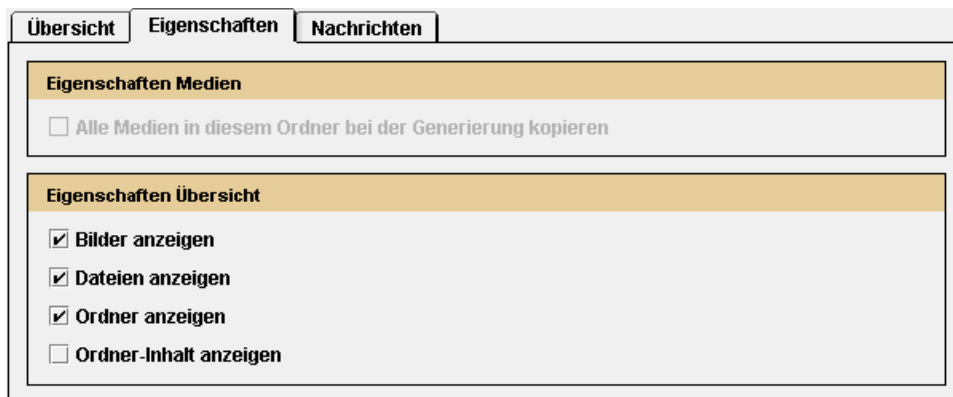


Abbildung 6-13: Ansicht Ordner – Register Eigenschaften

#### 6.5.2.1 Eigenschaften Medien

**Alle Medien in diesem Ordner bei der Generierung kopieren:** Durch Aktivieren dieser Option werden bei der Generierung alle Medien des Ordners kopiert und nicht nur die Medien, die bereits referenziert werden. Das bedeutet, dass für die Bilder, für die bisher nur die Original-Auflösungen berechnet wurden, bei der nächsten Generierung alle weiteren Auflösungen berechnet und abgespeichert werden.



*Diese Option ist ab FirstSpirit Version 4.1 nur noch im "Kompatibilitätsmodus 3.1" weiterhin verfügbar (siehe FirstSpirit Handbuch für Administratoren, Kapitel 7.4.2) und entfällt mit FirstSpirit Version 4.2 (vgl. FirstSpirit Release Notes für die Version 4.1).*

#### 6.5.2.2 Eigenschaften Übersicht

In diesem Bereich kann eingestellt werden, welche Inhalte im Register Übersicht angezeigt werden sollen.

**Bilder anzeigen:** Alle Bilder in diesem Ordner werden angezeigt.

**Dateien anzeigen:** Alle Dateien in diesem Ordner werden angezeigt.

**Ordner anzeigen:** Alle Unterordner dieses Ordners werden angezeigt.

**Ordner-Inhalt anzeigen:** Auch die jeweiligen Inhalte der Unterordner werden angezeigt.

**Sprache:** In Projekten mit mehreren Projektsprachen kann für sprachabhängige Bilder über diese Radiobuttons ausgewählt werden, in welcher Sprache das



entsprechende Thumbnail angezeigt werden soll.



*Um die Einstellungen zu ändern, muss der Ordner nicht gesperrt werden, allerdings muss der Benutzer über das Recht "Lesen" verfügen.*

### 6.5.3 Register Nachrichten

Im Register Nachrichten befindet sich ein Nachrichtenbrett.

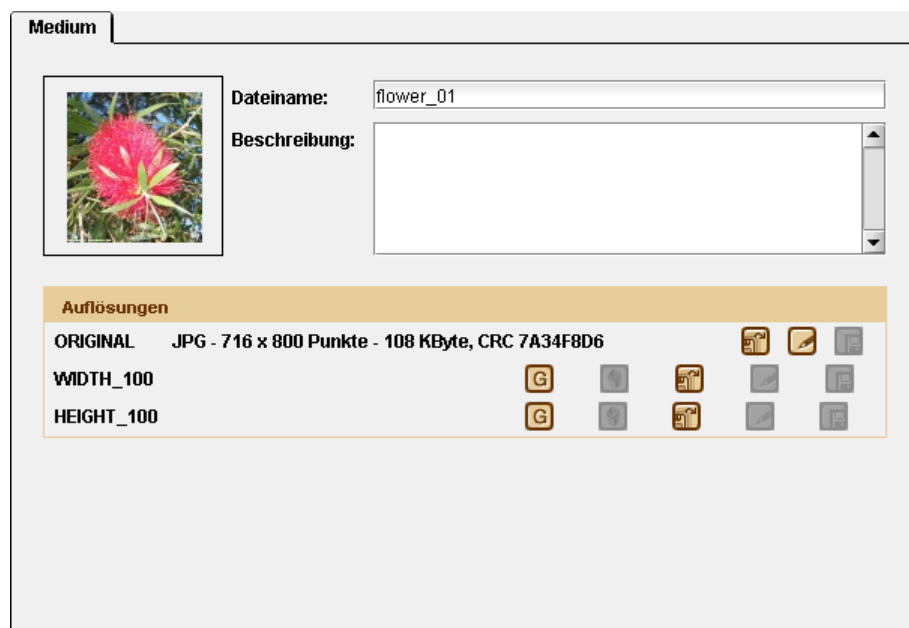
Eine ausführliche Dokumentation zur Nutzung von Nachrichtenbrettern befindet sich in Kapitel 11.2 "Das Nachrichtenbrett" ab Seite 353.



## 6.6 Einstellungen auf Medienebene

### 6.6.1 Bilder

Die Einstellungsmöglichkeiten für sprachabhängige und sprachunabhängige Bilder sind identisch. Bei sprachabhängigen Bildern gibt es für jede Projektsprache ein eigenes Register, in dem noch einmal die gleichen Einstellungsmöglichkeiten zur Verfügung stehen.



**Abbildung 6-14: Ansicht Medium – Bild**

In der linken oberen Ecke wird automatisch eine Vorschau des aktuellen Bildes angezeigt. Beim Klick auf das Vorschau-Icon wird zunächst versucht, das Bild in dem vorgegebenen Editor zu starten – schlägt diese Aktion fehl, wird der im Betriebssystem eingestellte Standardeditor gestartet.


**Dateiname:** In dieser Zeile steht automatisch der Name ohne die dazugehörige Dateiendung, unter dem das ausgewählte Medium auf dem Server abgelegt ist. Dieser Name wird dazu verwendet, um das Bild auf der Webseite zu verlinken.

**Beschreibung:** In diesem Feld kann man einen erklärenden Kommentar zu diesem Bild angeben, der u.a. als Tooltip auf der Website verwendet werden kann. Der erklärende Kommentar zum Bild sollte natürlich in der entsprechenden Sprache verfasst werden.





Im Bereich **Auflösungen** befinden sich die Optionen zum Ändern des aktuellen Bildes. Die oberste Zeile beschreibt das Originalbild, wie es auch in der kleinen Vorschau zu sehen ist. Dazu gibt es Angaben über den Bildtyp (hier: JPG-Datei), die Bildgröße (hier: 716 \* 800 Punkte) und die Dateigröße (hier: 108 KByte). Außerdem gibt es im FirstSpirit JavaClient die Möglichkeit, beliebig viele verschiedene Auflösungen eines Bildes automatisch berechnen zu lassen.


 Auflösungen Vorberechnen, durch einen Klick auf dieses Icon kann man sich für das Bild eine vordefinierte Auflösung erstellen lassen. Diese wird dann als neues Bild auf dem Server abgelegt und in der Bearbeitungsmaske unter Auflösungen angezeigt.





*Das Berechnen einer Auflösung über dieses Icon wird nicht empfohlen, da die Auflösungen bei Bedarf automatisch vom System berechnet werden. Dieses Icon sollte nur genutzt werden, wenn die berechnete Auflösung nachträglich bearbeitet werden soll. Dazu ist es notwendig, dieses als eigenes Bild zu speichern.*




*Auflösungen, die über dieses Icon berechnet wurden, werden bei einem Austausch des Originalbildes nicht angepasst, da das System von manuell geänderten Bildern ausgeht. Bei automatisch berechneten Auflösungen werden die alten Inhalte hingegen verworfen, wenn das Originalbild ausgetauscht wird und die Auflösungen werden mit dem neuen Originalbild neu berechnet und dargestellt!*

 Vorberechnetes Bild entfernen, will man eine Auflösung wieder entfernen, steht dieses Icon zur Verfügung.

 Neues Bild auswählen, mit einem Klick auf dieses Icon öffnet sich ein Fenster, in dem man sich durch die Dateistruktur auf seinem Arbeitsplatzrechner bewegen kann, um das gewünschte Bild zu suchen.

 Bearbeiten, durch einen Klick auf dieses Icon wird das aktuelle Bild in dem eingetragenen Editor geöffnet. Nachdem die Änderungen im externen Editor vorgenommen worden sind, wird das Bild abgespeichert (Dateinamen oder Verzeichnispfade brauchen nicht angegeben werden).

 Lokale Kopie speichern, nachdem man den externen Editor geschlossen hat, muss man lediglich auf dieses Icon klicken. Dadurch wird das bearbeitete Bild von

der lokalen Speicherstelle in die Medien-Verwaltung des FirstSpirit JavaClient eingebunden.

## 6.6.2 Auflösungen von Bildern bearbeiten ab V4.1



*Diese Funktionalität ist erst ab FirstSpirit-Version 4.1 freigegeben. Daher werden Screenshots im neuen Look & Feel "LightGray" dargestellt. Im Look & Feel "Classic" kann die Darstellung geringfügig abweichen.*

Ab Version 4.1 bietet FirstSpirit die Möglichkeit, einfache Änderungen an Bildern aus der Medien-Verwaltung vorzunehmen, ohne auf eine externe Bildbearbeitungs-Software zurückgreifen zu müssen. So können Bilder z. B. zugeschnitten, gedreht oder gespiegelt werden.

Der Bereich **Auflösungen** weicht daher von der Beschreibung in Kapitel 6.6.1 ab Seite 195 ab.



## 6.6.2.1 Register Liste

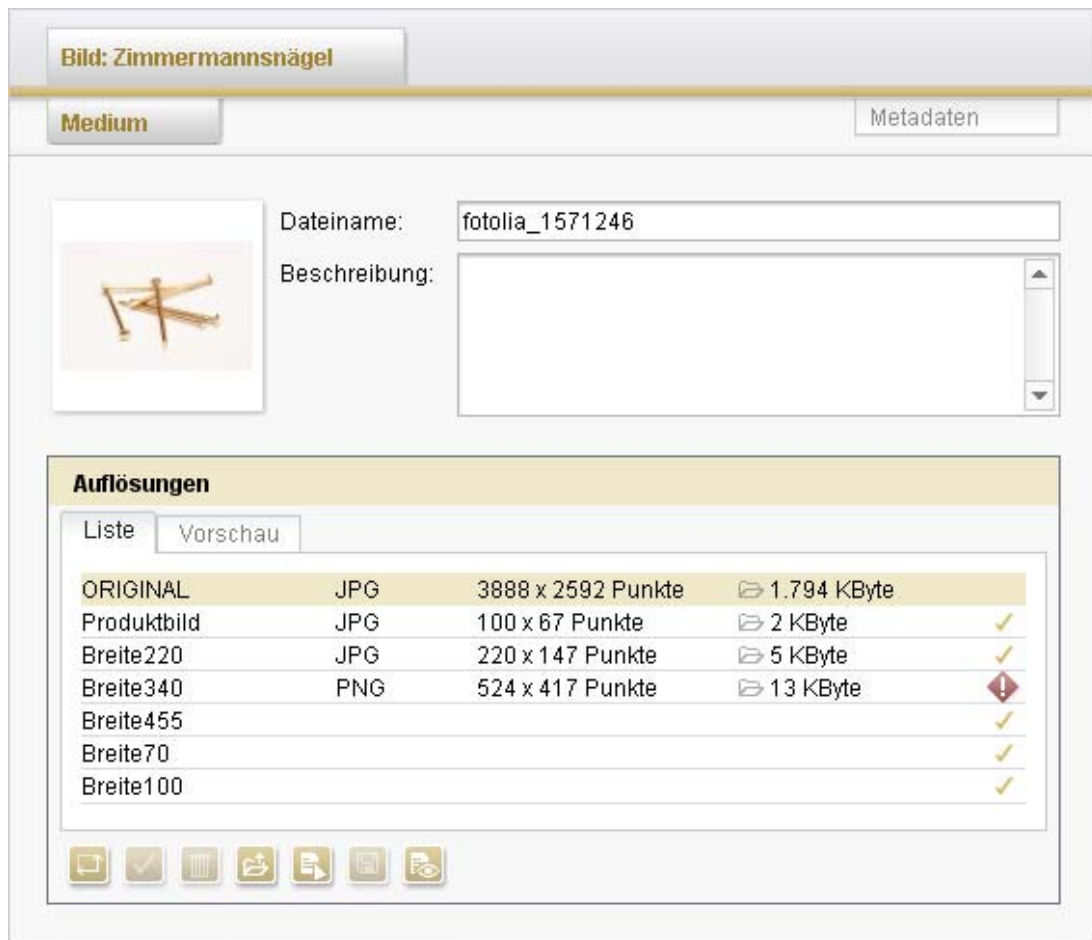


Abbildung 6-15: Ansicht Medium – Bild, Register Liste

Auf dem Register Liste werden die Auflösungen, die in den Projekteigenschaften vorgegeben sind (vgl. "FirstSpirit Handbuch für Administratoren"), aufgelistet. Ab FirstSpirit Version 4.2 können Auflösungen auch mit einem sprachabhängigen Anzeigenamen angezeigt werden.

Die erste Zeile beschreibt das Originalbild, wie es auch in der kleinen Vorschau zu sehen ist. Darüber hinaus werden der Bildtyp (hier: JPG-Datei), die Bildgröße (hier: 3888 x 2592 Punkte) und die Dateigröße (hier: 1.794 KByte) angezeigt.

Die anderen Auflösungen werden bei Bedarf automatisch vom System berechnet. Zudem ist es möglich, zu jeder Auflösung eigene Bilder hochzuladen oder Bildausschnitte festzulegen. Jedes bearbeitete oder hochgeladene Bild wird ebenfalls mit Bildtyp, Bildgröße und Dateigröße angezeigt.



## Funktionen, die für jede Auflösung zur Verfügung stehen

Die folgenden Funktionen können für jede Auflösung durchgeführt werden. Dazu muss die gewünschte Auflösung zunächst durch einen Klick auf die jeweilige Zeile angewählt werden. Die Icons sind nur dann aktiv, wenn die zugehörige Funktion für die Auflösung durchgeführt werden kann.





Bildausschnitt bearbeiten, durch einen Klick auf dieses Icon öffnet sich ein Bearbeitungsfenster, in dem die Auflösung bearbeitet werden kann.



*Auch das Originalbild kann bearbeitet werden. In diesem Fall wird eine Sicherheitsabfrage "Wollen Sie wirklich das Originalbild zuschneiden?" angezeigt.*



Auflösung überprüft, dieses Icon ist nur aktiv, wenn das Originalbild zu einem zugeschnittenen Bild nachträglich ausgetauscht wurde. Die Auflösung des zugeschnittenen Bildes wird nicht automatisch an die Größe des neuen Originalbildes angepasst und muss daher manuell geprüft und bei Bedarf angeglichen werden. Mit einem Klick auf dieses Icon wird aus dem Icon  in der Liste der Auflösungen ein .




Gespeichertes Bild löschen, über dieses Icon kann die Bearbeitung einer Auflösung (durch Zuschnitt, Hochladen eines neuen Bildes oder Bearbeiten im externen Editor) wieder entfernt werden, die Auflösung wird wieder vom Originalbild berechnet. Das Originalbild selbst kann über dieses Icon nicht gelöscht werden.



Neues Bild auswählen, mit einem Klick auf dieses Icon öffnet sich ein Fenster, in dem man sich durch die Dateistruktur auf seinem Arbeitsplatzrechner bewegen kann, um das gewünschte Bild zu suchen.



*Stimmt die Größe des hochgeladenen Bildes nicht mit der Größe der vorgegebenen Auflösung überein, wird in der Liste das Icon  angezeigt. Das Bild wird dann auf der Webseite genauso ausgegeben, wie es hochgeladen wurde.*



Bearbeiten, durch einen Klick auf dieses Icon wird das aktuelle Bild in dem in den *Globalen Einstellungen / Benutzereinstellungen* für das jeweilige Dateiformat



eingetragenen bzw. in dem im Betriebssystem eingestellten Editor geöffnet. Ist bereits eine Auflösung vorhanden, wird diese in den Editor geladen, ansonsten wird das Originalbild geöffnet. Nachdem die Änderungen im externen Editor vorgenommen worden sind, muss das Bild im externen Editor gespeichert werden (Dateinamen oder Verzeichnispfade brauchen nicht angegeben werden). Gleichzeitig mit dem externen Editor öffnet sich Fenster, in dem alle extern geöffneten Elemente aufgelistet sind.




Abbildung 6-16: Extern bearbeitete Elemente


**Ist die Option "Autosave" aktiv**, dann werden die im externen Editor gespeicherten Änderungen immer automatisch von der lokalen Speicherstelle in die Medien-Verwaltung des FirstSpirit-Client übernommen. (Nur im externen Editor gespeicherte Änderungen können automatisch übernommen werden.) Beim Schließen des Fensters können alle geöffneten Dateien verworfen werden.


**Ist die Option "Autosave" nicht aktiv**, dann müssen die im externen Editor gespeicherten Änderungen noch über die Schaltflächen "lokale Kopie speichern und schließen" oder "lokale Kopie speichern" in die Medien-Verwaltung des FirstSpirit-Client übernommen werden. Über die Schaltfläche "lokale Kopie verwerfen" werden die bereits extern gespeicherten Änderungen verworfen und nicht in den FirstSpirit-Client übernommen.




*Stimmt die Größe des bearbeiteten Bildes nicht mit der Größe der vorgegebenen Auflösung überein, wird in der Liste das Icon  angezeigt. Das Bild wird dann auf der Webseite genauso ausgegeben, wie es nach dem Bearbeiten gespeichert wird.*






 Lokale Kopie speichern, werden im externen Editor gespeicherte Änderungen nicht automatisch in den FirstSpirit-Client eingebunden, dann kann durch Klicken auf dieses Icon das bearbeitete Bild von der lokalen Speicherstelle in die Medienverwaltung des FirstSpirit JavaClient übernommen werden.




 Vorschau, öffnet eine Vorschau der Auflösung in einem Popup-Fenster in 1:1-Darstellung, wie sie auch auf der Webseite ausgegeben wird. Alternativ erhält man diese Vorschau auch, indem man einen Doppelklick auf der jeweiligen Zeile mit der betreffenden Auflösung ausführt.


### Darüber hinaus werden folgende Icons in der Liste verwendet:








 Zugeschnitten, dieses Icon zeigt an, dass es sich um ein Bild handelt, das über den Dialog in Abbildung 6-17 bearbeitet wurde.

 Hochgeladen, dieses Icon zeigt an, dass es sich um ein über das Icon  hochgeladenes oder über das Icon  bearbeitetes Bild handelt.








 Überprüft, dieses Icon zeigt an, dass das hinterlegte Bild mit der vorgegebenen Auflösung übereinstimmt oder vom System automatisch berechnet werden kann.

 Falsche Auflösung, dieses Icon zeigt bei über das Icon  hochgeladenen oder über das Icon  bearbeiteten Bildern an, dass das hinterlegte Bild nicht der vorgegebenen Auflösung entspricht. Das Bild wird auf der Webseite genauso ausgegeben, wie es hinterlegt ist.

 Noch nicht überprüft, liegt eine zugeschnittene Auflösung vor und wurde das Originalbild nach dem Zuschnitt ausgetauscht, wird dieses Icon angezeigt. Die zugeschnittene Auflösung sollte überprüft und bei Bedarf angepasst werden. Dazu gibt es mehrere Möglichkeiten:

- , das Bild wird intern bearbeitet: In diesem Fall wird auf das Originalbild zurückgegriffen. Nach dem Speichern wird aus dem Icon  in der Liste der Auflösungen ein .
- , es wird ein neues Bild hochgeladen. Stimmen die Abmaße des hochgeladenen Bildes mit der Auflösung überein, wird aus dem Icon  in der Liste der Auflösungen ein . Ansonsten wird ein  angezeigt.




- , das Bild wird in einem externen Editor bearbeitet. Die Auflösung des bearbeiteten Bildes wird nicht geprüft und muss durch das Icon  manuell bestätigt werden. Aus dem Icon  in der Liste der Auflösungen wird ein .
- , der aktuelle Zuschchnitt wird ohne Änderungen beibehalten. Aus dem Icon  in der Liste der Auflösungen wird ein .



*Auflösungen, die zuvor nicht bearbeitet wurden, werden automatisch mit dem neuen Originalbild neu berechnet und dargestellt, wenn das Originalbild ausgetauscht wurde.*

#### 6.6.2.2 Zuschchnittsfunktion (ab V4.1)

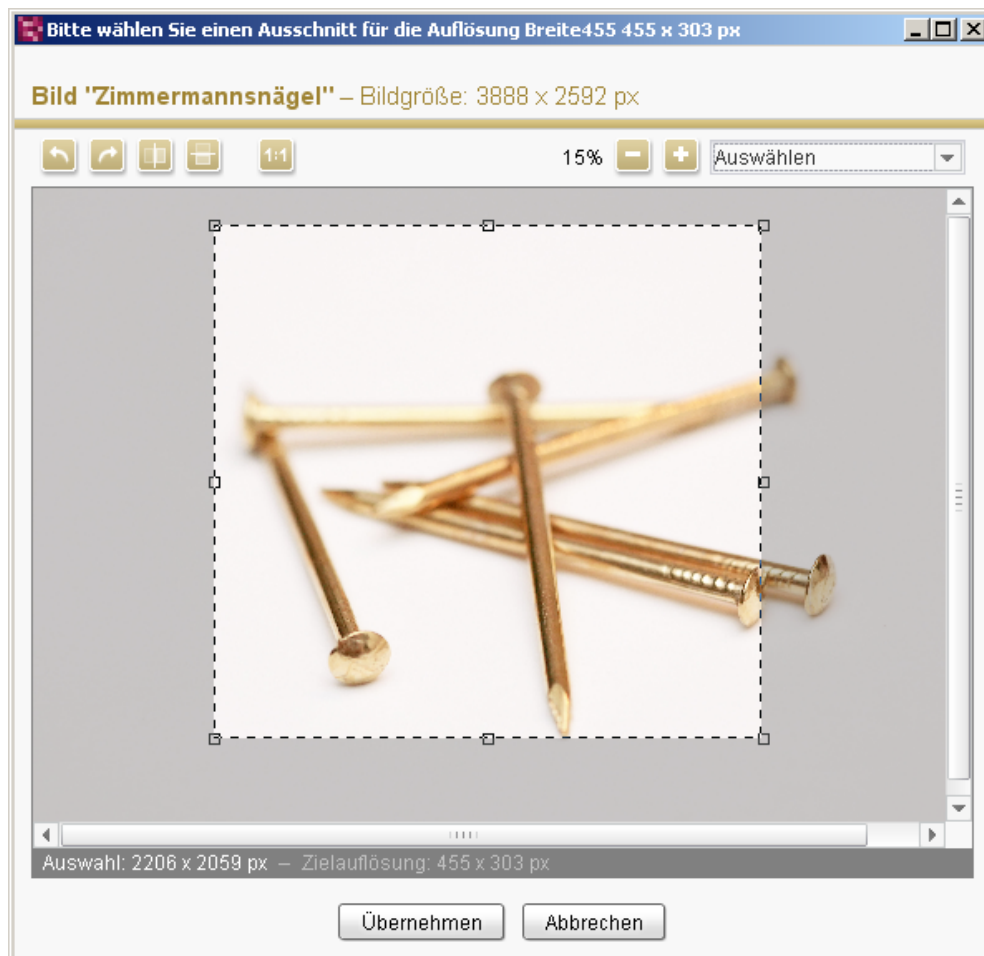
Wird die Zuschchnittsfunktion über das Icon  aufgerufen, wird zunächst geprüft, ob bereits eine Auflösung vorhanden ist und ob sie auf dem Originalbild oder auf einem anderen Bild basiert:

- Ist noch keine Auflösung vorhanden, wird das Originalbild im folgenden Dialog (siehe Abbildung 6-17) zur Bearbeitung geöffnet.
- Ist eine Auflösung vorhanden, die auf dem Originalbild basiert, wird ebenfalls das Originalbild im folgenden Dialog (siehe Abbildung 6-17) zur Bearbeitung geöffnet.
- Ist eine Auflösung vorhanden, die nicht auf dem Originalbild sondern auf einem hochgeladenen Bild basiert, wird dieses nach dem Hinweis "Diese Auflösung basiert nicht auf dem Original-Medium. Ein weiterer Zuschchnitt kann zu Qualitätsverlusten führen." im folgenden Dialog (siehe Abbildung 6-17) zur Bearbeitung geöffnet.



*In diesem Fall wird nur das zugeschnittene Bild gespeichert, der Zuschchnitt kann nachträglich nur noch verkleinert werden.*






**Abbildung 6-17: Zuschchnittsfunktion für Bilder**

In diesem Dialog kann das gewählte Bild nun bearbeitet werden. Neben dem Bildnamen wird auch die aktuelle Bildgröße (hier: 3888 x 2592 px) angezeigt.

Folgende Bearbeitungsmöglichkeiten stehen zur Verfügung:

 Ist das Bild größer als die Zielauflösung, kann über den Rahmen ein passender Ausschnitt aus dem Bild ausgewählt werden. Bei erstmaliger Bearbeitung des Bildes wird der Rahmen standardmäßig zentriert in der Größe der Zielauflösung angezeigt. Der Bildbereich außerhalb des Rahmens ist grau hinterlegt. Wurde das Bild bereits bearbeitet, wird der Rahmen in der Größe und an der Stelle angezeigt, wie er zuvor gespeichert wurde.

Durch Klicken in den Rahmen und Ziehen lässt er sich innerhalb des Bildes verschieben. Die Größe des Rahmens kann mithilfe der Anfassers verändert werden. Bei Auflösungen, für die in den Projekteigenschaften die Option "Seitenverhältnis beibehalten" aktiviert wurde (vgl. *FirstSpirit Handbuch für Administratoren*) oder die eine feste Größe haben (z. B. 400 x 300 px), ist nur eine proportionale Vergrößerung





bzw. Verkleinerung des Rahmens möglich. Der Rahmen verfügt daher nur über Anfasser in den Ecken. Bei Auflösungen ohne bestimmtes Seitenverhältnis verfügt der Rahmen zusätzlich über Anfasser an den Seiten. Über die Ecken kann die Größe mithilfe gleichzeitig gedrückter Umschalt-Taste (Shift) proportional vergrößert bzw. verkleinert werden.



Soll das Originalbild bearbeitet werden, muss zunächst ein Rahmen manuell aufgezogen werden.

**Auswahl:** Diese Pixel-Maße geben die aktuelle Größe des Rahmens an. Wird ein kleinerer Ausschnitt gewählt als die Zielauflösung, erscheint die Größenangabe in gelber Schrift. In diesem Fall kann es zu Qualitätsverlusten kommen, da das Bild vom System automatisch größer skaliert wird. Wird ein größerer Ausschnitt als die Zielauflösung gewählt, wird das Bild automatisch vom System auf die Auflösungsgröße herunterskaliert.

**Zielauflösung:** Diese Pixel-Maße geben die in den Projekteigenschaften für diese Auflösung definierte Größe an (vgl. *FirstSpirit Handbuch für Administratoren*).



Um 90° nach links drehen, über dieses Icon kann das Bild um 90° nach links gedreht werden. Der Auswahlrahmen muss bei Bedarf in das Bild geschoben bzw. verkleinert werden, damit die Auswahl übernommen werden kann.



Um 90° nach rechts drehen, über dieses Icon kann das Bild um 90° nach rechts gedreht werden. Der Auswahlrahmen muss bei Bedarf in das Bild geschoben bzw. verkleinert werden, damit die Auswahl übernommen werden kann.



Horizontal spiegeln, über dieses Icon kann das Bild horizontal gespiegelt werden.



Vertikal spiegeln, über dieses Icon kann das Bild vertikal gespiegelt werden.



Auswahl im Maßstab 1:1, über dieses Icon kann der Auswahlrahmen jederzeit wieder auf die Größe der Zielauflösung zurückgesetzt werden.





*Ist das Bild kleiner als die Zielauflösung, ist dieses Icon inaktiv, ebenso beim Originalbild.*



Zoom verkleinern, die Größe des zu bearbeitenden Bildes wird standardmäßig an die Größe des Bearbeitungsfensters angepasst. Über dieses Icon kann der Zoom verkleinert werden, um so einen größeren Bereich des Bildes betrachten zu können.



Zoom vergrößern, über dieses Icon kann der Zoom vergrößert werden, um einen Ausschnitt des Bildes detaillierter betrachten zu können. Bei hohen Zoomstufen erhält man zusätzlich ein Pixel-Raster.


Alternativ kann auch mit dem Mausrad in das Bild hinein- bzw. aus dem Bild herausgezoomt werden.



, über diese Combobox können vorgegebene Zoomstufen ausgewählt werden. Über die Option "Dem Fenster anpassen" gelangt man zur initialen Zoomansicht zurück.



Über den Button **Übernehmen** wird das Bild im aktuellen Bearbeitungsstand gespeichert und das Popup-Fenster schließt sich. Basiert das bearbeitete Bild auf dem Originalbild, kann später bei Bedarf ein anderer Ausschnitt gewählt werden. Basiert das Bild nicht auf dem Originalbild, wird das zugeschnittene Bild gespeichert, der Zuschnitt kann nachträglich nur noch verkleinert werden. Dasselbe gilt, wenn das Originalbild bearbeitet wurde.

In der Liste der Auflösungen wird das Bild nun mit Dateityp, Bildgröße und Dateigröße angezeigt. Das Icon  zeigt an, dass das Bild über die Zuschnittsfunktion bearbeitet wurde.



## 6.6.2.3 Register Vorschau

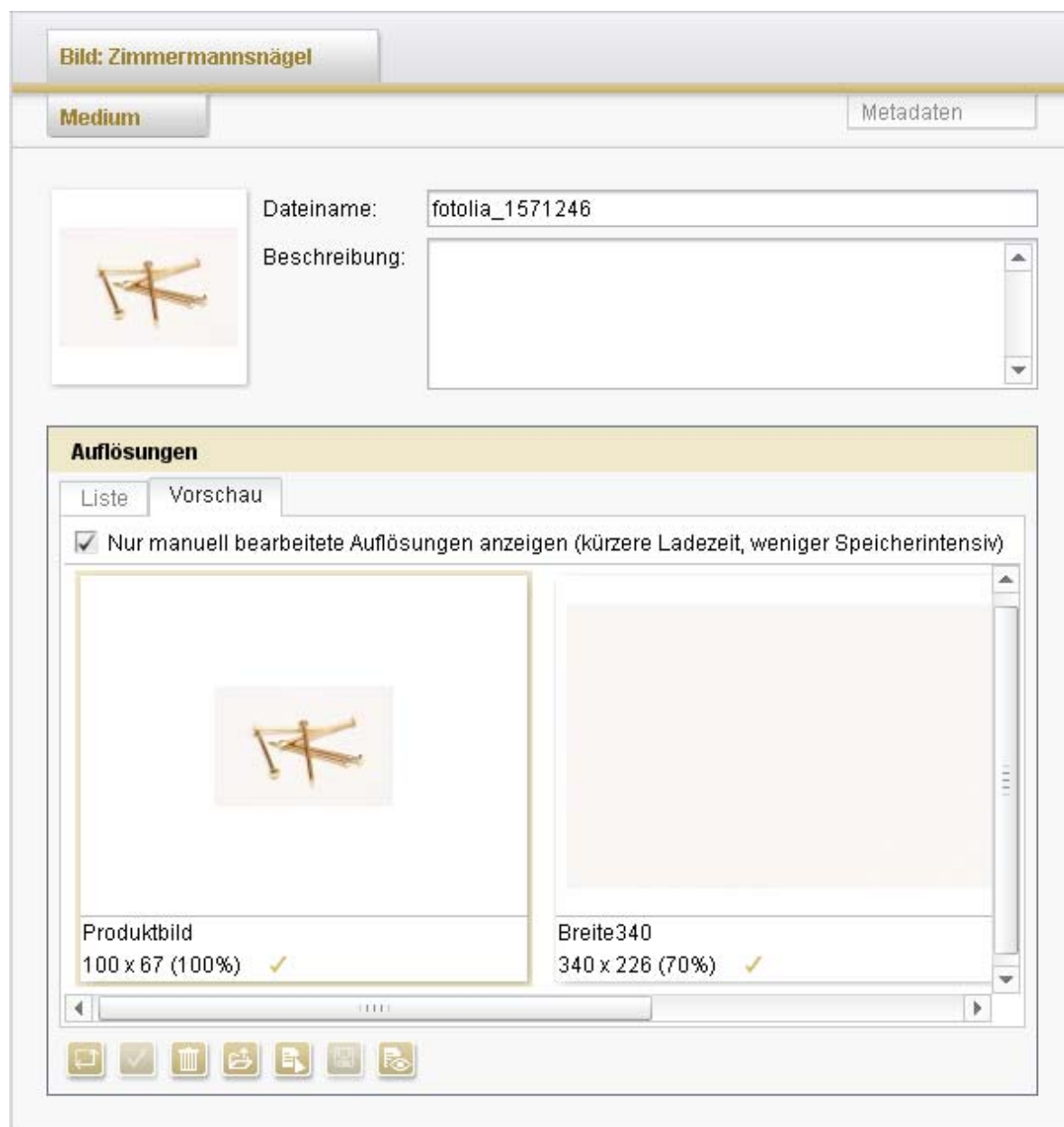


Abbildung 6-18: Ansicht Medium – Bild, Register Vorschau

Auf dem Register Vorschau wird zu jeder Auflösung, die manuell bearbeitet wurde, eine Vorschau angezeigt, um so z. B. die Darstellung besser prüfen zu können. Wird die Checkbox "Nur manuell bearbeitete Auflösungen anzeigen" deaktiviert, werden alle Auflösungen (also die bearbeiteten **und** die automatisch erzeugten) angezeigt.

Unterhalb der Auflösungsbezeichnung (in Abbildung 6-18 beispielsweise "Produktbild") werden wie in der Listenansicht auch die Maße der Auflösung sowie



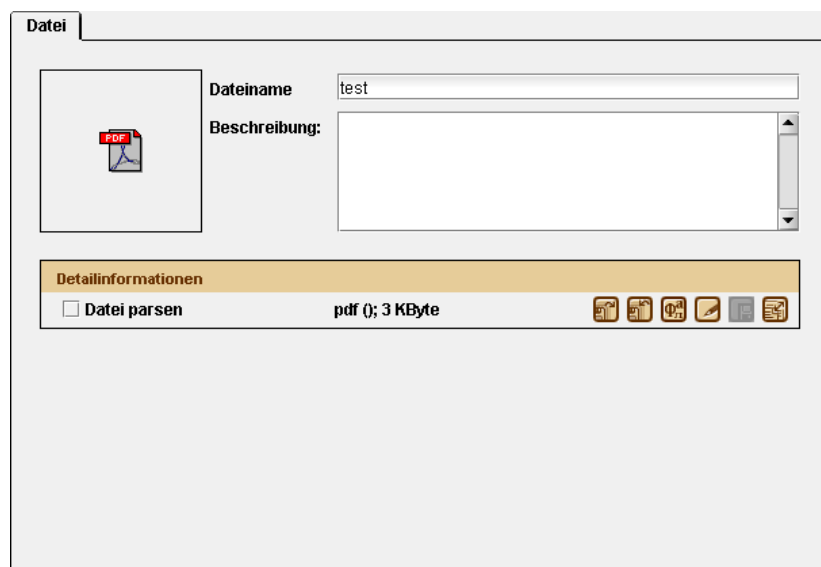
der jeweilige Status (✓, ! oder ?) angegeben. Eine Prozentzahl, die kleiner als 100 ist, weist darauf hin, dass das Vorschaubild verkleinert angezeigt wird. Mit einem Doppelklick auf das Vorschaubild wird es in einem Popup-Fenster in 1:1-Darstellung angezeigt.

Über die Icons unterhalb der Bilddarstellungen können dieselben Funktionen ausgeführt werden, wie in der Listenansicht (siehe Kapitel 6.6.2.1 Seite 198).

### 6.6.3 Dateien

Mit Dateien sind sämtliche anderen Medienformate, außer Bildern, gemeint. Dies können z. B. PDF-, MP3- oder auch Videodateien sein.

Die Einstellungsmöglichkeiten für sprachabhängige und sprachunabhängige Dateien sind identisch. Bei sprachabhängigen Dateien gibt es für jede Projektsprache ein eigenes Register, in dem noch einmal die gleichen Einstellungsmöglichkeiten zur Verfügung stehen.



**Abbildung 6-19: Ansicht Medium – Datei**

In der linken oberen Ecke wird das Format der Datei angezeigt. Durch einen Klick auf das Symbol wird die Datei in dem entsprechenden Bearbeitungsprogramm angezeigt (z. B. Acrobat-Reader bei einem PDF-Dokument). Um die Datei mithilfe des in den Benutzereinstellungen eingetragenen Editors betrachten zu können, muss beim Klick die SHIFT-Taste gedrückt werden. Wird beim Klick die SHIFT-Taste ohne eingetragenen Editor gedrückt, öffnet sich die Datei in einem mitgelieferten Inline-Editor.





**Dateiname:** In dieser Zeile steht automatisch der Name ohne die dazugehörige Dateieindung, unter dem das ausgewählte Medium auf dem Server abgelegt ist. Dieser Name wird dazu verwendet, um die Datei auf der Webseite zu verlinken.


**Beschreibung:** In diesem Feld kann man einen erklärenden Kommentar zu dieser Datei angeben, der u.a. als Tooltip auf der Website verwendet werden kann. Der erklärende Kommentar zur Datei sollte natürlich in der entsprechenden Sprache verfasst werden.


Im Bereich Detailinformationen befinden sich die Optionen zum Ändern der aktuellen Datei. In der Mitte stehen Angaben über die Dateieindung (hier: pdf) und die Dateigröße (hier: 3 KByte). Außerdem gibt es noch folgende Optionen, um Änderungen an der Datei vornehmen zu können:


**Datei parsen:** Ist diese Option deaktiviert, werden Medien, die noch aufzulösende Variablen beinhalten, einfach durchlaufen. Ist diese Option aktiviert, dann wird der Code des Mediums überprüft und alle Variablen werden aufgelöst.

 Neue Datei auswählen, mit einem Klick auf dieses Icon besteht die Möglichkeit, das aktuelle Medium auszutauschen. Es öffnet sich ein Fenster, in dem man sich durch die Dateistruktur auf seinem Arbeitsplatzrechner bewegen kann, um das gewünschte neue Medium anzuklicken. Bei sprachabhängigen Dateien muss für jede Sprache eine eigene Datei ausgewählt werden.

 Lokale Arbeitskopie erzeugen, mithilfe dieses Icons lässt sich die Datei auch auf den lokalen Rechner speichern.

 Encoding des Medium verändern, sollte es sich bei dem Medium um eine Textdatei handeln, kann es sinnvoll sein, das Encoding zu ändern, um die Datei gewissen länderspezifischen Darstellungsweisen anzupassen. Über dieses Icon öffnet sich ein neues Fenster zur Auswahl des gewünschten Encoding.

 Bearbeiten, natürlich kann man eine Datei auch editieren. Nach dem Eintragen eines Editors in den Benutzereinstellungen in den Globalen Einstellungen wird durch Klicken auf dieses Icon der eingetragene Editor mit der aktuellen Datei geöffnet. Nachdem die Änderungen im externen Editor vorgenommen worden sind, kann man dort mittels "Speichern" das Medium mit einem Mausklick abspeichern ohne sich Gedanken über Dateinamen oder Verzeichnispfade machen zu müssen.

 Lokale Kopie speichern, nachdem man den externen Editor geschlossen hat, muss in FirstSpirit lediglich dieses Icon betätigt werden. Dadurch wird das bearbeitete Medium von der lokalen Speicherstelle in die Medien-Verwaltung des



FirstSpirit-Clients eingebunden.



Mit alter Version vergleichen, um eine Datei nach Bearbeitungen mit einer älteren Version zu vergleichen, gibt es dieses Icon. Hier kann man (sofern vorhanden) eine ältere Version zum Vergleich auswählen und sich die Ergebnisse über einen entsprechenden, in den Benutzereinstellungen definierten, Editor anzeigen lassen.



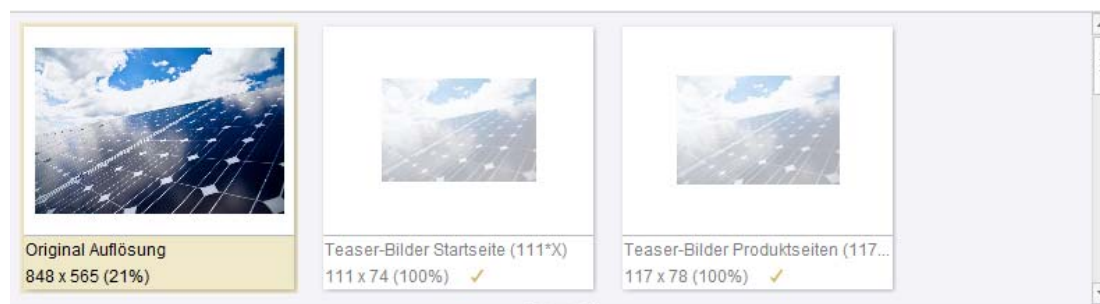
## 6.7 Bearbeitung von Medien in der integrierten Vorschau (ab V4.2R4)



Für die Verwendung von Anwendungen in der Integrierten Vorschau ist grundsätzlich zu beachten, dass FirstSpirit die erforderlichen Schnittstellen für die Applikationsintegration bereitstellt, aber in der Regel keinen Einfluss auf die integrierten Anwendungen selbst hat. Integrierte Fremdanwendungen sind kein Produktbestandteil von FirstSpirit. Das bedeutet u.a., dass die Verantwortung für die Funktionalität der integrierten Anwendungen beim Hersteller bzw. beim Kunden oder Partner liegt, der die Anwendung realisiert. (Siehe auch FirstSpirit Release Notes Version 4.2R4, Kapitel 3 "Das FirstSpirit AppCenter".)

Um Bilder in der integrierten Vorschau bearbeiten zu können, muss das zu bearbeitende Bild in der Medien-Verwaltung in den Bearbeitungs-Modus gesetzt und die gewünschte Auflösung per Mausklick ausgewählt werden.

Die verschiedenen Auflösungen werden in der Leiste ("Ribbon") der integrierten Vorschau angezeigt. Sind mehr Auflösungen vorhanden, als in der aktuellen Höhe darstellbar, kann die Leiste vertikal gescrollt werden. Die Original-Auflösung sowie manuell bearbeitete Auflösungen werden mit kräftigen Farben, die vom System automatisch berechneten, nicht bearbeiteten Auflösungen abgeschwächt dargestellt.




**Abbildung 6-20: Auflösungen in integrierter Vorschau**

Je nach den Einstellungen, die im Menü "Ansicht" unter den Punkten "Integrierte Vorschau" und "Grafik Engine" vorgenommen wurden, gibt es unterschiedliche Bearbeitungsmöglichkeiten. Diese beziehen sich immer auf die in der Leiste gewählte Auflösung (gelbe Umrandung). Unterhalb befindet sich der Bereich, in dem das Bild mit den jeweils zur Verfügung stehenden Funktionen bearbeitet werden kann.

Zunächst steht auch in der integrierten Vorschau die Zuschneidfunktion über das



Icon  "Bildausschnitt bearbeiten" (siehe Kapitel 6.6.2 Seite 197) zur Verfügung.

Änderungen an Bildern/Auflösungen müssen zunächst über das Icon  von der lokalen Speicherstelle in die Medien-Verwaltung von FirstSpirit übernommen werden. Final müssen die Änderungen über die Funktionen "Speichern" bzw. "Bearbeiten beenden" gespeichert werden.

Durch einen erneuten Klick auf das Icon  wird die Bearbeitung beendet, nicht gespeicherte Änderungen werden nicht in FirstSpirit übernommen.

### 6.7.1 Der Java Image Editor

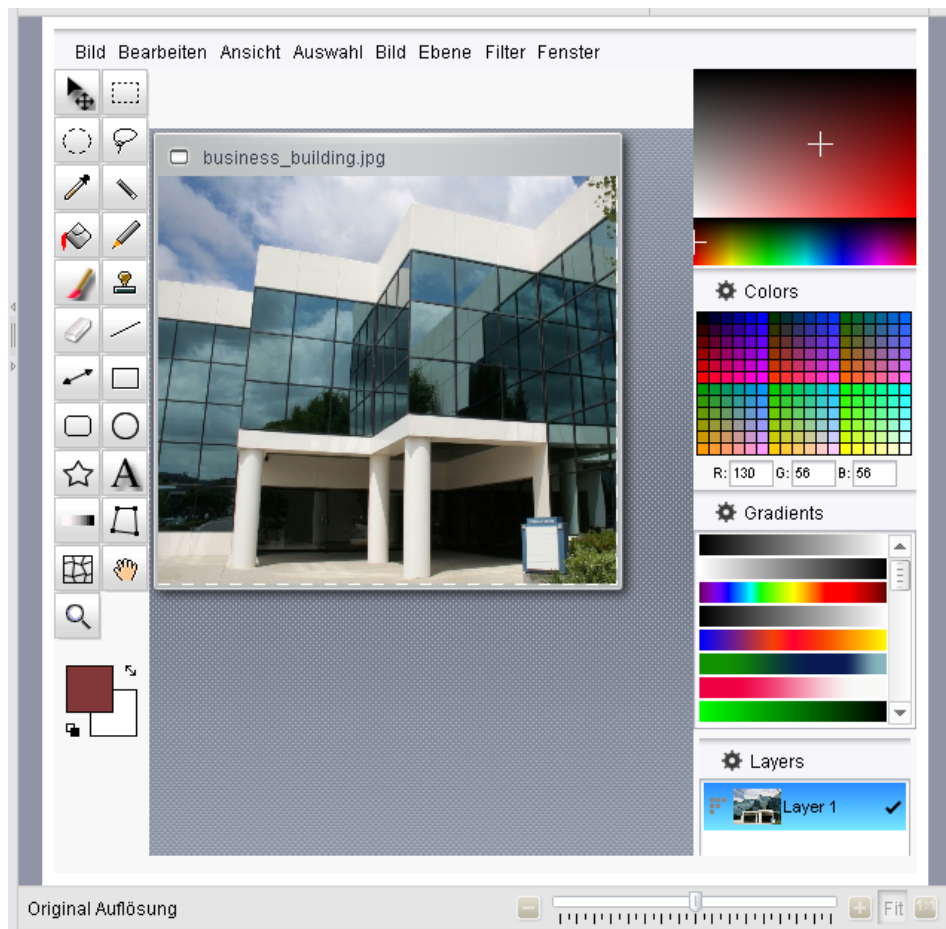
Ist die Option "Grafik Engine" – Java Image Editor" aktiviert, können Bilder und auch einzelne Auflösungen über die Schaltfläche **Erweiterte Bildbearbeitung** mit dem Java Image Editor bearbeitet werden.

**Hinweis:** Für die Nutzung des Java Image Editors erfolgt die Freigabe explizit "ohne Funktionsgarantie" für die Anwendung selbst. D. h. es wird von Seiten e-Spirit weder explizit noch implizit eine Garantie für die Funktionen der Bildbearbeitung übernommen, sondern die Nutzungsfreigabe erfolgt "as-is". Wenn die Nutzung von Bildbearbeitungsfunktionen eine produktionskritische Funktion ist, sollte eine externe Bildbearbeitungssoftware mit dem entsprechenden Hersteller-Support verwendet werden. Unter MacOS steht der Java Image Editor aktuell nur sehr eingeschränkt zur Verfügung.


Nach einem Klick auf diese Schaltfläche wird im Bearbeitungsfenster unterhalb des Ribbons der Editor mit seinen Bearbeitungsfunktionen und -werkzeugen sowie der Bilddatei zu der im Ribbon gewählten Auflösung angezeigt:









**Abbildung 6-21: Erweiterte Bildbearbeitung – Java Image Editor**

Änderungen an Bildern/Auflösungen müssen zunächst über das Icon  in die Medien-Verwaltung von FirstSpirit übernommen werden. Das Bild kann danach weiter bearbeitet werden. Final müssen die Änderungen über die Funktionen "Speichern" bzw. "Bearbeiten beenden" gespeichert werden.

Durch einen erneuten Klick auf die Schaltfläche  **Erweiterte Bildbearbeitung**  wird der Editor wieder geschlossen, nicht gespeicherte Änderungen werden nicht in FirstSpirit übernommen.

Die im Java Image Editor zur Verfügung stehenden Funktionen sind vergleichbar mit denen anderer einschlägiger Bildbearbeitungsprogramme.



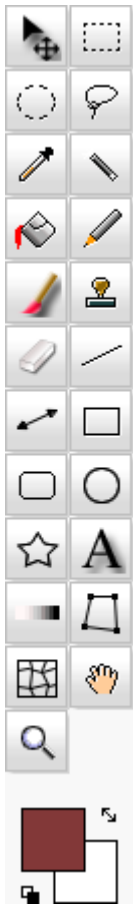


*Einige Menüs, Tooltips und Konfigurationsdialoge (z. B. bei Filtern) können aus technischen Gründen nicht lokalisiert werden und stehen daher nur in Englisch zur Verfügung.*



*Einige der in den Menüs angezeigten Tastaturkürzel funktionieren für den Editor nicht, sondern führen die bislang bekannte Funktion im JavaClient aus.*

### 6.7.1.1 Werkzeugleiste



Manche Werkzeuge stellen erweiterte Konfigurationsmöglichkeiten zur Verfügung. Diese werden oberhalb des Bildes, unterhalb der Menüleiste angezeigt.



## Auswahlwerkzeuge



Über dieses Icon kann eine Auswahl bewegt oder über die Anfasser der Auswahl verformt werden.



Über diese Icons kann ein quadratischer / rechteckiger, runder / ovaler oder ein Ausschnitt mit benutzerdefinierter Form des Bildes zur weiteren Bearbeitung ausgewählt werden. Eine solche Auswahl kann z. B. über das Menü "Bearbeiten" angewendet, über das Menü "Auswahl" modifiziert und über das Icon



bewegt werden. Alle Malwerkzeuge (s.u.) werden nur innerhalb einer Auswahl angewendet. Zusätzliche Funktionen stehen mit gedrückter Strg-Taste zur Verfügung.



Über dieses Icon können zusammenhängende Bereiche ausgewählt werden, die eine gleiche oder ähnliche Farbe haben.



Über dieses Icon kann die Farbe von Pixeln des Bildes aufgenommen werden.

## Mal- und Zeichenwerkzeuge



Über dieses Icon können aneinander grenzende Flächen mit ähnlichem Farbwert gefüllt werden.



Mit diesem Icon kann eine hartkantige Freihandlinie gezeichnet werden.



Mit diesem Icon können weiche Farbstriche erstellt werden.



Mit diesem Icon kann ein definierter Bereich des Bildes dupliziert werden.



Mit diesem Icon können Pixel des Bildes transparent gemacht werden.



Mit diesen Icons können gerade Linien bzw. Pfeile mit definierbarer Breite und Füllmethode gezogen werden.



Mit diesen Icons können ausgefüllte oder nicht ausgefüllte



Quadrate / Rechtecke, mit eckigen oder abgerundeten Ecken, Kreise / Ovale bzw. Sterne erstellt werden.

### Ansicht



Hat das Bildfenster aufgrund der eingestellten Zoom-Stufe Scrollleisten, kann das Bild mit diesem Icon innerhalb des Fensters bewegt werden.



Mit diesem Icon kann die Zoom-Stufe vergrößert / verkleinert (Strg) werden.

### Sonstige



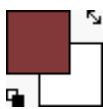
Mit diesem Icon kann eine Ebene mit Text ins Bild eingefügt werden.



Mit diesem Icon können Farbverläufe eingefügt werden.



Mit diesen Icons kann die Perspektive des Bildes durch das Versetzen der Eckpunkte geändert oder das Bild mithilfe eines Rasters verzerrt werden.



Über diese Icons werden die aktuelle Vorder- und Hintergrundfarbe angezeigt. Sie können über das Pfeil-Icon vertauscht werden. Über das Schwarz-Weiß-Icon kann Schwarz und Weiß als Hintergrund-/Vordergrundfarbe gewählt werden.

#### 6.7.1.2 Menüebenen

##### Menü Bearbeiten

Über dieses Menü können Auswahlen angewendet werden: Sie können

- ausgeschnitten (**Ausschneiden**)
- kopiert (**Kopie**)
- eingefügt (**Einfügen**)
- gelöscht (**Entfernen**)

werden.

- Existieren mehrere Ebenen übereinander, wird über **Auf eine Ebene reduziert kopieren** im ausgewählten Bereich eine auf eine Ebene reduzierte Kopie aller



sichtbaren Ebenen erstellt.

- Darüber hinaus können hier Bearbeitungsschritte rückgängig gemacht werden (**Undo**).

#### Menü Ansicht

Über dieses Menü kann die Ansicht des Bildes gesteuert werden:

- Über die Einträge **Ansicht vergrößern** und **Ansicht verkleinern** kann das Bild abgestuft gezoomt werden.
- Über die Einträge **1:1**, **2:1**, **4:1**, **8:1** und **16:1** kann eine bestimmte Zoom-Stufe eingestellt werden.
- Über den Eintrag **Raster einblenden** kann ein Raster über dem Bild angezeigt werden.
- Über den Eintrag **Auswahl als Maske anzeigen** kann die Auswahl als Maske dargestellt werden.

#### Menü Auswahl

Über dieses Menü kann eine bestehende Auswahl modifiziert werden:

- **Alle auswählen:** Wählt das gesamte Bild aus.
- **Auswahl aufheben:** Hebt die Auswahl aus, so dass nichts mehr im Bild selektiert ist.
- **Umkehren:** Der zuvor nicht ausgewählte Bildbereich wird ausgewählt.
- **Unschärf selektieren...:** Erstellt eine Auswahl mit weichen Kanten. Der Radius kann vorgegeben werden.
- **Vergrößern:** Vergrößert die Auswahl um den vorgegebenen Radius.
- **Anhand von Transparenz:** Wählt alle transparenten Bereiche des Bildes aus.
- **Neue Ebene aus Auswahl:** Erstellt eine Ebene auf Basis der Auswahl.

#### Menü Bild

Über dieses Menü kann das Bild insgesamt modifiziert werden:

- **Zuschneiden:** Entfernt Bildteile bis auf die Auswahl.
- **Bildgröße...:** Hier kann die Größe des Bildes geändert werden.
- **Horizontal / Vertikal / Diagonal spiegeln:** Spiegelt das Bild horizontal / vertikal entlang der vertikalen Achse bzw. diagonal über die Querachse.
- **Drehen 90 / -90 / 180 / ...:** Dreht das Bild um 90° im bzw. entgegen dem Uhrzeigersinn, bzw. um 180° im Uhrzeigersinn oder um eine benutzerdefinierte



Gradzahl.

- **Auswahl ausfüllen:** Füllt die gesamte aktuelle Auswahl mit der gewählten Vordergrundfarbe.

#### Menü Ebene

Über dieses Menü können Ebene angelegt, modifiziert oder gelöscht werden. Beim Beenden des Java Image Editors werden mehrere Ebenen zu einer zusammengefasst, beim nächsten Start steht dann nur noch diese Ebene zur Verfügung.

- **Neue Ebene / durch Kopie / durch Ausschneiden:** Erzeugt eine neue leere Ebene, eine Ebene mit dem Inhalt der aktuellen Auswahl bzw. eine Ebene mit dem Inhalt der aktuellen Auswahl und entfernt die Auswahl aus der bestehenden Ebene.
- **Ebene löschen / Duplizieren:** Löscht bzw. dupliziert die aktuell gewählte Ebene.
- **Umbenennen...:** Mit diesem Menüeintrag kann der Name der Ebene geändert werden. Der neue Name wird beim Beenden des Editors nicht gespeichert und steht beim nächsten Start des Java Image Editors nicht mehr zur Verfügung.
- **Nach oben / Nach unten:** Verschiebt die aktuelle Ebene um eine Position nach oben / unten.
- **Mit darunterliegender Ebene zusammenfassen:** Fasst die aktuell ausgewählte Ebene mit der darunterliegenden zusammen.
- **Horizontal / Vertikal / Diagonal spiegeln:** Spiegelt die ausgewählte Ebene horizontal / vertikal entlang der vertikalen Achse bzw. diagonal über die Querachse.
- **Drehen 90 / -90 / 180:** Dreht die ausgewählte Ebene um 90° im bzw. entgegen dem Uhrzeigersinn, bzw. um 180° im Uhrzeigersinn.

#### Menü Filter

Über dieses Menü können Filter auf das Bild, die aktuelle Ebene bzw. die aktuelle Auswahl angewendet werden.

- **Letzten Filter wiederholen:** Wendet den zuletzt angewendeten Filter noch einmal an.
- **Letzten Filter anzeigen:** Zeigt den zuletzt angewendeten Filter bzw. den entsprechenden Konfigurationsdialog an.



## Menü Fenster

Über dieses Menü können die Paletten auf der rechten Seite aus- bzw. eingeblendet werden.

### 6.7.1.3 Paletten

- **Farben:** Hier kann die Vordergrundfarbe per Klick ausgewählt werden.
- **RGB-Farben:** Hier kann die Vordergrundfarbe per Angabe von RGB-Werten ausgewählt werden.
- **Farbfelder ("Colors"):** Hier kann die Vordergrundfarbe aus einer Bibliothek ausgewählt werden. Standardmäßig wird hier eine Palette von Farben verwendet, die plattformunabhängig von allen Browsern verwendet werden können ("Web-Farben"). Bei Bedarf können auch eigene Bibliotheken geladen (und später wieder abgespeichert) werden. Hochgeladene Farbbibliotheken werden beim Beenden des Editors nicht mit gespeichert und stehen beim nächsten Start des Java Image Editors nicht mehr zur Verfügung.
- **Farbverläufe ("Gradients"):** Hier kann ein Farbverlauf ausgewählt werden. Dabei können die bereits vorhandenen verwendet, bearbeitet oder eigene geladen werden. Hochgeladene oder bearbeitete Farbverläufe werden beim Beenden des Editors nicht mit gespeichert und stehen beim nächsten Start des Java Image Editors nicht mehr zur Verfügung.
- **Ebenen ("Layers"):** Hier können neue Ebenen angelegt, bearbeitet oder gelöscht werden. Siehe dazu auch Kapitel 6.7.1.2, Punkt "Menü Ebene", Seite 217. Darüber hinaus können Füllmethoden für die aktuelle Ebene eingestellt werden. Beim Beenden des Java Image Editors werden mehrere Ebenen zu einer zusammengefasst, beim nächsten Start steht dann nur noch diese Ebene zur Verfügung.

### 6.7.2 Einfache Bildbearbeitung (Picnik)

Ist die Option "Grafik Engine – Einfache Bildbearbeitung (Picnik)" aktiviert, dann können Bilder und auch einzelne Auflösungen über die Schaltfläche **Erweiterte Bildbearbeitung** mit dem Online-Bildbearbeitungsdienst Picnik bearbeitet werden.

**Hinweis:** Zur Verwendung dieser Option ist eine aktive Verbindung zum Internet erforderlich. Die zu bearbeitenden Bilder werden faktisch auf Server des jeweiligen Anbieters hochgeladen und dort bearbeitet. Dies sollte bei der Verwendung im Hinblick auf den Datenschutz berücksichtigt werden.

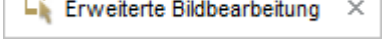


Nach einem Klick auf die Schaltfläche **Erweiterte Bildbearbeitung** wird im Bearbeitungsfenster unterhalb des Ribbons der Editor mit seinen Bearbeitungsfunktionen und -werkzeugen sowie der Bilddatei zu der im Ribbon gewählten Auflösung angezeigt:



Abbildung 6-22: Einfache Bildbearbeitung (Picnik)

Änderungen an Bildern/Auflösungen müssen zunächst über die Schaltfläche **In FirstSpirit speichern** in die Medien-Verwaltung von FirstSpirit übernommen werden. Das Bild kann danach weiter bearbeitet werden. Final müssen die Änderungen über die Funktionen "Speichern" bzw. "Bearbeiten beenden" gespeichert werden.

Durch einen erneuten Klick auf die Schaltfläche  **Erweiterte Bildbearbeitung** wird der Editor wieder geschlossen, nicht gespeicherte Änderungen werden nicht in FirstSpirit übernommen.

### 6.7.3 Erweiterte Bildbearbeitung (Pixlr)

Ist die Option "Grafik Engine – Erweiterte Bildbearbeitung (Pixlr)" aktiviert, dann können Bilder und auch einzelne Auflösungen über die Schaltfläche **Erweiterte**





**Bildbearbeitung** mit dem Online-Bildbearbeitungsdienst Pixlr bearbeitet werden.

**Hinweis:** Zur Verwendung dieser Option ist eine aktive Verbindung zum Internet erforderlich. Die zu bearbeitenden Bilder werden faktisch auf Server des jeweiligen Anbieters hochgeladen und dort bearbeitet. Dies sollte bei der Verwendung im Hinblick auf den Datenschutz berücksichtigt werden.

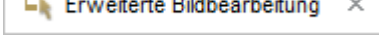
Nach einem Klick auf diese Schaltfläche **Erweiterte Bildbearbeitung** wird im Bearbeitungsfenster unterhalb des Ribbons der Editor mit seinen Bearbeitungsfunktionen und -werkzeugen sowie der Bilddatei zu der im Ribbon gewählten Auflösung angezeigt:



**Abbildung 6-23: Erweiterte Bildbearbeitung (Pixlr)**

Änderungen an Bildern/Auflösungen müssen zunächst über den Menüeintrag "Speichern..." im Menü "Datei" in die Medien-Verwaltung von FirstSpirit übernommen werden. Das Bild kann danach weiter bearbeitet werden. Final müssen die Änderungen über die Funktionen "Speichern" bzw. "Bearbeiten beenden" gespeichert werden.



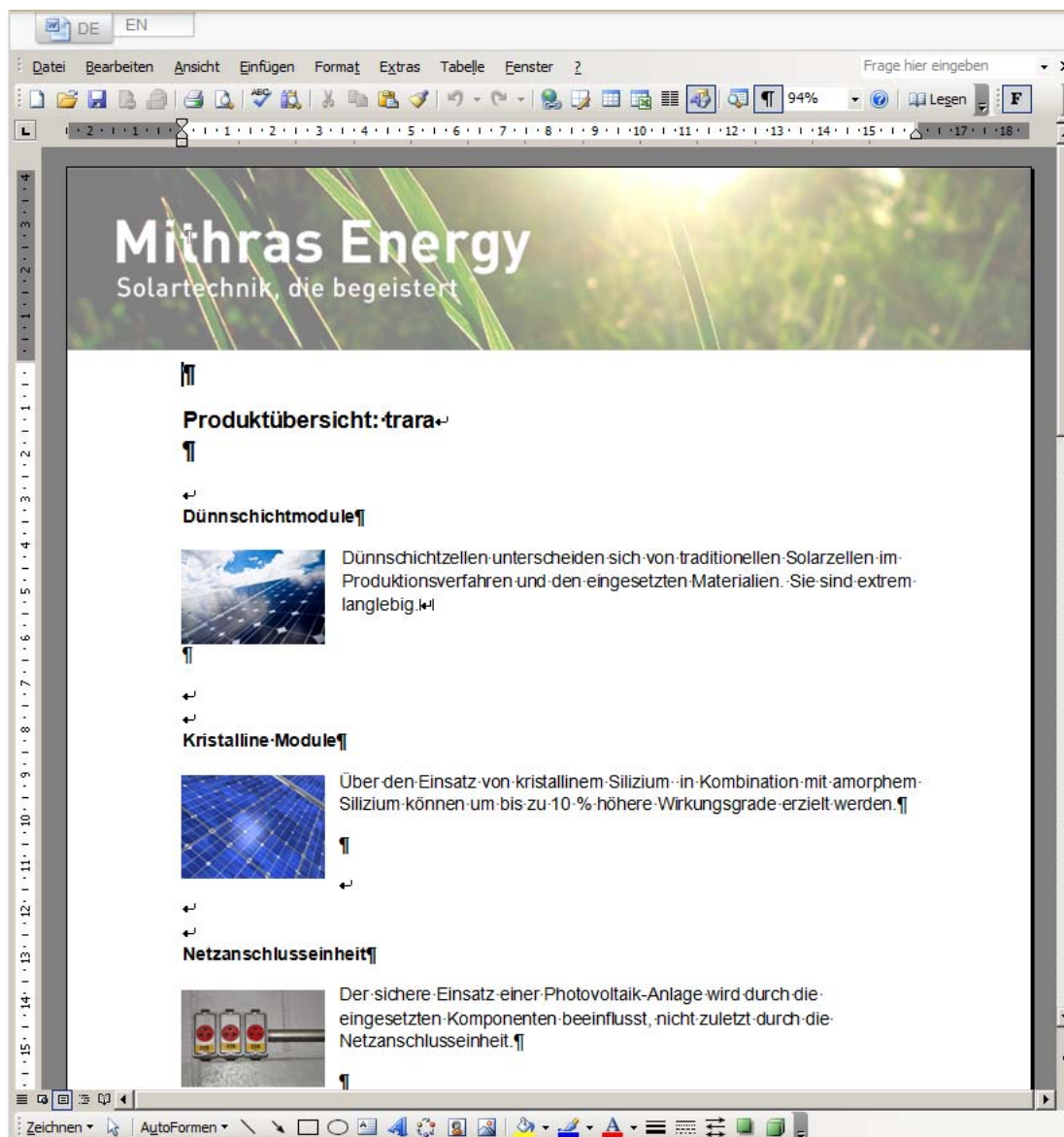
Durch einen erneuten Klick auf die Schaltfläche  wird der Editor wieder geschlossen, nicht gespeicherte Änderungen werden nicht in FirstSpirit übernommen.

#### 6.7.4 Microsoft Office (nur Windows)

Ist die Option "Office Engine – Microsoft Office (nur Windows)" aktiviert, dann können Dateien direkt in der integrierten Vorschau bearbeitet werden.

Durch ein Wechseln in den Bearbeitungs-Modus für die zu bearbeitende Datei öffnet sich im Bereich der integrierten Vorschau automatisch eine passende Microsoft Office-Anwendung mit seinen Bearbeitungsfunktionen und -werkzeugen.





**Abbildung 6-24: Dateibearbeitung mit Microsoft Office**

Änderungen an einer Datei müssen nicht innerhalb der Anwendung sondern direkt in FirstSpirit über die Funktion "Speichern" oder das Wechseln in den Ansichts-Modus gespeichert werden.

### 6.7.5 OpenOffice (BETA, nicht MacOS)

Ist die Option "Office Engine – OpenOffice (BETA, nicht MacOS)" aktiviert, dann können Dateien direkt in der integrierten Vorschau bearbeitet werden.

Durch ein Wechseln in den Bearbeitungs-Modus für die zu bearbeitende Datei öffnet sich im Bereich der integrierten Vorschau automatisch eine passende OpenOffice



Anwendung mit seinen Bearbeitungsfunktionen und -werkzeugen.

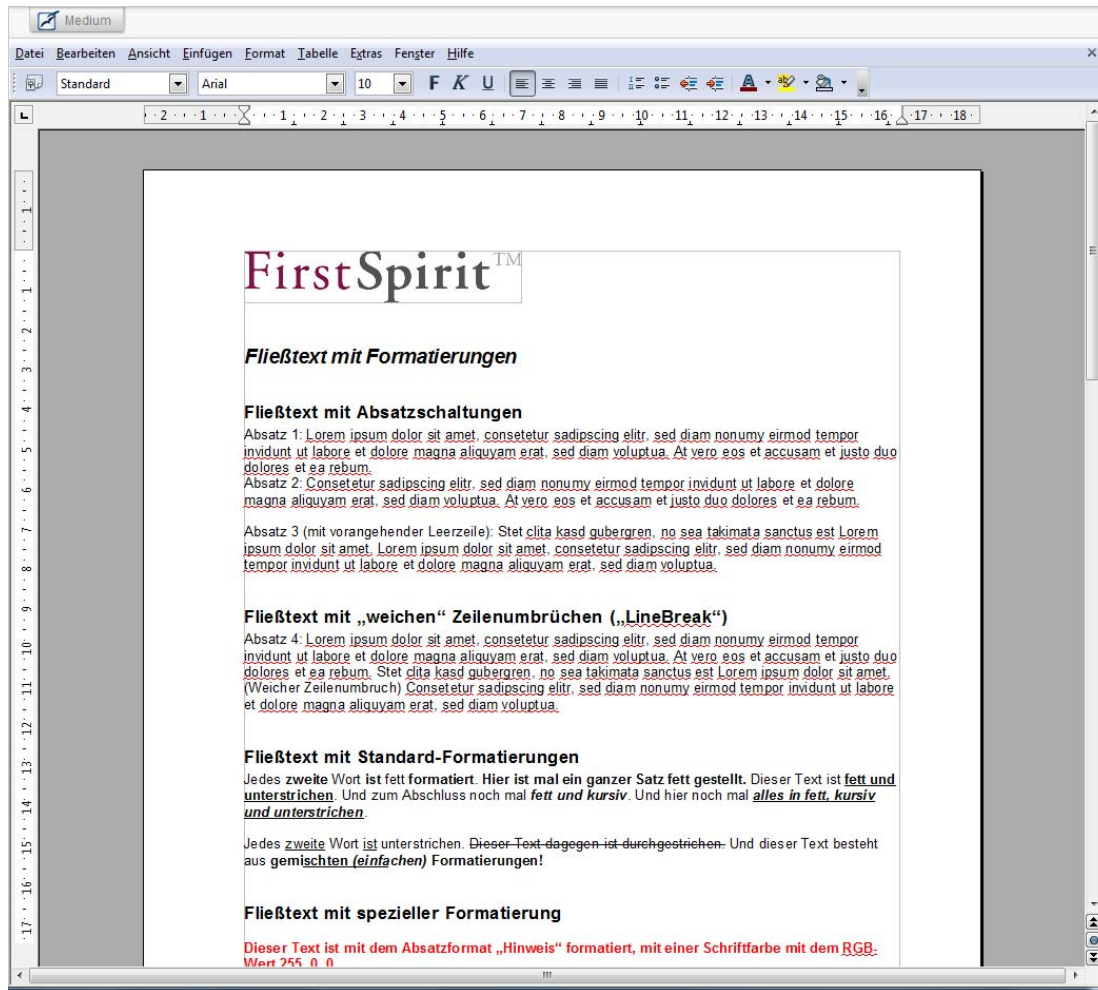


Abbildung 6-25: Dateibearbeitung mit OpenOffice

Änderungen an einer Datei müssen nicht innerhalb der Anwendung sondern direkt in FirstSpirit über die Funktion "Speichern" oder das Wechseln in den Ansichts-Modus gespeichert werden.



## 6.8 Assistent für Medienübernahme

Der Assistent für Medienübernahme unterstützt die Übernahme großer Mengen von Medien, wenn diese z. B. mit einem externen Programm vorbereitet wurden. Liegen diese Medien in verschiedenen Sprachen und Auflösungen vor, dann sorgt der Assistent dafür, dass FirstSpirit Medienobjekte importiert, die diese Auflösungen beinhalten.

### 6.8.1 Medienübernahmeassistent - Schritt 1 von 9

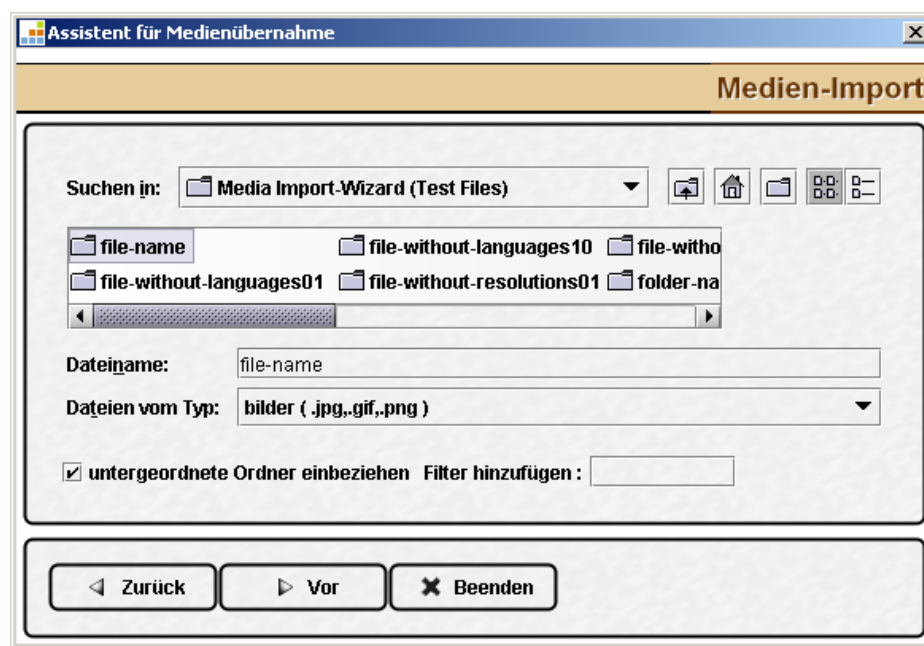


Abbildung 6-26: Assistent für Medienübernahme - Schritt 1

Im ersten Schritt muss der Ordner im Dateisystem des Rechners angegeben werden, in dem sich die zu importierenden Medien befinden. Die Medien müssen sich nicht direkt in diesem Ordner befinden, sie dürfen auch in Unterordnern angelegt sein.

**Dateiname:** Der Name des Ordners, in dem sich die Medien für den Import befinden.





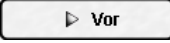
Dieser darf nicht mit einem Doppelklick geöffnet werden, sondern muss aus der nächst höheren Ebene heraus mit einem einfachen Klick markiert werden!

**Dateien vom Typ:** Hier besteht die Auswahl zwischen Allen Dateitypen und Bildern (.jpg, .gif, .png).



Ab FirstSpirit-Version 4.1 kann die Auswahl von Medien je nach Einstellung in der Projektkonfiguration (siehe FirstSpirit Handbuch für Administratoren) auf bestimmte Dateigrößen und -formate beschränkt sein. In dem Fall werden Medien, die größer als die in den Projekteigenschaften definierte maximale Größe sind und/oder eine nicht erlaubte Dateinamen-Erweiterung haben, nicht vom Medien-Assistenten importiert (siehe Kapitel 6.2.1.1 Seite 177).

**Untergeordnete Ordner einbeziehen:** Wird diese Option aktiviert, werden auch alle Medien importiert, die sich in untergeordneten Ordnern befinden.

Durch Drücken der Schaltfläche  gelangt man zum nächsten Schritt:

## 6.8.2 Medienübernahmeassistent - Schritt 2 von 9

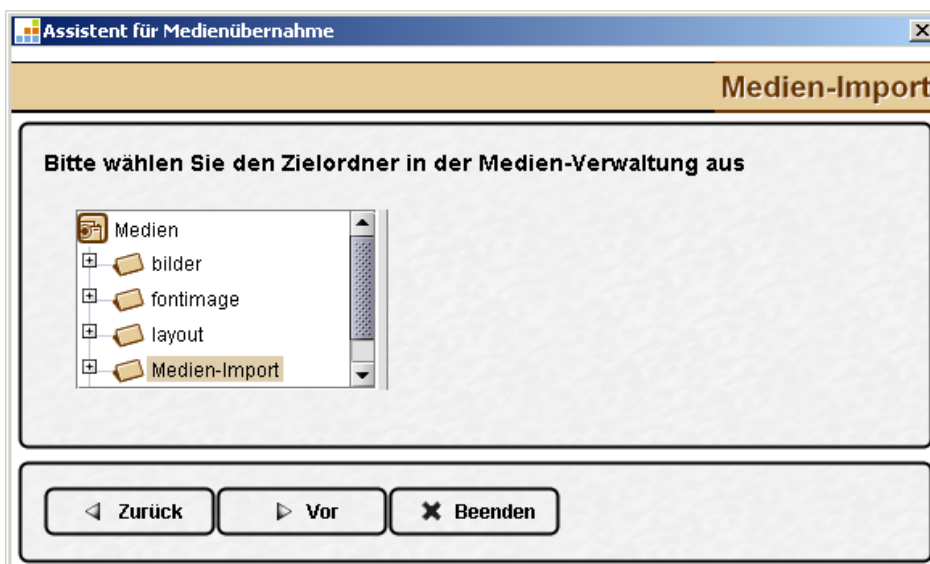


Abbildung 6-27: Assistent für Medienübernahme - Schritt 2



Im zweiten Schritt muss der Ordner in der Medien-Verwaltung ausgewählt werden, in dem die importierten Medien eingebunden werden sollen.



Bei aktivierter Rechteprüfung werden Ordner, für die der Benutzer nicht mindestens die Rechte "Objekt anlegen" und "Ordner anlegen" besitzt, mit grüner Schrift gekennzeichnet. Diese Ordner können dann nicht ausgewählt werden.

### 6.8.3 Medienübernahmeassistent - Schritt 3 von 9

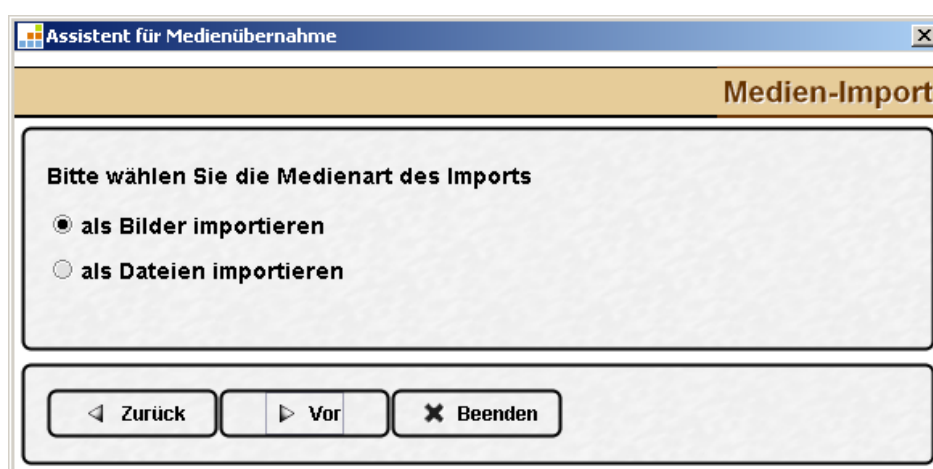


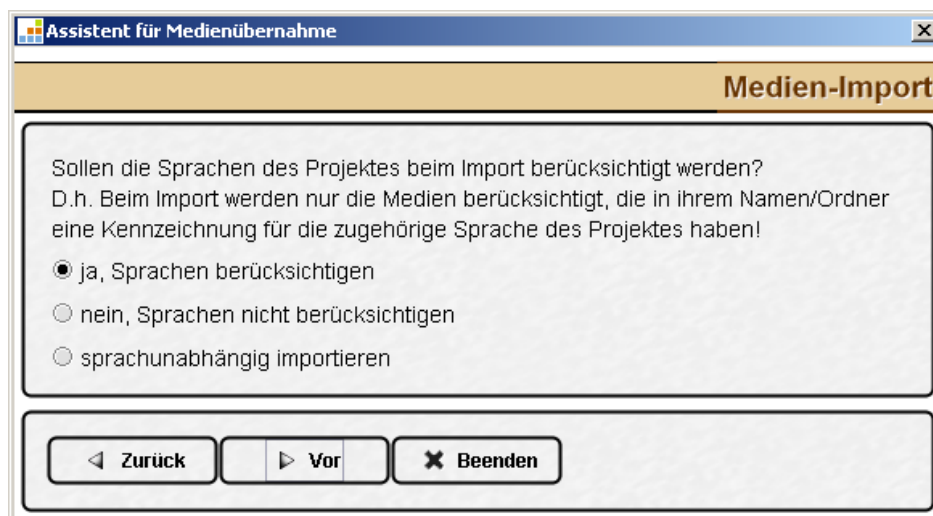
Abbildung 6-28: Assistent für Medienübernahme - Schritt 3

Im dritten Schritt folgt die Auswahl, ob die importierten Medien als Bilder oder als Dateien in der Medien-Verwaltung angelegt werden sollen.





## 6.8.4 Medienübernahmeassistent - Schritt 4 von 9

**Abbildung 6-29: Assistent für Medienübernahme - Schritt 4**

Im vierten Schritt folgt die Auswahl, in welchem Umfang die Sprachen des Projektes beim Import berücksichtigt werden sollen.

**Ja, Sprachen berücksichtigen:** Gibt es für das Projekt mehrere Sprachen, können die Medien beim Import auch direkt den einzelnen Sprachen des Projektes zugeordnet werden. Voraussetzung ist, dass die Mediennamen oder die Ordner in denen die Medien sich befinden, eine Kennzeichnung für die zugehörige Sprache haben.

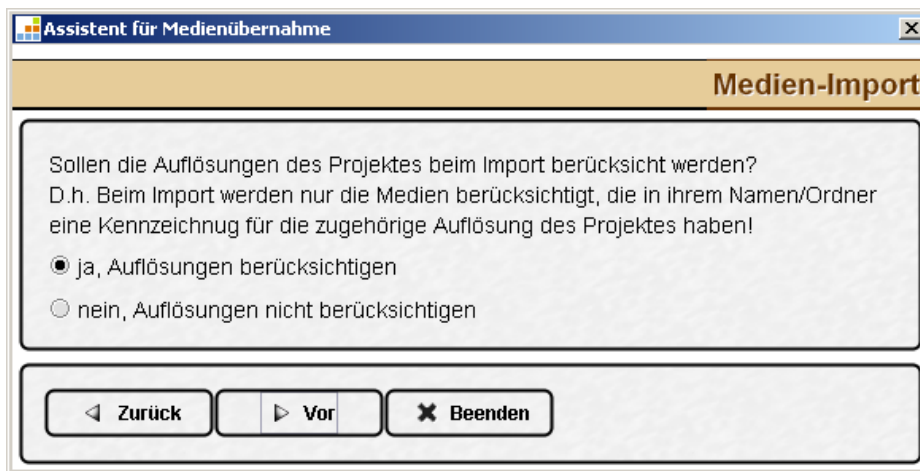
**Nein, Sprachen nicht berücksichtigen:** Dieser Punkt sollte ausgewählt werden, wenn es in dem Projekt zwar mehrere Sprachen gibt, aber nur für eine Sprache bereits die Medien vorhanden sind. Es wird dann ein sprachabhängiges Medium angelegt, aber nur für eine Projektsprache ein Medium importiert (in der Regel die Mastersprache).

**Sprachunabhängig importieren:** Diese Option ist zu wählen, wenn in der Medien-Verwaltung sprachunabhängige Medien erzeugt werden sollen.





## 6.8.5 Medienübernahmeassistent - Schritt 5 von 9

**Abbildung 6-30: Assistent für Medienübernahme - Schritt 5**

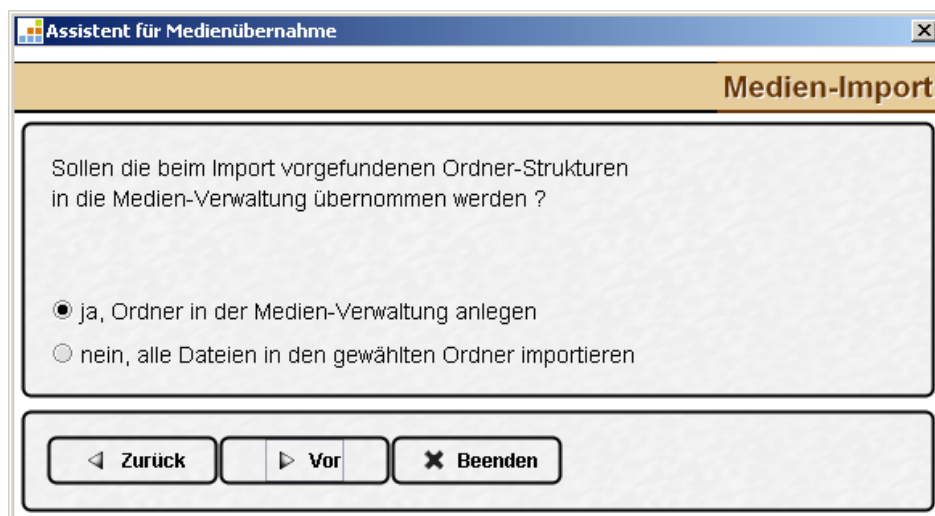
Im fünften Schritt folgt die Auswahl, ob die verschiedenen Auflösungen des Projektes beim Import berücksichtigt werden sollen.

**Ja, Auflösungen berücksichtigen:** Gibt es für das Projekt mehrere Auflösungen, können die Medien beim Import auch direkt den einzelnen Auflösungen des Projektes zugeordnet werden. Voraussetzung ist, dass die Mediennamen oder die Ordner in denen die Medien sich befinden, eine Kennzeichnung für die zugehörige Auflösung haben.

**Nein, Auflösungen nicht berücksichtigen:** Diese Option ist zu wählen, wenn nur Medien für eine Auflösung importiert werden sollen (Nur Original Auflösung).



## 6.8.6 Medienübernahmeassistent - Schritt 6 von 9

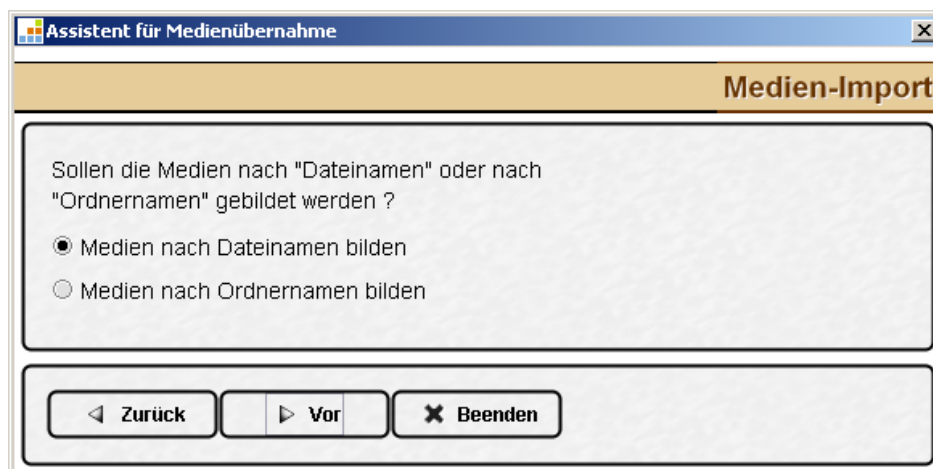
**Abbildung 6-31: Assistent für Medienübernahme - Schritt 6**

Im sechsten Schritt folgt eine Auswahl, ob die vorgefundenen Ordnerstrukturen im Dateisystem des Rechners in die Medien-Verwaltung übernommen werden sollen.

Wurde im ersten Schritt die Option **Untergeordnete Ordner einbeziehen** nicht aktiviert, dann wird dieser Schritt ausgelassen.



### 6.8.7 Medienübernahmeassistent - Schritt 7 von 9



**Abbildung 6-32: Assistent für Medienübernahme - Schritt 7**

Im siebten Schritt folgt eine Auswahl über die Namensgebung der Medien. Abhängig ist diese Auswahl von der Struktur der Daten im Dateisystem.

**Medien nach Dateinamen bilden:** Sind die zu importierenden Dateien nach einer einheitlichen Konvention benannt, d.h. sind die unterschiedlichen Sprachen und Auflösungen in den Dateinamen integriert muss diese Option ausgewählt werden.

**Medien nach Ordnernamen bilden:** Werden die unterschiedlichen Sprachen und Auflösungen durch die Struktur der Ordner charakterisiert, in denen sie angelegt sind, dann muss diese Option ausgewählt werden.

