



FirstSpirit™

Unlock Your Content

FirstSpirit™ CorporateMedia FirstSpirit™ Version 5.1

Version	1.6
Status	RELEASED
Datum	2015-02-04
Abteilung	FS-Core
Copyright	2015 e-Spirit AG
Dateiname	CMED51DE_FirstSpirit_CorporateMedia

e-Spirit AG

Stockholmer Allee 24
44269 Dortmund | Germany

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

info@e-spirit.com
www.e-spirit.com

e-Spirit

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	3
1.1	Zielsetzung	3
1.2	Thema dieser Dokumentation	4
1.3	Begriffe und Konzepte	4
1.3.1	Ziel- und Remote-Projekt	4
1.3.2	Rechtevergabe	4
1.3.3	Generierung	5
1.3.4	Freigabe	5
2	Remote-Projekte konfigurieren	6
2.1	Bestehende Remote-Projekte konfigurieren	7
2.2	Neues Remote-Projekt konfigurieren	8
2.3	Technische Benutzer für ein Projekt definieren	10
2.4	Rechte definieren	11
2.4.1	Objekte für den Zugriff freigeben	12
2.4.2	Objekte gegen Zugriff schützen	13
2.4.3	Objekte im Remote-Projekt anlegen	14
2.4.4	Objekte im Remote-Projekt freigeben	15
3	CorporateMedia für Entwickler	16
3.1	Zugriff auf Remote-Projekte	16
3.2	Tag <PROJECTS>	17
3.3	Eingabekomponente FS_REFERENCE	18
3.4	Verweise über Generische Link-Editoren	21
3.5	Erweiterung der Access-API (GetRemoteUserService)	21



3.6	Ausgabe von Referenzen über \$CMS_REF(...)\$	22
3.7	Ausgabe von Referenzen über \$CMS_VALUE(ref:...)\$	23
3.8	Ausgabe von Remote-Verweisen	23
3.9	Erweiterung für PDF-Links	24
3.10	Auflösungen in Remote-Projekten	24
3.11	Unterstützung für mehrsprachige Medien.....	27
4	CorporateMedia für Redakteure	30
4.1	Auswahl von Objekten	30
4.2	Anlegen von Objekten.....	32
4.2.1	Sprachabhängigkeit von Medien	33
4.3	Verweise eingeben	34
4.3.1	Bild auswählen	35
4.4	Referenzgraph-Visualisierung	35
5	Rechtliche Hinweise	37



1 Einleitung

1.1 Zielsetzung

Ziel des Konzepts „CorporateMedia“ ist es, alle Medien in einem getrennten Medienprojekt anzulegen und dort zentral zu verwalten. Über „FirstSpirit CorporateMedia“ können anschließend alle beteiligten FirstSpirit-Projekte auf den Medienbestand (Bilder und Dateien) dieses Projekts zugreifen.

Im Unterschied zur Verteilung der Medien über „FirstSpirit CorporateContent“¹ müssen die Medien nicht in die beteiligten Projekte importiert werden, sondern können direkt über den CorporateMedia-Zugriff referenziert werden. Die Objekte verbleiben dabei physikalisch im Medienprojekt, können aber in allen gewünschten Projekten verwendet werden.

Die Vorteile der Funktionalität „CorporateMedia“ sind:

- Kein zusätzlicher Speicherbedarf für Medien, die in mehreren Projekten verwendet werden.
- Vereinfachte Aktualisierung und Verwaltung, da alle Medien in einem zentralen Medienprojekt liegen.
- Verkürzte Generierungszeit für die beteiligten Zielprojekte.



„CorporateMedia“ wird auch im ContentCreator unterstützt. Das bedeutet, im ContentCreator können Objekte (z.B. Bilder) aus Remote-Projekten ausgewählt und auch Objekte im Remote-Projekt angelegt werden. Das Verfolgen von Verweisen, die auf ein Remote-Projekt zeigen, wird im ContentCreator (und auch in der Integrierten Vorschau des SiteArchitects) nicht unterstützt.

Die folgenden Kapitel beschreiben Konzepte und Konfigurationsmöglichkeiten der FirstSpirit™-Funktionalität „CorporateMedia“. Sofern eine gültige Lizenz für „FirstSpirit CorporateMedia“ besteht, kann die Funktion über den FirstSpirit ServerManager aktiviert werden (siehe dazu Kapitel 2 Seite 6).

¹ Weiterführende Informationen siehe Dokumentation zu FirstSpirit™ CorporateContent



1.2 Thema dieser Dokumentation

Die Dokumentation ist in Benutzergruppen unterteilt:

- Dokumentation für Administratoren in Kapitel 2.
Das Kapitel beschreibt die *Konfigurationseinstellungen* für Remote-Projekte auf dem Server und geht ausführlich auf die *Rechtevergabe* für die technischen Benutzer ein (ab Seite 6).
- Dokumentation für *Entwickler* in Kapitel 3.
Das Kapitel zeigt einige wichtige *Aspekte für Entwickler* auf und geht insbesondere auf die Erweiterungen der *Eingabekomponenten*, der *Access-API* und der *Vorlagen-Notation* ein (ab Seite 16).
- Dokumentation für *Redakteure* in Kapitel 4.
Das Kapitel behandelt alle Funktionen für das *Hochladen und Auswählen* von externen Medienobjekten in den Zielprojekten. Außerdem wird die „*Referenzgraph-Visualisierung*“ in Bezug auf Remote-Objekte erläutert (ab Seite 30).

1.3 Begriffe und Konzepte

1.3.1 Ziel- und Remote-Projekt

„CorporateMedia“ ermöglicht den Zugriff aus einem Projekt (dem „Zielprojekt“) auf andere Projekte (sogenannte "Remote-Projekte"), die sich auf demselben FirstSpirit-Server befinden. Auf diese Weise können Objekte (z.B. Medien), die in einem zentralen Projekt verwaltet werden, von verschiedenen Projekten (auch "Zielprojekte" genannt) verwendet werden. Die Objekte werden in den Zielprojekten dabei lediglich referenziert, verbleiben physikalisch aber im Remote-Projekt.

1.3.2 Rechtevergabe

Bei der Funktionalität „CorporateMedia“ wird die Rechtevergabe über technische Benutzer geregelt. Ein technischer Benutzer wird über den FirstSpirit ServerManager definiert (siehe Kapitel 2.2 Seite 8) und regelt die Zugriffe, die von einem der Zielprojekte auf die Verwaltungen des Remote-Projekts erfolgen. Dazu benötigt er Zugriffsrechte innerhalb des Remote-Projekts. Unterschiedliche Zugriffsrechte auf ein CorporateMedia-Projekt werden über verschiedene Remote-Projekt-Konfigurationen im Zielprojekt konfiguriert (siehe Abbildung 2-3 Seite 8). Dabei



können mehrere technische Benutzer definiert werden, die auf dasselbe Remote-Projekt zugreifen, jeweils mit unterschiedlichen Zugriffsrechten (weitere Informationen siehe Kapitel 2.1 Seite 7).



Damit einem technischen Benutzer Remote-Medien in der Vorschau korrekt angezeigt werden, muss der Gruppe „Everyone“ das Recht „Lesen“ auf den entsprechenden Medien des Remote-Projekts eingeräumt werden.

1.3.3 Generierung

Die Medien aus den Remote-Projekten werden weder bei der Generierung noch bei einer Vorschau in die Zielprojekte übernommen. Stattdessen werden spezielle Link-Referenzen erzeugt. Die Remote-Medien befinden sich nicht, wie sonst üblich, im Generierungsverzeichnis des Projektes. Daher greifen für Remote-Medien nicht die FirstSpirit Deployment-Mechanismen, die sicherstellen, dass alle verwendeten Objekte auch wirklich auf das Live-System veröffentlicht werden.

(Um sicherzustellen, dass alle verwendeten Remote-Medien zum Zeitpunkt der Veröffentlichung bereits deployed wurden, könnte beispielsweise ein serverseitiges Skript eingesetzt werden, das auf Änderungen im Remote-Projekt reagiert.)