### 6.8.8 Medienübernahmeassistent - Schritt 8 von 9

Der achte Schritt hängt stark von den in den ersten sieben Schritten getroffenen Entscheidungen ab. Es müssen dann noch entsprechend der bisher getroffenen Einstellungen, genauere Angaben für den Import gemacht werden.

#### **Beispiel 1:**

Jedes Medium hat in den Dateinamen integriert, eine Sprachenbezeichnung und eine Bezeichnung der Auflösung.



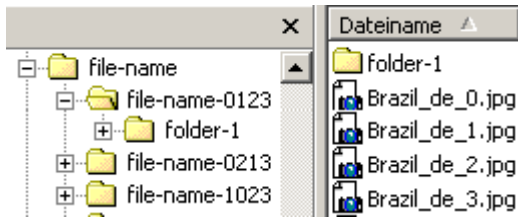


Abbildung 6-33: Medien über Dateinamen bilden

Der achte Schritt sieht dann folgendermaßen aus:

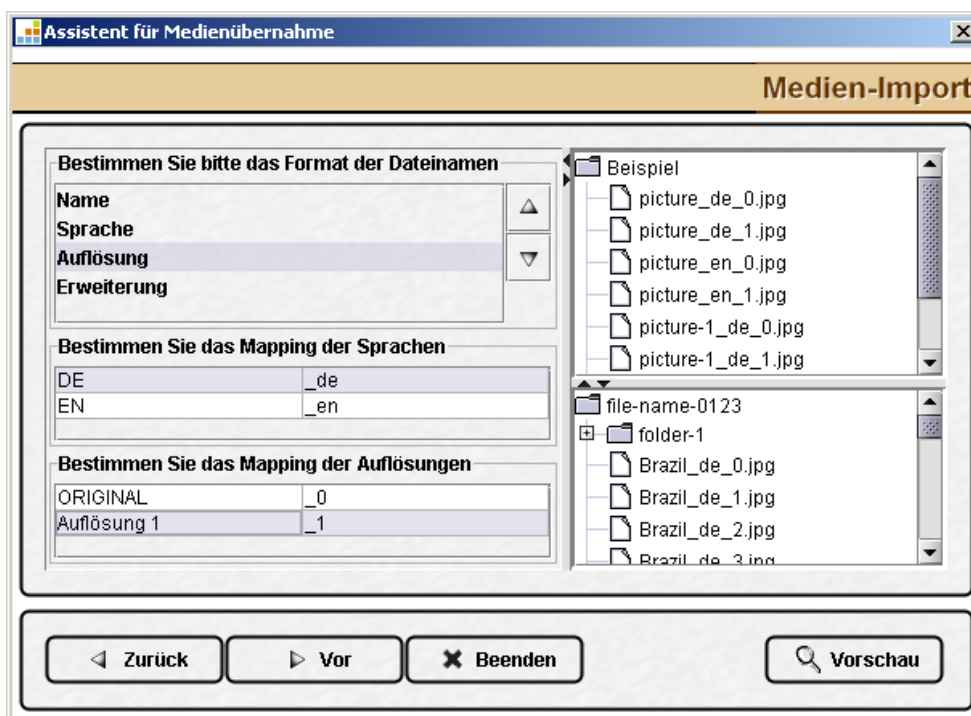


Abbildung 6-34: Assistent für Medienübernahme - Schritt 8 (Beispiel 1)


**Format der Dateinamen:** Die Dateinamen im Ordner müssen so gewählt sein, dass sie den Bedingungen des Medienimports entsprechen. Hier muss die Reihenfolge, in der die Informationen in dem Dateinamen integriert sind, angegeben werden. Die einzelnen Elemente können mit den Pfeiltasten rechts um eine Position nach oben bzw. unten verschoben werden.

**Zuordnung (Mapping) der Sprachen:** Hier sind alle Sprachen des Projektes angegeben. Für jede Sprache muss angegeben werden, durch welches Kürzel sie im Dateinamen gekennzeichnet ist. Durch einen Klick auf die jeweilige Sprache, kann über eine Combobox das entsprechende Kürzel ausgewählt oder manuell eingegeben werden.

**Zuordnung (Mapping) der Auflösungen:** Hier sind alle Auflösungen des Projektes

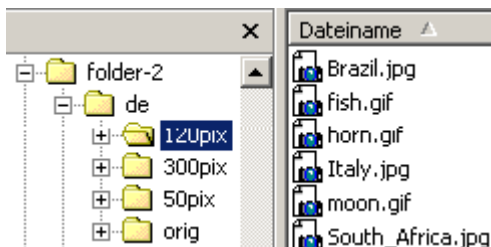


angegeben. Für jede Auflösung muss angegeben werden, durch welches Kürzel sie im Dateinamen gekennzeichnet ist. Durch einen Klick auf die jeweilige Auflösung, kann über eine Combobox das entsprechende Kürzel ausgewählt oder manuell eingegeben werden.

 Die Schaltfläche aktiviert ein Fenster, in dem eine Übersicht über die Objekte dargestellt wird, die in die Medien-Verwaltung importiert werden sollen.

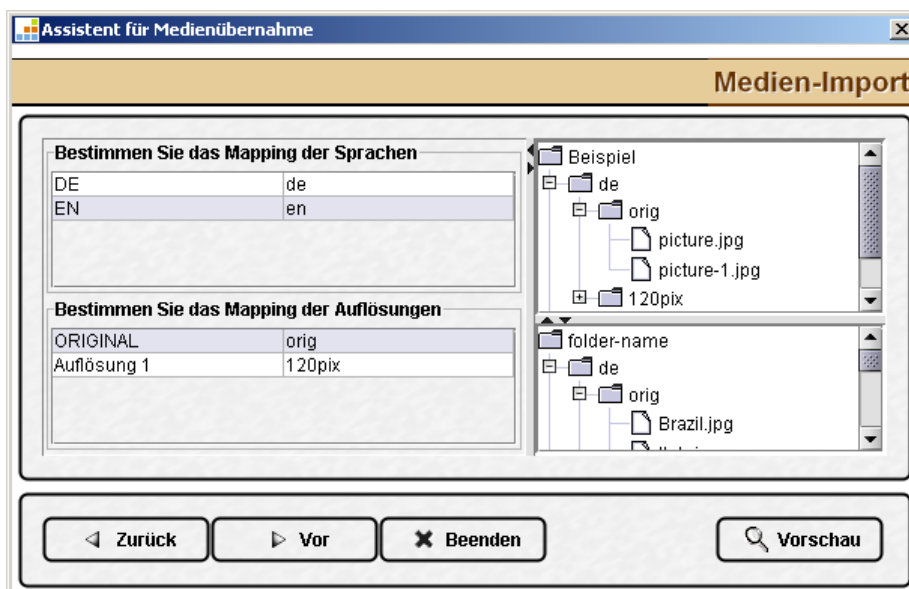
### **Beispiel 2:**

Die Sprachkennzeichnung und Bezeichnung der Auflösung sind in die Ordnerstruktur integriert. Liegen die zu importierenden Medien in der folgenden Ordnerstruktur vor, dann muss im siebten Schritt die Option **Medien nach Ordnernamen bilden** ausgewählt werden.



**Abbildung 6-35: Medien über Ordnernamen bilden**

Der achte Schritt sieht dann folgendermaßen aus:

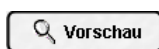


**Abbildung 6-36: Assistent für Medienübernahme - Schritt 8 (Beispiel 2)**



**Mapping der Sprachen:** Hier sind alle Sprachen des Projektes angegeben. Für jede Sprache muss angegeben werden, welchen Namen der Ordner trägt, in dem die Medien für die entsprechende Sprache abgelegt sind. Durch einen Klick auf die jeweilige Auflösung, kann über eine Combobox das entsprechende Kürzel ausgewählt oder manuell eingegeben werden.

**Mapping der Auflösungen:** Hier sind alle Auflösungen des Projektes angegeben. Für jede Auflösung muss angegeben werden, welchen Namen der Ordner trägt, in dem die Medien mit der entsprechenden Auflösung abgelegt sind. Durch einen Klick auf die jeweilige Auflösung, kann über eine Combobox das entsprechende Kürzel ausgewählt oder manuell eingegeben werden.



Die Schaltfläche aktiviert ein Fenster, in dem eine Übersicht über die Objekte dargestellt wird, die in die Medien-Verwaltung importiert werden sollen.



## 6.8.9 Medienassistent – Vorschau (Register Objekte)

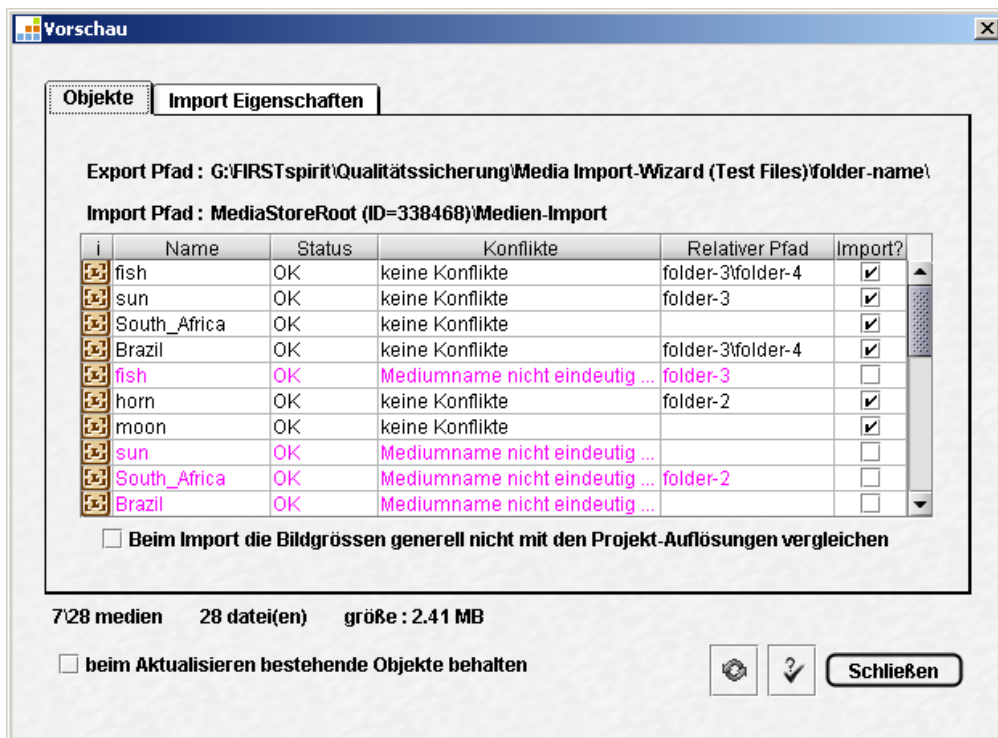


Abbildung 6-37: Assistent für Medienübernahme – Vorschau - Register Objekte

Durch ein Klicken auf die Überschrift-Felder werden die Medien nach den Werten in der entsprechenden Spalte sortiert dargestellt.

**Name:** Hier ist der Name angegeben, wie er in der Medien-Verwaltung angelegt werden soll.

**Status:** Gibt an, ob der Import vollständig erfolgen kann, oder ob noch Medien für eine Auflösung oder eine Sprache fehlen.

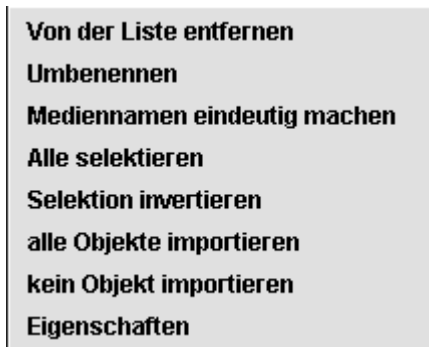
**Konflikte:** Gibt an, warum ein Medium aktuell nicht in die Medien-Verwaltung importiert werden kann.

**Relativer Pfad:** Gibt den Pfad zu der Datei im Dateisystem relativ zu dem ausgewählten Exportpfad an. Ist das Feld leer, befindet sich die Datei direkt in dem angegebenen Ordner.

**Import:** Gibt an, ob ein Medium für den Import ausgewählt ist oder nicht. Alle ausgewählten Medien sind durch einen Haken gekennzeichnet. Durch einen Klick auf das Kästchen kann ein Haken gesetzt oder entfernt werden.



Wird ein Medium mit der rechten Maustaste ausgewählt, öffnet sich ein Kontextmenü:



**Abbildung 6-38: Medienassistent – Vorschau - Register Objekte - Kontextmenü**

#### 6.8.9.1 Von der Liste entfernen

Das ausgewählte Medium wird aus der Liste entfernt.

#### 6.8.9.2 Umbenennen

Der Name des Mediums kann geändert werden, um z. B. eine doppelte Namensvergabe zu vermeiden.

#### 6.8.9.3 Mediennamen eindeutig machen

Hat das Medium keinen eindeutigen Namen, wird mithilfe dieser Funktion der Name dahingehend ergänzt, dass er eindeutig ist.

#### 6.8.9.4 Alle selektieren

Alle Medien in der Liste werden markiert.

#### 6.8.9.5 Selektion invertieren

Die Markierungen in der Liste werden umgekehrt. Alle nicht markierten Medien werden markiert und alle markierten Medien werden unmarkiert.





#### 6.8.9.6 Alle Objekte importieren

Alle Medien ohne Konflikte werden für den Medienimport ausgewählt, d.h. in der letzten Spalte wird der Haken gesetzt.

#### 6.8.9.7 Kein Objekt importieren

Für alle Medien wird die Importauswahl rückgängig gemacht, d.h. in der letzten Spalte werden alle Haken entfernt.

#### 6.8.9.8 Eigenschaften

In dem Fenster Eigenschaften kann überprüft werden, welche konkrete Datei aus dem Dateisystem des Rechners ausgewählt wurde, um für die entsprechende Sprache oder Auflösung importiert zu werden. Die vorgenommenen Einstellungen können bei Bedarf manuell geändert werden.



### 6.8.10 Medienassistent – Vorschau (Register Import Eigenschaften)

Im Register Import-Eigenschaften können noch einmal die vorgenommenen Einstellungen überprüft werden:



Abbildung 6-39: Medienassistent – Vorschau - Register Import Eigenschaften

Das Vorschauenfenster kann durch einen Klick auf die Schaltfläche **Schließen** geschlossen werden.



## 6.8.11 Medienübernahmeassistent - Schritt 9 von 9

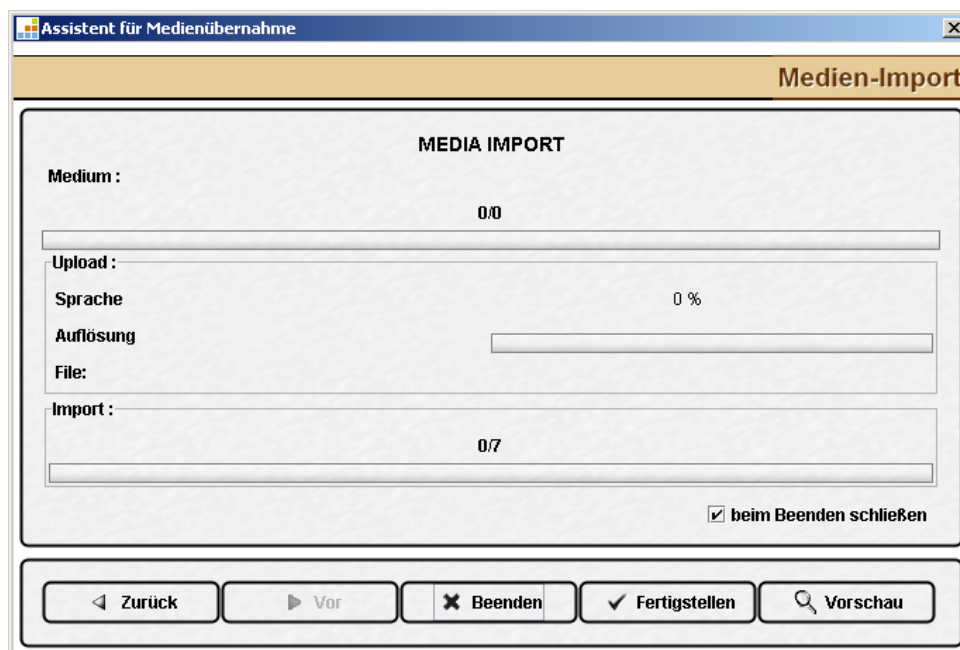


Abbildung 6-40: Assistent für Medienübernahme - Schritt 9

Sind die Angaben in der Vorschau zufriedenstellend, muss im letzten Schritt noch die Schaltfläche  **Fertigstellen** gedrückt werden, damit die Medien vollständig in die Medien-Verwaltung des Projektes importiert werden können.








## 7 Struktur-Verwaltung des JavaClient



### Struktur-Verwaltung

Die Struktur-Verwaltung bildet die Navigationsstruktur der Webseite ab. Durch die Trennung vom Layout können Aussehen und Position der einzelnen Navigationsebenen völlig frei definiert und verändert werden. Das Hinzufügen, Ändern und Entfernen von Navigationspunkten (auch grafischer Navigation wie JavaScript oder Flash) bei beliebiger Navigationstiefe ist jederzeit möglich. Dabei bleibt die referenzielle Integrität durch Link-Management erhalten. Jeder Ordner in der Struktur-Verwaltung entspricht einer Menüebene der Navigation, so dass mit jedem neuen Unterordner automatisch eine neue Menüebene hinzugefügt wird.

**Innerhalb der Struktur-Verwaltung können folgende Elemente angelegt werden:**

-  Ordner, entsprechen einer Menüebene in der Navigation der Webseite.
-  Startordner, besitzt eine Menüebene keine konkrete Seite, wird direkt zu den Seiten im Startordner weiterverlinkt.
-  Seitenreferenzen, sind die konkreten Seiten, die angezeigt werden können.
-  Startseite, befinden sich mehrere Seiten in einer Menüebene, wird die Startseite zuerst angezeigt.
-  Dokumentengruppe, kann mehrere Seitenreferenzen und Menüebenen zusammenfassen und als eine Seite abbilden.



## 7.1 ‚Drag & Drop‘ in der Struktur-Verwaltung





Ist die Funktion "Verschiebeoperationen bestätigen" im Menü "Extras" aktiviert, muss für jedes Verschieben eine Sicherheitsabfrage bestätigt werden (siehe Kapitel 3.1.5.2 Seite 87).



Bei "Drag & Drop" (verschieben, kopieren) von Knoten in der Struktur-Verwaltung muss der Benutzer die erforderlichen Rechte besitzen. Andernfalls erscheint eine Fehlermeldung "Die Aktion kann nicht ausgeführt werden (fehlende Rechte)!"



Beim Verschieben von Startseiten () bzw. Startordner () muss darauf geachtet werden, dass anschließend in dem entsprechenden Überordner kein Startknoten mehr existiert. Es muss ein neuer Startknoten für den entsprechenden Ordner angelegt werden, da ansonsten in der Navigation später tote Links entstehen werden!



Eine ausführliche Dokumentation der erweiterten Drag & Drop-Funktionalitäten ab FirstSpirit Version 4.2 befindet sich in Kapitel 11.4 Seite 355.



## 7.2 Allgemeine Kontextmenüs der Struktur-Verwaltung

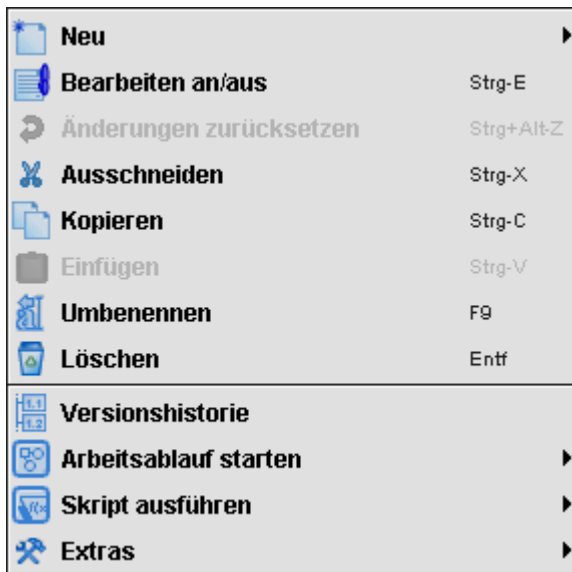


Abbildung 7-1: Kontextmenü – Allgemeine Funktionen der Struktur-Verwaltung

In den folgenden Kapiteln werden die Kontextmenüs der Struktur-Verwaltung beschrieben:

Allgemeines zur Handhabung von Kontextmenüs siehe Kapitel 4.2 Allgemeine Kontextmenüs der Inhalte-Verwaltung ab Seite 125.

### 7.2.1 Neu

Über den Kontextmenüeintrag "Neu" können neue Objekte in das Projekt eingefügt werden. Die zur Verfügung stehende Auswahl ist abhängig vom Objekttyp, auf dem das Kontextmenü aufgerufen wurde:

#### 7.2.1.1 Neu: Wurzelknoten und Ordner

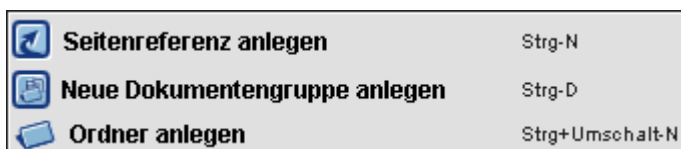


Abbildung 7-2: Auswahl auf Ebene des Wurzelknotens oder eines Ordners

**Neu – Seitenreferenz anlegen:** Damit die Navigation der Webseite nicht nur aus verschiedenen Ebenen besteht, sondern auch konkrete Seiten angelinkt sind,



müssen in der Struktur-Verwaltung Seitenreferenzen eingefügt werden. Nach dem Klicken öffnet sich ein Fenster, in dem die Baumstruktur der Inhalte-Verwaltung angezeigt wird, so dass man sich nur noch durch diesen Baum zu bewegen braucht, bis man die entsprechende Seite gefunden hat. Nach Anklicken dieser Seite und der Schaltfläche "OK" ist die Seite in die Navigationsstruktur aufgenommen. Die erste Seite, die in ein Menü eingefügt wird, ist automatisch Startseite.



*Es ist auch möglich, eine neue Seitenreferenz zu erstellen, indem die entsprechende Seite aus der Inhalte-Verwaltung einfach mit der Maus in den gewünschten Menüordner der Struktur-Verwaltung gezogen wird.*

**Neu – Neue Dokumentengruppe anlegen:** Mithilfe dieser Funktion kann eine neue Dokumentengruppe in die Navigationsstruktur eingefügt werden. Nach dem Klicken öffnet sich ein Fenster, in dem ein eindeutiger Referenzname für die Dokumentengruppe angegeben werden muss. Bei Bedarf kann außerdem für jede Redaktionssprache ein Anzeigename für die Baumstruktur des JavaClient angegeben werden.

**Neu – Ordner anlegen:** Mithilfe dieser Funktion kann eine neue Menüebene in die Navigationsstruktur eingefügt werden. Nach dem Klicken öffnet sich ein Fenster für die Eingabe des Ordernamens.

The image shows a dialog box titled "Ordner anlegen". It has a standard Windows-style title bar with a close button (X) in the top right corner. The main area of the dialog contains three text input fields. The first is labeled "Anzeigename (DE)", the second "Anzeigename (EN)", and the third "Referenzname". Below these fields, there are two buttons: "OK" and "Abbrechen".

Abbildung 7-3: Neu – Ordner anlegen

Für jede vom Projektadministrator definierte Redaktionssprache kann ein **sprachabhängiger Anzeigename** für die neue Menüebene vergeben werden. Abhängig von der Einstellung im Menü "Extras – Bevorzugte Anzeigesprache anzeigen", ab FirstSpirit Version 4.2 "Ansicht – Bevorzugte Anzeigesprache", (siehe Kapitel 3.1.4.2 Seite 77) werden dann entweder die Anzeigenamen oder der Referenzname in der Baumansicht angezeigt. Das Feld Referenzname wird automatisch mit dem Wert gefüllt, der vom Redakteur für den ersten Anzeigename



eingefügt wird, kann aber (bis zum initialen Anlegen des Objekts) geändert werden. Der Referenzname darf keine Leerzeichen oder Sonderzeichen enthalten. Bei der automatischen Befüllung des Felds wird das entsprechend berücksichtigt.



*Das Feld Referenzname wird nur angezeigt, wenn diese Einstellung vom Projektadministrator entsprechend konfiguriert wurde.*

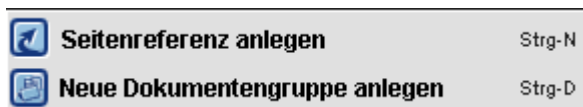


*Ab FirstSpirit Version 4.2R4 kann der Administrator Regeln angeben, wodurch Sonderzeichen in Referenznamen automatisch in gültige Zeichen umgeformt werden. Die Umwandlung erfolgt direkt bei der Eingabe beim Anlegen eines FirstSpirit-Objekts oder beim Ändern eines Referenznamens (Kontextmenü "Extras" / "Referenznamen ändern"). Sonderzeichen, für die der Administrator keine Ersetzungsregel angegeben hat, können nicht in das Feld "Referenzname" eingegeben werden.*



*Der Name der Menüebene im FirstSpirit JavaClient muss nicht zwingend dem Namen der Navigationsebene auf der eigentlichen Webseite entsprechen. Wie man den Namen ändern kann, wird in Kapitel 7.5.1.2 ab Seite 257 erläutert.*

#### 7.2.1.2 Neu: Seitenreferenzen



**Abbildung 7-4: Auswahl auf Ebene einer Seitenreferenz**

**Neu – Seitenreferenz anlegen:** Nach dem Klicken öffnet sich ein Fenster, in dem die Baumstruktur der Inhalte-Verwaltung angezeigt wird, so dass man sich nur noch durch diesen Baum zu bewegen braucht, bis man die entsprechende Seite gefunden hat. Nach Anklicken dieser Seite und der Schaltfläche "OK" ist die Seite in die Navigationsstruktur aufgenommen. Die erste Seite, die in ein Menü eingefügt wird, ist automatisch Startseite.





**Neu – Neue Dokumentengruppe anlegen:** Mithilfe dieser Funktion kann eine neue Dokumentengruppe in die Navigationsstruktur eingefügt werden. Nach dem Klicken öffnet sich ein Fenster, in dem ein eindeutiger Referenzname für die Dokumentengruppe angegeben werden muss. Bei Bedarf kann außerdem für jede Redaktionssprache ein Anzeigename für die Baumstruktur des JavaClient angegeben werden.

### 7.2.2 Bearbeiten an/aus

Mithilfe dieser Funktion wird der Bearbeitungsmodus für den ausgewählten Knoten aktiviert. An diesem Objekt kann dann kein anderer Redakteur mehr Änderungen durchführen.

Durch wiederholtes Aufrufen dieser Funktion wird der Bearbeitungsmodus wieder deaktiviert, d.h. der Ansichtsmodus ist wieder aktiv.

### 7.2.3 Rückgängig

Mithilfe dieser Funktion können Änderungen rückgängig gemacht werden, die während des aktuellen Bearbeitungsvorgangs vorgenommen und noch nicht gespeichert worden sind.

### 7.2.4 Ausschneiden

Mithilfe dieser Funktion wird das aktuelle Objekt aus der Baumstruktur ausgeschnitten und im Zwischenspeicher abgelegt. Es kann an anderer Stelle wieder in die Baumstruktur eingefügt werden.

### 7.2.5 Kopieren

Mithilfe dieser Funktion wird eine Kopie des aktuellen Objektes erzeugt und im Zwischenspeicher abgelegt. Kopien können erzeugt werden von Seitenreferenzen.

### 7.2.6 Einfügen

Mithilfe dieser Funktion wird der Inhalt des Zwischenspeichers an der aktuellen Position der Baumstruktur eingefügt. Diese Funktion ist nur dann aktiv, wenn sich Daten im Zwischenspeicher befinden, die an der aktuellen Position eingefügt werden dürfen.



### 7.2.7 Umbenennen

Mit dieser Funktion ist es möglich, den Namen des aktuellen Objektes in der Baumstruktur des FirstSpirit JavaClient zu verändern. Nach Aufruf der Funktion öffnet sich ein Fenster mit dem bisherigen Objektnamen, dieser kann nun geändert werden.

### 7.2.8 Löschen

Mit dieser Funktion ist es möglich das aktuelle Objekt in der Baumstruktur des FirstSpirit JavaClient zu löschen. Versehentliches Löschen wird durch eine Sicherheitsabfrage unterbunden.



*Ab FirstSpirit-Version 4.1 kann an diese Funktion ein Arbeitsablauf, z. B. zum Löschen von Objekten, gebunden sein (siehe Kapitel 3.2.9.7 Seite 111). Statt dem Dialog zur Bestätigung des Löschvorgangs öffnet sich in dem Fall ein Dialog zum Starten bzw. Weiterschalten eines Arbeitsablaufs.*

### 7.2.9 Versionshistorie

Es öffnet sich ein Fenster, in dem alle alten Versionen des aktuellen Objektes aufgelistet sind. Eine genaue Dokumentation zu der Versionsverwaltung in der Struktur-Verwaltung siehe Kapitel 11.12.6 ab Seite 451.

### 7.2.10 Arbeitsablauf

Ist auf dem ausgewählten Objekt noch kein Arbeitsablauf aktiv, dann werden unter diesem Menüpunkt alle Arbeitsabläufe aufgelistet, die im Rechte-System für diesen Knoten in der Baumstruktur definiert wurden. Der benötigte Arbeitsablauf kann unter diesem Menüpunkt gestartet werden.

Ist bereits ein Arbeitsablauf für das ausgewählte Objekt aktiv, dann kann er unter diesem Menüpunkt weitergeschaltet werden.

Eine ausführliche Dokumentation von Arbeitsabläufen befindet sich in Kapitel 12 ab Seite 463.



### 7.2.11 Skript ausführen

Unter diesem Menüpunkt werden alle Skripte aufgelistet, die an dieser Position im JavaClient aufgerufen werden können. Mit Skripten ist es möglich, vorprogrammierte Aktionen oder Berechnungen ausführen zu lassen.



## 7.3 Spezielle Kontextmenüs der Struktur-Verwaltung

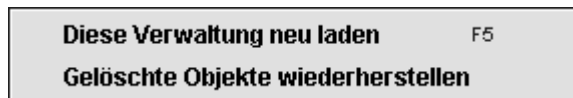
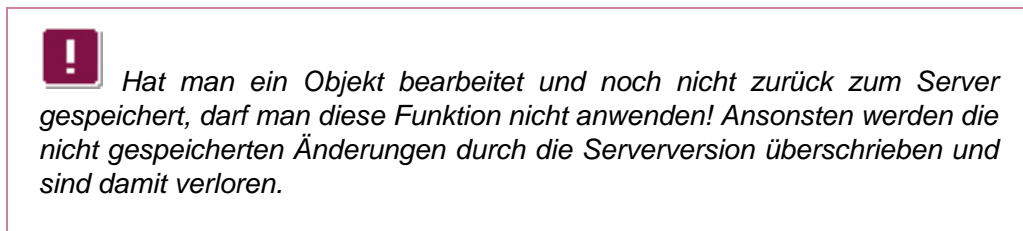


Abbildung 7-5: Kontextmenü – Spezielle Funktionen auf Wurzelebene

### 7.3.1 Diese Verwaltung neu laden (auf Wurzelebene)

Mithilfe dieses Menüeintrags kann die Ansicht in der Struktur-Verwaltung aktualisiert werden. Dies ist erforderlich, wenn mehrere Personen gleichzeitig an einem Projekt arbeiten und Änderungen vornehmen.



### 7.3.2 Gelöschte Objekte wiederherstellen (auf Wurzel und Orderebene)

Die Funktion Gelöschte Objekte wiederherstellen kann sowohl auf Wurzel- als auch auf Orderebene aufgerufen werden. Wurde irrtümlich ein Ordner, eine Seite oder ein Absatz aus der Baumstruktur gelöscht, dann lässt sich mithilfe dieser Funktion das gelöschte Objekt wiederherstellen. Nach dem Klicken öffnet sich ein Fenster mit den gelöschten Objekten.



Abbildung 7-6: Gelöschte Objekte

Auf Wurzelebene werden alle Objekte angezeigt, von denen ein Backup vorhanden ist, während auf Orderebene lediglich die Objekte angezeigt werden, die sich



unterhalb dieses Ordners befunden haben. Für jedes Objekt werden die folgenden Informationen angegeben:

**Revision:** Versionsnummer des gelöschten Objektes.


**ID:** Die eindeutige ID-Nummer des gelöschten Objektes

**Name:** Der Referenzname des gelöschten Objektes.

**Objektanzahl:** Die Anzahl der Objekte, die sich in der Baumstruktur unterhalb des gelöschten Objektes befunden haben. Diese hierarchisch untergeordneten Objekte werden bei der Wiederherstellung ebenfalls wieder eingefügt.

**Gelöscht am:** Datum und Uhrzeit, an dem das Objekt gelöscht wurde.

**Gelöscht von:** Name des Benutzers, der das Objekt gelöscht hat.

Zum Wiederherstellen muss lediglich das gewünschte Objekt ausgewählt und die Schaltfläche  aktiviert werden.

Die wiederhergestellten Objekte werden nach Möglichkeit an der gleichen Position eingefügt, an der sie sich vor dem Löschen befunden haben. Wurde aber z. B. der Ordner, in dem sich eine wiederherzustellende Seite befunden hat, ebenfalls gelöscht (und soll es auch bleiben), dann wird diese Seite direkt unterhalb des Baumknotens eingefügt, auf dem diese Funktion aufgerufen wurde.



*Sollte bei der Wiederherstellung festgestellt werden, dass die referenzierte Seite nicht mehr in der Inhalte-Verwaltung vorhanden ist, so wird der Benutzer durch ein neues Fenster darauf aufmerksam gemacht und er wird vor die Wahl gestellt, ob die restlichen Seiten wiederhergestellt werden sollen oder nicht.*



*Falls der Vorgang fortgeführt wird, so sind alle Seitenreferenzen endgültig verloren, die nicht wiederhergestellt werden können. Sollen diese erhalten bleiben, so wird dringend empfohlen, diesen Vorgang abubrechen und die gewünschten Seiten in der Inhalte-Verwaltung wieder herzustellen.*





Nach der Wiederherstellung von Ordnern stehen auch alle in ihnen gespeicherten Informationen (Seitengruppen, Bilder für die Navigation, Texte...) wieder zur Verfügung. Werden hingegen einzelne Seitenreferenzen wieder hergestellt, so gehen alle Informationen verloren, die zu der entsprechenden Seite in dem darüber liegenden Ordner gespeichert wurden (z. B. Zugehörigkeit und Position in einer Seitengruppe).

Als Startmenü festlegen  
Exportieren  
Importieren  
Gelöschte Objekte wiederherstellen

**Abbildung 7-7: Kontextmenü – Spezielle Funktionen auf Ordner Ebene (Look & Feel "LightGray")**

### 7.3.3 Als Startmenü festlegen (nur Ordner Ebene)

Diese Funktion ist für Übergangsversionen einer Website bestimmt. Normalerweise ist auf jeder Menüebene eine Startseite zu deklarieren. Wenn während des Aufbaus einer Website aber nur die Menüebenen angelegt sind, um die Struktur in der Struktur-Verwaltung aufzubauen, und die eigentlichen Seitenreferenzen noch fehlen, muss man für jede Ebene eine Unterebene besonders auszeichnen, indem man sie als Startmenü festlegt. Sobald später Seitenreferenzen eingefügt werden und eine davon als Startseite definiert ist, wird die Festlegung als Startmenü automatisch aufgehoben.

### 7.3.4 Exportieren (auf Ordner- und Seitenreferenzebene)

Diese Funktion steht nur Administratoren zur Verfügung.

Mithilfe dieser Funktion kann der ausgewählte Ordner oder die ausgewählte Seitenreferenz mit allen benötigten Informationen auf die Festplatte exportiert werden, um sie später in einem anderen Projekt wieder importieren zu können. Es öffnet sich ein Fenster mit der Dateistruktur des Rechners, um einen geeigneten Speicherort für den Export festlegen zu können.





Die "Exportieren"-Funktion ist eine clientseitige Funktion und stellt daher bei großen Datenmengen erhebliche Anforderungen an den Hauptspeicher des Client-Systems. Sie sollte daher nur für den Export von kleineren Datenmengen verwendet werden.

### 7.3.5 Importieren (auf Wurzel- und Ordner Ebene)

Mithilfe dieser Funktion kann eine Exportdatei mit allen benötigten Informationen wieder in das Projekt importiert werden. Es öffnet sich ein Fenster mit der Dateistruktur des Rechners, um die gewünschte Exportdatei auswählen zu können.



Die Importieren-Funktion ist auf der Wurzelebene erst ab FirstSpirit-Version 4.1 möglich.

<b>Als Startseite definieren</b>	
<b>Andere Seite referenzieren</b>	
<b>Vorschau anzeigen</b>	▶
<b>Fehler der Vorschau</b>	▶
<b>Vorschau anzeigen (Freigabe)</b>	▶
<b>Fehler der Vorschau (Freigabe)</b>	▶
<b>Exportieren</b>	

Abbildung 7-8: Kontextmenü – Spezielle Funktionen auf Seitenreferenzebene

### 7.3.6 Als Startseite definieren (nur Seitenreferenzebene)

Wenn sich auf einer Menüebene mehrere Seitenreferenzen befinden, muss man dem FirstSpirit JavaClient mitteilen, welches die Startseite für diese Ebene ist, d.h. die Seite, die auf der Website beim Klick auf diesen Navigationspunkt erscheinen soll. Sollte die Menüebene, auf der sich diese Seite befindet, vorher als Startmenü festgelegt worden sein, wird dies automatisch rückgängig gemacht, sobald die Startseite definiert ist.

### 7.3.7 Andere Seite referenzieren (nur Seitenreferenzebene)

Mithilfe dieser Funktion ist es möglich, eine andere Seite aus der Inhalte-Verwaltung zu referenzieren. Nach dem Klicken öffnet sich ein Fenster, in dem die Baumstruktur



der Inhalte-Verwaltung angezeigt wird, so dass man sich nur noch durch diesen Baum zu bewegen braucht, bis man die entsprechende Seite gefunden hat.

### 7.3.8 Vorschau anzeigen (Seitenreferenz- und Dokumentengruppenebene)

Wenn man bei der Arbeit an einem Objekt überprüfen möchte, wie die fertige Webseite aussehen wird, kann man dies mithilfe der Vorschau-Funktion bewerkstelligen. Nach Eintragung eines Browsers in den Benutzereinstellungen in den Globalen Einstellungen (siehe Kapitel 9.3 ab Seite 276) wird durch Klick auf diesen Button der Inhalt der Seite bzw. der Dokumentengruppe mit dem Layout verbunden und eine Testversion der Webseite generiert. Danach wird die Seite bzw. die Dokumentengruppe im ausgewählten Browser angezeigt.

Dieser Eintrag zeigt den aktuellen Stand, d.h. unter Berücksichtigung aller gerade vorgenommenen (und gespeicherten) Änderungen an der Seite / Dokumentengruppe.

Während der Generierung einer Vorschau kann im Client weitergearbeitet werden.

### 7.3.9 Fehler der Vorschau (Seitenreferenz- und Dokumentengruppenebene)

Sollten bei der Generierung der Vorschau Fehler aufgetreten sein, kann man sich diese hier anzeigen lassen.

### 7.3.10 Vorschau anzeigen (Freigabe) (Seitenreferenz- und Dokumentengruppenebene)

Dieser Eintrag zeigt eine Vorschau des derzeitigen Freigabestands der Seite, und ab Version 4.2R2 auch der Dokumentengruppe, also den Stand, der zuletzt durch einen Freigabeberechtigten abgenommen wurde.

### 7.3.11 Fehler der Vorschau (Freigabe) (Seitenreferenz- und Dokumentengruppenebene)

Sollte es zu Fehlern bei der Generierung der Vorschau im Freigabestand der Seite, und ab Version 4.2R2 auch der Dokumentengruppe, gekommen sein, kann man sich diese hier anzeigen lassen.





## 7.4 Administrative Kontextmenüs der Struktur-Verwaltung

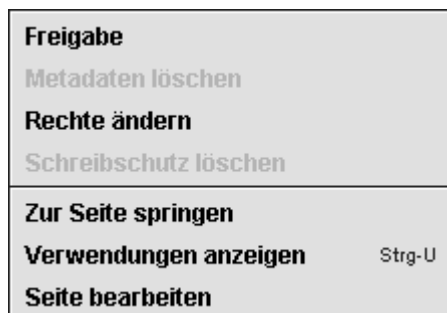


Abbildung 7-9: Kontextmenü – Administrative Funktionen

### 7.4.1 Extras – Freigabe

Mithilfe dieser Funktion kann das aktuelle Objekt direkt freigegeben oder eine spezifische Freigabeoption verwendet werden.

Eine ausführliche Dokumentation zu den Spezifischen Freigabeoptionen befindet sich in Kapitel 12.4 ab Seite 475.

### 7.4.2 Extras – Metadaten löschen

Durch Ausführen dieser Funktion werden alle Metadaten, die für die aktuelle Ebene in der Baumstruktur definiert wurden, gelöscht.

### 7.4.3 Extras – Rechte ändern

Mithilfe dieser Funktion können die Rechte für den aktuellen Knoten in der Baumstruktur definiert werden.

Eine ausführliche Dokumentation zur Definition von Rechten befindet sich in Kapitel 12.4 ab Seite 475.

### 7.4.4 Extras – Schreibschutz löschen

Falls durch einen aktiven Arbeitsablauf ein Schreibschutz für den ausgewählten Knoten besteht, kann der Schreibschutz mithilfe dieser Funktion aufgehoben werden. (Der Schreibschutz wird durch kursive Schrift im Baum dargestellt.)



#### 7.4.5 Extras – Zur Seite springen (nur Seitenreferenzebene)

Mithilfe dieser Funktion kann man zur aktuell referenzierten Seite der Inhalte-Verwaltung springen.

#### 7.4.6 Extras – Verwendungen anzeigen (auf Ordner- und Seitenreferenzebene)

Über diese Funktion lässt sich feststellen, ob der aktuelle Ordner oder die Seitenreferenz in einer Dokumentengruppe verwendet wird. Es öffnet sich ein Fenster, in dem alle Verwendungen aufgelistet werden.

Durch einen Klick auf eine der Verwendungen springt der FirstSpirit JavaClient direkt an die entsprechende Stelle in der Struktur-Verwaltung.

#### 7.4.7 Extras – Eigenschaften anzeigen (ab V4.2)

Über diese Funktion können technische und redaktionelle Informationen zu einzelnen Projekteinhalten in einem separaten Dialog eingeblendet und zu einem Systemreport zusammengefasst werden. Sie kann auch über die Tastenkombination Alt + P aufgerufen werden. Die Informationen können dabei je nach Objekt-Typ variieren.

*Weiterführende Informationen zu dieser Funktion siehe Kapitel 4.4.10 Seite 140.*

#### 7.4.8 Extras – Seite bearbeiten (nur Seitenreferenzebene)

Mithilfe dieser Funktion kann man die aktuell referenzierte Seite in der Inhalte-Verwaltung bearbeiten.

#### 7.4.9 Extras – Bearbeiten abbrechen

Mithilfe dieser Funktion kann der Bearbeitungsmodus beendet werden, ohne noch nicht gespeicherte Änderungen zu übernehmen.

#### 7.4.10 Extras – Referenznamen ändern (auf Ordner-, Seitenreferenz- und Dokumentengruppenebene, ab V4.1)

Jedes FirstSpirit-Objekt hat einen Referenznamen, der pro Verwaltungsbereich eindeutig sein muss. Anhand des Referenznamen lässt sich jedes Objekt

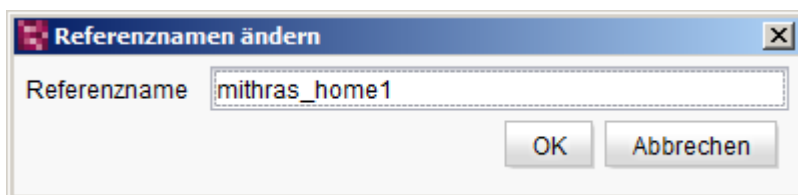


identifizieren.



*Referenznamen werden im Projekt nur angezeigt, wenn die Einstellung "Referenznamen" im Menü "Extras / Baumanzeige, ab FirstSpirit Version 4.2 "Ansicht / "Bevorzugte Anzeigesprache", aktiviert wurde (siehe Kapitel 3.1.4.2 Seite 77).*

In der Regel werden Referenznamen beim Anlegen von Objekten automatisch vergeben und richten sich nach dem Anzeigenamen. Über den Menüpunkt "Referenznamen ändern" können Referenznamen nachträglich geändert werden. Dazu benötigt der Benutzer das Recht "Ändern" auf dem jeweiligen Objekt. Der Referenzname sollte nur geändert werden, wenn das Objekt im Projekt noch nicht referenziert wird (z. B. ein Bild wird noch auf keiner Seite oder in keinem Absatz der Inhalte-Verwaltung verwendet oder eine Seite der Inhalte-Verwaltung wird noch nicht in der Struktur-Verwaltung verwendet ("Seitenreferenz")), da die bestehende Referenz sonst ungültig wird. Es wird folgender Dialog angezeigt:



**Abbildung 7-10: Referenznamen ändern**

Wird der Referenzname trotz bestehender Referenz geändert, muss ggf. die Referenz per Neu-Auswahl manuell wiederhergestellt werden.

**Ab FirstSpirit Version 4.2R4** kann der Menüeintrag je nach Einstellungen des Projektadministrators unabhängig vom Recht "Ändern" ausgegraut sein, der Referenzname kann dann nicht geändert werden.

#### 7.4.11 Extras – Abhängigkeiten anzeigen (ab V4.1)

Mithilfe dieser Funktion kann der Referenzgraph des jeweiligen Objekts aufgerufen werden.

Eine ausführliche Dokumentation des Referenzgraphs befindet sich in Kapitel 11.13 ab Seite 454.



## 7.5 Einstellungen auf Menüebene

Nachdem man in der Struktur-Verwaltung über das Kontextmenü eine neue Menüebene hinzugefügt und diese gesperrt hat, kann man sie bearbeiten und somit die Navigation der Webseite erweitern. Für den Wurzelknoten der Struktur-Verwaltung stehen die gleichen Ansichten und Einstellungsmöglichkeiten zur Verfügung, wie in den Menüebenen. Ausnahme: Der Wurzelknoten der Struktur-Verwaltung steht allerdings außerhalb der Navigation, daher werden dort keine Navigationseinstellungen vorgenommen.

### 7.5.1 Register Namen

Im Register Namen kann die Navigation der Webseite bearbeitet werden. Es stehen Einstellungsmöglichkeiten für eine grafische und eine textuelle Navigation zur Verfügung.

Namen | Menüreihenfolge | Seitengruppen | Nachrichten | Variablen

**Menü mit Grafiken darstellen:**

Normal	<input type="text"/>		
mit Mauszeiger	<input type="text"/>		
Ausgewählt	<input type="text"/>		
Ausgewählt, mit Mauszeiger	<input type="text"/>		

DE

**Menüname:**

**Schlüsselworte:**

**Kommentar:**

Im Navigationsmenü anzeigen?

Navigationsmenü in Übersicht (SiteMap) anzeigen?

Abbildung 7-11: Ansicht Ordner - Register Namen

#### 7.5.1.1 Grafische Navigation

Im oberen Teil des Bearbeitungsfensters werden die Einstellungen für die Grafische Navigation vorgenommen. Grafische Navigation bedeutet, dass die Navigation nicht auf simplem, in HTML gepflegtem Text beruht, sondern Grafiken irgendeiner Art benutzt werden. Dies können Buttons mit einem Text sein oder auch wirkliche Bilder



ohne irgendeinen Text aber mit für den Sitebesucher verständlichen Symbolen.



**Normal:** In diesem Feld wird festgelegt, welche Grafik angezeigt werden soll, wenn der Menüpunkt nicht selektiert ist. Durch einen Klick auf das Icon  öffnet sich ein Fenster, in dem die Medien-Verwaltung in seiner Baumstruktur angezeigt wird.



Abbildung 7-12: Medium auswählen



Ab FirstSpirit-Version 4.1 steht im Look & Feel "LightGray" über diese Funktion eine Suchmöglichkeit für Objekte zur Verfügung (siehe Kapitel 11.8 ab Seite 398).

Nach der Auswahl eines Mediums erscheint in dem Feld "media:" gefolgt von dem Namen des ausgewählten Mediums. Durch einen Klick auf das Icon Löschen  kann die ausgewählte Grafik wieder gelöscht werden.



Aus dem Dialog in Abbildung 7-12 können nur Bilder und keine Dateien ausgewählt werden. Ab FirstSpirit-Version 4.1 werden ausschließlich nur noch Bilder angezeigt.  
Ab FirstSpirit-Version 4.1 wird dem Namen des gewählten Mediums kein "media:" mehr vorangestellt.

**Mit Mauszeiger:** In diesem Feld wird festgelegt, welche Grafik angezeigt werden soll, wenn der Mauszeiger über den Menüpunkt bewegt wird.

**Ausgewählt:** In diesem Feld wird festgelegt, welche Grafik angezeigt werden soll, wenn der Menüpunkt selektiert ist.

**Ausgewählt, mit Mauszeiger:** In diesem Feld wird festgelegt, welche Grafik



angezeigt werden soll, wenn der Mauszeiger über den Menüpunkt bewegt wird, wenn dieser ausgewählt ist.

Dies sind alle Zustände, die eine Grafik auf einer Webseite einnehmen kann. Wenn man für all diese Fälle ein Bild aus der Medien-Verwaltung angegeben hat, ist die graphische Navigation für diesen Menüpunkt komplett.



*Da die Bilder für die graphische Navigation meist Buttons mit einem Text sein dürften, ist zu beachten, dass hier sprachabhängige Bilder verwendet werden, weil sonst die in einer Sprache gehaltenen Buttons in allen Sprachen angezeigt würden.*

#### 7.5.1.2 Textuelle Navigation

Im unteren Teil des Bearbeitungsfensters werden die Einstellungen für die textuelle Navigation vorgenommen. Textuelle Navigation bedeutet, dass für die Navigation keinerlei Grafiken verwendet werden, sondern simpler, in HTML pflegbarer Text.

**Menüname:** In diesem Feld wird ein Text angegeben, der innerhalb der Navigation diesen Menüpunkt repräsentieren soll. Dies ist der wirklich auf der Webseite verwendete Name für diesen Navigationspunkt, der sich vom Namen der Menüebene in der Struktur-Verwaltung unterscheiden darf.

**Schlüsselworte:** In diesem Feld können einige Schlüsselworte für Suchfunktionen angegeben werden.

**Kommentar:** In diesem Feld kann ein erklärender Kommentar zu diesem Menüpunkt eingeben, der u.a. als Tooltip auf der Website verwendet werden kann.

#### 7.5.1.3 Allgemeine Angaben

Unabhängig davon, ob es sich um eine grafische oder textuelle Navigation handelt, sind die unteren beiden Optionen zu verwenden.

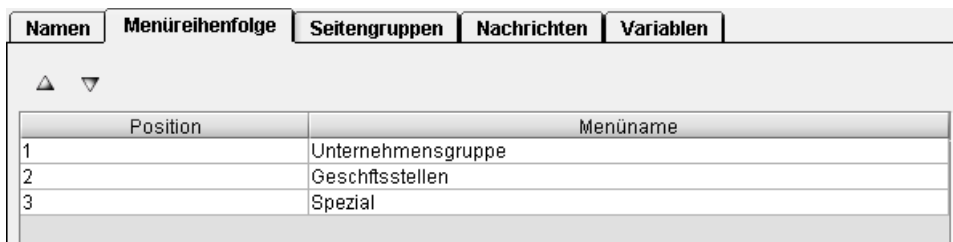
**Im Navigationsmenü anzeigen:** Diese Option muss aktiviert sein, andernfalls ist dieser Menüpunkt (samt aller Untermenüs) aus der Navigation herausgenommen! Sinnvoll ist diese Option für Bereiche, die vorübergehend aus der Webseite herausgenommen, aber nach einer gewissen Zeitspanne wieder eingebunden werden sollen. Durch diese Option erspart man sich das erneute Anlegen der Struktur für diesen Bereich.



**Navigationsmenü in Übersicht (SiteMap) anzeigen:** Durch Aktivieren dieser Option wird festgelegt, ob diese Seite auch in der SiteMap aufgeführt werden soll.

## 7.5.2 Register Menüreihenfolge

Im Register Menüreihenfolge kann nachträglich die Reihenfolge, in der die Menüeinträge in der Navigation erscheinen sollen, geändert werden. Aufgelistet werden alle Menüpunkte, die der ausgewählten Navigationsebene untergeordnet sind.



Position	Menüname
1	Unternehmensgruppe
2	Geschäftsstellen
3	Spezial

**Abbildung 7-13: Ansicht Ordner – Register Menüreihenfolge**

▲ Nach oben verschieben, durch einen Klick auf dieses Icon wird die markierte Menüebene in der Liste um eine Position nach oben verschoben.

▼ Nach unten verschieben, durch einen Klick auf dieses Icon wird die markierte Menüebene in der Liste um eine Position nach unten verschoben.



### 7.5.3 Register Seitengruppen

Eine weitere Form der Navigation stellen Seitengruppen dar. Dies sind in der Struktur-Verwaltung angelegte Seiten, die aber durch entsprechende Vorlagen-Programmierung so miteinander verbunden sind, dass man in ihnen vor- und zurückblättern kann.

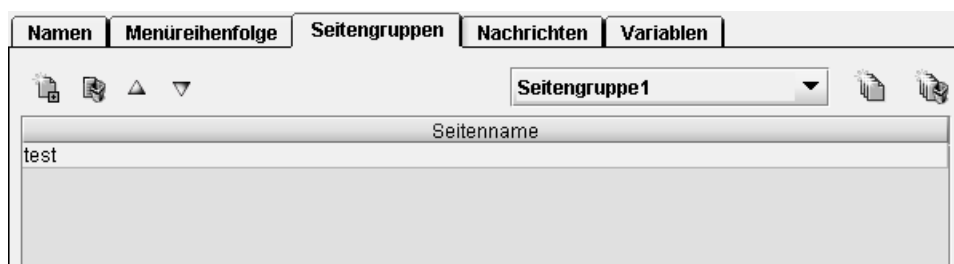






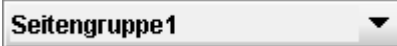
Abbildung 7-14: Ansicht Ordner – Register Seitengruppen


 Seite hinzufügen, durch einen Klick auf dieses Icon öffnet sich ein Fenster, in dem alle Seitenreferenzen aufgeführt sind, die sich in dieser Menüebene befinden und noch in keiner anderen Seitengruppe eingefügt worden sind. Aus diesen Seiten kann man dann diejenige aussuchen, die man in die Gruppe aufnehmen möchte. Neu hinzugefügte Seiten werden als letzte in eine Gruppe eingefügt und erscheinen deshalb in der Liste ganz unten. Dieses Icon ist allerdings nur dann aktiv, wenn mindestens eine Seitengruppe existiert.

 Seite löschen, durch einen Klick auf dieses Icon wird die markierte Seitenreferenz aus der Seitengruppe entfernt.

 Nach oben, durch einen Klick auf dieses Icon wird die markierte Seitenreferenz in der Liste um eine Position nach oben verschoben.

 Nach unten, durch einen Klick auf dieses Icon wird die markierte Seitenreferenz in der Liste um eine Position nach unten verschoben.

 Seitengruppe auswählen, hier kann eine vorhandene Seitengruppe zur Bearbeitung ausgewählt werden.

 Neue Gruppe anlegen, durch einen Klick auf dieses Icon öffnet sich ein Fenster, in dem der Name für die neue Seitengruppe eingetragen werden kann. Durch bestätigen der Eingabe mit OK wird die neue Seitengruppe hinzugefügt.

 Gruppe löschen, durch einen Klick auf dieses Icon wird die ausgewählte



Seitengruppe entfernt.



*Wenn einzelne Seiten aus einer Seitengruppe ausgeblendet werden sollen (z. B. weil sie in einigen Sprachen nicht mit Inhalt gefüllt sind), so muss der Haken vor dem Eintrag "In Seitengruppe anzeigen" entfernt werden (siehe Kapitel 7.6 Seite 263). Dies führt dazu, dass die entsprechende Seite für die jeweilige Sprache nicht in der Seitengruppe berücksichtigt wird. (Allerdings wird die Seite trotzdem generiert.) Falls eine Referenz auf diese Seitengruppe gesetzt wird, so wird die oberste Seite referenziert.*

#### 7.5.4 Register Nachrichten

Im Register Nachrichten befindet sich ein Nachrichtenbrett.

Eine ausführliche Dokumentation zur Nutzung von Nachrichtenbrettern befindet sich in Kapitel 11.2 "Das Nachrichtenbrett" ab Seite 353.

#### 7.5.5 Register Variablen



*Ab FirstSpirit Version 4.1 wird das Register "Variablen" nur noch für Projektadministratoren eingeblendet, um die redaktionelle Arbeit so übersichtlich wie möglich zu gestalten.*

Die Inhalte aller Eingabeelemente der aktuellen Seite bzw. des aktuellen Absatzes werden innerhalb von FirstSpirit in Variablen hinterlegt. Auf dem Register "Variablen" können Variablen definiert werden, über die Änderungen von Teilbaum zu Teilbaum realisiert werden sollen. Soll beispielsweise für die einzelnen Teilbereiche der Struktur ein unterschiedliches Layout (z. B. eine andere Hintergrundfarbe) verwendet werden, ist das über den Einsatz der sogenannten "Strukturvariablen" möglich.



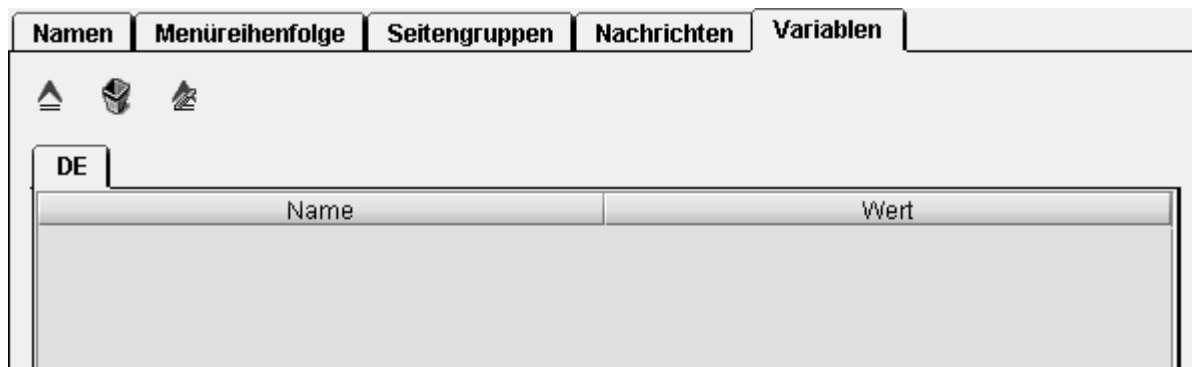





Abbildung 7-15: Ansicht Ordner – Register Variablen

 Neue Variable anlegen, durch einen Klick auf dieses Icon öffnet sich ein Fenster, in dem der Name für die neue Variable eingetragen werden kann. Durch Bestätigen der Eingabe mit OK wird die neue Variable hinzugefügt, und es öffnet sich automatisch ein Fenster zum Editieren der neuen Variablen.

 Variable löschen, durch einen Klick auf dieses Icon wird die ausgewählte Variable entfernt.

 Variable editieren, durch einen Klick auf dieses Icon öffnet sich ein Fenster zum Editieren der ausgewählten Variablen.

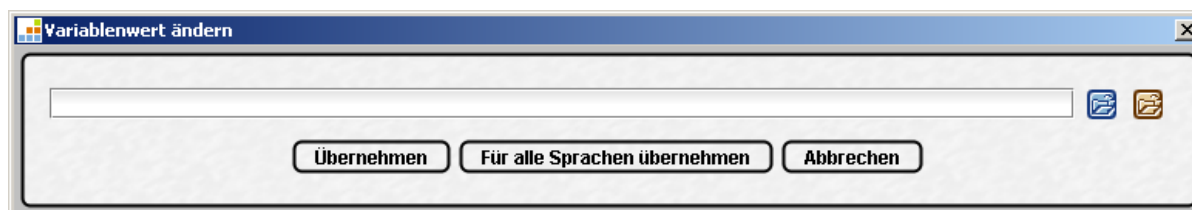




Abbildung 7-16: Variable editieren

In diesem Fenster kann man den Wert der Variable manuell eintragen oder man kann eine Seitenreferenz  oder ein Medium  als Wert auswählen.

**Übernehmen** Durch einen Klick auf diesen Button wird der ausgewählte Variablenwert für die aktuelle Sprache übernommen.

**Für alle Sprachen übernehmen** Durch einen Klick auf diesen Button wird der ausgewählte Variablenwert für alle Projektsprachen gleichzeitig übernommen.





*Die Variablen müssen innerhalb einer Vorlage referenziert werden, um einen Effekt hervorzurufen. Genauer zur Programmierung von Vorlagen lässt sich in der Online-Dokumentation nachlesen.*



*Wird der Wert einer Variablen geändert, ohne die Struktur-Verwaltung freizugeben und danach eine Vorschau von einer Seite aus der Inhalte-Verwaltung angefordert, für deren Seitenreferenz diese Variable gültig ist, dann wird der Stand der Variable aus dem aktuellen (also nicht freigegebenen) Stand angezeigt.*



## 7.6 Einstellungen auf Seitenreferenzebene

Nachdem man in der Struktur-Verwaltung eine neue Seitenreferenz hinzugefügt hat, ist automatisch der Bearbeitungsmodus aktiviert. Man kann nun die Seite bearbeiten und somit die Navigation der Website erweitern.

### 7.6.1 Register Sprachen

Für jede Projektsprache wird ein eigenes Register angelegt.

The screenshot shows a web interface for editing a page reference. At the top, there are tabs for 'EN', 'DE', and 'Daten'. The 'Daten' tab is active. Below the tabs, there are several sections:

- Dateiname:** A text input field containing 'cmsInputText' and a checked checkbox labeled 'In Seitengruppe anzeigen'.
- Schlüsselworte:** An empty text input field.
- Menü-Übersicht (Sitemap):** A section with a checked checkbox 'In Menü-Übersicht anzeigen', a text input field for 'Text für Menü-Übersicht', and a text input field for 'Bild für Menü-Übersicht' with file selection and delete icons.
- Verknüpfung:** A section with three radio button options: 'intern (FIRSTspirit)' (selected), 'externe Adresse (URL)', and 'verwandtes Projekt'. Each option has an associated text input field and a delete icon.
- Zeitgesteuerte Verknüpfung:** A table with two columns: 'Seite' and 'verwenden ab'. The table is currently empty.

Abbildung 7-17: Ansicht Seitenreferenz – Register Sprachen

- Allgemeine Angaben (siehe Kapitel 7.6.1.1 Seite 264)
- Menü-Übersicht (Sitemap) (siehe Kapitel 7.6.1.2 Seite 264)
- Verknüpfungen (siehe Kapitel 7.6.1.3 Seite 265)
- Zeitgesteuerte Verknüpfung (siehe Kapitel 7.6.1.4 Seite 267)



### 7.6.1.1 Allgemeine Angaben

**Dateiname:** In diesem Feld wird der Dateiname eingetragen, unter dem die referenzierte Seite auf dem Server abgelegt ist (siehe Abbildung 7-17).



*Man kann den Namen ändern, muss aber darauf achten, dass man einen für das Dateisystem des Servers gültigen Namen verwendet. Auch sollte man darauf achten, dass die Endung der Datei den entsprechenden Konventionen genügt. Die erlaubten Zeichen für den Dateinamen sind: abcdefghijklmnopqrstuvwxyz0123456789ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ\_-*

**In Seitengruppe anzeigen:** Durch Aktivierung dieser Option wird die aktuelle Sprache der Seitenreferenz in einer Seitengruppe angezeigt. Soll die Seite für die aktuelle Sprache nicht in einer Seitengruppe angezeigt werden können, dann muss diese Option deaktiviert werden.

**Schlüsselworte:** In diesem Feld können einige Schlüsselworte für Suchfunktionen angegeben werden.

### 7.6.1.2 Menü-Übersicht (Sitemap)

**In Menü-Übersicht anzeigen:** Ist diese Option aktiviert, dann wird die aktuelle Menüebene in einer Sitemap angezeigt (siehe Abbildung 7-17).

**Text für Menü-Übersicht:** In diesem Feld kann ein Text eingegeben werden, der in einer Sitemap für diese Menüebene angezeigt werden soll. Dieser Text wird auch bei der Ausgabe von Inhaltsverzeichnissen von Seitengruppen verwendet. Wird hier kein Text eingegeben, so wird in beiden Fällen jeweils der Seitenname aus der Inhalte-Verwaltung verwendet (siehe Abbildung 7-17).



**Bild für Menü-Übersicht:** In diesem Feld kann eine Grafik ausgewählt werden, die in einer Sitemap für diese Menüebene angezeigt werden soll. Durch einen Klick auf das Icon  öffnet sich ein Fenster, in dem die Medien-Verwaltung in seiner Baumstruktur angezeigt wird.





Abbildung 7-18: Medium auswählen

Nach der Auswahl eines Mediums erscheint in dem Feld "media:" gefolgt von dem Namen des ausgewählten Mediums. Durch einen Klick auf das Icon Löschen  kann die ausgewählte Grafik wieder gelöscht werden (siehe Abbildung 7-17).



Ab FirstSpirit-Version 4.1 wird dem Namen des gewählten Mediums kein "media:" mehr vorangestellt.


### 7.6.1.3 Verknüpfung


In diesem Bereich kann für die Seitenreferenz eine von drei Alternativen gewählt werden (siehe Abbildung 7-17).

**intern (FirstSpirit):** Diese Option ist vor ausgewählt, alle Seiten werden normal generiert.

**externe Adresse (URL):** Soll aus irgendeinem Grund keine Seite aus dem Projekt angezeigt werden, kann man diese Option aktivieren und in dem Feld einen mit "http://" beginnenden Verweis zu der Seite angeben, die angezeigt werden soll, wenn jemand auf der Webseite diesen Navigationspunkt anklickt.

**verwandtes Projekt:** FirstSpirit unterstützt den Remote-Zugriff auf andere FirstSpirit-Projekte. Soll auf eine Seite aus einem verwandten Projekt verwiesen werden, kann man diese Option aktivieren.

 Mit einem Klick auf das Icon können bereits eingetragene Projekte aus diesem Feld entfernt werden.

 Mit einem Klick auf das Icon kann zunächst das gewünschte Projekt ausgewählt



werden. Es öffnet sich der Dialog mit der der Struktur-Verwaltung des verwandten Projektes, aus dem die gewünschte Referenz ausgewählt werden kann. Sind mehrere Remote-Projekte verfügbar, so können diese über die einzelnen Register umgeschaltet werden (siehe Abbildung 7-19).



*In den Registern werden nur Remote-Projekte angezeigt, für die der Projektadministrator die Funktion "verwandte Projekte" aktiviert hat.*



*Die Funktionalität "verwandte Projekte" ist ein lizenzabhängiges Zusatzmodul (weitere Informationen siehe Kapitel 11.14.1 Seite 458).*



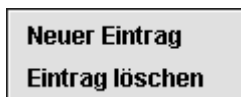
**Abbildung 7-19: Referenz aus dem Remote-Projekt auswählen**

Die ausgewählte Seitenreferenz aus dem Remote-Projekt wird als Verknüpfung in die Seitenreferenz des aktuellen Projekts übernommen. Beim Klick auf den jeweiligen Menüeintrag gelangt der Benutzer direkt auf die Seite des Remote-Projekts.



#### 7.6.1.4 Zeitgesteuerte Verknüpfung

Wenn ab einem bestimmten Zeitpunkt eine andere Seite aus der Inhalte-Verwaltung referenziert werden soll, dann kann dies an dieser Stelle bereits festgelegt werden. Durch einen Klick mit der rechten Maustaste öffnet sich ein Kontextmenü (vgl. Abbildung 7-17):



**Abbildung 7-20: Kontextmenü im Bereich Zeitgesteuerte Verknüpfung**

**Neuer Eintrag:** Durch Auswahl dieses Kontextmenüeintrages öffnet sich ein Fenster, in dem die Baumstruktur der Inhalte-Verwaltung angezeigt wird. Nachdem eine Seite für die zukünftige Verknüpfung ausgewählt wurde, öffnet sich anschließend ein Fenster zur Datumsauswahl (siehe hierzu Kapitel 10.7 ab Seite 297). Hier kann festgelegt werden, ab welchem Zeitpunkt die aktuell referenzierte Seite der Inhalte-Verwaltung durch die neue Seite ersetzt werden soll.

**Eintrag löschen:** Durch Auswahl dieses Kontextmenüeintrages wird die ausgewählte Verknüpfung aus der Liste entfernt.

### 7.6.2 Register Daten

#### 7.6.2.1 Allgemeine Angaben

Beruhet die ausgewählte Seitenreferenz auf einer Seite aus der Inhalte-Verwaltung mit eingebundener Datenquelle, dann können in diesem Register Einstellungen für das Ausgabeverhalten vorgenommen werden.






Abbildung 7-21: Ansicht Seitenreferenz – Register Daten

**Anzahl der Einträge pro Seite:** In diesem Feld kann festgelegt werden, wie viele Datensätze aus der Datenbank pro Seite angezeigt werden sollen. Sobald die gewünschte Anzahl an Einträgen erreicht ist, wird eine neue Seite erstellt, auf welche die folgenden Zeilen der Datenbank generiert werden. Voreingestellt ist für dieses Feld der Wert 0, wodurch alle Zeilen der Datenquelle auf einer Seite dargestellt werden.

**Maximale Seitenanzahl:** In diesem Feld kann festgelegt werden, wie viele Seiten maximal generiert werden sollen. Wenn die Konfiguration der Daten dazu führt, dass mehr als eine Seite generiert wird, dann werden alle generierten Seiten automatisch in eine neue Seitengruppe eingebunden, so dass sie über die Funktionalitäten der Seitengruppe referenziert werden können (siehe Handbuch für Entwickler zur Erstellung der Vorlagen).




*Wenn für die maximale Seitenanzahl als Wert 0 eingetragen wird, dann gibt es keine Obergrenze für die Erzeugung von Seiten.*

**Seite für leeres Abfrageergebnis:** Falls durch die vorgenommenen Einstellungen keine Datensätze ausgegeben werden können, kann in diesem Feld über das Icon  eine Seite aus der Inhalte-Verwaltung ausgewählt werden, die ersatzweise referenziert werden soll. So kann verhindert werden, dass Seiten ohne einen



sinnvollen Inhalt generiert werden.

**Variable für Text der Menü-Übersicht (Sitemap):** Durch einen Klick auf das Icon  kann eine Spalte aus der Datenquelle ausgewählt werden. Der Inhalt dieser Spalte wird dann in einer Sitemap angezeigt.


#### 7.6.2.2 Einschränkungen der Datensätze


**Wählen Sie eine Abfrage aus:** Um die Ausgabe der Datensätze einzuschränken, kann über die Combobox eine vom Projektentwickler vordefinierte Abfrage ausgewählt werden.


In der darunter liegenden Tabelle sind alle Parameter aufgelistet, die für die ausgewählte Abfrage festgelegt wurden. Die angegebenen Werte eines Parameters können durch einen Doppelklick auf die entsprechende Zeile geändert werden.


#### 7.6.2.3 Sortierung

Neben der Einschränkung von Datensätzen ist es natürlich auch möglich, diese sortiert auszugeben. Hierbei kann jede beliebige Tabellen-Spalte als Sortierschlüssel verwendet werden. Die Ausgabe kann dann entweder aufsteigend oder absteigend erfolgen.

 Sortiervorschrift hinzufügen, ein Klick auf dieses Icon ermöglicht es, über ein Auswahlfenster, eine weitere Tabellenspalte als Sortiervorschrift anzugeben.

 Sortiervorschrift löschen, ein Klick auf dieses Icon löscht die aktivierte Sortiervorschrift.

 nach oben, durch einen Klick auf dieses Icon wird die markierte Sortiervorschrift in der Liste um eine Position nach oben verschoben.

 nach unten, durch einen Klick auf dieses Icon wird die markierte Sortiervorschrift in der Liste um eine Position nach unten verschoben.

Sind mehrere Sortiervorschriften angegeben, so wird zuerst nach der obersten aufgelisteten Sortiervorschrift sortiert. Alle Einträge, bei denen diese erste Sortiervorschrift identisch ist, werden nach der zweiten Sortiervorschrift sortiert, wobei die erste Sortierung insgesamt erhalten bleibt. Für jede weitere Sortiervorschrift wird analog vorgegangen.



## 7.7 Einstellungen für Dokumentengruppen

Dokumentengruppen sind besondere Elemente der Struktur-Verwaltung, die zwar als Verweisziel gewählt werden können, aber nicht in der Navigation auftauchen.

In eine Dokumentengruppe können sowohl Seitenreferenzen als auch Menüebenen der Struktur-Verwaltung zusammengefasst und als eine Seite dargestellt werden. Wird einer Menüebene später eine neue Seitengruppe hinzugefügt, dann wird diese Änderung automatisch in die Dokumentengruppe übernommen.

The screenshot shows a web-based configuration interface for document groups. It consists of several sections:

- Dateiname:** A text input field containing the text "dokumentengruppe".
- Kommentar:** An empty text input field.
- Inhalte:** A section with a blue header. On the left is a vertical toolbar with icons for home, up, down, and close. The main area shows a tree structure with "Home", "Startseite", and "products" items, each with a checkmark icon.
- Vorlageneinstellungen:** A section with a blue header. It contains three text input fields: "Startvorlage", "Endvorlage", and "Vorlagen-Endung". Each field has a "copy" icon and a "close" icon to its right.
- Präsentationskanäle:** A section with a blue header. It contains three checkboxes: "Alle", "html", and "PDF". Below them is a "Standardkanal:" label followed by a dropdown menu.

Abbildung 7-22: Ansicht Dokumentengruppe

### 7.7.1 Allgemeine Angaben


**Dateiname:** In diesem Feld wird der Dateiname eingetragen, unter dem die Dokumentengruppe auf dem Server abgelegt ist.

**Kommentar:** In diesem Feld kann ein Kommentar eingegeben werden. Dieser Kommentar kann im erzeugten Dokument (z. B. PDF) die Titel-Überschrift darstellen.





## 7.7.2 Inhalte

In diesem Bereich können die Bestandteile der Dokumentengruppe definiert werden.

 durch einen Klick auf dieses Icon können neue Elemente in die Dokumentengruppe eingefügt werden.

 mithilfe dieses Icons oder mit der Taste "Entf" können ausgewählte Elemente wieder entfernt werden.

 nach oben, durch einen Klick auf dieses Icon wird der markierte Inhalt in der Liste um eine Position nach oben verschoben.


 nach unten, durch einen Klick auf dieses Icon wird der markierte Inhalt in der Liste um eine Position nach unten verschoben.




*Werden in die Dokumentengruppe Menüebenen aufgenommen, so können diese Menüordner geöffnet werden. Dies ist allerdings eine reine Ansichtsfunktion, die Objekte in diesem Menüordner können nicht verändert werden.*

## 7.7.3 Vorlageneinstellungen

In diesem Bereich wird definiert, welche Vorlage vor bzw. nach der Dokumentengruppe dargestellt werden soll. Damit können Strukturen die nur einmal auftauchen (z. B. Inhaltsverzeichnisse) erzeugt werden.

**Startvorlage:** Über das Icon  kann eine Seiten-Vorlage ausgewählt werden, die den Rahmen für ein gültiges Dokument im ausgewählten Präsentationskanal bildet. Die Startvorlage bildet hierbei den "Kopf" des Dokumentes.

**Endvorlage:** Über das Icon  kann eine Seiten-Vorlage ausgewählt werden, die den Rahmen für ein gültiges Dokument im ausgewählten Präsentationskanal bildet. Die Endvorlage bildet hierbei den "Fuß" des Dokumentes.

**Vorlagen-Endung:** In diesem Feld kann definiert werden, durch welche Endung die Vorlagen gekennzeichnet sind, die anstelle der Originalvorlagen der eingebundenen Seiten verwendet werden sollen. Diese Vorlagen dienen ausschließlich der Darstellung innerhalb der Dokumentengruppe.



#### 7.7.4 Präsentationskanäle

**Alle:** Wird diese Option aktiviert, dann werden alle verfügbaren Präsentationskanäle bei der Generierung berücksichtigt.

**Ausgewählte (html, PDF):** Hier können einer oder mehrere Präsentationskanäle aktiviert werden, die bei der Generierung berücksichtigt werden sollen. Wird nur ein einzelner Präsentationskanal aktiviert, dann wird die Dokumentengruppe auch nur für diesen einen Präsentationskanal (z. B. PDF) erzeugt.

**Standardkanal:** Über diese Combobox kann einer der aktivierten Präsentationskanäle ausgewählt werden. Ist nur ein Präsentationskanal aktiv, dann ist dieses Feld ausgegraut. Wird später auf diese Dokumentengruppe verwiesen, dann wird automatisch dieser Präsentationskanal angezeigt, sofern in dem Verweis nicht explizit ein anderer Präsentationskanal angegeben wird.



## 8 Vorlagen-Verwaltung des JavaClient



### Vorlagen-Verwaltung

In der Vorlagen-Verwaltung werden die Grundlagen des Webauftritts erstellt und verwaltet. In den Vorlagen der Vorlagen-Verwaltung ist das komplette Design der Webseite berücksichtigt (u.a. Corporate Design und Corporate Identity). Die Vorlagen werden benötigt, um beim Generieren der Webseite, die in der Inhalte-Verwaltung eingepflegten Inhalte und die in der Medien-Verwaltung eingebundenen Medien mit der in der Struktur-Verwaltung hinterlegten Struktur zu einer kompletten Präsentation zu verbinden.

Vorlagen sind ein Grundgerüst für die Darstellung von Inhalten. Sie geben den Inhalten einer Webseite also das entsprechende Aussehen. In FirstSpirit stehen dem Vorlagenentwickler verschiedene Arten von Vorlagen zur Verfügung.

**Seitenvorlagen** erstellen das Grundgerüst einer Seite, in ihnen wird festgelegt, wie der gesamte Web-Auftritt aussehen soll, z. B. wo Logos und Navigation platziert werden, ob eine Seite aus Frames bestehen soll und ähnliche allgemeine Einstellungen. Außerdem wird in Seitenvorlagen festgelegt, an welchen Stellen ein Redakteur Inhalte einfügen kann.

**Absatzvorlagen** werden verwendet, um Inhalte in dieses Grundgerüst einzufügen. Dabei ist eine Absatzvorlage in individuell vorgegebene Eingabefelder unterteilt, über die der Redakteur in der Inhalte-Verwaltung die Inhalte des Absatzes pflegt. Sollen einem Redakteur innerhalb einer bestimmten Seitenvorlage nur ausgewählte Absatzvorlagen zur Verfügung stehen, kann dies über **Restriktionen** geschehen.

**Formatvorlagen** dienen dazu, die Texteingaben in den Standard-Eingabeelementen wie z. B. dem DOM-Editor komfortabler zu gestalten. Jede definierte Formatvorlage steht anschließend im DOM-Editor für die Formatierung der Texteingaben zur Verfügung. Tabellenformat- und Stilvorlagen sind spezielle Vorlagen, die zur Formatierung der so genannten Inline-Tabellen (Kapitel 11.6.10 Seite 387) zur Verfügung stehen.

In den **Verweissvorlagen** wird das Aussehen von Verweisen detailliert vorgegeben. Sowohl die Eingabemasken, über die der Redakteur die entsprechenden Daten einpflegen kann, als auch die Darstellung der Verweise auf der Webseite.

Mithilfe von **Skripten** lassen sich unterschiedliche Arten von Bedienungsabläufen in FirstSpirit automatisieren. Ein Skript dient dabei zur Beschreibung des



auszuführenden Ablaufes und kann bei Bedarf Veränderungen an FirstSpirit Datenstrukturen vornehmen. Skripte können an jeder Stelle des Clients ausgeführt werden, für die sie zugelassen sind.

**Datenbank-Schemata** legen die Struktur stark strukturierter Datenbestände und das Layout für die zugehörige Datenerfassungsmaske fest. In einem Schema werden die Tabellen und Beziehungen eines Datenmodells abgebildet. In den dazugehörigen Tabellenvorlagen werden anschließend Eingabeelemente für die Tabellenspalten definiert und in den Abfragen werden Einschränkungen für die Datenbestände formuliert.

Unter **Arbeitsabläufe** lassen sich Abläufe beschreiben und in einem Modell – dem sogenannten Arbeitsablauf-Modell – abbilden. Die Aufgabe des Arbeitsablauf-Modells ist es, den Arbeitsablauf so abstrakt aber auch vollständig zu beschreiben, dass es als Grundlage für die Unterstützung des Anwenders bei der Durchführung des Arbeitsprozesses genutzt werden kann.



*Die Erstellung und Änderung der Vorlagen erfordert fundierte Kenntnisse in HTML und XML und ist nur selten Aufgabe des "normalen" Benutzers, bzw. Redakteurs. Auf die Vorlagenentwicklung mit FirstSpirit wird daher in dieser Dokumentation nicht näher eingegangen. Eine Anleitung sowie ein Nachschlagewerk mit allen Funktionen und Eingabekomponenten wird gesondert herausgegeben.*

Eine ausführliche Beschreibung der Vorlagen-Verwaltung befindet sich in der Dokumentation "FirstSpirit Handbuch für Entwickler (Grundlagen)".

Ein Nachschlagewerk mit allen Funktionen und Eingabekomponenten findet sich in unserer Online-Dokumentation.



## 9 Globale Einstellungen



Die Globalen Einstellungen sind in drei Bereiche unterteilt.

Die **Globale Inhalte** werden häufig für die Pflege von kleineren Seitenbestandteilen verwendet, wie z. B. Copyright-Vermerken.




In den **Projekteinstellungen** können durch den Projektentwickler Ersetzungsregeln vorgegeben werden.

In den **Benutzereinstellungen** kann sich jeder Benutzer Editoren für die Bearbeitung von bestimmten Medien und verschiedene Browser für die Vorschau-Funktion einbinden.

### 9.1 Globale Inhalte

Die Kontextmenüs und die Arbeitsweise in den Globalen Inhalten entsprechen den Kontextmenüs und der Arbeitsweise in der Inhalte-Verwaltung. Für das Einpflegen von Inhalten stehen auch hier die Standard-Eingabeelemente für Seiten und Absätze zur Verfügung.

**Innerhalb der Globalen Inhalte können folgende Elemente angelegt werden:**

-  Ordner zur Strukturierung der Seiten.
-  Globale Seiten
-  Absätze

Eine ausführliche Dokumentation von **Allgemeinen Kontextmenüs** befindet sich in Kapitel 4.2 ab Seite 125.

Eine ausführliche Dokumentation von **Speziellen Kontextmenüs** befindet sich in Kapitel 4.3 ab Seite 132.

Eine ausführliche Dokumentation von **Administrativen Kontextmenüs** befindet sich in Kapitel 4.4 ab Seite 136.

Eine ausführliche Dokumentation der **Standard-Eingabeelemente** befindet sich in Kapitel 10 ab Seite 279.





## 9.2 Projekteinstellungen

In den Projekteinstellungen können die globalen Einstellungen für die Website vorgenommen werden, die auf jeder Seite erscheinen sollen. Hier können nur dann Einstellungen vorgenommen werden, wenn der Administrator in der Anwendung zur Server- und Projektadministration eine Seitenvorlage ausgewählt hat, in der die globalen Projekteinstellungen definiert werden sollen. Die in der entsprechenden Seitenvorlage vorgenommenen Einstellungen im Register Formular (GUI.XML) werden hier ausgeführt. Mithilfe der Eingabelemente kann die globale Gestaltung der Websites vorgenommen werden. Analog zur Pflege der redaktionellen Inhalte, können die Projekteinstellungen sprachabhängig gepflegt werden, das heißt einzeln für jede Projektsprache.

## 9.3 Benutzereinstellungen

### 9.3.1 Register Browser

Bevor man in der Inhalte- oder Struktur-Verwaltung die Vorschau-Funktion benutzt, sollte man einstellen, in welchem Browser man die Vorschau betrachten möchte. Im Register "Browser" können mehrere Browser zur Betrachtung von Vorschauseiten eingetragen werden.

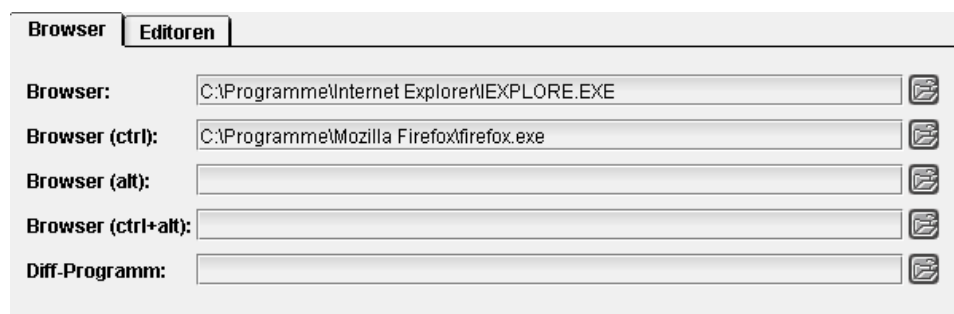



Abbildung 9-1: Ansicht Benutzereinstellungen – Register Browser

**Browser:** In diesem Feld wird der Browser eingetragen, der standardmäßig bei jeder Vorschau verwendet werden soll. Um einen gewünschten Browser auszuwählen, klickt man auf das Icon . Es öffnet sich ein Fenster, in dem man sich durch die Dateistruktur auf seinem Arbeitsplatzrechner bewegen kann, um die gewünschte exe-Datei zu suchen.

In den Zeilen **Browser (ctrl)**, **Browser (alt)** und **Browser (ctrl+alt)** können weitere Browser festgelegt werden. Durch Aufrufen der Vorschau mit entsprechend



gedrückter ctrl und/oder alt Taste wird dann zur Anzeige der Vorschau der dort eingetragene Browser verwendet.

**Diff-Programm:** Bis Version 4.2R2 einschließlich kann in diesem Feld ein Programm zum Vergleich von Textdateien eingetragen werden. Diese Funktionalität ist jedoch nur für Vorlagenentwickler von Interesse, ein Redakteur wird sie normalerweise nicht brauchen.

### 9.3.2 Register Editoren

Bevor man z. B. in der Medien-Verwaltung die Medien editieren kann, muss man einstellen, mit welchen Programmen man dies tun möchte. Im Register Editoren können für die unterschiedlichen Datei-Endungen jeweils passende Editoren eingetragen werden.



Abbildung 9-2: Ansicht Benutzereinstellungen – Register Editoren

**Neu** Durch einen Klick auf diese Schaltfläche öffnet sich ein Fenster, in dem der neue Dateityp und der dazugehörige Editor festgelegt werden können.

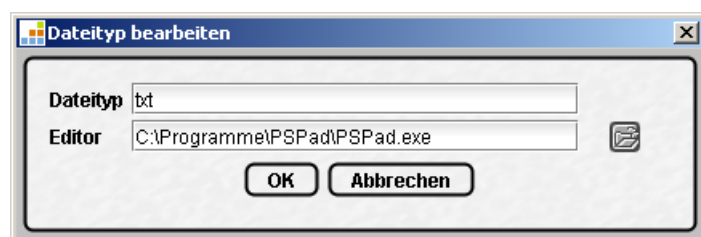



Abbildung 9-3: Dateityp bearbeiten

Durch einen Klick auf das Icon Auswählen  kann aus der Dateistruktur des Arbeitsplatzrechners ein geeigneter Editor ausgewählt werden.

**Löschen** Durch einen Klick auf diese Schaltfläche wird der ausgewählte Editor



aus der Liste entfernt.

**Bearbeiten**

Durch einen Klick auf diese Schaltfläche öffnet sich ein Fenster, um einen neuen Editor für den ausgewählten Dateityp festzulegen.



## 10 Die Standard-Eingabekomponenten

### 10.1 Absatzauswahl (CMS\_INPUT\_SECTIONLIST)

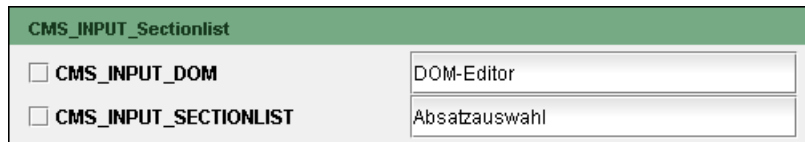



Abbildung 10-1: Eingabekomponente – Absatzauswahl

Mithilfe dieser Eingabekomponente können einzelne Absätze einer Seite zur Anzeige ausgewählt werden. Je nach Einstellung unter **Extras / Bevorzugte Anzeigesprache / Referenznamen im Baum anzeigen**, ab FirstSpirit Version 4.2 unter **Ansicht / Bevorzugte Anzeigesprache / Referenznamen im Baum anzeigen**, werden die vorhandenen Absätze mit ihren Referenznamen angezeigt, wenn die Option Referenznamen im Baum anzeigen aktiviert ist, ansonsten wird der Anzeigename verwendet. Der entsprechende Absatz muss einfach angeklickt werden, die ausgewählten Absätze sind durch ein Häkchen gekennzeichnet. Für jeden Absatz kann ein Name vergeben werden, der bei der Ausgabe verwendet wird.

Falls der Projektentwickler für die Eingabekomponente einen Vorgabewert definiert hat, befindet sich in der rechten oberen Ecke das Icon  "Vorgabewert übernehmen". (Näheres dazu siehe Kapitel 11.10 ab Seite 425.)

### 10.2 Absatzliste (CMS\_INPUT\_CONTENTAREALIST)

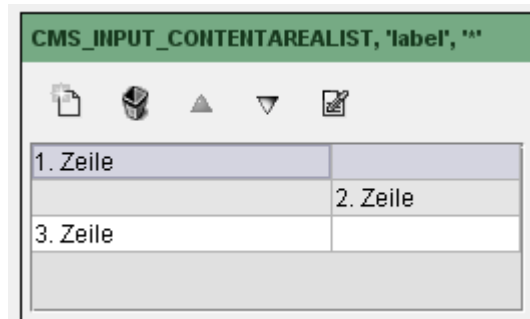





Abbildung 10-2: Eingabekomponente – Absatzliste


Diese Eingabekomponente dient zum Anlegen, Bearbeiten und Löschen von 


Absätzen. Jeder Absatz besitzt einen symbolischen Namen, der beim Anlegen vergeben wird, eine Absatzvorlage, die ebenfalls beim Anlegen vom Redakteur ausgewählt wird, und Inhalten, die abhängig von der verwendeten Vorlage, in die entsprechenden Eingabekomponenten eingepflegt werden können. Abhängig von der Konfiguration der Eingabekomponente können statt der Werte die symbolischen Namen der Absätze dargestellt werden.

Falls der Projektentwickler für die Eingabekomponente einen Vorgabewert definiert hat, befindet sich in der rechten oberen Ecke das Icon  "Vorgabewert übernehmen". (Näheres dazu siehe Kapitel 11.10 ab Seite 425.)

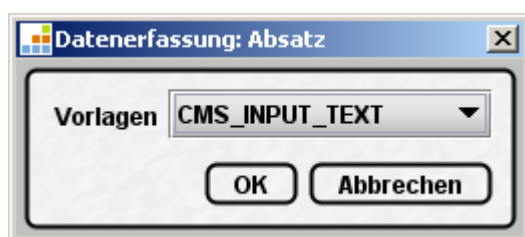
 Absatz löschen durch einen Klick auf dieses Icon wird der markierte Absatz aus der Absatzliste gelöscht.

 Absatz nach oben verschieben, durch einen Klick auf dieses Icon wird der markierte Absatz in der Liste um eine Position nach oben verschoben.

 Absatz nach unten verschieben, durch einen Klick auf dieses Icon wird der markierte Absatz in der Liste um eine Position nach unten verschoben.

 Absatz hinzufügen, durch einen Klick auf dieses Icon wird ein neuer Absatz zu der Liste hinzugefügt. Dazu öffnet sich ein weiteres Dialogfenster für die Definition des neuen Absatzes.

Zunächst muss eine Absatzvorlage ausgewählt werden, die für den neuen Absatz verwendet werden soll:



**Abbildung 10-3: Vorlage auswählen**

Anschließend kann im folgenden Dialog ein sprachabhängiger Name für den neuen Absatz vergeben.





Abbildung 10-4: Sprachabhängigen Namen einpflegen


 Absatz editieren, durch einen Klick auf dieses Icon öffnet sich ein Fenster, in dem die Inhalte des ausgewählten Absatzes editiert werden können.



Abbildung 10-5: Absatz editieren

### 10.3 Bildauswahl (CMS\_INPUT\_PICTURE)

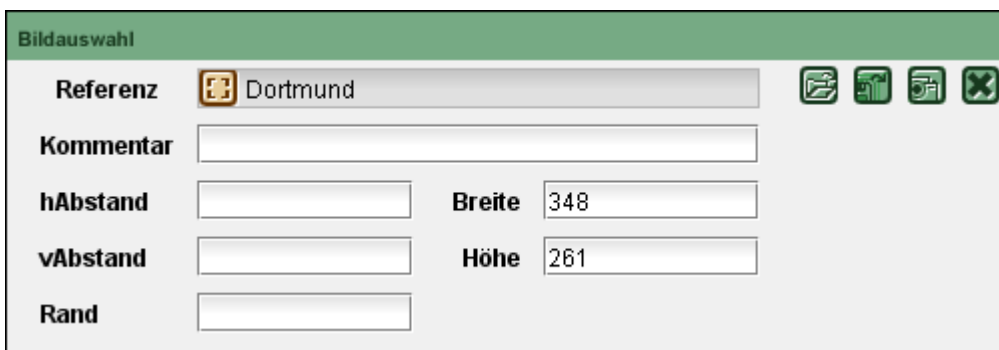



Abbildung 10-6: Eingabekomponente – Bildauswahl


Die Bildauswahl ermöglicht das Einpflegen von Bildern auf einer Seite oder einem Absatz in der Inhalte-Verwaltung. Abhängig von der Konfiguration und den Zugriffsrechten können über diese Eingabekomponente Bilddateien aus der lokalen Medien-Verwaltung und/oder der Medien-Verwaltung eines Remote-Projekts (siehe



Kapitel 10.3.1 Seite 284) referenziert werden.

Falls der Projektentwickler für die Eingabekomponente einen Vorgabewert definiert hat, befindet sich in der rechten oberen Ecke das Icon  "Vorgabewert übernehmen". (Näheres dazu siehe Kapitel 11.10 ab Seite 425.)

**Referenz:** Hier wird eine Referenz auf das gewünschte Bild aus der Medien-Verwaltung des Projekts (oder eines Remote-Projekts, ab FirstSpirit Version 4.2 auch mehrerer Remote-Projekte) eingepflegt. Die Auswahl eines Bilds bzw. das Löschen einer bereits vorhandenen Referenz erfolgt mit den Schaltflächen am Ende des Eingabefelds. Über die Schaltflächen kann:

 Durch einen Klick auf das Icon öffnet sich ein Fenster, in dem die Baumstruktur der Medien-Verwaltung angezeigt wird:

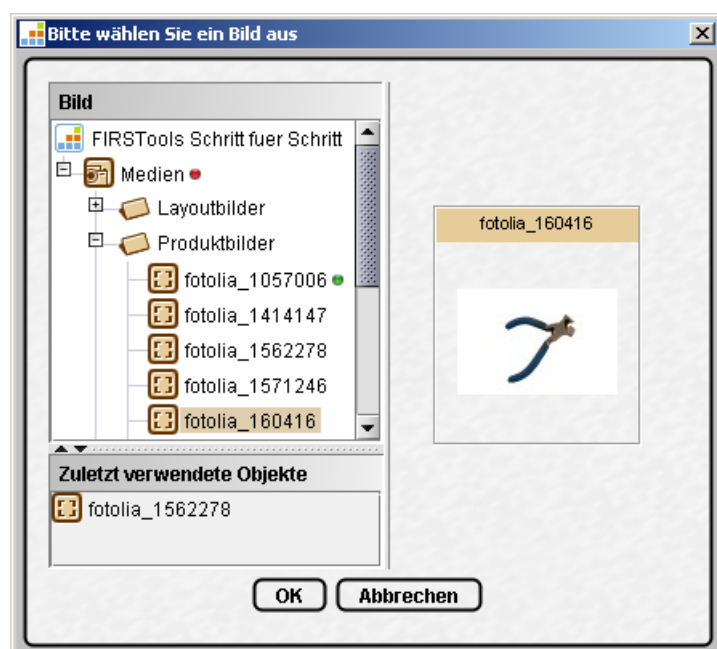


Abbildung 10-7: Bild auswählen



*Die Medienauswahl dieser Komponente beschränkt sich ausschließlich auf alle Medien, die als Bild (und nicht als Datei) in der Medien-Verwaltung angelegt wurden (Dateiauswahl siehe CMS\_INPUT\_FILE ab Seite 304).*





Ab FirstSpirit-Version 4.1 steht im Look & Feel "LightGray" über diese Funktion eine Suchmöglichkeit für Objekte zur Verfügung (siehe Kapitel 11.8 ab Seite 398). Im Look & Feel "Classic" funktioniert die Funktion wie nachfolgend beschrieben.

Das gewünschte Bild kann aus der Baumstruktur ausgewählt werden. Um die Bildauswahl zu erleichtern, erscheint beim Anklicken eines Mediums auf der rechten Fensterseite eine Bildvorschau. Beim Anklicken eines Medienordners erscheint von allen Bildern dieses Ordners eine Vorschau. Unterhalb der Baumstruktur befindet sich noch eine Liste der zuletzt verwendeten Objekte des jeweiligen Benutzers, dadurch soll das Wiederfinden häufig verwendeter Objekte erleichtert werden.



Dieses Icon wird abhängig von der Konfiguration der Eingabekomponente angezeigt. Erlaubt die Komponente das Hochladen von Medien in die Medien-Verwaltung des Projekts, öffnet sich mit einem Klick auf dieses Icon ein Dialogfenster zur Auswahl eines Ziel-Ordners in der Medien-Verwaltung. (Existieren in der Medien-Verwaltung keine Ordner, dann kann auch der Wurzel-Knoten als Upload-Ziel ausgewählt werden.)

Abhängig von der Konfiguration der Eingabekomponente kann der Upload auch in ein Remote-Projekt erfolgen (siehe Kapitel 10.3.2 Seite 286).

- Sprachabhängiges Anlegen eines Mediums (siehe Kapitel 10.3.3 Seite 289)
- Sprachunabhängiges Anlegen eines Mediums (siehe Kapitel 10.3.4 Seite 292)



Durch einen Klick auf das Icon kann zu dem ausgewählten Medium in der Medien-Verwaltung gesprungen werden.



Durch einen Klick auf das Icon wird das ausgewählte Medium aus der Eingabekomponente entfernt.

**Kommentar:** Hier kann, wenn gewünscht, ein Kommentar zu dem Bild eingegeben werden.

**hAbstand:** Abstände zum umgebenden Text auf der linken oder rechten Seite werden durch manuelles Verändern des Wertes bei "hspace" vorgenommen.

**VAbstand:** Abstände zum Text ober- und unterhalb des Bildes werden durch manuelles Verändern des Wertes bei "vAbstand" vorgenommen.

**Rand:** Mit einer Zahl ungleich 0 kann man das Bild mit einem Rand versehen, der





umso dicker ist, je größer der Wert ist.

**Breite, Höhe:** Die Werte für Breite und Höhe werden automatisch übernommen.

### 10.3.1 Auswahl von Medien aus einem Remote-Projekt ("Remote Media")




Die Funktionalität "Remote Media" ist ein lizenzabhängiges Zusatzmodul.

Die Auswahl von Bilddateien aus dem Remote-Projekt erfolgt über eine speziell konfigurierte Bildeingabekomponente. Abhängig von der Konfiguration und den Zugriffsrechten können über diese Eingabekomponente Bilddateien aus der lokalen Medien-Verwaltung und/oder der Medien-Verwaltung des Remote-Projekts referenziert werden. Die Darstellung der Eingabekomponente zur Bildauswahl ist identisch zur lokalen Eingabekomponente (siehe Kapitel 10.3 Seite 281).

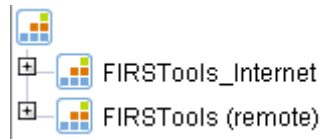


**Abbildung 10-8: Eingabekomponente zur Auswahl von Medien**

 Mit einem Klick auf das Icon "Bild auswählen" öffnet sich das Dialogfenster "Bitte wählen Sie ein Bild aus". Abhängig von der Konfiguration der Eingabekomponente wird:

- nur die lokale Medien-Verwaltung des Projekts angezeigt.
- nur die Medien-Verwaltung eines oder mehrerer Remote-Projekte angezeigt.
- beide Medien-Verwaltungen (remote und lokal) angezeigt (siehe Abbildung 10-9).





**Abbildung 10-9: Auswahl lokales Projekt und Remote-Projekt**



Ab FirstSpirit Version 4.2 können die Medien-Verwaltungen **mehrerer** Remote-Projekt angezeigt werden.

Im Dialogfenster kann die gewünschte Medien-Verwaltung expandiert werden. Anschließend wird eine Bilddatei aus einer der Medien-Verwaltungen selektiert (siehe Abbildung 10-10). Weitere allgemeine Informationen zur Eingabekomponente "Bildauswahl" siehe Kapitel 10.3 Seite 281.



Sofern das Bild über die Medien-Verwaltung des Remote-Projekts ausgewählt wurde, existiert es im Zielprojekt nur über diese Referenz, d.h. es ist nicht in der Medien-Verwaltung des Zielprojekts zu finden.

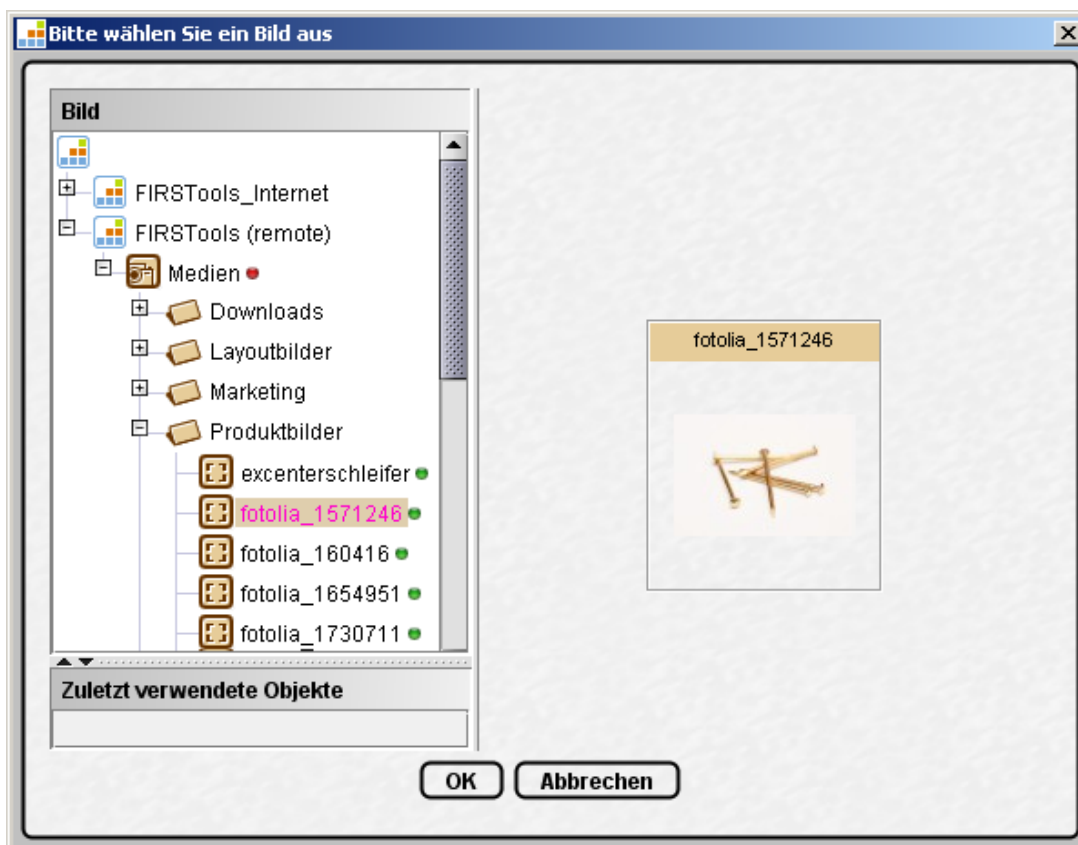


Abbildung 10-10: Bildauswahl aus zwei Medien-Verwaltung (lokal & remote)

### 10.3.2 Upload von Medien in ein Remote-Projekt ("Remote Media")




*Die Funktionalität "Remote Media" ist ein lizenzabhängiges Zusatzmodul.*

Das Anlegen von Bilddateien im Remote-Projekt erfolgt über eine speziell konfigurierte Bildeingabekomponente. Abhängig von der Konfiguration und den Zugriffsrechten können über diese Eingabekomponente Bilddateien aus dem lokalen Dateisystem in die Medien-Verwaltung des Remote-Projekts hochgeladen werden. Die Darstellung der Eingabekomponente zur Bildauswahl ist identisch zur lokalen Eingabekomponente (siehe Kapitel 10.3 Seite 281).





Abbildung 10-11: Eingabekomponente zur Auswahl von Medien

 Mit einem Klick auf das Icon "Bild hochladen" öffnet sich das Dialogfenster "Bitte wählen Sie den Upload-Ordner aus". Abhängig von der Konfiguration der Eingabekomponente wird:

- nur die lokale Medien-Verwaltung des Projekts angezeigt.
- nur die Medien-Verwaltung eines oder mehrerer Remote-Projekte angezeigt.
- beide Medien-Verwaltungen (remote und lokal) angezeigt (siehe Abbildung 10-21).

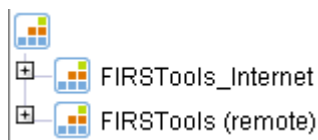


Abbildung 10-12: Auswahl lokales Projekt und Remote-Projekt



Ab FirstSpirit Version 4.2 können die Medien-Verwaltungen **mehrerer Remote-Projekt** angezeigt werden.

Im Dialogfenster kann die gewünschte Medien-Verwaltung expandiert werden. Anschließend wird ein Ordner als Zielordner für das Hochladen des Mediums aus einer der Medien-Verwaltungen selektiert (siehe). Abhängig von der Konfiguration der Eingabekomponente kann dabei eventuell nur ein Zielordner im Remote-Projekt für das Hochladen von Medien frei geschaltet sein.

Weitere allgemeine Informationen zur Eingabekomponente "Bildauswahl" siehe Kapitel 10.3 Seite 281.



Neue Medienobjekte können nur in bestehenden Ordnern angelegt werden. Verzeichnisse dürfen in der Medien-Verwaltung des Remote-Projekts nicht angelegt werden.



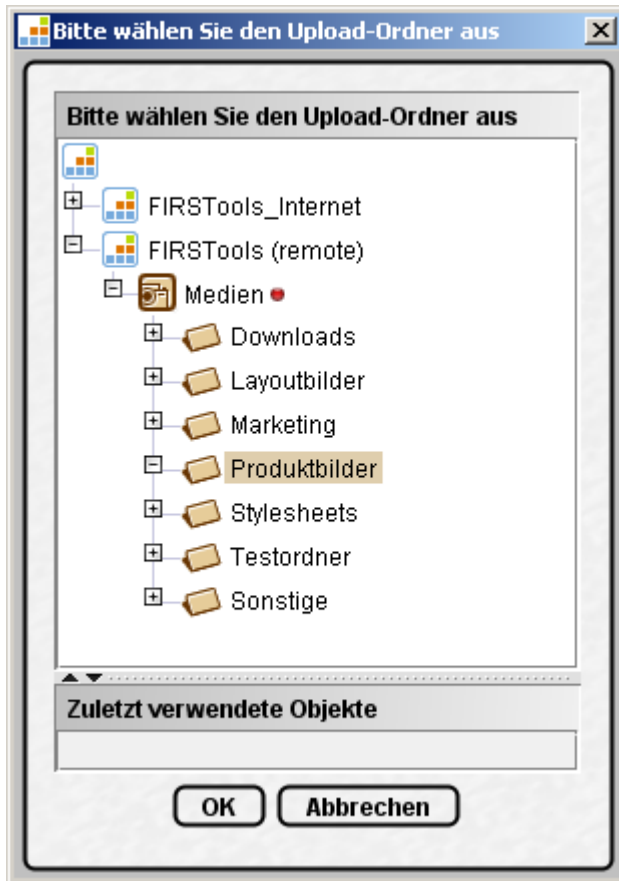


Abbildung 10-13: Bildupload in zwei Medien-Verwaltung (lokal oder remote)

**Abbrechen**

Mit einem Klick auf den Button wird der Vorgang beendet. Es wird keine Upload-Ordner ausgewählt.

**OK**

Mit einem Klick auf den Button wird der selektierte Ordner als Zielordner definiert. Im nächsten Schritt öffnet sich das Dialogfenster "Sprachabhängig anlegen?".

- Sprachabhängiges Anlegen eines Mediums (siehe Kapitel 10.3.3 Seite 289)
- Sprachunabhängiges Anlegen eines Mediums (siehe Kapitel 10.3.4 Seite 292)



*Der Upload sprachabhängiger Medien in die Medien-Verwaltung des Remote-Projekts wird nur unterstützt, wenn alle verwendeten Sprachen des Zielprojekts auch im Remote-Projekt vorhanden sind.*



### 10.3.3 Medien sprachabhängig anlegen

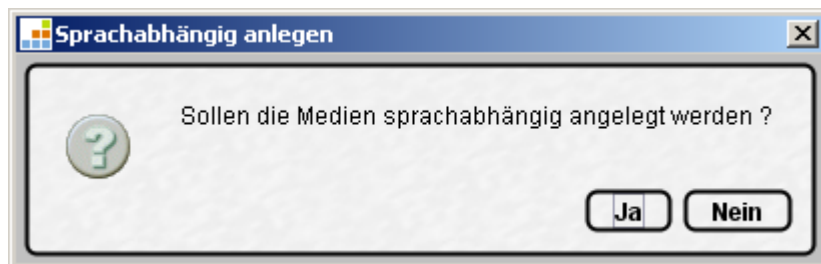



Abbildung 10-14: Dialog "Sprachabhängig anlegen"

 Mit einem Klick auf den Button wird das Bild sprachabhängig angelegt, das heißt, für jede im Projekt vorhandene Sprache wird bei gleicher Referenz ein unterschiedliches Bild angezeigt.



*Das Anlegen sprachabhängiger Medien kann über die Eingabekomponente in der Vorlagen-Verwaltung unterbunden werden. In diesem Fall wird der Dialog "Sprachabhängig anlegen" nicht aufgerufen und das Medium wird automatisch sprachunabhängig angelegt.*

Ein Dialogfenster für die Auswahl der Bilddatei(en) wird geöffnet:



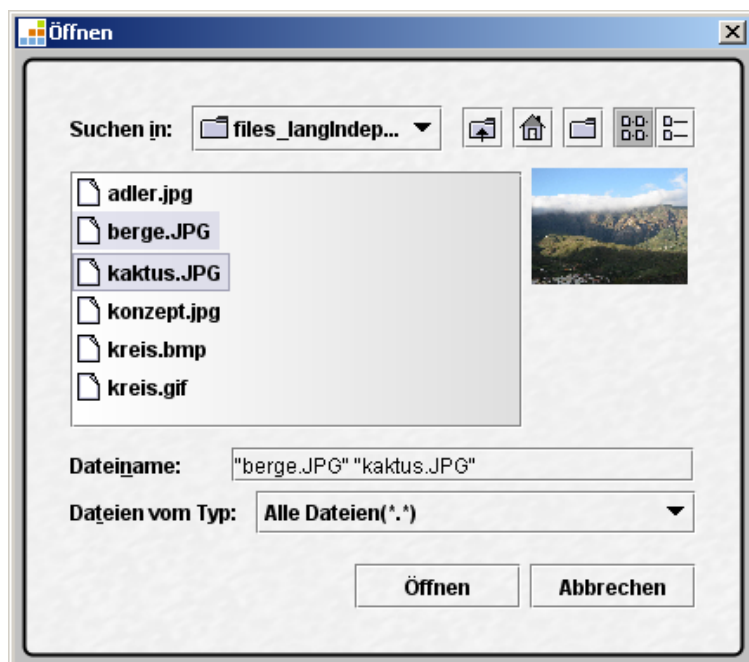


Abbildung 10-15: Dateiauswahl



Ab FirstSpirit-Version 4.1 kann die Auswahl von Medien im Dateiauswahldialog je nach Einstellungen in der Projektkonfiguration auf bestimmte Dateigrößen und -formate beschränkt sein (siehe Kapitel 6.2.1.1 Seite 177). Dabei gelten die Einstellungen des jeweiligen Projekts, d.h. beim Hochladen von Medien in ein Remote-Projekt gelten die Medien-Beschränkungen des Remote-Projektes und beim Hochladen von Medien in das Zielprojekt die des Zielprojektes

Für das sprachabhängige Anlegen eines Bildes sollten genauso viele Bilder ausgewählt werden, wie Projektsprachen vorhanden sind. Eine Mehrfachselektion ist bei gedrückter Strg-Taste möglich.

Im nächsten Schritt können die selektierten Medien der gewünschten Projektsprache zugeordnet werden.





Abbildung 10-16: Ausgewählte Bilder den Projektsprachen zuordnen

**Abbrechen**

Mit einem Klick auf den Button wird der Vorgang beendet. Es wird kein neues Bild im Upload-Ordner angelegt.

**OK**

Mit einem Klick auf den Button werden die selektierten Bilder im Upload-Ordner des Remote-Projekts oder des Zielprojekts (je nach Auswahl) sprachabhängig angelegt. Dazu muss zunächst ein eindeutiger Referenzname angegeben werden, unter dem das Medium im Projekt referenziert werden kann.

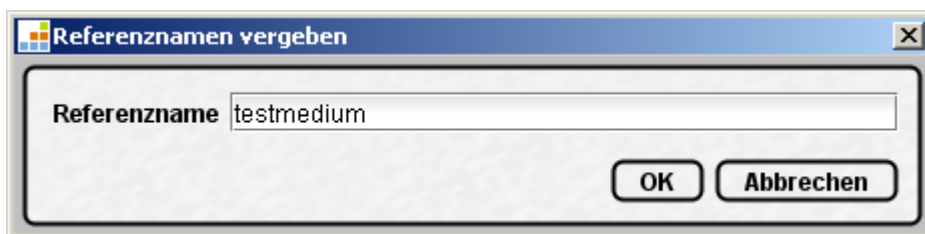


Abbildung 10-17: Referenzname für ein Medium vergeben



Ab FirstSpirit Version 4.2R4 kann der Administrator Regeln angeben, wodurch Sonderzeichen in Referenznamen automatisch in gültige Zeichen umgeformt werden. Die Umwandlung erfolgt direkt bei der Eingabe beim Anlegen eines FirstSpirit-Objekts oder beim Ändern eines Referenznamens (Kontextmenü "Extras" / "Referenznamen ändern"). Sonderzeichen, für die der Administrator keine Ersetzungsregel angegeben hat, können nicht in das Feld "Referenzname" eingegeben werden.





Anschließend kann für jede Projektsprache eine optionale Beschreibung des Mediums vergeben werden.



Abbildung 10-18: Optionale Beschreibung für ein Medium

Die selektierten Bilder werden in die Eingabekomponente übernommen und in der jeweiligen Sprache mit einem Vorschaubild angezeigt. Das Feld "Referenz" enthält jetzt eine Referenz auf das neu angelegte Medienobjekt.

Sofern das Bild im Remote-Projekt angelegt wurde und dieses Projekt "Freigaben verwendet", kann das neu angelegte Bild automatisch freigegeben werden (abhängig von der Konfiguration der Eingabekomponente).

#### 10.3.4 Medien sprachunabhängig anlegen

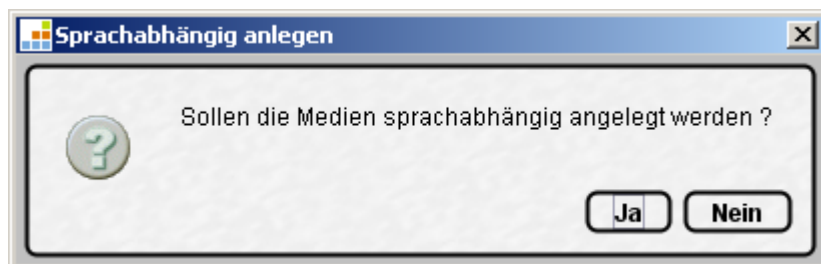


Abbildung 10-19: Dialog "Sprachabhängig anlegen"



Das Anlegen sprachabhängiger Medien kann über die Eingabekomponente in der Vorlagen-Verwaltung unterbunden werden. In diesem Fall wird der Dialog "Sprachabhängig anlegen" nicht aufgerufen und das Medium wird automatisch sprachunabhängig angelegt.

**Nein**

Mit einem Klick auf den Button wird das Bild *nicht* sprachabhängig angelegt, das heißt, für jede im Projekt vorhandene Sprache wird die gleiche Bilddatei in die Eingabekomponente eingepflegt. Im Gegensatz zum sprachabhängigen Anlegen eines Bilds, kann im nachfolgenden Dialog "Öffnen" nur



eine Datei ausgewählt werden.

Das weitere Vorgehen erfolgt analog zum sprachabhängigen Anlegen eines Mediums (vgl. Kapitel 10.3.3 Seite 289).




## 10.4 Checkbox (CMS\_INPUT\_CHECKBOX)

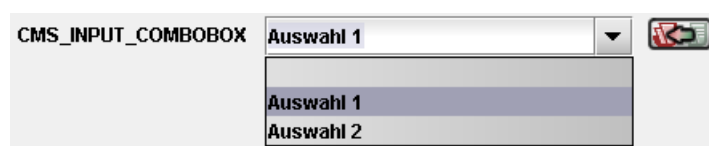


**Abbildung 10-20: Eingabekomponente – Checkbox**

Die Checkbox bietet dem Benutzer eine Auswahlmöglichkeit von Eingaben, die durch den Projektentwickler in der Vorlagen-Verwaltung festgelegt wird. Im Gegensatz zu den Comboboxen und den Radiobuttons ist es bei den Checkboxes möglich, mehr (oder weniger) als eine Auswahl gleichzeitig zu treffen.


Falls der Projektentwickler für die Eingabekomponente einen Vorgabewert definiert hat, befindet sich in der rechten oberen Ecke das Icon  "Vorgabewert übernehmen". (Näheres dazu siehe Kapitel 11.10 ab Seite 425.)

## 10.5 Comboboxen (CMS\_INPUT\_COMBOBOX)



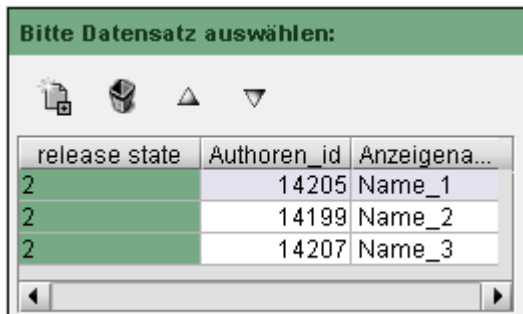
**Abbildung 10-21: Eingabekomponente – Combobox**

Die Combobox bietet dem Benutzer eine Auswahlmöglichkeit von Eingaben, die durch den Projektentwickler in der Vorlagen-Verwaltung festgelegt wird. Die Auswahl der Eingabe erfolgt durch einen Klick auf das Pfeilsymbol hinter der Eingabezeile. Es öffnet sich dann die Auswahlliste, in der die gewünschte Eingabe ausgewählt werden kann. Bei der Combobox ist immer genau eine Auswahl möglich.

Falls der Projektentwickler für die Eingabekomponente einen Vorgabewert definiert hat, befindet sich rechts neben der Komponente das Icon  "Vorgabewert übernehmen". (Näheres dazu siehe Kapitel 11.10 ab Seite 425.)





## 10.6 Datensatz Auswahlliste (CMS\_INPUT\_CONTENTLIST)



**Abbildung 10-22: Eingabekomponente – Datensatzauswahl**

Mithilfe dieser Eingabekomponente kann eine Liste von einzelnen Datensätzen aus einer Datenquelle erstellt werden.

Falls der Projektentwickler für die Eingabekomponente einen Vorgabewert definiert hat, befindet sich in der rechten oberen Ecke das Icon  "Vorgabewert übernehmen". (Näheres dazu siehe Kapitel 11.10 ab Seite 425.)

 Datensatz hinzufügen, durch einen Klick auf dieses Icon öffnet sich ein Fenster mit der Tabellenansicht der Datenquelle, wie sie auch in der Datenquellen-Verwaltung zu finden ist.

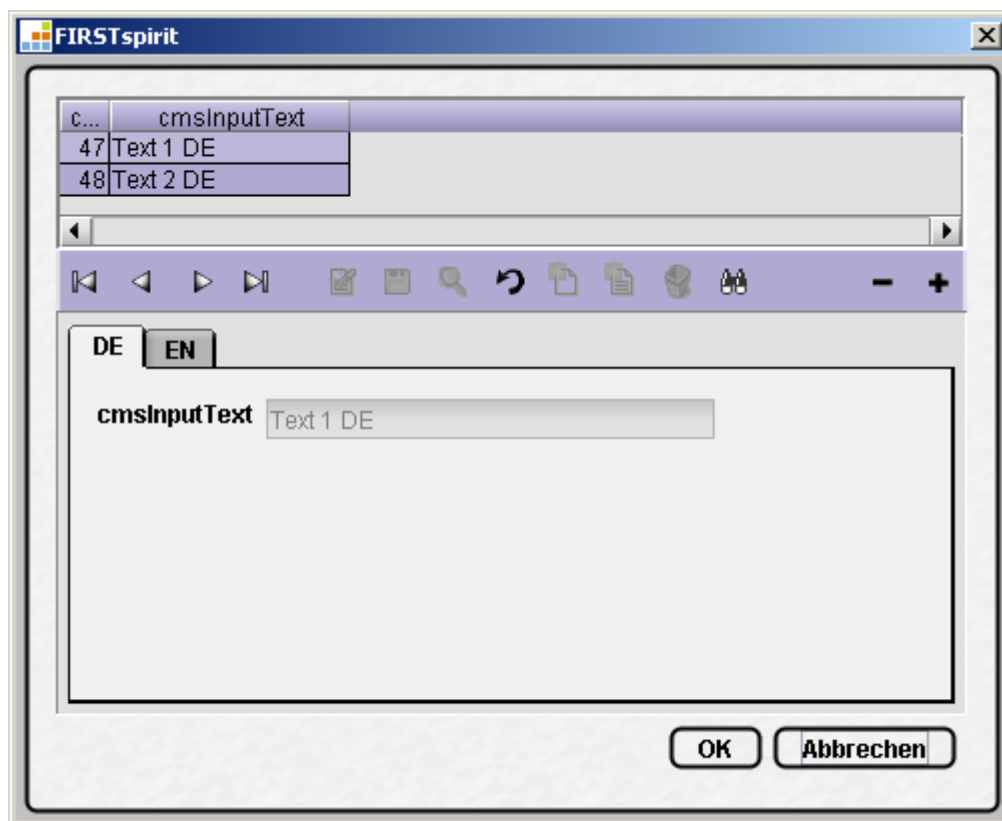


Abbildung 10-23: Datensatz hinzufügen

Die Icons zur Bearbeitung einer Tabelle sind in diesem Fenster außer Funktion. Es stehen lediglich die Icons zur komfortablen Auswahl eines Datensatzes zur Verfügung. Eine ausführliche Beschreibung zu den einzelnen Funktionen befindet sich in Kapitel 5.4.2 ab Seite 165.



Ab FirstSpirit Version 4.2 Release 2 können in diesem Fenster die anzuzeigenden Datensätze zusätzlich auf eine bestimmte Anzahl reduziert werden (siehe Kapitel 5.4.1.2 Seite 164).



Datensatz löschen, durch einen Klick auf dieses Icon wird der markierte Datensatz aus der Liste gelöscht.



Datensatz nach oben verschieben, durch einen Klick auf dieses Icon wird der markierte Datensatz in der Liste um eine Position nach oben verschoben.



Datensatz nach unten verschieben, durch einen Klick auf dieses Icon wird der markierte Datensatz in der Liste um eine Position nach unten verschoben.





Die Eingabekomponente wurde mit FirstSpirit Version 4.2 im Rahmen der Medien-Galerie-Nutzung erweitert (siehe dazu Kapitel 11.9 Seite 409).

## 10.7 Datensatz auswählen/bearbeiten (CMS\_INPUT\_OBJECTCHOOSER)



Abbildung 10-24: Eingabekomponente – Datensatz auswählen/bearbeiten



Die Eingabekomponente wurde mit FirstSpirit Version 4.2 erweitert. Die im Folgenden beschriebenen Schaltflächen sind durch neue Icons abgelöst worden. Zu den neuen Funktionalitäten ab Version 4.2 und zum neuen Layout siehe Kapitel 10.7.1 Seite 299.

Mithilfe dieser Eingabekomponente kann ein einzelner Datensatz aus einer Datenquelle ausgewählt werden. Der referenzierte Datensatz ist dabei nur ein Verweis auf das jeweilige Objekt in der Datenquellen-Verwaltung. Um einen schnellen Zugriff auf die Daten der verknüpften Datenquelle zu ermöglichen, können außerdem einzelne Datensätze verändert und neue Datensätze hinzugefügt werden.

**Zurücksetzen**

Durch einen Klick auf diese Schaltfläche wird der ausgewählte Datensatz aus der Eingabekomponente entfernt.

**Neu**

Durch einen Klick auf diese Schaltfläche öffnet sich ein Fenster zur Eingabe eines neuen Datensatzes.



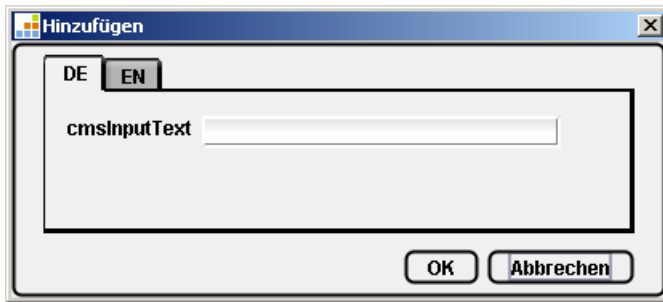


Abbildung 10-25: Datensatz hinzufügen

Es können nun für alle Eingabekomponenten des Datensatzes Inhalte eingepflegt werden. Durch einen Klick auf die Schaltfläche **OK** wird der Datensatz zu der Datenbanktabelle hinzugefügt.

**Auswählen** Durch einen Klick auf diese Schaltfläche öffnet sich ein Fenster zur Auswahl eines Datensatzes aus der eingebundenen Datenbanktabelle.



Abbildung 10-26: Datensatz auswählen

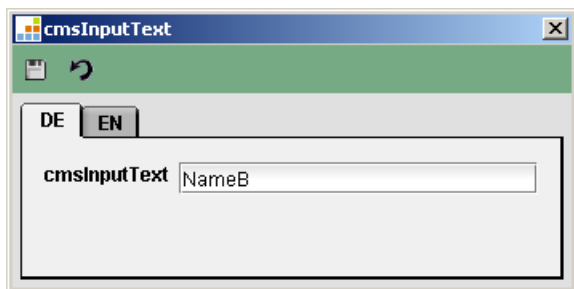
In der unteren Leiste stehen Icons zur komfortablen Auswahl eines Datensatzes zur Verfügung. Eine ausführliche Beschreibung zu den einzelnen Funktionen befindet sich in Kapitel 5.4.2 ab Seite 165.





Ab FirstSpirit Version 4.2 Release 2 können in diesem Fenster die anzuzeigenden Datensätze zusätzlich auf eine bestimmte Anzahl reduziert werden (siehe Kapitel 5.4.1.2 Seite 164).

**Bearbeiten** Durch einen Klick auf diese Schaltfläche öffnet sich ein Fenster zur Bearbeitung des ausgewählten Datensatzes.





**Abbildung 10-27: Datensatz bearbeiten**

Nachdem die gewünschten Inhalte des Datensatzes geändert wurden, können die Änderungen durch einen Klick auf das Icon  gespeichert werden. Durch einen Klick auf das Icon  können vorgenommene Änderungen an einem bestehenden Datensatz rückgängig gemacht werden.

### 10.7.1 Erweiterungen in FirstSpirit Version 4.2

Mit FirstSpirit Version 4.2 wurde die Eingabekomponente erweitert und das Layout überarbeitet. Um deutlich abzugrenzen, mit welchen Feldern und Buttons die Inhalte des Datensatzes bearbeitet werden und wo stattdessen nur die Referenz des Datensatzes in der Eingabekomponente betroffen ist, ist eine farbliche Visualisierung innerhalb der Komponente vorgegeben:





**Object Chooser**

Der Datensatz wird an 1 weiteren Stelle verwendet. [Verwendungen anzeigen](#)

**Anrede**  
Frau

**Vorname**  
Petra

**Nachname**  
Presse

**Telefonnummer**

**eMail**

**Abbildung 10-28: Eingabekomponente Objectchooser ab FirstSpirit Version 4.2**

Die Elemente der Eingabekomponente werden mit dem Farbkonzept des jeweiligen Verwaltungsbereichs dargestellt, in Abbildung 10-28 grün für die Inhalte-Verwaltung. Die Elemente, die Inhalte oder Bearbeitungsmöglichkeiten innerhalb der Datenquellen-Verwaltung visualisieren, werden dagegen in der Farbe der Datenquellen-Verwaltung dargestellt.



Auswählen, zur Auswahl des Datensatzes wird der Auswahldialog für Datenbankinhalte verwendet:





Abbildung 10-29: Eingabekomponente Objectchooser mit Auswahldialog

Springe zu, mit einem Klick auf diese Icon kann zur Datenquellen-Verwaltung gewechselt werden, um den ausgewählten Datensatz dort zu bearbeiten. Ist auf der betreffenden Datenquelle ein Filter oder eine Suche aktiv (siehe Kapitel 5.4.1.2 Seite 164 und Kapitel 5.4.2.1 Seite 166 ff.), kann der ausgewählte Datensatz möglicherweise nicht angezeigt werden.

Löschen, abhängig von den Rechten des Benutzers und den Vorgaben des Vorlagenentwicklers kann über dieses Icon der Datensatz nicht nur aus der Eingabekomponente entfernt ("Zurücksetzen") sondern auch aus der Datenquellen-Verwaltung gelöscht werden

Sprachreiter anzeigen, über dieses Icon können die sprachabhängigen Datenbankinhalte über Register innerhalb der Eingabekomponente ein- und ausgeblendet werden

**Verwendungen anzeigen** Sofern der Datensatz an weiteren Stellen referenziert wird, wird die Anzahl der Verwendungen in der Eingabekomponente visualisiert. Mit einem Klick auf diesen Button können die weiteren Verwendungen angezeigt werden.



## 10.8 Datensatz Karteikartenliste (CMS\_INPUT\_TABLIST)

**Abbildung 10-30: Eingabekomponente –Karteikartenliste**

Mithilfe dieser Eingabekomponente kann auf Datensätze einer verknüpften Datenbanktabelle zugegriffen werden. Die Beschriftung der einzelnen Register erfolgt über ein Attribut der Referenztable. Innerhalb der Karteikarten können dann die einzelnen Eingabefelder bearbeitet werden.



*Diese Eingabekomponente steht nur innerhalb der Datenquellen-Verwaltung zur Verfügung.*

### **Hinzufügen**

Durch einen Klick auf diese Schaltfläche kann ein neuer Datensatz aus der Referenztable in die Karteikartenliste übernommen werden.

### **Entfernen**

Durch einen Klick auf diese Schaltfläche wird der ausgewählte Datensatz aus der Karteikartenliste entfernt. In der Referenztable bleibt dieser Datensatz aber weiterhin erhalten.

### **Bearbeiten**

Durch einen Klick auf diese Schaltfläche kann der ausgewählte Datensatz bearbeitet werden. Die Änderungen werden dabei ebenfalls in der





Referenztabelle gespeichert.

## 10.9 Datums-/Zeitauswahl (CMS\_INPUT\_DATE)



CMS\_INPUT\_DATE   

**Abbildung 10-31: Eingabekomponente –Datums-/Zeitauswahl**

Über die Datums-/Zeitauswahl kann ein Datum inklusive Uhrzeit, ab FirstSpirit Version 4.2R2 Datum und/oder Uhrzeit, ausgewählt werden. Durch einen Klick auf das Icon  öffnet sich ein Fenster zur Datums- bzw. Uhrzeitauswahl (siehe Abbildung 10-32). Durch einen Klick auf das Icon  wird das ausgewählte Datum bzw. die ausgewählte Uhrzeit aus der Eingabekomponente entfernt.



**Abbildung 10-32: Datum auswählen**


Innerhalb dieses Fensters kann ein neues Datum ausgewählt werden, das anschließend automatisch in dem vom Projektentwickler vorgegebenen Format in die Eingabekomponente übertragen wird. Beim Öffnen des Dialogfensters wird standardmäßig das aktuell eingetragene Datum angezeigt (rote Umrandung). Durch einen Klick in die Kalenderansicht kann der Benutzer ein neues Datum auswählen. Mithilfe der Icons  kann die Kalenderansicht um einen Monat vor/zurück geblättert werden und mithilfe der Icons  kann die Kalenderansicht um ein Jahr vor/zurück geblättert werden. Regionale und bundesweite Feiertage werden in der Kalenderansicht unterschiedlich farbig hervorgehoben. Im unteren Bereich der Datumsauswahl kann außerdem eine Uhrzeit eingetragen werden.

Ab FirstSpirit Version 4.2R2 kann statt der Eingabekomponente für Datum und Uhrzeit auch nur eine Eingabekomponente für das Datum oder für die Uhrzeit



angezeigt werden.

Je nach Konfiguration durch den Projektentwickler können Datum und/oder Uhrzeit auch direkt in die Eingabekomponente eingegeben werden, und zwar in einem vorgegebenen Format. Weicht das Format der Eingabe von dem geforderten Format ab, kann sie nicht gespeichert werden, stattdessen wird eine Fehlermeldung angezeigt.

Falls der Projektentwickler für die Eingabekomponente einen Vorgabewert definiert hat, befindet sich rechts neben der Komponente das Icon  "Vorgabewert übernehmen". (Näheres dazu siehe Kapitel 11.10 ab Seite 425.)

## 10.10 Dateiauswahl (CMS\_INPUT\_FILE)

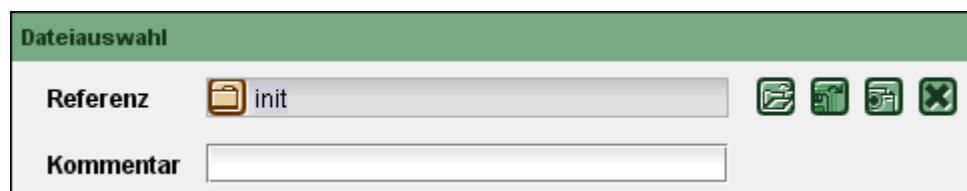




Abbildung 10-33: Eingabekomponente – Dateiauswahl

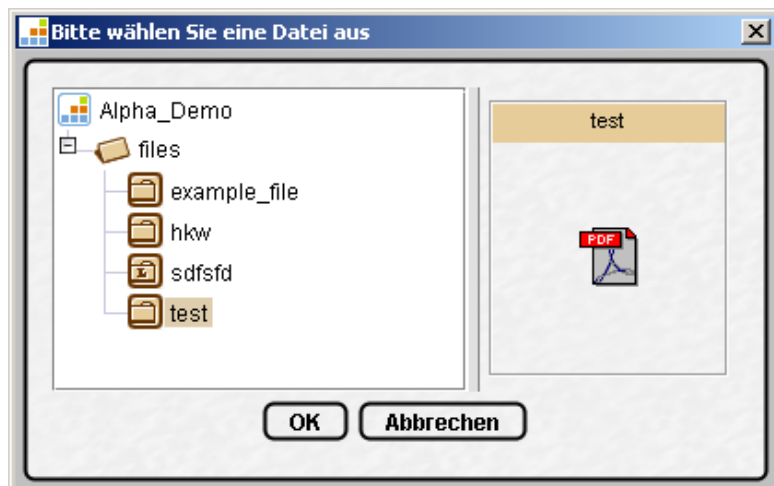
Die Dateiauswahl ermöglicht es, Dateien aus der Medien-Verwaltung auf einer Seite oder einem Absatz in der Inhalte-Verwaltung zu referenzieren. Abhängig von der Konfiguration und den Zugriffsrechten können über diese Eingabekomponente Dateien aus der lokalen Medien-Verwaltung und/oder der Medien-Verwaltung eines Remote-Projekts referenziert werden.

Falls der Projektentwickler für die Eingabekomponente einen Vorgabewert definiert hat, befindet sich in der rechten oberen Ecke das Icon  "Vorgabewert übernehmen". (Näheres dazu siehe Kapitel 11.10 ab Seite 425.)

**Referenz:** Hier wird eine Referenz auf die gewünschte Datei aus der Medien-Verwaltung des Projekts (oder eines Remote-Projekts, ab FirstSpirit Version 4.2 auch mehrerer Remote-Projekte) eingepflegt. Die Auswahl einer Datei bzw. das Löschen einer bereits vorhandenen Referenz erfolgt mit den Schaltflächen am Ende des Eingabefelds. Über die Schaltflächen kann:

 Durch einen Klick auf das Icon öffnet sich ein Fenster, in dem die Baumstruktur der Medien-Verwaltung angezeigt wird (siehe Abbildung 10-34).



**Abbildung 10-34: Datei auswählen**

Die Medienauswahl dieser Komponente beschränkt sich ausschließlich auf alle Medien, die als Datei (und nicht als Bild) in der Medien-Verwaltung angelegt wurden.



Ab FirstSpirit-Version 4.1 steht im Look & Feel "LightGray" über diese Funktion eine Suchmöglichkeit für Objekte zur Verfügung (siehe Kapitel 11.8 ab Seite 398). Im Look & Feel "Classic" funktioniert die Funktion wie nachfolgend beschrieben.

Die gewünschte Datei kann aus der Baumstruktur ausgewählt werden. Wird ein Medium angeklickt, dann erscheint auf der rechten Seite eine Angabe über den Dateityp, um die Dateiauswahl für den Benutzer zu erleichtern.





Dieses Icon wird abhängig von der Konfiguration der Eingabekomponente angezeigt. Erlaubt die Komponente das Hochladen von Dateien in die Medien-Verwaltung des Projekts, öffnet sich mit einem Klick auf dieses Icon ein Dialogfenster zur Auswahl eines Ziel-Ordners in der Medien-Verwaltung. (Existieren in der Medien-Verwaltung keine Ordner, dann kann auch der Wurzel-Knoten als Upload-Ziel ausgewählt werden.)

Abhängig von der Konfiguration der Eingabekomponente kann der Upload auch in ein Remote-Projekt erfolgen (siehe Kapitel 10.3.2 Seite 286).

- Sprachabhängiges Anlegen eines Mediums (siehe Kapitel 10.3.3 Seite 289)
- Sprachunabhängiges Anlegen eines Mediums (siehe Kapitel 10.3.4 Seite 292)



 Durch einen Klick auf das Icon kann zu dem ausgewählten Medium in der Medien-Verwaltung gesprungen werden.

 Durch einen Klick auf das Icon wird das ausgewählte Medium aus der Eingabekomponente entfernt.

**Kommentar:** Hier kann, wenn gewünscht, ein Kommentar zu der Datei eingegeben werden.

Das Auswählen sowie das Anlegen einer Datei erfolgt analog zur Bildauswahlkomponente (siehe Kapitel 10.3 Seite 281).

Die Eingabekomponente zur Dateiauswahl unterstützt die lizenzabhängige Funktionalität "Remote Media".

#### 10.10.1 Auswahl von Medien aus einem Remote-Projekt ("Remote Media")



*Die Funktionalität "Remote Media" ist ein lizenzabhängiges Zusatzmodul.*

Die Auswahl von Dateien (aus der Medien-Verwaltung) aus einem Remote-Projekt erfolgt analog zur Auswahl von Bildern (aus der Medien-Verwaltung) (siehe Kapitel 10.3.1 Seite 284).

#### 10.10.2 Upload von Medien in ein Remote-Projekt ("Remote Media")



*Die Funktionalität "Remote Media" ist eine lizenzabhängiges Zusatzmodul.*

Die Upload von Dateien in ein Remote-Projekt erfolgt analog zum Upload von Bildern (siehe Kapitel 10.3.2 Seite 286).



### 10.10.3 Medien sprachabhängig anlegen

Das sprachabhängige Anlegen von Dateien (in der Medien-Verwaltung) erfolgt analog zum sprachabhängigen Anlegen von Bildern (in der Medien-Verwaltung) (siehe Kapitel 10.3.3 Seite 289).

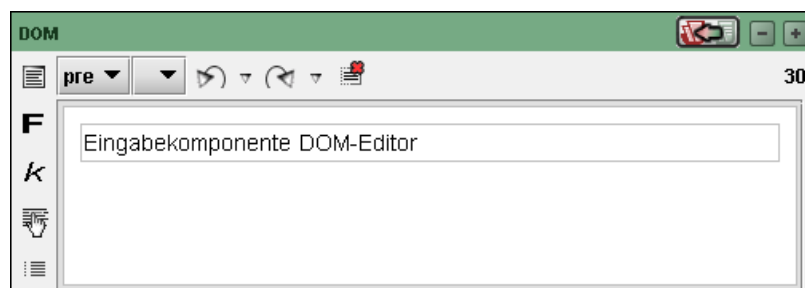
### 10.10.4 Medien sprachunabhängig anlegen

Das sprachunabhängige Anlegen von Dateien (in der Medien-Verwaltung) erfolgt analog zum sprachunabhängigen Anlegen von Bildern (in der Medien-Verwaltung) (siehe Kapitel 10.3.4 Seite 292).






## 10.11 DOM-Editor (CMS\_INPUT\_DOM)



**Abbildung 10-35: Eingabekomponente – DOM-Editor**


Für größere Texteingaben mit einfachen Formatierungen und Verweiseingaben ist diese Eingabekomponente vorgesehen. Folgende Hilfsmittel, die allerdings über die Definition in der Vorlagen-Verwaltung eingeschränkt werden können, stehen bei der Verwendung dieses schnellen Editors zur Verfügung:

Falls der Projektentwickler für die Eingabekomponente einen Vorgabewert definiert hat, befindet sich in der rechten oberen Ecke das Icon  "Vorgabewert übernehmen" (Näheres dazu siehe Kapitel 11.10 ab Seite 425.).



Ab Version 4.1 können Projektentwickler dem Redakteur auch sogenannte "Inline-Tabellen" zur Verfügung stellen. Nähere Informationen dazu befinden sich in Kapitel 11.6.10 Seite 387.



Ab Version 4.2 kann je nach Vorgaben des Vorlagenentwicklers die Funktionalität des lizenzabhängigen Moduls FirstSpirit Office für den Import von formatierten Inhalten aus Word-Dokumenten über das Icon  zur Verfügung stehen. Detaillierte Informationen dazu befinden sich in der Modul-Dokumentation "FirstSpirit Office".

Abhängig von der Konfiguration des Projektes kann eine Rechtschreibprüfung innerhalb der Eingabekomponente erfolgen (siehe Kapitel 11.6.3 Seite 366).



In eigenem Fenster öffnen, ein Klick auf dieses Icon öffnet den Editor in einem großen Bearbeitungsfenster, um auch große Textmengen übersichtlich bearbeiten zu können. Geschlossen wird das Fenster, indem man rechts oben auf das Icon "x" klickt oder zurück in den Ansichts-Modus wechselt. Die Inhalte des Fensters werden




dann immer automatisch in das kleine Fenster übernommen.


**Standard** ▾


Hier können vordefinierte Formatierungen ausgewählt werden, die für den ganzen Absatz gelten sollen. Die zur Verfügung stehenden Formatierungen werden durch die Projektentwickler festgelegt.



**Unterstrichen** ▾



Hier können vordefinierte Formatierungen ausgewählt werden, die nur für den markierten Text gelten sollen. Die zur Verfügung stehenden Formatierungen werden in den Formatvorlagen definiert und durch den Projektentwickler festgelegt.




 ▾ Rückgängig, mithilfe dieses Icons können vorgenommene Eingaben oder Formatierungen rückgängig gemacht werden. Durch einen Klick auf den Pfeil erscheint eine Liste mit allen zuletzt vorgenommenen Änderungen, so können mehrere Änderungen gleichzeitig rückgängig gemacht werden.


 ▾ Wiederherstellen, mithilfe dieses Icons können rückgängig gemachte Eingaben oder Formatierungen wiederhergestellt werden. Durch einen Klick auf den Pfeil erscheint eine Liste mit allen zuletzt rückgängig gemachten Änderungen, so können mehrere Änderungen gleichzeitig wiederhergestellt werden.

 Linien ausblenden, mithilfe dieses Icons können alle Hilfslinien im DOM-Editor ausgeblendet werden. Durch nochmaliges klicken auf das Icon werden die Linien wieder dargestellt.

**F** Fett, mithilfe dieses Icons kann man markierten Text im Editor fett hervorheben. Weiterhin werden zu Beginn und am Ende des als fett markierten Textes entsprechende sichtbare Marken eingefügt. ( )

**K** Kursiv, mithilfe dieses Icons kann man markierten Text im Editor kursiv hervorheben. Weiterhin werden zu Beginn und am Ende des als kursiv markierten Textes entsprechende sichtbare Marken eingefügt. ( )

 Verweis einfügen, mithilfe dieses Icons wird an der aktuellen Position des Cursors ein Verweis eingefügt. Das Vorgehen bei der Einstellung eines Verweises erfolgt analog zu der Beschreibung der Eingabekomponente "Verweiseingabe". (Siehe Kapitel 10.23 ab Seite 325) ( )

 Liste einfügen, mithilfe dieses Icons kann in den aktuellen Absatz eine Aufzählung eingefügt werden.





*Da es sich bei dem DOM-Editor um eine sehr komplexe Eingabekomponente handelt, gibt es in Kapitel 11.6 ab Seite 363 noch einmal eine ausführliche Dokumentation zum Arbeiten mit der Eingabekomponente DOM-Editor.*



## 10.12 DOM-Tabelle (CMS\_INPUT\_DOMTABLE)

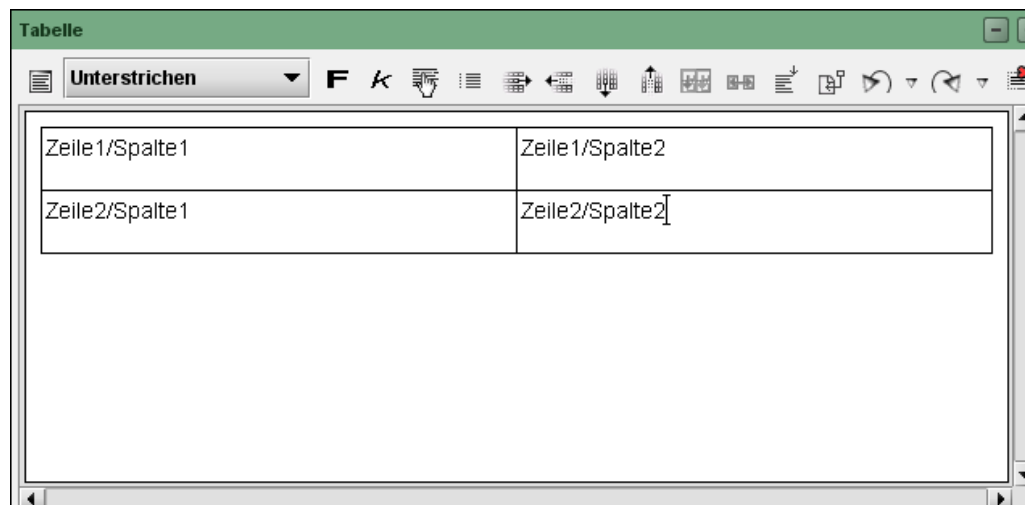





Abbildung 10-36: Eingabekomponente – DOM-Tabelle



Mithilfe dieser Eingabekomponente können größere Texteingaben mit einfachen Formatierungen und Linkeingaben direkt in der Tabellenansicht eingegeben werden.

Falls der Projektentwickler für die Eingabekomponente einen Vorgabewert definiert hat, befindet sich in der rechten oberen Ecke das Icon  "Vorgabewert übernehmen". (Näheres dazu siehe Kapitel 11.10 ab Seite 425.)

Abhängig von der Konfiguration des Projektes kann eine Rechtschreibprüfung innerhalb der Eingabekomponente erfolgen (siehe Kapitel 11.6.3 Seite 366).



 Großes Bearbeitungsfenster, ein Klick auf dieses Icon öffnet das Editor-Fenster in voller Bildschirmgröße. Geschlossen wird Fenster, indem man rechts oben auf das Icon "x" klickt. Die Inhalte des großen Fensters werden dann automatisch in das kleine Fenster übernommen.




 **Unterstrichen** Hier können vordefinierte Formatierungen ausgewählt werden, die nur für den markierten Text gelten sollen. Die zur Verfügung stehenden Formatierungen werden in den Formatvorlagen definiert und durch den Projektentwickler festgelegt.


**F** Fett, mithilfe dieses Icons kann man markierten Text im Editor fett hervorheben. Weiterhin werden zu Beginn und am Ende des als fett markierten Textes entsprechende sichtbare Marken eingefügt. ( 


*K* Kursiv, mithilfe dieses Icons kann man markierten Text im Editor kursiv





hervorheben. Weiterhin werden zu Beginn und am Ende des als kursiv markierten Textes entsprechende sichtbare Marken eingefügt. ( )


 Link einfügen, mithilfe dieses Icons wird an der aktuellen Position des Cursors ein Verweis eingefügt. Das Vorgehen bei der Einstellung eines Verweises erfolgt analog zu der Beschreibung der Eingabekomponente "Verweiseingabe". (Siehe Kapitel 10.23 ab Seite 325.) ( )


 Liste einfügen, mithilfe dieses Icons kann in den aktuellen Absatz eine Aufzählung eingefügt werden.


 Zeile hinzufügen, durch einen Klick auf dieses Icon wird der Tabelle eine ganze **Zeile** unter der markierten Zelle hinzugefügt.


 Zeile löschen, durch einen Klick auf dieses Icon wird aus der Tabelle die ganze **Zeile** gelöscht, in der sich die markierte Zelle befindet.


 Spalte hinzufügen, durch einen Klick auf dieses Icon wird der Tabelle eine ganze **Spalte** rechts neben der markierten Zelle hinzugefügt.

 Spalte löschen, durch einen Klick auf dieses Icon wird aus der Tabelle die ganze **Spalte** gelöscht, in der sich die markierte Zelle befindet.

 Zellen verschmelzen, durch einen Klick auf dieses Icon werden die markierten Zellen miteinander verbunden. Der Inhalt der markierten Zellen bleibt dabei erhalten.

 Zellen trennen, durch einen Klick auf dieses Icon werden verbundene Zellen wieder getrennt. Der Inhalt der verbundenen Zellen bleibt dabei in der Zelle ganz links bzw. ganz oben erhalten.

 Eigenschaften Zelle, durch einen Klick auf dieses Icon öffnet sich ein Fenster mit den Eigenschaften der markierten Zelle. (Eine nähere Beschreibung der Zelleneigenschaften siehe Kapitel 11.7.4 ab Seite 396.)

 Import, durch Klick auf dieses Icon können Text- (.txt) oder CSV-Dateien (.csv) importiert werden, deren Inhalt direkt in eine Tabelle überführt wird. Jede Zeile der Text-/CSV-Datei wird dabei in eine Tabellenzeile geschrieben, Spalten können durch Trennzeichen erzeugt werden. **Achtung:** Durch einen Import werden alle bisherigen Tabelleninhalte gelöscht und durch den importierten Inhalt ersetzt.

Folgendes Fenster öffnet sich:



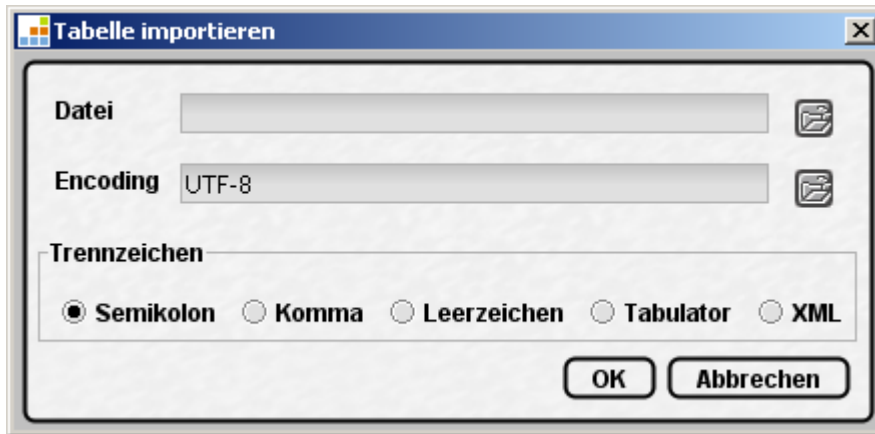








Abbildung 10-37: Eingabekomponente DOM-Tabelle: Tabelle importieren


**Datei:** Über das Icon  kann die gewünschte Datei aus der Verzeichnisstruktur des Arbeitsplatzrechners ausgewählt werden.

**Encoding:** Über das Icon  kann das gewünschte Encoding ausgewählt werden, nach der die Ursprungsdatei konvergiert werden soll.

**Trennzeichen:** Hier kann das Trennzeichen festgelegt werden, das die Inhalte aneinander grenzender Zellen voneinander trennt.

  Rückgängig, mithilfe dieses Icons können vorgenommene Eingaben oder Formatierungen rückgängig gemacht werden. Durch einen Klick auf den Pfeil erscheint eine Liste mit allen zuletzt vorgenommenen Änderungen, so können mehrere Änderungen gleichzeitig rückgängig gemacht werden.

  Wiederherstellen, mithilfe dieses Icons können rückgängig gemachte Eingaben oder Formatierungen wiederhergestellt werden. Durch einen Klick auf den Pfeil erscheint eine Liste mit allen zuletzt rückgängig gemachten Änderungen, so können mehrere Änderungen gleichzeitig wiederhergestellt werden.

 Linien ausblenden, mithilfe dieses Icons kann der Rahmen der Tabelle ausgeblendet werden. Durch nochmaliges klicken auf das Icon wird der Rahmen wieder dargestellt.




Da es sich bei der DOM-Tabelle um eine sehr komplexe Eingabekomponente handelt, gibt es in Kapitel 11.7 ab Seite 394 noch einmal eine ausführliche Dokumentation zum Arbeiten mit der Eingabekomponente DOM-Tabelle.





Zusätzliche Formatierungsmöglichkeiten sowie die Integration von Tabellen in den Textfluss bieten die so genannten "Inline-Tabellen" (ab Version 4.1). Nähere Informationen dazu befinden sich in Kapitel 11.6.10 Seite 387.



Ab Version 4.2 kann je nach Vorgaben des Vorlagenentwicklers die Funktionalität des lizenzabhängigen Moduls FirstSpirit Office für den Import von formatierten Inhalten aus Word-Dokumenten über das Icon  zur Verfügung stehen. Detaillierte Informationen dazu befinden sich in der Modul-Dokumentation "FirstSpirit Office".



## 10.13 Image Map (CMS\_INPUT\_IMAGEMAP)

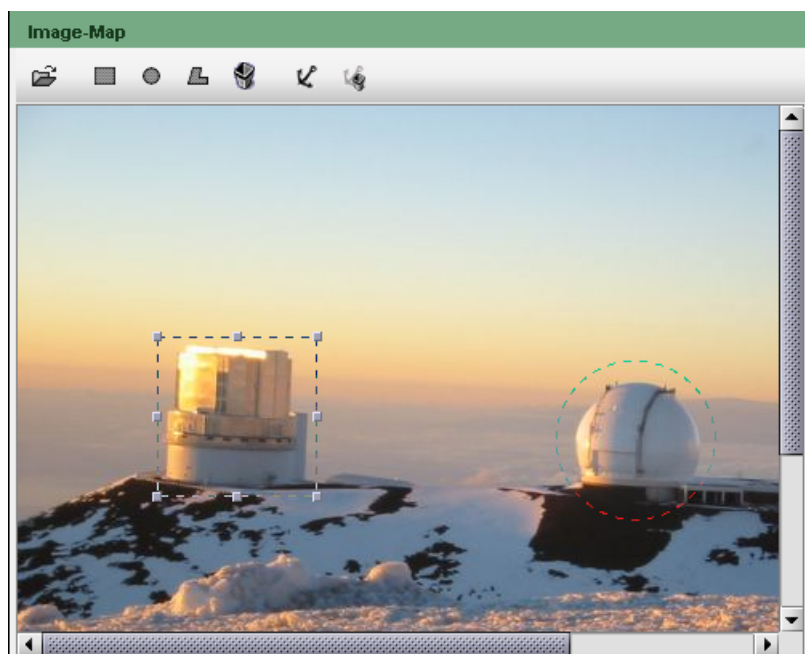



Abbildung 10-38: Eingabekomponente – Image-Map

Mithilfe dieser Eingabekomponente können Verweise an verschiedenen Positionen eines ausgewählten Hintergrundbildes eingebunden werden. Für jeden Verweis wird zuerst ein Rahmenobjekt erzeugt und in Form und Größe an die gewünschte Position des Hintergrundbildes angepasst. Anschließend kann auf dem Rahmenobjekt der Verweis eingebunden werden.

Falls der Projektentwickler für die Eingabekomponente einen Vorgabewert definiert hat, befindet sich in der rechten oberen Ecke das Icon  "Vorgabewert übernehmen". (Näheres dazu siehe Kapitel 11.10 ab Seite 425.)


 Hintergrundbild auswählen, durch einen Klick auf dieses Icon öffnet sich ein Fenster, in dem die Medien-Verwaltung des lokalen Projekts und/oder eines Remote-Projekts (ab FirstSpirit Version 4.2 auch mehrerer Remote-Projekte) in seiner Baumstruktur angezeigt wird.







Abbildung 10-39: Hintergrundbild auswählen



Ab FirstSpirit-Version 4.1 steht im Look & Feel "LightGray" über diese Funktion eine Suchmöglichkeit für Objekte zur Verfügung (siehe Kapitel 11.8 ab Seite 398). Im Look & Feel "Classic" funktioniert die Funktion wie nachfolgend beschrieben.

Das gewünschte Hintergrundbild kann aus der Baumstruktur ausgewählt werden. Wird ein Medium angeklickt, erscheint auf der rechten Seite eine Bildvorschau, um die Bildauswahl für den Benutzer zu erleichtern. Im Feld **Auflösung** muss außerdem noch festgelegt werden, welche der vorhandenen Auflösungen für das Hintergrundbild verwendet werden soll.

■ Rechteck erzeugen, durch einen Klick auf dieses Icon wird ein Rahmenobjekt in Form eines Rechtecks auf dem Hintergrundbild erzeugt. Die Größe und Position des Rechtecks muss anschließend noch manuell angepasst werden.

● Kreis erzeugen, durch einen Klick auf dieses Icon wird ein Rahmenobjekt in Form eines Kreises auf dem Hintergrundbild erzeugt. Die Größe und Position des Kreises muss anschließend noch manuell angepasst werden.


⌘ Vieleck erzeugen, durch einen Klick auf dieses Icon kann ein Rahmenobjekt in Form eines Vielecks erzeugt werden. Jeder Die einzelnen Punkte des Vielecks können anschließend durch Klicken mit der Maus auf dem Hintergrundbild festgelegt werden.


🗑️ Objekt löschen, durch einen Klick auf dieses Icon wird das ausgewählte Rahmenobjekt gelöscht.





Vor dem Löschen wird nicht überprüft, ob bereits ein Verweis auf dem Rahmenobjekt eingebunden ist.

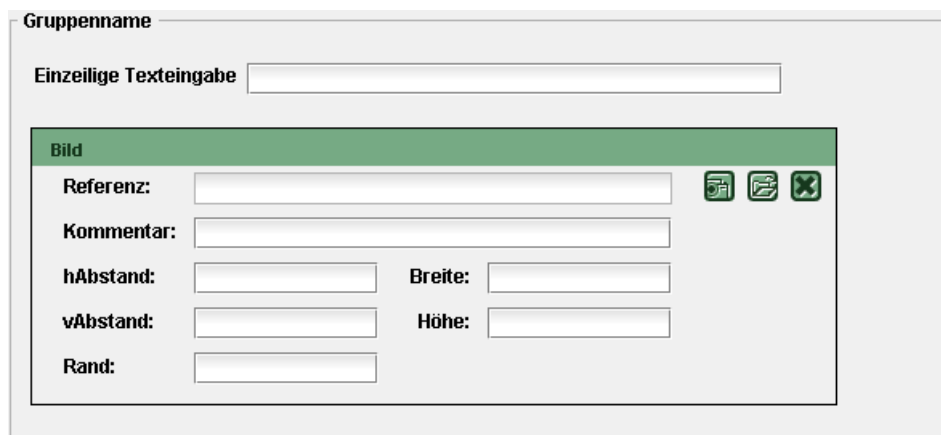
 Verweis einfügen/bearbeiten, ist für das ausgewählte Rahmenobjekt noch kein Verweis vorhanden, dann wird durch einen Klick auf dieses Icon ein neuer Verweis eingefügt. Das Vorgehen bei der Einstellung eines Verweises erfolgt analog zu der Beschreibung der Eingabekomponente "Verweiseingabe" (Siehe Kapitel 10.23 ab Seite 325). Ist bereits ein Verweis vorhanden, dann öffnet sich das Eingabefenster der verwendeten Verweisart.

 Verweis löschen, durch einen Klick auf dieses Icon wird der eingebundene Verweis von dem ausgewählten Rahmenobjekt gelöscht.

## 10.14 Komponentengruppierung (CMS\_GROUP)

Diese Komponente ist ein Sonderfall, da sie nicht der Aufnahme von redaktionellen Inhalten dient, sondern der graphischen Gruppierung weiterer Eingabekomponenten. Die gewünschten Eingabekomponenten können zu einer Gruppe zusammengefasst werden.

### 10.14.1 Darstellung einer Gruppierung mit Rahmen



The screenshot displays the configuration interface for a CMS\_GROUP component. At the top, there is a label 'Gruppenname' followed by a text input field. Below this is a label 'Einzeilige Texteingabe' with another text input field. The main section is titled 'Bild' and contains several sub-fields: 'Referenz:' with a text input and three icons (add, edit, delete); 'Kommentar:' with a text input; 'hAbstand:' and 'vAbstand:' each with a text input; 'Rand:' with a text input; 'Breite:' and 'Höhe:' each with a text input.

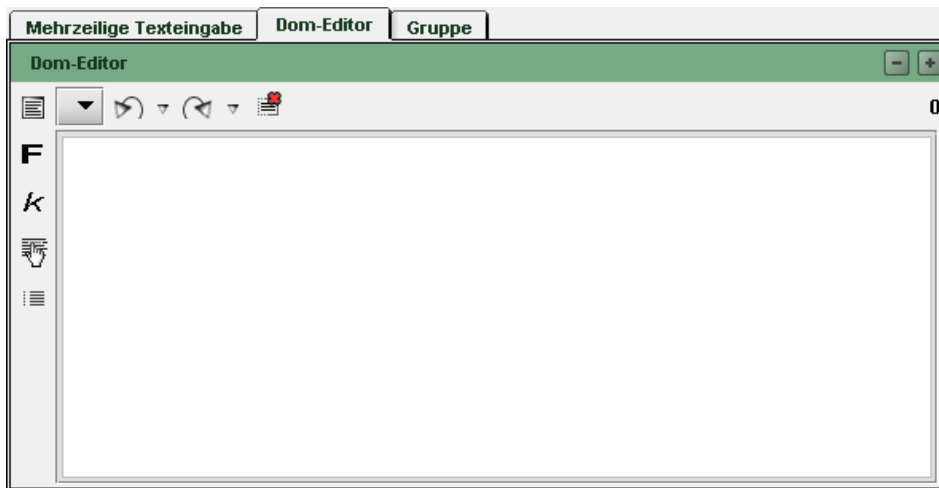
**Abbildung 10-40: Eingabekomponente Gruppierung (Darstellung Rahmen)**

Bei der Darstellung mit Rahmen werden alle zugehörigen Eingabekomponenten durch einen gemeinsamen Rahmen gekennzeichnet. Jede Gruppe verfügt hierbei über einen gemeinsamen Gruppennamen.



In Abbildung 10-40 wurden die Eingabekomponenten Einzeilige Texteingabe (siehe Kapitel 10.20 ab Seite 324) und Bildauswahl (siehe Kapitel 10.2 ab Seite 279) zu einer Gruppe zusammengefasst.

#### 10.14.2 Darstellung einer Gruppierung mit Registern



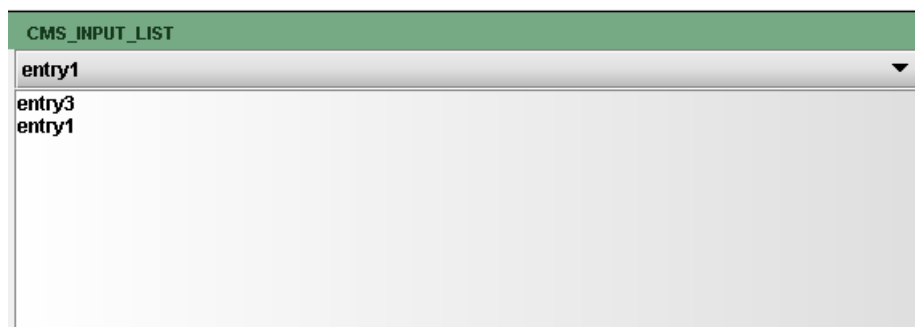
**Abbildung 10-41: Eingabekomponente Gruppierung (Darstellung Register)**

Bei der Darstellung in Registern werden die zugehörigen Eingabekomponenten in verschiedenen Registern dargestellt.

In Abbildung 10-41 wurde im ersten Register die Eingabekomponente Mehrzeilige Texteingabe (siehe Kapitel 10.21 ab Seite 324) und im zweiten Register die Komponente DOM-Editor (siehe Kapitel 10.11 ab Seite 308) verwendet. Im dritten Register wurde erneut eine Gruppe von Eingabekomponenten zusammengefasst.




## 10.15 Liste (CMS\_INPUT\_LIST)



**Abbildung 10-42: Eingabekomponente – Liste**

Die Eingabekomponente Liste bietet dem Benutzer eine Auswahlmöglichkeit von Eingaben, die durch den Projektentwickler in der Vorlagen-Verwaltung festgelegt wird. Die Auswahl der Eingabe erfolgt durch einen Klick auf das Pfeilsymbol hinter der Eingabezeile. Es öffnet sich dann die Auswahlliste, in der die gewünschte Eingabe ausgewählt werden kann. Bei der Liste ist es möglich, mehr (oder weniger) als eine Auswahl gleichzeitig zu treffen.

Falls der Projektentwickler für die Eingabekomponente einen Vorgabewert definiert hat, befindet sich in der rechten oberen Ecke das Icon  "Vorgabewert übernehmen". (Näheres dazu siehe Kapitel 11.10 ab Seite 425.)

## 10.16 Nummer (CMS\_INPUT\_NUMBER)

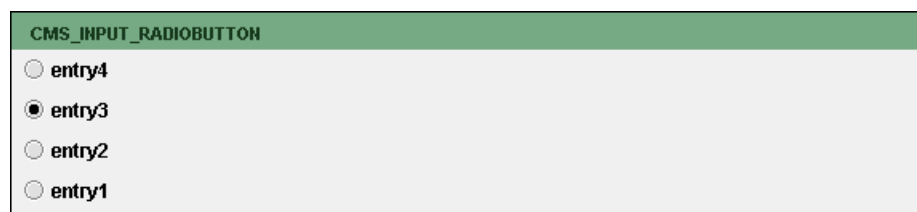


**Abbildung 10-43: Eingabekomponente – Nummer**

Diese Eingabekomponente ist zur Eingabe von Zahlenwerten vorgesehen. Der Wertebereich und die Art der einpflegbaren Zahlen (Ganzzahl, Dezimalzahl, ...) werden ebenso wie das Anzeigeformat für die Zahlen durch den Projektentwickler in der Vorlagen-Verwaltung festgelegt.




## 10.17 Radiobuttons (CMS\_INPUT\_RADIOBUTTON)



**Abbildung 10-44: Eingabekomponente – Radio Buttons**

Radio Buttons bieten dem Benutzer eine Auswahlmöglichkeit von Eingaben, die durch den Projektentwickler in der Vorlagen-Verwaltung festgelegt wird. Es ist hierbei immer genau eine Auswahl möglich.

Falls der Projektentwickler für die Eingabekomponente einen Vorgabewert definiert hat, befindet sich in der rechten oberen Ecke das Icon  "Vorgabewert übernehmen". (Näheres dazu siehe Kapitel 11.10 ab Seite 425.)

## 10.18 Rechtedefinition (CMS\_INPUT\_PERMISSION)

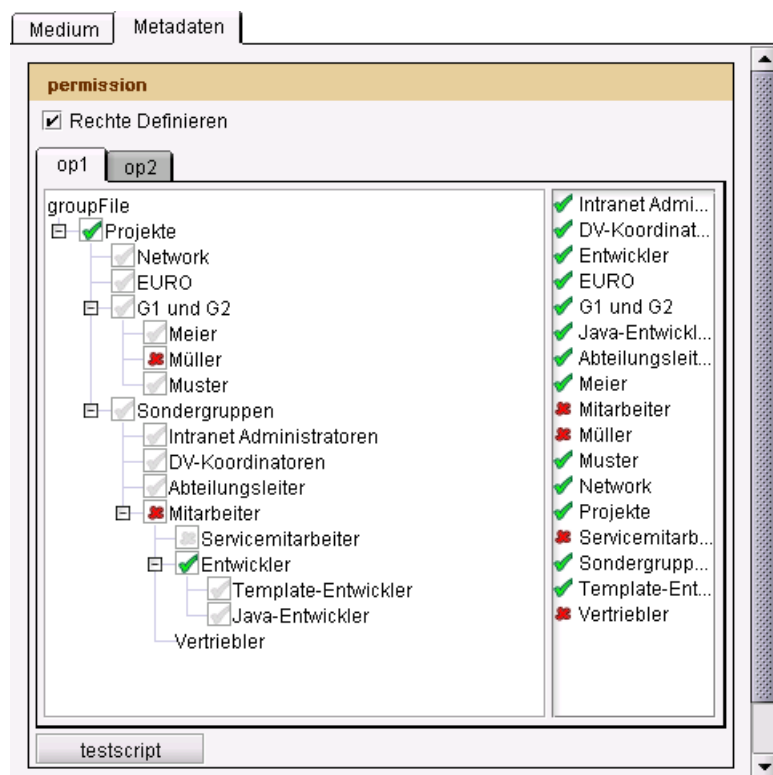


Abbildung 10-45: Eingabekomponente – Rechtedefinition

Mithilfe dieser Eingabekomponente können Benutzerrechte auf der Basis einer hierarchischen Gruppendifinition vergeben werden. In der Regel wird diese Eingabekomponente im Rahmen der Metadaten-Definition verwendet.



*Da es sich bei Rechtedefinition um eine sehr komplexe Eingabekomponente handelt, gibt es in Kapitel 13.3.2 ab Seite 514 noch einmal eine ausführliche Dokumentation zum Arbeiten mit der Eingabekomponente Benutzerrechte.*



## 10.19 Seitenreferenz (CMS\_INPUT\_PAGEREF)

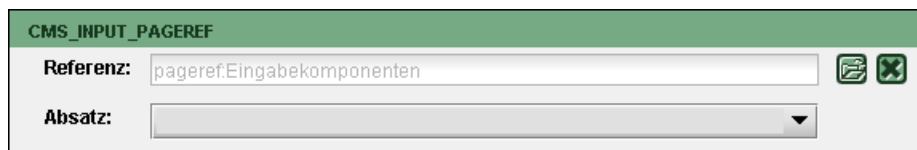




Abbildung 10-46: Eingabekomponente – Seitenreferenz

Mithilfe dieser Eingabekomponente werden auf einer Seite oder einem Absatz in der Inhalte-Verwaltung Verweise auf Seiten der Struktur-Verwaltung eingebunden.

Falls der Projektentwickler für die Eingabekomponente einen Vorgabewert definiert hat, befindet sich in der rechten oberen Ecke das Icon  "Vorgabewert übernehmen". (Näheres dazu siehe Kapitel 11.8 ab Seite 398.)

**Referenz:** Um eine Seite aus der Struktur-Verwaltung auszuwählen, klickt man auf das Icon Auswählen . Es öffnet sich ein Fenster, in dem die Struktur-Verwaltung in seiner Baumstruktur angezeigt wird.

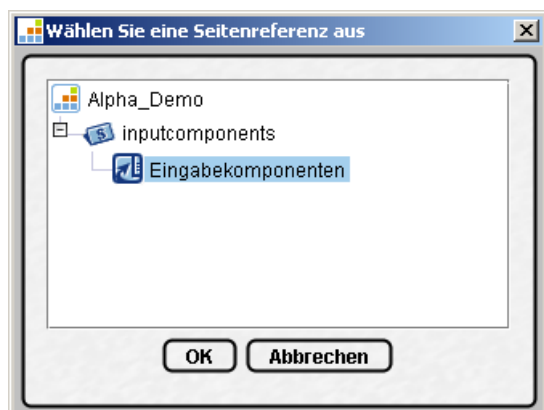


Abbildung 10-47: Seitenreferenz auswählen




Ab FirstSpirit-Version 4.1 steht im Look & Feel "LightGray" über diese Funktion eine Suchmöglichkeit für Objekte zur Verfügung (siehe Kapitel 11.8 ab Seite 398). Im Look & Feel "Classic" funktioniert die Funktion wie nachfolgend beschrieben.

Die gewünschte Seite kann aus der Baumstruktur ausgewählt werden.





*Ab FirstSpirit Version 4.2 können hier auch die Struktur-Verwaltungen eines oder mehrerer Remote-Projekte angezeigt und die gewünschte Seite aus diesen ausgewählt werden.*

Durch einen Klick auf das Icon  wird das ausgewählte Medium aus der Eingabekomponente entfernt.

**Absatz:** Bei Seiten mit mehreren Absätzen kann man hier auswählen, auf welchen dieser Absätze verwiesen werden soll.



*Anders als bei der Eingabe eines Verweises in Texteingabekomponenten, muss man hier nicht den Text angeben, der auf der Website hervorgehoben werden soll. Dies ist bereits in der Vorlage geschehen.*

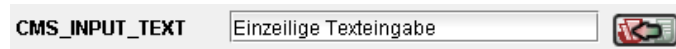


*Eine Variation dieses Eingabefelds verfügt außerdem über eine weitere Zeile "Kommentar". Der Text, der hier eingegeben werden kann, erscheint später auf der dargestellten Seite, wenn man den Mauszeiger über den Verweis bewegt.*






## 10.20 Einzeilige Texteingabe (CMS\_INPUT\_TEXT)



**Abbildung 10-48: Eingabekomponente - Einzeilige Texteingabe**

Für einzeilige Texteingaben, z. B. Überschriften, ist diese Eingabekomponente vorgesehen. Formatierungen (fett, kursiv etc.) sind hier nicht wählbar, sie werden einheitlich über die Vorlagenentwicklung festgelegt.