1.3.4 Freigabe

Die Freigabekonfiguration der Projekte wird auch für CorporateMedia-Objekte übernommen. Handelt es sich beim Remote-Projekt um ein Projekt, das Freigaben nutzt, so müssen die im Zielprojekt referenzierten Objekte innerhalb des Remote-Projekts freigegeben werden. Werden Medien über die „Upload-Funktion“ der jeweiligen Eingabekomponente in das Remote-Projekt geladen, sind sie nicht automatisch freigegeben (sofern das Remote-Projekt keine automatische Freigabe nutzt). Es ist jedoch möglich, eine automatische Freigabe dieser CorporateMedia-Objekte im Zielprojekt direkt einzustellen. Der Parameter `autoReleaseAfterUpload` ermöglicht die Freigabe des Mediums im Remote-Projekt über die Eingabekomponente des Zielprojekts. Zur Freigabe eines Objekts im Remote-Projekt muss der technische Benutzer die erforderlichen Rechte besitzen (siehe Kapitel 2.4.4 Seite 15).



2 Remote-Projekte konfigurieren

Die Konfiguration für die Zielprojekte erfolgt im ServerManager.

Lizenz

```
license.ID=  
#FIRSTspirit license  
#Thu Jan 02 14:46:16 CET 2014  
license.USER=e-spirit  
license.EXPDATE=20.07.2014  
license.MAXPROJECTS=0  
license.MAXSESSIONS=0  
license.MAXUSER=0  
license.SOCKET_PORT=0  
license.VERSION=5  
license.MODULES=personalisation, search, integration, newsletter, portal  
license.WEBEDIT=1  
license.WORKFLOW=1  
license.REMOTEPROJECT=1  
license.PACKAGEPOOL=1  
license.DOCUMENTGROUP=1  
license.ACCESS_API=1  
license.APPTAB_SLOTS=20  
license.ARCHIVE=0  
license.CLUSTERING=1  
license.ENTERPRISE_BACKUP=1  
license.HIGHAVAILABILITY=1  
license.OFFICE_IMPORT=1  
license.OFFICE_INTEGRATION=1  
license.SCOPE=CORPORATE  
license.TYPE=PRODUCTION
```

Abbildung 2-1: Lizenzeintrag zur Konfiguration von Remote-Zugriffen

Sofern eine gültige Lizenz für den Zugriff auf Remote-Projekte besteht, können unter dem Menüpunkt „Remote-Projekte“ die Eigenschaften für die Remote-Projekte und die technischen Benutzer konfiguriert werden (siehe Abbildung 2-2).

- Bestehende Remote-Projekte konfigurieren (siehe Kapitel 2.1 Seite 7)
- Neues Remote-Projekt konfigurieren (siehe Kapitel 2.2 Seite 8)
- Technischen Benutzer definieren (siehe Kapitel 2.3 Seite 10)
- Rechte definieren (siehe Kapitel 2.4 Seite 11)



2.1 Bestehende Remote-Projekte konfigurieren

Für jedes Zielprojekt können ein oder mehrere Remote-Projekte konfiguriert werden. Die ausgewählten Remote-Projekte werden in den Projekteigenschaften (für das Zielprojekt) angezeigt.

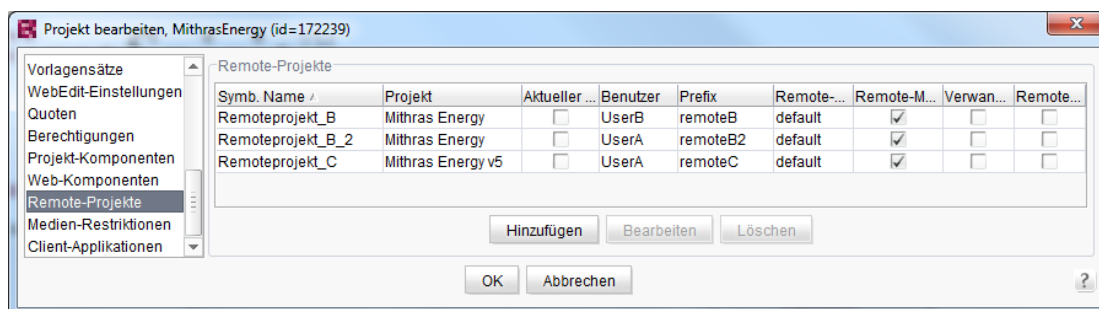


Abbildung 2-2: Remote-Projekte (Projekteigenschaften)

In der Abbildung sind drei Remote-Projekt-Konfigurationen auf zwei Remote-Projekte (Spalte: „Projekt“) vorhanden. Das Zielprojekt erhält Zugriff auf diese Projekte und kann auf die Verwaltungen der Projekte zugreifen, dort vorhandene Objekte referenzieren und aus dem Zielprojekt Medien in die Verwaltungen der Remote-Projekte hochladen (abhängig von den Rechten des technischen Benutzers).

Bearbeiten

Mit einem Klick auf den Button „Bearbeiten“ oder einem Doppelklick auf den Tabelleneintrag öffnet sich das Fenster „Remote Projekt Konfiguration bearbeiten“ (siehe Abbildung 2-3). In diesem Fenster kann die Konfiguration für ein bestehendes Remote-Projekt geändert werden.

Löschen

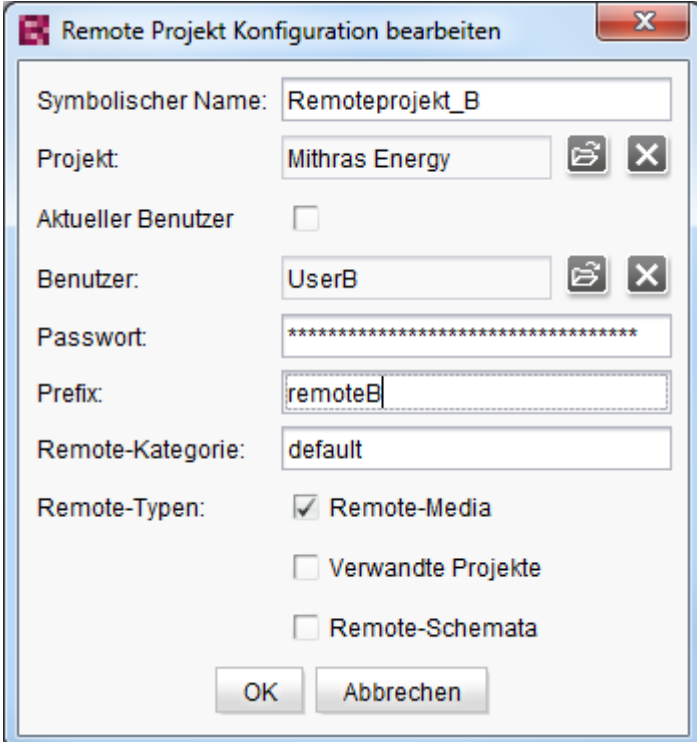
Mit einem Klick auf den Button „Löschen“ kann die Konfiguration für ein bestehendes Remote-Projekt entfernt werden.



2.2 Neues Remote-Projekt konfigurieren

Hinzufügen

Bei einem Klick auf den Button öffnet sich das Dialogfenster „Remote Projekt Konfiguration bearbeiten“. In diesem Fenster kann die Konfiguration für ein neues Remote-Projekt bearbeitet werden.



Remote Projekt Konfiguration bearbeiten

Symbolischer Name: Remoteprojekt_B

Projekt: Mithras Energy

Aktueller Benutzer

Benutzer: UserB

Passwort: *****

Prefix: remoteB

Remote-Kategorie: default

Remote-Typen: Remote-Media
 Verwandte Projekte
 Remote-Schemata

OK Abbrechen

Abbildung 2-3: Remote-Projekt konfigurieren

Symbolischer Name: Eindeutiger Name für das Remote-Projekt. Über diesen Namen kann im Zielprojekt das gewünschte Remote-Projekt referenziert werden, indem in der Vorlage für das Attribut „remote“ der symbolische Name des Remote-Projekts angegeben wird. Für das Beispiel aus Abbildung 2-3 kann über `remote="Remoteprojekt_B"` auf das angegebene Remote-Projekt zugegriffen werden (siehe Kapitel 3 Seite 16).