Falls der Projektentwickler für die Eingabekomponente einen Vorgabewert definiert hat, befindet sich rechts neben der Komponente das Icon  "Vorgabewert übernehmen". (Näheres dazu siehe Kapitel 11.10 ab Seite 425.)

## 10.21 Mehrzeilige Texteingabe (CMS\_INPUT\_TEXTAREA)



**Abbildung 10-49: Eingabekomponente - Mehrzeilige Texteingabe**

Für größere Texteingaben, die nicht formatiert werden sollen, ist diese Eingabekomponente konzipiert worden.

Falls der Projektentwickler für die Eingabekomponente einen Vorgabewert definiert hat, befindet sich in der rechten oberen Ecke das Icon  "Vorgabewert übernehmen". (Näheres dazu siehe Kapitel 11.8 ab Seite 398.)



## 10.22 Umschalter (CMS\_INPUT\_TOGGLE)

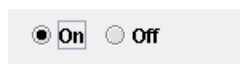



Abbildung 10-50: Eingabekomponente – Umschalter

Mithilfe dieser Eingabekomponente kann zwischen zwei vorgegebenen Werten (z. B. an/aus, rechts/links) umgeschaltet werden.

Falls der Projektentwickler für die Eingabekomponente einen Vorgabewert definiert hat, befindet sich rechts neben der Komponente das Icon  "Vorgabewert übernehmen". (Näheres dazu siehe Kapitel 11.10 ab Seite 425.)

## 10.23 Verweiseingabe (CMS\_INPUT\_LINK)

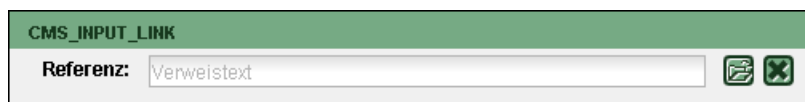


Abbildung 10-51: Eingabekomponente – Verweiseingabe



**Referenz:** Um einen Verweis einbinden zu können, klickt man auf das Icon . Es öffnet sich ein Fenster, in dem die Verweisart ausgewählt werden muss.



Abbildung 10-52: Auswahl der Verweisart

Nach Auswahl der Verweisart wird ein Eingabefenster eingeblendet, dessen Inhalt von der Verweisart abhängig ist.

Falls der Projektentwickler für die Eingabekomponente einen Vorgabewert definiert hat, befindet sich in der rechten oberen Ecke das Icon  "Vorgabewert übernehmen". (Näheres dazu siehe Kapitel 11.10 ab Seite 425.)





Der Projektentwickler hat über die Vorlagen-Verwaltung die Möglichkeit, die einzelnen Felder bereits vorab mit Inhalt zu belegen. Diese Vorgaben können aber durch eine neue Eingabe überschrieben werden.



Welche der jeweiligen Eingabefelder für den Verweis verwendet werden, wird vom Projektentwickler bestimmt. So kann es vorkommen, dass einzelne Eingaben keinen Effekt hervorrufen oder dass es bei fehlenden Eingaben zu Fehlern in der Darstellung kommt.

### 10.23.1 Interner Verweis

The screenshot shows a dialog box titled 'Eigenschaften' with a tab labeled 'Interner Link'. The dialog contains several input fields and dropdown menus:

- Ziel:** A text box containing 'pageref.Seitengruppe' followed by an anchor symbol and the label 'Absatz' with a dropdown arrow.
- Link-Text:** A text box containing 'Verweistext'.
- Kommentar:** An empty text box.
- Verweisvorlage:** A dropdown menu showing 'standardLink'.
- Bild:** An empty text box followed by an anchor symbol.
- Frame:** An empty text box.
- Sprache:** A dropdown menu.


At the bottom of the dialog are two buttons: 'OK' and 'Abbrechen'.

Abbildung 10-53: Interner Verweis



Ab FirstSpirit Version 4.2 können interne Verweise auch auf der Basis "Generischer Link-Editoren" erstellt werden. Benutzerführung und Layout weichen dann von dieser Darstellung ab (siehe auch Kapitel 10.23.5 Seite 337).

Bei dieser Verweisart handelt es sich um einen Verweis zu einer anderen Seite des gleichen FirstSpirit Projektes.

**Ziel:** Über das Ankersymbol  kann eine Seitenreferenz aus der Struktur-Verwaltung ausgewählt werden, auf die verwiesen werden soll.



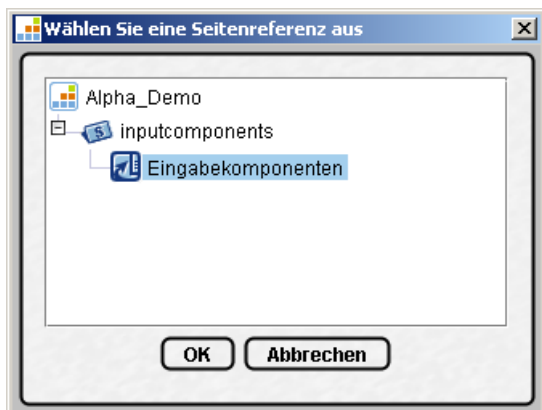


Abbildung 10-54: Seitenreferenz auswählen



Ab FirstSpirit-Version 4.1 steht im Look & Feel "LightGray" über diese Funktion eine Suchmöglichkeit für Objekte zur Verfügung (siehe Kapitel 11.8 ab Seite 398). Im Look & Feel "Classic" funktioniert die Funktion wie nachfolgend beschrieben.


Der Verweis kann auch manuell eingegeben werden. Bei der manuellen Eingabe ist zu beachten, dass die Verweissyntax korrekt ist (`pageref:Referenzname`), da ansonsten ein kaputter Verweis entstehen wird.

**Absatz:** Nach Auswahl eines Ziels ist es möglich, mithilfe einer Auswahlliste einen Absatz der Zielseite auszuwählen, um den Link weiter zu präzisieren.

**Link-Text:** In diesem Feld kann der Verweistext angegeben werden, der auf der Webseite angezeigt werden soll.

**Kommentar:** Hier kann ein Hinweis für den Besucher der Webseite angegeben werden, wenn er mit der Maus über den Verweis fährt (Mouse-Over-Effekt).

**Verweisvorlage:** In diesem Feld kann ausgewählt werden, welche Verweisvorlage für die Erstellung des Verweises verwendet werden soll.

**Bild:** Über das Ankersymbol  kann ein Medium aus der Medien-Verwaltung ausgewählt werden, auf das verwiesen werden soll.



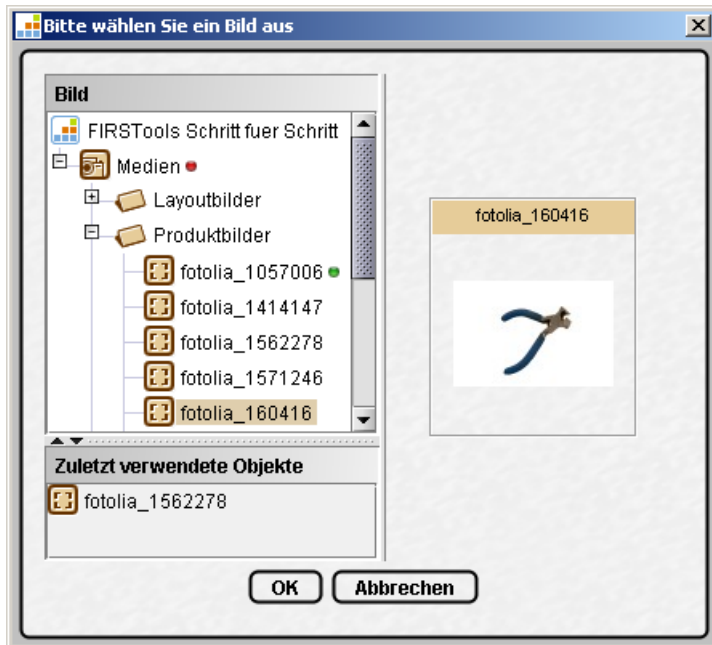


Abbildung 10-55: Medium auswählen



Ab FirstSpirit-Version 4.1 steht im Look & Feel "LightGray" über diese Funktion eine Suchmöglichkeit für Objekte zur Verfügung (siehe Kapitel 11.8 ab Seite 398). Im Look & Feel "Classic" funktioniert die Funktion wie nachfolgend beschrieben.

**Frame:** In diesem Eingabefeld ist es möglich, ein Zielframe bzw. ein Zielfenster für den Verweis anzugeben. Falls der Projektentwickler dieses Feld auswertet, wird er es normalerweise mit einer Liste vorbelegen, so dass ein Ziel ausgewählt werden kann.

**Sprache:** In diesem Feld kann ausgewählt werden, auf welche Projektsprache der ausgewählten Seite bzw. des ausgewählten Mediums verwiesen werden soll. Wird hier keine Angabe gemacht, dann wird die aktuell bearbeitete Sprache beibehalten. Ist der Inhalt in dieser Sprache nicht verfügbar, wird automatisch versucht, auf die Mastersprache des Projekts zu verweisen.



## 10.23.2 Externer Verweis



Abbildung 10-56: Externer Verweis



Ab FirstSpirit Version 4.2 können externe Verweise auch auf der Basis "Generischer Link-Editoren" erstellt werden. Benutzerführung und Layout weichen dann von dieser Darstellung ab (siehe auch Kapitel 10.23.5 Seite 337).


Bei dieser Verweisart handelt es sich um einen Verweis zu einer Seite einer veröffentlichten Webseite. In diesem Eingabefenster können folgende Informationen eingetragen werden:

**Ziel Adresse:** In dieses Feld wird die vollständige URL der Zielseite eingetragen. (z. B. <http://www.FirstSpirit.de/de/Homepage.html>)

**Link-Text:** In diesem Feld kann der Verweistext angegeben werden, der auf der Webseite angezeigt werden soll.

**Kommentar:** Hier kann ein Hinweis für den Besucher der Webseite angegeben werden, wenn er mit der Maus über den Verweis fährt (Mouse-Over-Effekt).

**Verweissvorlage:** In diesem Feld kann ausgewählt werden, welche Verweissvorlage für die Erstellung des Verweises verwendet werden soll.

**Bild:** Über das Ankersymbol  kann ein Medium aus der Medien-Verwaltung ausgewählt werden, auf das verwiesen werden soll. (Siehe Abbildung 10-55: Medium auswählen auf Seite 328.)

**Frame:** In diesem Eingabefeld ist es möglich, ein Zielframe bzw. ein Zielfenster für



den Verweis anzugeben. Falls der Projektentwickler dieses Feld auswertet, wird er es normalerweise mit einer Liste vorbelegen, so dass ein Ziel ausgewählt werden kann.

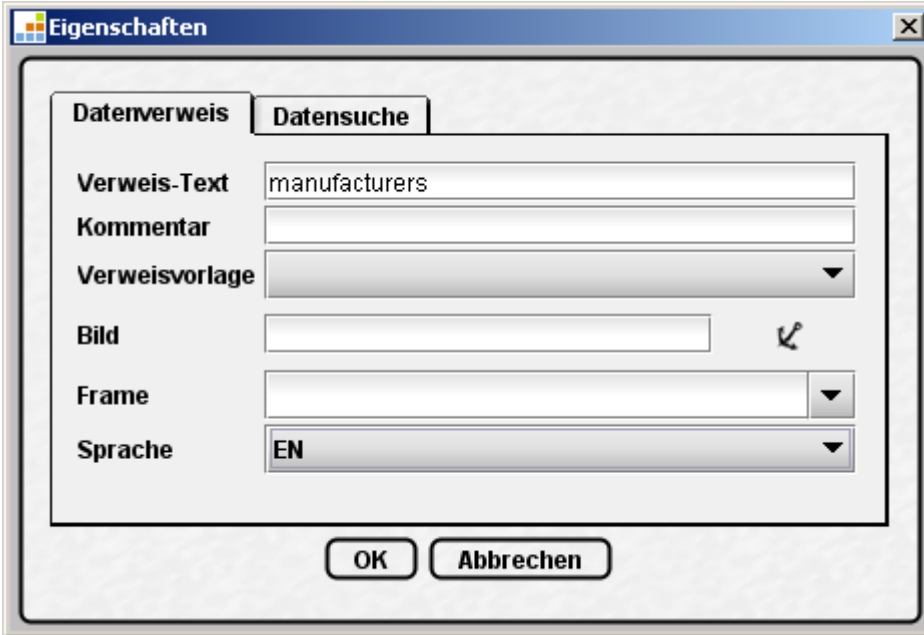
### 10.23.3 Datenbankverweis

Bei dieser Verweisart handelt es sich um einen Link zu einem Datensatz aus der Datenbank-Verwaltung des FirstSpirit Projektes.

In diesem Eingabefenster können folgende Informationen eingetragen werden:

- Register Datenverweis (siehe Kapitel 10.23.3.1 Seite 330)
- Register Datensuche (siehe Kapitel 10.23.3.2 Seite 331)

#### 10.23.3.1 Register Datenverweis



The screenshot shows a dialog box titled 'Eigenschaften' with two tabs: 'Datenverweis' and 'Datensuche'. The 'Datenverweis' tab is selected. The dialog contains the following fields and controls:

- Verweis-Text:** A text input field containing the value 'manufacturers'.
- Kommentar:** An empty text input field.
- Verweisvorlage:** A dropdown menu with a downward arrow.
- Bild:** A text input field followed by a small icon of a hand with a mouse cursor.
- Frame:** A dropdown menu with a downward arrow.
- Sprache:** A dropdown menu with the value 'EN' selected and a downward arrow.

At the bottom of the dialog, there are two buttons: 'OK' and 'Abbrechen'.

Abbildung 10-57: Verweis auf einen Datenbankeintrag (Teil 1)



Ab FirstSpirit Version 4.2 können Datenbankverweise auch auf der Basis "Generischer Link-Editoren" erstellt werden. Benutzerführung und Layout weichen dann von dieser Darstellung ab (siehe auch Kapitel 10.23.5 Seite 337).



Die Felder sind identisch zum **Internen Verweis** (siehe Kapitel 10.23.1 Seite 326).

### 10.23.3.2 Register Datensuche

Im Gegensatz zum internen oder externen Verweis handelt es sich beim Datenbankverweis nicht um einen "direkten" Verweis auf das gewünschte Objekt. Hier wird also nicht auf einen Datensatz aus der Datenquellen-Verwaltung verwiesen, sondern auf eine Darstellung dieses Datensatzes im Projekt. Das heißt, nach der Auswahl eines Datensatzes (Feld: "Datensatz") wird innerhalb der Struktur-Verwaltung ("Startpunkt der Suche") nach einem hier referenzierten Datenquellen-Absatz aus der Inhalte-Verwaltung gesucht, der genau den gewünschten Datensatz darstellt. Damit diese Suche erfolgreich verläuft, müssen die folgenden Angaben im Register "Datensuche" erfolgen:

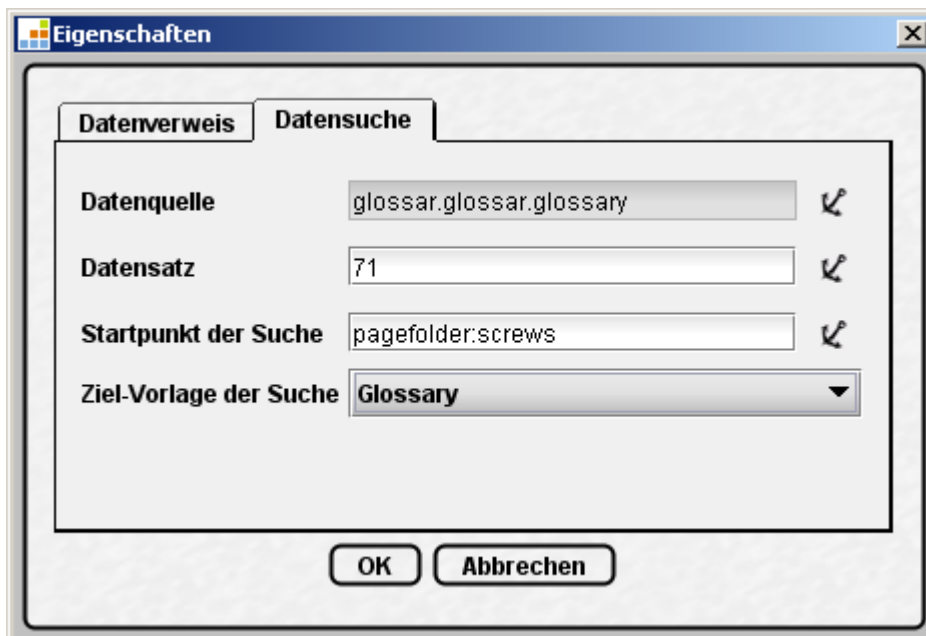




Abbildung 10-58: Register Datensuche



Ab FirstSpirit Version 4.2 können Datenbankverweise auch auf der Basis "Generischer Link-Editoren" erstellt werden. Benutzerführung und Layout weichen dann von dieser Darstellung ab (siehe auch Kapitel 10.23.5 Seite 337).

**Datenquelle:** Hier kann eine der in diesem Projekt verwendeten Datenquellen ausgewählt werden. Mit einem Klick auf das Icon  öffnet sich die Datenquellen-Verwaltung des Projekts zur Auswahl einer Datenbanktabelle (siehe Abbildung 




10-59). Die Auswahl wird anschließend in das Feld Datenquelle übernommen (siehe Abbildung 10-58).



Abbildung 10-59: Datenquellenauswahl für einen Datenverweis



Ab FirstSpirit-Version 4.2 steht über diese Funktion eine Suchmöglichkeit für Objekte zur Verfügung (siehe Kapitel 11.8 ab Seite 398). Bis FirstSpirit-Version 4.1 funktioniert die Funktion wie im Folgenden beschrieben.

**Datensatz:** Durch einen Klick auf das Icon  öffnet sich ein Fenster mit der Tabellenansicht der ausgewählten Datenquelle. Hier kann ein Datensatz für den Verweis ausgewählt werden (siehe Abbildung 10-60). Mit einem Klick auf den Button "OK" wird eine Referenz auf den Datensatz in das Feld Datensatz übernommen (siehe Abbildung 10-58).



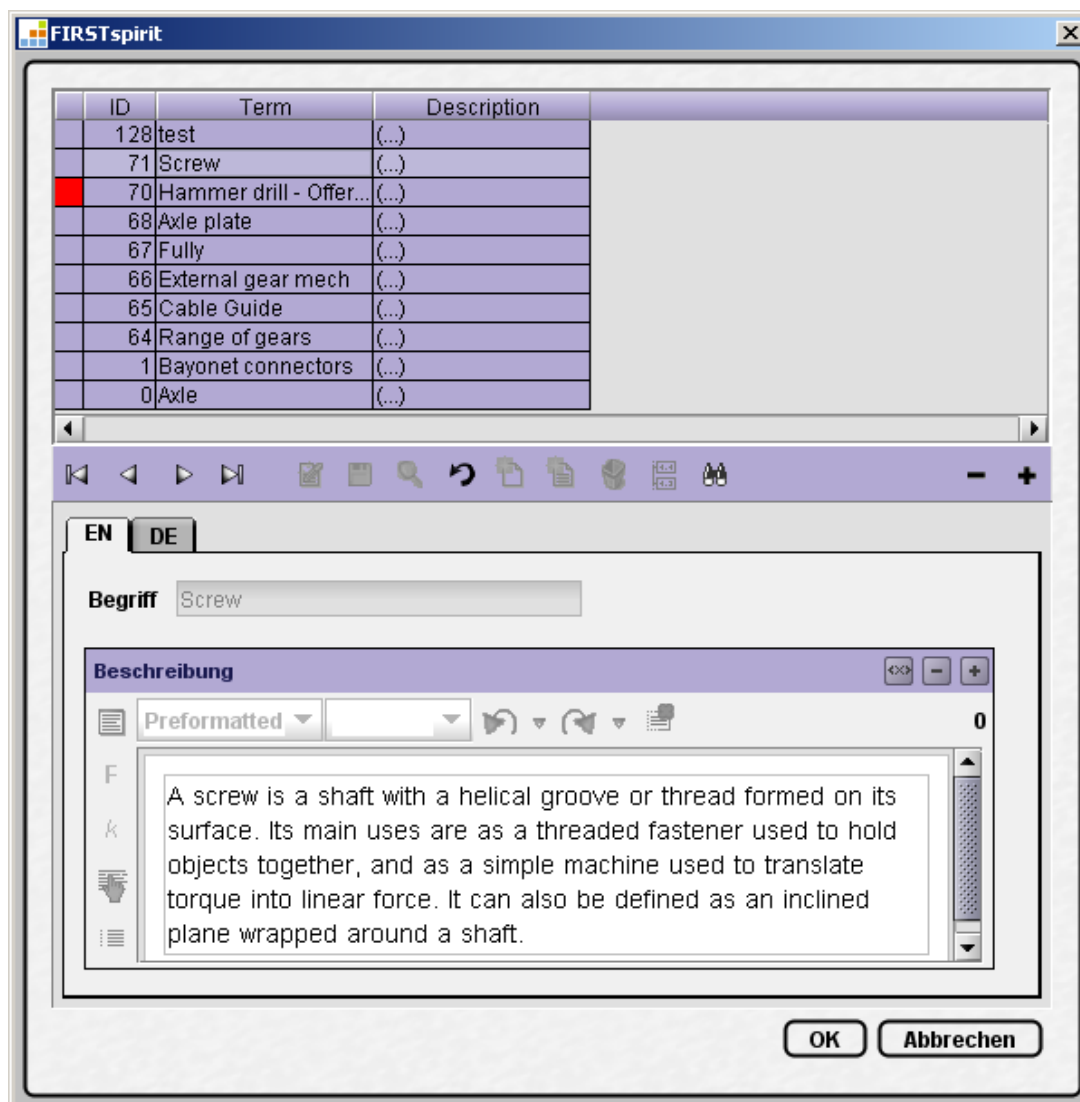



Abbildung 10-60: Datensatz auswählen

**Startpunkt der Suche:** Durch einen Klick auf das Icon  öffnet sich ein Fenster mit der Struktur-Verwaltung des Projekts. Hier kann eine Seite oder ein Ordner aus der Struktur-Verwaltung ausgewählt werden, die bzw. der als Startpunkt für die Suche nach dem angegebenen Datensatz im Projekt dienen soll (siehe Abbildung 10-61). Mit einem Klick auf den Button "OK" wird die Referenz in das Feld "Startpunkt der Suche" übernommen (siehe Abbildung 10-58).



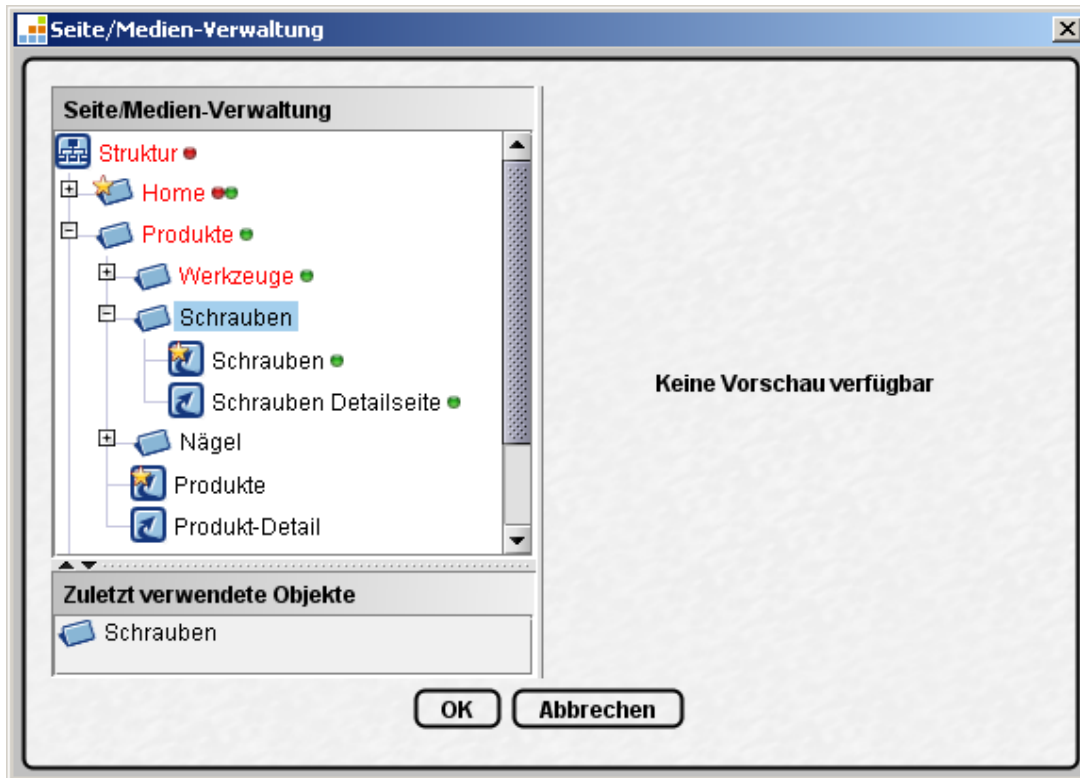


Abbildung 10-61: Struktur-Verwaltung zur Auswahl des Startpunkts für die Suche



Ab FirstSpirit-Version 4.1 steht im Look & Feel "LightGray" über diese Funktion eine Suchmöglichkeit für Objekte zur Verfügung (siehe Kapitel 11.8 ab Seite 398). Im Look & Feel "Classic" funktioniert die Funktion wie in diesem Kapitel beschrieben.

**Zielvorlage der Suche:** In diesem Feld kann eine Einschränkung für die Suche des Datensatzes angegeben werden. Um Suchergebnisse auszuschließen, die nicht die gewünschte Darstellung des Datensatzes enthalten, kann hier eine Tabellenvorlage ausgewählt werden. Damit ist sichergestellt, dass der referenzierte Datensatz im gewünschten Format (z. B. in einer detaillierten Darstellung) dargestellt wird.


#### 10.23.4 Verweis zu einem verwandten Projekt

FirstSpirit unterstützt den Remote-Zugriff auf andere FirstSpirit-Projekte (siehe Kapitel 11.14 Seite 458). Über den Remote-Zugriff kann innerhalb des aktuellen Projekts ein Element aus der Struktur-Verwaltung und/oder der Medien-Verwaltung eines weiteren FirstSpirit-Projekts referenziert und angezeigt werden (Verweis zu einem verwandten FirstSpirit-Projekt). Die Objekte verbleiben dabei physikalisch im



Remote-Projekt.

Der Remote-Zugriff ist nur für bestimmte, speziell konfigurierte Eingabekomponenten möglich. Bei entsprechender Konfiguration der Verweissvorlage durch den Vorlagenentwickler wird die Auswahl von Remote-Objekten für die Verweisarten "interner Verweis" (siehe Kapitel 10.23.1), "externer Verweis" (siehe Kapitel 10.23.2) und "Datenbankverweis" (siehe Kapitel 10.23.3) unterstützt.

Auswahl eines Verweisziels (Attribut "sitestoreref"): Beim Klick auf das Icon  für die Auswahl eines Verweisziels (Attribut "sitestoreref") öffnet sich in diesem Fall nicht nur die Struktur-Verwaltung bzw. die Medien-Verwaltung des aktuellen Projektes, sondern abhängig von der Konfiguration auch die Struktur-Verwaltungen bzw. Medien-Verwaltung eines anderen FirstSpirit-Projekts.

Abhängig von der Konfiguration der Eingabekomponente wird:

- nur die lokale Struktur-Verwaltung des Projekts angezeigt (keine Auswahl von Seitenreferenzen auf ein verwandtes Projekt möglich).
- nur die lokale Medien-Verwaltung des Projekts angezeigt (keine Auswahl von Medienreferenzen auf ein verwandtes Projekt möglich).
- nur die Struktur-Verwaltung des Remote-Projekts angezeigt (ausschließliche Auswahl von Seitenreferenzen auf ein verwandtes Projekt möglich).
- nur die Medien-Verwaltung des Remote-Projekts angezeigt (ausschließliche Auswahl von Medienreferenzen auf ein verwandtes Projekt möglich).
- beide Struktur-Verwaltungen (remote und lokal) angezeigt (siehe Abbildung 10-62). In diesem Fall können Seitenreferenzen aus zwei unterschiedlichen Struktur-Verwaltungen referenziert werden. Die Umschaltung erfolgt jeweils mit einem Klick auf die Registerkarte des jeweiligen Projekts.
- beide Medien-Verwaltungen (remote und lokal) angezeigt (siehe Abbildung 10-62). In diesem Fall können Medienreferenzen aus zwei unterschiedlichen Medien-Verwaltungen referenziert werden. Die Umschaltung erfolgt jeweils mit einem Klick auf die Registerkarte des jeweiligen Projekts.

Über die Konfiguration der Verweissvorlage sind alle möglichen Kombinationen dieser Darstellung möglich.

Abbildung 10-62 zeigt die Möglichkeiten für die Auswahl von Remote-Objekten



(Beispiel "interner Verweis") als Ziel eines Verweises (Attribut "sitestorereref"). Die innerhalb der Verweissvorlage konfigurierten Remote-Projekte werden im nachfolgenden Auswahldialog in getrennten Registern angezeigt. Die Register im oberen Bereich zeigen sowohl die Struktur-Verwaltung bzw. die Medien-Verwaltung des aktuellen Projekts an ("FIRSTTools\_Internet (lokal)") als auch die Struktur-Verwaltung bzw. Medien-Verwaltung des Remote-Projekts "FIRSTTools".



Abbildung 10-62: Auswahl einer Grafik aus dem Remote-Projekt



Für den Remote-Zugriff auf FirstSpirit-Projekte, müssen die entsprechenden Remote-Projekte vom Typ "Verwandte Projekte" zuvor vom Projektadministrator konfiguriert werden.



Sofern das Medium bzw. die Inhalte über die Medien-Verwaltung bzw. Struktur-Verwaltung des Remote-Projekts ausgewählt wurde, existieren diese im Zielprojekt nur über diese Referenz, d.h. sie sind nicht in der Medien-Verwaltung bzw. Struktur-Verwaltung des Zielprojekts zu finden.





Ab FirstSpirit-Version 4.1 steht im Look & Feel "LightGray" über diese Funktion eine Suchmöglichkeit für Objekte zur Verfügung (siehe Kapitel 11.8 ab Seite 398). Im Look & Feel "Classic" funktioniert die Funktion wie in diesem Kapitel beschrieben.

Sonderfall "Remote Media": Neben der Auswahlmöglichkeit eines Verweisziels (Attribut "sitoreref") gibt es noch die Möglichkeit zur Auswahl eines Medienobjekts (Attribut "mediaref"), das z. B. statt eines Textes verlinkt wird (vgl. Feld "Verweistext" in Abbildung 10-53).

Auch dieses Medienobjekt kann aus der Medien-Verwaltung des Remote-Projekts ausgewählt werden, wenn ein Projekt vom Remote-Typ "Remote Media" zur Verfügung steht und die Eingabekomponente für die Auswahl von Remote-Medien konfiguriert wurde. Abhängig von der Konfiguration der Eingabekomponente wird:

- nur die lokale Medien-Verwaltung des Projekts angezeigt (keine Auswahl von Remote-Medien möglich).
- nur die Medien-Verwaltung des Remote-Projekts angezeigt (ausschließliche Auswahl von Remote-Medien möglich).
- beide Medien-Verwaltungen (remote und lokal) angezeigt (siehe Abbildung 10-62). In diesem Fall können Medien aus zwei unterschiedlichen Medien-Verwaltungen referenziert werden. Die Umschaltung erfolgt jeweils mit einem Klick auf die Registerkarte des jeweiligen Projekts.



Die Funktionalität "Remote Media" ist ein lizenzabhängiges Zusatzmodul.

#### 10.23.5 Generische Link-Editoren (ab V4.2)

Ab FirstSpirit Version 4.2 können Vorlagenentwickler Eingabekomponenten zur Verweiseingabe durch die Einführung so genannter "Generischer Link-Editoren" analog zu Eingabekomponenten für Seiten- und Absatzvorlagen erstellen. Damit kann für die Verweiseingabe auf alle FirstSpirit-Standard-Eingabekomponenten, die in diesem Kapitel 10 beschrieben werden, zurückgegriffen werden. Das Layout der Verweis-Eingabekomponente ist damit stark abhängig von den verwendeten Eingabekomponenten, z. B. CMS\_INPUT\_TEXT für Verweistexte und Kommentare,



CMS\_INPUT\_PICTURE oder FS\_REFERENCE für Verweisbilder und CMS\_INPUT\_PAGEREF oder FS\_REFERENCE für interne Verweise.

Die folgende Abbildung zeigt eine Gegenüberstellung der "statischen" Link-Editoren (Kapitel 10.23.1 Seite 326 bis Kapitel 10.23.4 Seite 334) und einer entsprechenden Abbildung über generische Editoren:

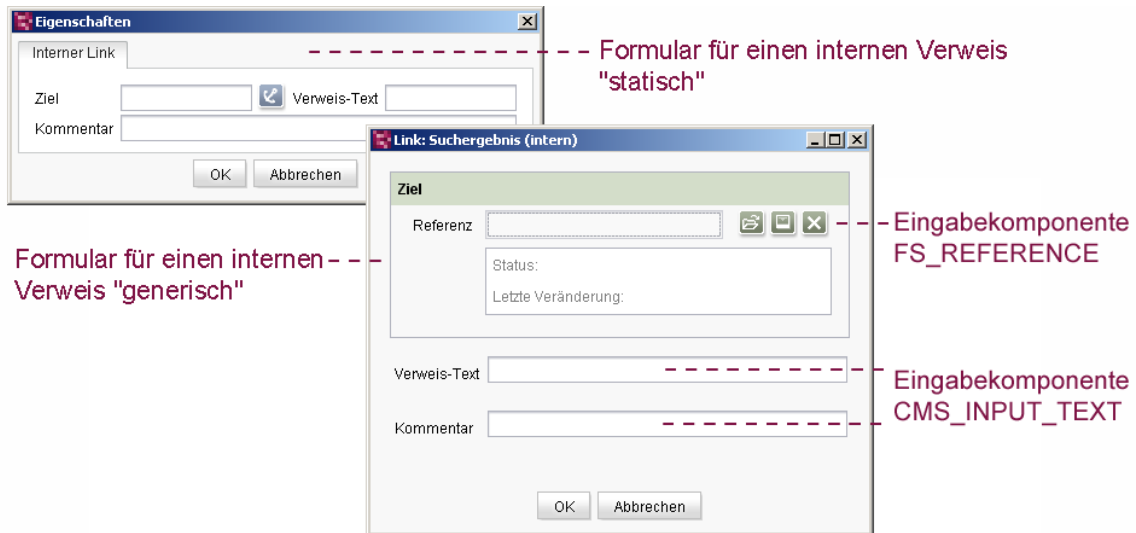
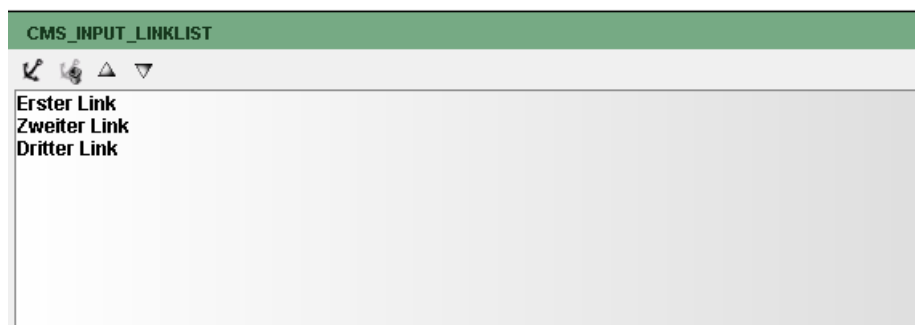


Abbildung 10-63: Eingabemaske eines internen Verweises "statisch" und "generisch"





## 10.24 Verweisliste (CMS\_INPUT\_LINKLIST)





**Abbildung 10-64: Eingabekomponente – Verweisliste**


Bei der Verweisliste handelt es sich um eine Eingabekomponente, mit der eine Liste von Verweisen erstellt werden kann. Zur Verwaltung dieser Liste werden vier Buttons benötigt:

Falls der Projektentwickler für die Eingabekomponente einen Vorgabewert definiert hat, befindet sich in der rechten oberen Ecke das Icon  "Vorgabewert übernehmen". (Näheres dazu siehe Kapitel 11.10 ab Seite 425.)

 Verweis hinzufügen, durch einen Klick auf dieses Icon wird ein neuer Verweis eingefügt. Das Vorgehen bei der Einstellung eines Verweises erfolgt analog zu der Beschreibung der Eingabekomponente "Verweiseingabe". (Siehe Kapitel 10.23 ab Seite 325)

 Verweis löschen, durch einen Klick auf dieses Icon wird der markierte Verweis aus der Verweisliste gelöscht.

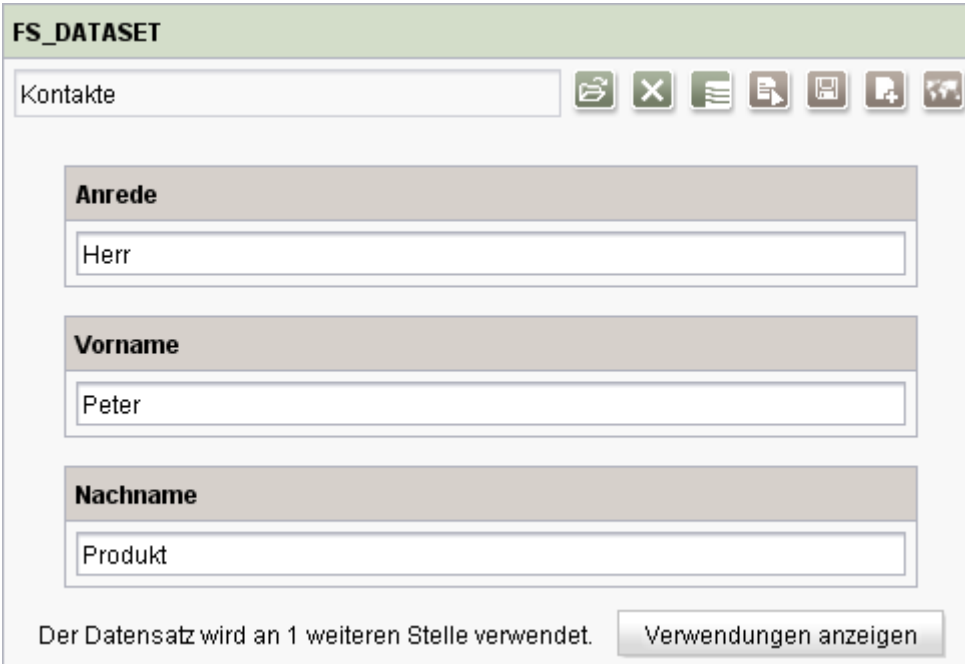
 Verweis nach oben verschieben, durch einen Klick auf dieses Icon wird der markierte Verweis in der Liste um eine Position nach oben verschoben werden.

 Verweis nach unten verschieben, durch einen Klick auf dieses Icon wird der markierte Verweis in der Liste um eine Position nach unten verschoben werden.





## 10.25 Datensatzauswahl (FS\_DATASET) (ab V4.2)



**FS\_DATASET**

Kontakte

**Anrede**  
Herr

**Vorname**  
Peter

**Nachname**  
Produkt

Der Datensatz wird an 1 weiteren Stelle verwendet.

Abbildung 10-65: Eingabekomponente – Datensatzauswahl




*Diese Eingabekomponente hat in Version 4.2 den Status "In Entwicklung" und wird offiziell erst in einer späteren Version freigegeben. Weitere Informationen zu diesem Status siehe "FirstSpirit Release Notes Version 4.2".*

Über die Eingabekomponente FS\_DATASET wird, analog zur Eingabekomponente CMS\_INPUT\_OBJECTCHOOSER, ein Datensatz aus der Datenquellen-Verwaltung referenziert. Dabei muss die Auswahl allerdings nicht auf eine definierte Zieltabelle eingeschränkt sein. Stattdessen kann die gewünschte Tabelle je nach Konfiguration über einen Auswahldialog gewählt werden. Dabei werden gleichzeitig die Zieltabelle und der gewünschte Datensatz ausgewählt.

Falls der Projektentwickler für die Eingabekomponente einen Vorgabewert definiert hat, befindet sich in der rechten oberen Ecke das Icon "Vorgabewert übernehmen". (Näheres dazu siehe Kapitel 11.10 ab Seite 425.)

Die Eingabekomponente bietet alle Bearbeitungsmöglichkeiten, die auch für die Eingabekomponenten CMS\_INPUT\_OBJECTCHOOSER möglich sind (siehe Kapitel 10.7 Seite 297). Allerdings ist das Löschen des Datensatzes aus der Datenquelle



über das Icon  bei Verwendung in der Inhalte-Verwaltung nicht möglich. Bei Verwendung in der Datenquelle-Verwaltung ist das Löschen über dieses Icon (anders als in CMS\_INPUT\_OBJECTCHOOSER) in FS\_DATASET standardmäßig erlaubt.



## 10.26 Liste neu (FS\_LIST) (ab V4.2)

**Inhalt**

**Absatzübersicht**

Einleit[Fügen Sie Inhalte hinzu] ankenden Wetterverhältnissen sind die Dünnschichtmodule ...  
 Zertifizierung[Überschrift] Zertifizierung [Text] Unsere Dünnschichtmodule haben alle für die...  
 Vorteile für Kunden[Überschrift] Vorteile für die Kunden [Text] Die Zertifizierung garantiert ho...  
 Link[Text] Erfahren Sie mehr über unsere neuen Dünnschichtmodule: Produkte/Dünnschic...

▶ Einleitung[Text] Bei stark schwankenden Wetterverhältnissen sind die Dünns...  
 ▼ Zertifizierung[Überschrift] Zertifizierung [Text] Unsere Dünnschichtmodule hab...

Absatzvorlage

Text

**Überschrift**

Zertifizierung

**Text**

Standard **F** *k* [LINK](#) 396

Unsere Dünnschichtmodule haben alle für die Zertifizierung erforde  
 bestanden. Dabei wurden die Module mehrere Monate lang umfang  
 unterzogen: darunter beschleunigte Lebensdauertestreihen wie Wä  
 Kältebeständigkeit, Wärmezyklen, Feuchtigkeits- und UV-Beständigl  
Belastungsprüfungen. Alle Tests konnten erfolgreich abgeschlosse

▶ Vorteile für Kunden[Überschrift] Vorteile für die Kunden [Text] Die Zertifizierung...  
 ▶ Link[Text] Erfahren Sie mehr über unsere neuen Dünnschichtmodule: Produk...




Abbildung 10-66: Eingabekomponente – Liste neu




*Diese Eingabekomponente hat in Version 4.2 den Status "In Entwicklung" und wird offiziell erst in einer späteren Version freigegeben. Weitere Informationen zu diesem Status siehe "FirstSpirit Release Notes Version 4.2".*

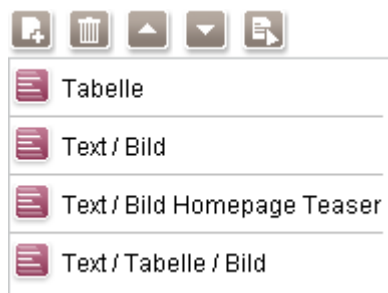


Diese Eingabekomponente ermöglicht eine Auswahl und Darstellung mehrerer Absätze als Liste. Sie kann damit die Eingabekomponente CMS\_INPUT\_CONTENTAREALIST ersetzen, kommt aber vollständig ohne Pop-up-Dialoge aus.

Alle Inhalte der Listeneinträge in FS\_LIST sind direkt sichtbar und editierbar. Dabei dient die ursprüngliche Listendarstellung als eine Art Inhaltsverzeichnis ("Absatzübersicht"). Die eigentlichen Inhalte der referenzierten Absätze werden beim Selektieren des Listeneintrags unterhalb der Listendarstellung eingeblendet und können dort auch direkt bearbeitet werden. Zusätzlich kann der Redakteur mit einem Doppelklick auf den gewünschten Listeneintrag direkt zu den Inhalten des Eintrag wechseln ("Scroll-to-View"). Die einzelnen Absätze unterhalb der Listendarstellung können auch über die Icons  und  bzw.  am linken Rand der Absatzübersicht oder mit einem Doppelklick auf den Fensterrahmen maximiert oder minimiert werden.


Falls der Projektentwickler für die Eingabekomponente einen Vorgabewert definiert hat, befindet sich in der rechten oberen Ecke das Icon "Vorgabewert übernehmen". (Näheres dazu siehe Kapitel 11.10 ab Seite 425.)



 Absatz hinzufügen, durch einen Klick auf dieses Icon wird ein neuer Absatz zu der Liste hinzugefügt. Aus einer Klappliste kann dazu zunächst eine Absatzvorlage für den neuen Absatz ausgewählt werden:



**Abbildung 10-67: Absatzvorlage auswählen**

Der Absatz, in dem die Inhalte bearbeitet werden können, wird unterhalb der Listendarstellung eingeblendet.

 Absatz löschen, durch einen Klick auf dieses Icon wird der markierte Absatz aus der Absatzliste gelöscht.

  Absatz nach oben / unten verschieben, durch einen Klick auf dieses Icon wird der markierte Absatz in der Liste um eine Position nach oben / unten



verschoben.

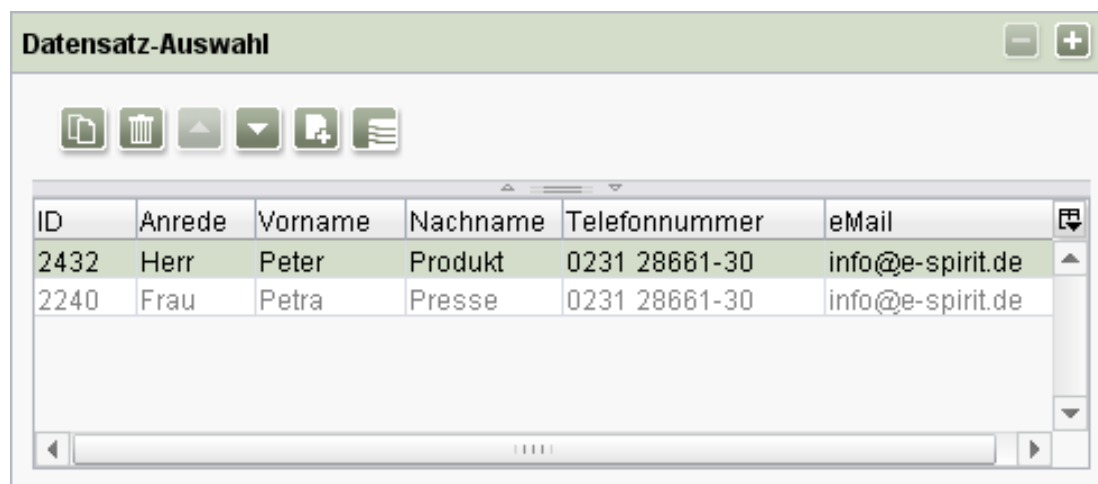


Absatz editieren, durch einen Klick wird der ausgewählte Absatz im unteren Bereich zur Bearbeitung eingeblendet.

**Ab FirstSpirit Version 4.2R4** umfasst diese Eingabekomponente darüber hinaus die Funktionen der folgenden Eingabekomponenten:

- CMS\_INPUT\_CONTENTLIST
- CMS\_INPUT\_LINKLIST
- CMS\_INPUT\_SECTIONLIST
- CMS\_INPUT\_TABLIST

FS\_LIST kann ebenso bedient werden, wie es von diesen Eingabekomponenten bekannt ist. Teilweise werden andere Icons verwendet sowie der bereits aus anderen Eingabekomponenten bekannte Auswahldialog inklusive Suchfunktion.



**Abbildung 10-68: Auswahl von Datensätzen mit Liste neu**

Folgende Icons stehen je nach Vorgaben des Vorlagenentwicklers und dem Anwendungszweck der Eingabekomponente zur Verfügung:



Hinzufügen (nur für Datensätze), durch einen Klick auf dieses Icon öffnet sich ein Auswahldialog zur Auswahl eines Datensatzes



Neu, im Falle von Datensätzen öffnet sich durch einen Klick auf dieses Icon ein Fenster zur Eingabe eines neuen Datensatzes, im Falle von Absätzen und Verweisen öffnet sich ein Auswahldialog zur Auswahl einer entsprechenden Vorlage





Kopieren, im Falle von Datensätzen wird durch einen Klick auf dieses Icon durch Kopie des markierten Datensatzes ein neuer Datensatz in der entsprechenden Datenquelle angelegt und zur Liste hinzugefügt.



Entfernen, durch einen Klick auf dieses Icon wird das markierte Listenelement aus der Liste gelöscht



Löschen (nur für Datensätze), durch einen Klick auf dieses Icon wird der markierte Datensatz aus der Liste und der betreffenden Datenquelle gelöscht, er kann später nicht wieder ausgewählt werden.



Nach oben / unten verschieben, durch einen Klick auf dieses Icon wird das markierte Listenelement um eine Position nach oben bzw. unten verschoben



Bearbeiten, durch einen Klick auf dieses Icon öffnet sich ein Fenster zur Bearbeitung des ausgewählten Listenelements. Im Ansichts-Modus wird das Icon



angezeigt.



Anzeigen, werden in der Eingabekomponente Übersicht und Detailansichten dargestellt, wird durch einen Klick auf dieses Icon die Detailansicht des in der Übersicht markierten Eintrags aufgeklappt und mit einem weiteren Klick wieder eingeklappt. Wird nur die Übersicht angezeigt, wird mit einem Klick auf einen Eintrag in der Übersicht die entsprechende Detailansicht in einem separaten Fenster angezeigt.



Springe zu, im Falle von Datensätzen kann mit einem Klick auf dieses Icon zur Datenquellen-Verwaltung gewechselt werden, um den ausgewählten Datensatz dort zu bearbeiten.



In eigenem Fenster öffnen, durch einen Klick auf dieses Icon öffnet sich der markierte Listeneintrags in einem separaten Fenster

Darüber hinaus ist auch eine Bearbeitung der Listen über ein Kontextmenü oder Tastaturkürzel möglich. Hier stehen dieselben Funktionen zur Verfügung, wie sie die Icons bieten:





Abbildung 10-69: Kontextmenü Liste neu



## 10.27 Referenzauswahl (FS\_REFERENCE) (ab V4.2)

FS\_REFERENCE

Referenz  Mithras Homepage    

Absatz 

Status: Geändert (nicht freigegeben)  
(Admin)

Letzte Veränderung: 11.09.2009 15:15:41  
(editor)

Abbildung 10-70: Eingabekomponente – Referenzauswahl



*Diese Eingabekomponente hat in Version 4.2 den Status "In Entwicklung" und wird offiziell erst in einer späteren Version freigegeben. Weitere Informationen zu diesem Status siehe "FirstSpirit Release Notes Version 4.2".*

Diese Eingabekomponente FS\_REFERENCE dient zur Aufnahme einer beliebigen Referenz und umfasst damit die Funktionalität der Eingabekomponenten CMS\_INPUT\_PICTURE, CMS\_INPUT\_FILE und CMS\_INPUT\_PAGEREF. Dabei kann je nach Vorgaben des Projektentwicklers potenziell jeder Objekt-Typ ausgewählt werden: Referenzen zu Medien (Bilder und Dateien), zu Seitenreferenzen (Struktur-Verwaltung) sowie zu jedem anderen Verwaltungsbereich und z. B. auch Ordner.

Falls der Projektentwickler für die Eingabekomponente einen Vorgabewert definiert hat, befindet sich in der rechten oberen Ecke das Icon "Vorgabewert übernehmen". (Näheres dazu siehe Kapitel 11.10 ab Seite 425.)

**Referenz:** Die Eingabekomponente zeigt eine ausgewählte Referenz jeweils mit Objekt-Symbol, Freigabe-Status sowie Zeitpunkt und Urheber der letzten Veränderung an.



Durch einen Klick auf dieses Icon öffnet sich ein Auswahldialog:





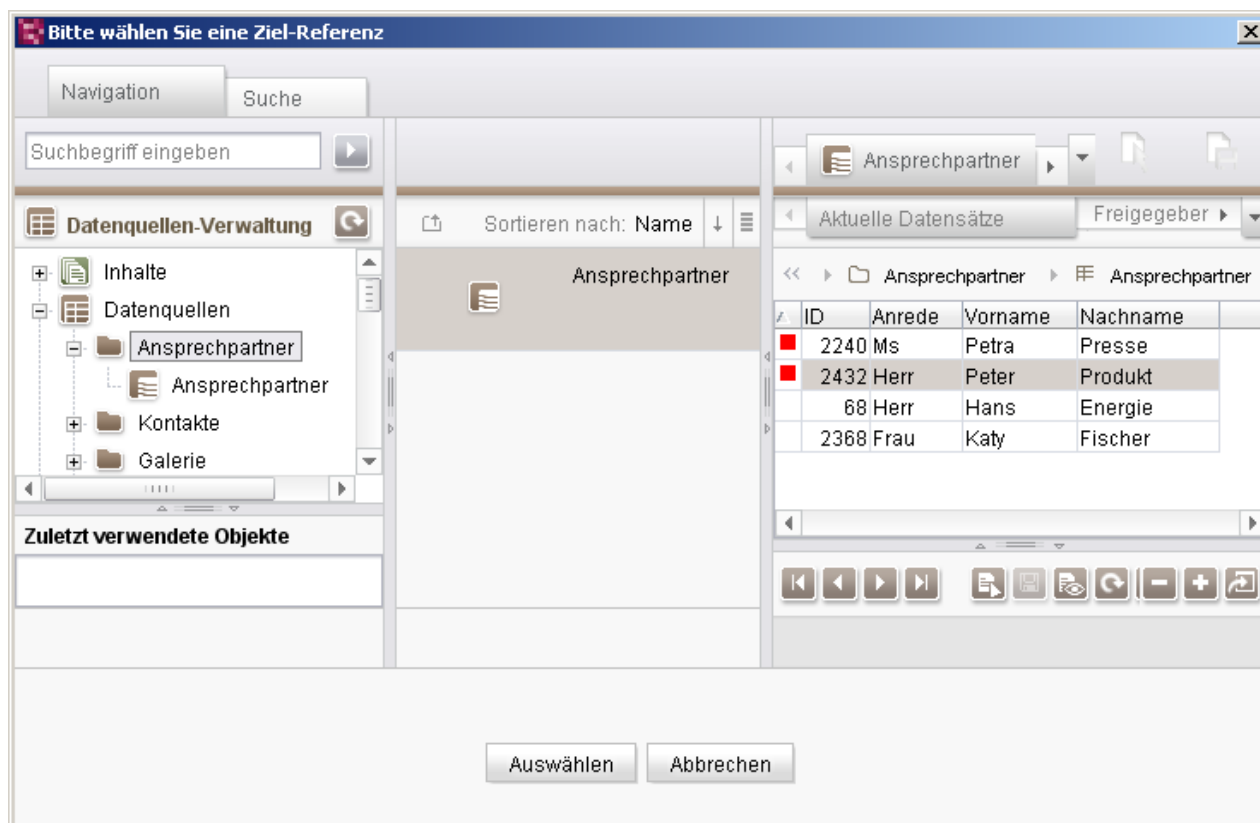


Abbildung 10-71: Referenz auswählen (hier: Datenquellen-Verwaltung)

Je nach Vorgaben des Projektentwicklers werden hier eine bis alle Verwaltungen und Ordner angezeigt sowie Objekte, die als Referenz ausgewählt werden dürfen. Ebenso können Remote-Projekte angezeigt werden. Zur Navigation und Handhabung des Dialogs vgl. auch Kapitel 11.8 Seite 398.



Durch einen Klick auf dieses Icon können je nach Konfiguration der Eingabekomponente Medien in die Medien-Verwaltung des lokalen oder eines Remote-Projekts hochgeladen werden. Zur Durchführung des Uploads siehe Kapitel 10.3.2 Seite 286.



Durch einen Klick auf das Icon kann zu der ausgewählten Referenz in der jeweiligen Verwaltung gesprungen werden.



Durch einen Klick auf das Icon wird die ausgewählte Referenz aus der Eingabekomponente entfernt.

**Absatz:** Je nach gewähltem Referenz-Typ wird eine Auswahlliste eingeblendet, aus der ein Absatz der Zielseite ausgewählt werden kann.



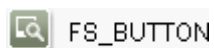
## 10.28 Schaltfläche (FS\_BUTTON) (ab V4.2R4)

Die neue Eingabekomponente FS\_BUTTON stellt je nach Vorgabe durch den Vorlagenentwickler eine Schaltfläche



**Abbildung 10-72: Schaltfläche**

ein Icon



**Abbildung 10-73: Icon**

oder einen einfachen Verweis

FS\_BUTTON

**Abbildung 10-74: Verweis**

dar. Beim Anklicken wird eine Funktion ausgeführt, die vom Vorlagenentwickler definiert werden kann. Je nach Konfiguration der Eingabekomponente kann die Funktion auch ausgeführt werden, wenn ein Objekt (aus FirstSpirit, Dateien vom lokalen Arbeitsplatzrechner usw.) mit der Maus auf dieses Bedienelement gezogen wird.



## 11 Allgemeine Bedienung

Im Folgenden werden einige wesentliche Features des Clients näher erläutert.

### 11.1 Aufgabenliste

Die Aufgabenliste verwaltet alle Aufgaben, die in FirstSpirit erteilt werden. Aufgaben sind Arbeitsabläufe, die jeder Benutzer sich selbst bzw. anderen Benutzern stellen kann. Die Aufgabenliste kann über viele Arten aufgerufen werden (Menü "Aufgaben-Aufgabenliste", Symbolleiste "Aufgabenliste einblenden" oder STRG + T).

Das Register **Offene Aufgaben** enthält alle Aufgaben, die vom aktuell eingeloggten Benutzer zu erledigen sind. Dabei ist es egal, ob die Aufgaben von dem Benutzer selbst oder von einem anderen Benutzer in Auftrag gegeben wurden.

Das Register **initiierte Aufgaben** enthält alle Aufgaben, die vom aktuell eingeloggten Benutzer in Auftrag gegeben wurden. Dabei ist es egal, ob die Aufgaben vom Benutzer selbst oder von einem anderen Benutzer zu erledigen sind.

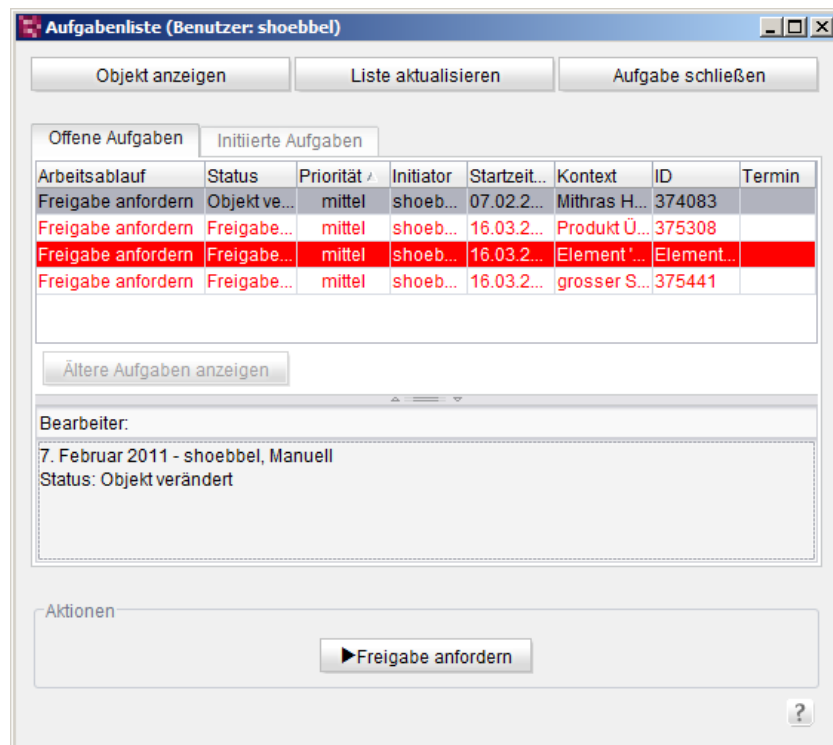


Abbildung 11-1: Aufgabenliste ab Version 4.2



Ab **FirstSpirit V4.2R4** werden aus Performance-Gründen in der Aufgabenliste auf den Registern "Offene Aufgaben" und "Initiierte Aufgaben" initial nur 25 Aufgaben angezeigt. Liegen mehr Aufgaben vor, können diese über die Schaltfläche **Ältere Aufgaben anzeigen** eingeblendet werden.

Zur besseren Übersicht werden die Aufgaben farblich gekennzeichnet. Schwarze Schrift bedeutet, dass der Benutzer für diese Aufgabe nicht direkt als Bearbeiter ausgewählt ist. Rote Schrift bedeutet, dass der Benutzer entweder direkt als Bearbeiter ausgewählt ist oder einer Gruppe angehört, die als Bearbeiter ausgewählt ist.

Ab **FirstSpirit V4.2R4** werden ungültige Aufgaben, die z. B. dadurch entstehen, dass ein Objekt, auf dem ein Arbeitsablauf aktiv ist, gelöscht wird, mit rotem Hintergrund in der Aufgabenliste visualisiert. Diese können nicht weitergeschaltet, sondern nur über den Button "Aufgabe schließen" geschlossen werden. Kann die Aufgabe repariert werden, z. B. wenn das gelöschte Objekt, zu dem der Arbeitsablauf noch besteht, wiederhergestellt wird, wird im Bereich Aktionen die Schaltfläche "Aufgabe reparieren" eingeblendet. Durch Ausführen dieser Aktion werden die Aufgabe, die Status-Farbe und der Schreibschutz zurückgesetzt.

Über die Schaltfläche **Objekt anzeigen** wird der Fokus in der Baumstruktur des FirstSpirit JavaClient auf das zugehörige Element der ausgewählten Aufgabe gesetzt.

Sind weitere Aufgaben hinzugekommen, während die Aufgabenliste geöffnet war, dann werden diese neuen (oder geänderten) Aufgaben nicht automatisch aktualisiert. Ein Klick auf die Schaltfläche **Liste aktualisieren** synchronisiert die Aufgabenliste des FirstSpirit-Servers mit der geöffneten Aufgabenliste.



*Wird auf einer nicht aktuellen Aufgabe versucht, eine Aktion durchzuführen, dann erscheint eine Meldung: "Das Element war veraltet und wurde aktualisiert. Möchten Sie dennoch fortfahren?" Wird die Frage mit "Ja" beantwortet, dann öffnet sich das aktualisierte Aktionsfenster, falls eine weitere Aktion möglich ist. Ist keine weitere Aktion auf der aktualisierten Aufgabe möglich, dann erscheint eine weitere Fehlermeldung: " Dieses Objekt wurde gerade von einem anderen Benutzer bearbeitet! Daten wurden aktualisiert, bitte führen Sie die Aktion erneut durch."*

Über die Schaltfläche **Aufgabe schließen** können Aufgaben geschlossen werden, ohne den zugehörigen Arbeitsablauf zu durchlaufen. Dies kann z. B. notwendig sein, wenn eine Aufgabe ungültig geworden ist (z. B. durch Löschen des Objektes, auf



dem der Arbeitsablauf aktiv ist).

**Ab FirstSpirit-Version 4.1** werden Offene Aufgaben auch auf der Projekteinstiegsseite angezeigt (siehe Kapitel 1.3.1 Seite 27).



## 11.2 Das Nachrichtenbrett

An mehreren Stellen des Clients befinden sich Nachrichtenbretter. Die Funktionalität der Nachrichtenbretter ist überall identisch. Die Nachrichtenbretter befinden sich in den einzelnen Verwaltungen an folgenden Stellen:

- Inhalte-Verwaltung:  
Verwaltungs-Ebene, Ordner-Ebene
- Struktur-Verwaltung:  
Verwaltungs-Ebene und Ordner-Ebene jeweils im Register Nachrichten
- Medien-Verwaltung:  
Verwaltungs-Ebene und Ordner-Ebene jeweils im Register Nachrichten
- Vorlagen-Verwaltung:  
Verwaltungs-Ebene, in den Bereichen Seitenvorlagen, Absatzvorlagen, Mappings, Formatvorlagen und Ordner-Ebene
- Datenquellen-Verwaltung:  
Verwaltungs-Ebene, Ordner-Ebene

Sinn dieser Kommunikationsplattformen ist es, kontextsensitiv Informationen zwischen einzelnen Benutzern auszutauschen. So können z. B. hier auf der Ebene eines Ordners in der Inhalte-Verwaltung Bearbeitungshinweise weitergegeben werden, die für alle Seiten in diesem Ordner gelten sollen. Es besteht für jeden Redakteur die Möglichkeit darauf zu antworten und ergänzende Kommentare abzugeben. Alle Nachrichten werden wie zu sehen in der üblichen Baumstruktur abgelegt, so dass man leicht eine komplette Diskussion vom Anstoß bis zur letzten Antwort nachvollziehen kann.

Wenn zu Beginn das Nachrichtenbrett noch leer ist oder man eine vollständig neue Nachricht erstellen möchte, kann man mit einem Klick auf das Wort "Nachrichtenbrett" die Schaltfläche "Neue Nachricht" aktivieren. Wenn schon Nachrichten angebracht sind, kann man mit einem Klick innerhalb der Baumstruktur den Inhalt der Nachricht abrufen. Dazu erscheint im unteren Teil in fetter Schrift der Betreff gefolgt von Angaben über den Autor und das Erstellungsdatum der ursprünglichen Mitteilung. In dem weißen Fenster darunter wird der eigentliche Inhalt der Nachricht angezeigt. Wenn man darauf antworten möchte, kann man auf die Schaltfläche "Antworten" klicken. Danach öffnet sich ein Fenster, in dem man den Betreff, der um den Vorsatz "AW:" erweitert ist, ändern und darunter seine Mitteilungen eingeben kann.

Ein Klicken auf die Schaltfläche "Löschen" löscht ohne weitere Sicherheitsabfrage die gerade aktuell markierte Nachricht, sowie alle daran geknüpften Antworten.



## 11.3 Metadaten

Metadaten sind zusätzliche Informationen, die für ein Objekt in FirstSpirit zur Verfügung stehen. Solche Informationen können z. B. "letztes Änderungsdatum", "letzter bearbeitender Redakteur", "Freigegeben von", "Versionsnummer" usw. sein.

Einige vom System vergebene Metadaten können auf jedem Knoten der Baumstruktur durch die Tastaturkombination "**ALT + P**" abgerufen werden. So kann z. B. auf diese Weise die Anzahl der eingebundenen Medien erfragt werden.

Neben diesen vom System vergebenen Metadaten besteht die Möglichkeit, noch weitere Metadaten zu definieren, die vom Redakteur verwaltet werden. Im Register Metadaten kann der Redakteur Änderungen an diesen benutzerdefinierten Informationen vornehmen.

Um Metadaten bearbeiten zu können, sind spezielle Rechte erforderlich, die im Fenster Rechteverwaltung vergeben werden müssen (siehe Kapitel 13.1.4.11 Seite 503). Änderungen an den Metadaten können nur im gesperrten Zustand vorgenommen werden.

Für jedes Projekt lassen sich projektspezifische Datenstrukturen definieren, über die eine hierarchische Beschreibung der Objekte in der Inhalts-, Struktur-, Medien- und Datenquellen-Verwaltung eingegeben werden kann.


Die Auswertung der Projektdaten kann auf drei unterschiedliche Arten erfolgen:

1. Beim Auslesen einer Metadaten Variable wird der ausgewählte Knoten überprüft. Ist diese Variable leer, dann wird ein Leerstring ausgegeben, ansonsten der entsprechende Wert der Variable.
2. Beim Auslesen einer Metadaten Variable wird immer zuerst der ausgewählte Knoten überprüft. Ist diese Variable leer, dann wird der in der Hierarchie nächst höhere Knoten gesucht, in dem diese Variable mit einem Wert gefüllt ist und dieser Wert wird ausgegeben.
3. Beim Auslesen einer Metadaten Variable wird von der Verwaltungs-Wurzel angefangen, jeder Knoten in der Hierarchie bis zum ausgewählten Knoten überprüft. Die Werte der Hierarchieknoten werden der Reihe nach ausgegeben und durch ein Trennzeichen getrennt.

Im Falle von **Absatzreferenzen** (siehe Kapitel 4.1.3 Seite 124) werden für 1. und 2. zur Ermittlung der Metainformationen der jeweilige Quellabsatz herangezogen bzw. die Objektkette des Quellabsatzes, für 3. dagegen die Objektkette der Absatzreferenz.



Welche Struktur die Metadaten eines Projektes haben sollen und welche Auswertungsmethode angewendet werden soll, wird vom Vorlagenentwickler festgelegt und ist in der entsprechenden Projekt-Dokumentation nachzulesen.

Jeder Knoten in der Baumstruktur, für den der Redakteur Metadaten angegeben hat, wird durch einen grünen Punkt gekennzeichnet, im Look & Feel "LightGray" ab FirstSpirit Version 4.1 durch das Icon .

## 11.4 Drag & Drop von FirstSpirit-Objekten (ab V4.2)

Ab FirstSpirit Version 4.2 wurde die Benutzerfreundlichkeit durch die Einführung neuer "Drag & Drop"-Funktionen weiter erhöht:

### 11.4.1 Drag & Drop vom lokalen Dateisystem in den JavaClient

Beispiel: Medien aus dem lokalen Dateisystem des Arbeitsplatzrechners können per Drag & Drop direkt in die Medien-Verwaltung des FirstSpirit-Projektes gezogen werden. Dabei werden sowohl eine Einzel- als auch eine Mehrfachselektion unterstützt. Sofern die Medien innerhalb des Dateisystems in Ordnern strukturiert sind, können wahlweise auch die Ordner beim Drag & Drop in der Medien-Verwaltung erzeugt werden. Diese Funktionalität existiert bereits ab FirstSpirit Version 4.1, soll hier aber aus Gründen der Vollständigkeit noch mal erwähnt werden.

### 11.4.2 Drag & Drop aus dem JavaClient ins lokale Dateisystem

Beliebige Objekte (z. B. Medien, Seiten, Ordner, Vorlagen) aus dem FirstSpirit-Projekt können per Drag & Drop direkt in das lokale Dateisystem des Arbeitsplatzrechners gezogen werden. Dabei werden Ordner, Seiten und andere FirstSpirit-Objekte als Zip-Dateien und Medien im jeweiligen Dateiformat im lokalen Dateisystem angelegt (analog zur herkömmlichen Kontextmenü-Funktion "Export/Import").

Beim Drag & Drop werden sowohl eine Einzel- als auch eine Mehrfachselektion unterstützt. Die Objekte können entweder im Baum selektiert werden, oder direkt über die Thumbnail-Übersicht im mittleren Arbeitsbereich.

Wird eine Einzel- oder Mehrfachselektion über die Baumansicht oder die Thumbnail-Ansicht ausgeführt, zeigt der Drag-Vorgang bereits eine Vorschau der zu verschiebenden Element (siehe Abbildung 11-2).







Abbildung 11-2: Drag-Vorgang im Baum und in der Thumbnail-Übersicht

Die "Drag"-Vorschau zeigt nicht mehr als vier Elemente an. Sind mehr als vier Elemente in der Auswahl enthalten, wird zusätzlich die Anzahl der Elemente eingeblendet (siehe Abbildung 11-3):



Abbildung 11-3: Drag-Vorgang mit mehr als vier Elementen

### 11.4.3 Drag & Drop innerhalb der Thumbnail-Ansicht (Medien)

Innerhalb der Medien-Verwaltung können die Medien (und Medien-Ordner) auch über die Thumbnail-Ansicht verschoben (und kopiert) werden.

Beim Drag & Drop werden sowohl eine Einzel- als auch eine Mehrfachselektion unterstützt. Eine Mehrfachselektion in der Thumbnail-Übersicht kann über Strg + A (alle Objekte der Übersicht selektieren), über Umschalt + Klick (Bereich in der



Übersicht selektieren) oder über Strg + Klick (Objekte nach und nach selektieren) durchgeführt werden.



**Abbildung 11-4: Drag & Drop von Medien in der Thumbnail-Ansicht**

Die gewünschten Medien (oder Ordner) können selektiert und innerhalb der Thumbnail-Ansicht in weitere Medien-Ordner verschoben oder kopiert werden. Zum Kopieren von Medien in einen Ordner muss während des "Drag & Drop"-Vorgangs die Strg-Taste festgehalten werden. Das Kopieren von Medien (oder Ordnern) wird durch ein  $\oplus$  am Mauszeiger visualisiert. Zum Verschieben eines Mediums in einen Ordner genügt ein einfaches Drag & Drop.


Alle Funktionalitäten können auch über das Kontextmenü, innerhalb der Baumansicht oder der Thumbnail-Ansicht, auf einer Einzel- oder einer Mehrfachselektion aufgerufen werden.

#### 11.4.4 Drag & Drop zwischen zwei Arbeitsbereichen

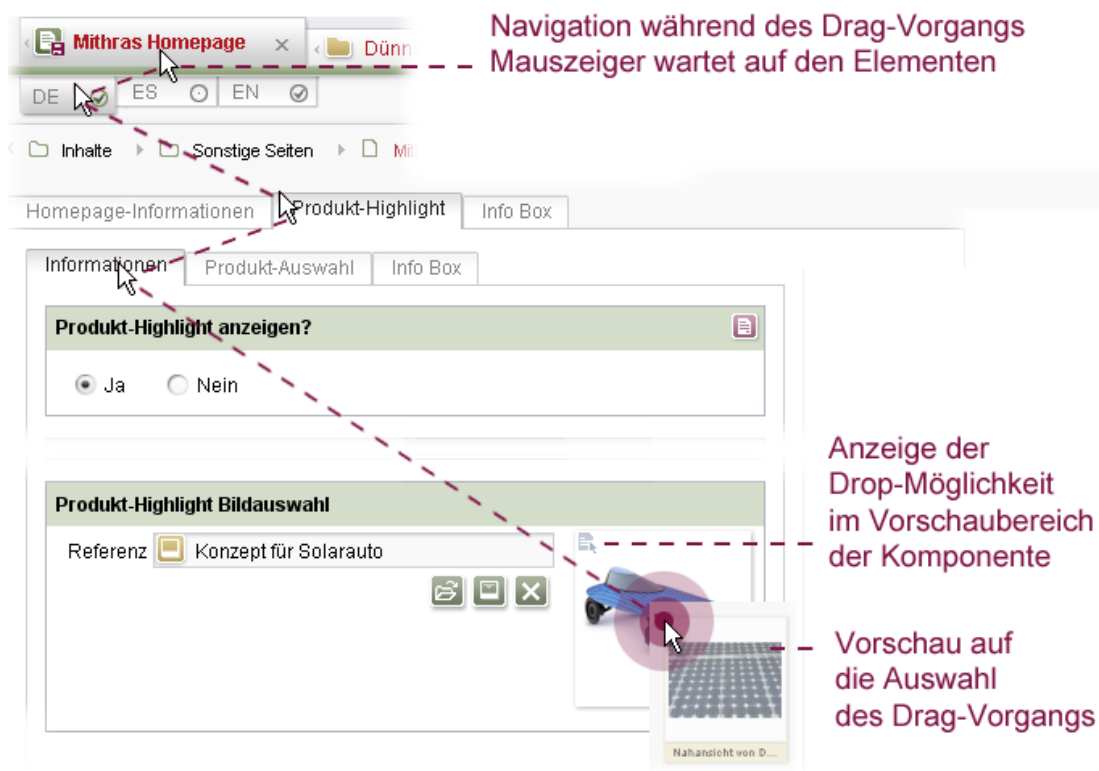
Neben dem Editieren in einzelnen Arbeitsbereichen, ist auch ein Drag & Drop zwischen den Arbeitsbereichen möglich. So können beispielsweise Medien (oder andere FirstSpirit-Objekte) aus der Thumbnail-Ansicht eines Arbeitsbereichs per Drag & Drop in die Eingabekomponente eines anderen Arbeitsbereichs übernommen werden (siehe Kapitel 1.3.2.1 Seite 28).

Die Medien können beispielsweise mit einem Klick auf das Vorschaubild in der Medien-Ansicht selektiert und bei gedrückter linker Maustaste auf den gewünschten




Arbeitsbereich gezogen werden. Das Medium kann anschließend im Vorschaubereich der entsprechenden Eingabekomponenten fallen gelassen werden. Eine Drop-Möglichkeit wird im JavaClient durch das Icon  angezeigt.

Die Navigation zwischen den gewünschten Bereichen wird während des "Drag"-Vorgangs über den Mauszeiger ausgeführt. Verweilt der Mauszeiger über dem gewünschten Bereich beispielsweise einem inaktiven Arbeitsbereich, so wird dieser geöffnet. Diese Art der Navigation ist auf den Registern der geöffneten Arbeitsbereiche und den Unterregistern innerhalb der Arbeitsbereiche (Sprachen oder Ausgabekanäle) möglich. Zusätzlich kann die Navigation auch auf den Registern von Gruppierungselementen eines Formulars ausgeführt werden (siehe Abbildung 11-5).



**Abbildung 11-5: Navigation während eines Drag-Vorgangs**

Ein Scrollen über die Register der Arbeitsbereiche ist möglich, indem der Mauszeiger über den Scroll-Symbolen verweilt . Das automatische Scrollen im Formularbereich (und natürlich auch in der Baumansicht) wird während eines Drag-Vorgangs aktiviert, sobald sich der Mauszeiger den Rändern des jeweiligen Bereichs nähert. Um beispielsweise im Arbeitsbereich zum unteren Ende des Formulars zu gelangen, muss einfach der Mauszeiger zum unteren Rand des Arbeitsbereichs bewegt werden.



#### 11.4.5 Verwaltungsübergreifender Drag & Drop

Drag & Drop kann auch über zwei Verwaltungsbereiche hinweg erfolgen, indem das Element, beispielsweise ein Medium, zunächst innerhalb des Arbeitsbereiches oder der Baumansicht einer Verwaltung selektiert und anschließend bei gedrückter linker Maustaste auf die Schaltfläche der gewünschten Verwaltung im linken Navigationsbereich des JavaClients gezogen wird. Die Verwaltungsebene wird automatisch expandiert.

Die weitere Navigation innerhalb der neuen Verwaltung kann über die Baumansicht ausgeführt werden. Verweilt der Mauszeiger über dem gewünschten Element im Baum, beispielsweise einer Seite oder einem Absatz, so wird dieses Element im aktiven Arbeitsbereich geöffnet. Die Navigation im aktiven Arbeitsbereich erfolgt wie unter "Drag & Drop zwischen zwei Arbeitsbereichen" (siehe Kapitel 11.4.4 Seite 357) beschrieben.

#### 11.4.6 Drag & Drop aus dem Suchdialog in den JavaClient

Der neue (nicht modale) Suchdialog für die Schnell-Text-Suche (siehe Kapitel 3.3 Seite 116) unterstützt ebenfalls ein Drag & Drop der Suchergebnisse in den JavaClient. Dabei können die gefundenen FirstSpirit-Objekte direkt aus dem Suchdialog in die Baumansicht des JavaClients, die Thumbnail-Ansicht für Medien, den Arbeitsbereich oder eine Eingabekomponenten gezogen werden. Der Redakteur kann so beispielsweise ein Medium direkt aus dem Suchdialog in die Bildeingabekomponente eines Arbeitsbereichs ziehen und dort fallen lassen (siehe Abbildung 3-60).

#### 11.4.7 Drop auf Eingabekomponenten

Drag & Drop wird in FirstSpirit Version 4.2 für die Eingabekomponenten CMS\_INPUT\_PICTURE, CMS\_INPUT\_FILE, CMS\_INPUT\_CONTENTLIST und FS\_REFERENCE unterstützt. Das Vorgehen beim Wechsel der Arbeitsbereiche wurde bereits unter "Drag & Drop zwischen zwei Arbeitsbereichen" (siehe Kapitel 11.4.4 Seite 357) beschrieben. Das Objekt kann anschließend im Vorschaubereich der Bildeingabekomponente oder im Referenzfeld fallen gelassen werden (in der Eingabekomponenten CMS\_INPUT\_FILE steht als "Drop"-Möglichkeit nur das Referenzfeld zur Verfügung):





**Abbildung 11-6: Drop in eine Bild-Eingabekomponente**


Sind innerhalb der Vorlage in der Eingabekomponente Einschränkungen auf bestimmte Ordner aus der Medien-Verwaltung definiert, so dürfen nur Medien aus diesen Ordnern in der Eingabekomponente referenziert werden. Beim Drop eines Mediums aus einem anderen als den erlaubten Ordnern wird eine Fehlermeldung angezeigt, und das Medium innerhalb der Eingabekomponente nicht referenziert.

Zu Drag & Drop-Funktionen in der Eingabekomponente CMS\_INPUT\_CONTENTLIST für die Funktionalität "Medien-Galerie" siehe Kapitel 11.9.2 Seite 410.

#### 11.4.8 Drop auf Elemente, die noch nicht in einem Arbeitsbereich geöffnet sind

Sollte der Redakteur während des "Drag"-Vorgangs bemerken, dass die gewünschte Seite (oder ein anderes Element) noch nicht in einem Arbeitsbereich geöffnet ist, so kann die Navigation auch über die Baumansicht erfolgen. Analog zur Navigation zwischen Arbeitsbereichen während eines "Drag"-Vorgangs (siehe Abbildung 11-5), wird auch die Navigation über die Baumansicht ausgeführt.

Verweilt der Mauszeiger

- über dem Icon , so wird der Knoten im Baum aufgeklappt.
- über dem Icon oder der Beschriftung des Elements im Baum, beispielsweise einer Seite oder einem Absatz, so wird dieses Element im aktiven Arbeitsbereich geöffnet.

Die Navigation im aktiven Arbeitsbereich erfolgt wie unter "Drag & Drop zwischen zwei Arbeitsbereichen" beschrieben (siehe Kapitel 11.4.4 Seite 357).



#### 11.4.9 Drop auf Elementen, die sich nicht im Bearbeitungsmodus befinden

Sollte der Redakteur während des "Drag"-Vorgangs bemerken, dass die gewünschte Seite (oder ein anderes Objekt) noch nicht zum Bearbeiten gesperrt wurde, so kann der Wechsel in den Bearbeitungsmodus auch nachträglich erfolgen. Wird das Objekt, beispielsweise ein Medium, in einer Drop-Möglichkeit, beispielsweise dem Referenzfeld einer Bild-Eingabekomponente fallen gelassen, erscheint eine Meldung, die dem Redakteur die Möglichkeit bietet, in den Bearbeitungsmodus zu wechseln. Wird die Abfrage mit "Ja" bestätigt, wird das Element anschließend zum Bearbeiten gesperrt und das Objekt in der Eingabekomponente referenziert. Die "Lock-on-Drop"-Funktionalität wird für die Eingabekomponenten CMS\_INPUT\_PICTURE, CMS\_INPUT\_FILE, CMS\_INPUT\_CONTENTLIST und FS\_REFERENCE unterstützt.

#### 11.4.10 Drag & Drop über die Übersicht der Datenquellen-Verwaltung

Beim Drag & Drop von FirstSpirit-Objekten in die Datenquellen-Verwaltung kann der gewünschte Bearbeitungsbereich über die Übersicht der Datensätze geöffnet werden (siehe auch Kapitel 5.4 Seite 162). Die Navigation innerhalb der Übersicht wird während des "Drag"-Vorgangs über den Mauszeiger ausgeführt. Verweilt der Mauszeiger über dem gewünschten Datensatz, öffnet sich automatisch der Bearbeitungsbereich des Datensatzes zum Einfügen des Objekts in eine Eingabekomponente. Eine weitere Navigationsmöglichkeit besteht über die Maximieren- bzw. Minimieren-Icons des Bearbeitungsbereichs. In diesem Fall wird der der Bearbeitungsbereich des aktuell in der Übersicht selektierten Datensatzes geöffnet, wenn der Mauszeiger über dem +-Icon verweilt.

#### 11.4.11 Drag & Drop aus der integrierten Vorschau

Es ist auch möglich, Medien per Drag & Drop von einer Seite aus der integrierten Vorschau in den Arbeitsbereich der Medien- Verwaltung zu ziehen. Dazu sollte im Menü "Ansicht" die Funktion "Steuerung Content Highlighting" deaktiviert sein.

Lässt man das Bild auf einer der Auflösungen eines vorhandenen Bildes fallen, dann wird das Bild sofort für die ausgewählte Auflösung eingefügt. Lässt man das Bild auf einen Ordner der Medien-Verwaltung fallen, dann erscheint eine Abfrage über den Anzeige- und Referenznamen des neuen Bildes, anschließend wird das neue Bild in den ausgewählten Ordner der Medien-Verwaltung eingefügt.



## 11.5 Allgemeine Informationen zu Eingabekomponenten

The screenshot displays the 'Metadaten' (Metadata) section of the FirstSpirit interface. It includes several input components, each with a colored border indicating its status:

- Bild (optional)**: A red border indicates an issue. It contains a 'Referenz' field with the value 'media.fotolia\_1141686' and a preview image of a woman holding a microphone.
- Ausrichtung des Bildes**: A green border. It features radio buttons for 'Links' (selected) and 'Rechts'.
- Bildauflösung**: A red border. It shows a dropdown menu currently set to 'Breite 100px'.
- Überschrift**: A red border. It has a text input field containing 'Willkommen bei FIRSTools!'.
- Unter Überschrift**: A red border. It has a text input field containing 'Wir sind Weltmeister 2006'.
- Text**: A red border. It features a rich text editor with a 'Preformatted' dropdown, undo/redo buttons, and a character count of 244. The text inside reads: 'FIRSTtools AG aus Dortmund gehört zu den größten Herstellern von Premiumwerkzeugen Weltweit und ist Marktführer in den Bereich Schleifen und Löten in Europa. Wir vertreiben unsere Produktlinien über den Fachhandel und direkt hier im Webshop.'

Abbildung 11-7: Beispiele für Eingabekomponenten

Über Eingabekomponenten werden redaktionelle Inhalte in FirstSpirit abgelegt und verwaltet. Jede Eingabekomponente verfügt über einen Titel (in Abbildung 11-7 rot umrahmt). Je nach Status ist er farbig gekennzeichnet:

- Text : Standardmäßig werden Titel von mehrzeiligen Komponenten in der Farbe des jeweiligen Verwaltungsbereichs markiert dargestellt (z. B. Inhalte-Verwaltung: grün). Titel von einzeiligen Komponenten weisen standardmäßig keinerlei Kennzeichnung auf.
- Links : Ein rot hinterlegter Titel zeigt an, dass die Komponente nicht korrekt ausgefüllt ist oder eine ungültige Referenz enthält (siehe auch Abbildung 3-19, Seite 75). Einzeilige Komponenten in diesem Status sind rot



umrandet.

- **DOM** : Die rosafarbene Markierung zeigt an, dass es sich bei dem Inhalt der Eingabekomponente um einen Vorgabewert handelt (siehe Kapitel 11.8, Seite 398). Einzeilige Komponenten mit Vorgabewerten werden durch einen rosafarbenen Rahmen und einen rosafarbenen vertikalen Balken links neben dem Titel hervorgehoben.

## 11.6 Arbeiten mit der Eingabekomponente DOM-Editor

Der DOM-Editor ist für größere formatierte Texteingaben vorgesehen. Formatierungen können sowohl für markierte Textfragmente als auch ganze Absätze festgelegt werden. In diesem Handbuch werden alle Funktionen der DOM-Editor Iconleiste, der Kontextmenüs und die zugehörigen Tastaturkürzel erläutert.

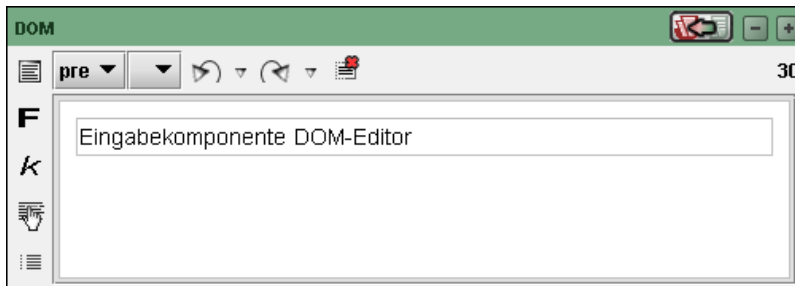


Abbildung 11-8: Eingabekomponente DOM-Editor

### 11.6.1 DOM-Editor Iconleiste

Die Standard-Funktionen, die über die Iconleiste aufgerufen werden können, sind bereits im Kapitel DOM-Editor unter Standard-Eingabekomponenten beschrieben. Siehe dazu Kapitel 10.11 ab Seite 308.





## 11.6.2 DOM-Editor Kontextmenüs

### 11.6.2.1 Kontextmenü auf markiertem Text

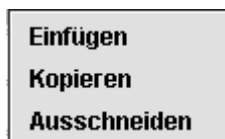


Abbildung 11-9: DOM-Editor – Kontextmenü auf markiertem Text

**Einfügen:** Durch Aufrufen dieser Funktion werden Textfragmente aus der Zwischenablage an der aktuellen Position des Cursors in den Absatz eingefügt.

**Kopieren:** Durch Aufrufen dieser Funktion wird der markierte Text des Absatzes in die Zwischenablage kopiert.

**Ausschneiden:** Mithilfe dieser Funktion wird der markierte Text des Absatzes ausgeschnitten und in die Zwischenablage kopiert.

### 11.6.2.2 Kontextmenü innerhalb einer Aufzählung

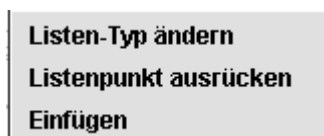


Abbildung 11-10: DOM-Editor – Kontextmenü innerhalb einer Aufzählung

**Listen-Typ ändern:** Mithilfe dieser Funktion kann der Typ einer Aufzählung geändert werden.



Abbildung 11-11: Listen-Typ ändern

Über die Combobox kann der gewünschte Typ ausgewählt werden. Je nach Aufzählungstyp kann noch angegeben werden, mit welcher Zahl bzw. welchem Buchstaben die Aufzählung beginnen soll oder durch welches Bild der ausgewählte

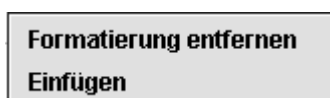


Aufzählungstyp auf der Webseite dargestellt werden soll.

**Listenpunkt ausrücken:** Mithilfe dieser Funktion kann der markierte Listenpunkt um eine Ebene höher gestuft werden.

**Einfügen:** Mithilfe dieser Funktion werden Textfragmente oder Aufzählungspunkte aus der Zwischenablage an der aktuellen Position des Cursors in die Aufzählung eingefügt. Zeilenumbrüche werden hier als neue Aufzählungspunkte eingefügt.

#### 11.6.2.3 Kontextmenü auf Formatierungen

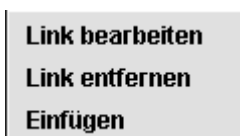


**Abbildung 11-12: DOM-Editor – Kontextmenü auf Formatierungen**

**Formatierung entfernen:** Durch Aufrufen dieser Funktion wird die Formatierung für den ausgewählten Textbereich entfernt. Der Text bleibt dabei erhalten.

**Einfügen:** Mithilfe dieser Funktion wird Text aus der Zwischenablage an die Position des Cursors eingefügt.

#### 11.6.2.4 Kontextmenü auf Verweisen



**Abbildung 11-13: DOM-Editor – Kontextmenü auf Verweisen**

**Link bearbeiten:** Durch Aufrufen dieser Funktion öffnet sich das Eingabefenster der verwendeten Verweisart, so dass die vorgenommenen Einstellungen bearbeitet werden können. Eine ausführliche Beschreibung zu den Einstellungen der verschiedenen Verweistypen siehe Kapitel 10.23 ab Seite 325.

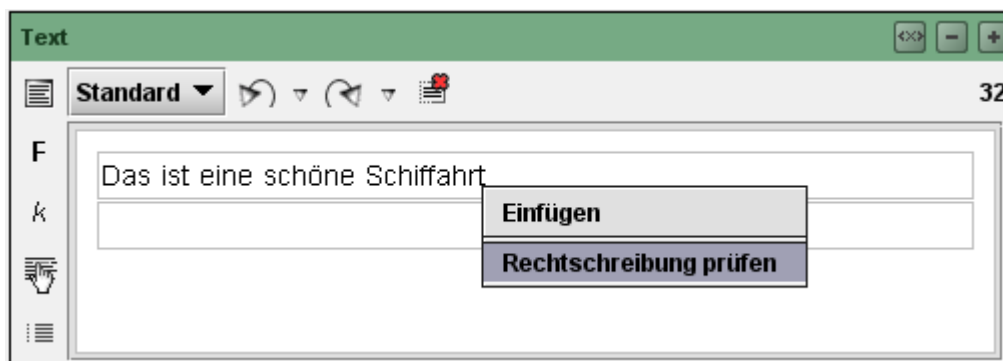
**Link entfernen:** Durch Aufrufen dieser Funktion wird der ausgewählte Verweis entfernt. Der Verweistext bleibt dabei erhalten.

**Einfügen:** Mithilfe dieser Funktion wird Text aus der Zwischenablage an die Position des Cursors eingefügt.



### 11.6.3 Rechtschreibprüfung im DOM-Editor

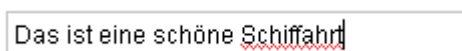
Die Rechtschreibprüfung für ein Projekt muss vom Administrator konfiguriert werden. Dazu ist die Installation eines Moduls (SpellService) auf dem Server notwendig. Die Rechtschreibprüfung wird projektspezifisch konfiguriert, die hier gezeigten Beispiele können daher von der Darstellung im Projekt abweichen.



**Abbildung 11-14: Rechtschreibung prüfen**

Ist die Rechtschreibprüfung für ein Projekt konfiguriert, dann kann sie in den Eingabekomponenten DOM und DOM-Tabelle über den Kontextmenü-Eintrag "Rechtschreibung prüfen" aufgerufen werden.

Alle unbekannt Wörter werden anschließend in der Eingabekomponente rot markiert. "Unbekannt" sind alle Wörter, die nicht in den sprachabhängigen Wörterbuchlisten vorhanden sind, die vom Administrator für das jeweilige Projekt konfiguriert wurden. Dabei kann entweder die Schreibweise des Wortes unbekannt sein, bspw. durch einen Tippfehler, oder die Schreibweise ist korrekt und das Wort ist einfach noch nicht in der verwendeten Liste aufgeführt.



**Abbildung 11-15: Anzeige unbekannter Wörter in der Eingabekomponente**

Mit einem Rechtsklick auf das rot markierte Wort kann der Benutzer das Kontextmenü aufrufen:



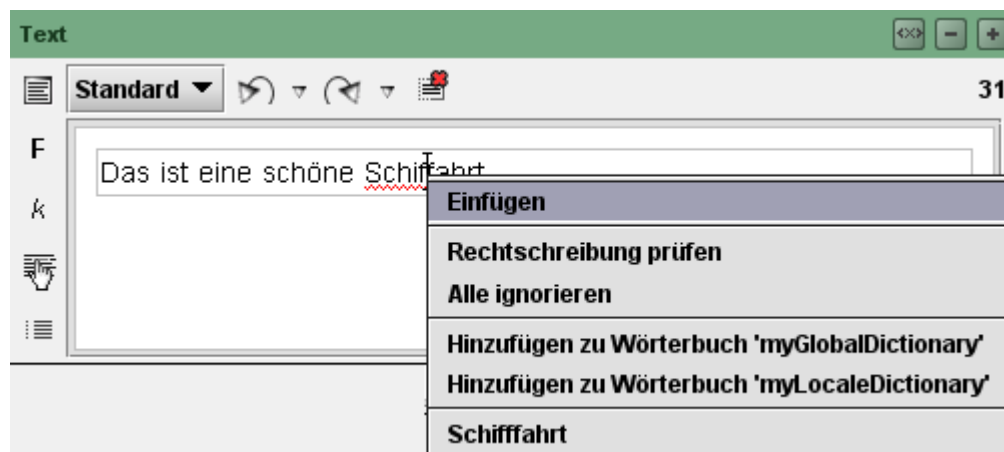


Abbildung 11-16: Kontextmenü Rechtschreibprüfung

**Hinzufügen zu Wörterbuch:** Neben den Verbesserungsvorschlägen können rot markierte Wörter, abhängig von den Rechten des Benutzers und abhängig von der Konfiguration des Wörterbuchs (dieses muss als "änderbar" definiert sein), zu einem oder mehreren Wörterbüchern hinzugefügt werden. Diese Wörter werden zukünftig nicht mehr rot markiert.

Dabei wird unterschieden zwischen sogenannten "Globalen Wörterbüchern" und "Projekt-lokalen Wörterbüchern":

- Änderungen an globalen Wörterbüchern wirken sich serverweit auf alle Projekte aus (wenn die globalen Wörterbücher in der Projektkonfiguration verwendet werden).
- Änderungen an projekt-lokalen Wörterbüchern wirken sich immer nur auf das aktuelle Projekte aus. Das bedeutet, ein hinzugefügtes Wort in Projekt A wird in Projekt B wieder als unbekanntes Wort markiert.

Abhängig von der Projektkonfiguration und den Rechten des Benutzers können mehrere unterschiedliche Wörterbücher (oder keine) zur Verfügung stehen.

**Alle ignorieren:** Die Rechtschreibprüfung wird für alle Vorkommen des Worts in der Eingabekomponente ignoriert. Das Wort wird nicht mehr rot markiert, aber nicht ins Wörterbuch übernommen. Beim erneuten Aktivieren der Rechtschreibprüfung wird das Wort erneut markiert.

**Verbesserungsvorschläge:** Werden in den verwendeten Wortlisten ähnliche Wörter gefunden, werden im unteren Bereich des Kontextmenüs Verbesserungsvorschläge angezeigt. Mit einem Klick auf den gewünschten Vorschlag, kann das unbekannte Wort durch den Vorschlag aus dem Wörterbuch



ersetzt werden.

## 11.6.4 Listen: Erzeugen von Aufzählungen

### 11.6.4.1 Erzeugen einer neuen leeren Aufzählung

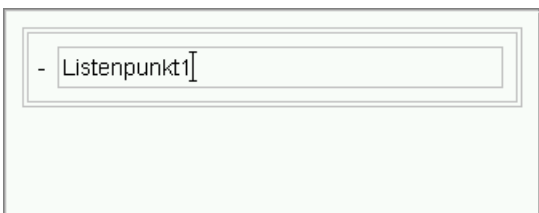
Durch einen Klick auf das Icon **Liste einfügen**  wird eine neue leere Liste erzeugt.



**Abbildung 11-17: Neue leere Liste erzeugen**

Der Cursor befindet sich anschließend in dem neuen leeren Aufzählungspunkt.

### 11.6.4.2 Neuen Aufzählungspunkt hinzufügen



Durch Drücken von <RETURN> am Ende eines Aufzählungspunktes wird ein neuer leerer Aufzählungspunkt hinzugefügt.

**Abbildung 11-18: Aufzählungspunkt hinzufügen 1**

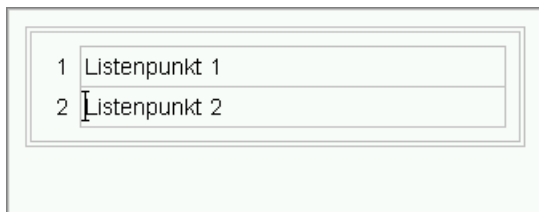


**Abbildung 11-19: Aufzählungspunkt hinzufügen 2**

Der Cursor befindet sich anschließend in diesem leeren Aufzählungspunkt.

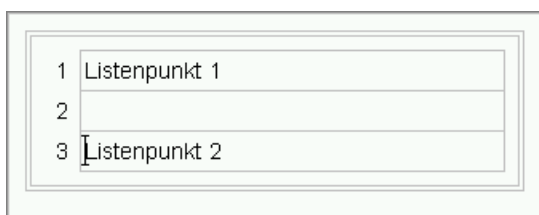


### 11.6.4.3 Mehrere neue Aufzählungspunkte hinzufügen



Durch Drücken von <RETURN> am Anfang eines nicht leeren Aufzählungspunktes wird ein neuer leerer Aufzählungspunkt vor diesem Aufzählungspunkt hinzugefügt.

**Abbildung 11-20: Mehrere Aufzählungspunkte 1**

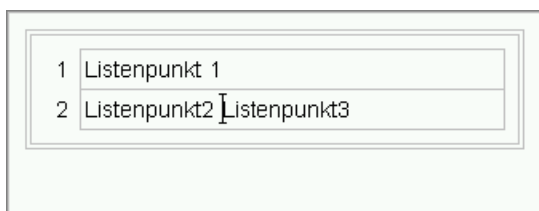


So können beliebig viele leere Aufzählungspunkte erzeugt werden.

**Abbildung 11-21: Mehrere Aufzählungspunkte 2**

Der Cursor befindet sich anschließend weiterhin am Anfang des nicht leeren Aufzählungspunktes.

### 11.6.4.4 Neuen Aufzählungspunkt mit Inhalt hinzufügen



Durch Drücken von <RETURN> innerhalb eines Aufzählungspunktes wird ein neuer Aufzählungspunkt aus dem Rest der Zeile erzeugt.

**Abbildung 11-22: Aufzählungspunkt mit Inhalt hinzufügen 1**



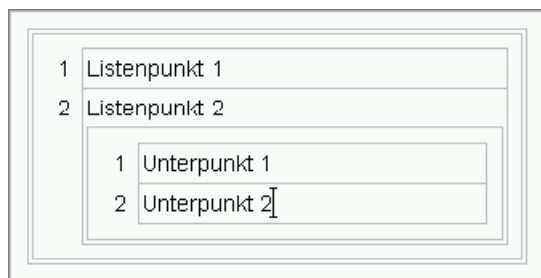
**Abbildung 11-23: Aufzählungspunkt mit Inhalt hinzufügen 2**

Der Cursor befindet sich anschließend am Anfang dieses neuen



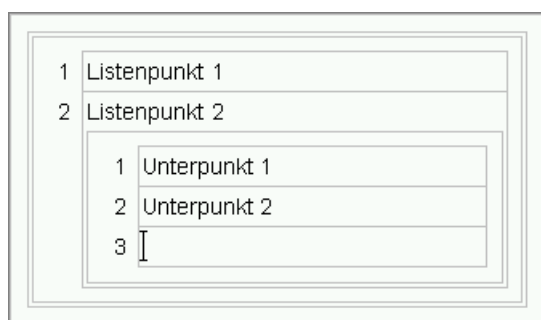
Aufzählungspunktes vor dem Inhalt.

#### 11.6.4.5 Neuen Aufzählungspunkt zu einer geschachtelten Aufzählung hinzufügen



Durch Drücken von <RETURN> am Ende eines geschachtelten Aufzählungspunktes wird ein neuer leerer Aufzählungspunkt der gleichen Schachtelungstiefe hinzugefügt.

**Abbildung 11-24: geschachtelten Aufzählungspunkt hinzufügen 1**

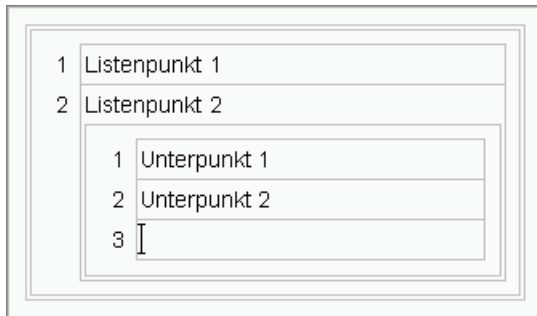


**Abbildung 11-25: geschachtelten Aufzählungspunkt hinzufügen 2**

Der Cursor befindet sich anschließend in dem neuen leeren Aufzählungspunkt.

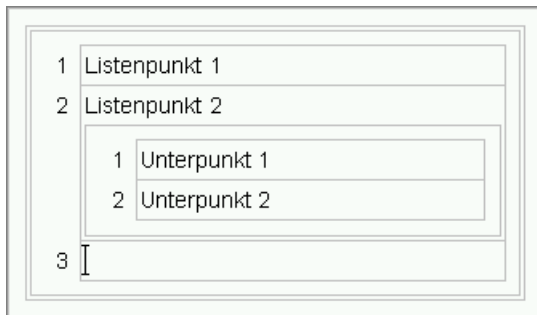


## 11.6.4.6 Neuen Aufzählungspunkt hinter einer geschachtelten Aufzählung hinzufügen



Durch Drücken von <RETURN> in einem leeren Aufzählungspunkt der 2. Aufzählungsebene wird der leere geschachtelte Aufzählungspunkt eine Ebene höher gestellt.

**Abbildung 11-26: Aufzählungspunkt höher stellen 1**



**Abbildung 11-27: Aufzählungspunkt höher stellen 2**

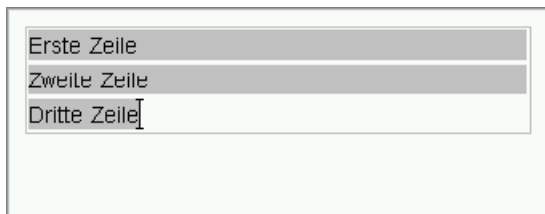
Der Cursor befindet sich anschließend weiterhin in dem leeren Aufzählungspunkt.





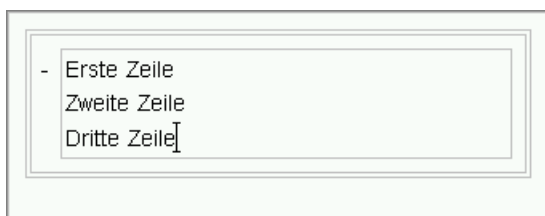
## 11.6.5 Markierung in Aufzählung überführen

### 11.6.5.1 Vollständige Markierung innerhalb eines Absatzes



Ist der gesamte Inhalt eines einzelnen Absatzes markiert, kann dieser durch einen Klick auf das Icon **Liste einfügen** (☰) in eine Aufzählung überführt werden.

**Abbildung 11-28: Absatz vollständig in Liste überführen 1**



**Abbildung 11-29: Absatz vollständig in Liste überführen 2**

Die Aufzählung besteht aus einem Aufzählungspunkt.



## 11.6.5.2 Teilweise Markierung innerhalb eines Absatzes



Ist der Inhalt eines einzelnen Absatzes teilweise markiert, kann dieser markierte Inhalt durch einen Klick auf das Icon **Liste einfügen** (☰) in eine Aufzählung überführt werden.

**Abbildung 11-30: Absatz teilweise in Liste überführen 1**

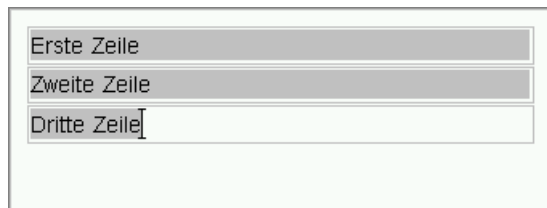


**Abbildung 11-31: Absatz teilweise in Liste überführen 2**

Die Aufzählung besteht aus einem Aufzählungspunkt. Die nicht markierten Textfragmente werden vor bzw. hinter der Aufzählung im gleichen Absatz erhalten.

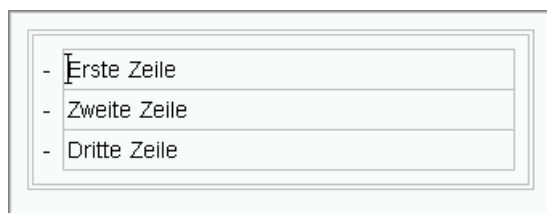


## 11.6.5.3 Vollständige Markierung über mehrere Absätze



**Abbildung 11-32: Mehrere Absätze in Liste überführen 1**

Ist der gesamte Inhalt mehrerer Absätze markiert, kann dieser durch einen Klick auf das Icon **Liste einfügen** (☰) in eine Aufzählung überführt werden, wobei jedes Absatzende als neuer Aufzählungspunkt interpretiert wird.

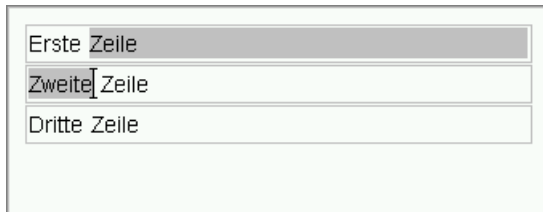


**Abbildung 11-33: Mehrere Absätze in Liste überführen 2**

Bei drei vorhandenen Absätzen besteht die Aufzählung anschließend auch aus drei Aufzählungspunkten.



## 11.6.5.4 Teilweise Markierung über mehrere Absätze



Ist der Inhalt mehrerer Absätze teilweise markiert, kann dieser markierte Inhalt durch einen Klick auf das Icon **Liste einfügen** (☰) in eine Aufzählung überführt werden.

**Abbildung 11-34: Mehrere Absätze teilweise in Liste überführen 1**



**Abbildung 11-35: Mehrere Absätze teilweise in Liste überführen 2**

Bei einem markierten Absatzwechsel besteht die Aufzählung aus zwei Aufzählungspunkten. Die nicht markierten Textfragmente innerhalb eines Absatzes bleiben vor bzw. hinter der Aufzählung erhalten. Textfragmente ohne Absatzwechsel im gleichen Absatz und Textfragmente mit Absatzwechsel in einem neuen Absatz.



## 11.6.6 Aufzählung beenden/unterbrechen

### 11.6.6.1 Aufzählung beenden am Ende



Durch Drücken von <RETURN> in einem leeren Aufzählungspunkt wird der leere Aufzählungspunkt entfernt und es wird an dieser Stelle ein neuer leerer Standard-Absatz erzeugt.

**Abbildung 11-36: Liste beenden am Ende 1**



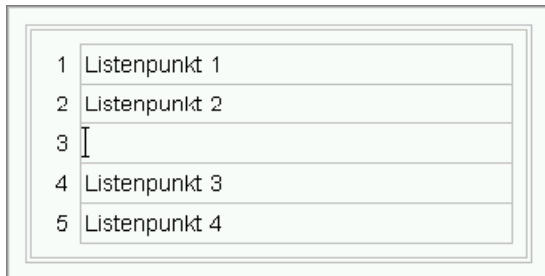
**Abbildung 11-37: Liste beenden am Ende 2**

Der Cursor befindet sich anschließend in diesem leeren Standard-Absatz.



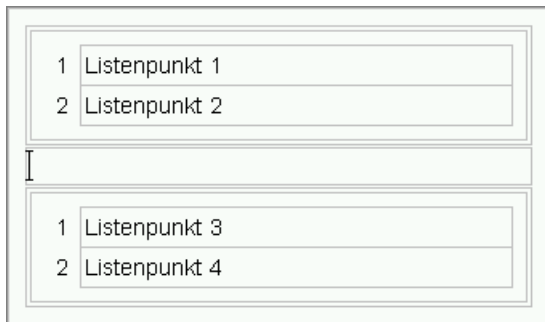
### 11.6.6.2 Aufzählung trennen zwischen zwei Aufzählungspunkten

Um eine Aufzählung zu trennen, muss an der gewünschten Stelle ein leerer Aufzählungspunkt eingefügt werden.



Anschließend kann durch Drücken von <RETURN> die Aufzählung an dieser Stelle geteilt werden und die Nummerierung der bestehenden Aufzählungspunkte wird entsprechend zurückgesetzt.

**Abbildung 11-38: Liste trennen 1**



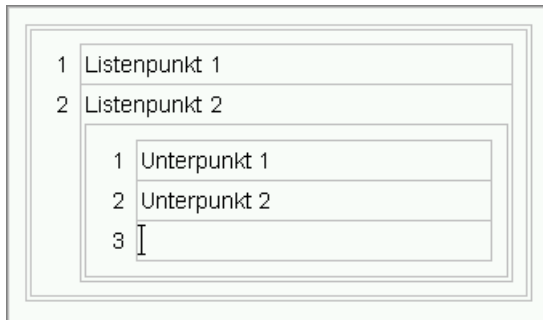
Zwischen den beiden Aufzählungen wird ein leerer Standard-Absatz eingefügt.

**Abbildung 11-39: Liste trennen 1**

Der Cursor befindet sich anschließend in diesem leeren Standard-Absatz.

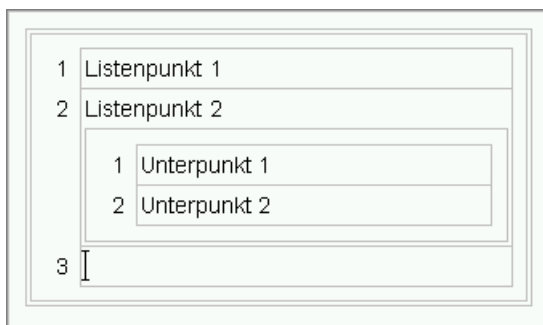


## 11.6.6.3 Aufzählung trennen am Ende einer geschachtelten Aufzählung



Durch Drücken von <RETURN> in einem leeren Aufzählungspunkt am Ende der 2. Aufzählungsebene wird der leere geschachtelte Aufzählungspunkt eine Ebene höher gestellt.

**Abbildung 11-40: Geschachtelte Liste trennen 1**



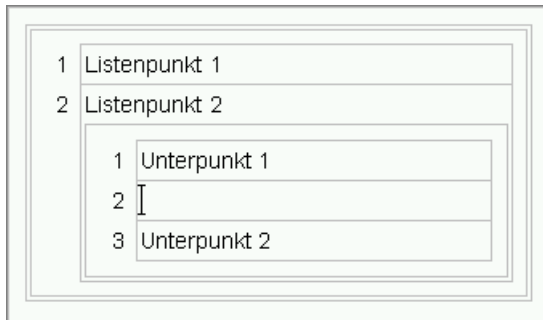
Die Nummerierung der 1. Aufzählungsebene wird mit dem neuen Aufzählungspunkt fortgesetzt.

**Abbildung 11-41: Geschachtelte Liste trennen 1**

Der Cursor befindet sich anschließend in dem leeren Aufzählungspunkt der 1. Aufzählungsebene.

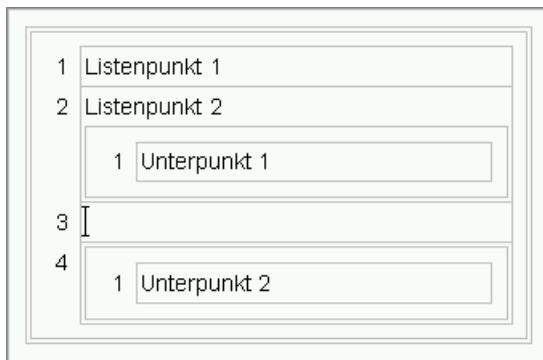


## 11.6.6.4 Aufzählung trennen innerhalb einer geschachtelten Aufzählung



Durch drücken von <RETURN> in einem leeren Aufzählungspunkt der 2. Aufzählungsebene wird die Aufzählung an dieser Stelle geteilt und der leere geschachtelte Aufzählungspunkt eine Ebene höher gestellt.

**Abbildung 11-42: Liste Innerhalb einer geschachtelten Liste trennen 1**



Die Nummerierung der bestehenden Aufzählungspunkte der 2. Aufzählungsebene wird entsprechend zurückgesetzt. Die Nummerierung der 1. Aufzählungsebene wird mit dem neuen Aufzählungspunkt und dem zweiten Teil der geschachtelten Aufzählung fortgesetzt

**Abbildung 11-43: Liste Innerhalb einer geschachtelten Liste trennen 2**

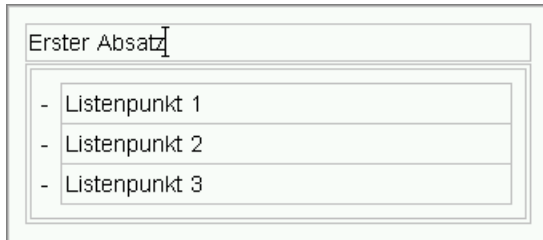
Der Cursor befindet sich anschließend in dem leeren Aufzählungspunkt der 1. Aufzählungsebene.





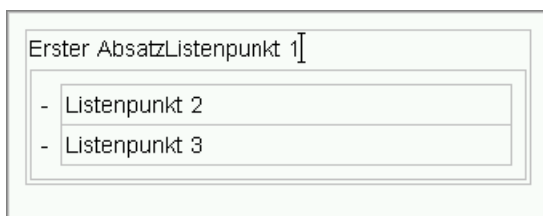
## 11.6.7 Löschen/Verschmelzen von Aufzählungen

### 11.6.7.1 Verschmelzen eines vorangehenden Absatzes mit dem ersten Aufzählungspunkt



Durch Drücken von <ENTF> am Ende vorangehenden Absatzes wird der vorangehende Absatz und die Aufzählung zu einem Absatz verschmolzen.

**Abbildung 11-44: Liste mit vorangehenden Absatz verschmelzen 1**

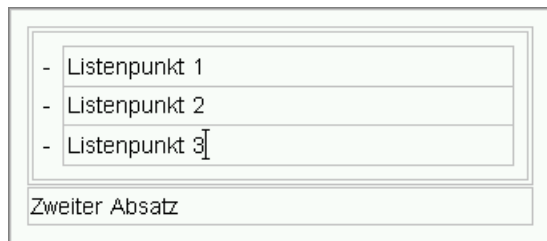


**Abbildung 11-45: Liste mit vorangehenden Absatz verschmelzen 2**

Der Cursor befindet sich anschließend zwischen dem ursprünglichen Absatz- und Aufzählungstext.

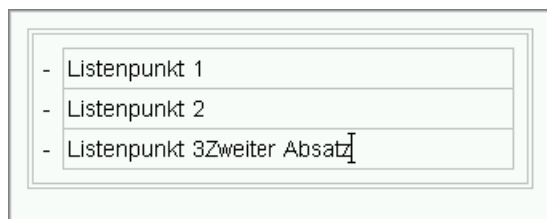


## 11.6.7.2 Verschmelzen des letzten Aufzählungspunktes mit einem nachfolgenden Absatz



**Abbildung 11-46: Liste mit nachfolgenden Absatz verschmelzen 1**

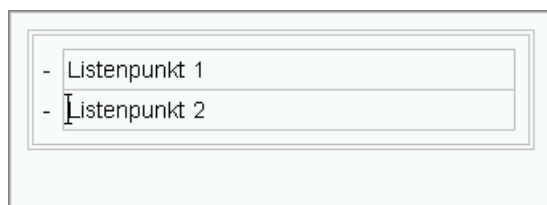
Durch Drücken von <ENTF> am Ende des letzten Aufzählungspunktes werden die Aufzählung und der nachfolgende Absatz zu einem Absatz verschmolzen. Der Absatztext wird hinter den Text des letzten Aufzählungspunktes geschrieben.



**Abbildung 11-47: Liste mit nachfolgenden Absatz verschmelzen 2**

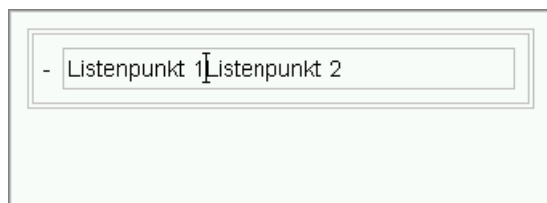
Der Cursor befindet sich anschließend zwischen dem ursprünglichen Aufzählungs- und Absatztext.

## 11.6.7.3 Verschmelzen zweier Aufzählungspunkte



**Abbildung 11-48: Zwei Aufzählungspunkte verschmelzen 1**

Durch Drücken von <BACKSPACE> am Anfang des nachfolgenden Aufzählungspunktes wird dieser mit dem vorangehenden Aufzählungspunkt verschmolzen.

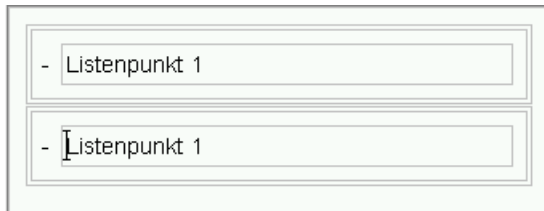


**Abbildung 11-49: Zwei Aufzählungspunkte verschmelzen 2**



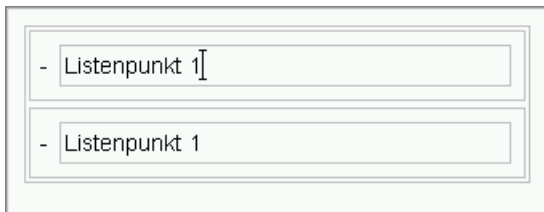
Der Cursor befindet sich zwischen dem ursprünglichen Aufzählungstext des vorangehenden und des nachfolgenden Aufzählungspunktes.

#### 11.6.7.4 Verschmelzen zweier Aufzählungen



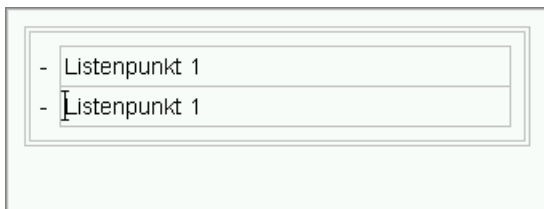
**Abbildung 11-50: Zwei Listen verschmelzen 1**

Befinden sich die beiden Aufzählungen jeweils in einem separaten Absatz, dann werden durch Drücken von <BACKSPACE> am Anfang der zweiten Aufzählung beide Aufzählungen in einem Absatz dargestellt.



Durch anschließendes Drücken von <ENTF> werden beide Aufzählungen zu einer verschmolzen.

**Abbildung 11-51: Zwei Listen verschmelzen 1**

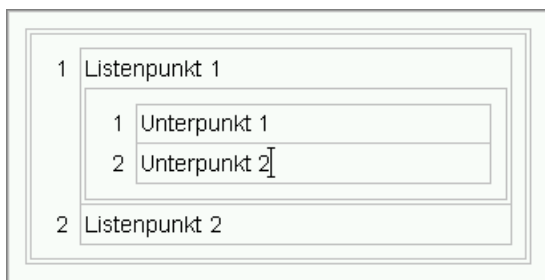


**Abbildung 11-52: Zwei Listen verschmelzen 1**

Der Cursor befindet sich anschließend am Anfang des ersten Aufzählungspunktes der ursprünglich zweiten Aufzählung.



### 11.6.7.5 Letzten Aufzählungspunkt einer inneren Liste mit folgendem Aufzählungspunkt verschmelzen



Durch Drücken von <ENTF> am Ende des letzten Aufzählungspunktes der 2. Ebene wird der Aufzählungstext der 1. Ebene hinter den Text des letzten Aufzählungspunktes der 2. Ebene geschrieben.

**Abbildung 11-53: Innere Liste mit folgendem Aufzählungspunkt verschmelzen 1**



**Abbildung 11-54: Innere Liste mit folgendem Aufzählungspunkt verschmelzen 2**

Der Cursor befindet sich zwischen den ursprünglichen Aufzählungstexten der 1. und 2. Ebene.

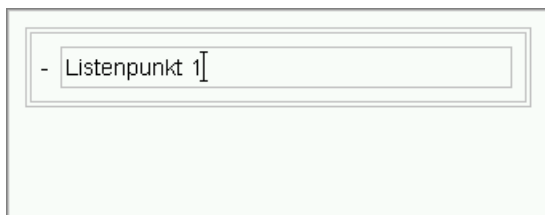


## 11.6.7.6 Löschen eines leeren Aufzählungspunktes



Befindet sich der Cursor in einem leeren Aufzählungspunkt, dann kann dieser durch Drücken von <BACKSPACE> oder <ENTF> entfernt werden.

**Abbildung 11-55: Leeren Aufzählungspunkt löschen 1**



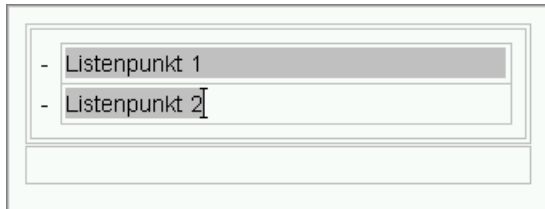
**Abbildung 11-56: Leeren Aufzählungspunkt löschen 2**

Der Cursor befindet sich anschließend am Ende des vorangehenden Aufzählungspunktes.



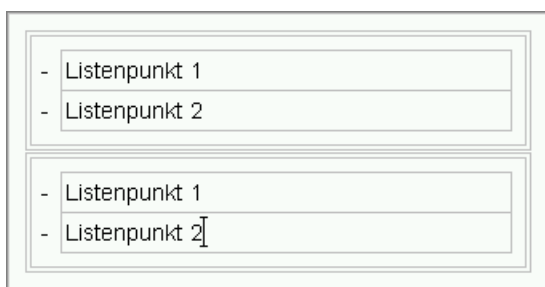
## 11.6.8 Kopieren/Verschieben von Aufzählungen

### 11.6.8.1 Komplette Aufzählung kopieren



**Abbildung 11-57: Liste kopieren 1**

Zum Kopieren die gesamte Aufzählung markieren und <STRG> + <C> drücken. Anschließend den Cursor in einen leeren Absatz setzen und <STRG> + <V> drücken.



**Abbildung 11-58: Liste kopieren 2**

Die komplette Aufzählung wird als neue Aufzählung in den leeren Absatz eingefügt

Der Cursor befindet sich am Ende des letzten Aufzählungspunktes.



## 11.6.8.2 Teilweise markierte Aufzählung kopieren



Abbildung 11-59: Liste teilweise kopieren 1

Zum Kopieren einen Teil der Aufzählung markieren und <STRG> + <C> drücken. Anschließend den Cursor in einen leeren Absatz setzen und <STRG> + <V> drücken.



Der markierte Text wird in den leeren Absatz eingefügt.

Abbildung 11-60: Liste teilweise kopieren 2

Der Cursor befindet sich am Ende des letzten Aufzählungspunktes. Geht die Markierung über mehrere Aufzählungspunkte, dann wird für jeden Aufzählungspunkt ein neuer Absatz angelegt.

## 11.6.9 Verweise einfügen


Wird mithilfe des Icons  ein Verweis an der aktuellen Position des Cursors eingefügt, öffnet sich ein Fenster zur Auswahl der Verweisart.



Abbildung 11-61: Verweisart auswählen

Welche Verweisarten zur Verfügung stehen, wird von den Projektentwicklern festgelegt. Nach Auswahl der Verweisart wird ein Eingabefenster eingeblendet,



dessen Inhalt von der Verweisart abhängig ist.

Das Vorgehen bei der Einstellung eines Verweises erfolgt analog zu der Beschreibung der Eingabekomponente "Verweiseingabe". (Siehe Kapitel 10.23 ab Seite 325)


### 11.6.10 Tabellen im DOM-Editor (ab V4.1)




*Diese Funktionalität ist erst ab FirstSpirit-Version 4.1 freigegeben. Daher werden Screenshots im neuen Look & Feel "LightGray" dargestellt. Im Look & Feel "Classic" kann die Darstellung geringfügig abweichen*

Ab Version 4.1 können nun im DOM-Editor auch Tabellen in den Textfluss integriert werden (sogenannte "Inline-Tabellen"). Je nach Vorlagenentwicklung bieten sie eine Vielzahl von Gestaltungsmöglichkeiten bis auf Zellenebene.



*Es hängt von den Vorgaben des Vorlagenentwicklers ab, ob die Inline-Funktion im DOM-Editor zur Verfügung steht oder nicht. Ist die Icon-Leiste  im DOM-Editor vorhanden, steht auch die Inline-Tabellen-Funktion zur Verfügung.*

Um eine Tabelle in den DOM-Editor einzufügen, wird der Cursor an die Position im DOM-Editor gesetzt, an der die Tabelle eingefügt werden soll. Durch einen Klick auf das Icon  wird eine neue Tabelle eingefügt. In dem sich öffnenden Fenster werden alle zur Verfügung stehenden Tabellenformatvorlagen angezeigt.





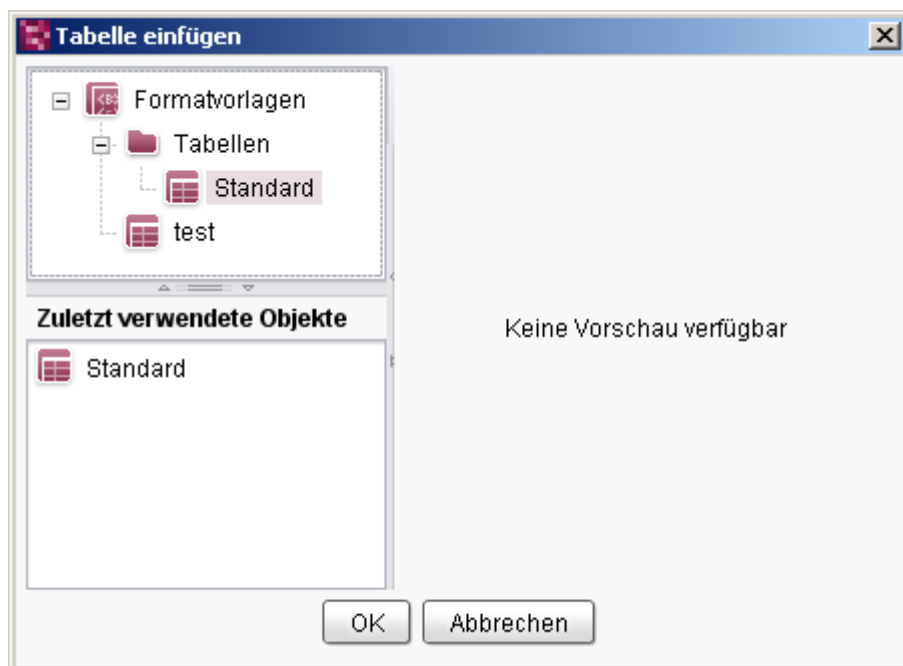


Abbildung 11-62: Tabelle einfügen – Tabellenformatvorlage auswählen

Die gewünschte Tabellenformatvorlage kann aus der Baumstruktur ausgewählt und die Auswahl durch  bestätigt werden.

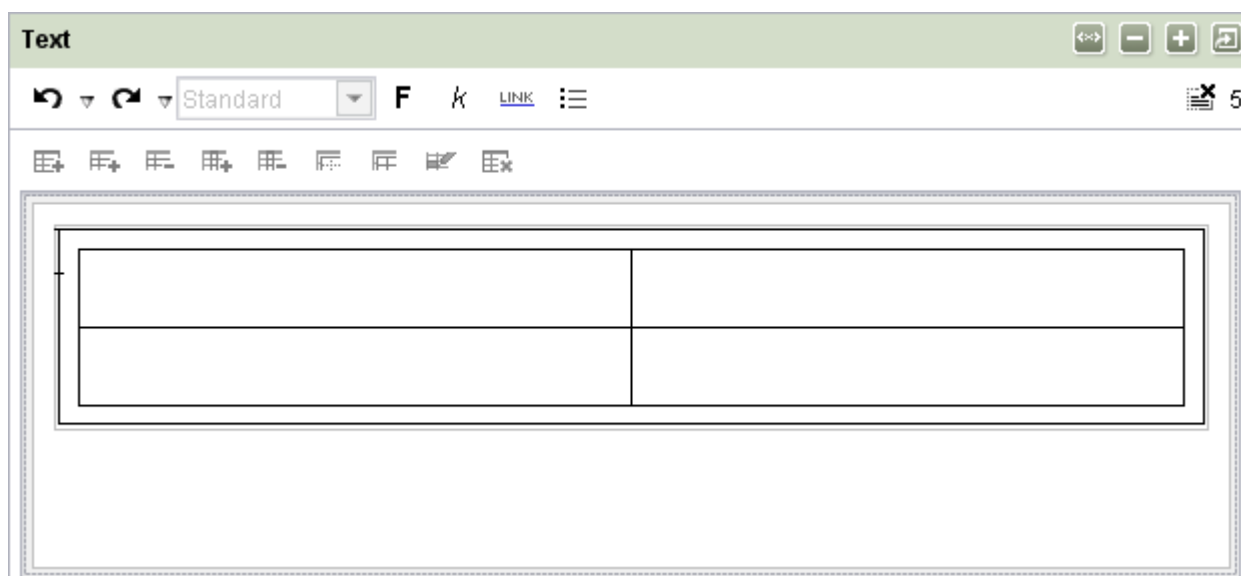



Abbildung 11-63: Tabelle eingefügt


Die Zeilen- und Spaltenanzahl sowie die Formatierung der eingefügten Tabelle ist von den Einstellungen des Vorlagenentwicklers abhängig.





### 11.6.10.1 Bearbeiten von Inline-Tabellen


Die Funktionen, die zur Bearbeitung der eingefügten Tabelle zur Verfügung stehen, sind von den Vorgaben des Vorlagenentwicklers abhängig, z. B. ob und wie viele Zeilen und Spalten hinzugefügt bzw. gelöscht, welches Format sie haben und ob und welche Zellen zusätzlich formatiert werden dürfen. Folgende Icons oberhalb der Tabelle sind nur in den Zellen aktiv, die laut Vorgabe des Entwicklers bearbeitet werden dürfen. Dazu muss der Cursor in die gewünschte Zelle gesetzt werden:


 Zeile hinzufügen, durch einen Klick auf dieses Icon wird der Tabelle eine Zeile unter der Zelle, in der sich der Textcursor befindet, hinzugefügt. Es können so viele Zeilen eingefügt werden, bis die vom Entwickler vorgegebene Maximalanzahl erreicht ist. Danach wird das Icon inaktiv, und es können keine weiteren Zeilen eingefügt werden.

 Zeile löschen, durch einen Klick auf dieses Icon wird aus der Tabelle die Zeile inklusive Inhalten gelöscht, in der sich der Textcursor befindet. Es können nur so viele Zeilen gelöscht werden, bis die Minimalzahl, die der Entwickler vorgegeben hat, erreicht ist. Danach wird das Icon inaktiv, und es können keine weiteren Zeilen gelöscht werden.

 Spalte hinzufügen, durch einen Klick auf dieses Icon wird der Tabelle eine Spalte rechts neben der Zelle hinzugefügt in der sich der Textcursor befindet. Es können so viele Spalten eingefügt werden, bis die vom Entwickler vorgegebene Maximalanzahl erreicht ist. Danach wird das Icon inaktiv, und es können keine weiteren Spalten eingefügt werden.

 Spalte löschen, durch einen Klick auf dieses Icon wird aus der Tabelle die ganze Spalte inklusive Inhalten gelöscht, in der sich der Textcursor befindet. Es können nur so viele Spalten gelöscht werden, bis die Minimalzahl, die der Entwickler vorgegeben hat, erreicht ist. Danach wird das Icon inaktiv, und es können keine weiteren Spalten gelöscht werden.

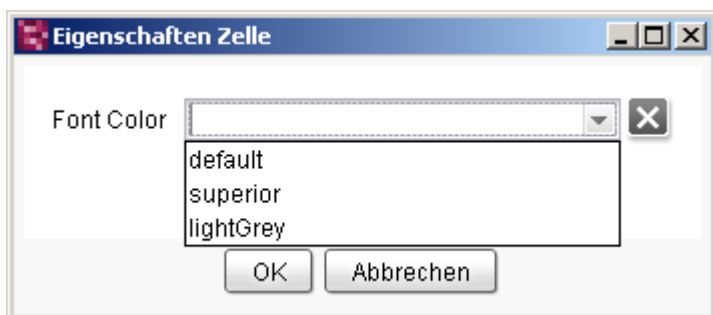
 Zellen verschmelzen, mehrere nebeneinander liegende Zellen können mit dem Mauszeiger markiert und durch einen Klick auf dieses Icon miteinander verbunden werden. Der Inhalt der markierten Zellen bleibt dabei erhalten und wird aus den Zellen von links nach rechts und von oben nach unten aneinander gereiht. Die Formatierung der linken, obersten Zelle wird dabei für die verschmolzene Zelle übernommen.

 Zellen trennen, durch einen Klick auf dieses Icon werden zuvor verbundene Zellen wieder getrennt. Der Inhalt der verbundenen Zellen bleibt dabei erhalten und wird in



die linke obere Zelle verschoben. Das Format der einzelnen Zellen wird wieder auf den Stand vor der Verschmelzung zurückgesetzt.

✎ Eigenschaften Zelle, durch einen Klick auf dieses Icon öffnet sich ein Fenster mit Eigenschaften, die der aktuellen Zelle zugewiesen werden können. Mehrere Zellen, auf die aufgrund der Vorgaben des Vorlagenentwicklers dieselbe Eigenschaft angewendet werden darf, lassen sich dabei gleichzeitig markieren und bearbeiten.



**Abbildung 11-64: Beispiel: Tabellenformatvorlage – Eigenschaften Zelle**

Die gewünschte Eigenschaft kann aus der Combobox ausgewählt und über den Button  gespeichert werden. Mit einem Klick auf  kann die Eigenschaft später wieder entfernt werden.

✎ Tabelle löschen, durch einen Klick auf dieses Icon wird die Tabelle, in der sich aktuell der Cursor befindet, samt Inhalten wieder entfernt.

#### 11.6.10.2 Vorbelegung von Layout-Eigenschaften übernehmen/überschreiben

Die Layout-Eigenschaften einer Tabellenzelle werden vom Vorlagenentwickler über die Stilvorlagen definiert. Abhängig von der Konfiguration der Stilvorlagen können diese Layout-Eigenschaften beim Bearbeiten der Tabelle im DOM-Editor jedoch geändert werden. In diesem Fall ist der Button "Eigenschaften Zelle" im oberen Bereich des DOM-Editors aktiv:



**Abbildung 11-65: Button "Eigenschaften Zelle" innerhalb des DOM-Editors**



Ein Klick auf das Icon ✎ öffnet ein Fenster mit Eigenschaften, die der aktuellen Zelle zugewiesen werden können:







**Abbildung 11-66: Beispiel: Eigenschaften einer Tabellenzelle bearbeiten**

Mehrere Zellen, auf die aufgrund der Vorgaben des Vorlagenentwicklers dieselbe Eigenschaft angewendet werden darf, lassen sich dabei gleichzeitig markieren und bearbeiten.

Vom Vorlagenentwickler vorgegebene Werte werden durch eine rosafarbene Markierung gekennzeichnet. Diese Werte können sie manuell überschrieben werden oder mit einem Klick auf den Button  für die jeweilige Zelle übernommen werden. In beiden Fällen verschwindet die rosa Markierung. Mit einem Klick auf den Button  kann der Wert jederzeit wieder auf den vom Entwickler vorgegebenen Wert zurückgesetzt werden.

Die gewünschten Eigenschaften können aus den Eingabekomponenten ausgewählt und über den Button  gespeichert werden. Mit einem Klick auf  kann die Eigenschaft später wieder entfernt werden.



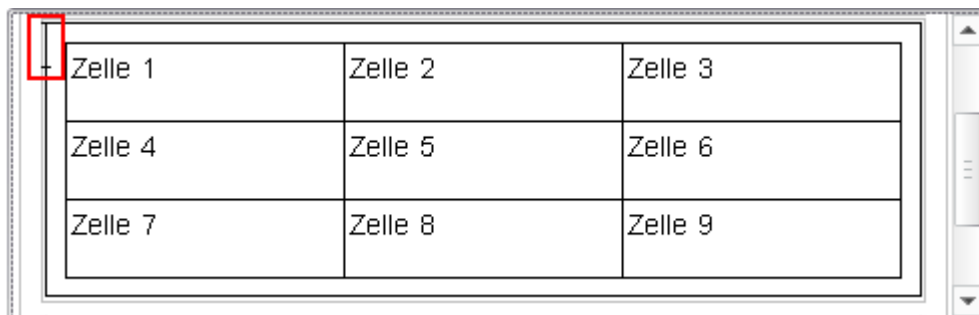
*Werden ungültige Werte für die Hintergrundfarbe verwendet (z. B. #ZZZZZZ), wird die betreffende Zelle im DOM-Editor sowie in der Ausgabe später mit weißer Hintergrundfarbe angezeigt.*

### 11.6.10.3 Fließtext und Tabellen abwechseln

Um einen **neuen Textabsatz vor einer Inline-Tabelle** einzufügen, wird der Cursor in die erste Zelle der gewünschten Tabelle gesetzt und mit der Cursor-Taste nach



links verschoben. Der Cursor wird nun folgendermaßen angezeigt (hier rot umrandet):

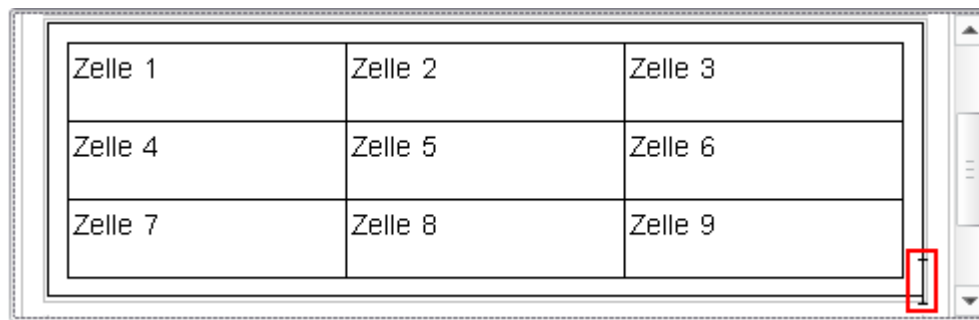


Zelle 1	Zelle 2	Zelle 3
Zelle 4	Zelle 5	Zelle 6
Zelle 7	Zelle 8	Zelle 9

**Abbildung 11-67: Textabsatz vor Inline-Tabelle einfügen**

Mit der "Enter"-Taste wird dann ein neuer Textabsatz vor der Tabelle eingefügt.

Um einen **neuen Textabsatz nach einer Inline-Tabelle** einzufügen, wird der Cursor in die letzte Zelle der gewünschten Tabelle gesetzt und mit der Cursor-Taste nach rechts verschoben. Der Cursor wird nun folgendermaßen angezeigt (hier rot umrandet):



Zelle 1	Zelle 2	Zelle 3
Zelle 4	Zelle 5	Zelle 6
Zelle 7	Zelle 8	Zelle 9

**Abbildung 11-68: Textabsatz nach Inline-Tabelle einfügen**

Mit der "Enter"-Taste wird dann ein neuer Textabsatz nach der Tabelle eingefügt.

#### 11.6.10.4 Tastatursteuerung von Inline-Tabellen

Mithilfe der Cursor-Tasten ← → ↑ ↓ kann man durch die Zellen von Inline-Tabellen navigieren (siehe auch Kapitel 11.11.1 Seite 427). Mit der <TAB>-Taste gelangt man in die jeweils nächste Zelle. Befindet sich der Cursor in der letzten Zelle einer Zeile, springt er in die erste Zelle der folgenden Zeile. Am Ende einer Tabelle wird mit <TAB> eine neue Zeile eingefügt, sofern dies die Vorgaben des Vorlagenentwicklers zulassen. Darf keine weitere Zeile mehr hinzugefügt werden, bleibt der Cursor an der aktuellen Position. Mit <SHIFT> + <TAB> kann der Cursor innerhalb der



aktuellen Tabelle rückwärts durch die Zellen bewegt werden.

Durch <RETURN> werden innerhalb einer Zelle neue Zeilen eingefügt. Mit der Rücktaste kann der Cursor durch leere Zellen wie mit der Cursor-Taste ← bewegt werden.

Informationen zum Einfügen von Textabsätzen vor und nach Inline-Tabellen befinden sich in Kapitel 11.6.10.3 Seite 391.

#### 11.6.10.5 Weitere Formatierungsmöglichkeiten

Bei der Texteingabe kann der Redakteur alle Format- und Verweisvorlagen, die im DOM-Editor zur Verfügung stehen, verwenden, z. B. "fett", "unterstrichen", interne und externe Links. Auch das Einfügen und Bearbeiten von (verschachtelten) Listen verhält sich ebenso wie in "einfachen" DOM-Editoren.



## 11.7 Arbeiten mit der Eingabekomponente DOM-Tabelle

Die DOM-Tabelle ist die Eingabekomponente für das Erstellen von Tabellen. Formatierungen können sowohl für markierte Textfragmente als auch für ganze Zellen festgelegt werden. In diesem Handbuch werden alle Funktionen der Iconleiste, der Kontextmenüs und die zugehörigen Tastaturkürzel erläutert.

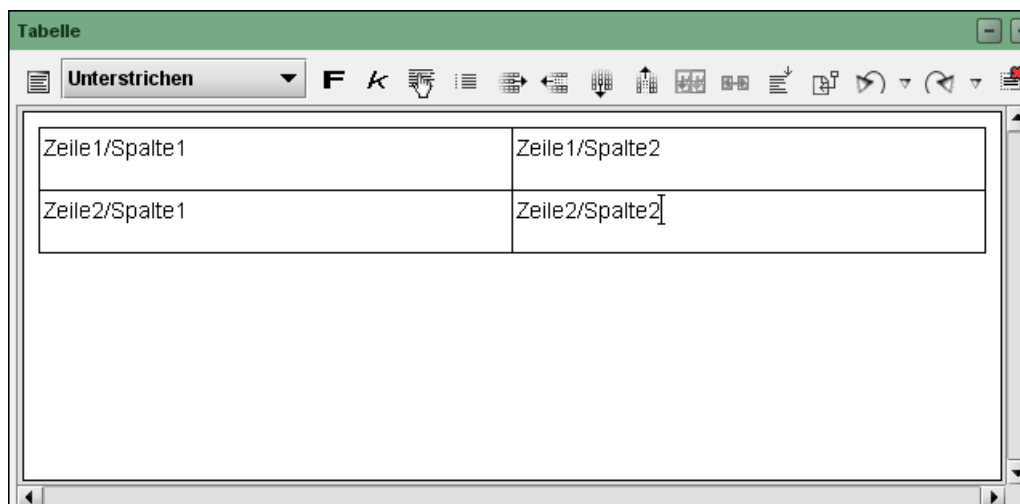


Abbildung 11-69: Eingabekomponente DOM-Tabelle



*Zusätzliche Formatierungsmöglichkeiten sowie die Integration von Tabellen in den Textfluss bieten die so genannten "Inline-Tabellen" (ab Version 4.1). Nähere Informationen dazu befinden sich in Kapitel 11.6.10 Seite 387.*

### 11.7.1 DOM-Tabelle: Iconleiste

Die Standard-Funktionen, die über die Iconleiste aufgerufen werden können, sind bereits im Kapitel DOM-Tabelle unter Standard-Eingabekomponenten beschrieben. Siehe dazu Kapitel 10.12 ab Seite 311.



## 11.7.2 DOM-Tabelle Kontextmenüs

### 11.7.2.1 Kontextmenü in einer Tabellenzelle




Einfügen

**Abbildung 11-70: DOM-Tabelle – Kontextmenü in einer Tabellenzelle**

**Einfügen:** Durch Aufrufen dieser Funktion werden Textfragmente aus der Zwischenablage an der aktuellen Position des Cursors in die Tabellenzelle eingefügt.

### 11.7.2.2 Kontextmenü auf markiertem Text



Einfügen  
Kopieren  
Ausschneiden

**Abbildung 11-71: DOM-Tabelle – Kontextmenü auf markiertem Text**

**Einfügen:** Durch Aufrufen dieser Funktion werden Textfragmente aus der Zwischenablage an der aktuellen Position des Cursors in den Absatz eingefügt.

**Kopieren:** Durch Aufrufen dieser Funktion wird der markierte Text des Absatzes in die Zwischenablage kopiert.

**Ausschneiden:** Mithilfe dieser Funktion wird der markierte Text des Absatzes ausgeschnitten und in die Zwischenablage kopiert.

### 11.7.2.3 Kontextmenü auf Formatierungen



Formatierung entfernen  
Einfügen

**Abbildung 11-72: DOM-Tabelle – Kontextmenü auf Formatierungen**

**Formatierung entfernen:** Durch Aufrufen dieser Funktion wird die Formatierung für den ausgewählten Textbereich entfernt. Der Text bleibt dabei erhalten.

**Einfügen:** Mithilfe dieser Funktion wird Text aus der Zwischenablage an die Position des Cursors in die Zelle eingefügt.





#### 11.7.2.4 Kontextmenü auf Verweisen

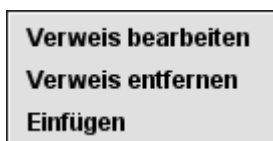


Abbildung 11-73: DOM-Tabelle – Kontextmenü auf Verweisen

**Verweis bearbeiten:** Durch Aufrufen dieser Funktion öffnet sich das Eingabefenster der verwendeten Verweisart, so dass die vorgenommenen Einstellungen bearbeitet werden können. Eine ausführliche Beschreibung zu den Einstellungen der verschiedenen Verweistypen siehe Kapitel 10.23 ab Seite 325.

**Verweis entfernen:** Durch Aufrufen dieser Funktion wird der ausgewählte Verweis entfernt. Der Verweistext bleibt dabei erhalten.

**Einfügen:** Mithilfe dieser Funktion wird Text aus der Zwischenablage an der Position des Cursors in die Zelle eingefügt.

#### 11.7.3 Rechtschreibprüfung in der DOM-Tabelle

Die Rechtschreibprüfung in der Eingabekomponente DOM-Tabelle erfolgt analog zur Rechtschreibprüfung im DOM-Editor (siehe Kapitel 11.6.3 Seite 366).

#### 11.7.4 Eigenschaften Zelle

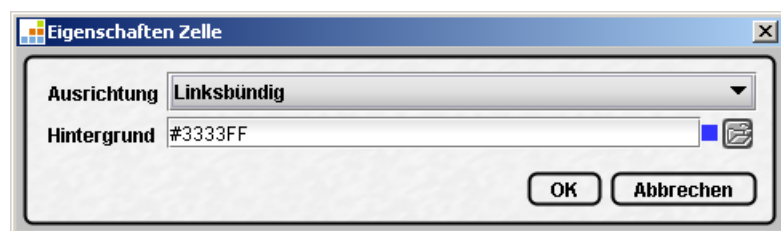



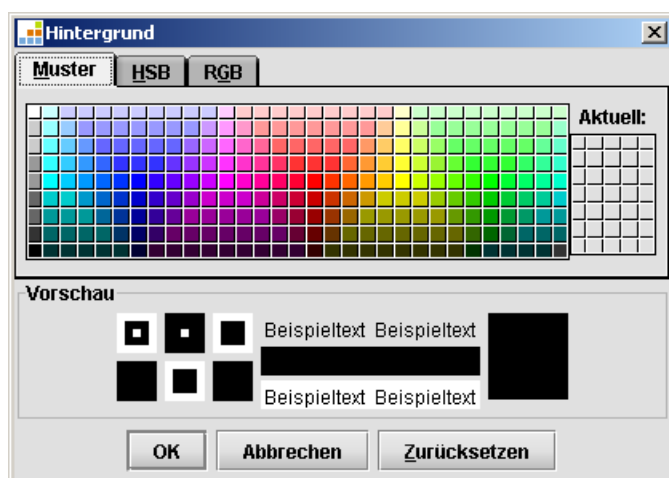
Abbildung 11-74: Eigenschaften Zelle

**Ausrichtung:** In diesem Feld kann über eine Combobox ausgewählt werden, welche Ausrichtung der Text innerhalb der Zelle haben soll. Zur Verfügung stehen hierbei die Standardausrichtungen Linksbündig, Rechtsbündig, Zentriert und Blocksatz.

**Hintergrund:** In diesem Feld kann eine Hintergrundfarbe für die Zelle angegeben werden, die von der allgemeinen Hintergrundfarbe abweichen soll. Diese Farbe muss als HTML Farbcode in Hexadezimal angegeben werden. Zur Unterstützung



der Farbauswahl steht aber ein Farbauswahlfenster zur Verfügung, das über das Icon  aufgerufen werden kann.



**Abbildung 11-75: Farbe auswählen**

In diesem Fenster kann die gewünschte Farbe mithilfe der drei Register Muster, HSB und RGB exakt abgestimmt werden.




## 11.8 Suche in Auswahldialogen (ab V4.1)



Diese Funktionalität ist erst ab FirstSpirit-Version 4.1 verfügbar. Daher werden Screenshots im neuen Look & Feel "LightGray" dargestellt. Im Look & Feel "Classic" steht die Suche nicht zur Verfügung, die Auswahl von Objekten in Eingabekomponenten funktioniert wie in den entsprechenden Unterkapiteln von Kapitel 10 ab Seite 279 beschrieben.

Innerhalb der Auswahldialoge im FirstSpirit JavaClient steht eine Suchmöglichkeit zur Verfügung, mit der die verschiedenen Verwaltungen schnell nach Objekten durchsucht werden können, auf die referenziert werden soll, z. B. Bilder und Dateien aus der Medien-Verwaltung oder Seitenreferenzen aus der Struktur-Verwaltung. Diese Suchmöglichkeit erleichtert das Arbeiten mit größeren Projekten und umfangreichen Inhalten.

Bei der Auswahl von Objekten über das "Öffnen"-Icon, z. B. , in den Eingabekomponenten

- CMS\_INPUT\_PICTURE (Kapitel 10.3 Seite 281),
- CMS\_INPUT\_FILE (Kapitel 10.10 Seite 304),
- CMS\_INPUT\_IMAGE\_MAP (Kapitel 10.13 Seite 315),
- CMS\_INPUT\_PAGEREF (Kapitel 10.19 Seite 322),
- FS\_DATASET (Kapitel 10.25 Seite 340),
- FS\_REFERENCE (Kapitel 10.27 Seite 347)
- sowie bei Verweisen, deren Konfiguration die Auswahl einer Referenz ermöglicht (siehe auch *FirstSpirit Handbuch für Entwickler*) (Kapitel 10.23 Seite 325),

öffnet sich ein Dialog, mit dessen Hilfe die Objekte der jeweiligen Verwaltung einfach aufgefunden und ausgewählt werden können. Dabei werden nur Objekte angezeigt, die

- die aufgrund der Vorgaben der Eingabekomponente ausgewählt werden dürfen und
- die für den Benutzer sichtbar sind: Objekte, für die der Benutzer keine Rechte besitzt, werden ihm im Auswahldialog nicht angezeigt, Objekte, für die der Benutzer das Recht "Sichtbar" hat, werden ihm nur in der Ergebnisliste des Registers Navigation als Treffer angezeigt. Auch hier greift die neue Rechtekonfiguration wie in Kapitel 13.1.4.3 Seite 496 beschrieben.





Ab FirstSpirit-Version 4.2 kann dieser Auswahldialog je nach Einstellungen des Vorlagenentwicklers erweiterte Funktionen bieten, die für die Erstellung von Medien-Galerien verwendet werden. Weitere Informationen zu Medien-Galerien siehe Kapitel 11.9 Seite 409.

## 11.8.1 Register Navigation

Beim Öffnen des Dialogs ist das Register Navigation aktiv. Es enthält die in der Vorlage der jeweiligen Auswahlkomponente festgelegten Verwaltungsbereiche zur Auswahl. Ist bereits eine Referenz auf ein Objekt (ein Bild, eine Seite etc.) ausgewählt gewesen, die nun geändert werden soll, wird diese hier angezeigt. Ansonsten wird die oberste Ebene der jeweiligen Verwaltung angezeigt.

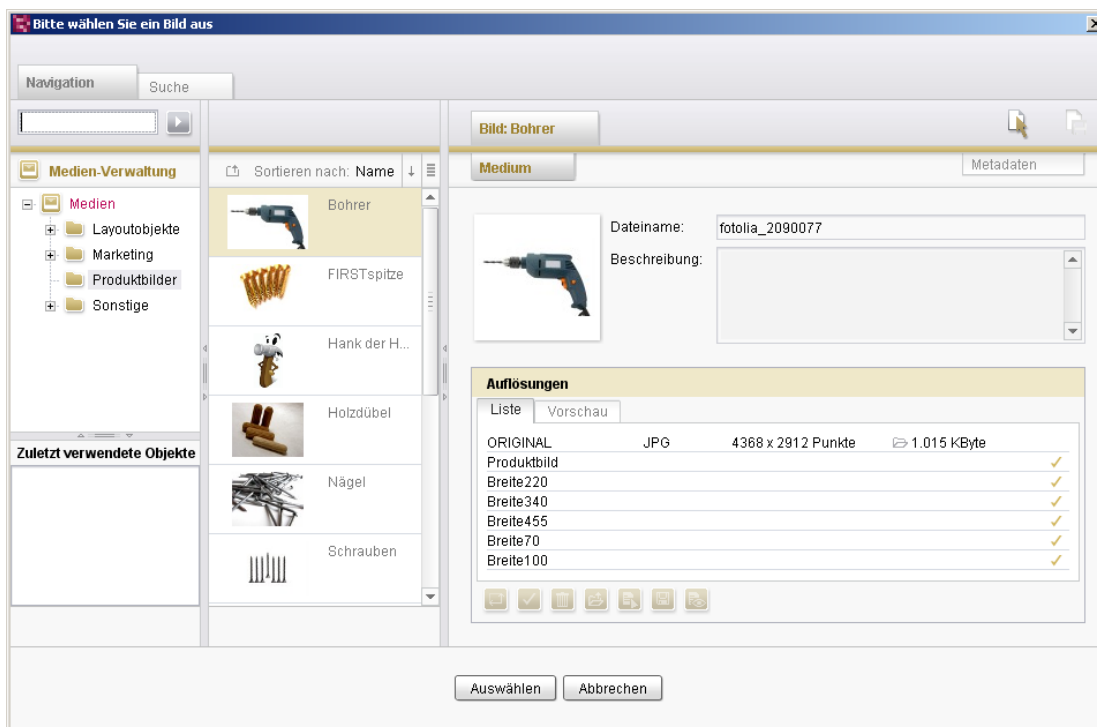


Abbildung 11-76: Bildauswahl – Register Navigation

### 11.8.1.1 Suchfeld

Mithilfe des Suchfeldes können alle Textfelder der jeweiligen Verwaltung(en) per Volltextsuche durchsucht werden. Der Suchbegriff muss mindestens 3 Zeichen lang sein. In die Suche werden auch redaktionelle Inhalte einbezogen, z. B. Texte in PDF-Dateien. Wird die Suche über oder mit der "Enter"-Taste gestartet, wechselt



die Ansicht des Dialoges automatisch zum Register Suche (siehe Kapitel 11.8.2 Seite 403). Wurde in der Baumstruktur (siehe Kapitel 11.8.1.2 Seite 400) ein Ordner ausgewählt, wird dieser als Startpunkt für die Suche übernommen.

#### 11.8.1.2 Baumstruktur

In der linken Spalte ist die Baumstruktur des oder der jeweiligen Verwaltungsbereiche/s zu sehen. Besteht Remote-Zugriff auf andere FirstSpirit-Projekte (siehe Kapitel 11.14 Seite 458), wird dies über den Zusatz "(remote)" angezeigt. Hier kann der Benutzer direkt zu einem Ordner oder zu einem Objekt innerhalb der Ordner navigieren. In einem abgetrennten Bereich unterhalb des Baumes werden, falls vorhanden, Ordner von Remote-Projekten angezeigt.

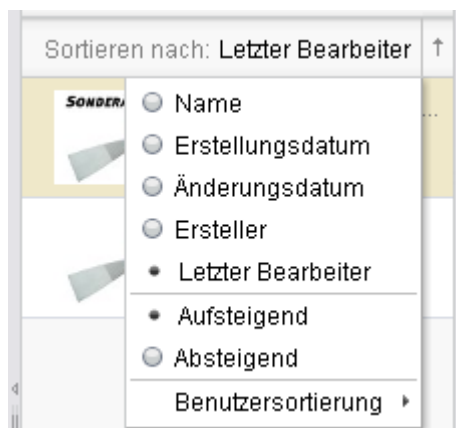
**Zuletzt verwendete Objekte:** Unterhalb der Baumstruktur befindet sich eine Liste der zuletzt verwendeten Objekte des jeweiligen Benutzers, dadurch wird das Wiederfinden häufig verwendeter Objekte erleichtert.

#### 11.8.1.3 Ergebnisliste

In der mittleren Spalte ist eine nach Ordnern der jeweiligen Verwaltung gefilterte Ansicht möglich. Beim Klick auf einen Ordner der linken Spalte wird hier eine Liste der in diesem Ordner vorhandenen Ordner und Objekte, die aufgrund der Vorgaben der Eingabekomponente ausgewählt werden dürfen, mit Anzeige- bzw. Referenznamen (siehe Kapitel 3.1.4.2 Seite 77, Option "Referenznamen im Baum anzeigen") und Thumbnail angezeigt. Bilder werden mit einer verkleinerten Vorschau des Bildes angezeigt, für alle anderen Dateitypen werden entsprechende Thumbnails des Dateiformates angezeigt (z. B. Ordner- oder PDF-Icons). Die Ansicht kann folgendermaßen sortiert werden:

**Sortieren nach:** Mit einem Klick auf diesen Bereich öffnet sich eine Liste mit Kriterien, nach denen die Ergebnisliste sortiert werden kann:





**Abbildung 11-77: Definition von Sortierkriterien**

**Name:** Anzeige- bzw. Referenzname des Objektes (siehe Kapitel 3.1.4.2 Seite 77, Option "Referenznamen im Baum anzeigen")

**Erstellungsdatum:** Zeitpunkt, zu dem das Objekt im JavaClient angelegt wurde, mit Datum und Uhrzeit

**Änderungsdatum:** Zeitpunkt, zu dem das Objekt zuletzt bearbeitet wurde, mit Datum und Uhrzeit

**Ersteller:** Name des Benutzers, der Objekt angelegt hat

**Letzter Bearbeiter:** Name des Benutzers, der das Objekt zuletzt bearbeitet hat

**Aufsteigend:** Sortierrichtung aufsteigend

**Absteigend:** Sortierrichtung absteigend

**Benutzersortierung:** Bei einer Sortierung nach Ersteller oder letztem Bearbeiter kann hier ausgewählt werden, ob der Sortierung das **Login**, der **Name** oder **Nachname und Vorname** des Benutzers zugrundegelegt wird.

Die Anzeige wird dann entsprechend den Suchkriterien aktualisiert. Sofern vorhanden werden weitere Informationen, z. B. der letzte Bearbeiter, eingeblendet:







**Abbildung 11-78: Sortierung nach "Letzter Bearbeiter"**

Die Ansicht der Ergebnisliste kann zusätzlich über folgende Icons modifiziert werden:

, über dieses Icon kann in den nächst höheren Ordner gewechselt werden.



, über dieses Icon kann die Sortierrichtung (aufsteigend, absteigend) eingestellt werden.

, über diese Icons kann zwischen Listen- (Anordnung untereinander) und Miniaturansicht (Anordnung nebeneinander) gewechselt werden.

#### 11.8.1.4 Detailansicht

**Auf Ordner Ebene:** Ist in der mittleren Spalte ein Ordner ausgewählt, werden in der rechten Spalte alle darin befindlichen Ordner und Objekte – sofern sie aufgrund der Vorgaben der Eingabekomponente ausgewählt werden dürfen – inklusive aller Register angezeigt. Für den ausgewählten Ordner können die Einstellungen vorgenommen werden, die auch in der jeweiligen Verwaltung zur Verfügung stehen (für Ordner der Medien-Verwaltung siehe Kapitel 6.5 ab Seite 190, für Menüebenen in der Struktur-Verwaltung, siehe Kapitel 7.5 ab Seite 255).

**Auf Objektebene:** Ist in der mittleren Spalte ein Objekt ausgewählt, werden in der rechten Spalte die Details des Objekts inklusive aller Register angezeigt. Für das Objekt können die Einstellungen vorgenommen werden, die auch in der jeweiligen Verwaltung zur Verfügung stehen (für Medien siehe z. B. Kapitel 6.6.1 ab Seite 195, für Dateien Kapitel 6.6.2 ab Seite 197 und für Seitenreferenzen Kapitel 7.6 ab Seite 263).

Bearbeitungen und Speicherungen können über die aus der Iconleiste bekannten Icons  bzw.  vorgenommen werden. Über die Schaltfläche  wird das in der rechten Spalte angezeigte Objekt in die Eingabekomponente



übernommen und der Dialog schließt sich wieder.

## 11.8.2 Register Suche

Wechselt man zum Register Suche, können die Verwaltungen, die durch die Vorlage der jeweiligen Auswahlkomponente festgelegt sind, durchsucht werden, ohne über die Baumdarstellung navigieren zu müssen. Suchbegriffe, die im Register Navigation zuvor ins Suchfeld eingegeben wurden, bleiben bei dem Wechsel erhalten.

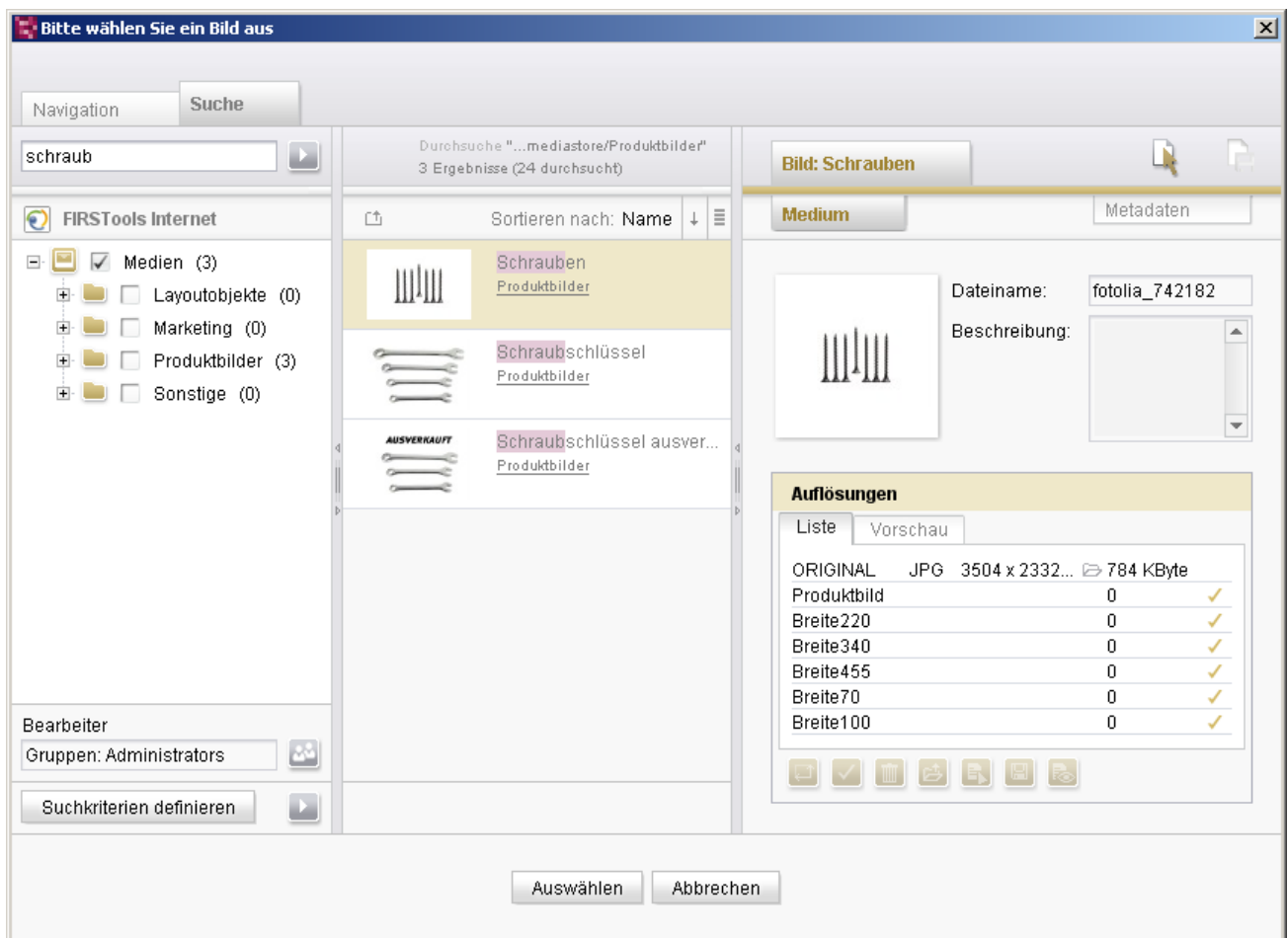


Abbildung 11-79: Bildauswahl – Register Suche

Auch hier findet sich die dreigeteilte Ansicht des Registers Navigation (siehe Kapitel 11.8.1 Seite 399). Zusätzlich zur Suche nach einem bestimmten Suchbegriff können Suchergebnisse (z. B. nach Bearbeiter oder Änderungszeitraum) gefiltert und sortiert werden (siehe Kapitel 11.8.2.2 Seite 407).






### 11.8.2.1 Baumstruktur


In der linken Spalte ist die Baumstruktur des oder der Verwaltungsbereiche/s zu sehen. Besteht Remote-Zugriff auf andere FirstSpirit-Projekte (siehe Kapitel 11.14 Seite 458), wird dies über den Zusatz "(remote)" angezeigt. Mithilfe der Checkboxen kann die Suche auf einzelne Ordner beschränkt werden. Untergeordnete Ordner werden ebenfalls in die Suche miteinbezogen und müssen nicht extra ausgewählt werden. Um z. B. die gesamte Medien-Verwaltung zu durchsuchen, wird die Checkbox neben "Medien" angehakt. Nach einer durchgeführten Suche erscheinen in Klammern hinter den Ordnern die Anzahl der Suchtreffer im jeweiligen Ordner.

**Suchkriterien definieren**, über diese Schaltfläche können Filter definiert werden, mit denen die Suche eingegrenzt werden kann. Die Liste zeigt durch Haken an, welche Kriterien bereits aktiv sind. Erneut angeklickt werden sie deaktiviert.



**Abbildung 11-80: Suchkriterien definieren**

**Bearbeiter:** Über das Icon  kann die Suche auf Objekte beschränkt werden, die von bestimmten Benutzern oder Gruppen zuletzt bearbeitet wurden (Zuordnung von Benutzern bzw. Gruppen siehe Kapitel 13.2.4 Seite 509).

**Ersteller:** Über das Icon  kann die Suche auf Objekte beschränkt werden, die von bestimmten Benutzern oder Gruppen angelegt wurden (Zuordnung von Benutzern bzw. Gruppen siehe Kapitel 13.2.4 Seite 509).

**Bearbeitungs-Zeitraum:** Über diese Combobox kann die Suche auf Objekte beschränkt werden, die in einem bestimmten Zeitraum geändert wurden. Wird die Option "benutzerdefiniert" ausgewählt, kann über die Kalender-Icons der Zeitraum individuell festgelegt werden.

**Erstellungs-Zeitraum:** Über diese Combobox kann die Suche auf Objekte beschränkt werden, die in einem bestimmten Zeitraum neu angelegt wurden. Wird die Option "benutzerdefiniert" ausgewählt, kann über die Kalender-Icons der



Zeitraum individuell festgelegt werden.



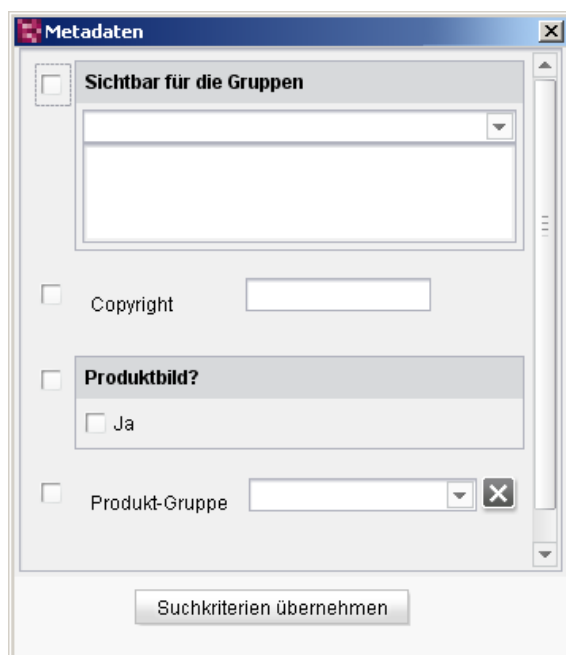
*Die Filterung nach den Suchkriterien*

- Bearbeiter
- Ersteller
- Bearbeitungs-Zeitraum
- Erstellungs-Zeitraum

*erfordert eine mit FirstSpirit Version 4.1 neu eingeführte Datenstruktur im Such-Index. Da diese Information bei Projekten fehlt, die von Version 4.0 auf 4.1 migriert wurden, liefert eine entsprechende Suche keine Treffer. Für alle Änderungen, die mit Version 4.1 vorgenommen werden, wird der Bearbeiter in den Index aufgenommen und bei der Suche gefunden.*

**Objektart:** Über diese Combobox kann die Suche auf bestimmte Objektarten (Bilder, Dateien, Seiten) eingeschränkt werden.

**Metadaten:** Sofern das Arbeiten mit Metadaten für ein Projekt konfiguriert wurde, kann über diesen Filter die Suche auf Objekte beschränkt werden, für die bestimmte Metadaten definiert sind. Es öffnet sich ein weiterer Dialog, in dem Kriterien und Werte für die Metadaten-Suche festgelegt werden können:



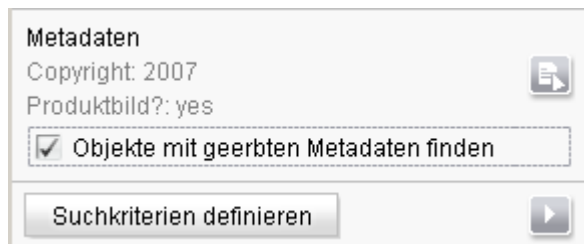
**Abbildung 11-81: Beispiel Metadaten-Suche**

Hier werden die für das Projekt definierten Metadaten-Eingabekomponenten angezeigt. Um nach bestimmten Metadaten-Typen (hier "Sichtbar für Gruppen", "Copyright" etc.) zu suchen, muss die jeweilige Checkbox aktiviert werden. Darüber



hinaus kann bei jedem Typ angegeben werden, nach welchem konkreten Wert gesucht werden soll. Mit einem Klick auf **Suchkriterien übernehmen** werden die Kriterien in die Suche übernommen und der Dialog schließt sich wieder.

Die im Dialog in Abbildung 11-81 definierten Kriterien werden im Suchkriterien-Bereich folgendermaßen angezeigt:



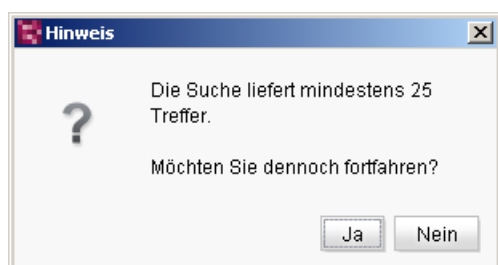
**Abbildung 11-82: Suchfilter "Metadaten"**

Hier kann über die Option **Objekte mit geerbten Metadaten finden** darüber hinaus festgelegt werden, ob auch Objekte in die Suche einbezogen werden sollen, denen Metadaten nur vererbt wurden. Bei nicht angehakter Checkbox werden nur Suchergebnisse berücksichtigt, die den für das Suchkriterium angegebenen Wert in den Metadaten explizit enthalten.

Über das Bearbeiten-Icon können die Kriterien und Werte des Metadaten-Suchfilters geändert werden.

Weiterführende Informationen zur Verwendung von Metadaten siehe auch Kapitel 11.3 Seite 354 sowie *FirstSpirit Handbuch für Entwickler*.



**Anzahl der Suchergebnisse:** Über die Auswahlliste kann die Anzahl der Suchergebnisse eingeschränkt werden. Bei der Option "benutzerdefiniert" kann die Zahl individuell festgelegt werden. Übersteigt die Trefferanzahl die hier definierte Suchergebnis-Anzahl, wird während des Suchvorgangs eine entsprechende Meldung ausgegeben:



**Abbildung 11-83: Anzahl Suchergebnisse**



Mit einem Klick auf **Ja** wird der Suchvorgang weitergeführt, alle Treffer werden später in der Ergebnisliste angezeigt. Mit einem Klick auf **Nein** wird der Suchvorgang abgebrochen und nur die bis dahin gefundenen Treffer angezeigt.