Für jedes Projekt können beliebig viele unterschiedliche symbolische Namen vergeben werden. Das Projekt wird dann in der Tabelle „Remote-Projekte“ mehrmals angezeigt, jedes Mal mit einem anderen symbolischen Namen (und sinnvollerweise einem anderen technischen Benutzer) (siehe Kapitel 2.3 Seite 10):



Symb. Name	Projekt	Aktuell...	Benutzer	Prefix	Remote-K...	Remote-...	Verwandte ...	Remote-Sc...
Remoteprojekt_B	Mithras Energy	<input type="checkbox"/>	UserB	remoteB	default	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Remoteprojekt_B_2	Mithras Energy	<input type="checkbox"/>	UserA	remoteB2	default	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Remoteprojekt_C	Mithras Energy v5	<input type="checkbox"/>	UserA	remoteC	default	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Abbildung 2-4: Ein Remote-Projekt mit unterschiedlichen technischen Benutzern



Als Remote-Projekte können nur Projekte konfiguriert werden, die auf einem Server mit dem Zielprojekt liegen.



Die Auflösungen von Remote- und Zielprojekten können unterschiedlich sein. Bei der Vorlagenentwicklung müssen diese unterschiedlichen Auflösungen berücksichtigt werden (siehe Kapitel 3.10 Seite 24).

Projekt: Mit einem Klick auf das Icon  „Projekt auswählen“ wird das Dialogfenster zur Auswahl des Remote-Projekts geöffnet:

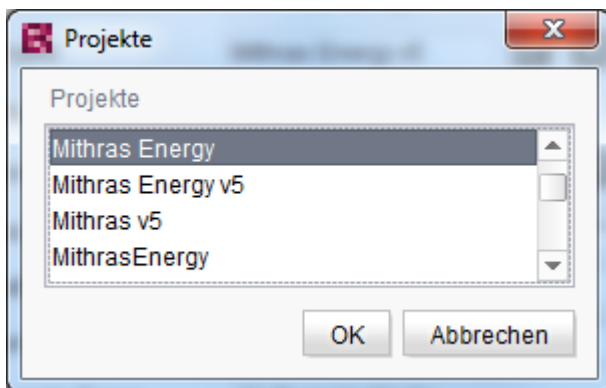


Abbildung 2-5: Remote-Projekt für ein Zielprojekt auswählen

In der Liste werden alle Projekte angezeigt, die auf dem Server zur Verfügung stehen. Das ausgewählte Remote-Projekt ist das Projekt, aus welchem Medien bzw. Dateien referenziert und in welches neue Medien bzw. Dateien geladen werden können.

Benutzer: Login-Name des „technischen Benutzers“. Der technische Benutzer regelt den Zugriff auf das jeweilige Remote-Projekt.

Passwort: Passwort des „technischen Benutzers“.



Prefix: Das Präfix wird bei der Generierung des Zielprojekts für die URL-Erzeugung benötigt.



Der technische Benutzer muss im Zielprojekt und im Remote-Projekt als Benutzer bekannt sein und innerhalb den einzelnen Verwaltungen des Remote-Projekts mindestens das Recht „sichtbar“ auf der jeweiligen Verwaltung besitzen (siehe Kapitel 2.4 Seite 11).

Remote-Kategorie: In diesem Feld wird eine Kategoriebezeichnung für eine Remote-Projekt-Konfiguration vergeben. Dadurch können mehrere Remote-Projekte zu einer Gruppe zusammengefasst werden. Die Kategorie kann in einer Vorlage verwendet werden, um aus der festgelegten Gruppe von Remote-Projekten auswählen zu können. Standardmäßig ist das Feld mit dem Wert „default“ vorbelegt.

Remote-Typen: Es sind drei unterschiedliche Arten des Remote-Zugriffs möglich:

- Remote-Media
- Verwandte Projekte (siehe FirstSpirit Handbuch für Administratoren)
- Remote-Schemata (siehe Dokumentation zum Modul FirstSpirit Integration)



Bei allen Arten von Remote-Zugriffen handelt es sich um lizenzabhängige Zusatzfunktionen (vgl. Abbildung 2-1).

2.3 Technische Benutzer für ein Projekt definieren

Die technischen Benutzer werden über den ServerManager definiert. In den Projekteigenschaften des Zielprojekts können für jedes verwendete Remote-Projekt ein oder mehrere technische Benutzer festgelegt werden (siehe Abbildung 2-4).

Die technischen Benutzer müssen in den jeweiligen Remote-Projekten als Benutzer bekannt sein und innerhalb den einzelnen Verwaltungen mindestens das Recht „sichtbar“ auf dem Wurzelknoten der jeweiligen Verwaltung besitzen (zur Rechtevergabe siehe Kapitel 2.4 Seite 11).

Für jedes Remote-Projekt können unterschiedliche symbolische Namen vergeben werden. Auf diese Weise ist es möglich, einem Remote-Projekt mehrere unterschiedliche technische Benutzer zuzuordnen. Sinnvoll ist diese Konfiguration immer dann, wenn Benutzer mit unterschiedlichen Zugriffsrechten im Zielprojekt



benötigt werden.

Beispielsweise kann:

- Technischer_Benutzer_A: Medien innerhalb der gesamten Medien-Verwaltung des Remote-Projekts referenzieren.
- Technischer_Benutzer_B: Medien in einen definierten Ordner des Remote-Projekts laden.
- Technischer_Benutzer_C: Lediglich Medien aus einem definierten Ordner in der Medien-Verwaltung des Remote-Projekts referenzieren.

2.4 Rechte definieren

Die Rechte für die technischen Benutzer werden im Remote-Projekt (im SiteArchitect) vergeben. Über das Kontextmenü können über den Menüpunkt „Extras / Rechte ändern“ die Rechte für einen Benutzer festgelegt werden. Es öffnet sich der Dialog zur Rechtevergabe:

In diesem Objekt definierte Rechte													
Benutzer Gruppe	Keine Rechte	Sichtbar	Lesen	Ändern	Objekt anlegen	Ordner anlegen	Objekt löschen	Ordner löschen	Freigabe	Metadaten sehen	Metadaten ändern	Rechte ändern	
Administrators	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Chief Editor	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Editor	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Everyone	<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"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
UserB (UserB)	<input 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"/>	<input type="checkbox"/>	

Abbildung 2-6: Rechtevergabe für den technischen Benutzer im Remote-Projekt

Wird das Kontextmenü z.B. auf dem Wurzelknoten der Medien-Verwaltung aufgerufen, werden die Rechte über die gesamte Medien-Verwaltung vererbt. Wird das Kontextmenü auf einem untergeordneten Objekt der Medienverwaltung aufgerufen, werden sie nicht für die gesamte Medien-Verwaltung vergeben, sondern nur für dieses Objekt und alle darunter liegenden Objekte.

Der technische Benutzer (hier: „User B“ – vgl. Abbildung 2-6) muss mindestens das Recht „sichtbar“ innerhalb der einer Verwaltung des Remote-Projekts besitzen. Andernfalls besteht kein Zugriff auf die jeweilige Verwaltung des Remote-Projekts.



Damit einem technischen Benutzer Remote-Medien in der Vorschau korrekt angezeigt werden, muss der Gruppe „Everyone“ das Recht „Lesen“ auf den entsprechenden Medien des Remote-Projekts eingeräumt werden.