Über das **Suchfeld** oberhalb der Baumstruktur können alle Textfelder der jeweiligen Verwaltung per Volltextsuche durchsucht werden. Der Suchbegriff muss mindestens 3 Zeichen lang sein. Die Suche wird über  oder mit der "Enter"-Taste gestartet. Alternativ kann die Suche auch über  neben der Schaltfläche **Suchkriterien definieren** gestartet werden. In die Suche werden auch redaktionelle Inhalte einbezogen, z. B. Texte in PDF-Dateien.

### 11.8.2.2 Ergebnisliste

In der mittleren Spalte werden die Ergebnisse der Suche analog zu denen im Register Navigation angezeigt (Kapitel 11.8.1.3 Seite 400). Während des Suchprozesses wird oberhalb der Ergebnisliste der Prozessfortschritt angezeigt, nach beendeter Suche die Gesamtanzahl der Treffer. Der Suchbegriff wird in der Ergebnisliste jeweils farbig hervorgehoben, zusätzlich wird der Pfad angezeigt. Die Sortiermöglichkeiten sind ebenfalls analog zu denen im Register Navigation.

### 11.8.2.3 Detailansicht

In der rechten Spalte werden die Details des in der Ergebnisliste markierten Objektes inklusive aller Register angezeigt. Für das Objekt können die Einstellungen vorgenommen werden, die auch in der jeweiligen Verwaltung zur Verfügung stehen (für Medien siehe z. B. Kapitel 6.6.1 ab Seite 195, für Dateien Kapitel 6.6.2 ab Seite 197 und für Seitenreferenzen Kapitel 7.6 ab Seite 263).

Bearbeitungen und Speicherungen können über die aus der Iconleiste bekannten Icons  bzw.  vorgenommen werden. Über die Schaltfläche  wird das Objekt in die Eingabekomponente übernommen und der Dialog schließt sich wieder.



### 11.8.3 Navigation per Tastatur

Neben den Tastaturkürzeln, die in Kapitel 11.11 ab Seite 427 beschrieben sind, kann in den Auswahldialogen folgendermaßen navigiert werden:

- |                            |   |
|----------------------------|---|
| <TAB> (+ <Shift>)          | = Wechsel zwischen der Baumstruktur, der Ergebnisliste, der "Auswählen"/"Abbrechen"-Schaltfläche und dem Suchfeld   |
| <ENTER>                    | = auf Ordnern in der Ergebnisliste: Anzeige des Ordnerinhaltes in der Ergebnisliste<br>= auf Elementen in der Ergebnisliste: Anzeige des nächsten Elementes bzw. Anzeige des Elementes in der Detailansicht   |
| <BACKSPACE><br>Doppelklick | = in der Ergebnisliste: Anzeigen der nächst höheren Ebene<br>= auf Ordnern in der Baumstruktur: Öffnen der nächsten Ordner-Ebene<br>= auf Ordnern in der Ergebnisliste: Anzeige des Ordnerinhaltes in der Ergebnisliste<br>= auf Elementen in der Ergebnisliste: Übernahme des Elements in die Eingabekomponente, der Auswahldialog schließt sich |



## 11.9 Arbeiten mit Medien-Galerien (ab V4.1)

Ab Version 4.1 stellt FirstSpirit eine Möglichkeit zur Verfügung, Bilder aus der Medien-Verwaltung auszuwählen und sie in einer Galerieansicht darzustellen. Dabei kann ein und dasselbe Bild in mehreren Galerien mit jeweils unterschiedlichen Beschreibungstexten verwendet werden.



*Die Konfiguration von Medien-Galerien ist abhängig von den Einstellungen des Vorlagenentwicklers und kann von Projekt zu Projekt variieren. Daher ist es möglich, dass die hier dargestellten Abbildungen von der Ansicht im jeweiligen Projekt abweichen oder dass im jeweiligen Projekt weniger Funktionen zur Verfügung stehen, als in dieser Dokumentation beschrieben.*

Folgende Ausgabemöglichkeiten von Galerien auf einer Webseite sind vorgesehen:

- **Einzel-Galerien:** Diese bestehen meist aus einer Einstiegsseite und einer Seite mit der konkreten Galerie. Auf der Einstiegsseite werden die allgemeinen Informationen zur Galerie wie Name und Beschreibung dargestellt sowie ein oder mehrere Teaserbilder. Die Galerie kann dabei mittig im Hauptbereich der Seite verwendet werden oder aber beispielsweise in Teaserspalten, zusätzlich zu anderen Informationen auf der Seite. Die Elemente der Galerie sind verlinkt und führen zu einer Seite, auf der die Bilder der Galerie in einer vom Redakteur definierbaren Reihenfolge durchgeblättert werden können (siehe auch Kapitel 11.9.4 Seite 418).
- **Galerie-Übersicht/en:** Sind mehrere Galerien in einem Projekt vorhanden, können diese auf einer Seite bzw. auf mehreren Seiten einer Seitengruppe (siehe Kapitel 7.5.3 Seite 259) ausgegeben werden. Je nach Projekteinstellungen können sie zusätzlich nach Kategorien gefiltert und in verschiedenen Sortierungen (z. B. nach Erstellungsdatum, Galerie-Titel) ausgegeben werden (siehe auch Kapitel 11.9.5 Seite 422).

Für die Erstellung und Pflege von Galerien sind mehrere Schritte in verschiedenen Verwaltungen erforderlich. Diese werden im Folgenden erläutert.

Folgende Verwaltungen sind für die redaktionelle Pflege von Medien-Galerien relevant:



- **Medien-Verwaltung:** Hier werden die Bilder, die später in einer Galerie dargestellt werden sollen, gespeichert (siehe Kapitel 11.9.1 Seite 410).
- **Datenquellen-Verwaltung:** Alle Informationen zu Galerien werden in einer entsprechenden Datenquelle (im Folgenden *Galerie-Datenquelle*) verwaltet. Hier werden z. B. Medien aus der Medien-Verwaltung einzelnen Galerien zugeordnet sowie Teaserbilder und Beschreibungstexte hinterlegt. Darüber hinaus können Galerien Kategorien zugeordnet werden (siehe Kapitel 11.9.2 Seite 410).
- **Inhalte-Verwaltung:** Innerhalb der Inhalte-Verwaltung können Einzel-Galerien auf einer Seite eingebunden (siehe Kapitel 11.9.4 Seite 418) oder Galerie-Übersichten erzeugt werden (siehe Kapitel 11.9.5 Seite 422). Darüber hinaus können über die Inhalte-Verwaltung auch Galerie-Daten gepflegt werden (siehe Kapitel 11.9.3 Seite 418).

### 11.9.1 Medien für die Galerie hochladen und verwalten

Bilder, die später in einer Galerie dargestellt werden sollen, werden zunächst wie in Kapitel 6 ab Seite 175 in die Medien-Verwaltung hochgeladen und können dort wie gewohnt gepflegt werden. Je nach Vorgaben des Vorlagenentwicklers können die auch Ordner mit mehreren Medien verwendet werden. Beschreibungen zu den Medien können im nächsten Schritt in der Datenquellen-Verwaltung hinterlegt werden (siehe Kapitel 11.9.2 Seite 410).

### 11.9.2 Erstellen und Pflege von Galerien über die Datenquellen-Verwaltung

Für jede Galerie muss ein eigener Datensatz in der Galerie-Datenquelle angelegt werden.



*Die jeweilige Bezeichnung der Datenquellen in der Datenquellen-Verwaltung hängt von den Einstellungen des Vorlagenentwicklers ab.*



*Detaillierte Informationen zur Arbeit mit Datenquellen siehe Kapitel 5 Seite 146.*

Ein Datensatz der Galerie-Datenquelle enthält jeweils mindestens eine Eingabekomponente vom Typ "Datensatz-Auswahlliste" (CMS\_INPUT\_CONTENTLIST, siehe Kapitel 10.6 Seite 295), über die die Medien für die jeweilige Galerie ausgewählt werden können. Darüber hinaus können je nach Konfiguration



des Vorlagenentwicklers weitere Daten zur Galerie hinterlegt werden, die für die Einstiegsseite verwendet werden, z. B. Name und Beschreibung der Galerie sowie Teaserbilder. Diese Informationen können später standardmäßig bei jeder Verwendung der Galerie in der Inhalte-Verwaltung (siehe Kapitel 11.9.4 Seite 418) ausgegeben werden.

Abbildung 11-84 zeigt eine beispielhafte Eingabemaske für einen Galerie-Datensatz:

The screenshot shows a web application window titled 'Detailansicht'. At the top, there are navigation icons and language tabs for 'DE' and 'EN'. The main form contains the following elements:

- Galerie-Name:** A text input field.
- Kategorie:** A dropdown menu with a close button (X).
- Galerie-Beschreibung:** A large text area with a red header bar.
- Teaserbild I:** A section with a red header bar, a 'Referenz' input field, and a 'Keine Bildvorschau' (No image preview) placeholder. To the right, there are three tabs labeled 'Teaserbild I', 'Teaserbild II', and 'Teaserbild III'.
- Medien:** A section with a red header bar and a table. The table has columns for 'ID', 'Medium', and 'Medienbeschreibung'. Above the table are icons for adding, deleting, and moving media items.

Abbildung 11-84: Beispiel Galerie-Datensatz

**Kategorie:** Der aktuelle Galerie-Datensatz kann je nach Einstellungen des Vorlagenentwicklers mit Datensätzen aus anderen Datenquellen verbunden werden.





Über die Combobox "Kategorie" kann in Abbildung 11-84 beispielsweise eine Kategorie für die Galerie ausgewählt werden. Diese kann später für eine gefilterte Ausgabe verwendet werden (siehe Kapitel 11.9.5 Seite 422).

**Teaserbild:** Soll ein Teaserbild aus der Galerie verwendet werden, kann dieses per Drag & Drop aus der Medien-Liste, die in Kapitel 11.9.2.1 Seite 412 beschrieben wird (siehe auch Abbildung 11-87), in diese Eingabekomponente gezogen werden.

**Medien:** Medien für die Galerie können über das "Hinzufügen"-Icon per Auswahl-Dialog (siehe Kapitel 11.9.2.1 Seite 412) oder per **Drag & Drop** ausgewählt werden. In diesem Fall können die Medien (nur Bilder) zuvor über die Medien-Verwaltung selektiert und anschließend per Drag & Drop in die Eingabekomponente in der Datenquellen-Verwaltung gezogen werden (siehe Kapitel 11.4 Seite 355). Darüber hinaus steht in der Eingabekomponente CMS\_INPUT\_CONTENTLIST die Möglichkeit zur Mehrfachselektion zur Verfügung: Es können mehrere Objekte, beispielsweise Medien, in der Übersicht selektiert werden. Anschließend kann eine Aktion auf der Mehrfachselektion ausgeführt werden, beispielsweise das Löschen mehrerer Medien.



*Detaillierte Informationen zur Arbeit mit den Eingabekomponenten, die hier darüber hinaus verwendet werden können, befinden sich in Kapitel 10 ab Seite 279.*

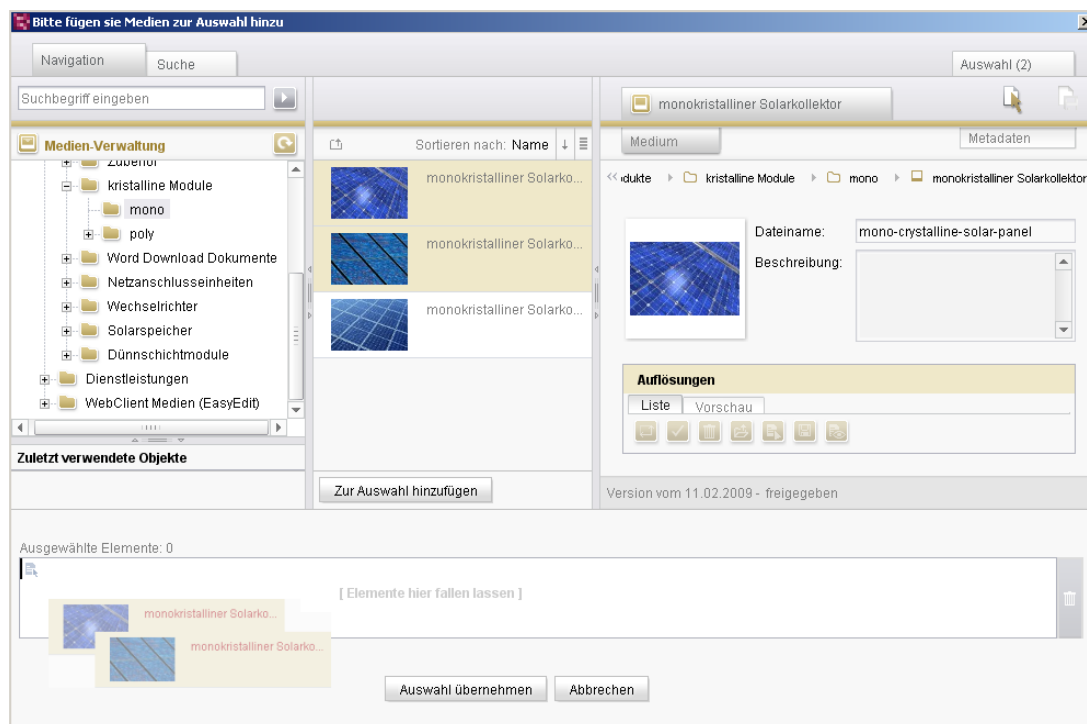
#### 11.9.2.1 Medien für Galerien auswählen

Über die Eingabekomponente "Datensatz-Auswahlliste" (in Abbildung 11-84 mit "Medien" beschriftet) können Medien für die Galerie ausgewählt werden.



Hinzufügen, Beim Hinzufügen von Elementen zur Eingabekomponente öffnet sich der Dialog zur Mehrfachauswahl von Medien:





**Abbildung 11-85: Hinzufügen von Bildern zur Medien-Galerie (Auswahl-Dialog)**

Im Dialog werden ausschließlich Bilder (keine Dateien) angezeigt. Der Dialog ermöglicht die Navigation innerhalb der Medien-Verwaltung (im linken Dialogbereich), eine Einfach- oder Mehrfach-Selektion von Medien (über den mittleren Dialogbereich) und die Anzeige von weiteren Informationen zum selektierten Medium (im rechten Dialogbereich). Die selektierten Medien können einfach per Drag & Drop in die Dropzone oder per Buttonklick zu einer Auswahl hinzugefügt werden. Je nach Vorgaben des Vorlagenentwicklers können hier auch Ordner ausgewählt werden.

Die Auswahl aller selektierten Medien kann anschließend direkt in die Eingabekomponente übernommen ("Auswahl übernehmen") oder zuvor über das Register "Auswahl" weiter bearbeitet werden (siehe Abbildung 11-86).



*Detaillierte Informationen zur Suche von Medien über diesen Auswahldialog siehe Kapitel 11.8 Seite 398.*

Zur Auswahl hinzufügen

Die Auswahl der gewünschten Elemente erfolgt über den Button "Zur Auswahl hinzufügen". Eine Mehrfachselektion ist bei gedrückter <STRG>- bzw. <SHIFT>-Taste möglich. Jedes Element kann nur einmal ausgewählt werden.



Auswahl (5)

Die Anzahl der gewählten Elemente wird auf dem Register "Auswahl" in Klammern angezeigt. Ein Ordner zählt dabei nur als ein Element. Mit einem Klick auf das Register öffnet sich eine Liste der ausgewählten Elemente:

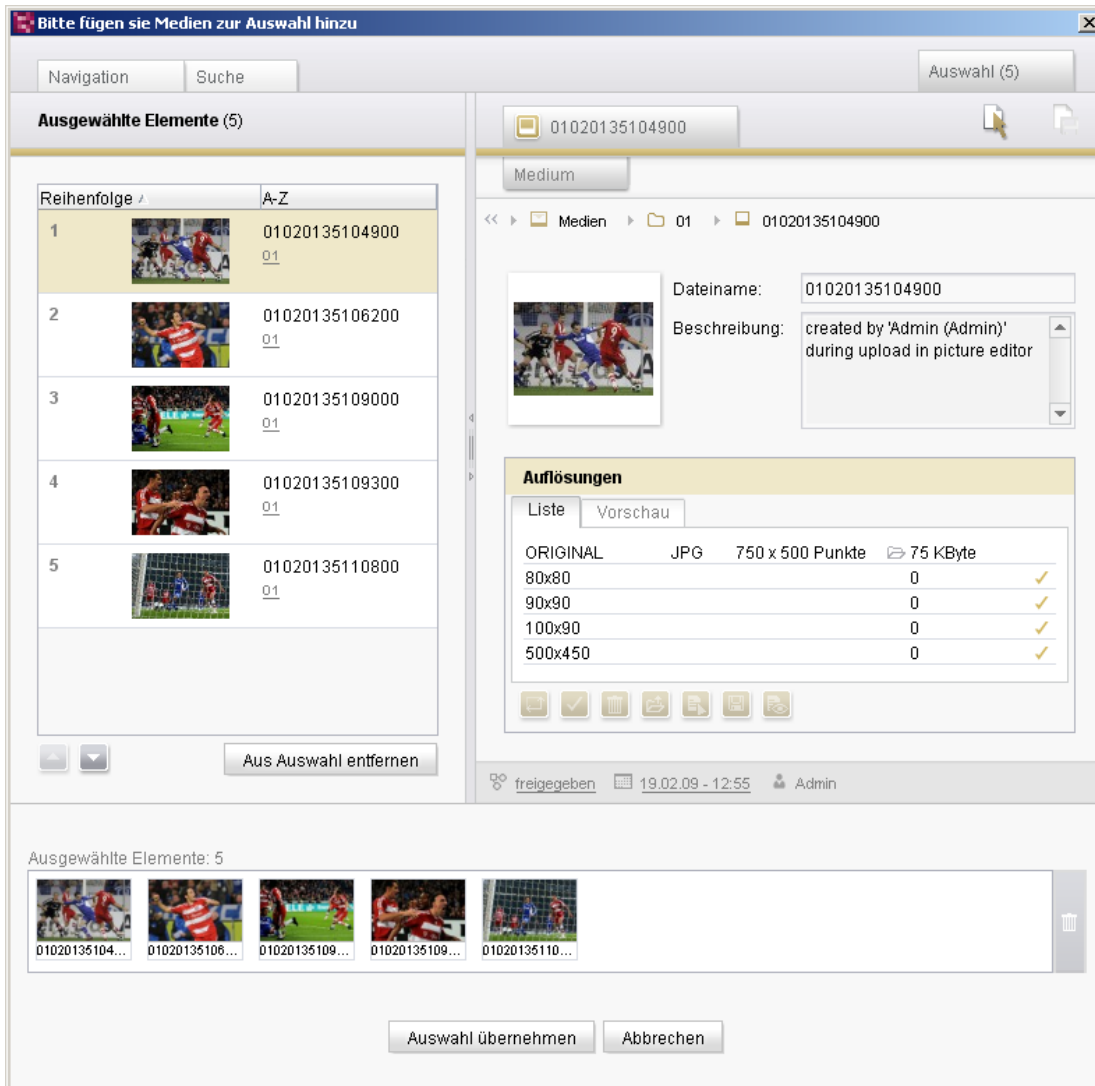


Abbildung 11-86: Register Auswahl: Ausgewählte Medien bearbeiten

**Ausgewählte Elemente:** Hier wird die Summe der gewählten Medien inklusive Medien, die in Ordnern enthalten sind, angezeigt. Ordner werden nicht mitgezählt.

**Liste:** Auf der linken Seite werden die gewählten Medien und Ordner mit Name und Pfad in der Reihenfolge, in der sie hinzugefügt wurden, angezeigt. In der Reihenfolge der zugehörigen Ordinalzahlen werden sie auch später in der Galerie ausgegeben. Durch einen Klick auf die Überschrift-Felder wird die Liste nach den Werten in der entsprechenden Spalte sortiert: entweder nach Reihenfolge (berücksichtigt den Zeitpunkt des Hinzufügens zur Auswahl) oder alphabetisch (nach



Referenz- oder Anzeigenamen).



Nach oben / unten, durch einen Klick auf diese Icons wird die Ordinalzahl des markierten Mediums geändert. Dies wirkt sich auf die Reihenfolge der Ausgabe aus.

Die Medien werden beim Übernehmen der Auswahl in der sortierten Reihenfolge in die Eingabekomponente CMS\_INPUT\_CONTENTLIST übernommen.


Aus Auswahl entfernen

Über diesen Button können markierte Medien aus der Liste entfernt werden. Mehrere Medien können durch gleichzeitiges Drücken der <Strg>- bzw. <Shift>-Taste oder durch Klicken auf ein Medium und Ziehen der Maus mit gedrückter Maustaste auf darüber- bzw. darunterliegende Medien markiert werden.

Das Entfernen von Medien aus der Auswahl (Drop auf den Papierkorb) und eine Sortierung der einzelnen Elemente kann auch per Drag & Drop über die die Dropzone erfolgen:



*Medien können bei Bedarf auch jederzeit über die Eingabemaske für den Galerie-Datensatz (siehe Abbildung 11-87) entfernt und die Reihenfolge geändert werden.*

**Detailansicht:** Auf der rechten Seite wird die Detailansicht des markierten Mediums angezeigt, bei Ordnern der Ordnerinhalt. Bei Einzelmedien kann mit einem Klick auf das Vorschau-Icon  eine Ansicht des Bildes in der jeweils markierten Auflösung angefordert werden.

Die Liste der ausgewählten Medien kann über einen Klick auf die Register "Navigation" bzw. "Suche" wieder verlassen und weitere Medien ausgewählt werden.

Sind alle gewünschten Medien für die Galerie ausgewählt und in der Liste enthalten, können die Medien über den Button 

Auswahl übernehmen

 in die Galerie übernommen werden, wurden Ordner ausgewählt, werden alle enthaltenen Medien "entpackt".





Die Anzahl der Medien, die für jede Galerie ausgewählt werden kann, kann je nach Projekteinstellungen begrenzt sein. Ist die erlaubte Anzahl überschritten, wird die Meldung "Es dürfen maximal [maximal erlaubte Medienanzahl] Einträge ausgewählt werden, aktuelle Auswahl: [gewählte Medienanzahl]. Die überzähligen Einträge werden nicht übernommen." angezeigt. Es wird nur die erlaubte Anzahl übernommen.

Die Eingabemaske kann anschließend folgendermaßen aussehen:

ID	Medium	Medienbeschreibung
1667		(NULL)
1665		(NULL)
1668		(NULL)
1664		(NULL)
1666		(NULL)

Abbildung 11-87: Medien-Galerie: Liste der ausgewählten Medien

Die ausgewählten Medien werden in der Eingabemaske in Listenform mit ID angezeigt. Die Medienbeschreibung ist initial leer und wird erst im nächsten Schritt eingepflegt (siehe Kapitel 11.9.2.2 Seite 417).



Absatz löschen, durch einen Klick auf dieses Icon wird das markierte Medium aus der Galerie entfernt.



Absatz nach oben/unten verschieben, durch einen Klick auf diese Icons wird das markierte Medium in der Reihenfolge um eine Position nach oben bzw. unten verschoben. Alternativ können Medien auch per Drag & Drop verschoben werden.



## 11.9.2.2 Informationen zu Medien hinterlegen




Anzeigen (oder Doppelklick), mit einem Klick auf das Icon wird eine Eingabemaske zum jeweiligen Medium geöffnet:



Abbildung 11-88: Beispiel Medien-Datensatz

Informationen wie z. B. Beschreibungstexte zu den gewählten Medien können hier eingegeben werden. Bei Bedarf kann hier auch das Bild ausgetauscht werden. Änderungen werden über das "Speichern"-Icon übernommen.



Mit FirstSpirit Version 4.2 wurde eine komfortable Möglichkeit zur Reihenumschaltung innerhalb der Eingabekomponente `CMS_INPUT_CONTENTLIST` geschaffen. Über die Icons  im oberen Bereich des Medien-Datensatzes kann direkt zum ersten / vorherigen / nächsten / letzten Datensatz der Eingabekomponente gewechselt werden. Sollen mehrere aufeinander folgende Einträge innerhalb der Eingabekomponenten geändert werden, muss der Detail-Dialog nicht nach jeder Änderung zuerst geschlossen und anschließend auf einem neuen Datensatz erneut geöffnet werden.





*Detaillierte Informationen zur Arbeit mit den Eingabekomponenten, die hier darüber hinaus verwendet werden können, befinden sich in Kapitel 10 ab Seite 279.*

### 11.9.3 Erstellen und Pflege von Galerien über die Inhalte-Verwaltung

Alternativ zur Pflege von Galerie-Daten über die Datenquellen-Verwaltung (siehe Kapitel 11.9.2 Seite 410) können diese Daten auch in der Inhalte-Verwaltung über Absätze mit der Eingabekomponente vom Typ "Datensatz auswählen/bearbeiten" (CMS\_INPUT\_OBJECTCHOOSER, siehe Kapitel 10.7 Seite 297) gepflegt werden. Dazu werden die Schaltflächen "Neu" und "Bearbeiten" verwendet.



*Weitere Informationen zum Anlegen und Bearbeiten von Galerie-Daten über die Inhalte-Verwaltung siehe Kapitel 11.9.4 Seite 418.*

### 11.9.4 Verwendung von Einzel-Galerien

Um eine Einzel-Galerie in eine Seite in der Inhalte-Verwaltung einzufügen, muss eine entsprechende Absatzvorlage ausgewählt werden.



*Die jeweilige Bezeichnung der Absatzvorlage für Medien-Galerien hängt von den Einstellungen des Vorlagenentwicklers ab.*



*Abbildung 11-89 zeigt ein Beispiel für einen Absatz mit einer Medien-Galerie. Je nach Einstellungen des Vorlagenentwicklers können die im Projekt verwendeten Eingabekomponenten von den hier dargestellten abweichen. Zumindest enthält ein Absatz mit Medien-Galerie jedoch eine Eingabekomponente vom Typ "Datensatz auswählen/bearbeiten" (CMS\_INPUT\_OBJECTCHOOSER, siehe Kapitel 10.7 Seite 297).*



Absatzgebundene Galerie-Einstellungen Galerie

**Galerie-Name**

**Galerie-Beschreibung**

**Teaserbild I**

Referenz

Keine Bildvorschau

Teaserbild I  
Teaserbild II  
Teaserbild III

**Abbildung 11-89: Beispiel-Absatz – Register mit absatzgebundenen Einstellungen**

Über dieses Register werden die Daten zur Galerie für diesen Absatz gepflegt, die später bei der Ausgabe als Einstiegsseite zur Galerie angezeigt werden (siehe Abbildung 11-91). Über die Eingabekomponenten können in diesem Beispiel der Galerie-Name, eine Galerie-Beschreibung sowie Teaserbilder angegeben werden.



Die gewünschte Galerie inklusive der Medien wird im nächsten Schritt über das Register "Galerie" (Abbildung 11-90) ausgewählt. Um die Daten für die Einstiegsseite auszugeben, die für diese Galerie in der **Galerie-Datenquelle** hinterlegt sind (siehe Kapitel 11.9.2 Seite 410), müssen die Felder dieses Registers unausgefüllt bleiben.



Detaillierte Informationen zur Arbeit mit den Eingabekomponenten, die hier darüber hinaus verwendet werden können, befinden sich in Kapitel 10 ab Seite 279.





**Abbildung 11-90: Beispiel-Absatz – Register mit CMS\_INPUT\_OBJECTCHOOSER**

Über dieses Register wird die Galerie für den Absatz ausgewählt. Bei Bedarf kann eine bestehende Auswahl rückgängig gemacht oder eine neue Galerie angelegt werden.

**Löschen**

Über diesen Button kann eine bereits bestehende Auswahl eines Datensatzes wieder rückgängig gemacht werden.

**Neu**

Über diesen Button können neue Datensätze in der Galerie-Datenquelle (siehe Kapitel 11.9.2 Seite 410) angelegt werden. Mit einem Klick öffnet sich die Eingabemaske aus Abbildung 11-84. Die eingegebenen Daten werden als neuer Datensatz in der Datenquelle gespeichert und in den aktuellen Absatz übernommen.

**Auswählen**

Über diesen Button kann ein Datensatz aus der Galerie-Datenquelle ausgewählt werden. Mit einem Klick öffnet sich ein Dialog, über den der gewünschte



Datensatz aus der Datenquelle ausgewählt werden kann. Mit "OK" wird er in den Absatz übernommen.

Bearbeiten

Über diesen Button kann ein bereits ausgewählter Datensatz bearbeitet werden. Mit einem Klick öffnet sich die Eingabemaske aus Abbildung 11-84. Die geänderten Daten werden in der Datenquelle gespeichert und in den aktuellen Absatz übernommen.



Bei den auf diesem Register angezeigten Daten handelt es sich um Daten aus der Galerie-Datenquelle. Sind auf dem Register mit den absatzgebundenen Einstellungen (Abbildung 11-89) ebenfalls Daten eingegeben, werden die absatzgebundenen Daten statt der Werte aus dem hier ausgewählten Galerie-Datensatz ausgegeben.



Mit FirstSpirit Version 4.2 wurde die Eingabekomponente CMS\_INPUT\_OBJECTCHOOSEER erweitert und verändert. Weitere Informationen zur Arbeit mit dieser Eingabekomponente siehe Kapitel 10.7 Seite 297.

Der Absatz kann später folgendermaßen aussehen:



**Abbildung 11-91: Beispielhafte Ausgabe Galerie-Einstiegsseite**

Die Einstiegsseite der Galerie wird in diesem Beispiel mit Titel, Beschreibung und einem Teaserbild angezeigt. Mit einem Klick auf diese Elemente gelangt man zu einer Seite mit der konkreten Galerie:



**Foto-Galerie Sport**

Die schönsten Momente aus dem Spitzen-Spiel FC Bayern München gegen FC Schalke 04

[Zur Homepage](#)

&lt; Bild 1 von 5 &gt;

[Alle Galerien](#)Galerie ( 5 Bilder ) - Kategorie: [sport](#) - Datum: 19.01.2009

FC Bayern - Bild 1

**Abbildung 11-92: Beispielhafte Ausgabe Medien-Galerie**

Hier wird das erste Medium der Galerie mit den jeweiligen Daten angezeigt. Über die Navigation können die Medien der Galerie durchgeblättert werden, und zwar in der in Kapitel 11.9.2.1 (ab Seite 412) eingestellten Reihenfolge.

### 11.9.5 Verwendung von Galerie-Übersichten

Für die Galerie-Übersichten werden in Seiten der Inhalte-Verwaltung Absätze mit speziellen Vorlagen eingefügt. Dies ist in der Regel die Aufgabe des Vorlagenentwicklers. Ober- und unterhalb dieser Absätze können wie gewohnt Absätze zur Aufnahme von redaktionellen Inhalten eingefügt werden.



*Die Sortierung und Filterung von Galerie-Übersichten wird in der Struktur-Verwaltung durch den Vorlagenentwickler vorgenommen.*

Eine Übersicht über alle Galerien kann beispielsweise folgendermaßen aussehen:



Home >

**Galerie-Übersicht** ▾

Sport >

Technologie >

Politik >

News >

### Unsere Bilder-Galerien: Schön, schrill, bunt

Finden Sie hier die wichtigsten und schönsten Bilder und Fotostrecken zu unseren aktuellen Themen.

---

| << 1 / 2 >> |



**Die schönsten programmierten Bilder**  
 Fotostrecke: Die schönsten programmierten Bilder

---

Galerie ( 8 Bilder ) - Kategorie: Technologie - Datum: 30.01.2009



**FirstSpirit 4.1**  
 Der Schwerpunkt der Softwareversion 4.1 von FirstSpirit™ liegt auf der Optimierung von redaktionellen Abläufen. Die neue Version bringt umfangreiche Funktionserweiterungen im FirstSpirit™ JavaClient mit sich.

---

Galerie ( 7 Bilder ) - Kategorie: Technologie - Datum: 30.01.2009



**FC Bayern**  
 Die Bayern lassen die Muskeln spielen: Der Sieg auf Schalke sorgt für Münchner Zufriedenheit.

---

Galerie ( 5 Bilder ) - Kategorie: Sport - Datum: 03.02.2009

**Abbildung 11-93: Beispielhafte Übersicht über alle Galerien**

Hier werden alle vorhandenen Galerien (in der Abbildung rot umrandet) mit Namen, Beschreibungstexten und Teaserbildern angezeigt. Mit einem Klick auf diese Elemente gelangt man ebenfalls zur Seite mit der konkreten Galerie (vgl. Abbildung 11-92).

Wurden vom Vorlagenentwickler Kategorien festgelegt und bei der Pflege zugewiesen (siehe Abbildung 11-84), können Galerien auch nach diesen gefiltert ausgegeben werden. Eine nach der Kategorie "Sport" gefilterte Galerie-Übersicht kann beispielsweise folgendermaßen aussehen:



- Home >
- Galerie-Uebersicht v
- Sport** v
- Technologie >
- Politik >
- News >

### Unsere Sport-Fotostrecken

Finden Sie hier die schönsten Bilder aus den Bereichen Fußball und Basketball.

| << 1 / 1 >> |



#### Basketball

Die neuesten Nachrichten zur aktuellen Basketball-Saison

Galerie ( 20 Bilder ) - Kategorie: [Sport](#) - Datum: 22.01.2009



#### FC Schalke 04

Die schönsten Momente aus dem Spitzen-Spiel FC Schalke 04 gegen FC Bayern...

Galerie ( 2 Bilder ) - Kategorie: [Sport](#) - Datum: 22.01.2009



#### FC Bayern

Die Bayern lassen die Muskeln spielen: Der Sieg auf Schalke sorgt für Münchner Zufriedenheit.


Galerie ( 5 Bilder ) - Kategorie: [Sport](#) - Datum: 22.01.2009

**Abbildung 11-94: Beispielhafte Übersicht über die Galerien der Kategorie "Sport"**

Hier werden die Galerien der Kategorie "Sport" mit Namen, Beschreibungstexten und Teaserbildern angezeigt. Mit einem Klick auf diese Elemente gelangt man ebenfalls zu einer Seite mit der konkreten Galerie (vgl. Abbildung 11-92).



## 11.10 Vorgabewerte übernehmen

In den Eingabekomponenten der Inhalte-Verwaltung kann in der rechten oberen Ecke das Icon  "Vorgabewerte übernehmen" zu sehen sein. Dieses Icon erscheint immer dann, wenn der Projektentwickler für diese Eingabekomponente einen Vorgabewert festgelegt hat.

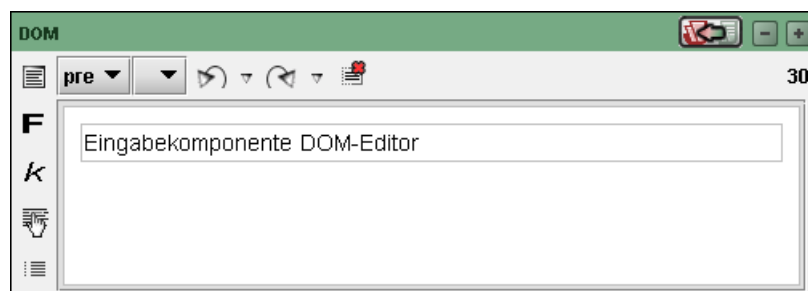

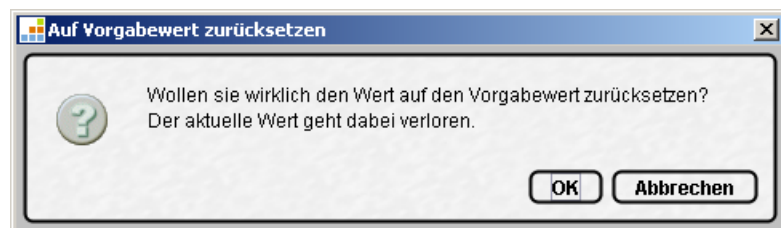



Abbildung 11-95: Eingabekomponente mit dem Icon "Vorgabewerte übernehmen"

 Durch einen Klick auf dieses Icon kann der Inhalt der Eingabekomponente wieder auf einen vom Projektentwickler festgelegten Vorgabewert zurückgesetzt werden.

Es erscheint eine Sicherheitsabfrage, ob der aktuelle Inhalt wirklich gelöscht werden soll.



Durch Bestätigung der Abfrage mit  wird der aktuelle Inhalt der Eingabekomponente gelöscht und durch den Vorgabewert ersetzt.

Um zu kennzeichnen, dass es sich bei dem Inhalt der Eingabekomponente um einen Vorgabewert handelt, erhält die Eingabekomponente einen andersfarbigen Rahmen.



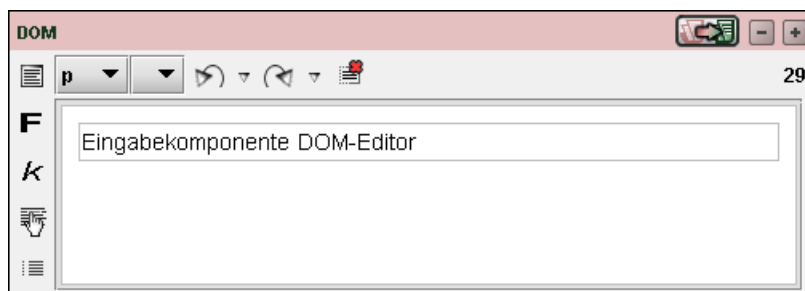


Abbildung 11-96: Eingabekomponente mit Vorgabewert



## 11.11 Tastaturkürzel


Natürlich ist es im FirstSpirit auch möglich, häufig durchgeführte Arbeiten durch entsprechende Tastatureingaben zu verkürzen. Mithilfe der Cursor-Tasten kann man sich in der Baumstruktur bewegen oder zwischen den Registerkarten wechseln. Mit Cursor-rechts oder Return lässt sich die nächste Ebene öffnen, mit Cursor-links schließt man die Ebene wieder oder springt in die nächst höhere Ebene. Mithilfe der Tabulator-Taste ist es möglich, von der linken in die rechte Bildschirmhälfte zu wechseln und die Elemente der Registerkarten abzuarbeiten. Mit SHIFT + Tabulator-Taste bewegt man sich in den Feldern wieder zurück. Mit der STRG-Taste lassen sich Comboboxen aufklappen und mit den Cursor-Tasten darin navigieren.

Folgende Tastaturkürzel können statt der entsprechenden Buttons in der Client-Symbolleiste, den jeweiligen Einträgen aus dem Kontextmenü bzw. den entsprechenden Mausaktionen verwendet werden (STRG+S bedeutet, dass die STRG-Taste (häufig auch mit CTRL beschriftet) und die Taste "S" gleichzeitig gedrückt werden müssen. F5 bezieht sich auf die entsprechende Funktionstaste):

Buttons der Client-Symbolleiste:

<b>ALT + ← / →</b>	=	<b>Zurück- / Vorspringen zu Objekten, die während der aktuellen Sitzung bereits einmal ausgewählt waren</b>
<b>F5</b>	=	<b>Aktualisieren</b>
<b>STRG + E</b>	=	<b>Aktivieren/Deaktivieren des Bearbeitungsmodus</b>
<b>STRG + S</b>	=	<b>"Speichern"-Button der Client-Symbolleiste</b>
<b>STRG + P</b>	=	<b>"Vorschau"-Button</b>
<b>STRG + N</b>	=	<b>"Neu"-Button der Client-Symbolleiste</b>
<b>Entf</b>	=	<b>Löschen</b>
<b>STRG + T</b>	=	<b>Aufgabenliste öffnen</b>
<b>F1</b>	=	<b>Online-Hilfe öffnen</b>

Kontextmenüeinträge:

<b>Anwendungstaste </b>	=	<b>Aufrufen des Kontextmenüs des jeweiligen Knotens</b>
<b>STRG + SHIFT + N</b>	=	<b>Neuen Ordner anlegen</b>
<b>STRG + Z</b>	=	<b>Änderungen zurücksetzen (zurück auf den letzten</b>
<b>bzw. STRG + SHIFT + Z</b>	=	<b>gespeicherten Stand des Knotens, mit Sicherheitsabfrage)</b>
<b>STRG + X</b>	=	<b>Ausschneiden</b>
<b>STRG + C</b>	=	<b>Kopieren</b>
<b>STRG + V</b>	=	<b>Einfügen</b>
<b>STRG + D</b>	=	<b>Dokumentengruppen anlegen (nur Struktur-Verwaltung)</b>
<b>F9</b>	=	<b>Umbenennen</b>
<b>STRG + U</b>	=	<b>Verwendungen anzeigen (ist nur eine Verwendung</b>





		vorhanden, wechselt der Fokus zu dieser Verwendung)
<b>STRG + SHIFT + E</b>	=	Bearbeiten abbrechen, nicht gespeicherte Daten gehen verloren
<b>STRG + H</b>	=	Aufrufen der Versionshistorie auf dem jeweiligen Knoten
<b>STRG + W</b>	=	Schließen des aktuellen Arbeitsbereiches
<b>&lt;Benutzerdefiniert&gt;</b>	=	Je nach Einstellungen des Vorlagenentwicklers können zum Starten und Weiterschalten von Arbeitsabläufen (Kapitel 12 Seite 463) benutzerdefinierte Tastaturkürzel zur Verfügung stehen.

Markieren und Bewegen von Objekten:

<b>STRG + Mausklick</b>	=	Mehrfachauswahl von einzelnen Elementen
<b>SHIFT + Mausklick</b>	=	Mehrfachauswahl von mehreren Elementen
<b>SHIFT + Cursor</b>	=	Mehrfachauswahl von mehreren Elementen / Markierung nach oben / unten ausweiten
<b>STRG + A</b>	=	Alle Elemente auswählen
<b>Ziehen mit Maus</b>	=	Verschieben von Objekten
<b>SHIFT + Ziehen mit Maus</b>	=	Kopieren von Objekten

Sonstige Funktionen:

<b>STRG + Z</b>	=	Letzte Aktion rückgängig machen
<b>STRG + F</b>	=	Suchen
<b>F3</b>	=	Nächste Fundstelle
<b>Shift + F3</b>	=	Vorherige Fundstelle
<b>ALT + P</b>	=	Knoteninfos einblenden
<b>F10</b>	=	Aktivieren der Hauptmenüebene, Navigieren per Cursor-Tasten
<b>F11</b>	=	Vollbildmodus für das aktuelle Fenster aktivieren / deaktivieren
<b>F12</b>	=	Öffnen der Sonderzeichentabelle
<b>SHIFT + STRG + Ziehen mit Maus</b>	=	Absatzreferenz anlegen (nur Inhalte-Verwaltung)
<b>STRG + L</b>	=	Zeilennummerierung einblenden (nur Vorlagen-Verwaltung)

### 11.11.1 Tastaturkürzel im DOM-Editor

<b>&lt;ENTER&gt;</b>	=	Fügt einen neuen Absatz ein
<b>←</b>	=	Cursor um eine Position nach Links
<b>→</b>	=	Cursor um eine Position nach Rechts
<b>↑</b>	=	Cursor um eine Position nach Oben



↓	=	Cursor um eine Position nach Unten
<STRG> + ←	=	Sprung zum nächsten vorangehenden Leerzeichen
<STRG> + →	=	Sprung zum nächsten folgenden Leerzeichen
<POS 1>	=	Sprung zum ersten Zeichen in der aktuellen Zeile
<ENDE>	=	Sprung zum letzten Zeichen in der aktuellen Zeile
<ALT> + <POS 1>	=	Sprung zum ersten Zeichen des Absatzes
<ALT> + <ENDE>	=	Sprung zum letzten Zeichen des Absatzes
<STRG> + <POS 1>	=	Sprung zum ersten Zeichen im DOM-Editor
<STRG> + <ENDE>	=	Sprung zum letzten Zeichen im DOM-Editor
<SHIFT> + ←	=	Markiert den Text von der aktuellen Position bis zum vorangehenden Zeichen
<SHIFT> + →	=	Markiert den Text von der aktuellen Position bis zum nachfolgenden Zeichen
<SHIFT> + ↑	=	Markiert den Text von der aktuellen Position bis zu dieser Position in der Zeile darüber
<SHIFT> + ↓	=	Markiert den Text von der aktuellen Position bis zu dieser Position in der Zeile darunter
<SHIFT> + <POS1>	=	Markiert den Text von der aktuellen Position bis zum ersten Zeichen in der aktuellen Zeile
<SHIFT>+ <ENDE>	=	Markiert den Text von der aktuellen Position bis zum letzten Zeichen in der aktuellen Zeile
<SHIFT> + <STRG> + ←	=	Markiert den Text von der aktuellen Position bis zum nächsten vorangehenden Leerzeichen
<SHIFT> + <STRG> + →	=	Markiert den Text von der aktuellen Position bis zum nächsten folgenden Leerzeichen
<SHIFT> + <ALT> + <POS1>	=	Markiert den Text von der aktuellen Position bis zum ersten Zeichen des Absatzes
<SHIFT> + <ALT> + <ENDE>	=	Markiert den Text von der aktuellen Position bis zum letzten Zeichen des Absatzes
<SHIFT> + <STRG> + <POS1>	=	Markiert den Text von der aktuellen Position bis zum ersten Zeichen im DOM-Editor
<SHIFT>+ <STRG> + <ENDE>	=	Markiert den Text von der aktuellen Position bis zum letzten Zeichen im DOM-Editor
<STRG> + <A>	=	Markiert den gesamten Inhalt des DOM-Editors
Doppelklick	=	Markiert das aktuelle Wort
Dreifachklick	=	Markiert die aktuelle Zeile
Vierfachklick	=	Markiert den aktuellen Absatz
<STRG> + <C>	=	Kopiert den markierten Inhalt in die Zwischenablage
<STRG> + <X>	=	Schneidet den markierten Inhalt aus und kopiert ihn in die Zwischenablage
<STRG> + <Entf>	=	Löscht ein Wort von der Cursor-Position bis zum Wortende, inklusive anschließende Satzzeichen
<STRG> + <Backspace>	=	Löscht ein Wort von der Cursor-Position bis zum Wortanfang
<STRG> + <V>	=	Fügt den Inhalt der Zwischenablage an der Position des



	Cursors ein
<STRG> + <F>	= Öffnet ein Fenster zur Textsuche im DOM-Editor
<STRG> + <R>	= Öffnet ein Fenster zum Suchen und Ersetzen von Text im DOM-Editor
<F3>	= Springt zum nächsten Suchergebnis
<SHIFT> + <F3>	= Springt zum vorherigen Suchergebnis
<STRG> + <Z>	= Macht die letzte Änderung rückgängig (Undo)
<STRG> + <SHIFT> + <Z>	= Stellt rückgängig gemachte Änderungen wieder her (Redo)
<STRG> + <Y>	= Stellt rückgängig gemachte Änderungen wieder her (Redo)
<Bild ↑>	= Blättert nach oben ohne Verschiebung des Cursors
<Bild ↓>	= Blättert nach unten ohne Verschiebung des Cursors

Weiterführende Informationen zur Tastatursteuerung von Tabellen in DOM-Editoren ab FirstSpirit Version 4.1 siehe Kapitel 11.6.10.4 ab Seite 392.

### 11.11.2 Tastaturkürzel DOM-Tabelle

<ENTER>	= Fügt einen Zeilenumbruch an der aktuellen Position ein
←	= Cursor eine Position innerhalb einer Zelle nach Links bzw. Sprung zur nächsten Zelle nach Links
→	= Cursor eine Position innerhalb einer Zelle nach Rechts bzw. Sprung zur nächsten Zelle nach Rechts
↑	= Cursor eine Position innerhalb einer Zelle nach Oben bzw. Sprung zur nächsten Zelle nach Oben
↓	= Cursor eine Position innerhalb einer Zelle nach Unten bzw. Sprung zur nächsten Zelle nach Unten
<STRG> + ←	= Sprung zum nächsten vorangehenden Leerzeichen
<STRG> + →	= Sprung zum nächsten folgenden Leerzeichen
<POS 1>	= Sprung zum ersten Zeichen in der aktuellen Zellenzeile
<ENDE>	= Sprung zum letzten Zeichen in der aktuellen Zellenzeile
<ALT> + <POS 1>	= Sprung zum ersten Zeichen der Zelle
<ALT> + <ENDE>	= Sprung zum letzten Zeichen der Zelle
<SHIFT> + ←	= Markiert den Text von der aktuellen Position bis zum vorangehenden Zeichen, mit jedem weiteren Drücken von ← wird die Markierung um ein weiteres Zeichen nach links ausgeweitet. Befindet sich der Cursor vor dem 1. Zeichen einer Zelle, werden mit ← die aktuelle Zelle und die linke benachbarte Zelle markiert. Ist links von der aktuellen Zelle keine weitere Zelle vorhanden, werden die aktuelle Zeile und sowie die darüber liegende Zeile markiert.



<SHIFT> + →	= Markiert den Text von der aktuellen Position bis zum nächsten Zeichen, mit jedem weiteren Drücken von → wird die Markierung um ein weiteres Zeichen nach rechts ausgeweitet. Befindet sich der Cursor nach dem letzten Zeichen einer Zeile, werden mit → die aktuelle Zeile und die rechte benachbarte Zeile markiert. Ist rechts von der aktuellen Zeile keine weitere Zeile vorhanden, werden die aktuelle Zeile sowie die darunter liegende Zeile markiert.
<SHIFT> + ↑	= Markiert den Text von der aktuellen Position bis zur gleichen Position in der darüber liegenden Zeile. Mit jedem weiteren Drücken von ↑ wird die Markierung eine Zeile weiter nach oben ausgeweitet. Befindet sich der Cursor in der obersten Zeile einer Zeile, werden die aktuelle und die darüber liegende Zeile markiert.
<SHIFT> + ↓	= Markiert den Text von der aktuellen Position bis zur gleichen Position in der nachfolgenden Zeile. Mit jedem weiteren Drücken von ↓ wird die Markierung eine Zeile weiter nach unten ausgeweitet. Befindet sich der Cursor in der untersten Zeile einer Zeile, werden die aktuelle und die darunter liegende Zeile markiert.
<SHIFT> + <POS1>	= Markiert den Text von der aktuellen Position bis zum ersten Zeichen in der aktuellen Zellenzeile
<SHIFT>+ <ENDE>	= Markiert den Text von der aktuellen Position bis zum letzten Zeichen in der aktuellen Zellenzeile
<SHIFT> + <STRG> + ←	= Markiert den Text von der aktuellen Position bis zum nächsten vorangehenden Leerzeichen
<SHIFT> + <STRG> + →	= Markiert den Text von der aktuellen Position bis zum nächsten folgenden Leerzeichen
<SHIFT> + <ALT> + <POS1>	= Markiert den Text von der aktuellen Position bis zum ersten Zeichen der Zeile
<SHIFT> + <ALT> + <ENDE>	= Markiert den Text von der aktuellen Position bis zum letzten Zeichen der Zeile
<STRG> + <A>	= Markiert den gesamten Inhalt der DOM-Tabelle
Doppelklick	= Markiert das aktuelle Wort
Dreifachklick	= Markiert die aktuelle Zeile in einer Zeile
Vierfachklick	= Markiert den gesamten Inhalt einer Zeile
<STRG> + <C>	= Kopiert den markierten Inhalt in die Zwischenablage
<STRG> + <X>	= Schneidet den markierten Inhalt aus und kopiert ihn in die Zwischenablage
<STRG> + <Entf>	= Löscht ein Wort von der Cursor-Position bis zum Wortende, inklusive anschließende Satzzeichen
<STRG> + <Backspace>	= Löscht ein Wort von der Cursor-Position bis zum Wortanfang
<STRG> + <V>	= Fügt den Inhalt der Zwischenablage an der Position des Cursors ein



<STRG> + <F>	= Öffnet ein Fenster zur Textsuche in der Tabelle
<STRG> + <R>	= Öffnet ein Fenster zum Suchen und Ersetzen von Text in der Tabelle
<F3>	= Springt zum nächsten Suchergebnis
<SHIFT> + <F3>	= Springt zum vorherigen Suchergebnis
<STRG> + <Z>	= Macht die letzte Änderung rückgängig (Undo)
<STRG> + <SHIFT> + <Z>	= Stellt rückgängig gemachte Änderungen wieder her (Redo)
<STRG> + <Y>	= Stellt rückgängig gemachte Änderungen wieder her (Redo)
<Bild ↑>	= Blättert nach oben ohne Verschiebung des Cursors
<Bild ↓>	= Blättert nach unten ohne Verschiebung des Cursors
<TAB>	= Cursor springt in die nächste Zelle. Befindet sich der Cursor in der letzten Zelle einer Zeile, springt er in die erste Zelle der folgenden Zeile. Befindet sich der Cursor in der letzten Zelle einer Tabelle, wird eine neue Zeile unterhalb der aktuellen eingefügt.
<SHIFT> + <TAB>	= Cursor springt in die vorherige Zelle. Befindet sich der Cursor in der ersten Zelle einer Zeile, springt er in die letzte Zelle der darüberliegenden Zeile.



## 11.12 Versionsverwaltung im FirstSpirit JavaClient

Zu allen Projektdaten in einem FirstSpirit-Projekt liegt eine Versionsgeschichte vor, aus der hervorgeht, wie die Daten im Verlaufe der Zeit verändert wurden. Primäre Zielsetzung ist die möglichst lückenlose Nachvollziehbarkeit aller Änderungen und die Möglichkeit, diese jederzeit wieder zurücksetzen zu können.

### 11.12.1 Begriffe und Konzepte

#### 11.12.1.1 Versionierung und Historisierung

Betrachten wir zunächst die Basis-Objekte eines Content Management Systems, wie zum Beispiel ein Medium oder eine einzelne Seite bzw. ein Absatz. Bei jeder Änderung, die ein Redakteur an einem solchen Objekt vornimmt, wird eine neue Version dieses Objektes angelegt. Damit verfügt ein Objekt über eine Versionsgeschichte, anhand der nachzuvollziehen ist, welche Änderungen von welchen Personen über die Zeit hinweg vorgenommen wurden.

Um eine vollständige Nachvollziehbarkeit aller Änderungen sicherzustellen, reicht die Versionsgeschichte der einzelnen Objekte nicht aus, da die einzelnen Basis-Objekte innerhalb des Content Management Systems zu komplexeren Strukturen zusammengefasst werden. In FirstSpirit werden z. B. Seiten aus einzelnen Absätzen zusammengestellt und in der Struktur-Verwaltung zu einer Navigation verwoben. Änderungen an diesen strukturellen Aspekten müssen also auch Teil der Versionierung sein. So ergibt sich aus der Versionierung der Basis-Objekte und der strukturellen Aspekte eine versionierte Beschreibung des Gesamt-Systemzustands, die eine Nachvollziehbarkeit von Änderungen erlaubt.

Ein weiterer Aspekt, der ebenfalls im Rahmen der Versionierung zu berücksichtigen ist, ist die Umsetzung von Verfahren für die Freigabe von Änderungen. Üblicherweise wird ein Freigabeverfahren über einen entsprechenden fachlichen Arbeitsablauf implementiert (siehe Kapitel 12.3 Seite 467). Auf technischer Ebene wird bei der Freigabe einer Änderung eine bestimmte Version eines Objektes als "freigegeben" markiert.



### 11.12.1.2 Repositories und Revisionen

Gespeichert werden alle benötigten Informationen in einem FirstSpirit-Repository, eine zentrale Stelle, an der die vom Content Management System benötigten Datenstrukturen (Medien, Seiten, Vorlagen usw.) verwaltet werden. Jedes FirstSpirit Projekt besitzt ein eigenes in sich abgeschlossenes Repository. Im FirstSpirit-Repository kommt eine spezielle Technik zur Verwaltung der zeitlichen Entwicklung der Daten zum Einsatz: Das so genannte Revisions-Management.

Eine Revision kann man sich als eine Art "Schnappschuss" des gesamten Repositories zu einem bestimmten Zeitpunkt vorstellen. Im Gegensatz zu einer Version, die sich in der Regel nur auf ein einzelnes Objekt bezieht, wird also bei einer Revision der Gesamtzustand aller Objekte beschrieben.

Revisionen werden durch eine fortlaufende Nummerierung beschrieben, wobei es immer genau eine aktuelle Revision für das gesamte Repository gibt. Wenn ein Repository bearbeitet wird, werden alle Änderungen, die in einem (wie auch immer definierten) logischen Zusammenhang vorgenommen werden, mit einer neuen Revisionsnummer verknüpft. Die Revisionsnummer ergibt sich aus der um eins erhöhten, zuletzt aktuellen Revisionsnummer des Gesamt-Repositories. Alle nicht veränderten Objekte behalten ihre alten Revisionsnummern bei. Wird ein Objekt verändert, wird es im Repository nicht überschrieben, sondern als neues Objekt (mit einer höheren Revisionsnummer) eingefügt.

Auf definierten Objekten eines Projekts kann dann über das Kontextmenü eine Versionshistorie einzelner Objekte aufgerufen werden.

### 11.12.1.3 Unterstützte Objekte

Die Versionshistorie steht für folgende Verwaltungsbereiche und Objekte zur Verfügung:

- In der Inhalte-Verwaltung auf Seiten (siehe Kapitel 11.12.3 Seite 445)
- In der Datenquellen-Verwaltung auf Datensätzen (siehe Kapitel 11.12.4 Seite 448)
- In der Medien-Verwaltung auf Medien (siehe Kapitel 11.12.5 Seite 449)
- In der Struktur-Verwaltung auf Seitenreferenzen (siehe Kapitel 11.12.6 Seite 451)
- In der Vorlagen-Verwaltung (siehe Kapitel 11.12.7 Seite 454)



## 11.12.2 Funktionen der Versionshistorie

Revision	Datum	Änderung an	Redakteur	Kommentar	Attribute	Kindliste	Inhalt	Metadaten
17060	13.04.2011...	Mithras Ho...	shoebbel (...)	Übersetzt	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17059	13.04.2011...	Mithras Ho...	shoebbel (...)	Zwischenspeichern	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17058	13.04.2011...	Mithras Ho...	shoebbel (...)	Übersetzt	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17057	13.04.2011...	Mithras Ho...	shoebbel (...)	Speichern	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17056	13.04.2011...	Mithras Ho...	shoebbel (...)	Speichern	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17055	13.04.2011...	Mithras Ho...	shoebbel (...)	Speichern	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17054	13.04.2011...	Mithras Ho...	shoebbel (...)	Übersetzt	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17053	13.04.2011...	Mithras Ho...	shoebbel (...)	Übersetzt	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17052	13.04.2011...	Mithras Ho...	shoebbel (...)	Speichern	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17025	11.04.2011...	Mithras Ho...	shoebbel (...)	Speichern	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17017	06.04.2011...	Mithras Ho...	shoebbel (...)	Arbeitsablauf 'Freigabe...	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17016	06.04.2011...	Mithras Ho...	shoebbel (...)	Arbeitsablauf 'Freigabe...	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17011	06.04.2011...	Mithras Ho...	shoebbel (...)	Referenznamen geänd...	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17010	06.04.2011...	Mithras Ho...	shoebbel (...)	Referenznamen geänd...	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17009	06.04.2011...	Mithras Ho...	shoebbel (...)	Referenznamen geänd...	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**Auswahl**

1. Revision: 17056 (13.04.2011 09:19:08)

2. Revision (Strg):

**Optionen**

- Änderungen an Kindelementen einblenden
- Änderungen an Medien einblenden
- Änderungen an Vorlagen einblenden
- Versteckte Revisionen einblenden
- Teilarchivierte Revisionen einblenden

Abbildung 11-97: Versionshistorie in der Inhalte-Verwaltung

Die Versionshistorie gliedert sich in folgende Bereiche:

- Navigation (siehe Kapitel 11.12.2.1 Seite 436)
- Anzeige der Revisionen zu einem Objekt (siehe Kapitel 11.12.2.2 Seite 437)
- Wiederherstellen von Revisionen (siehe Kapitel 11.12.2.3 Seite 438)
- Versionsvergleich (Auswahl von Revisionen) (siehe Kapitel 11.12.2.5 Seite 441)
- Optionen (siehe Kapitel 11.12.2.6 Seite 445)







*Zu Besonderheiten der Funktionen der Versionshistorie in Verbindung mit der Archivierungsfunktion siehe auch FirstSpirit Handbuch für Administratoren, Kapitel "Projektarchivierung".*

### 11.12.2.1 Navigationsbereich



**Abbildung 11-98: Versionshistorie – Navigation**

Im Bereich Navigation kann die Ansicht der Versionshistorie angepasst werden. Dem Benutzer wird außerdem angezeigt, auf welcher Seite er sich aktuell befindet.

Über die Schaltflächen im linken Bereich kann durch die Liste der vorhandenen Revisionen geblättert werden. Die Schaltflächen sind nur aktiv, wenn mehr als eine Seite an Revisionen vorhanden ist:

⏪ ⏩ Gehe zur ersten (aktuellsten) bzw. letzten Seite der Versionshistorie.

◀ ▶ Gehe eine Seite vor bzw. eine Seite zurück.

Die Nummerierung der Seite, die aktuell in der Versionshistorie angezeigt wird, wird im Eingabefeld angezeigt. Über das Eingabefeld kann aber auch direkt eine Seitennummerierung eingegeben werden. Beim Bestätigen der Eingabe mit Return wechselt der Fokus dann direkt auf die gewünschte Seite.



Über das Eingabefeld **Objekte pro Seite** (siehe Abbildung 11-98) kann die Anzahl der Revisionen, die auf einer Seite der Versionshistorie angezeigt werden, geändert werden. Beim Betätigen der Eingaben (mit Return) wird die Ansicht aktualisiert.

**Aktualisieren**

Die Versionshistorie ist eine statische Ansicht. Ändern sich die Revisionen eines Objekts (z. B. durch das Speichern einer Änderung durch einen anderen Benutzer), so wird die einmal geöffnete Ansicht nicht automatisch aktualisiert. Ein Klick auf diesen Button synchronisiert die Revisionshistorie des FirstSpirit-Servers mit der geöffneten Revisionsansicht.



## 11.12.2.2 Anzeige der Revisionen zu einem Objekt

Revision	Datum		Änderung an	Redakteur	Kommentar	Kindliste	Inhalt	Metadaten
12895	05.12.2007 16:16:54		Homepage	Admin	Speichern	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12894	05.12.2007 15:38:02		Homepage	Admin	Wiederherstellen	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**Abbildung 11-99: Versionshistorie Tabellenansicht (Beispiel Inhalte-Verwaltung)**

Die Tabellenansicht zeigt alle Revisionen eines Objekts, ausgehend von der aktuellsten Revision bis hin zur ältesten Revision.



*Wurde ein Archivierungsauftrag durchgeführt (siehe FirstSpirit Handbuch für Administratoren), werden in dieser Liste nur noch die wiederherstellbaren Revisionen angezeigt: mindestens also die Revisionen des aktuellen Bearbeitungsstandes und, falls vorhanden, des letzten Freigabestandes. Über die Option "Versteckte Revisionen einblenden" können Elemente der Versionshistorie eingeblendet werden, deren Inhalte teilweise archiviert wurden.*

**Revision:** Revisionsnummer des angezeigten Objekts (siehe Kapitel 11.12.1.2 Seite 434)

**Datum:** Datum der letzten Änderungen des Objekts, das heißt der Zeitpunkt, zu dem das Objekt eine neue Revisionsnummer erhalten hat.

**Symbol:** Icon, mit dem das Objekt auch in der Baumansicht des Projekts dargestellt wird.

**Änderung an:** Name, mit dem das Objekt auch in der Baumansicht des Projekts dargestellt wird. Der angezeigte Name ist abhängig von der Einstellung "Extras / Baumansicht" bzw. ab FirstSpirit Version 4.2 "Ansicht / Bevorzugte Anzeigesprache" (siehe Kapitel 3.1.4.2 Seite 77).

**Redakteur:** Name, unter dem der Redakteur auf dem FirstSpirit-Server authentifiziert wurde.

**Kommentar:** Automatisch vergebener Kommentar, der beschreibt, durch welche Änderung eine neue Revision des Objekts angelegt wurde (z. B. durch Speichern der Seite).





Sofern in den Projekteigenschaften so konfiguriert, werden hier die Kommentare, die der Bearbeiter vergeben hat, angezeigt (siehe auch Abbildung 3-44). Wurden beim Starten oder Weiterschalten von Arbeitsabläufen Kommentare eingegeben, werden auch diese in dieser Spalte angezeigt (Ausnahme: in der Datenquellen-Verwaltung).

Weitere Informationen werden abhängig davon, in welchem Verwaltungsbereich und auf welchem Objekt die Versionshistorie aufgerufen wird, angezeigt (siehe dazu die entsprechenden Unterkapitel):

- In der Inhalte-Verwaltung auf Seiten (siehe Kapitel 11.12.3 Seite 445)
- In der Datenquellen-Verwaltung auf Datensätzen (siehe Kapitel 11.12.4 Seite 448)
- In der Medien-Verwaltung auf Medien (siehe Kapitel 11.12.5 Seite 449)
- In der Struktur-Verwaltung auf Seitenreferenzen (siehe Kapitel 11.12.6 Seite 451)
- In der Vorlagen-Verwaltung (siehe Kapitel 11.12.7 Seite 454)

#### 11.12.2.3 Wiederherstellen von Revisionen

Im unteren Seitenbereich besteht die Möglichkeit, eine in der Tabellenansicht markierte Revision wiederherzustellen.

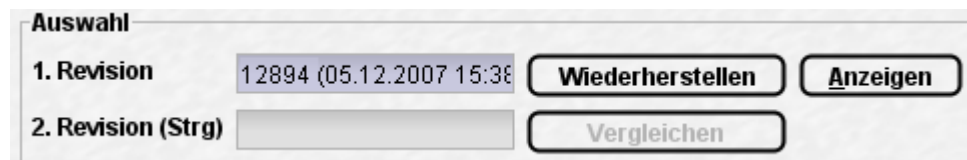


Abbildung 11-100: Versionshistorie – Wiederherstellen von Revisionen

**Wiederherstellen** Wurde eine ältere Revision eines Objekts in der Tabellenübersicht markiert, kann mit einem Klick auf diese Schaltfläche die ausgewählte Revision des Objekts wiederhergestellt werden. Im folgenden Pop-up-Fenster können die Optionen für eine Wiederherstellung ausgewählt werden:



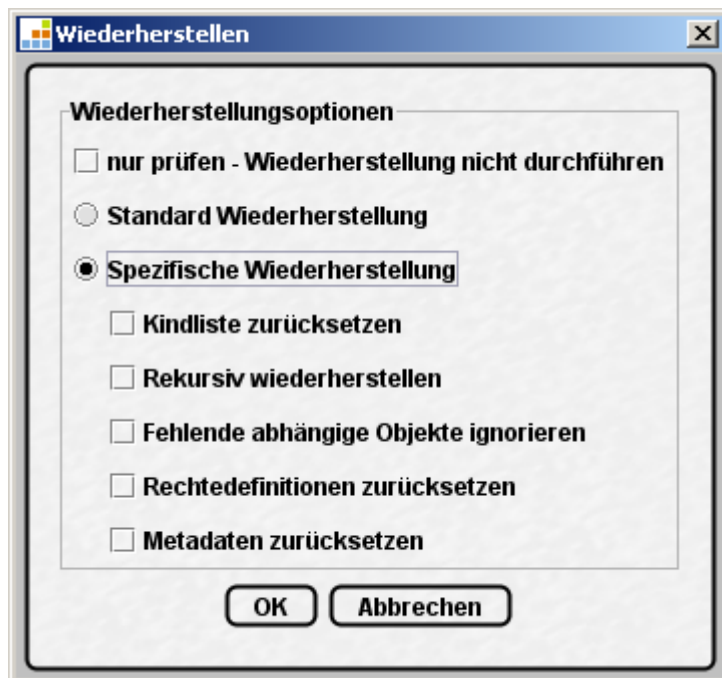


Abbildung 11-101: Wiederherstellen – Optionen

**nur prüfen – Wiederherstellung nicht durchführen:** Ist diese Option ausgewählt, wird überprüft, ob eine Wiederherstellung fehlerfrei durchgeführt werden kann. Dazu wird die Wiederherstellung simuliert, die Revision wird aber nicht wiederhergestellt. In einem Popup-Fenster wird anschließend angezeigt, ob eine Wiederherstellung möglich ist oder nicht.

**Standard Wiederherstellung:** Diese Option ist standardmäßig voreingestellt. Wird die Wiederherstellung mit dieser Option durchgeführt, wird die ausgewählte Revision direkt objektabhängig wiederhergestellt. Je nach Objekt können daher im Bereich "Spezifische Wiederherstellung" unterschiedliche Optionen ausgewählt sein.

**Spezifische Wiederherstellung:** Diese Option kann ausgewählt werden, um die Optionen der Standard Wiederherstellung manuell anzupassen.

**Spezifische Wiederherstellung – Kindliste zurücksetzen:** Ist diese Option ausgewählt, dann wird auch die Kindliste des ausgewählten Objekts auf den Stand der ausgewählten Revision zurückgesetzt.

**Spezifische Wiederherstellung – Rekursiv wiederherstellen:** Ist diese Option ausgewählt, dann werden alle gewählten Optionen auf alle unterhalb des gewählten Objektes liegende Objekte (Kinder) angewendet.

**Spezifische Wiederherstellung – Fehlende abhängige Objekte ignorieren:** Ist diese Option ausgewählt, werden fehlende Referenzen zum ausgewählten Objekt



bei der Wiederherstellung ignoriert.



*Diese Option steht nur Projektadministratoren zur Verfügung.*



*Wurde eine Archivierung für das Projekt vorgenommen, ist diese Option voreingestellt und kann nicht deaktiviert werden, wenn die wiederherzustellende Revision im archivierten Zeitraum liegt.*

**Spezifische Wiederherstellung – Rechtedefinitionen zurücksetzen:** Ist diese Option ausgewählt, werden die Rechte bei der Wiederherstellung auf den Stand der betreffenden Revision zurückgesetzt. Ist diese Option nicht ausgewählt, bleiben die aktuell für das Objekt gültigen Rechte erhalten.

**Spezifische Wiederherstellung – Metadaten zurücksetzen:** Ist diese Option ausgewählt, werden die Metadaten des Objektes auf den Stand der betreffenden Revision zurückgesetzt. Ist diese Option nicht ausgewählt, bleiben die aktuellen Metadaten des Objektes erhalten.

Während die Wiederherstellung durchgeführt wird, erscheint ein Detailfenster, das den Fortschritt der Aktionen anzeigt. Nach der Durchführung können hier weitere Informationen abgelesen werden.

Bei erfolgreicher Wiederherstellung schließt sich die Meldung "Die Wiederherstellung wurde erfolgreich durchgeführt." durch einen Klick auf die Schaltfläche **Details anzeigen** wieder. Durch einen Klick auf die Schaltfläche **OK** schließt sich zusätzlich das Detailfenster. Nach einer fehlgeschlagenen Wiederherstellung erscheint die Meldung "Wiederherstellung fehlgeschlagen". Diese kann durch einen Klick auf "OK" geschlossen werden.

Die wiederhergestellte Version wird dann als neue aktuellste Version in der Tabelle angezeigt und mit dem Kommentar "Wiederhergestellt" versehen. Die Funktion "Wiederherstellen" ist auf der jeweils aktuellsten Revision deaktiviert.



Revision	Datum		Änderung an	Redakteur	Kommentar
16088	13.08.2008 10:02:18		Homepage	Admin	Wiederherstellen von Revision 15984
15985	13.08.2008 08:42:50		Homepage	Admin	Speichern
15984	13.08.2008 08:42:48		Homepage	Admin	Zwischenspeichern
15983	13.08.2008 08:42:22		Homepage	Admin	Speichern

Abbildung 11-102: Wiederherstellen einer älteren Revision



Bei allen Objekten, die über die Versionshistorie angezeigt oder wiederhergestellt werden, gilt: Das Objekt selbst kann in älteren bzw. neueren Revision angezeigt oder wiederhergestellt werden, die Inhalte des Objekts können jedoch vom ausgewählten Stand abweichen. So muss beispielsweise beim Wiederherstellen einer Content-Projektion (aus der Datenquellen-Verwaltung) der aktuelle Inhalt der Datensätze (sowohl die Anzahl als auch die redaktionellen Inhalte) nicht dem Inhalt der Datensätze zum Zeitpunkt der Revision entsprechen. Dieses Verhalten gilt für alle Abhängigkeiten innerhalb eines Objekts, betrifft also z. B. auch Seitenreferenzen und die abhängigen Seiten. Die entsprechenden Inhalte sollten daher nach dem Wiederherstellen explizit geprüft werden.

#### 11.12.2.4 Anzeigen von älteren Revisionen (historische Vorschau)

**Auswahl**

1. Revision

2. Revision (Strg)

Abbildung 11-103: Versionshistorie – Wiederherstellen von Revisionen

Wurde ein Objekt in der Tabellenübersicht markiert, kann mit einem Klick auf diese Schaltfläche eine Vorschau der markierten Revision des Objekts angezeigt werden.

#### 11.12.2.5 Versionsvergleich – Auswahl von Revisionen

Änderungen, die von einer Revisionsnummer zu einer anderen Revisionsnummer an einem Objekt stattgefunden haben, können über eine Differenz-Visualisierung dargestellt werden. Dazu werden innerhalb des Dialogs Versionshistorie zwei



Revisionen innerhalb der Historie ausgewählt, die miteinander verglichen werden sollen.

Im Bereich Auswahl können durch einfaches Anklicken einer gewünschten Revision und Anklicken einer weiteren Revision plus gedrückter STRG-Taste (in der Tabelle), zwei Revisionen miteinander verglichen werden.

Dabei müssen nicht zwangsläufig die beiden letzten Revisionen miteinander verglichen werden, es können zwei beliebige Revisionsnummern in der Tabelle markiert werden.



*Der Revisionsvergleich ist nur für zwei Revisionen des Ursprungselementes möglich. Handelt es sich bei den selektierten Revisionen um unterschiedliche Elementtypen, ist ein Vergleich nicht möglich → die Schaltfläche "Vergleichen" ist inaktiv.*

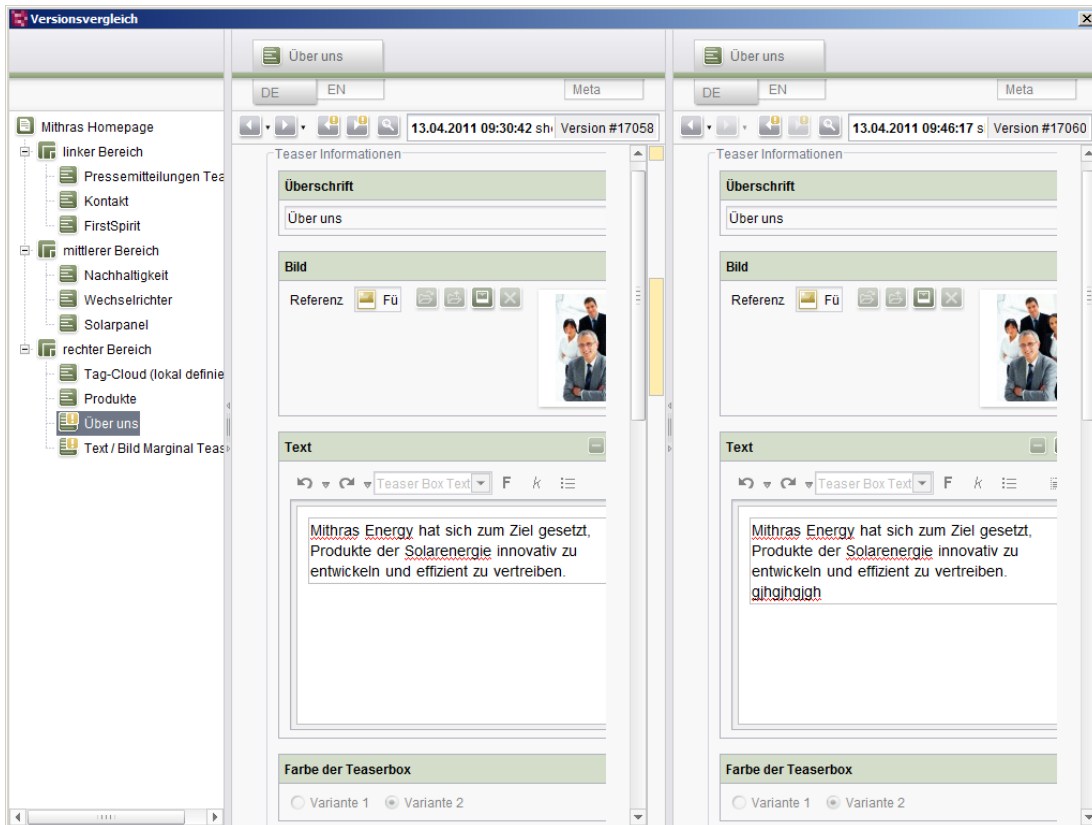
Beide Revisionen werden im unteren Seitenbereich in den Feldern **1. Revision** und **2. Revision** angezeigt.

Auswahl	
1. Revision	12895 (05.12.2007 16:16:54) <input type="button" value="Wiederherstellen"/> <input type="button" value="Anzeigen"/>
2. Revision (Strg)	10748 (27.08.2007 14:07:29) <input type="button" value="Vergleichen"/>

**Abbildung 11-104: Versionshistorie – Revisionen vergleichen**

Durch einen Klick auf diese Schaltfläche wird der Versionsvergleich durchgeführt und es öffnet sich der Dialog "Versionsvergleich"





**Abbildung 11-105: Dialog Versionsvergleich (Inhalte-Verwaltung)**

Der Dialog ist in drei Spalten unterteilt. In der linken Spalte können die entsprechenden Projektelemente für den Versionsvergleich weiter spezifiziert werden. Dazu kann über die Baumstruktur z. B. ein einzelner Absatz der Seite für den Vergleich selektiert werden.

In den beiden rechten Spalten werden die jeweils ausgewählten Revisionen angezeigt. Die Revisionsinformationen wie Versionsnummer, Datum, Uhrzeit, letzter Bearbeiter und Kommentar, der zu der Revision eingegeben wurde, werden oben in der jeweiligen Spalte angezeigt. Über die Vor- und Zurück-Icons kann zur vorherigen oder nächsten Revision ("Revisionsauswahl") bzw. zur vorherigen oder nächsten Änderung ("Änderungen anzeigen") an dem jeweiligen Objekt gewechselt werden.

Im unteren Bereich der beiden rechten Spalten werden die Änderungen für die jeweils selektierten Bereiche angezeigt. Eingabekomponenten, deren Inhalte sich im Vergleich zur anderen Version des Objekts geändert haben, werden gelb markiert. Wurde ein neuer Absatz im Inhaltsbereich einer Seite angelegt, so wird für eine ältere Vergleichs-Version eine leere Vergleichs-Spalte angezeigt.





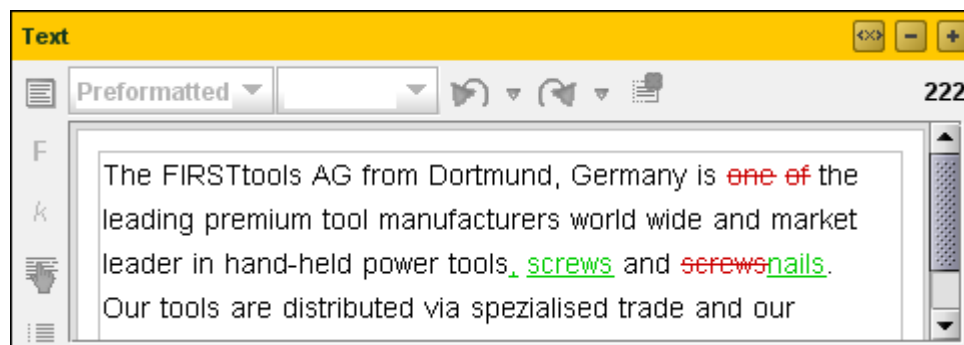


Abbildung 11-106: Änderungen (Versionsvergleich)

Die Änderungen innerhalb der Eingabekomponente DOM werden gesondert markiert, wobei sowohl gelöschte (rot markiert) als auch hinzugefügte Inhalte (grün markiert) angezeigt werden.

Änderungen der Eingabekomponente Liste Neu (FS-LIST) werden ebenfalls gesondert markiert. Auch hier werden neue (grün), geänderte (gelb) und gelöschte Einträge (rot) angezeigt. Hierbei werden auch dann Einträge als geändert (gelb) markiert, wenn sich z.B. die Reihenfolge der Einträge geändert hat.



*Dieser Dialog dient nur dem Vergleich zweier Revisionen. Eine Revision kann nachträglich nicht mehr bearbeitet bzw. geändert werden. Es können daher beim Versionsvergleich keine Inhalte von einer Version in eine andere Version übernommen bzw. verändert werden.*



*Ab V4.2R4 zeigt eine Leiste zwischen den Fensterbereichen an, in welcher Eingabekomponente Änderungen vorhanden sind. Dabei zeigt eine gelbe Markierung an, dass Daten geändert wurden, rot bedeutet, dass Daten entfernt wurden und grün, dass neue Werte hinzugekommen sind. Ein Tooltip zeigt den Namen der betreffenden Eingabekomponente an und mit einem Klick kann direkt dorthin gesprungen werden.*



*Die Standard-Eingabekomponente FS-BUTTON ist bei einem Versionsvergleich immer ausgeblendet.*



### 11.12.2.6 Optionen

Weitere Optionen der Versionshistorie werden abhängig davon, in welchem Verwaltungsbereich und auf welchem Objekt die Versionshistorie aufgerufen wird, im rechten unteren Fensterbereich angezeigt (siehe dazu die entsprechenden Unterkapitel):

- In der Inhalte-Verwaltung auf Seiten (siehe Kapitel 11.12.3 Seite 445)
- In der Datenquellen-Verwaltung auf Datensätzen (siehe Kapitel 11.12.4 Seite 448)
- In der Medien-Verwaltung auf Medien (siehe Kapitel 11.12.5 Seite 449)
- In der Struktur-Verwaltung auf Seitenreferenzen (siehe Kapitel 11.12.6 Seite 451)
- In der Vorlagen-Verwaltung (siehe Kapitel 11.12.7 Seite 454)

## 11.12.3 Versionshistorie in der Inhalte-Verwaltung

### 11.12.3.1 Auf Seitenebene

Innerhalb der Inhalte-Verwaltung steht auf Seitenebene die Versionsverwaltung zur Verfügung. Der Aufruf erfolgt über das Kontextmenü der gewünschten Seite (siehe Kapitel 4.2.9 Seite 131). Ein Klick auf den Eintrag "Versionshistorie" öffnet den Dialog:



Versionshistorie zu Objekt 'Mithras Homepage' (UID=mithras\_home1, ID=374079)

15 Objekte pro Seite Aktualisieren

Revision	Datum	Änderung an	Redakteur	Kommentar	Attribute	Kindliste	Inhalt	Metadaten
17060	13.04.2011...	Mithras Ho...	shoebbel (...)	Übersetzt	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17059	13.04.2011...	Mithras Ho...	shoebbel (...)	Zwischenspeichern	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17058	13.04.2011...	Mithras Ho...	shoebbel (...)	Übersetzt	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17057	13.04.2011...	Mithras Ho...	shoebbel (...)	Speichern	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17056	13.04.2011...	Mithras Ho...	shoebbel (...)	Speichern	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17055	13.04.2011...	Mithras Ho...	shoebbel (...)	Speichern	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17054	13.04.2011...	Mithras Ho...	shoebbel (...)	Übersetzt	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17053	13.04.2011...	Mithras Ho...	shoebbel (...)	Übersetzt	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17052	13.04.2011...	Mithras Ho...	shoebbel (...)	Speichern	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17025	11.04.2011...	Mithras Ho...	shoebbel (...)	Speichern	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17017	06.04.2011...	Mithras Ho...	shoebbel (...)	Arbeitsablauf 'Freigabe...	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17016	06.04.2011...	Mithras Ho...	shoebbel (...)	Arbeitsablauf 'Freigabe...	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17011	06.04.2011...	Mithras Ho...	shoebbel (...)	Referenznamen geänd...	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17010	06.04.2011...	Mithras Ho...	shoebbel (...)	Referenznamen geänd...	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17009	06.04.2011...	Mithras Ho...	shoebbel (...)	Referenznamen geänd...	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Auswahl

1. Revision

2. Revision (Strg)

Optionen

- Änderungen an Kindelementen einblenden
- Änderungen an Medien einblenden
- Änderungen an Vorlagen einblenden
- Versteckte Revisionen einblenden
- Teilarchivierte Revisionen einblenden

Abbildung 11-107: Versionshistorie auf Seitenebene

Im oberen Fensterbereich kann die Ansicht der Versionshistorie angepasst werden (siehe Kapitel 11.12.2.1 Seite 436).

Die Tabelle listet die Revisionen eines Objekts auf und stellt dabei neben den allgemein verfügbaren Informationen (siehe Kapitel 11.12.2.2 Seite 437) für die Seiten der Inhalte-Verwaltung noch die folgenden Informationen dar:

**Kindliste:** Ist die Checkbox aktiviert, handelt es sich bei der Änderung, die zur Vergabe einer neuen Revisionsnummer geführt hat, um eine Änderung an der Kindliste der Seite (z. B. das Löschen oder Hinzufügen eines Absatzes).

**Inhalt:** Ist die Checkbox aktiviert, handelt es sich bei der Änderung, die zur Vergabe einer neuen Revisionsnummer geführt hat, um eine Änderung am Inhalt der Seite (z. B. das Bearbeiten eines Absatzes).

**Metadaten:** Ist die Checkbox aktiviert, handelt es sich bei der Änderung, die zur Vergabe einer neuen Revisionsnummer geführt hat, um eine Änderung an den Metadaten der Seite (z. B. die Definition von Zugriffsrechte über die Metadaten).










Auswahl:

Zum Wiederherstellen einer Revisionen siehe Kapitel 11.12.2.3 Seite 438.  
Zum Vergleichen zweier Revisionen einer Seite siehe Kapitel 11.12.2.4 Seite 441).

Optionen: Im Bereich Optionen können noch weitere Änderungen, die das aktuelle Objekt betreffen, zur Anzeige ausgewählt werden.

**Änderungen an Kindelementen einblenden:** Wird die Checkbox aktiviert, werden zusätzlich zu jeder Revision die Änderungen angezeigt, die innerhalb dieser Revisionsänderung an der Kindliste der Seite stattgefunden hat. Diese Änderungen werden in der Tabelle grau dargestellt.

12894	05.12.2007 15:38:02		Homepage	Admin	Wiederherstellen	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12894	05.12.2007 15:38:02		center	Admin	Wiederherstellen	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12894	05.12.2007 15:38:02		left	Admin	Wiederherstellen	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12894	05.12.2007 15:38:02		right	Admin	Wiederherstellen	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12894	05.12.2007 15:38:02		Gewinnspiel	Admin	Wiederherstellen	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12894	05.12.2007 15:38:02		Login Box	Admin	Wiederherstellen	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12894	05.12.2007 15:38:02		Abstandhalter	Admin	Wiederherstellen	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**Abbildung 11-108: Versionshistorie – Änderungen an Kindelementen einblenden**


**Versteckte Revisionen einblenden:** Wird diese Checkbox aktiviert, werden zusätzlich system-interne Revisionen für ein Objekt angezeigt (sofern vorhanden). Wurde ein Archivierungsauftrag durchgeführt (siehe *FirstSpirit Handbuch für Administratoren*), können über diese Checkbox Elemente der Versionshistorie eingeblendet werden, deren Inhalte teilweise archiviert wurden. Existieren zum Objekt nur versteckte Revisionen, werden diese direkt beim Öffnen der Versionshistorie angezeigt. Versteckte Revisionen können nicht wiederhergestellt werden.

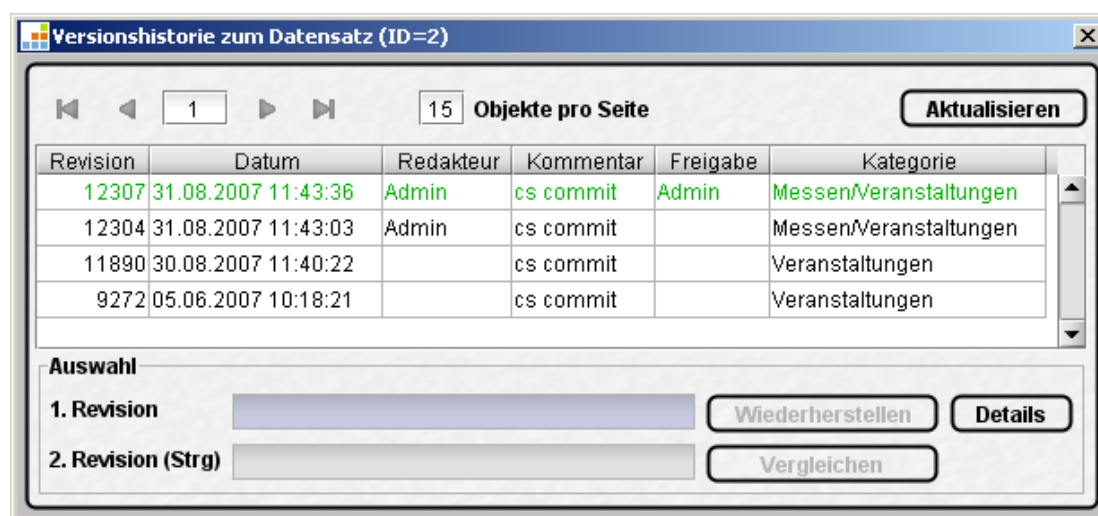
**Teilarchivierte Revisionen einblenden:** Wurde ein Archivierungsauftrag durchgeführt (siehe *FirstSpirit Handbuch für Administratoren*), können durch die Aktivierung dieser Option alle Revisionen von Objekten eingeblendet werden, die noch vollständig erhalten sind, aber deren Revisionsnummer kleiner ist als die der kleinsten/letzten noch nicht archivierten Revision. Dies kann z. B. der Fall sein, wenn bei einer Archivierung Seiten aus der Inhalte-Verwaltung archiviert werden, nicht aber die zugrundeliegenden Seitenvorlagen. Teilarchivierte Revisionen werden in der Tabelle grau dargestellt. Auf ihnen können mithilfe der betreffenden Schaltflächen die Funktionen "Wiederherstellen", "Anzeigen" und "Vergleichen" durchgeführt werden.



## 11.12.4 Versionshistorie in der Datenquellen-Verwaltung

### 11.12.4.1 Auf Datensatz-Ebene

Innerhalb der Datenquellen-Verwaltung steht die Versionshistorie auf Datensätzen zur Verfügung. Der Aufruf erfolgt über das Kontextmenü des gewünschten Datensatzes (siehe Kapitel 5.2.2 Seite 154) oder per Klick auf den Button  im Bearbeitungsfenster des Datensatzes.



**Abbildung 11-109: Versionshistorie auf Datensatzebene**

Im oberen Fensterbereich kann die Ansicht der Versionshistorie angepasst werden (siehe Kapitel 11.12.2.1 Seite 436).

Die Tabelle listet die Revisionen des Datensatzes auf und stellt dabei neben den allgemein verfügbaren Informationen (siehe Kapitel 11.12.2.2 Seite 437) für einen Datensatz noch weitere Informationen dar (z. B. Kategorie).

#### Auswahl:

Zum Wiederherstellen einer Revision siehe Kapitel 11.12.2.3 Seite 438. Zum Vergleichen zweier Revisionen eines Datensatzes siehe Kapitel 11.12.2.5 Seite 441.



Ab FirstSpirit-Version 4.1 wird folgendes Fenster mit folgenden Informationen angezeigt:





**Abbildung 11-110: Versionshistorie auf Datensatzebene**

Zusätzlich zu den allgemein verfügbaren Informationen (siehe Kapitel 11.12.2.2 Seite 437) werden hier alle eingepflegten Daten zu dem Datensatz in der jeweiligen Revision in Tabellenform aufgelistet. Wurde ein Archivierungsauftrag durchgeführt (siehe *FirstSpirit Handbuch für Administratoren*), können über die Checkbox "Versteckte Revisionen einblenden" Elemente der Versionshistorie einblendend werden, deren Inhalte teilweise archiviert wurden. Existieren zum Objekt nur versteckte Revisionen, werden diese direkt beim Öffnen der Versionshistorie angezeigt.



*Neu angelegte Datensätze, die noch nicht gespeichert wurden, besitzen noch keine Versionshistorie. Das Kontextmenü und der Button sind daher ausgeblendet.*

## 11.12.5 Versionshistorie in der Medien-Verwaltung

### 11.12.5.1 Auf Medienebene

Innerhalb der Medien-Verwaltung steht die Versionsverwaltung auf Medienebene zur Verfügung. Der Aufruf erfolgt über das Kontextmenü des gewünschten Mediums (siehe Kapitel 6.2.9 Seite 183). Ein Klick auf den Eintrag "Versionshistorie" öffnet den folgenden Dialog:



Versionshistorie zu Objekt 'Produkt Übersicht' (UID=produktuebersicht, ID=375308)

15 Objekte pro Seite Aktualisieren

Revision	Datum		Redakteur	Kommentar	Attribute	Kindliste	DE	EN	Metadaten
17049	11.04.2011...		shoebbel (...)	Speichern	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17042	11.04.2011...		shoebbel (...)	Speichern	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17040	11.04.2011...		shoebbel (...)	Speichern	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17031	11.04.2011...		shoebbel (...)	Speichern	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17029	11.04.2011...		shoebbel (...)	Speichern	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17027	11.04.2011...		shoebbel (...)	Speichern	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17024	06.04.2011...		shoebbel (...)	Speichern	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17022	06.04.2011...		shoebbel (...)	Speichern	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17020	06.04.2011...		shoebbel (...)	Speichern	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17013	06.04.2011...		shoebbel (...)	Speichern	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17012	06.04.2011...		shoebbel (...)	Speichern	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16885	16.03.2011...		shoebbel (...)	Arbeitsablauf 'Freigabe...	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16865	16.03.2011...		shoebbel (...)	Arbeitsablauf 'Freigabe...	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16864	16.03.2011...		shoebbel (...)	Arbeitsablauf 'Freigabe...	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16860	16.03.2011...		shoebbel (...)	Arbeitsablauf 'Freigabe...	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Auswahl

1. Revision

2. Revision (Strg)

Optionen

Versteckte Revisionen einblenden

Teilarchivierte Revisionen einblenden

Abbildung 11-111: Versionshistorie auf Medienebene

Im oberen Fensterbereich kann die Ansicht der Versionshistorie angepasst werden (siehe Kapitel 11.12.2.1 Seite 436).

Die Tabelle listet die Revisionen des Mediums auf und stellt dabei neben den allgemein verfügbaren Informationen (siehe Kapitel 11.12.2.2 Seite 437) für ein Medium noch weitere Informationen dar:

**Attribute:** Ist die Checkbox aktiviert, handelt es sich bei der Änderung, die zur Vergabe einer neuen Revisionsnummer geführt hat, um eine Änderung an den Attributen des Mediums (z. B. bei der Freigabe eines Mediums ändert sich der Freigabestatus).

**Kindliste:** Ist die Checkbox aktiviert, handelt es sich bei der Änderung, die zur Vergabe einer neuen Revisionsnummer geführt hat, um eine Änderung an der Kindliste des Mediums (z. B. Berechnen einer neuen Auflösung).

**Medium:** Ist die Checkbox aktiviert, handelt es sich bei der Änderung, die zur Vergabe einer neuen Revisionsnummer geführt hat, um eine direkte Änderung am Inhalt des Mediums (z. B. der Upload einer neuen Bilddatei).

**Metadaten:** Ist die Checkbox aktiviert, handelt es sich bei der Änderung, die zur Vergabe einer neuen Revisionsnummer geführt hat, um eine Änderung an den



Metadaten des Mediums (z. B. die Definition von Zugriffsrechte über die Metadaten).

Auswahl:

Zum Wiederherstellen einer Revisionen siehe Kapitel 11.12.2.3 Seite 438.  
Zum Vergleichen zweier Revisionen einer Seite siehe Kapitel 11.12.2.5 Seite 441).

Optionen: Im Bereich Optionen können noch weitere Änderungen, die das aktuelle Objekt betreffen, zur Anzeige ausgewählt werden.

**Versteckte Revisionen einblenden:** Wird diese Checkbox aktiviert, werden zusätzlich system-interne Revisionen für ein Objekt angezeigt (sofern vorhanden). Wurde ein Archivierungsauftrag durchgeführt (siehe *FirstSpirit Handbuch für Administratoren*), können über diese Checkbox Elemente der Versionshistorie eingeblendet werden, deren Inhalte teilweise archiviert wurden. Existieren zum Objekt nur versteckte Revisionen, werden diese direkt beim Öffnen der Versionshistorie angezeigt. Versteckte Revisionen können nicht wiederhergestellt werden.

**Teilarchivierte Revisionen einblenden:** Ist diese Option aktiviert, werden alle Revisionen von Objekten eingeblendet, die noch vollständig erhalten sind, aber deren Revisionsnummer kleiner ist als die der kleinsten/letzten noch nicht archivierten Revision. Teilarchivierte Revisionen werden in der Tabelle grau dargestellt.

## 11.12.6 Versionshistorie in der Struktur-Verwaltung

### 11.12.6.1 Auf Seitenreferenzebene

Innerhalb der Struktur-Verwaltung steht die Versionsverwaltung auf Ebene einer Seitenreferenz zur Verfügung. Der Aufruf erfolgt über das Kontextmenü der gewünschten Seitenreferenz (siehe Kapitel 7.2.9 Seite 245). Ein Klick auf den Eintrag "Versionshistorie" öffnet den folgenden Dialog:





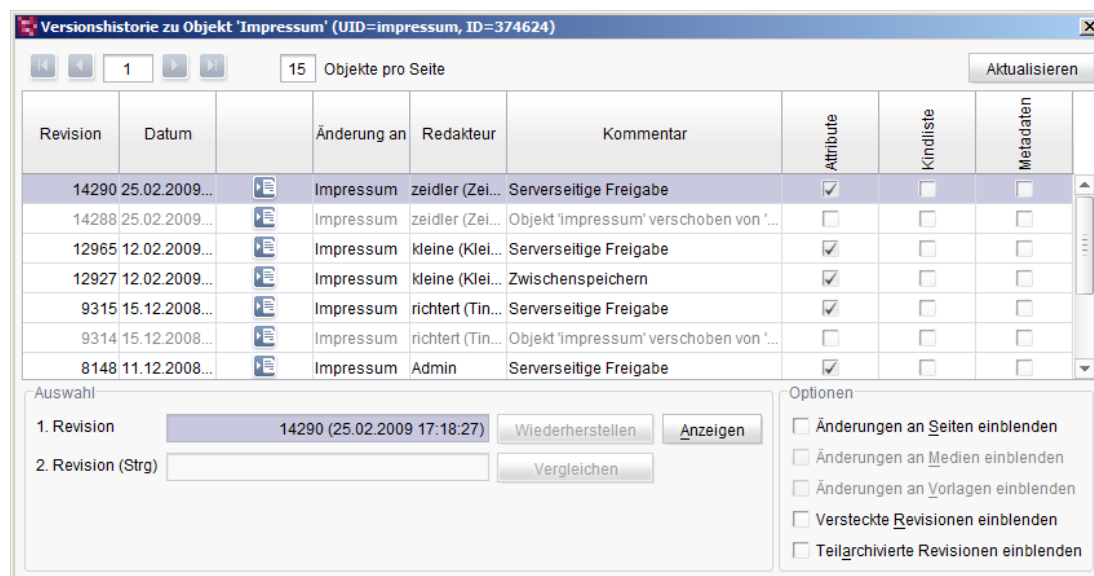


Abbildung 11-112: Versionshistorie auf Seitenreferenzebene

Im oberen Fensterbereich kann die Ansicht der Versionshistorie angepasst werden (siehe Kapitel 11.12.2.1 Seite 436).

Die Tabelle listet die Revisionen des Objekts auf und stellt dabei neben den allgemein verfügbaren Informationen (siehe Kapitel 11.12.2.2 Seite 437) für eine Seitenreferenz noch weitere Informationen dar:

**Attribute:** Ist die Checkbox aktiviert, handelt es sich bei der Änderung, die zur Vergabe einer neuen Revisionsnummer geführt hat, um eine Änderung an den Attributen der Seitenreferenz (z. B. bei der Freigabe ändert sich der Freigabestatus).

**Kindliste:** Ist die Checkbox aktiviert, handelt es sich bei der Änderung, die zur Vergabe einer neuen Revisionsnummer geführt hat, um eine Änderung an der Kindliste der Seitenreferenz.

**Metadaten:** Ist die Checkbox aktiviert, handelt es sich bei der Änderung, die zur Vergabe einer neuen Revisionsnummer geführt hat, um eine Änderung an den Metadaten der Seitenreferenz (z. B. die Definition von Zugriffsrechte über die Metadaten).

#### Auswahl:

Zum Wiederherstellen einer Revisionen siehe Kapitel 11.12.2.3 Seite 438. Zum Vergleichen zweier Revisionen einer Seitenreferenz siehe Kapitel 11.12.2.5 Seite 441).

Optionen: Im Bereich Optionen können noch weitere Änderungen, die das aktuelle



Objekt betreffen, zur Anzeige ausgewählt werden.

**Änderungen an Seiten einblenden:** Wird die Checkbox aktiviert, werden zusätzlich Änderungen an der Seite eingeblendet, auf die die Seitenreferenz verweist.

**Versteckte Revisionen einblenden:** Wird diese Checkbox aktiviert, werden zusätzlich system-interne Revisionen für ein Objekt angezeigt (sofern vorhanden). Wurde ein Archivierungsauftrag durchgeführt (siehe *FirstSpirit Handbuch für Administratoren*), können über diese Checkbox Elemente der Versionshistorie eingeblendet werden, deren Inhalte teilweise archiviert wurden. Existieren zum Objekt nur versteckte Revisionen, werden diese direkt beim Öffnen der Versionshistorie angezeigt. Versteckte Revisionen können nicht wiederhergestellt werden.

**Teilarchivierte Revisionen einblenden:** Ist diese Option aktiviert, werden alle Revisionen von Objekten eingeblendet, die noch vollständig erhalten sind, aber deren Revisionsnummer kleiner ist als die der kleinsten/letzten noch nicht archivierten Revision. Teilarchivierte Revisionen werden in der Tabelle grau dargestellt.



*Bei allen Objekten, die über die Versionshistorie angezeigt oder wiederhergestellt werden, gilt: Das Objekt selbst kann in älteren bzw. neueren Revision angezeigt oder wiederhergestellt werden, die Inhalte des Objekts können jedoch vom ausgewählten Stand abweichen. So muss beispielsweise beim Wiederherstellen einer Content-Projektion (aus der Datenquellen-Verwaltung) der aktuelle Inhalt der Datensätze (sowohl die Anzahl als auch die redaktionellen Inhalte) nicht dem Inhalt der Datensätze zum Zeitpunkt der Revision entsprechen. Dieses Verhalten gilt für alle Abhängigkeiten innerhalb eines Objekts, betrifft also z. B. auch Seitenreferenzen und die abhängigen Seiten. Die entsprechenden Inhalte sollten daher nach dem Wiederherstellen explizit geprüft werden.*



### 11.12.7 Versionshistorie in der Vorlagen-Verwaltung

Innerhalb der Vorlagen-Verwaltung steht die Versionsverwaltung auf allen Elementen (Vorlagen, Skripten, usw.) zur Verfügung. Zur Versionshistorie in der Vorlagen-Verwaltung siehe *FirstSpirit Handbuch für Entwickler*.

### 11.13 Abhängigkeiten über Referenzgraphen darstellen (ab V4.1)



*Diese Funktionalität ist erst ab FirstSpirit-Version 4.1 verfügbar. Daher werden Screenshots im neuen Look & Feel "LightGray" dargestellt. Im Look & Feel "Classic" kann die Darstellung geringfügig abweichen.*

Wesentliche Funktionalitäten von FirstSpirit basieren auf dem so genannten Referenzgraph eines Projekts. Dieser musste in Version 3.1 erstmalig für ein Projekt berechnet werden und ist seitdem beständig ausgebaut und weiterentwickelt worden. Der Referenzgraph eines Projekts wird verwendet, um Abhängigkeiten innerhalb des Projekts zu erkennen und ist damit essentieller Bestandteil komplexer Funktionalitäten, beispielsweise der Serverseitigen Freigabe.

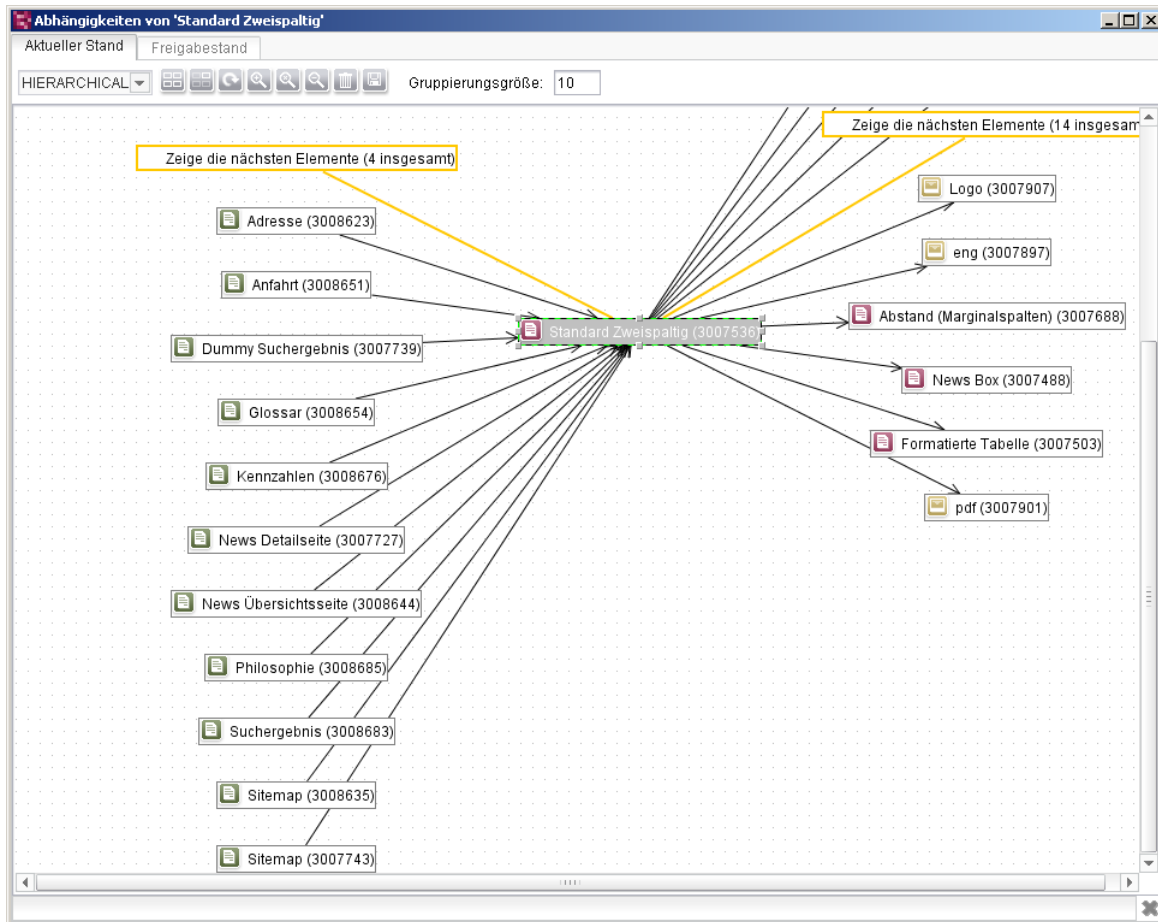
Referenzgraphen können über das Kontextmenü **Extras / Abhängigkeiten anzeigen** eines Objekts angefordert werden (siehe Abbildung 11-113). Referenzgraphen einzelner Datensätze der Datenquellen-Verwaltung werden über das Kontextmenü des jeweiligen Datensatzes aufgerufen.



*Diese Funktionalität steht nur Projektadministratoren zur Verfügung.*

Die Register in dem sich öffnenden Fenster zeigen die Abhängigkeiten des Objekts in Form von eingehenden und ausgehenden Kanten an, sowohl für den aktuellen Stand (Register Aktueller Stand) als auch für den zuletzt freigegebenen Stand (Register Freigabestand), sofern das Projekt die Freigabe-Option nutzt:





**Abbildung 11-113: Anzeigen von Abhängigkeiten über den Referenzgraph**

Jedes Objekt, zu dem eine Abhängigkeit besteht, wird mit ID und zugehörigem Objekt-Icon dargestellt. Ungültige Referenzen werden dabei mit roter Umrandung und roter Schrift markiert. Mit einem Doppelklick auf "Zeige die nächsten Elemente" können weitere abhängige Elemente eingeblendet werden.

Über Pfeile wird angezeigt, ob es sich um eingehende oder ausgehende Referenzen handelt. Durch Doppelklick auf ein Element werden zusätzlich die Referenzen zu diesem Objekt eingeblendet. Einzelne Elemente können per rechtem Mausklick ausgewählt werden, zur Auswahl mehrerer Elemente muss gleichzeitig die <Strg>- bzw. <Shift>-Taste gedrückt werden.

**HIERARCHICAL:** In der hierarchischen Ansicht werden die eingehenden und ausgehenden Referenzen gruppiert in einer Art Baumstruktur angezeigt. Sie ist besonders für komplexe Abhängigkeiten empfehlenswert (siehe Abbildung 11-113).

**ORGANICAL:** In der organischen Ansicht werden die abhängigen Elemente um das Ausgangsobjekt herum angeordnet dargestellt. Das Laden dieser Ansicht ist zeitintensiver als das Laden der hierarchischen Ansicht und sollte deshalb nur für



Objekte mit wenigen Abhängigkeiten verwendet werden.



Layout, über dieses Icon wird das Layout auf alle Referenzen angewendet.



Layout (Auswahl), über dieses Icon wird das Layout nur auf ausgewählte Referenzen angewendet.



Aktualisieren, ändern sich Abhängigkeiten des Objektes, während der Referenzgraph geöffnet ist, können die Änderungen über dieses Icon angezeigt werden.



Zoom vergrößern, über dieses Icon kann der Zoom vergrößert werden, um einen Ausschnitt des Referenzgraphs detaillierter betrachten zu können.



Zoom 1:1, über dieses Icon kann die Ansicht des Referenzgraphs auf den Ausgangszustand zurückgesetzt werden.



Zoom verkleinern, über dieses Icon kann der Zoom verkleinert werden, um so einen größeren Bereich des Referenzgraphs betrachten zu können.



Ausblenden, über dieses Icon kann der Referenzgraph oder Teile ausgeblendet werden. Zum Ausblenden einzelner Abhängigkeiten müssen die Elemente, die ausgeblendet werden sollen, zuvor per Mausklick markiert werden.



Als Bild speichern, über dieses Icon kann die Ansicht für eine spätere Verwendung im Format .png auf dem Arbeitsplatzrechner gespeichert werden.

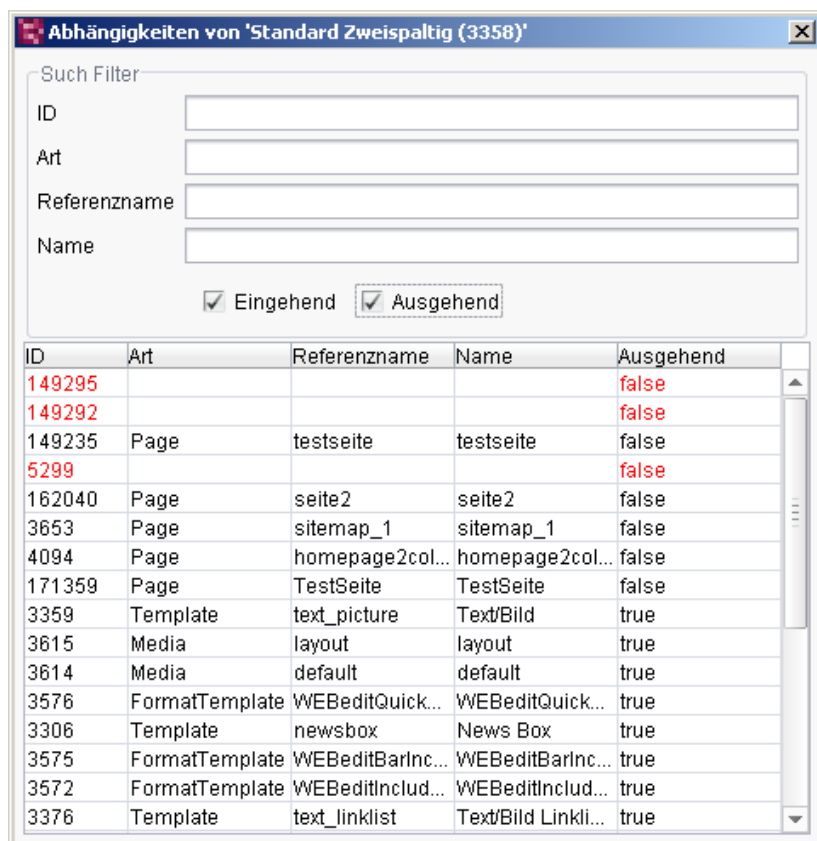
**Gruppierungsgröße:** Standardmäßig werden beim Öffnen des Referenzgraphs maximal nur die ersten 10 abhängigen Elemente angezeigt. Über dieses Eingabefeld kann die maximale Anzahl verändert werden. Eine neu definierte Gruppierungsgröße wirkt sich erst beim nächsten Aktivieren der Funktion "Zeige die nächsten Elemente" aus.

Über das Kontextmenü eines Objektes (Klick mit rechter Maustaste) können darüber hinaus folgende Funktionen ausgeführt werden:

**ID kopieren:** Über diese Funktion wird die ID des jeweiligen Objektes im Zwischenspeicher abgelegt.



**Liste anzeigen:** Über diese Funktion werden die abhängigen Objekte in Listenform angezeigt:



ID	Art	Referenzname	Name	Ausgehend
149295				false
149292				false
149235	Page	testseite	testseite	false
5299				false
162040	Page	seite2	seite2	false
3653	Page	sitemap_1	sitemap_1	false
4094	Page	homepage2col...	homepage2col...	false
171359	Page	TestSeite	TestSeite	false
3359	Template	text_picture	Text/Bild	true
3615	Media	layout	layout	true
3614	Media	default	default	true
3576	FormatTemplate	WEBeditQuick...	WEBeditQuick...	true
3306	Template	newsbox	News Box	true
3575	FormatTemplate	WEBeditBarInc...	WEBeditBarInc...	true
3572	FormatTemplate	WEBeditInclud...	WEBeditInclud...	true
3376	Template	text_linklist	Text/Bild Linkli...	true

**Abbildung 11-114: Referenzgraph – Liste anzeigen**

In dieser Liste können die abhängigen Elemente nach ID, Objekt-Art, Referenzname und Name gefiltert werden. Über die Checkboxes können eingehende oder ausgehende Referenzen ausgeblendet werden. Durch einen Klick auf die Überschrift-Felder werden die Einträge nach den Werten in der entsprechenden Spalte sortiert dargestellt.

**Springe zu Element:** Über diese Funktion kann direkt zum Objekt im JavaClient gewechselt werden.



Ab FirstSpirit Version 4.2 können auch Formatvorlagen, die innerhalb der Eingabekomponenten `CMS_INPUT_DOM` und `CMS_INPUT_DOMTABLE` verwendet werden, über den Referenzgraphen dargestellt werden.



## 11.14 Remote-Zugriffe von einem Projekt in ein anderes Projekt

FirstSpirit unterstützt den Remote-Zugriff auf andere FirstSpirit-Projekte. Ein Remote-Zugriff ist nur möglich, wenn das oder die entsprechenden Remote-Projekte vom Projektadministrator im Zielprojekt konfiguriert wurden.

Es gibt unterschiedliche Arten von Remote-Zugriffen:

- Typ: "Verwandte Projekte" (siehe Kapitel 11.14.1 Seite 458)
- Typ: "Remote Media" (siehe Kapitel 11.14.3 Seite 459)

Der Remote-Zugriff erfolgt in den meisten Fällen über bestimmte, speziell konfigurierte Eingabekomponenten.

### 11.14.1 Konzept "Verwandte Projekte"

Das Konzept "verwandte Projekte" behandelt Verknüpfungen von einem Projekt in ein weiteres FirstSpirit-Projekt. Diese Verknüpfungen können indirekt über die Definition von Verweiszielen in ein FirstSpirit-Projekt realisiert werden (über speziell konfigurierte Eingabekomponenten), als auch über eine direkte Definition innerhalb der Struktur-Verwaltung.

Sofern eine gültige Lizenz für die Funktionalität besteht, kann der "verwandte Projekte"-Zugriff über die FirstSpirit Server- und Projektkonfiguration aktiviert werden.



*Die Funktionalität "Verwandte Projekte" ist ein lizenzabhängiges Zusatzmodul.*

### 11.14.2 Einsatzmöglichkeiten für "Verwandte Projekte"

#### 11.14.2.1 Verknüpfung zu einem verwandten Projekt in der Struktur anlegen

Im Gegensatz zu allen weiteren Möglichkeiten des Remote-Zugriffs, muss in diesem Fall keine speziell konfigurierte Eingabekomponente verwendet werden. Die URL ins gewünschte Remote-Projekt kann direkt über die Einstellung "Verknüpfungen" auf Ebene einer Seitenreferenz definiert werden. Dazu muss zunächst die Option "verwandtes Projekt" aktiviert werden. Anschließend kann die gewünschte Seitenreferenz des Remote-Projekts selektiert werden (siehe Kapitel 7.6.1.3



Seite 265).

#### 11.14.2.2 Verweisziel zu einem verwandten Projekt auswählen

Die Auswahl von Verweiszielen (Struktur-Verwaltung und/oder Medien-Verwaltung) aus dem Remote-Projekt erfolgt über eine speziell konfigurierte Linkeingabekomponente (siehe Kapitel 10.23.4). Abhängig von der Konfiguration können über diese Eingabekomponente Seitenreferenzen oder Medien aus den lokalen Verwaltung und/oder den Verwaltung des Remote-Projekts referenziert werden (nur für das Attribut "sitestoreref").

Bei entsprechender Konfiguration durch den Vorlagenentwickler wird die Auswahl von Remote-Verweiszielen für die Verweisarten "interner Verweis" (siehe Kapitel 10.23.1) und "externer Verweis" (siehe Kapitel 10.23.2) unterstützt.

**Verweisziel festlegen** (Attribut "sitestoreref"): Über die Funktionalität "verwandte Projekte" können hier neben Seitenreferenzen und Medien aus der lokalen Struktur- bzw. Medien-Verwaltung, auch Seitenreferenzen und Medien aus einem Remote-Projekt ausgewählt werden (siehe Kapitel 10.23.4 Seite 334).

**Bild auswählen** (Attribut mediaref): Neben der Auswahlmöglichkeit eines Verweisziels (Attribut "sitestoreref") gibt es noch die Möglichkeit zur Auswahl eines Medienobjekts (Attribut "mediaref"), das z. B. statt eines Textes verlinkt wird (vgl. Feld "Verweistext" in Abbildung 10-53). Die Funktionalität "verwandte Projekte" wirkt sich nicht auf die Auswahl eines Verweisbilds aus. Ein Remote-Zugriff für diese Auswahl ist nur verfügbar, wenn die Funktionalität "Remote Media" konfiguriert wurde (vgl. Kapitel 11.14.1).

Die Auswahl eines Verweisziels zu einem verwandten Projekt wird für folgende Eingabekomponenten unterstützt:

- CMS\_INPUT\_DOM (siehe Kapitel 10.11 Seite 308)
- CMS\_INPUT\_LINK (siehe Kapitel 10.23 Seite 325)
- CMS\_INPUT\_LINKLIST (siehe Kapitel 10.24 Seite 339)

#### 11.14.3 Konzept "Remote Media"

Die FirstSpirit Funktionalität "Remote Media" ist eine Ergänzung zur lizenzabhängigen Funktionalität "Paket-Verwaltung". "Remote Media" ist eine zusätzliche Option für Projekte mit einer umfangreichen Medien-Verwaltung.

Ziel des Konzepts "Remote Media" ist, alle Medien in einem getrennten Medienprojekt anzulegen und dort zentral zu verwalten. Über den Remote-Media-





Zugriff können anschließend alle beteiligten FirstSpirit-Projekte auf den Medienbestand (Bilder und Dateien) dieses Projekts zugreifen.

Im Unterschied zur Verteilung der Medien über die Paket-Verwaltung müssen die Medien nicht in die beteiligten Projekte importiert werden, sondern können direkt über den Remote-Media-Zugriff referenziert werden. Die Objekte verbleiben dabei physikalisch im Medienprojekt, können aber in allen gewünschten Projekten verwendet werden (für weitere Informationen zur Paket-Verwaltung siehe Modul-Dokumentation "FirstSpirit Paket-Verwaltung").

Die Vorteile der Funktionalität "Remote Media" sind:

- Kein zusätzlicher Speicherbedarf für Medien, die in mehreren Projekten verwendet werden sollen.
- Vereinfachte Aktualisierung und Verwaltung, da alle Medien in einem zentralen Medienprojekt liegen.
- Verkürzte Generierungszeit für die beteiligten Zielprojekte.

Sofern eine gültige Lizenz für die Funktionalität besteht, kann der Remote-Media-Zugriff über die FirstSpirit Server- und Projektkonfiguration aktiviert werden.



*Die Funktionalität "Remote Media" ist ein lizenzabhängiges Zusatzmodul.*

#### 11.14.4 Einsatzmöglichkeiten für "Remote Media"

##### 11.14.4.1 Bild-Eingabekomponente (CMS\_INPUT\_PICTURE)

Die Auswahl von Bilddateien aus dem Remote-Projekt erfolgt über eine speziell konfigurierte Bildeingabekomponente. Abhängig von der Konfiguration und den Zugriffsrechten können über diese Eingabekomponente Bilddateien aus der lokalen Medien-Verwaltung und/oder der Medien-Verwaltung des Remote-Projekts referenziert werden (siehe Kapitel 10.10.1).

In speziell konfigurierten Eingabekomponenten können außerdem Bilddateien aus dem lokalen Dateisystem in die Medien-Verwaltung des Remote-Projekts hoch geladen werden (siehe Kapitel 10.10.2).





*Sofern das Bild über die Medien-Verwaltung des Remote-Projekts ausgewählt wurde, existiert es im Zielprojekt nur über diese Referenz, d.h. es ist nicht in der Medien-Verwaltung des Zielprojekts zu finden.*

#### 11.14.4.2 Datei-Eingabekomponente (CMS\_INPUT\_FILE)

Die Auswahl von Dateien aus dem Remote-Projekt erfolgt über eine speziell konfigurierte Dateieingabekomponente. Abhängig von der Konfiguration und den Zugriffsrechten können über diese Eingabekomponente Dateien aus der lokalen Medien-Verwaltung und/oder der Medien-Verwaltung des Remote-Projekts referenziert werden (siehe Kapitel 10.10.1).

In speziell konfigurierten Eingabekomponenten können außerdem Dateien aus dem lokalen Dateisystem in die Medien-Verwaltung des Remote-Projekts hochgeladen werden (siehe Kapitel 10.10.2).



*Sofern das Medium über die Medien-Verwaltung des Remote-Projekts ausgewählt wurde, existiert es im Zielprojekt nur über diese Referenz, d.h. es ist nicht in der Medien-Verwaltung des Zielprojekts zu finden.*

#### 11.14.4.3 Verweisgrafik aus einem Remote-Projekt auswählen

Die Auswahl von Verweisen auf Medienobjekte aus dem Remote-Projekt erfolgt über eine speziell konfigurierte Linkeingabekomponente (siehe Kapitel 10.23.4). Abhängig von der Konfiguration können über diese Eingabekomponente Medien aus der lokalen Medien-Verwaltung und/oder der Medien-Verwaltung des Remote-Projekts referenziert werden (nur für das Attribut "mediaref").

Bei entsprechender Konfiguration durch den Vorlagenentwickler, wird die Auswahl von Remote-Verweisbildern für die Verweisarten "interner Verweis" (siehe Kapitel 10.23.1), "externer Verweis" (siehe Kapitel 10.23.2) und "Datenbankverweis" (siehe Kapitel 10.23.3) unterstützt.

**Verweisziel festlegen** (Attribut "sitestoreref"): Die Funktionalität "Remote Media" wirkt sich nicht auf die Auswahl eines Verweisziels aus. Ein Remote-Zugriff für diese Auswahl ist nur verfügbar, wenn die Funktionalität "Verwandte Projekte" konfiguriert wurde (vgl. Kapitel 11.14.1).



**Bild auswählen** (Attribut "mediaref"): Neben der Auswahlmöglichkeit eines Verweisziels (Attribut "sitestoreref") gibt es noch die Möglichkeit zur Auswahl eines Medienobjekts (Attribut "mediaref"), das z. B. statt eines Textes verlinkt wird (vgl. Feld "Verweistext" in Abbildung 10-53). Über die Funktionalität "Remote Media" können hier neben Medien aus der lokalen Medien-Verwaltung auch Medien aus einem Remote-Projekt ausgewählt werden (siehe Kapitel 10.23.4).

Die Auswahl eines Verweisbilds aus einem Remote-Projekt wird für folgende Eingabekomponenten unterstützt:

- CMS\_INPUT\_DOM (siehe Kapitel 10.11 Seite 308)
- CMS\_INPUT\_LINK (siehe Kapitel 10.23 Seite 325)
- CMS\_INPUT\_LINKLIST (siehe Kapitel 10.24 Seite 339)



## 12 Arbeitsabläufe im FirstSpirit JavaClient

Ein Arbeitsablauf ist eine Abfolge von Aufgaben, die nach einer fest vorgegebenen Struktur abgearbeitet werden. Die Aufgaben dienen dazu, ein Objekt, beispielsweise eine Seite aus der Inhalte-Verwaltung, von einem Startzustand (z. B. "Seite geändert") in einen Endzustand (z. B. "geänderte Seite geprüft und freigegeben") zu überführen. Für die zwischen diesen Zuständen auszuführenden Aufgaben können sowohl Fälligkeitszeitpunkte als auch berechnigte Personengruppen festgelegt werden.

Die Berechnigung zum Starten eines Arbeitsablaufs wird innerhalb der FirstSpirit Redaktionsumgebung über den Dialog "Rechtevergabe" definiert (siehe Kapitel 13.2 Seite 505).

Die Struktur (Abfolge der Aufgaben) und Eigenschaften (z. B. kontextfrei) eines Arbeitsablaufs und die Definition der berechnigten Personen bzw. Gruppen, die einen Arbeitsablauf von einer Aufgabe in die nachfolgende Aufgabe weiterschalten dürfen, wird innerhalb der Vorlagen-Verwaltung des FirstSpirit JavaClients definiert (weiterführende Informationen siehe FirstSpirit Handbuch für Entwickler (Teil 1)) oder über die Vergabe von Sonderrechten für die einzelnen Schritte eines Arbeitsablaufs (siehe Kapitel 13.2.5 Seite 511).

### 12.1 FirstSpirit Standard-Arbeitsabläufe

In FirstSpirit gibt es zwei integrierte Arbeitsabläufe, die Arbeitsabläufe:

1. **Aufgabe** zur allgemeinen Bearbeitung von Aufgaben im Projekt. Berechnigte Personen oder Gruppen können über diesen Arbeitsablauf eine Aufgabe stellen und die Aufgabe einer bestimmten Person bzw. Gruppe zuordnen. Diese schaltet den Arbeitsablauf nach der Bearbeitung der Aufgabe in den Endzustand "erledigt" oder erhält die Möglichkeit Rückfragen zur Aufgabe zu stellen.
2. **Freigabe Anfordern** zur Freigabe von Objekten, die im Projekt neu angelegt oder verändert wurden. Dieser Arbeitsablauf wird ausführlich in Kapitel 12.3 Seite 467 erläutert.





*Arbeitsabläufe werden vom Vorlagenentwickler für ein Projekt erstellt und konfiguriert. Sowohl die möglichen Aktionen bei der Bearbeitung eines Arbeitsablaufs als auch die Darstellung im FirstSpirit JavaClient (z. B. die Farbkennzeichnung) kann stark von den hier beschriebenen Standard-Arbeitsabläufen abweichen.*

## 12.2 Starten eines Arbeitsablaufs

FirstSpirit kennt zwei Arten von Arbeitsabläufen:

**Kontextfreie Arbeitsabläufe** sind nicht an ein bestimmtes Objekt im Projekt gebunden und werden daher "ohne Kontext", also ohne den Bezug zu einem Objekt gestartet. Der Standard-Arbeitsablauf "Aufgabe" ist ein Beispiel für einen kontextfreien Arbeitsablauf. (siehe Kapitel 12.2.2 Seite 466).

**Kontextgebundene Arbeitsabläufe** sind an ein bestimmtes Objekt im Projekt gebunden und werden immer in Bezug auf dieses Objekt gestartet und ausgeführt (siehe Kapitel 12.2.1 Seite 465). Der Standard-Arbeitsablauf "Freigabe anfordern" ist ein Beispiel für einen kontextgebundenen Arbeitsablauf (siehe Kapitel 12.2.1 Seite 467).



*Ab FirstSpirit-Version 4.1 können Arbeitsabläufe auf mehreren Objekten gleichzeitig gestartet werden. Eine Mehrfachauswahl ist durch Markieren der gewünschten Objekte und gleichzeitiges Drücken der SHIFT- bzw. der STRG-Taste möglich (siehe dazu auch FirstSpirit Handbuch für Entwickler (Grundlagen)). Die Optionen im Dialogfenster zum Starten und Weiterschalten von Arbeitsabläufen (Abbildung 12-4 bzw. Abbildung 12-5) stehen dann allerdings nur eingeschränkt zur Verfügung (siehe Kapitel 12.3.1 Seite 467).*



## 12.2.1 Kontextgebundene Arbeitsabläufe

Ein kontextgebundener Arbeitsablauf kann über die allgemeine Funktion "Arbeitsablauf starten" im Kontextmenü eines Baumelements aufgerufen werden (vgl. Kapitel 4.2.10 Seite 131).



**Abbildung 12-1: Kontextgebundenen Arbeitsablauf starten**

Unter diesem Menüpunkt werden alle kontextgebundenen Arbeitsabläufe aus der Vorlagen-Verwaltung des Projekts aufgelistet.



*Sind die Einträge inaktiv, hat die bearbeitende Person nicht die erforderlichen Rechte zum Starten des Arbeitsablaufs auf dem Bauelement (siehe Kapitel 13.2 Seite 505).*



*Ab FirstSpirit-Version 4.1 können Arbeitsabläufe je nach den Einstellungen des Vorlagenentwicklers über ein benutzerdefiniertes Tastaturkürzel gestartet werden.*

Nachdem ein Arbeitsablauf gestartet wurde, erscheint ein Aktionsfenster. In diesem Aktionsfenster können verschiedene Einstellungen vorgenommen bzw. abgelesen werden (siehe Abbildung 12-4). Über das Dialogfenster kann das ausgewählte Objekt in den nächsten Zustand innerhalb des Arbeitsablaufs weitergeschaltet werden, beispielsweise vom Startzustand in einen nachfolgenden Zustand (Beispiel siehe Kapitel 12.3.1 Seite 467).

Auf jedem Knoten in der Baumstruktur kann immer nur ein Arbeitsablauf gleichzeitig aktiv sein. Es ist also nicht möglich einen weiteren Arbeitsablauf auf einem Objekt zu starten, ohne dass der zuvor gestartete Arbeitsablauf beendet wurde bzw. den Endzustand erreicht hat.

Wurde auf einem Objekt ein Arbeitsablauf gestartet, ändert sich der Kontextmenüeintrag. Statt "Arbeitsablauf starten" (vgl. Abbildung 12-1) zeigt das Menü nun den Eintrag "Arbeitsablauf Aktion":





**Abbildung 12-2: Kontextgebundenen Arbeitsablauf weiterschalten**

Unter diesem Menüeintrag werden alle Aktionen aufgelistet, die ausgeführt werden müssen, um den aktiven Arbeitsablauf in den nächsten Zustand weiterzuschalten.



*Sind die Einträge inaktiv, hat die bearbeitende Person nicht die erforderlichen Rechte zum Weiterschalten des Arbeitsablaufs auf dem Bauelement (siehe Kapitel 13.2.5 Seite 511).*



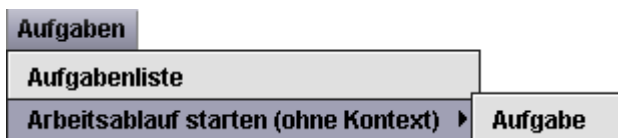
*Ab FirstSpirit-Version 4.1 können Arbeitsabläufe je nach den Einstellungen des Vorlagenentwicklers über ein benutzerdefiniertes Tastaturkürzel weiterschaltet werden.*

Nachdem eine Aktion aufgerufen wurde, erscheint wieder ein Aktionsfenster, in dem verschiedene Einstellungen vorgenommen bzw. abgelesen werden können.

Gestartete Aufträge können auch über die Aufgabenliste weiterschaltet werden (siehe Kapitel 12.3.2 Seite 472).

## 12.2.2 Kontextfreie Arbeitsabläufe

Ein kontextfreier Arbeitsablauf kann über die Funktion "Arbeitsablauf starten (ohne Kontext)" im Menü "Aufgaben" der FirstSpirit-Menüleiste gestartet werden (siehe Kapitel 3.1.2.2 Seite 60).



**Abbildung 12-3: Kontextfreie Arbeitsabläufe starten über die Menüleiste**

Analog zur Ausführung eines kontextbezogenen Arbeitsablaufs (siehe Kapitel 12.2.1 Seite 465), öffnet sich auch hier ein Dialogfenster. Über das Dialogfenster kann das ausgewählte Objekt in den nächsten Zustand innerhalb des Arbeitsablaufs weiterschaltet werden, beispielsweise vom Startzustand in einen nachfolgenden



Zustand (Beispiel siehe Kapitel 12.3.1 Seite 467).

Jeder kontextfreie Arbeitstablauf kann beliebig oft, innerhalb eines Projekts, gestartet werden. Wurde ein kontextfreier Arbeitsablauf gestartet, kann der Arbeitsablauf über die Aufgabenliste weitergeschaltet werden (siehe Kapitel 11.1 ab Seite 350).

## 12.3 Freigabe von Objekten (Standardablauf)

In allen FirstSpirit Projekten, die eine Freigabepfung durchführen, müssen Objekte, beispielsweise Seiten und Medien freigegeben werden, nachdem sie neu angelegt oder verändert wurden. Die Freigabe von Objekten wird im FirstSpirit JavaClient durch einen Arbeitsablauf durchgeführt (vgl. Einleitung zu Kapitel 12 ff.). Durch den Arbeitsablauf "Freigabe anfordern" soll sichergestellt werden, dass ein vom Redakteur neu erstellter Beitrag oder eine Änderung der bestehenden Inhalte vor der "Live-Schaltung" einer Prüfung unterzogen wird. Redakteure können dabei auf den FirstSpirit Standard-Arbeitsablauf "Freigabe anfordern" zurückgreifen, der nachfolgend Schritt für Schritt beschrieben wird. Je nach dem, welche Arbeitsabläufe im Unternehmen bereits etabliert sind oder etabliert werden sollen, kann der hier beschriebene Freigabeprozess jedoch variieren. Ein Arbeitsablauf kann auf allen FirstSpirit Objekten gestartet werden. Der Benutzer sollte die erforderlichen Rechte zur Ausführung dieses Arbeitsablaufs besitzen (siehe Kapitel 13.1.4.9 Seite 502).

Eine Freigabe muss angefordert werden, wenn:

- ein Objekt neu angelegt wurde oder
- ein Objekt verändert wurde

Das Objekt befindet sich dann im Status "verändert" und wird durch eine rote Beschriftung in der Baumstruktur im linken Fensterbereich dargestellt. Um eine "Freigabe anzufordern" gibt es unterschiedliche Möglichkeiten:

- Anfordern einer Freigabe über das Kontextmenü (siehe Kapitel 12.3.1)
- Anfordern einer Freigabe über die Aufgabenliste (siehe Kapitel 12.3.2)

### 12.3.1 Anfordern einer Freigabe über das Kontextmenü

Auf dem freizugebenden Objekt wird das Kontextmenü aufgerufen (siehe Kapitel 12.2.1 Seite 465). Über den Kontextmenüeintrag "Arbeitsablauf starten" gelangt der Redakteur über den Untermenüeintrag "Freigabe anfordern" an den Standard-Arbeitsablauf.

Zum Starten des Arbeitsablaufs öffnet sich das Dialogfenster "Arbeitsablauf Aktion":





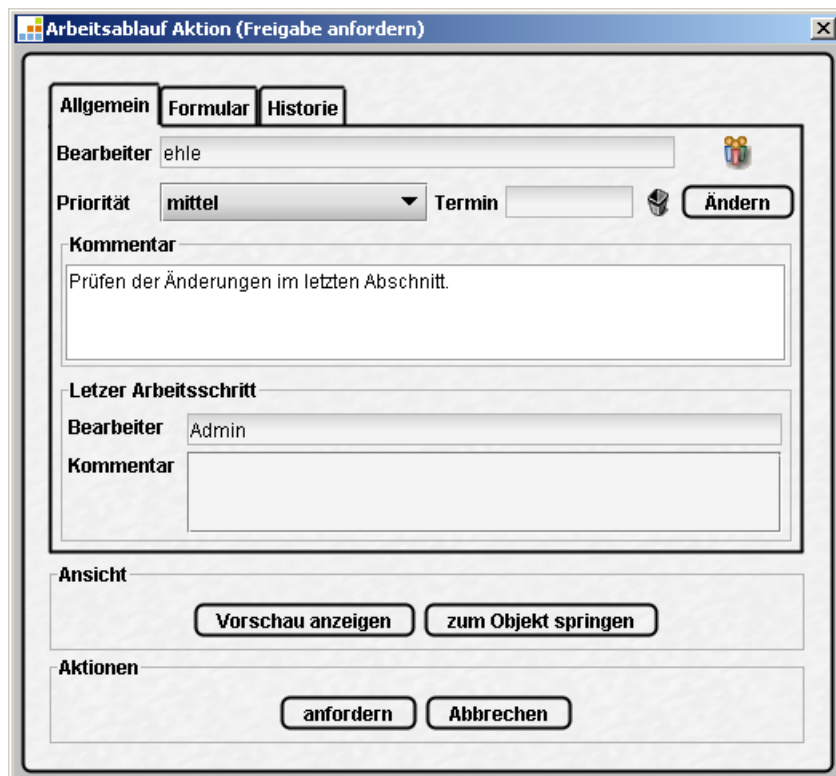



Abbildung 12-4: Dialogfenster Arbeitsablauf Aktion (Freigabe anfordern)

In diesem Aktionsfenster können verschiedene Einstellungen vorgenommen bzw. abgelesen werden:

**Bearbeiter:** Über das Icon  hinter der Zeile kann der gewünschte Bearbeiter für diesen Arbeitsablauf ausgewählt werden (Zuordnung von Benutzern bzw. Gruppen siehe Kapitel 13.2.4 Seite 509).

**Priorität:** Hier kann eingestellt werden, welche Priorität dieser Arbeitsablauf bei der Bearbeitung bekommen soll.

**Termin:** Hier kann ein Termin angegeben werden, bis zu welchem Zeitpunkt der gesamte Arbeitsablauf durchlaufen sein muss.

**Kommentar:** In diesem Feld kann eine nähere Beschreibung der Aufgabe für den Benutzer hinterlegt werden. Dieser Kommentar wird dem nächsten Bearbeiter im Arbeitsablauf-Dialogfenster angezeigt und in die Versionshistorie des Objekts übernommen.

**Letzter Arbeitsschritt:** Hier werden Informationen zum zuvor durchgeführten Arbeitsschritt angezeigt.



**Vorschau anzeigen:** Mit einem Klick auf den Button wird eine Vorschau des freizugebenden Objekts im Browser erzeugt. So können Änderungen vor einer Freigabe einfach überprüft und bei Bedarf überarbeitet werden.

**Zum Objekt springen:** Mit einem Klick auf den Button wechselt der Fokus im Bearbeitungsfenster des JavaClients direkt auf das freizugebende Objekt.

**Bereich Aktionen:** Im Fensterbereich "Aktionen" wird für jeden Zustand, der erreicht werden kann ein Button angezeigt. Die in diesem Bereich angezeigten Buttons ändern sich abhängig vom Status des Objekts. Befindet sich das Objekt im Status "geändert" steht hier der Button "Anfordern" zur Verfügung. Befindet sich das Objekt im nachfolgenden Status "Freigabe angefordert", stehen an dieser Stelle die Buttons Freigabe "erteilen" bzw. "nicht erteilen" zur Verfügung.

**Anfordern:** Mit einem Klick auf den Button wird die Freigabe für das Objekt angefordert. Die Beschriftung des Objekts in der Baumstruktur im linken Fensterbereich ändert sich jetzt von rot auf blau.

**Abbrechen:** Beim Klick auf diesen Button wird das Dialogfenster geschlossen, eine Freigabe wird nicht angefordert.



*Wurde der Arbeitsablauf auf mehreren Objekten gestartet, stehen nur die Optionen "Priorität", "Termin" und "Kommentar" sowie die Aktionen zur Verfügung.*

Wurde eine Freigabe angefordert, wird das Objekt in den **nächsten Status** des Arbeitsablaufs weitergeschaltet. Dadurch ändert sich nicht nur die Farbe der Beschriftung in der Baumstruktur, sondern auch das Kontextmenü (siehe Kapitel 12.2.1 Seite 465). Der gestartete Arbeitsablauf "Freigabe anfordern" kann weitergeschaltet werden. Beim Klick auf den Kontextmenüeintrag "prüfen", öffnet sich erneut das Dialogfenster "Arbeitsablauf Aktion".

Lediglich im Fensterbereich "Aktionen" stehen jetzt neue Buttons zur Verfügung.



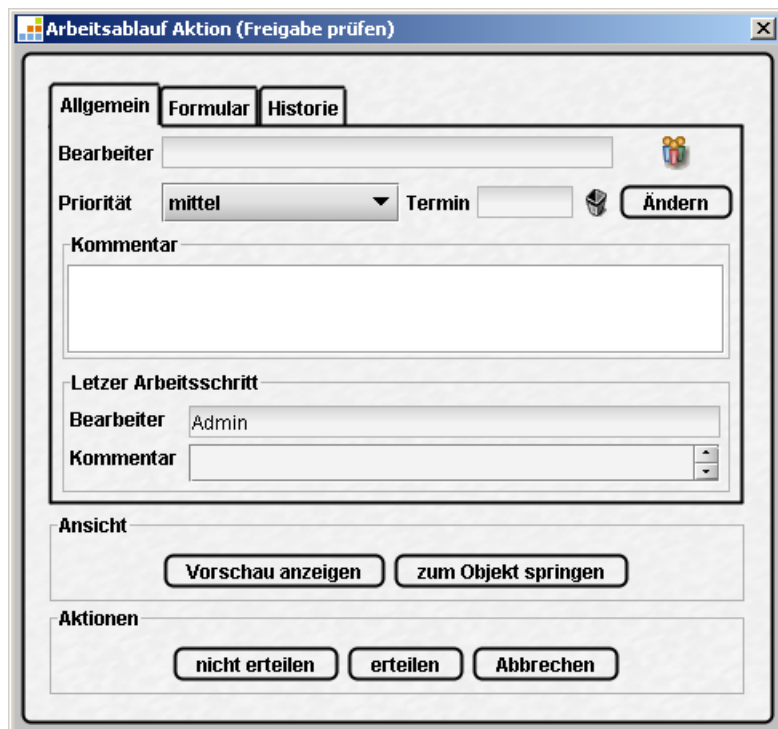


Abbildung 12-5: Arbeitsablauf Aktion

**Nicht erteilen:** Beim Klick auf den Button wird die Freigabe durch den zuständigen Redakteur abgelehnt. Das Objekt wechselt den Status von "Freigabe angefordert" auf den Status "Objekt nicht freigegeben". Die Beschriftung des Objekts in der Baumstruktur im linken Fensterbereich ändert sich wieder von blau auf rot. Der Redakteur muss seine Änderungen jetzt prüfen und ggf. überarbeiten und anschließend erneut eine Freigabe anfordern.

**Erteilen:** Mit einem Klick auf den Button wird die Freigabe für das Objekt erteilt und der Arbeitsablauf "Freigabe anfordern" beendet. Die Beschriftung des Objekts in der Baumstruktur im linken Fensterbereich ändert sich wieder von rot auf schwarz.

**Abbrechen:** Beim Klick auf diesen Button wird das Dialogfenster geschlossen, der Status des Objekts wird nicht verändert.



*Wurde der Arbeitsablauf für mehrere Objekte gleichzeitig weitergeschaltet, kann in diesem Dialog nur ein Kommentar vergeben und eine Aktion durchgeführt werden.*



Mit FirstSpirit Version 4.2 wurde das Arbeitsablauf-Dialogfenster erweitert:

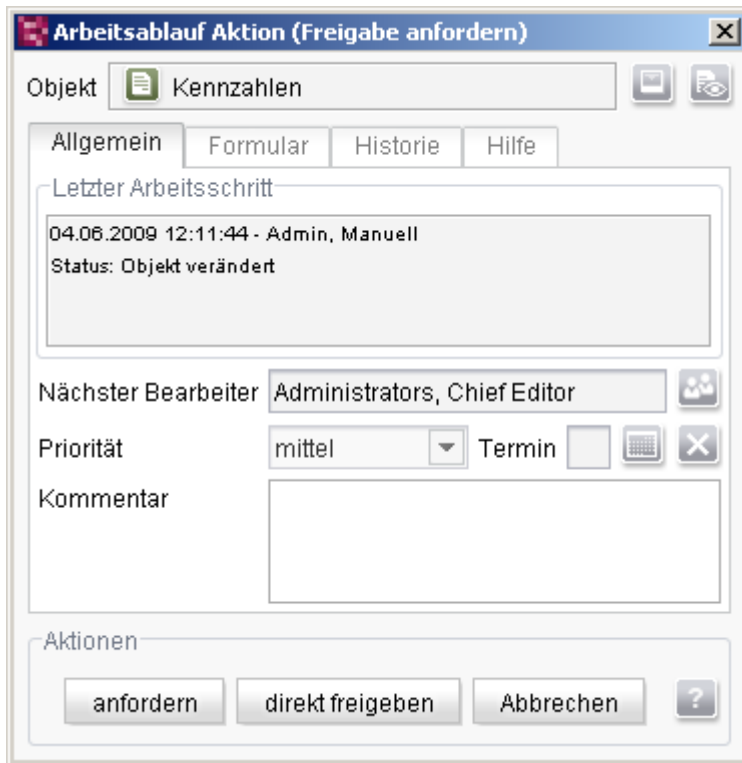


Abbildung 12-6: Dialogfenster Arbeitsablauf Aktion (Freigabe anfordern) (ab V 4.2)

Folgende Funktionalitäten sind hinzugekommen:

**Objekt:** Hier wird das Objekt, auf dem der Arbeitsablauf aufgerufen wurde, noch einmal mit Objekt-Symbol angezeigt.



: zum Objekt springen / Vorschau anzeigen: diese Icons übernehmen die Funktion der Schaltflächen "Zum Objekt springen" und "Vorschau anzeigen"



: Versionsvergleich: **Ab FirstSpirit Version 4.2R2** kann über dieses Icon ein Versionsvergleich für das betreffende Objekt geöffnet werden (vgl. auch Kapitel 11.12.2.5 ab Seite 441). Auf der **rechten** Seite wird die aktuelle Revision des Objektes angezeigt, also der aktuelle Stand des Objekts. Auf der **linken** Seite wird die Revision der letzten Freigabe angezeigt oder (falls das betreffende Objekt noch nicht freigegeben wurde) die letzte Revision vor der aktuellen Revision.



/ Register "Hilfe": Über das Icon bzw. das Register kann der Redakteur innerhalb des Aktionsdialogs weitere Informationen zu den Aktions-Buttons im unteren Teil des Dialogs anfordern. Es öffnet sich das Hilfe-Register mit einer Beschreibung der aktuellen Aktion (im linken Dialogbereich) und einer Beschreibung der möglichen



Aktionen und ihrer Folgezustände (im rechten Dialogbereich):

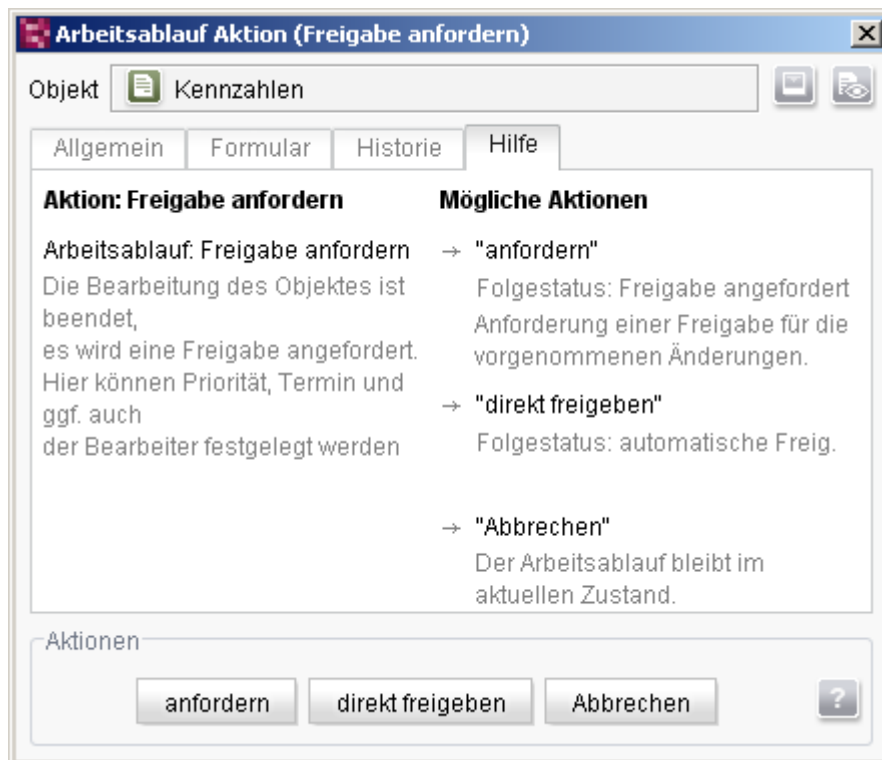



Abbildung 12-7: Arbeitsablauf Aktion – Register "Hilfe"

Die beschreibenden Texte des Hilfe-Dialogs können vom Vorlagenentwickler über die sprachabhängige Beschreibung innerhalb des Arbeitsablauf-Modells hinterlegt werden. Darüber hinaus können Eingabefelder, Tooltips, Elemente einer Combobox usw. sprachabhängig angezeigt werden.

Die Dialoge zum Starten und Schalten einer Mehrfach-Selektion unterstützen ebenfalls die neue Hilfe-Funktionalität.

### 12.3.2 Anfordern einer Freigabe über die Aufgabenliste

Für das Anfordern einer Freigabe über die Aufgabenliste, öffnet der Redakteur zuerst die Aufgabenliste über den Button  der Symbolleiste oder über den Menüpunkt "Aufgaben/ Aufgabenliste" der Menüleiste.



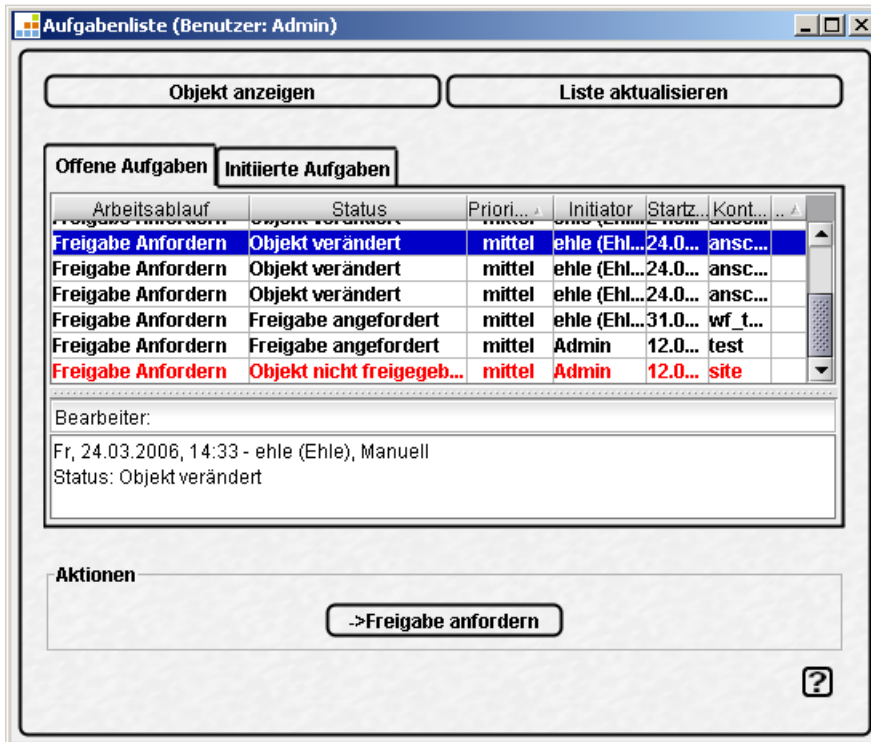


Abbildung 12-8: Aufgabenliste

**Offene Aufgaben:** Im Register "Offene Aufgaben" werden alle Aufgaben angezeigt, die dem aktuell angemeldeten Benutzer zugeordnet wurden. Dabei ist es egal, ob die Aufgabe von dem Benutzer selbst oder von einem anderen Benutzer in Auftrag gegeben wurde.

**Initiierte Aufgaben:** Im Register "Initiierte Aufgaben" werden alle Aufgaben angezeigt, die der aktuell angemeldete Benutzer in Auftrag gegeben hat.

**Objekt anzeigen:** Mit einem Klick auf den Button wechselt der Fokus im Bearbeitungsfenster des JavaClients direkt auf das in der Liste markierte Objekt.

**Liste aktualisieren:** Die Liste wird nicht automatisch aktualisiert. Sind zwischenzeitlich einige Aufgaben bearbeitet worden oder neu hinzugekommen, während die Aufgabenliste geöffnet war, zeigt die Liste keinen aktuellen Stand mehr an. Ein Klick auf diesen Button synchronisiert die Aufgabenliste des FirstSpirit-Servers mit der geöffneten Aufgabenliste.

**Aktionen:** Sobald ein Objekt aus der Liste markiert wurde, werden im Fensterbereich "Aktionen", die Buttons angezeigt, die auf dem markierten Objekt ausgeführt werden können. Im Fensterbereich "Aktionen" werden für jeden Objektstatus, die entsprechenden Buttons angezeigt:



<u>Status</u>	<u>mögliche Aktionen (Buttons)</u>
Objekt verändert	Freigabe anfordern
Freigabe angefordert	prüfen (erteilen/nicht erteilen)
Objekt nicht freigegeben	bearbeiten
Objekt freigegeben	Endstatus

Wurde eine Freigabe für ein Objekt aus der Liste offene Aufgaben angefordert, wird das Objekt in den nächsten Status des Arbeitsablaufs weitergeschaltet. Dadurch ändert sich nicht nur die Farbe der Beschriftung in der Baumstruktur, sondern auch der Button im Fensterbereich "Aktionen". Beim Klick auf den Button "prüfen" öffnet sich erneut das Dialogfenster "Arbeitsablauf Aktion". Die nachfolgenden Schritte zur Freigabe erfolgen analog zur Freigabe eines Objekts über das Kontextmenü (siehe Kapitel 12.3.1 Seite 467).



## 12.4 Spezielle Freigabeoptionen



Die speziellen Freigabeoptionen stehen ausschließlich Projekt-Administratoren zur Verfügung. Für einen Redakteur mit dem Recht "Freigabe" stehen diese speziellen Freigabeoptionen nicht zur Verfügung.

Die speziellen Freigabeoptionen können über die Kontextmenüs der verschiedenen Verwaltungen aufgerufen werden. Durch einen Klick auf die Funktion **Extras – Freigabe** auf dem gewünschten Objekt öffnet sich ein Fenster mit den verschiedenen Freigabeoptionen.



Abbildung 12-9: Freigabeoptionen bei direkter Freigabe

**Kommentar:** Analog zur Vergabe von Kommentaren beim Verlassen des Bearbeitungsmodus (siehe Kapitel 3.2.6 Seite 101) können über dieses Eingabefeld auch bei der Freigabe Kommentare vergeben werden, die in die Versionshistorie mit übernommen werden.



Ob dieses Eingabefeld eingeblendet wird, hängt von den Einstellungen in den Projekteigenschaften ab.

**Nur prüfen – Freigabe nicht ausführen:** Ist diese Option ausgewählt, dann wird überprüft, ob eine Freigabe fehlerfrei durchgeführt werden kann. Das Objekt wird aber nicht direkt freigegeben.





**Standard Freigabe:** Ist diese Option ausgewählt, dann wird das aktuelle Objekt, (z. B. Seite oder Ordner der Inhalte-Verwaltung, Bild aus der Medien-Verwaltung) inklusive zusätzlicher, fest definierter Freigabeoptionen, direkt freigegeben. Das Ergebnis einer "Standard Freigabe" ist hierbei elementabhängig, d.h. auf einem Ordner wird eine andere Freigabe durchgeführt als auf einer Seite.

Beispiele:

- Auf einer Seite in der Inhalte-Verwaltung werden zusätzlich die untergeordneten Absätze und die noch niemals freigegebenen Vaterkettenelemente freigegeben.
- Bei einem Medium in der Medien-Verwaltung werden die noch niemals freigegebenen Elemente in der Vaterkette freigegeben.
- Für eine Seitenreferenz in der Struktur-Verwaltung berücksichtigt die Standard-Freigabe nur die Seitenreferenz selbst.

Unter den ausgegrauten spezifischen Freigabeoptionen kann abgelesen werden, welche Standard-Freigabeoptionen gerade aktiv sind. Die Standard-Freigabeoptionen können allerdings nicht geändert werden.

**Spezifische Freigabe – Erreichbarkeit sicherstellen (Vaterkette):** Ist diese Option ausgewählt, dann werden, ausgehend vom ausgewählten Objekt, alle übergeordneten Knoten ebenfalls freigegeben, die vorher noch niemals freigegeben wurden. Diese Selektion ist beispielsweise dann sinnvoll, wenn eine neue Seite in der Inhalte-Verwaltung angelegt wurde. Mit dem Anlegen ändert sich neben dem Freigabestand der neuen Seite auch der des Vaterknoten ("Ordner"). Beide sind "nicht freigegeben" (Beispiel siehe Kapitel 12.4.1 Seite 478).

**Spezifische Freigabe – Rekursiv freigeben:** Ist diese Option ausgewählt, dann werden, ausgehend vom ausgewählten Objekt, alle untergeordneten Knoten ebenfalls freigegeben. Diese Selektion ist beispielsweise dann sinnvoll, wenn unterhalb eines Ordners in der Inhalte-Verwaltung viele Seiten geändert wurden und nun alle Änderungen gemeinsam freigegeben werden sollen (Beispiel siehe Kapitel 12.4.2 Seite 479).

**Spezifische Freigabe – Abhängige Objekte freigeben:** Ist diese Option ausgewählt, dann werden zusätzlich alle Objekte freigegeben, die mit dem ausgewählten Objekt in Abhängigkeit stehen (z. B. ein Medium, das in einer Bildeingabekomponente verwendet wird.) Hierbei wird unterschieden zwischen Objekten, die noch nie freigegeben wurden (**Nur neue Objekte freigeben**) und Objekten die nach einer bereits erfolgten Freigabe zwischenzeitlich erneut bearbeitet wurden (**Neue und geänderte Objekte freigeben**) (Beispiel siehe Kapitel 12.4.3 Seite 480).





Die spezifische Freigabeoption "Abhängige Objekte freigeben" berücksichtigt nur die ausgehenden Referenzen eines Objekts. Das bedeutet, die Freigabe einer Seite (Inhalte-Verwaltung) mit dieser Einstellung gibt beispielsweise ein referenziertes Medium der Seite frei, nicht aber eine Seitenreferenz, die auf diese Seite verweist. Umgekehrt würde bei der Freigabe einer Seitenreferenz (Struktur-Verwaltung) die referenzierte Seite ebenfalls freigegeben, da es sich hier um eine ausgehende Referenz des Objekts handelt.

Während die Freigabe durchgeführt wird, erscheint ein Detailfenster, das den Fortschritt der Aktionen anzeigt.

Durch einen Klick auf die Schaltfläche **Details anzeigen** nach erfolgreicher Freigabe bzw. auf die Schaltfläche **OK** nach einer fehlgeschlagenen Freigabe, können weitere Informationen im Detailfenster überprüft werden.

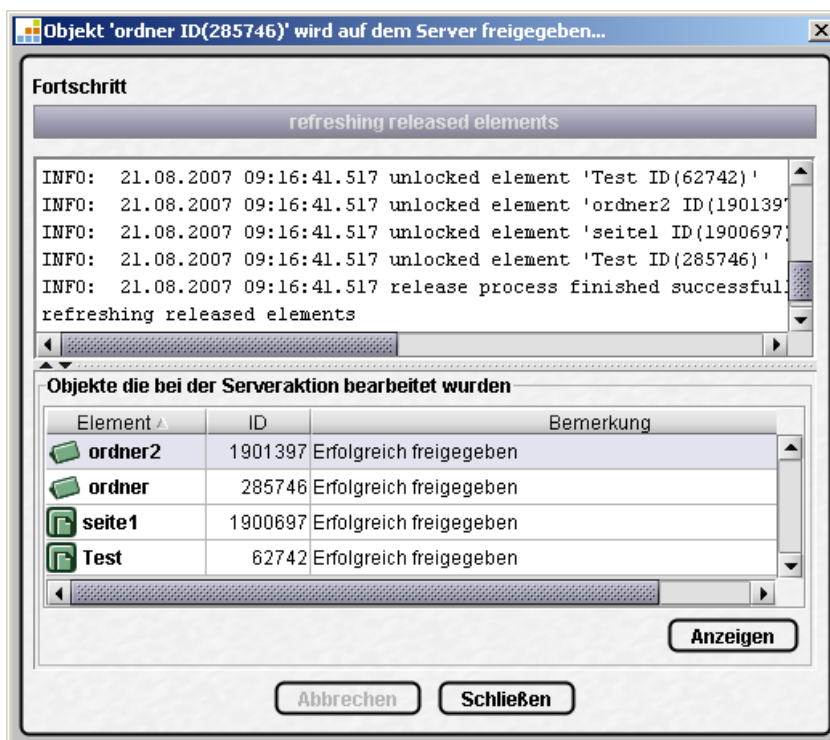


Abbildung 12-10: Detailfenster für die Spezielle Freigabe

Unterhalb des Fortschrittbalkens werden alle Objekte aufgelistet, die bei der gewählten Freigabeoption berücksichtigt werden (Bereich: "Objekte die bei der Serveraktion bearbeitet wurden"). Neben dem Namen und der ID gibt es zu jedem



Objekt auch noch eine Bemerkung, ob die Freigabe erfolgreich war oder nicht.

**Anzeigen**

Durch einen Klick auf diese Schaltfläche werden die ausgewählten Objekte aus der Liste in der Baumstruktur des JavaClient angezeigt.

#### 12.4.1 Beispiel: Spezifische Freigabe – Option Erreichbarkeit sicherstellen (Vaterkette)

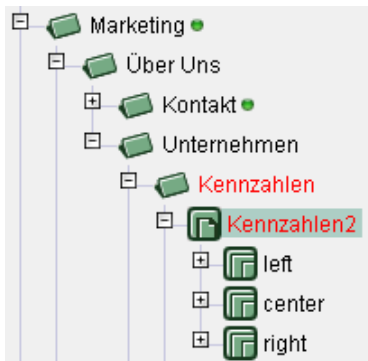


Abbildung 12-11: Ausgangssituation Vaterkette freigeben

Wird nun auf der neu angelegten Seite die "Spezifische Freigabe" mit der Option "Erreichbarkeit sicherstellen (Vaterkette)" ausgeführt, so wird sowohl die neue Seite, als auch alle neu angelegten Ordner in der Vaterkette bis zum Wurzelknoten der Inhalte-Verwaltung freigegeben.

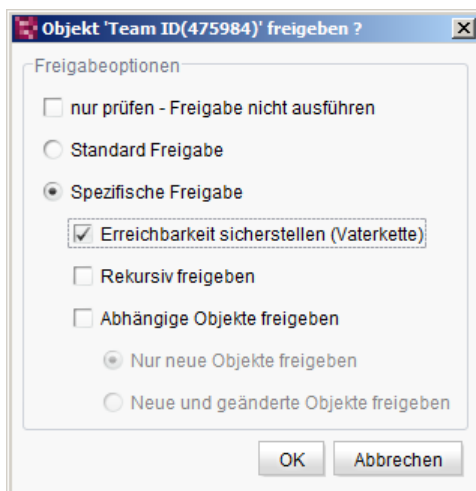


Abbildung 12-12: Option "Vaterkette freigeben"



Ergebnis der Freigabe:



Objekte die bei der Serveraktion bearbeitet wurden		
Element ▲	ID	Bemerkung
 Kennzahlen	1008910	Erfolgreich freigegeben
 Kennzahlen2	1673704	Erfolgreich freigegeben

Abbildung 12-13: Ergebnis der Freigabe

#### 12.4.2 Beispiel: Spezifische Freigabe – Rekursiv freigeben

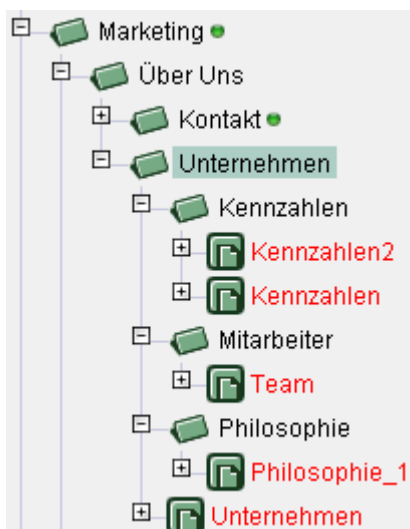


Abbildung 12-14: Ausgangssituation Rekursiv freigeben

Wird nun auf dem übergeordneten Ordner die "Spezifische Freigabe" mit der Option "Rekursiv freigeben" ausgeführt, werden alle untergeordneten Seiten dieses Ordners freigegeben.

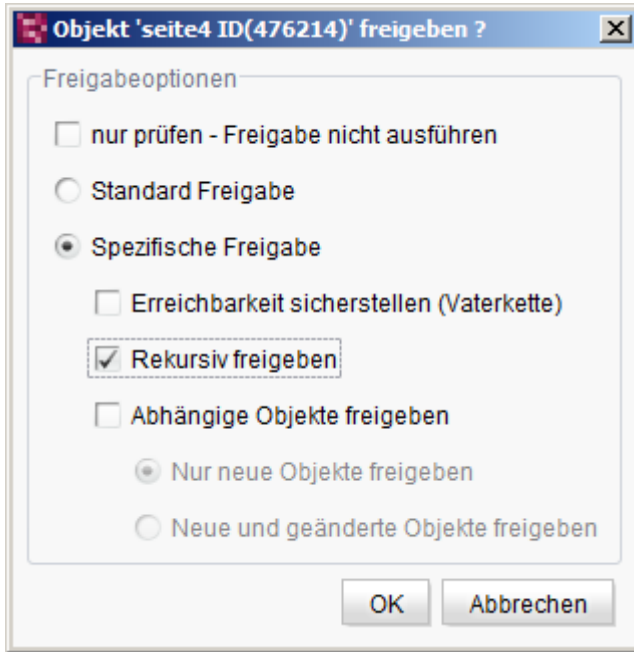


Abbildung 12-15: Option "Rekursiv freigeben"

Ergebnis der Freigabe:

Objekte die bei der Serveraktion bearbeitet wurden		
Element ^	ID	Bemerkung
Kennzahlen2	1673704	Erfolgreich freigegeben
Kennzahlen	1008923	Erfolgreich freigegeben
Philosophie_1	1008931	Erfolgreich freigegeben
Team	1008873	Erfolgreich freigegeben
Unternehmen	1008932	Erfolgreich freigegeben

Abbildung 12-16: Ergebnis der Freigabe

### 12.4.3 Beispiel: Spezifische Freigabe – Abhängige Objekte freigeben

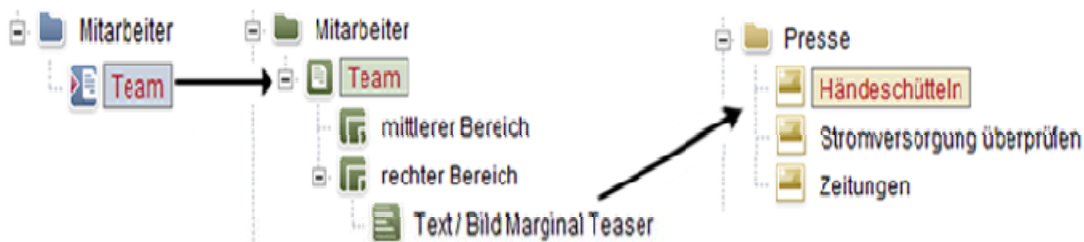


Abbildung 12-17: Ausgangssituation Abhängige Objekte freigeben



Wird über die Bildeingabekomponente einer Seite ein Medium geändert (oder neu hochgeladen), so wirkt sich diese Änderung sowohl auf den Freigabestand der Seite als auch auf den Freigabestand des Mediums aus.

Wird nun auf der Seite in der Inhalte-Verwaltung die "Spezifische Freigabe" mit der Option "Abhängige Objekte freigeben" ausgeführt, wird sowohl die Seite als auch das abhängige Medium freigegeben. Die Seitenreferenz in der Struktur-Verwaltung, die diese Seite referenziert, wird nicht freigegeben, da es sich aus Sicht der Seite (Inhalte-Verwaltung) nicht um eine ausgehende Referenz handelt.

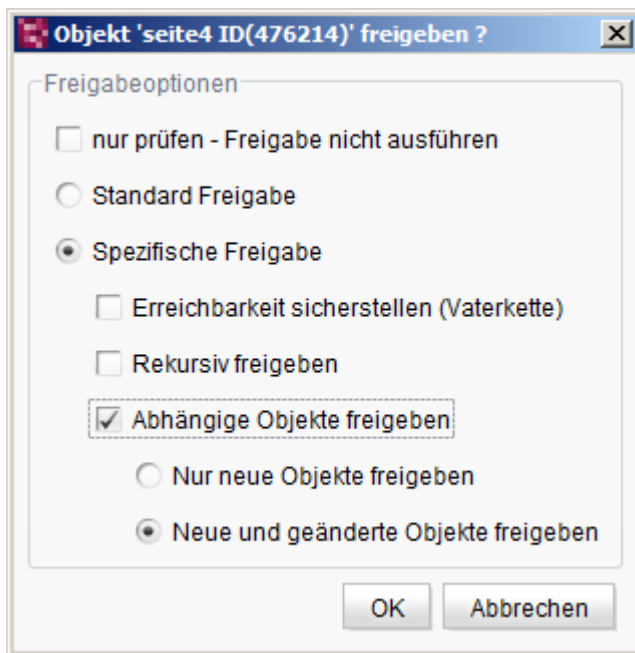


Abbildung 12-18: Option "Abhängige Objekte freigeben"



Je nach Einstellungen in den Projekteigenschaften bietet der Dialog auch die Möglichkeit, einen Kommentar zu vergeben (siehe Abbildung 12-9).



Ergebnis der Freigabe:



Objekte die bei der Serveraktion bearbeitet wurden		
Element	ID	Bemerkung
 Team	475984	Erfolgreich freigegeben
 Händeschütteln	374569	Erfolgreich freigegeben

Abbildung 12-19: Ergebnis der Freigabe



Die Option "Abhängige Objekte freigeben" umfasst nicht alle Objekte, die im Referenzgraphen unter "Abhängigkeiten anzeigen" angezeigt werden. Eine weiterführende Dokumentation zur Freigabe abhängiger Objekte befindet sich in "FirstSpirit Handbuch für Entwickler (Teil 1: Grundlagen)".



## 13 Rechte im FirstSpirit JavaClient

In diesem Kapitel werden die von FirstSpirit zur Verfügung gestellten Mechanismen zur Rechtevergabe und Rechteprüfung beschrieben und ihr konkreter Einsatz skizziert.

Dabei muss eine konkrete Unterscheidung getroffen werden, zwischen Rechten die für einen Benutzer von FirstSpirit gültig sind, beispielsweise für einen Redakteur (Redaktionsrechte), und Rechten, die für einen Besucher der mit FirstSpirit generierte Site (Benutzerrechten) definiert wurden.

In FirstSpirit wird grundsätzlich zwischen den folgenden Rechten unterschieden:

- **Redaktionsrechte:** Sind die Rechte, die für einen Benutzer von FirstSpirit gültig sind. Diese Rechte werden initial durch die Zuordnung des Benutzers zu einer Projektgruppe vergeben und können von berechtigten Personen innerhalb des FirstSpirit JavaClients weiter spezifiziert werden (siehe Kapitel 13.1 Seite 483).
- **Rechte zur Ausführung von Arbeitsabläufen:** Sind eine spezielle Art der Redaktionsrechte, die sich nur auf die Arbeitsabläufe innerhalb eines Projekts beziehen. Die Rechte zur Ausführung von Arbeitsabläufen werden parallel zu den Redaktionsrechten vergeben. (Die Vergabe dieser Rechte ist im Entwicklerhandbuch in Kapitel "4.7 Rechte-System für Arbeitsabläufe" dokumentiert (siehe Kapitel 13.2 Seite 505).
- **Benutzerrechte:** Sind Rechte, die für den "Besucher" der mit FirstSpirit generierten Webseite gültig sind. Benutzerrechte sind immer mit dem eingesetzten Personalisierungssystem verknüpft (siehe Kapitel 13.3 Seite 513).

### 13.1 Redaktionsrechte

Die Rechteverwaltung in FirstSpirit ermöglicht das Zuweisen von Rechten an Benutzer und Gruppen. Alle Rechte werden projektbezogen vergeben, dass bedeutet die Rechte wirken sich nur auf das Projekt aus, für das sie definiert wurden.

Die Rechtevergabe erfolgt immer im FirstSpirit JavaClient. Hier können alle Bereiche des Projekts mit Rechten für bestimmte Gruppen oder Benutzer versehen werden (siehe Kapitel 13.1.2). Dabei ist eine detaillierte Rechtevergabe für jedes Objekt möglich, also beispielsweise eine einzelne Seite in der Inhalte-Verwaltung. FirstSpirit ermöglicht aber auch eine hierarchische Vererbung von Rechten innerhalb der





einzelnen Verwaltungsbereiche (siehe Kapitel 13.1.3).

Initial wird der Zugriff auf ein Projekt über die Zuordnung eines Benutzers zur Standardprojektgruppe "Everyone" geregelt. Diese Zuordnung geschieht automatisch, wenn der Projektadministrator über die Administratorenkonsole einen neuen Benutzer zum Projekt hinzufügt. Erweiterte Redaktionsrechte können nun entweder direkt an den Projektbenutzer erteilt oder dem Projektbenutzer über die Zuordnung zu einer Projektgruppe mit den entsprechenden Rechten zugewiesen werden (siehe Kapitel 13.1.1).

Die zu vergebenden Rechte werden im Kapitel 13.1.4 näher erläutert. Alle Rechte werden getrennt voneinander vergeben und können beliebig miteinander kombiniert werden. Erhält beispielsweise ein Benutzer nur das Recht "Sichtbar" und "Rechte ändern", hat er keinen Zugriff auf den Inhalt des Projekts, könnte aber die Rechteverwaltung für alle anderen Benutzer übernehmen.