Für „CorporateMedia“ sind fünf Rechte relevant:

- **Sichtbar:** Die Objekte (nicht deren redaktionelle Inhalte) sind innerhalb des Zielprojekts sichtbar und können referenziert werden. Ist für den technischen Benutzer nur das Recht „sichtbar“ erteilt, wird z.B. keine Bildvorschau für die Remote-Medien angezeigt (siehe Kapitel 2.4.1 Seite 12).
- **Lesen:** Wird nur in Kombination mit dem Recht „sichtbar“ verwendet. Zusätzlich zur Auswahlmöglichkeit im Projektbaum (durch das Recht „sichtbar“) können die redaktionellen Inhalte des Objekts (z.B. eine Vorschau des Objekts) angezeigt werden (siehe Kapitel 2.4.1 Seite 12).
- **Objekt anlegen:** Neue Objekte dürfen angelegt werden. Ist dieses Recht auf einem Ordner der Medien-Verwaltung gesetzt, können eigene Medien in diesem Ordner angelegt werden (siehe Kapitel 2.4.3 Seite 14).
- **Ändern:** Wird nur in Kombination mit dem Recht „Objekt anlegen“ benötigt (siehe Kapitel 2.4.3 Seite 14).
- **Freigabe:** Wird nur in Kombination mit den Rechten „Objekt anlegen“ und „Ändern“ benötigt. Ist dieses Recht auf einem Ordner der Medien-Verwaltung gesetzt, können Medien, die über das Zielprojekt neu im Remote-Projekt angelegt wurden, direkt freigegeben werden (siehe Kapitel 2.4.4 Seite 15).

2.4.1 Objekte für den Zugriff freigeben

In diesem Objekt definierte Rechte													
Benutzer Gruppe	Keine Rechte	Sichtbar	Lesen	Ändern	Objekt anlegen	Ordner anlegen	Objekt löschen	Ordner löschen	Freigabe	Metadaten sehen	Metadaten ändern	Rechte ändern	
Administrators	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Chief Editor	<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"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Editor	<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"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Everyone	<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"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
UserA (UserA)	<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"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Abbildung 2-7: Rechtevergabe - Zugriff freigeben

Um Objekte aus der Medien-Verwaltung des Remote-Projekts für den Zugriff aus dem Zielprojekt freizugeben, muss der technische Benutzer mindestens das Recht „sichtbar“ auf dem Objekt besitzen. Der Zugriff auf ein untergeordnetes Objekt (unterhalb des Wurzelknotens) ist nur dann möglich, wenn auch alle Elemente der Vaterkette mindestens das Recht „sichtbar“ besitzen.

Besitzt der technische Benutzer außerdem das Recht „lesen“, werden in den Auswahldialogen (z.B. Medienauswahl) und innerhalb der Eingabekomponenten zusätzlich die redaktionellen Inhalte des Objekts (z.B. eine Bildvorschau) angezeigt. Werden diese Rechte direkt auf dem Wurzelknoten einer Verwaltung erteilt, vererben sie sich auf alle untergeordneten Objekte. Damit ist im Zielprojekt die entsprechende Verwaltung des Remote-Projekts (einschließlich der redaktionellen



Inhalte) vollständig sichtbar und die dort vorhandenen Medien und Dateien können aus dem Zielprojekt heraus referenziert werden.

Sollen nur einzelne Objekte einer Verwaltung für den Zugriff freigegeben werden, muss auf dem Wurzelknoten der entsprechenden Verwaltung das Recht „sichtbar“ erteilt werden, damit der technische Benutzer Zugriff auf diese Remote-Verwaltung erhält. Anschließend müssen auf allen untergeordneten Objekten, die Rechte für den technischen Benutzer wieder entzogen werden („Keine Rechte“). Nur der oder die gewünschten Ordner (und die Vaterknoten) erhalten dann die Rechte „Sichtbar“ (oder weitere Rechte). Damit können nur dieser Ordner und alle untergeordneten Objekte im Zielprojekt referenziert werden. Sollen einzelne Medien des Ordners vor einem Zugriff geschützt werden, so müssen auf diesen Objekten die Rechte explizit deaktiviert werden.

2.4.2 Objekte gegen Zugriff schützen

In diesem Objekt definierte Rechte													
Benutzer Gruppe	Keine Rechte	Sichtbar	Lesen	Ändern	Objekt anlegen	Ordner anlegen	Objekt löschen	Ordner löschen	Freigabe	Metadaten sehen	Metadaten ändern	Rechte ändern	
Administrators	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Chief Editor	<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"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Editor	<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"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Everyone	<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"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
UserA (UserA)	<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"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
UserB (UserB)	<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"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Abbildung 2-8: Rechtevergabe – Zugriff unterbinden

Werden die Rechte „sichtbar“ und „lesen“ (für einen technischen Benutzer) auf einem Ordner einer Verwaltung deaktiviert, ist dieser Ordner und alle untergeordneten Ordner und Objekte im Zielprojekt nicht sichtbar. Auf diese Weise können Objekte gegen den Zugriff über das Zielprojekt gesperrt werden.

Im Beispiel aus Abbildung 2-8 wird der Zugriff für den technischen Benutzer „User B“ durch das Entziehen der Rechte unterbunden. Der Zugriff auf das Objekt für den technischen Benutzer „User A“ bleibt jedoch bestehen.

Natürlich können auch auf einzelnen Bildern oder Dateien die Rechte deaktiviert werden. Diese Objekte können anschließend im Zielprojekt ebenfalls nicht mehr ausgewählt und referenziert werden.

Um die Rechte für einzelne Ordner und Objekte zu deaktivieren, wird das Kontextmenü auf diesen Objekten aufgerufen und im Dialogfenster „Rechtevergabe“ die Checkbox „Vererbungshierarchie der Rechte unterbrechen“ deaktiviert. Anschließend können die Rechte neu gesetzt werden.



2.4.3 Objekte im Remote-Projekt anlegen

In diesem Objekt definierte Rechte													
Benutzer Gruppe	Keine Rechte	Sichtbar	Lesen	Ändern	Objekt anlegen	Ordner anlegen	Objekt löschen	Ordner löschen	Freigabe	Metadaten sehen	Metadaten ändern	Rechte ändern	
Administrators	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Chief Editor	<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"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Editor	<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"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Everyone	<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"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
UserA (UserA)	<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"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Abbildung 2-9: Rechtevergabe – Objekte hochladen

Um Objekte aus dem Remote-Projekt nicht nur referenzieren, sondern auch neue Objekte im Remote-Projekt anlegen zu können, benötigt der technische Benutzer zusätzlich die Rechte „Ändern“ und „Objekt anlegen“. Werden diese Rechte auf dem Wurzelknoten einer Remote-Verwaltung aktiviert, gelten sie für die gesamte Verwaltung. Es ist aber auch möglich, einen bestimmten Upload-Ordner für den Upload freizugeben. In diesem Fall werden die Rechte „Ändern“ und „Objekt anlegen“ nicht auf dem Wurzelknoten, sondern nur auf diesem Ordner erteilt. Dazu wird auf diesem Ordner die Checkbox „Vererbungshierarchie der Rechte unterbrechen“ aktiviert und anschließend die Rechte „Ändern“ und „Objekt anlegen“ für den technischen Benutzer gesetzt.



Die Eingabekomponente muss für das Hochladen von Medien über das Attribut `upload="yes"` entsprechend konfiguriert werden.



2.4.4 Objekte im Remote-Projekt freigeben

In diesem Objekt definierte Rechte

Benutzer Gruppe	Keine Rechte	Sichtbar	Lesen	Ändern	Objekt anlegen	Ordner anlegen	Objekt löschen	Ordner löschen	Freigabe
Administrators	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Chief Editor	<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"/>
Editor	<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"/>
Everyone	<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"/>
UserA (UserA)	<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"/>

Abbildung 2-10: Rechtevergabe – Objekte freigeben

Können Objekte über die „Upload-Funktion“ einer Eingabekomponente im Remote-Projekt angelegt werden, sind sie nicht automatisch freigegeben (sofern das Remote-Projekt keine automatische Freigabe nutzt). Die automatische Freigabe der neu angelegten CorporateMedia-Objekte ist über die Eingabekomponente FS_REFERENCE im Zielprojekt möglich. Dazu benötigt der technische Benutzer das Recht „Freigabe“, zusätzlich zu den zum Upload notwendigen Rechten „Ändern“ und „Objekt anlegen“ (siehe Kapitel 2.4.3 Seite 14).