Die Vergabe von Redaktionsrechten wirkt sich nur auf Projekte aus, für die eine Auswertung der Redaktionsrechte definiert wurde. Andernfalls wird die folgende Meldung angezeigt:



Abbildung 13-1: Projekt wertet Redaktionsrechte nicht aus



*Unabhängig davon, welche Rechte definiert sind, besitzt ein Projektadministrator immer mindestens die Rechte "Sichtbar", "Lesen" und "Rechte ändern".*

### 13.1.1 Redaktionsrechte über die Gruppenmitgliedschaft

Eine einfache und übersichtliche Möglichkeit einem Benutzer Redaktionsrechte zu erteilen, ist die Zuordnung zu einer Gruppe. Die Redaktionsrechte werden in diesem Fall nur für die Gruppe definiert und sind dann für alle Mitglieder der Gruppe gültig.



Durch die Zuordnung zu einer Gruppe kann die Vergabe und Pflege von Redaktionsrechten stark vereinfacht werden. Soll beispielsweise ein bestimmter Bereich des Projekts durch eine Menge von Redakteuren nicht geändert werden und die Menge der Redakteure verändert sich gelegentlich, so werden zwei Gruppen mit unterschiedlichen Rechten benötigt. Die Gruppe "Redakteure A" erhält das Recht zum "Ändern" des Bereichs, die Gruppe "Redakteure B" nicht. Über die Zuordnung der Redakteure zu einer der Gruppen, können die entsprechenden Rechte gesetzt oder entzogen werden ohne das eine Modifikation der Rechtedefinition im FirstSpirit JavaClient erforderlich ist.

Jeder Projektbenutzer ist nach dem Hinzufügen zu einem Projekt automatisch ein Mitglied der Projektgruppe "Everyone". Über diese Mitgliedschaft erhalten die Benutzer initiale Zugriffsrechte (mindestens das Recht "sichtbar") auf das Projekt. Über die Zuordnung zu weiteren Projektgruppen (beispielsweise "Redakteure" oder "Administratoren") können die Benutzer erweiterte Zugriffsrechte erhalten.

FirstSpirit unterscheidet zwischen Benutzern, die manuell auf dem FirstSpirit Server angelegt wurden und solchen, die automatisch aus einem Fremdsystem importiert wurden. Diese importierten Benutzer können bereits Mitglied einer externen Gruppe (Gruppe aus einem Fremdsystem) sein und über diese Gruppe automatisch erweiterte Zugriffsrechte erhalten.



*Sollte ein Benutzer mehreren Gruppen mit unterschiedlichen Rechten angehören oder sollten sich die Rechtedefinitionen für eine Gruppe, welcher der Benutzer angehört, und dem Benutzer direkt zugeordnete Rechte widersprechen, so gilt ein Recht als erteilt, wenn es in einer der Einstellungen erteilt wurde.*

Bei Bedarf können Rechte aber auch direkt an Benutzer vergeben werden. Die Rechtevergabe erfolgt in diesem Fall analog zur Rechtevergabe für eine Gruppe im FirstSpirit JavaClient (siehe Kapitel 13.1.2).

### 13.1.2 Rechtevergabe im FirstSpirit JavaClient

Redaktionsrechte für Gruppen und Benutzer werden innerhalb der Verwaltungsbereiche im FirstSpirit JavaClient definiert.

Über die Baumansicht im linken Fensterbereich kann ein Teilbereich des Projekts ausgewählt werden, auf dem Rechte definiert werden sollen. Dabei wird immer das oberste Objekt markiert, auf das sich die Änderungen auswirken sollen. Die hier gesetzten Rechte werden auf alle darunter liegenden Objekte vererbt (siehe



Kapitel 13.1.3 Seite 493).



Abbildung 13-2: Kontextmenü – Rechte ändern

Auf dem markierten Objekt wird jetzt das Kontextmenü aufgerufen. Ein Klick auf "Extras / Rechte ändern" öffnet den Dialog "Rechtevergabe":

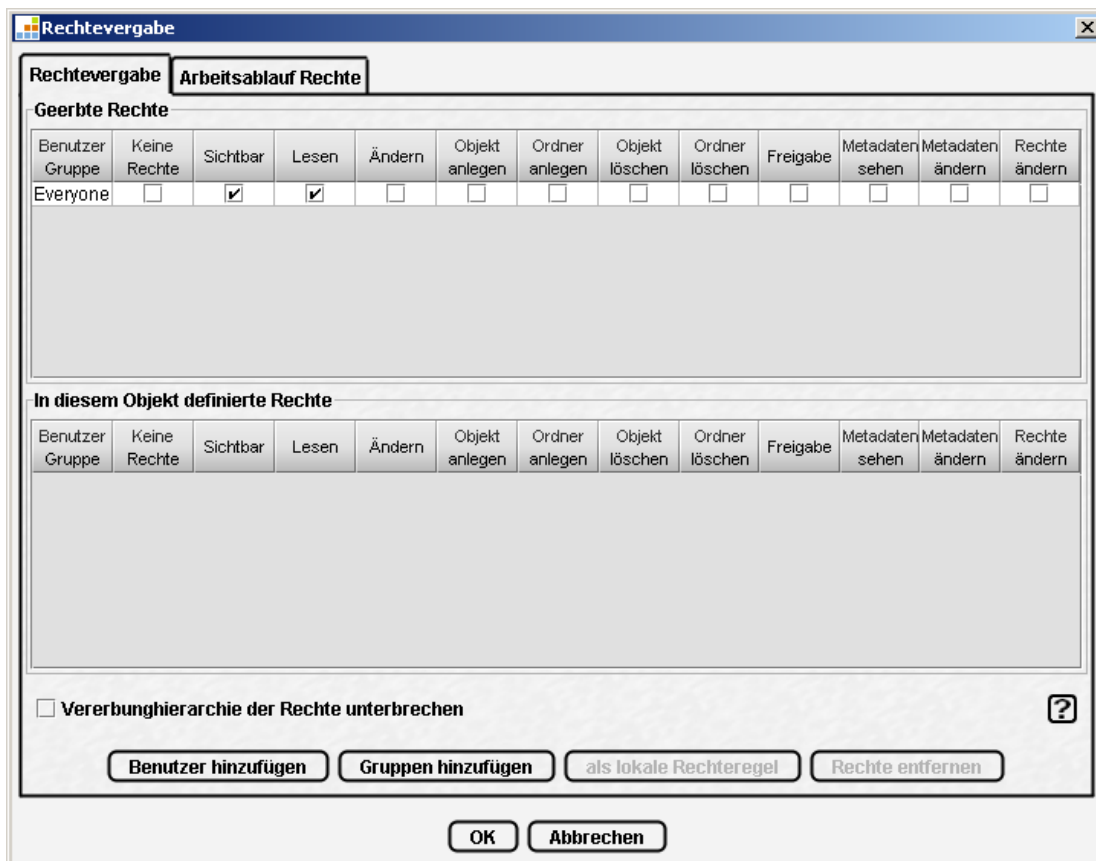


Abbildung 13-3: Dialog Rechtevergabe – "Register Rechtevergabe"

Der Dialog "Rechtevergabe" besteht aus zwei Registern. Das Register "Rechtevergabe" regelt die Vergabe von Redaktionsrechten, das zweite Register "Arbeitsablauf Rechte" regelt die Vergabe von Rechten zum Ausführen von Arbeitsabläufen und wird im Kapitel 13.2 Seite 505 erläutert.

Mit einem Klick mit rechter Maustaste auf Benutzer Gruppe kann ausgewählt werden, ob Login, Name oder Name und Vorname der Benutzer angezeigt werden sollen.



 Ein Klick auf das Fragezeichen öffnet die Online-Hilfe.

Im oberen Teil des Registers "Rechtevergabe" werden die für diesen Knoten ererbten Rechte angezeigt. **Ab FirstSpirit Version 4.2R2** ist dieser Teil auf Wurzelknoten-Ebene der Verwaltungsbereiche nicht vorhanden. Der untere Bereich "In diesem Objekt definierte Rechte" ist initial leer, da für diesen Knoten noch keine Rechte definiert wurden.



*Für eine verbesserte Übersicht werden die Einträge der Listen in den Bereichen "Geerbte Rechte" und "In diesem Objekt definierte Rechte" automatisch ab FirstSpirit Version 4.1 alphabetisch sortiert. Dabei werden zunächst Gruppen, dann die Benutzer angezeigt.*


Sollen zusätzlich zu den ererbten Rechten weitere Rechte für eine Gruppe oder einen Benutzer definiert werden, muss die entsprechende Gruppe (siehe Kapitel 13.1.2.3 Seite 488) bzw. der Benutzer (siehe Kapitel 13.1.2.4 Seite 491) zuerst zur Rechtedefinition hinzugefügt werden.

Soll die Rechtedefinition für eine Gruppe oder einen Benutzer geändert werden, muss die Checkbox "Vererbungshierarchie der Rechte unterbrechen" aktiviert werden. Danach erscheint die Frage, ob die ererbten Rechte übernommen werden sollen (siehe Kapitel 13.1.2.1 Seite 487).

#### 13.1.2.1 Ererbte Rechte für einen Knoten übernehmen



**Abbildung 13-4: Ererbte Rechte übernehmen**

 Wird der Dialog mit "Nein" bestätigt, startet die Rechtedefinition dieses Knotens mit deaktivierten Rechten. Die bisher auf einem übergeordneten Knoten gesetzten Rechte für eine Gruppe oder einen Benutzer werden in diesem Fall nicht übernommen.



In diesem Objekt definierte Rechte			
Benutzer Gruppe	Keine Rechte	Sichtbar	Lesen
Everyone	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Abbildung 13-5: Beispiel für Rechtedefinition ohne Übernahme der ererbten Rechte

**Ja** Wird der Dialog mit "Ja" bestätigt, werden die ererbten Rechte als Voreinstellung übernommen:

In diesem Objekt definierte Rechte			
Benutzer Gruppe	Keine Rechte	Sichtbar	Lesen
Everyone	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Abbildung 13-6: Beispiel für Rechtedefinition mit Übernahme der ererbten Rechte

Unabhängig von der Übernahme ererbter Rechte können nun im unteren Fensterbereich die Rechte für den gewählten Knoten neu definiert werden (siehe Kapitel 13.1.2.2).

Eine schnelle Übernahme der ererbten Rechte für eine Gruppe oder einen Benutzer ist über den Button "als lokale Rechteregele" definieren möglich (siehe Kapitel 13.1.2.6 Seite 492).

### 13.1.2.2 Rechte für eine bestehende Gruppe/Benutzer definieren

Um ein Recht für eine Gruppe oder einen Benutzer zu aktivieren oder deaktivieren genügt ein Klick in die entsprechende Checkbox im Bereich "In diesem Objekt definierte Rechte".

**OK** Alle Änderungen im Dialog "Rechtevergabe" werden gespeichert, wenn die geänderten Rechte mit einem Klick auf "OK" bestätigt werden.

**Abbrechen** Mit einem Klick wird die Vergabe der Rechte abgebrochen. Bereits geänderte bzw. gelöschte Rechtedefinitionen werden nicht gespeichert.

### 13.1.2.3 Rechte für eine neue Gruppe definieren

Sollen die Rechte auf einem Objekt für eine neue Gruppe definiert werden, muss die gewünschte Gruppe über den Button im unteren Fensterbereich zum Dialog



Rechtevergabe hinzugefügt werden.

**Gruppen hinzufügen** Ein Klick auf den Button öffnet den Dialog "Gruppe hinzufügen" mit einer Liste aller Projektgruppen:

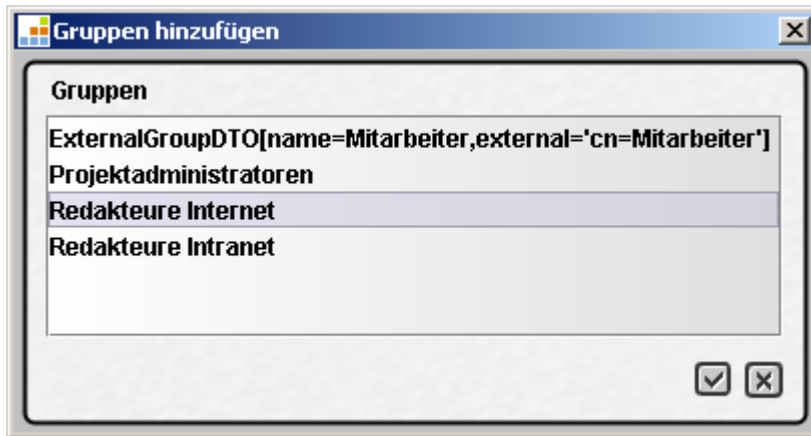


Abbildung 13-7: Gruppe hinzufügen

In der Liste kann eine Projektgruppe selektiert werden. Mit einem Klick auf den Button  wird die selektierte Gruppe in den Dialog "Rechtevergabe" übernommen und im Bereich "In diesem Objekt definierte Rechte" übernommen (siehe Abbildung 13-8).

In diesem Objekt definierte Rechte									
Benutzer Gruppe	Keine Rechte	Sichtbar	Lesen	Ändern	Objekt anlegen	Ordner anlegen	Objekt löschen	Ordner löschen	Freigabe
Redakteure Internet	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Everyone	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Abbildung 13-8: Neue Gruppe hinzugefügt

Für die neu hinzugefügte Gruppe bzw. den neu hinzugefügten Benutzer können nun Rechte definiert werden (siehe Kapitel 13.1.2.2 Seite 488).



*Wird eine Gruppe hinzugefügt, die bereits ererbte Rechte auf diesem Knoten besitzt, so werden zusätzlich vergebene Rechte zu den ererbten Rechten addiert. Werden die Gruppe Rechte entzogen, die ererbten Rechte aber nicht deaktiviert (siehe Kapitel 13.1.2.1 Seite 487), so gelten die Rechte weiter als erteilt.*



Wird die Gruppe "Everyone" hinzugefügt, wird die Vererbungshierarchie unterbrochen und alle Rechte, bis auf die Rechte für die Gruppe "Everyone" sowie bereits für den betreffenden Knoten im Bereich "In diesem Objekt definierte Rechte" vergebene Rechten, entzogen. Aus folgender Konfiguration

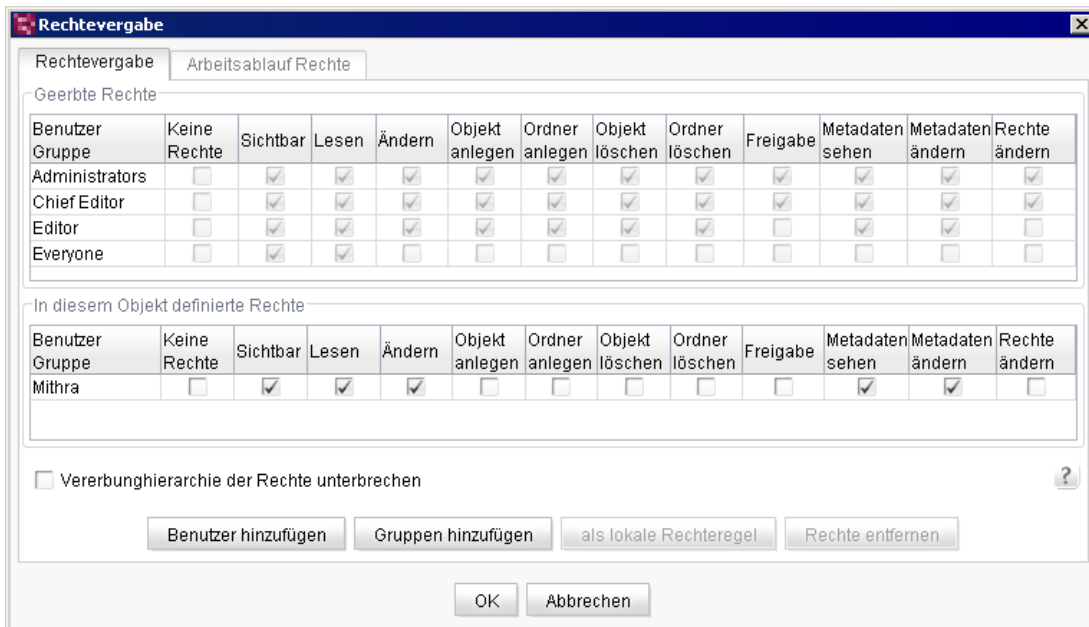


Abbildung 13-9: Gruppe "Everyone" hinzufügen – Ausgangskonfiguration

wird nach dem Hinzufügen der Gruppe "Everyone"

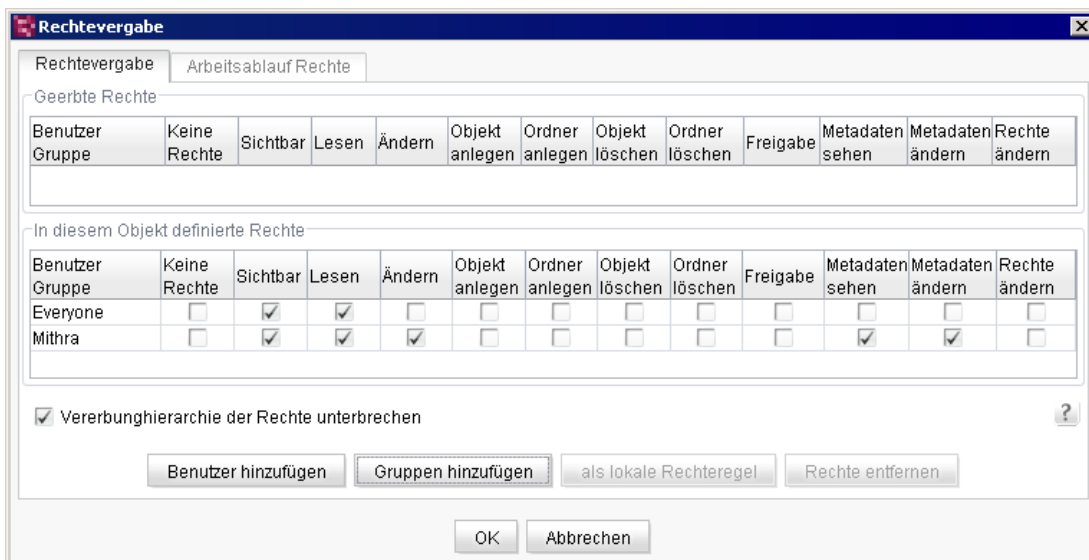


Abbildung 13-10: Gruppe "Everyone" hinzugefügt



Werden weitere Gruppen gleichzeitig mit "Everyone" ausgewählt, werden auch die Rechte dieser Gruppe übernommen.

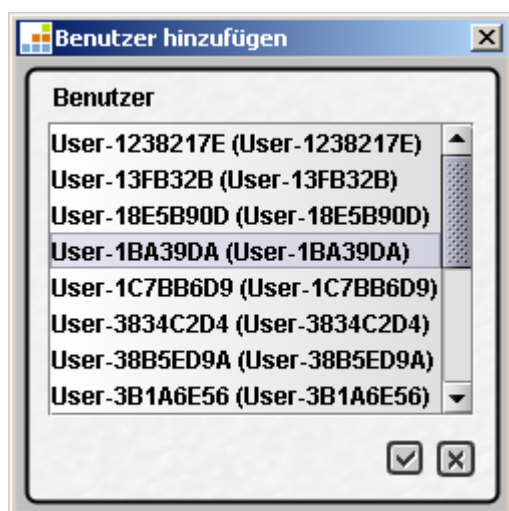
**Ab FirstSpirit Version 4.2R4** wird in diesem Fall ein entsprechender Hinweis angezeigt. Wird er mit "Ja" bestätigt, ist das Verhalten wie oben beschrieben, wird "Nein" oder "Abbrechen" gewählt, werden alle ausgewählten Gruppen bis auf "Everyone" hinzugefügt. Wurde nur "Everyone" ausgewählt, wird daher bei "Nein" oder "Abbrechen" keine Änderung vorgenommen.

#### 13.1.2.4 Rechte für einen neuen Benutzer definieren

Sollen die Rechte auf einem Objekt für einen neuen Benutzer definiert werden, muss der gewünschte Benutzer über den Button im unteren Fensterbereich zum Dialog Rechtevergabe hinzugefügt werden.

**Benutzer hinzufügen**

Ein Klick auf den Button öffnet den Dialog "Benutzer hinzufügen" mit einer Liste aller Projektbenutzer:



**Abbildung 13-11: Benutzer hinzufügen**

In der Liste kann ein Projektbenutzer selektiert werden. Mit einem Klick auf den Button  wird der selektierte Benutzer in den Dialog "Rechtevergabe" übernommen und im Bereich "In diesem Objekt definierte Rechte" übernommen (siehe Abbildung 13-8).





In diesem Objekt definierte Rechte										
Benutzer Gruppe	Keine Rechte	Sichtbar	Lesen	Ändern	Objekt anlegen	Ordner anlegen	Objekt löschen	Ordner löschen	Freigabe	
Redakteure Internet	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Everyone	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
User-1BA39DA	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Abbildung 13-12: Neuer Benutzer hinzugefügt

Für den neu hinzugefügten Benutzer können nun Rechte definiert werden (siehe Kapitel 13.1.2.2 Seite 488).



*Wird ein Benutzer hinzugefügt, der bereits ererbte Rechte auf diesem Knoten besitzt, so werden zusätzlich vergebene Rechte zu den ererbten Rechten addiert. Werden dem Benutzer Rechte entzogen, die ererbten Rechte aber nicht deaktiviert (siehe Kapitel 13.1.2.1 Seite 487), so gelten die Rechte weiter als erteilt.*

#### 13.1.2.5 Auf diesem Objekt definierte Rechte löschen

Die Rechtedefinition einer Gruppe bzw. eines Benutzers, die im Bereich "auf diesem Objekt definierte Rechte" angezeigt wird, kann wieder gelöscht werden. Dazu wird die zu löschende Gruppe oder der zu löschende Benutzer im Bereich "In diesem Objekt definierte Rechte" markiert.

##### Rechte entfernen

Mit einem Klick auf den Button kann nun die Rechtedefinition für die selektierte Gruppe bzw. den selektierten Benutzer entfernen werden.

#### 13.1.2.6 Lokale Rechteregele definieren

##### als lokale Rechteregele

Mithilfe des Buttons können geerbte Rechte einer Gruppe oder eines Benutzers, schnell in den Bereich "In diesem Objekt definierte Rechte" übernommen und dort modifiziert werden. Zu diesem Zweck wird der Benutzer/ die Gruppe im oberen Bereich markiert und dann die Schaltfläche betätigt. Nun können im unteren Bereich lokale Änderungen der Rechtedefinition vorgenommen werden.






Auch bei Verwendung der "lokalen Rechteregele" muss die Vererbung beachtet werden (siehe Kapitel 13.1.2.1 Seite 487).

### 13.1.3 Vererbung von Redaktionsrechten innerhalb des Projekts

Rechte werden im FirstSpirit JavaClient über das Kontextmenü auf den Objekten innerhalb der einzelnen Verwaltungen vergeben (siehe Abbildung 13-2). Dies gilt für die Inhalte-Verwaltung, Struktur-Verwaltung, Medien-Verwaltung und die Globalen Seiten in der Globalen Einstellung. Die Rechte gelten immer für das Objekt im Baum, für das sie definiert wurden und werden an alle Objekt vererbt, die diesem Objekt innerhalb der Baumstruktur untergeordnet sind. Objekte bzw. Knoten im Baum können dabei Ordner, Seiten, Menüebenen, Seitenreferenzen oder Medien sein. Auf Absätzen können keine Rechte definiert werden. Absätze können nur im Inhaltsbereich einer Seite existieren und erben ihre Rechte damit von der übergeordneten Seite.

Möchte man in untergeordneten Bereichen wieder von den übergeordneten Rechten abweichen, kann man an den gewünschten Stellen neue Rechte definieren (siehe Kapitel 13.1.2.1 Seite 487). Im Normalfall reicht aber die Zuweisung der Rechte auf oberster Ebene in der jeweiligen Verwaltung aus, da diese Einstellungen automatisch an alle anderen Objekte dieser Verwaltung weitervererbt werden.

Alle Knoten der Baumstruktur, an denen explizit Rechte vergeben wurden, werden durch einen roten Punkt gekennzeichnet (siehe Abbildung 13-14), im Look & Feel "LightGray" ab FirstSpirit Version 4.1 durch das Icon . Die entsprechenden Rechte-Symbole erscheinen in der Baumansicht nur dann, wenn im Menü "Extras", ab FirstSpirit Version 4.2 im Menü "Ansicht", die Einstellung "Symbole einblenden" aktiviert wurde (siehe Abbildung 13-13).

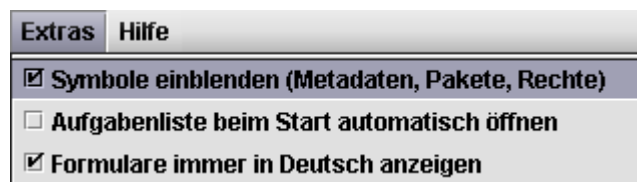


Abbildung 13-13: Symbole für die Rechtedefinition einblenden

Für eine initiale Vergabe von Rechten in einem Projekt, wird empfohlen die Rechte in allen Verwaltungsbereichen auf Ebene der Verwaltungswurzel zu setzen und dann gegebenenfalls in den gewünschten untergeordneten Objekten neu zu definieren.



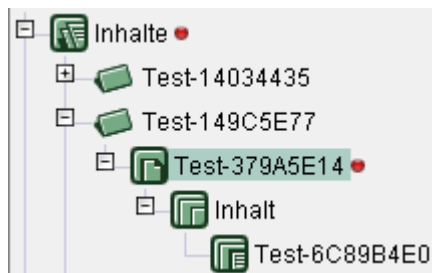


Abbildung 13-14: Symbole für die Rechtedefinition



Werden einer Gruppe bzw. einem Benutzer Rechte entzogen, die über die Vererbung als erteilt definiert wurden UND wird die "Vererbungshierarchie der Rechte" NICHT unterbrochen, so gelten die entzogenen Rechte dennoch als erteilt.

### 13.1.4 Mögliche Redaktionsrechte

Sichtbar	Lesen	Ändern	Objekt anlegen	Ordner anlegen	Objekt löschen	Ordner löschen	Freigabe	Metadaten sehen	Metadaten ändern	Rechte ändern
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Abbildung 13-15: Redaktionsrechte

#### 13.1.4.1 Recht: Sichtbar

Ist das Recht "Sichtbar" erteilt, kann der Benutzer die Baumstruktur im linken Fensterbereich des JavaClients sehen.

Ist nur dieses Recht erteilt, bleibt der rechte Bearbeitungsbereich inaktiv (grau dargestellt) und kann nicht bearbeitet werden.



*Damit ein Redakteur in der Inhalte-Verwaltung eine Seite oder einen Absatz anlegen kann, muss er in der Vorlagen-Verwaltung für den Bereich Seiten- bzw. Absatzvorlagen mindestens über das Recht Sichtbar verfügen.*

#### 13.1.4.2 Recht: Lesen

Ist das Recht "Lesen" erteilt, wird der Inhalt des Objekts im rechten Bearbeitungsfenster des JavaClients angezeigt. Handelt es sich beim Objekt beispielsweise um eine Seite der Inhalte-Verwaltung, wird der Inhalt der Seite und aller untergeordneten Absätze angezeigt.

Das Recht "Lesen" gestattet NICHT das Verändern dieses Inhaltes! Ist nur das Recht "Lesen" erteilt, ist ein Aktivieren des Bearbeitungsmodus der Seiten, Absätze, Seitenreferenzen und Medien nicht möglich.

Das Recht "Lesen" besitzt Abhängigkeiten zu weiteren Redaktionsrechten (siehe Kapitel 13.1.5 Seite 503).



## 13.1.4.3 Die Rechte "Sichtbar" und "Lesen" ab V4.1



*Diese Funktionalität ist erst ab FirstSpirit-Version 4.1 freigegeben. Daher werden Screenshots im neuen Look & Feel "LightGray" dargestellt. Im Look & Feel "Classic" kann die Darstellung geringfügig abweichen.*

Das Sicherheitsmodell von FirstSpirit ab Version 4.1 trifft eine Unterscheidung zwischen den **redaktionellen Inhalten** eines FirstSpirit-Objekts und den **projekt-internen Informationen** eines Objekts (z. B. ID, UID, Referenzname, Anzeigename). Der Zugriff auf diese Informationen kann über die Rechte "Sichtbar" und "Lesen" gesteuert werden.

**Sichtbar:** Das Recht "Sichtbar" ist ein reiner Anzeigefilter und verhindert, dass die mit diesem Recht geschützten **Inhalte** im FirstSpirit JavaClient dargestellt werden. **Informationen**, die durch das Recht "Sichtbar" geschützt sind, werden von der API zurückgeliefert und erst nachträglich geeignet behandelt, beispielsweise ausgeblendet. Ist nur das Recht "Sichtbar" erteilt, werden dem Benutzer die projekt-internen Informationen (ID, UID, Referenzname, Anzeigename eines Objekts) angezeigt, nicht aber der eigentliche Inhalt eines Objekts (z. B. der redaktionelle Inhalt einer Seite).

**Lesen:** Das Recht "Lesen" ein Zugriffsschutz ist, der verhindert, dass auf die Daten bzw. Inhalte des so geschützten Objektes zugegriffen werden kann. Ein Zugriff auf Objekte, die über das Recht "Lesen" geschützt sind (Recht "Lesen" ist entzogen), verursacht direkt eine entsprechende Meldung. Ist das Recht "Lesen" erteilt, werden dem Benutzer auch die redaktionellen Inhalte eines Objekts angezeigt.

#### Beispielhafte Gegenüberstellung:

Benutzer Gruppe	Keine Rechte	Sichtbar	Lesen
Everyone	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Ist das Recht "Sichtbar" auf einem Objekt entzogen (entspricht **Keine Rechte**), wird es in der Projektstruktur (Baumansicht) nicht angezeigt und kann innerhalb der entsprechenden Dialoge nicht ausgewählt werden. Werden Objekte, für die der Benutzer nicht das Recht "Sichtbar" (und "Lesen") besitzt, in einer Eingabekomponente referenziert, so wird weder der Name noch der Inhalt des referenzierten Objekts in der Komponente angezeigt:





Abbildung 13-16: Recht "Sichtbar" ist für das Medium entzogen

Benutzer Gruppe	Keine Rechte	Sichtbar	Lesen
Everyone	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Ist das Recht **Sichtbar** auf einem Objekt gesetzt, wird es in der Projektstruktur (Baumansicht) angezeigt, die redaktionellen Inhalte, beispielsweise eines Mediums, werden jedoch nicht angezeigt. Diese Inhalte sind vor Zugriff geschützt, da das Recht "Lesen" für das Objekt nicht erteilt ist:



Abbildung 13-17: Recht "Sichtbar" ist für das Medium gesetzt

Gleiches gilt für die Darstellung geschützter Inhalte in Eingabekomponenten. Soll hier beispielsweise ein Medium ausgewählt werden, auf dem der Benutzer ausschließlich das Recht "Sichtbar" besitzt, so kann er das Medium zwar auswählen, die Inhalte werden aber vor Zugriff geschützt ("Keine Bildvorschau"):





Abbildung 13-18: Das Recht "Sichtbar" ist für das Medium gesetzt – Anzeige in der Eingabekomponente

Benutzer Gruppe	Keine Rechte	Sichtbar	Lesen
Everyone	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Sind die Rechte **Sichtbar** und **Lesen** auf einem Objekt gesetzt, wird es sowohl in der Projektstruktur (Baumansicht) als auch mit seinen redaktionellen Inhalten angezeigt.

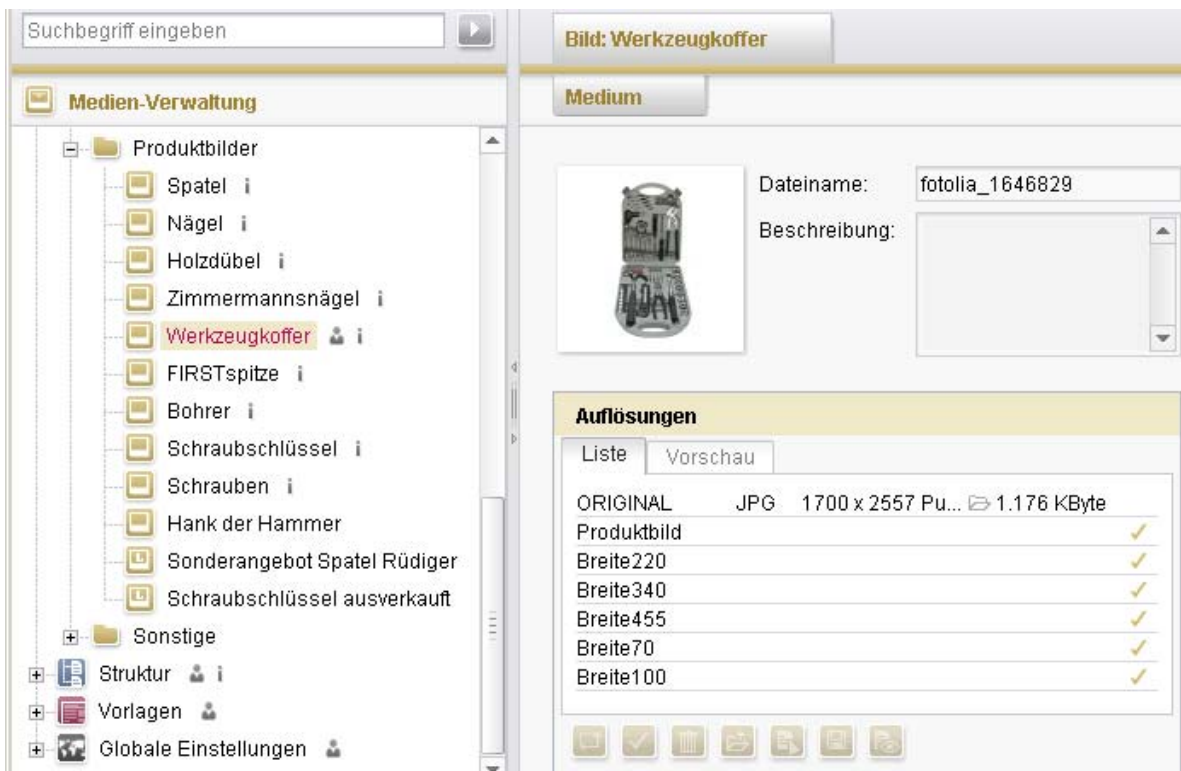


Abbildung 13-19: Die Rechte "Sichtbar" und "Lesen" sind für das Medium gesetzt

Gleiches gilt für die Darstellung geschützter Inhalte in Eingabekomponenten. Soll hier beispielsweise ein Medium ausgewählt werden, auf dem der Benutzer die Rechte "Sichtbar" und "Lesen" besitzt, so kann er das Medium auswählen, außerdem werden ihm die redaktionellen Inhalte, z. B. in Form einer Bildvorschau,



dargestellt:

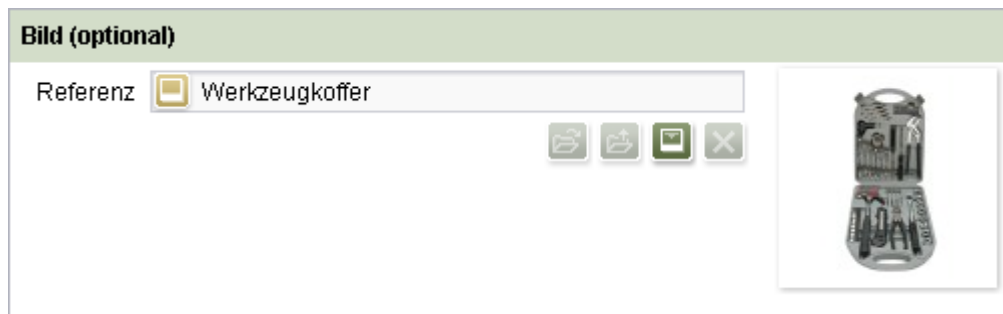


Abbildung 13-20: Die Rechte "Sichtbar" und "Lesen" sind für das Medium gesetzt





#### 13.1.4.4 Recht: Ändern

Ist das Recht "Ändern" erteilt, kann der Benutzer Änderungen am Objekt und am Inhalt des Objekts vornehmen. Das Recht "Ändern" beinhaltet:

- Umbenennen des Objekts
- Objekt in den Bearbeitungsmodus setzen (siehe Kapitel 3.2.6 Seite 101).
- Inhalte des Objekts ändern.
- In der Inhalte-Verwaltung bezieht sich dieses Recht auch auf:
  - Löschen von Absätzen
  - Hinzufügen von Absätzen
  - Kopieren von Absätzen

Das Recht "Ändern" besitzt Abhängigkeiten zu weiteren Redaktionsrechten (siehe Kapitel 13.1.5 Seite 503).

#### 13.1.4.5 Recht: Objekt anlegen

Ist das Recht "Objekt anlegen" erteilt, kann der Benutzer folgende Objekte anlegen:

- In der Inhalte-Verwaltung: Seiten und Absätze
- In der Datenquellen-Verwaltung: Zeilen zu einer Datenquelle hinzufügen, **bis 4.2R2** einschließlich: Filter setzen
- In der Medien-Verwaltung: Medien
- In der Struktur-Verwaltung: Seitenreferenzen und Dokumentengruppen

Eine Änderung der vorhandenen Ordnerstruktur oder Menüebenen ist nicht möglich. Alle Objekte können nur in die bestehende Struktur eingefügt werden.



*Absätze können nur im Inhaltsbereich einer Seite existieren. Um neue Absätze unterhalb einer Seite anlegen zu dürfen, benötigt der Benutzer daher das Recht "Ändern" und nicht das Recht "Objekt anlegen".*





*Um eine neue Seite anlegen zu können, muss der Benutzer gleichzeitig in der Vorlagen-Verwaltung für den gesamten Pfad bis zu der gewünschten Seitenvorlage über das Recht "Sichtbar" verfügen.*

Das Recht "Objekt anlegen" besitzt Abhängigkeiten zu weiteren Redaktionsrechten (siehe Kapitel 13.1.5 Seite 503).

#### 13.1.4.6 Recht: Ordner anlegen

Ist das Recht "Ordner anlegen" erteilt, kann der Benutzer neue Ordner in die Verwaltungsstrukturen einfügen.

- In der Inhalte-Verwaltung: Anlegen neuer Ordner
- In der Datenquellen-Verwaltung: Anlegen neuer Ordner sowie das Hinzufügen neuer Datenquellen, **ab 4.2R4**: Filter setzen
- In der Medien-Verwaltung: Anlegen neuer Ordner
- In der Struktur-Verwaltung: Anlegen neuer Menüebenen

Das Recht "Ordner anlegen" besitzt Abhängigkeiten zu weiteren Redaktionsrechten (siehe Kapitel 13.1.5 Seite 503).

#### 13.1.4.7 Recht: Objekt löschen

Ist das Recht "Objekt löschen" erteilt, kann der Benutzer folgende Objekte löschen:

- In der Inhalte-Verwaltung: Seiten mit Absätzen
- In der Datenquellen-Verwaltung: Einträge einer Datenquelle.
- In der Medien-Verwaltung: Medien
- In der Struktur-Verwaltung: Seitenreferenzen

Das Recht "Objekt löschen" besitzt Abhängigkeiten zu weiteren Redaktionsrechten (siehe Kapitel 13.1.5 Seite 503).





*Gelöschte Objekte können über das Icon "Löschen" (siehe Kapitel 3.2.9 Seite 105) wiederhergestellt werden. Dazu benötigt der Redakteur keine Rechte zum "Objekt anlegen", da es sich in diesem Fall nicht um ein neues Objekt handelt.*

#### 13.1.4.8 Recht: Ordner löschen

Ist das Recht "Ordner löschen" erteilt, kann der Benutzer Ordner in den Verwaltungsbereichen entfernen. Die Objekte auf die sich dieses Recht bezieht, sind identisch mit den Objekten, die über das Recht "Ordner anlegen" erstellt werden können (siehe Kapitel 13.1.4.6 Seite 501).

Wird ein Ordner gelöscht, werden automatisch auch alle untergeordneten Objekte entfernt. So werden beispielsweise beim Entfernen von Ordnern in der Inhalte-Verwaltung auch alle untergeordneten Ordner, Seiten und Absätze entfernt. Das gilt natürlich nur, wenn der Benutzer das Recht "Löschen" auch auf allen untergeordneten Objekten besitzt.

Befinden sich unterhalb eines Ordners, Elemente, für die der Benutzer keine Rechte zum Löschen besitzt, so bleiben diese Elemente (und der Ordner als Vaterknoten) erhalten.

Das Recht "Ordner löschen" besitzt Abhängigkeiten zu weiteren Redaktionsrechten (siehe Kapitel 13.1.5 Seite 503).

#### 13.1.4.9 Recht: Freigabe

Ist das Rechte "Freigabe" erteilt, kann der Benutzer geänderte Objekte "freigeben" (zur Freigabe von Objekten siehe auch Kapitel 12.3 ab Seite 467).

Die Freigabe von Objekten wird im FirstSpirit JavaClient durch einen Arbeitsablauf durchgeführt. Innerhalb des Arbeitsablaufs wird das Objekt von einem Status "nicht freigegeben" in den Status "freigegeben" überführt. Das Recht zur "Freigabe bezieht sich auf genau diesen Vorgang, die Überführung des Objekts in den "Freigabe-Stand". Das Recht zum Ausführen der einzelnen Schritte des Arbeitsablaufs "Freigabe" wird über die Vergabe von Rechten zur Ausführung von Arbeitsabläufen geregelt (siehe Kapitel 13.2 ab Seite 505).

Das Recht "Freigabe" besitzt Abhängigkeiten zu weiteren Redaktionsrechten (siehe Kapitel 13.1.5 ab Seite 503).



#### 13.1.4.10 Recht: Metadaten sehen

Für jedes Objekt können Metadaten definiert werden, sofern das Arbeiten mit Metadaten für ein Projekt konfiguriert wurde. Die Metadaten können genau wie sonstige Projektinhalte über Formulare gepflegt werden und sind projektspezifisch unterschiedlich (siehe Kapitel 11.3 ab Seite 354). Eine spezielle Form der Metadaten sind beispielsweise die Benutzerrechte, deren Pflege über die Metadaten in Kapitel 13.3.2 (ab Seite 514) erläutert werden.

Ist das Recht "Metadaten sehen" erteilt, werden dem Benutzer bereits eingegebene Metadaten angezeigt (beispielsweise bereits vergebene Benutzerrechte).

Das Recht "Metadaten sehen" besitzt Abhängigkeiten zu weiteren Redaktionsrechten (siehe Kapitel 13.1.5 ab Seite 503).

#### 13.1.4.11 Recht: Metadaten ändern

Ist das Recht "Metadaten ändern" erteilt, kann der Benutzer Änderungen am Inhalt der Metadaten vornehmen.

Das Recht "Metadaten ändern" besitzt Abhängigkeiten zu weiteren Redaktionsrechten (siehe Kapitel 13.1.5 ab Seite 503).

#### 13.1.4.12 Recht: Rechte ändern

Ist das Recht "Rechte ändern" erteilt, kann der Benutzer die in diesem Kapitel beschriebene Rechtevergabe für Gruppen und Benutzer ausführen. Es wird empfohlen dieses Recht nur Personen zu erteilen, welche die Funktion eines Projektadministrators übernehmen.

Das Recht "Rechte ändern" besitzt Abhängigkeiten zu weiteren Redaktionsrechten (siehe Kapitel 13.1.5 ab Seite 503).

### 13.1.5 Abhängigkeiten zwischen Redaktionsrechten

Bestimmte Rechte können nur sinnvoll vergeben werden, wenn der Benutzer bzw. die Gruppe noch weitere Rechte besitzt. So kann beispielsweise das Recht "Lesen" nur sinnvoll vergeben werden, wenn gleichzeitig das Recht "sichtbar" erteilt wurde. Ansonsten dürfte der Benutzer zwar theoretisch die Inhalte lesen, praktisch ist es ihm aber nicht möglich, diese Inhalte über die Baumansicht auszuwählen. Damit besitzt das Recht "Lesen" eine Abhängigkeit zum Recht "Sichtbar".



FirstSpirit unterstützt die Vergabe solcher abhängigen Rechte. Wird einer Gruppe bzw. einem Benutzer ein Recht erteilt, das eine Abhängigkeit zu einem weiteren Redaktionsrecht besitzt, so wird bei der Erteilung des Redaktionsrechts automatisch auch das abhängige Recht erteilt.

Abhängigkeiten bestehen zwischen:

Sichtbar:	Keine Abhängigkeiten.
Lesen:	Abhängigkeit zum Recht "Sichtbar".
Ändern:	Abhängigkeit zu den Rechten: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ "Sichtbar"</li> <li>▪ "Lesen"</li> </ul>
Objekt anlegen:	Abhängigkeit zum Recht "Sichtbar".
Ordner anlegen:	Abhängigkeit zum Recht "Sichtbar".
Objekt löschen:	Abhängigkeit zum Recht "Sichtbar".
Ordner löschen:	Abhängigkeit zum Recht "Sichtbar".
Freigabe:	Abhängigkeit zu den Rechten: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ "Sichtbar"</li> <li>▪ "Lesen"</li> </ul>
Metadaten sehen:	Abhängigkeit zu den Rechten: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ "Sichtbar"</li> <li>▪ "Lesen"</li> </ul>
Metadaten ändern:	Abhängigkeit zu den Rechten: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ "Sichtbar"</li> <li>▪ "Lesen"</li> <li>▪ "Ändern"</li> </ul>
Rechte ändern:	Abhängigkeit zu den Rechten: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ "Sichtbar"</li> <li>▪ "Lesen"</li> <li>▪ "Ändern"</li> </ul>



## 13.2 Rechte zur Ausführung von Arbeitsabläufen

Rechte zur Ausführung von Arbeitsabläufen sind eine spezielle Art von Redaktionsrechten, die sich nur auf die Arbeitsabläufe innerhalb eines Projekts beziehen (Weiterführende Informationen zu Arbeitsabläufen siehe Kapitel 12 ab Seite 463). Die Rechte zur Ausführung von Arbeitsabläufen werden parallel zu den Redaktionsrechten für Gruppen und Benutzer innerhalb der Verwaltungsbereiche im FirstSpirit JavaClient vergeben (vgl. Kapitel 13.1.1 ab Seite 484).

Die Rechtevergabe erfolgt analog zur Vergabe von Benutzerrechten über den Dialog "Rechtevergabe" (siehe Kapitel 13.1.2 ab Seite 485).

### 13.2.1 Rechtevergabe im FirstSpirit JavaClient

Der Dialog "Rechtevergabe" besteht aus zwei Registern. Das Register "Rechtevergabe", regelt die Vergabe von Redaktionsrechten, das zweite Register "Arbeitsablauf Rechte", regelt die Vergabe von Rechten zum Ausführen von Arbeitsabläufen.

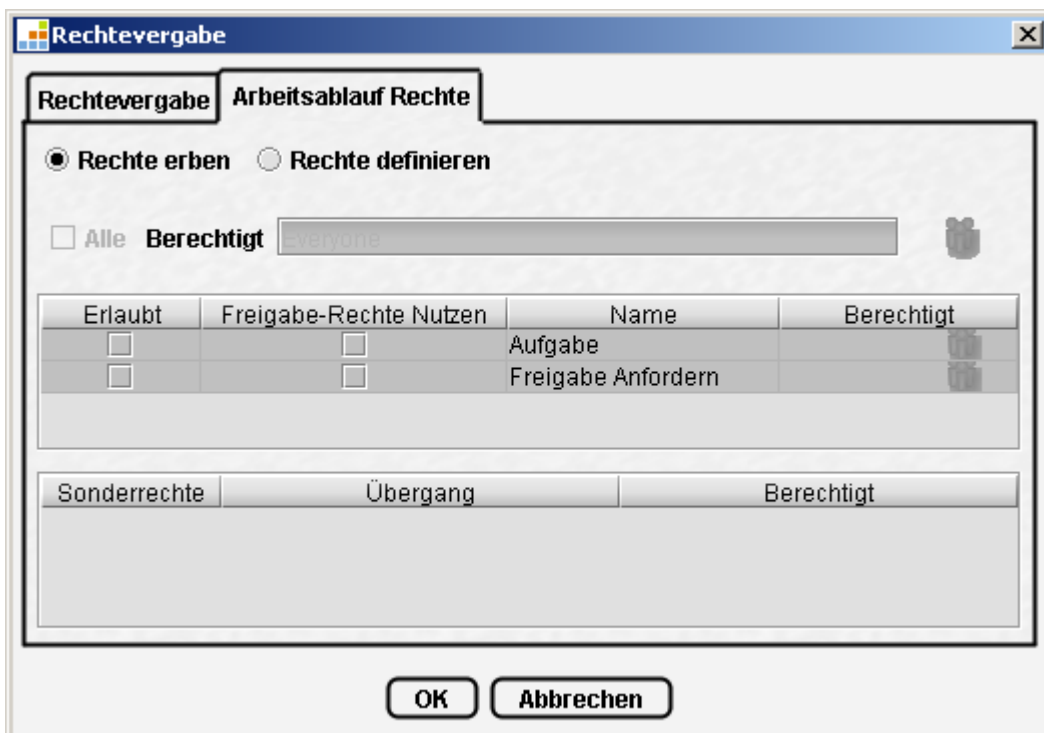


Abbildung 13-21: Dialog Rechtevergabe - "Register Arbeitsablauf Rechte"

Im oberen Teil des Registers "Arbeitsablauf Rechte" können berechtigte Benutzer für das Starten aller im Projekt vorhandenen Arbeitsabläufe definiert werden. Der untere



Bereich regelt die Vergabe von Rechten und Sonderrechten für einzelne Arbeitsabläufe.

**Rechte erben:** Der Radiobutton "Rechte erben" ist standardmäßig ausgewählt (Ausnahme Wurzelknoten). Bei dieser Einstellung werden die Rechte "Arbeitsablauf Rechte" aus einem übergeordneten Knoten vererbt (siehe Kapitel 13.1.3 ab Seite 493).

**Rechte definieren:** Soll die Rechtedefinition für die Ausführung eines Arbeitsablaufs auf dem aktuellen Knoten geändert werden, muss der Radiobutton "Rechte definieren" aktiviert werden. Danach erscheint die Frage, ob die ererbten Rechte übernommen werden sollen (siehe Kapitel 13.1.2.1 ab Seite 487). Rechte, die auf einem Knoten definiert werden, vererben sich auf alle untergeordneten Objekte (siehe Kapitel 13.1.3 ab Seite 493).



Abbildung 13-22: Ererbte Rechte übernehmen

**Nein** Wird der Dialog mit "Nein" bestätigt, startet die Rechtedefinition dieses Knotens mit deaktivierten Rechten (siehe Abbildung 13-21). Die bisher auf einem übergeordneten Knoten gesetzten Rechte für eine Gruppe oder einen Benutzer werden in diesem Fall nicht übernommen.

**Ja** Wird der Dialog mit "Ja" bestätigt, werden die ererbten Rechte als Voreinstellung übernommen:

Erlaubt	Freigabe-Rechte Nutzen	Name	Berechtigt
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Aufgabe	Everyone
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Freigabe Anfordern	Everyone, Redakteure Intranet

Abbildung 13-23: Beispiel für Rechtedefinition mit Übernahme der ererbten Rechte

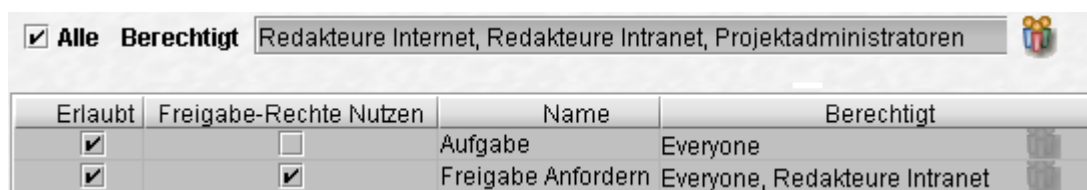
Unabhängig von der Übernahme ererbter Rechte, können nun die Rechte für den gewählten Knoten neu definiert werden (siehe Kapitel 13.2.2 ff.).



### 13.2.2 Rechte für alle Arbeitsabläufe definieren

Um die Rechtevergabe möglichst komfortabel zu gestalten, besteht die Möglichkeit die Rechte für die Ausführung gleichzeitig für alle im Projekt vorhandenen Arbeitsabläufe zu setzen:

**Alle:** Wird die Checkbox aktiviert, werden die Rechte zum Starten für alle im Projekt vorhandenen Arbeitsabläufe definiert. Die Tabelle, mit der Auflistung der Arbeitsabläufe, wird dann inaktiv und kann nicht mehr bearbeitet werden. Die innerhalb der Tabelle vorgenommenen Einstellungen für die einzelnen Arbeitsabläufe werden in diesem Fall nicht ausgewertet.



**Abbildung 13-24: Rechte für alle Arbeitsabläufe definieren**

**Berechtig:** In diesem Feld sind alle Benutzer und/oder Gruppen aufgelistet, die auf dem aktuellen Knoten einen Arbeitsablauf aufrufen dürfen (Hinzufügen oder Löschen von berechtigten Personen siehe Kapitel 13.2.4 f.).



*Die Rechte, die an dieser Stelle für die Ausführung von Arbeitsabläufen definiert wurden, beziehen sich ausschließlich auf das Starten des jeweiligen Arbeitsablaufs. Die Rechte für die Ausführung eines Übergangs (von einem Schritt des Arbeitsablaufs zum nächste Schritt) werden entweder über den Vorlagenentwickler im Arbeitsablauf festgelegt oder über die Vergabe von Sonderrechten für die einzelnen Schritte eines Arbeitsablaufs (siehe Kapitel 13.2.5 ab Seite 511).*

**OK**

Alle Änderungen im Dialog "Arbeitsablauf Rechte" werden gespeichert, wenn die geänderten Rechte mit einem Klick auf "OK" bestätigt werden.

**Abbrechen**

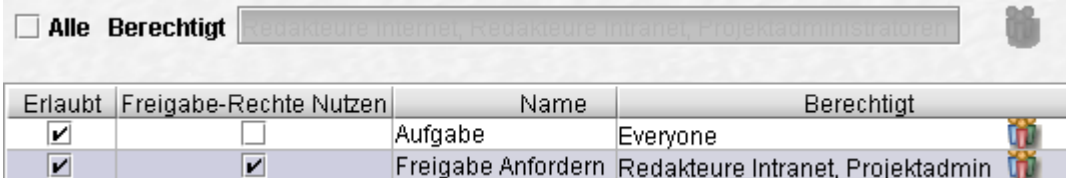
Mit einem Klick wird die Vergabe der Rechte abgebrochen. Bereits geänderte bzw. gelöschte Rechtedefinitionen werden nicht gespeichert.





### 13.2.3 Rechte für einzelne Arbeitsabläufe definieren

**Alle:** Wird die Checkbox deaktiviert, können die Rechte für das Starten der im Projekt vorhandenen Arbeitsabläufe einzeln definiert werden. Die Tabellen, mit der Auflistung der Arbeitsabläufe wird dann aktiv und kann für jeden Arbeitsablauf gesondert bearbeitet werden.



Erlaubt	Freigabe-Rechte Nutzen	Name	Berechtigt
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Aufgabe	Everyone
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Freigabe Anfordern	Redakteure Intranet, Projektadmin

**Abbildung 13-25: Rechte für einen einzelnen Arbeitsablauf definieren**

**Erlaubt:** Wird die Checkbox aktiviert, dürfen berechnigte Personen diesen Arbeitsablauf auf dem aktuellen Knoten der Baumstruktur starten. Sobald die Checkbox aktiviert wurde, kann für den aktuellen Arbeitsablauf die Rechtevergabe im unteren Fensterbereich detaillierter definiert werden (siehe Kapitel 13.2.5 ab Seite 511).

**Freigabe-Rechte-Nutzen:** Wird die Checkbox "Freigabe-Rechte-Nutzen" aktiviert, werden die Freigaberechte, die im Register "Rechtevergabe" definiert wurden, für jeden Benutzer ausgewertet (siehe Kapitel 13.1.4.9 ab Seite 502).





*Wird die Checkbox nicht aktiviert, können Widersprüche bei der Rechtedefinition auftreten. Hat ein Benutzer beispielsweise kein Recht zur Freigabe auf einem bestimmten Objekt, wird aber im Standard-Arbeitsablauf "Freigabe Anfordern" als "berechtigt" geführt, kann es zu einer Konfliktsituation kommen. Die Freigabe wird zwar auch in so einem Fall durch das System unterbunden, für den Benutzer ist das Verhalten (keine Freigabe) aber nicht transparent, da der Arbeitsablauf bis zum Status "Freigabe erteilen", wie definiert, durchgeschaltet werden kann. Wird hingegen die Checkbox "Freigabe-Rechte-Nutzen" aktiviert, so werden die Freigaberechte des Benutzers bei jedem Übergang des Arbeitsablaufs in den nachfolgenden Status ausgewertet. Werden Widersprüche zwischen den Redaktionsrechten (kein Recht zur Freigabe) und den Rechten im Arbeitsablauf (z. B. Freigabe erteilen) festgestellt, werden diese Übergänge für den "nicht berechtigten" Benutzer ausgeblendet. Der Benutzer kann in diesem Fall zwar die "Freigabe anfordern" also den Arbeitsablauf starten, das Objekt aber nicht mehr in den nachfolgenden Status "Objekt freigegeben" weiterschalten. Der dazu erforderliche Übergang wird ausgeblendet.*

**Name:** Eindeutige Bezeichnung des Arbeitsablaufs aus der Vorlagen-Verwaltung.

**Berechtigt:** In diesem Feld sind alle Benutzer und/oder Gruppen aufgelistet, die auf dem aktuellen Knoten einen Arbeitsablauf aufrufen dürfen (Hinzufügen oder Löschen von berechtigten Personen siehe Kapitel 13.2.4 f.).


**OK**

Alle Änderungen im Dialog "Arbeitsablauf Rechte" werden gespeichert, wenn die geänderten Rechte mit einem Klick auf "OK" bestätigt werden.

**Abbrechen**

Mit einem Klick wird die Vergabe der Rechte abgebrochen. Bereits geänderte bzw. gelöschte Rechtedefinitionen werden nicht gespeichert.

### 13.2.4 Berechtigte Gruppen / Benutzer ändern

Über das Symbol  in der Spalte "Berechtigt" kann die Auswahl der berechtigten Personen geändert werden. Bei einem Klick auf das Icon öffnet sich der Dialog "Gruppen/Benutzer auswählen".



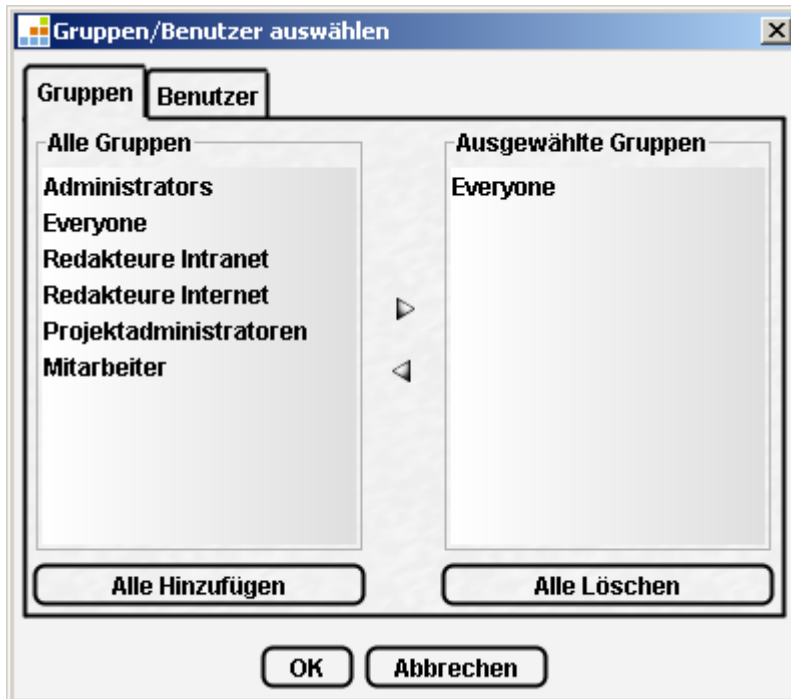




Abbildung 13-26: Auswahl der berechtigten Personen

Der Dialog ist zweigeteilt: Im linken Fensterbereich werden alle Benutzer (Register "Benutzer") und Gruppen (Register "Gruppen") des Projektes aufgelistet. Im rechten Fensterbereich werden die bereits im Feld "berechtigt" ausgewählten Gruppen bzw. Benutzer angezeigt.

Mithilfe der Icons kann nun eine (im linken Bereich) markierte Gruppe zu den ausgewählten Gruppen  hinzugefügt, oder eine (im rechten Bereich) markierte Gruppe aus dem Bereich "ausgewählte Gruppen"  entfernt werden.

Analog dazu erfolgt das Hinzufügen und Entfernen von Benutzern im Register "Benutzer".

**Alle Hinzufügen**

Mit einem Klick auf den Button werden alle Benutzer bzw. Gruppen aus dem linken Fensterbereich in den Bereich "Ausgewählte Gruppen" bzw. "Ausgewählte Benutzer" überführt.

**Alle Löschen**

Mit einem Klick auf den Button werden alle Benutzer bzw. Gruppen aus dem Bereich "Ausgewählte Gruppen" bzw. "Ausgewählte Benutzer" entfernt.

**OK**

Alle Änderungen im Dialog "Gruppen/Benutzer auswählen" werden



gespeichert.

**Abbrechen**

Der Dialog wird abgebrochen, Änderungen werden nicht gespeichert.

### 13.2.5 Rechtevergabe für Ausführung der Übergänge

Wurden auf einem Knoten für einen Arbeitsablauf Rechte definiert (siehe Kapitel 13.2.3 ab Seite 508), werden im unteren Bereich des Registers "Arbeitsablauf Rechte" die einzelnen Schritte dieses Arbeitsablaufs angezeigt. In diesem Bereich können die Rechte für die Ausführung des Arbeitsablaufs detailliert für jeden Schritt des Ablaufs definiert werden.



*An dieser Stelle definierte Rechte für die Weiterschaltung eines Arbeitsablaufs, überschreiben die Rechte, die vom Vorlagenentwickler für diesen Arbeitsablauf definiert wurden.*

Zur Vergabe dieser Rechte wird zuerst ein Arbeitsablauf in der oberen Tabelle markiert. In der unteren Tabelle werden nun alle zu diesem Arbeitsablauf zugehörigen Schritte eingeblendet:

Erlaubt	Freigabe-Rechte Nutzen	Name	Berechtigt
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Aufgabe	Everyone
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Freigabe Anfordern	Redakteure In

Sonderrechte	Übergang	Berechtigt
<input type="checkbox"/>	Objekt verändert->Freigabe anfor...	Everyone
<input type="checkbox"/>	anfordern	Everyone
<input checked="" type="checkbox"/>	prüfen	CvD Redakteure
<input checked="" type="checkbox"/>	nicht erteilen	CvD Redakteure
<input type="checkbox"/>	bearbeiten	Everyone
<input type="checkbox"/>	erneut anfordern	Everyone
<input checked="" type="checkbox"/>	erteilen	CvD Redakteure

**Abbildung 13-27: Sonderrechte für die Ausführung eines Arbeitsablaufs**

**Sonderrechte:** Wird die Checkbox aktiviert, werden die im Arbeitsablauf vergebenen Rechte für diesen Übergang *auf diesem Knoten* ignoriert. Zur Ausführung des Übergangs sind nur die im jeweiligen Sonderrecht definierten Benutzer und Gruppen "berechtigt".

Ist die Checkbox deaktiviert, werden die Rechte zur Ausführung des Übergangs ausgewertet, die von Vorlagenentwickler für diesen Arbeitsablauf definiert wurden.





*Die für die Ausführung von Sonderrechten berechtigten Personen müssen nicht identisch mit den Benutzern oder Gruppen sein, die zum Starten des Arbeitsablaufs berechtigt sind (siehe Kapitel 13.2.3 Seite 508).*

**Übergang:** Namen der Übergänge, die im Arbeitsablauf vom Vorlagenentwickler vergeben wurden. Wurde für einen Übergang kein Name vergeben, werden die Namen von Quelle und Ziel des Übergangs angezeigt (vgl. Abbildung 13-27 - erster Schritt).

**Berechtigt:** In diesem Feld sind alle Benutzer und/oder Gruppen aufgelistet, die diesen Übergang auf diesem Knoten ausführen dürfen (Hinzufügen oder Löschen von berechtigten Personen siehe Kapitel 13.2.4 f.).

In Abbildung 13-27 wird die Vergabe von Sonderrechte anhand des Standard-Arbeitsablaufs "Freigabe anfordern" dargestellt Für eine Ausführung des gesamten Arbeitsablaufs müssen die folgenden Schritte durchlaufen werden (vgl. Kapitel 12.3 ab Seite 467):

1. Wenn ein Objekt geändert wurde, beispielsweise eine Seite der Inhalte-Verwaltung, muss der Arbeitsablauf gestartet werden. Dazu wurden keine Sonderrechte definiert. Damit sind auf dem aktuellen Objekt die Personen berechtigt, für die das Starten des Arbeitsablaufs "erlaubt" wurde (obere Tabelle).
2. Im nächsten Schritt wird die Freigabe angefordert. Auch zu diesem Übergang wurden keine Rechte (auf diesem Objekt) definiert. Damit werden die Rechte ausgewertet, die vom Vorlagenentwickler für diesen Übergang des Arbeitsablaufs festgelegt wurden.
3. Im nächsten Schritt müssen die Änderungen des Objekts geprüft werden. Diesen Übergang soll (auf dem aktuellen Objekt) nur die Gruppe "CvD Redakteure" weiterschalten dürfen. Die im Arbeitsablauf definierten Rechte werden damit (für das aktuelle Objekt) ausgeschaltet.
4. Nach der Prüfung der Änderungen kann die Freigabe "erteilt" oder "nicht erteilt" werden. Auch diese Entscheidung soll (auf dem aktuellen Objekt) nur die Gruppe "CvD Redakteure" treffen dürfen.
5. Wurde die Freigabe "nicht erteilt" muss die Änderung am Objekt erneut "bearbeitet" werden. Da für diesen Übergang keine Sonderrechte definiert wurden, werden wieder die Rechte aus dem Arbeitsablauf ausgewertet.
6. Danach kann erneut eine Freigabe angefordert werden.



## 13.3 Benutzerrechte

In FirstSpirit wird streng zwischen Redaktions- und Benutzerrechten unterschieden. Im Gegensatz zu den Redaktionsrechten, die sich auf Abläufe im FirstSpirit-Projekt beziehen, beziehen sich die Benutzerrechte ausschließlich auf die mit FirstSpirit generierte und veröffentlichte Site und sind damit eng dem eingesetzten Personalisierungssystem (z. B. FirstSpirit PERSONALISATION<sup>2</sup>) verknüpft. In vielen Fällen wird ein Benutzerrecht als "Recht ein Objekte zu betrachten" interpretiert werden. Es sind aber auch Fälle denkbar, in denen neben "sichtbar" auch die Rechte "drucken" bzw. "speichern" relevant sind. Ob ein Projekt mit Benutzerrechten arbeitet, erkennt man in der Regel am Einsatz einer Login-Seite für den "Besucher" der Site.

### 13.3.1 Benutzerrechte über die Gruppenmitgliedschaft

Die Redaktionsrechte (z. B. Anlegen, Ändern, Löschen, Freigeben) werden, genau wie die Zuordnung dieser Rechte zu Projektgruppen bzw. Projektbenutzern, von FirstSpirit fest vorgegeben (siehe Kapitel 13.1 Seite 483).

Bei den Benutzerrechten ist eine vergleichbare Vorgabe nicht möglich, da jedes FirstSpirit-Projekt ganz unterschiedliche Anforderungen im Bereich der Benutzerrechte stellt. Daher werden bei der Definition von Benutzerrechten weder die Rechte, also die möglichen Operationen auf einem Objekt, noch die Gruppenstrukturen über FirstSpirit definiert. Diese Definition ist projektspezifisch unterschiedlich und fällt in den Aufgabenbereich der Projektadministration und der Vorlagenentwicklung (weiterführende Dokumentationen "FirstSpirit Handbuch für Entwickler" und "FirstSpirit Handbuch für Administratoren").



*Die im Projekt verwendeten Gruppenstrukturen und Benutzerrechte, können sich aus diesem Grund stark von den hier beispielhaft vorgestellten unterscheiden.*

Die Vergabe der Benutzerrechte in FirstSpirit erfolgt auf Basis von Gruppen. Anders als die in FirstSpirit angelegten Gruppenstrukturen zur Vergabe von Redaktionsrechten (vgl. erster Abschnitt), können die hier verwendeten Gruppen

---

<sup>2</sup> Siehe Dokumentation zum Modul FirstSpirit PERSONALISATION



hierarchisch aufgebaut sein – eine Gruppe kann also mehrere Untergruppen enthalten – und so die Hierarchien in einem Unternehmen widerspiegeln.

Die Gruppenshierarchie wird dem Redakteur in Form einer Baumansicht präsentiert, in der die Rechtekonfiguration vorgenommen werden kann (siehe Kapitel 13.3.2 ab Seite 514).

### 13.3.2 Rechtevergabe im FirstSpirit JavaClient

Die Rechtevergabe der Benutzerrechte wird im FirstSpirit JavaClient über eine spezielle Eingabekomponente vorgenommen. Über die Rechtedefinitions-Komponente können Benutzerrechte auf der Basis einer hierarchischen Gruppensdefinition vergeben werden (siehe Kapitel 13.3.1 ab Seite 513).

Die Rechtedefinitions-Komponente wird am häufigsten im Rahmen der Metadaten-Definition verwendet, kann aber auch in anderen Seiten- bzw. Absatzvorlagen verwendet und somit in der Inhalte-Verwaltung eingesetzt werden.

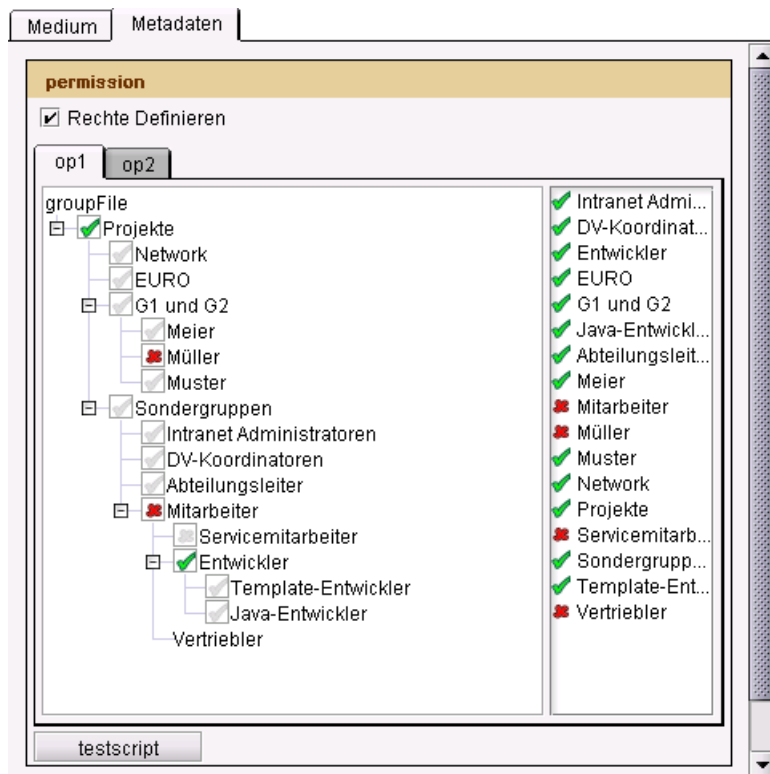


Abbildung 13-28: Rechtedefinitions-Komponente


**Rechte Definieren:** Durch Aktivierung der Checkbox wird die Vererbungshierarchie der Rechtedefinition unterbrochen. Die Rechte können anschließend für den ausgewählten Knoten in der Baumstruktur (und allen darunter liegenden Knoten)




neu definiert werden (siehe Kapitel 13.3.4 ab Seite 518).

Für jedes Benutzerrecht (beispielsweise "sichtbar"), das über die Rechtedefinitionskomponente definiert werden soll, wird ein Register in der Eingabekomponente dargestellt (vgl. Abbildung 13-28 "op1" und "op2"). So kann für jedes Benutzerrechte gesondert festgelegt werden, für welche Benutzergruppen eine Aktion explizit erlaubt bzw. verboten sein soll.

Auf der linken Seite der Komponente werden die einzelnen Gruppen mit ihren Untergruppen in einer Baumstruktur dargestellt. Vor jeder Gruppe wird durch ein Symbol angezeigt, welches Recht für diese Gruppe gültig ist und wo dieses Recht definiert wurde.

 = Erlaubt, hier definiert

 = Verboten, hier definiert

 = Erlaubt, in einem Vater definiert

 = Verboten, in einem Vater definiert


Auf der rechten Seite der Komponente wird für jede Gruppe das gültige Recht in einer Übersichtsliste angezeigt.

In Abbildung 13-28 sind die Rechte wie folgt verteilt:

- Für die Gruppe "Projekte" erfolgt eine explizite Erlaubnis, somit ist grundsätzlich für alle Untergruppen der Gruppe "Projekte", der Zugriff auf das definierte Recht "op1" ebenfalls erlaubt.
- Für die Gruppe "Müller" (Pfad: "Projekte" – "G1 und G2" – "Müller") ist der Zugriff auf das definierte Recht explizit verboten.
- Ebenso ein explizites Verbot ist für die Gruppe "Mitarbeiter" vergeben (Pfad: "Projekte" – "Sondergruppen" – "Mitarbeiter").
- Die Gruppe "Mitarbeiter" enthält weitere Untergruppen, für die ebenfalls der Zugriff auf das definierte Recht per Default verboten ist.
- Für die Untergruppe "Entwickler" ist der Zugriff auf das definierte Rechte dann wieder explizit erlaubt (Pfad: "Projekte" – "Sondergruppen" – "Mitarbeiter" – "Entwickler").
- Für die Untergruppen der Gruppe "Entwickler" ist nun der Zugriff auf das definierte Recht der Default ebenfalls erlaubt.
- Für die Gruppe "Vertriebler" gilt eine besondere Regel. Diese Gruppe hat immer das gleich Recht wie der Vaterknoten, es ist nicht möglich, ein explizites Recht für diese Gruppe zu vergeben (Das Feld für die Rechtevergabe ist nicht vorhanden).





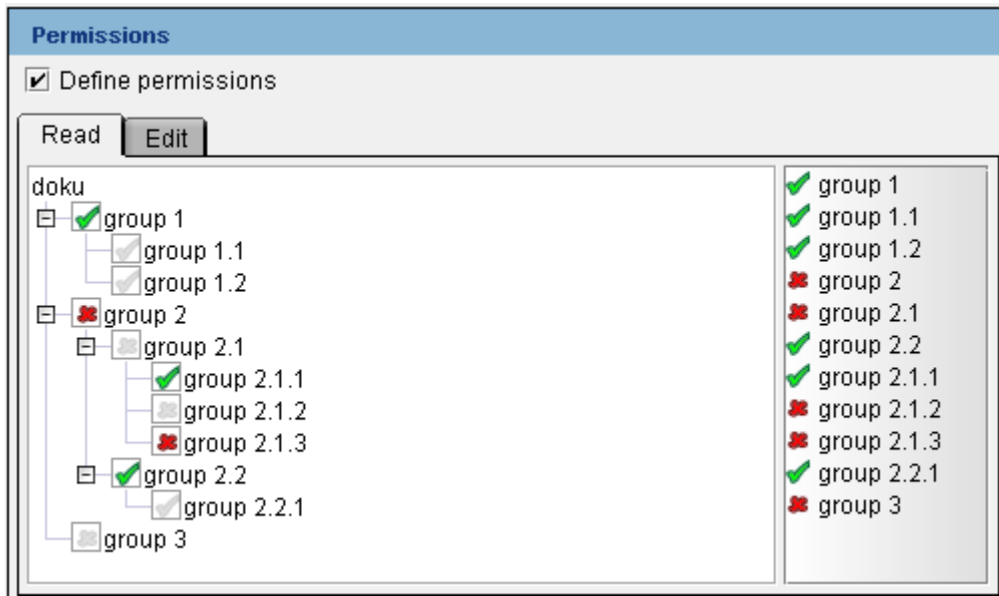
Wurden für einen ausgewählten Knoten keine Rechte definiert, jedoch für einen darüber liegenden, so wird die Definition des Knoten angezeigt, auf dem die Rechte definiert wurden. Erkennbar ist dies daran, dass hinter dem Namen des ausgewählten Knotens im Baum kein grüner Punkt bzw. im Look & Feel "LightGray" ab FirstSpirit Version 4.1 kein Icon , zu sehen ist (wenn keine anderen Metadaten definiert wurden) und der Haken bei "Rechte Definieren" fehlt.

Die Auswertung der Benutzerrechte wird anhand eines Beispiels im nachfolgenden Kapitel erläutert.



### 13.3.3 Auswertung der Benutzerrechte

Die Auswertung der Benutzerrechte (rechter Bereich) in Verbindung mit der Gruppenhierarchie (linker Bereich) ist nicht trivial und soll daher anhand eines Beispiels ausführlicher erläutert werden:



**Abbildung 13-29: Beispiel Rechtedefinitions-Komponente**

Grundsätzlich ist der Zugriff für alle verboten "✗ doku". D.h. dies ist der Standardwert für alle Gruppen für die nichts weiter definiert ist (z. B. "☐ group 3") – sollte also eine neue Gruppe auf oberster Ebene hinzukommen, so gilt "Verboten".

Für "group 1" erfolgt über "✓ group 1" eine explizite Erlaubnis, die sich standardmäßig auch auf die Untergruppen 1.1 und 1.2 auswirkt. Kommt eine neue Gruppe auf dieser Ebene hinzu, so ist der Zugriff standardmäßig erlaubt.

Bei "group 2" erfolgt ebenfalls eine Konfiguration – in diesem Fall auf "✗ alles Verboten". Dies wirkt sich standardmäßig auf 2.1 aus und wird in 2.2 explizit wieder "✓ erlaubt". Die Erlaubnis in 2.2 wirkt sich implizit auf 2.2.1 aus. Somit sind alle Mitglieder aus 2.2 zugelassen. Im Knoten 2.1 wird der Zugriff noch weiter differenziert: Hier wird "group 2.1.1" explizit erlaubt während "group 2.1.3" explizit verboten wird. Für "group 2.1.2" wird keine Festlegung getroffen, der Wert richtet sich also nach dem ersten explizit konfigurierten Vater (hier "group 2").

Wird also "group 2" von "✗" auf "✓" umkonfiguriert, so ändert sich "☐ group 2.1.2" in "☐ group 2.1.2" (Anmerkung dies gilt natürlich auch für "group 2.1" aber nicht für



"group 2.1.1" und "group 2.1.3"). Effektiv führt diese Konfiguration dazu, dass Personen, die nur in "group 2" sind keinen Zugriff haben, Personen, die in 2.2 oder einer ihrer Untergruppen oder in 2.2.1 sind Zugriff erhalten. Personen in den Gruppen 2.1.2 und 2.1.3 bleibt der Zugriff verwehrt. Denen in 2.1.3 sogar dann noch, wenn 2 auf  umkonfiguriert wurde.

Die Auswertung der Berechtigungskonfiguration wird auf der rechten Seite der Eingabekomponente angezeigt (siehe Abbildung 13-29). Die Berechnung erfolgt, indem der komplette Gruppenbaum durchlaufen wird und für jeden Knoten, die Auswertung in eine "Erlaubt" oder "Verboten"-Liste eingefügt wird. Voraussetzung dafür ist, dass auf dem Wurzel-Element (also "doku") eine Standard-Zuordnung erfolgt.

Generell wird unterschieden, zwischen Knoten, auf denen explizit Rechte definiert wurden und Knoten auf denen keine Rechte definiert wurden. Sind auf einem Knoten keine Rechte definiert, so gelten die Rechte des Vaterknotens. Hat auch der Vaterknoten keine definierten Rechte, so werden die Rechte des ersten übergeordneten Knotens übernommen auf dem explizit Rechte definiert wurden. Sind in keinem Knoten Rechte definiert, wird standardmäßig für alle Knoten der Wert  verwendet.

#### 13.3.4 Vererbung von Benutzerrechten innerhalb des Projekts

Neben der Gruppenhierarchie existiert bei den Benutzerrechten zusätzlich ein Bezug zur Baumstruktur der FirstSpirit Verwaltungen, die ebenfalls als Hierarchie interpretiert wird.

Analog zur Vererbung von Redaktionsrechten (siehe Kapitel 13.1.3 ab Seite 493), gelten auch die Benutzerrechte immer für das Objekt im Baum, für das sie definiert wurden und werden an alle Objekt vererbt, die diesem Objekt innerhalb der Baumstruktur untergeordnet sind. Das bedeutet: Wenn in einem Baum-Objekt keine Benutzerrechte definiert sind, so gelten die Rechte des Vater-Objektes. Durch diese Vererbungsdefinition ist es einfach möglich z. B. auf der Ebene eines Ordners, Rechte für alle darunter liegenden Seiten zu definieren.

Die Vererbung ist als "nicht additiv" definiert – das bedeutet, dass eine Rechte-Definition in einem Objekt alle "darüber liegenden" Definitionen überschreibt.





*Initial werden in einem Projekt keine Metadaten für die Rechtedefinitions-Komponente gesetzt. Um eine grundlegende Definition vorzunehmen, sollten die Rechte für die jeweiligen Wurzelknoten gesetzt werden.*



*Wenn Rechte explizit auf einem Knoten definiert werden, kann es bei hierarchischen Strukturen zu Widersprüchen kommen. Wird beispielsweise der Zugriff einer Gruppe für einen Ordner der Struktur-Verwaltung explizit verboten, der Zugriff für einen untergeordneten Ordner jedoch explizit erlaubt, so stehen diese definierten Rechte im Widerspruch zueinander. Die Plausibilität der Rechtevergabe wird über die Eingabekomponente nicht geprüft.*

Um Widersprüche zu vermeiden, sollte beispielsweise bei der Rechtedefinition innerhalb der Struktur-Verwaltung, die Menge der berechtigten Gruppen entlang des Baumes nur eingeschränkt, aber nie erweitert werden, da in diesem Fall der Zugriff auf ein "tieferes Element im Baum" nur über den "darüberliegenden Knoten" erfolgen kann. Damit ist eine Erweiterung der Berechtigungen sinnlos, da ja der darüber liegende Einstiegspunkt fehlt.

Widersprüchliche hierarchische Rechtevergaben innerhalb eines Projekts können über ein Skript aufgedeckt werden. Die Komponente unterstützt die Anbindung von Skripten, die beispielsweise "on Click", also direkt bei der Definition eines Rechts in der Komponente, ausgeführt werden, oder über einen Button nur dann aufgerufen werden können, wenn eine Prüfung explizit erwünscht ist (Beispiel: Button - vgl. Abbildung 13-28).

Die Prüfung über ein Skript muss projektspezifisch vom Vorlagenentwickler angepasst werden!



Beispiel zur widersprüchlichen Rechtevergabe innerhalb der Struktur-Verwaltung:

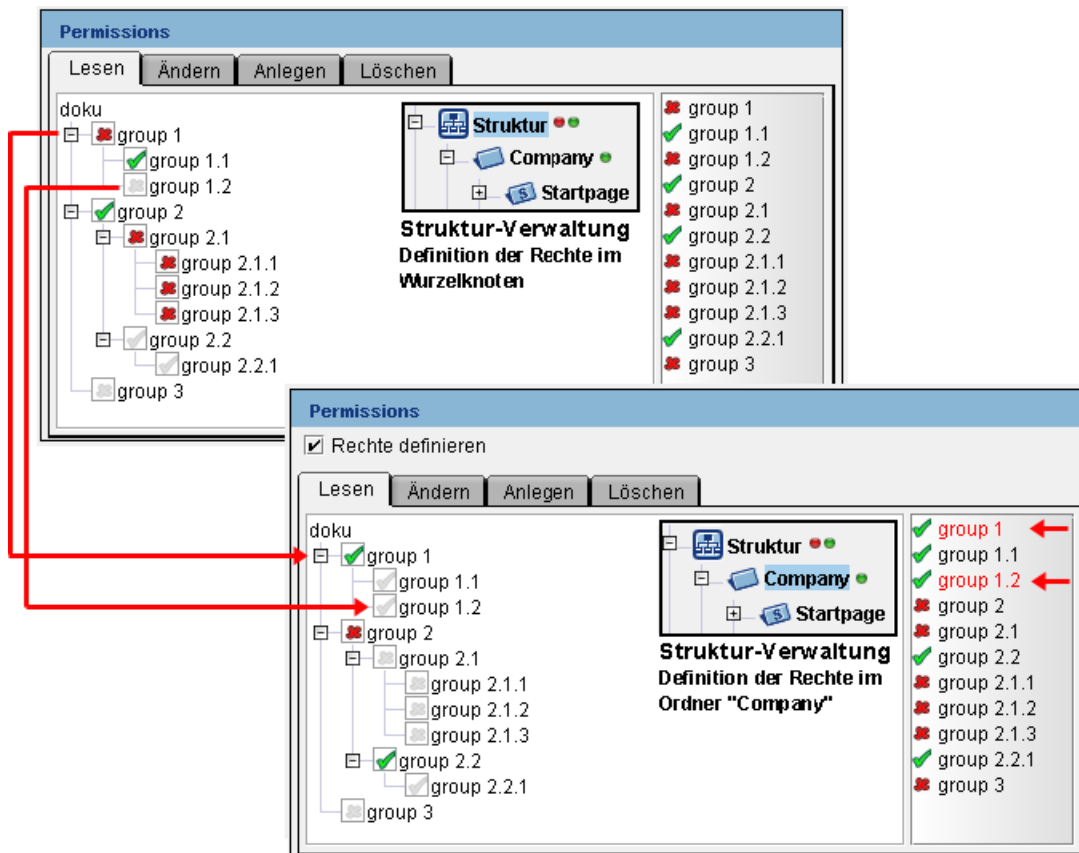


Abbildung 13-30: Rechtedefinition mit Widerspruch

Wird beispielsweise auf dem Wurzelknoten der Struktur-Verwaltung das Recht "Lesen" für "group 1" explizit verboten, so kann es für diese Gruppe im untergeordneten Ordner "Company" nicht explizit erlaubt werden. Diese Rechtevergabe steht im Widerspruch zur Rechtedefinition des Vaterknotens. Der gleiche Widerspruch wirkt sich auch auf die ererbten Rechte von "group 1.2" aus. Anders sieht das Verhalten für "group 1.1" aus. Diese erhält im Wurzelknoten explizit das Recht "Lesen" und kann dieses Recht auch im untergeordneten Ordner "Company" beibehalten. Eine Einschränkung der Rechte im untergeordneten Element, wie bei "group 2", ist natürlich jederzeit möglich.



### 13.3.5 Abhängigkeiten von Benutzer- und Redaktionsrechten

Zwischen Redaktionsrechten und Benutzerrechten besteht in einigen Fällen ein enger Zusammenhang:

- 1) Bei der Vorschau einer Seite:  
In diesem Fall ist der Redakteur auch Benutzer - hier treffen die Redaktionsrechte "sichtbar" und die Benutzerrechte "sichtbar" aufeinander und müssen geeignet verknüpft werden.
- 2) Datenänderung auf der Live-Site:  
In diesem Fall ist der Benutzer auch Redakteur – hier gilt analog, dass die Benutzerrechte "ändern" und die Redaktionsrechte "ändern" geeignet verknüpft werden müssen.

In der Regel wird die Verknüpfung über einen zusätzlichen Anmeldevorgang hergestellt werden, das bedeutet, der Benutzer meldet sich als Redakteur an bzw. umgekehrt.