Die Eingabekomponente muss für die automatische Freigabe von Medien über das Attribut `autoReleaseAfterUpload="yes"` entsprechend konfiguriert werden.



3 CorporateMedia für Entwickler

3.1 Zugriff auf Remote-Projekte

Der Zugriff auf das Remote-Projekt erfolgt im FirstSpirit SiteArchitect über die FirstSpirit-Eingabekomponente FS_REFERENCE. Diese unterstützt die Auswahl von CorporateMedia-Objekten (im Zielprojekt) sowie das Anlegen und die Freigabe neuer CorporateMedia-Objekte im Remote-Projekt.

Außerdem können Verweise auf das Remote-Projekt über generische Links definiert werden. Die Konfiguration erfolgt in diesem Fall über die Verweissvorlagen (siehe Kapitel 3.4 Seite 21).

Je nach Anwendungsfall können die Komponenten im Formular so konfiguriert werden, dass die Auswahl von

- lokalen Medien (Bildern und Dateien)
- Remote-Medien (Bildern und Dateien)
- lokalen und Remote-Medien (Bildern und Dateien)

möglich ist. Die Darstellung erfolgt im neuen Dialog zur Medienauswahl, in dem je nach Konfiguration beliebig viele Verwaltungen (lokal und beliebig viele remote) angezeigt werden. Dabei werden die Verwaltungen zusätzlich mit dem Projektnamen gekennzeichnet (siehe Abbildung 3-1).

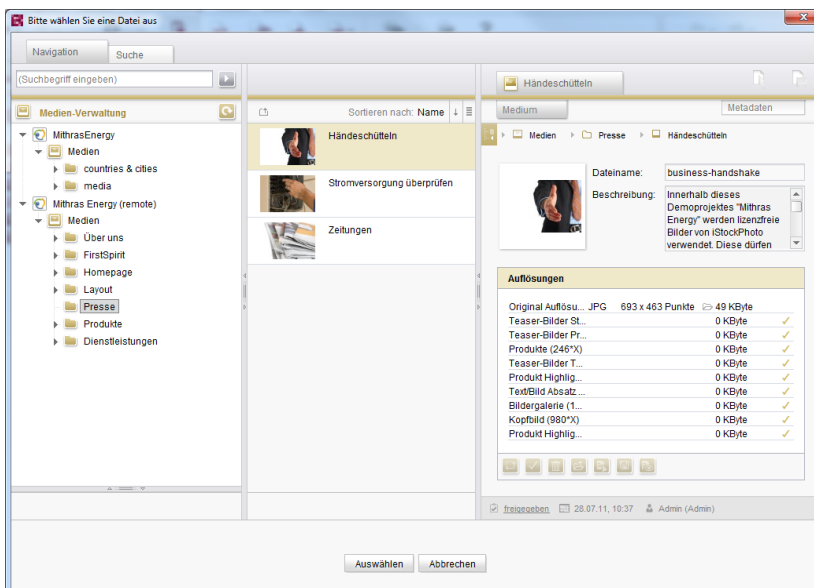


Abbildung 3-1: Medien-Auswahl mit lokaler und Remote-Medien-Verwaltung



3.2 Tag <PROJECTS>

Der Zugriff auf die Remote-Projekte wird für die Eingabekomponente FS_REFERENCE über das Tag <PROJECTS> innerhalb des Formularbereichs konfiguriert. Innerhalb dieser Projektdefinition ist die Angabe der folgenden Tags möglich:

- **LOCAL:** Dieses Tag kann nur einmal pro Projektdefinition gesetzt werden und erlaubt die Definition eines Upload-Folders im lokalen Zielprojekt. Dabei wird über den Parameter `name` das lokale Projekt standardmäßig über `<LOCAL name="."/>` angegeben. Der Parameter `name` darf nicht leer sein. Über den Parameter `uploadFolder` kann genau ein Upload-Folder für das Hochladen von Dateien und Medien in das lokale Projekt angegeben werden.
- **REMOTE:** Dieses Tag kann mehrfach definiert werden, d.h. es können mehrere Remote-Zugriffe für eine Eingabekomponente konfiguriert werden. Dabei wird über den Parameter `name` der symbolische Projektname des Remote-Projekts angegeben. Mithilfe des Parameters `uploadFolder` kann genau ein Upload-Folder für das Hochladen von Dateien und Medien in einem Remote-Projekt angegeben werden. Der Parameter `autoReleaseAfterUpload` regelt die automatische Freigabe von Medien nach dem Hochladen ins Remote-Projekt.
- **CATEGORY:** Dieses Tag kann mehrfach definiert werden. Dabei wird über den Parameter `name` der Name einer Remote-Kategorie angegeben.



Werden zwei oder mehr REMOTE- oder CATEGORY-Tags mit gleichem Namen definiert, so wird immer nur die erste Definition beachtet.



Enthält eine Kategorie bereits definierte Remote-Projekte werden diese Projekte aus der Kategorie ignoriert.

Die Reihenfolge der Projekt-Definitionen innerhalb des Formularbereichs wirkt sich auch auf die Reihenfolge im Auswahl- und im Upload-Dialog aus (ausgenommen von dieser Sortierung ist das lokale Projekt).



Konfigurationsbeispiel:

```
<PROJECTS>

  <LOCAL name="." uploadFolder="local_folder"/>

  <REMOTE name="warehouse" uploadFolder="product_pictures"/>

  <CATEGORY name="remotemedia"/>

</PROJECTS>
```

3.3 Eingabekomponente FS_REFERENCE

Über die Eingabekomponente `FS_REFERENCE` können beliebige Referenzen in eine Seite bzw. einen Absatz eingebunden werden. Der Typ des referenzierten Objekts ist dabei nicht festgelegt: es können Referenzen zu Medien (Bilder und Dateien), zu Seitenreferenzen (Struktur-Verwaltung) sowie zu jedem anderen Verwaltungsbereich ausgewählt werden.

Für `FS_REFERENCE` sind folgende Attribute für die CorporateMedia-Funktionalität relevant:

- `upload`

mit dem Tag `REMOTE`:

- `name`
- `autoReleaseAfterUpload`
- `uploadFolder`

mit dem Tag `CATEGORY`:

- `name`

Zusätzlich können die Auswahlmöglichkeiten für den Redakteur soweit eingeschränkt werden, dass nur bestimmte **Objekt-Typen** aus dem Remote-Projekt ausgewählt werden können. Dies geschieht über die Angabe des Tags `FILTER` und der Tags `ALLOW` und / oder `HIDE`. Über die Tags `PROJECTS` und `REMOTE` muss das Remote-Projekt (bzw. mehrere) definiert werden, damit die Tags `FILTER`, `ALLOW` und `HIDE` für dieses Remote-Projekt berücksichtigt werden:

```
<FS_REFERENCE name="st_reference" ...>

  <FILTER>

    <ALLOW type="picture"/>

  </FILTER>

</FS_REFERENCE>
```



```
<ALLOW type="file"/>

<HIDE type="pageref"/>

</FILTER>

<LANGINFOS>

    ...

</LANGINFOS>

<PROJECTS>

    <LOCAL name=".">

        <SOURCES>

            <FOLDER name="root" store="mediastore"/>

        </SOURCES>

    </LOCAL>

    <REMOTE name="Sym-Name"/>

</PROJECTS>

    ...

</FS_REFERENCE>
```

FILTER: Über dieses Tag kann vorgegeben werden, welche Objekt-Typen im Auswahldialog als Referenz angezeigt werden und / oder auswählbar sind. Für jeden Objekt-Typ, der aus dem Auswahldialog ausgeblendet werden oder auswählbar sein soll, ist jeweils ein HIDE- bzw. ein ALLOW-Tag anzugeben. Wird FILTER nicht angegeben, werden alle Objekt-Typen angezeigt und sind auch auswählbar.

Wichtig: Die Definition von HIDE und ALLOW ist allerdings abhängig davon, ob und welche Ordner aus welchen Verwaltungen über die Tags SOURCES und FOLDER angegeben sind. Es können nur solche Objekt-Typen berücksichtigt werden, die in Verwaltungen enthalten sind, die über FOLDER definiert sind. So wirkt sich z.B. `<ALLOW type="pageref"/>` nicht aus, wenn `<FOLDER name="root" store="mediastore"/>` als Beschränkung auf die Medien-Verwaltung angegeben ist. Werden, wie in diesem Beispiel, nur Seitenreferenzen als auswählbare Objekt-Typen angegeben und über FOLDER die Medien-Verwaltung des Remote-Projekts, kann aus dem Auswahldialog nichts ausgewählt werden. Die Definition von FILTER und FOLDER sollte daher gut bedacht werden.

HIDE: Über das HIDE-Tag können Objekt-Typen des Remote-Projekts definiert



werden, die aus dem Auswahldialog ausgeblendet werden und damit nicht mehr auswählbar sind. Für jeden Typ muss ein HIDE-Tag angegeben werden und zwar jeweils mit dem Parameter `type`. Wird HIDE nicht angegeben, werden alle Objekt-Typen im Auswahldialog angezeigt.

ALLOW: Über das ALLOW-Tag können Objekt-Typen des Remote-Projekts definiert werden, die über den Auswahldialog ausgewählt werden dürfen. Für jeden Typ muss ein ALLOW-Tag angegeben werden und zwar jeweils mit dem Parameter `type`. Wird ALLOW nicht angegeben, können alle Objekt-Typen im Auswahldialog ausgewählt werden.

type: Mithilfe dieses Attributs wird der Objekt-Typ in doppelten Hochkommata angegeben. Dabei stehen folgende Typen zur Verfügung:

- `PICTURE` (für Bilder, Medien-Verwaltung)
- `FILE` (für Dateien, Medien-Verwaltung)
- `MEDIAFOLDER` (für Ordner der Medien-Verwaltung)
- `PAGEREFFOLDER` (für Menüebenen, Struktur-Verwaltung)
- `PAGEREF` (für Seitenreferenzen, Struktur-Verwaltung)
- `PAGE` (für Seiten, Inhalte-Verwaltung)
- `CONTENT2` (für Datenquellen, Datenquellen-Verwaltung)



Jeder Objekt-Typ sollte nur einmal im Formular der Eingabekomponente verwendet werden: entweder mit dem Tag ALLOW oder mit dem Tag HIDE. Wird ein Typ mit beiden Tags angegeben, wird nur das ALLOW ausgewertet.

SOURCES: Mit dem Tag SOURCES ist es möglich, die Auswahl oder Anzeige von festgelegten Ordnern (inkl. Unterordner) des jeweiligen Remote-Projekts einzuschränken. Bei SOURCES handelt es sich um eine Positivliste, d.h. es werden nur die angegebenen Ordner zugelassen. Um einen Ordner zuzulassen, ist jeweils ein FOLDER-Tag anzugeben.

FOLDER: Für jeden Ordner, der für die Auswahl aus einem Remote-Projekt berücksichtigt werden soll, muss ein FOLDER-Tag angegeben werden, und zwar jeweils mit den Parametern `name` und `store`.

name: Mithilfe dieses Attributs wird der gültige Name eines Ordners der Medien-Verwaltung des Remote-Projekts angegeben, aus dem Medien ausgewählt werden dürfen. Um den gesamten Verwaltungsbereich zuzulassen, wird der Wert `root`



verwendet.

store: Mithilfe dieses Attributs wird der Name der Medien-Verwaltung angegeben:

mediastore.

3.4 Verweise über Generische Link-Editoren

Verweissvorlagen können, analog zu Seiten- und Absatzvorlagen, über das Einfügen von Eingabekomponenten in den Formularbereich konfiguriert werden. Damit können Vorlagenentwickler beim Erstellen von Verweisen auf alle FirstSpirit-Eingabekomponenten zurückgreifen.

Um die CorporateMedia-Funktionalität für Verweise zu nutzen (z.B. um einen Verweis auf die Seite eines Remote-Projekts einzufügen), kann daher die in Kapitel 3.3 beschriebene Eingabekomponente FS_REFERENCE, verwendet werden.

3.5 Erweiterung der Access-API (GetRemoteUserService)

Der Zugriff auf das Remote-Projekt über die Access-API erfolgt über das Interface UserService. Das Interface UserService wurde um die Methode `getRemoteUserService(String symbolicName)` erweitert, die den UserService des Remote-Projekts zurückliefert.

Als Übergabeparameter wird der symbolische Name der Remote-Projekt Konfiguration übergeben (siehe Kapitel 2.2 Seite 8).

Die Connections des Remote-Projekts werden in der Connection des Benutzers gehalten und beim `disconnect()` der Benutzer-Connection ebenfalls geschlossen.

Aufruf des RemoteUserService über die Beanshell-Konsole im Zielprojekt:

```
bsh %  
e.getProject().getUserService().getRemoteUserService("sym-Name")
```



3.6 Ausgabe von Referenzen über `$CMS_REF(...)$`

Über die Anweisung `$CMS_REF(...)$` wird eine Referenz zu einem Pfad aufgelöst. Wird über eine Eingabekomponente ein Remote-Medium ausgewählt und der Parameter „Referenz“ ist der Variablenname dieser Komponente, wird automatisch eine Referenz zum ausgewählten Medienobjekt erzeugt:

```
$CMS_REF("st_picture")$
```

Bei der Generierung wird der URL aus dem absoluten Pfad des Mediums im Zielprojekt erstellt und mit dem URL-Präfix aus der Remote-Projekt-Konfiguration erweitert.

Beispiel – Generierung:

```
/prefix_remoteProject/media/mediafolderName/Bildname_thumbnail.jpg
```

Bei einer Vorschau zeigt der URL in das Preview-Verzeichnis des Zielprojekts. Der absolute Pfad ergibt sich an dieser Stelle aus der ID des Remote-Projekts und der ID der Mediendatei.

Beispiel – Vorschau:

```
/fs4preview/jump?url=%2Ffs4preview%2Fpreview%2F4235451%2Fmedia%2FE%2Fcurrent%2F4309774%2Fthumbnail%2Fx.jpg
```



Für CorporateMedia-Objekte wird keine Preview-Security unterstützt.

Für manuelle Referenzen, die nicht vom Redakteur über eine Eingabekomponente gesetzt, sondern in den Vorlagen definiert werden, muss die Anweisung `$CMS_REF(...)$` um den Parameter `remote` erweitert werden. An den Parameter wird der symbolische Name des Remote-Projekts übergeben:

```
$CMS_REF(media:"suedsee", remote:"sym-Name")$
```

Diese Notation wird auch innerhalb von Verweisvorlagen verwendet (siehe Kapitel 3.8 Seite 23).

Ist der Parameter leer oder nicht vorhanden, werden lokale URLs generiert.

Innerhalb der Anweisung können weitere Parameter, beispielsweise für eine bestimmte Auflösung oder eine bestimmte Projektsprache übergeben werden.



3.7 Ausgabe von Referenzen über `$CMS_VALUE(ref:...)$`

Die `ref(...)`-Funktion bietet die Möglichkeit, Methoden auf ein angegebenes Medium oder eine Seitenreferenz direkt anzuwenden. Dies ist insbesondere dann sinnvoll, wenn z.B. ein Gestaltungselement in einer Seitenvorlage manuell angegeben werden soll.

Die Ausgabe einer Seiten- oder einer Medienreferenz aus einem Remote-Projekt kann daher auch über die Anweisung `$CMS_VALUE(ref:...)$` erfolgen:

```
$CMS_VALUE(ref(st_picture,res:"thumbnail"))$
```

Ausgabe der Höhe eines Remote-Mediums aus einer Bildeingabekomponente:

```
height= $CMS_VALUE(ref(st_pictureC,res:"thumbnail").height)$
```

Weiterführende Informationen zur Ausgabe über die `ref`-Funktion siehe *FirstSpirit Online-Dokumentation*.

3.8 Ausgabe von Remote-Verweisen

Während das Auflösen einer Remote-Referenz aus den Eingabekomponenten auf herkömmlichem Weg mithilfe des Tags `$CMS_REF(..)$` erfolgen kann², ist für das Auflösen eines Links zusätzlich ein Remote-Attribut innerhalb der Anweisung anzugeben.

Ausgabe eines internen Verweises zu einem Remote-Projekt:

```
<a href="$CMS_REF(#link.sitestoreref,remote:#link.sitestoreref_remote)$">$CMS_VALUE(#link.text)$</a>
```

Bildausgabe einer Medienreferenz aus einem Remote-Projekt:

```
<img src='$CMS_REF(#link.mediaoref,remote:#link.mediaoref_remote)$
```

Zur Ausgabe von Verweisen über das Systemobjekt `#link` innerhalb von Verweissvorlagen siehe *FirstSpirit Online-Dokumentation*.

² Siehe FirstSpirit Online-Dokumentation: [../Vorlagenentwicklung/Vorlagensyntax/Anweisungen/cms_ref](#)



3.9 Erweiterung für PDF-Links

Für die Erzeugung von PDF-Dateien über FOP werden innerhalb der Vorlagen absolute Verweise in das Generierungsverzeichnis benutzt: `abs:3`
Da CorporateMedia-Objekte nicht in das Generierungsverzeichnis kopiert werden, wird bei der Generierung ein Pfad erzeugt, der in das Projektverzeichnis des Remote-Projekts verweist (Freigabestand).

3.10 Auflösungen in Remote-Projekten

Soll bei der Ausgabe einer Bildreferenz aus der (Remote-)Medien-Verwaltung eine andere Bildauflösung als die Originalauflösung (Auflösung mit dem Bezeichner ORIGINAL) verwendet werden, so ist der Parameter „res“ bzw. „resolution“ anzugeben.

Als Wert des Parameters ist die gültige Bezeichnung einer Auflösung im Projekt, in doppelten Hochkommata eingefasst (z.B. „thumbnail“) anzugeben.

```
$CMS_REF(media:"suedsee", res:"thumbnail")$
```

Statt einer fest definierten Bezeichnung kann auch das Objekt „resolution“ verwendet werden (Beispiel siehe Kapitelende).



Die Auflösungen von Remote- und Zielprojekten können unterschiedlich sein. Bei der Vorlagenentwicklung müssen diese unterschiedlichen Auflösungen berücksichtigt werden. Referenziert der Vorlagenentwickler ein Remote-Medium mit einer Auflösung, die im Remote-Projekt nicht vorhanden ist, kann das zu Fehlern beim Anfordern einer Vorschau und bei der Generierung führen.

Identische Auflösungen im Zielprojekt und in den Remote-Projekten: In diesem Fall sollten keine Fehler beim Anfordern einer Vorschau und bei der Generierung von CorporateMedia-Objekten auftreten.

Unterschiedliche Auflösungen im Zielprojekt und in den Remote-Projekten: In diesem Fall kann es zu Fehlern kommen, wenn der Vorlagenentwickler eine feste Auflösung innerhalb des Ausgabekanals über das Attribut „res“ bzw. „resolution“ einstellt, die im Remote-Projekt nicht vorhanden ist. Wählt der Redakteur nun ein Medium aus der Remote-Medien-Verwaltung aus, wird beispielsweise beim Erzeugen einer Vorschau, die vom Vorlagenentwickler voreingestellte Auflösung im Remote-Projekt nicht gefunden. Über die Kontextmenüfunktion „Fehler der



Vorschau“ wird die folgende Meldung ausgegeben:

```
ERROR: invalid resolution 'thumbnail' for project  
'Mithras_Remote_C' in '$CMS_REF(st_remotepic_remoteC,  
res:"thumbnail")$ at 28, 11'
```

Das Medium wird in diesem Fall in der Original-Auflösung ausgegeben (Standardwert).

Gleichnamige Auflösungen im Zielprojekt und in den Remote-Projekten: Ein Sonderfall liegt vor, wenn unterschiedliche Auflösungen mit dem gleichen Namen im Zielprojekt und in den Remote-Projekten vorliegen.

Dabei gilt: Es werden nur die Auflösungen aus dem Projekt ausgewertet, aus denen das ausgewählte Medium stammt. Wird ein Bild aus einer Remote-Medien-Verwaltung ausgewählt, werden nur die Auflösungen berücksichtigt, die für das Remote-Projekt konfiguriert wurden. Wird stattdessen ein Bild aus der lokalen Medien-Verwaltung ausgewählt, werden die Auflösungen aus dem Zielprojekt berücksichtigt.

Beispiel:

- Zielprojekt besitzt eine Auflösung „thumbnail“ (Breite 10 px)
- Remoteprojekt_B besitzt eine Auflösung „thumbnail“ (Breite 50 px)
- Remoteprojekt_C besitzt eine Auflösung „thumbnail“ (Breite 75 px)

Im Zielprojekt wird nun:

- Ein Medium aus der Remote-Medien-Verwaltung von Remoteprojekt _B mit der Auflösung „thumbnail“ ausgegeben: Auflösung hat die Breite 50 px
- Ein Medium aus der Remote-Medien-Verwaltung von Remoteprojekt _C mit der Auflösung „thumbnail“ ausgegeben: Auflösung hat die Breite 75 px
- Ein Medium aus der lokalen Medien-Verwaltung des Zielprojekts mit der Auflösung „thumbnail“ ausgegeben: Auflösung hat die Breite 10 px



Eine feste Auflösung innerhalb der Vorlagen sollte daher nur konfiguriert werden, wenn entweder die Auflösungen im Zielprojekt und in den Remote-Projekten identisch sind, oder sichergestellt werden kann, aus welcher Medien-Verwaltung die ausgewählten Medien stammen.



Ausgabe über das Objekt resolution: Statt innerhalb der Vorlagen über den Parameter „res“/„resolution“ einen festen Wert vorzugeben, kann der Vorlagenentwickler über das referenzierte Medium auch das Objekt „resolution“ aus dem Remote-Projekt holen und übergeben. Über folgende Anweisung kann der Vorlagenentwickler beispielsweise eine Referenz auf ein Bild aus einem Remote-Projekt mit allen im Remote-Projekt vorhandenen Auflösungen ausgeben (Beispiel für die Eingabekomponente FS_REFERENCE):

```
$CMS_IF(!st_remotepic.isEmpty)$  
  $CMS_FOR(_res, st_remotepic.media.project.resolutions)$  
  
<pre>  
  
$CMS_VALUE(_res)$=$CMS_REF(st_remotepic, remote:  
st_remotepic.remoteSymName, res:_res)$  
  
</pre>  
  
  $CMS_END_FOR$  
  
$CMS_END_IF$
```

Diese Anweisung innerhalb einer Vorlage ergibt bei der Vorschau des lokalen Projektes folgende Ausgabe (alle Auflösungen stammen nicht aus dem lokalen Projekt, sondern aus dem Remote-Projekt):

```
ORIGINAL (0 x 0)=  
/fs4preview/jump?url=%2Ffs4preview%2Fpreview%2F5372131%2Fmedia%2FEN%  
2Fcurrent%2F5372137%2FORIGINAL%2Fx.png  
  
res1 (400 x 300)=  
/fs4preview/jump?url=%2Ffs4preview%2Fpreview%2F5372131%2Fmedia%2FEN%  
2Fcurrent%2F5372137%2Fres1%2Fx.png  
  
res2 (1000 x 500)=  
/fs4preview/jump?url=%2Ffs4preview%2Fpreview%2F5372131%2Fmedia%2FEN%  
2Fcurrent%2F5372137%2Fres2%2Fx.png  
  
res3 (1600 x 750)=  
/fs4preview/jump?url=%2Ffs4preview%2Fpreview%2F5372131%2Fmedia%2FEN%  
2Fcurrent%2F5372137%2Fres3%2Fx.png
```

Die gleiche Anweisung funktioniert auch bei der Auswahl eines Mediums aus der Medien-Verwaltung des Zielprojekts, wobei hier ausschließlich die Auflösungen des Zielprojekts berücksichtigt werden.



3.11 Unterstützung für mehrsprachige Medien

Die Funktion „Corporate Media“ unterstützt die Mehrsprachigkeit von Medien. Das bedeutet, sprachabhängige Remote-Medien können in allen gepflegten Sprachen (des Remote-Projekts) im Zielprojekt ausgegeben werden.

Bei der Angabe des optionalen Parameters „lang“ bzw. „language“ wird bei der Auflösung einer Referenz zusätzlich die angegebene (Remote-)Projektsprache berücksichtigt. Wird der Parameter nicht angegeben, so wird die Referenz mit der aktuellen Sprache (Vorschau und Generierung) aufgelöst.

Als Wert ist ein für das Remote-Projekt gültiges Sprachkürzel, in doppelten Hochkommata eingefasst, anzugeben (z.B. lang="ES").

```
§CMS_REF(media:"suedsee", lang:"ES")§
```

Statt einer fest definierten Bezeichnung kann auch das Objekt „language“ (z.B. #global.language) verwendet werden (Beispiel siehe Kapitelende).



Die Sprachen von Remote- und Zielprojekten können unterschiedlich sein. Bei der Vorlagenentwicklung müssen diese unterschiedlichen Sprachen berücksichtigt werden. Referenziert der Vorlagenentwickler ein Remote-Medium in einer Sprache, die im Remote-Projekt nicht vorhanden ist, kann das zu Fehlern beim Anfordern einer Vorschau und bei der Generierung führen.

Identische Sprachen im Zielprojekt und in den Remote-Projekten: In diesem Fall sollten keine Fehler beim Anfordern einer Vorschau und bei der Generierung von CorporateMedia-Objekten auftreten.

Unterschiedliche Sprachen im Zielprojekt und in den Remote-Projekten: In diesem Fall kann es zu Fehlern kommen, wenn der Vorlagenentwickler eine Sprache innerhalb des Ausgabekanals über das Attribut „lang“ bzw. „language“ einstellt, die im Remote-Projekt nicht vorhanden ist. Wählt der Redakteur nun ein Medium aus der Remote-Medien-Verwaltung aus, wird beispielsweise beim Erzeugen einer Vorschau, die vom Vorlagenentwickler voreingestellte Sprache im Remote-Projekt nicht gefunden. Über die Kontextmenüfunktion „Fehler der Vorschau“ wird die folgende Meldung ausgegeben:

```
WARN: invalid language 'FR' for project 'Mithras_Remote_C'
```

Das Medium wird in diesem Fall in der Mastersprache (des Remote-Projekts)



ausgegeben (Standardwert).

Dagegen ist es möglich, ein Remote-Medium in einer Sprache auszugeben, die *nur* im Remote-Projekt, nicht aber im Zielprojekt vorhanden ist. Das sprachabhängige Medium liegt physikalisch im Remote-Projekt. Damit können die sprachabhängigen Medieninhalte des Remote-Projekts über den CorporateMedia-Zugriff im Zielprojekt referenziert werden.

Dabei gilt: Es werden nur die Sprachen aus dem Projekt ausgewertet, aus denen das ausgewählte Medium stammt. Wird ein Bild aus einer Remote-Medien-Verwaltung ausgewählt, werden nur die sprachabhängigen Medieninhalte berücksichtigt, die für das Remote-Projekt konfiguriert wurden. Wird stattdessen ein Bild aus der lokalen Medien-Verwaltung ausgewählt, werden die sprachabhängigen Medieninhalte des lokalen Zielprojekts berücksichtigt.

Beispiel:

- Zielprojekt besitzt die Sprachen DE | EN | FR (Mastersprache EN)
- Remote-Projekt besitzt die Sprachen DE | EN | ES (Mastersprache EN)

Im Zielprojekt wird nun ein Medium aus der Remote-Medien-Verwaltung referenziert:

- In der Sprache DE: Medien-Inhalt für DE wird ausgegeben
- In der Sprache EN: Medien-Inhalt für EN wird ausgegeben
- In der Sprache ES: Medien-Inhalt für ES wird ausgegeben
- In der Sprache FR: Medien-Inhalt für EN (Mastersprache) wird ausgegeben (Fehlermeldung bei Generierung und Vorschau)

Für ein Medium aus der lokalen Medien-Verwaltung des Zielprojekts können dementsprechend nur die sprachabhängigen Medieninhalte der Sprachen DE, EN und FR (nicht aber für ES) ausgegeben werden.



Eine feste Spracheinstellung innerhalb der Vorlagen sollte daher nur konfiguriert werden, wenn entweder die Sprachen im Zielprojekt und in den Remote-Projekten identisch sind, oder sichergestellt werden kann, aus welcher Medien-Verwaltung die ausgewählten Medien stammen.

Ausgabe über das Objekt language: Statt innerhalb der Vorlagen über den Parameter „lang“/„language“ einen festen Wert vorzugeben, kann der Vorlagenentwickler auch das Objekt „language“ aus dem Remote-Projekt holen und übergeben. Über folgende Anweisung kann der Vorlagenentwickler beispielsweise eine Referenz auf ein Bild aus einem Remote-Projekt mit allen im Remote-Projekt vorhandenen Sprachen ausgeben (Beispiel für die Eingabekomponente



FS_REFERENCE):

```
$CMS_IF(!st_remotepic.isEmpty)$  
  $CMS_FOR(_lang, st_remotepic.media.project.languages)$  
  
<pre>  
$CMS_VALUE(_lang)$=$CMS_REF(st_remotepic, remote:  
st_remotepic.remoteSymName, lang:_lang)$  
  
</pre>  
  
$CMS_END_FOR$  
  
$CMS_END_IF$
```

Diese Anweisung innerhalb einer Vorlage ergibt bei der Vorschau des lokalen Projektes folgende Ausgabe (alle Auflösungen stammen nicht aus dem lokalen Projekt, sondern aus dem Remote-Projekt):

EN=/fs5preview/jump?url=%2Ffs5preview%2Fpreview%2F5372131%2Fmedia%2F
EN%2Fcurrent%2F5372137%2FORIGINAL%2Fx.png

DE=/fs5preview/jump?url=%2Ffs5preview%2Fpreview%2F5372131%2Fmedia%2F
DE%2Fcurrent%2F5372137%2FORIGINAL%2Fx.png

ES=/fs5preview/jump?url=%2Ffs5preview%2Fpreview%2F5372131%2Fmedia%2F
ES%2Fcurrent%2F5372137%2FORIGINAL%2Fx.png

Die gleiche Anweisung funktioniert auch bei der Auswahl eines Mediums aus der Medien-Verwaltung des Zielprojekts, wobei hier ausschließlich die Sprachen des Zielprojekts berücksichtigt werden.



4 CorporateMedia für Redakteure


4.1 Auswahl von Objekten


Im Folgenden wird die Auswahl von Objekten (Bildern, Dateien, Seitenreferenzen) über die Eingabekomponente FS_REFERENCE erläutert:



Abbildung 4-1: Bildauswahl über eine FS_REFERENCE-Eingabekomponente

Die Auswahl von Bildern, Dateien oder Seitenreferenzen aus dem Remote-Projekt erfolgt über eine entsprechend konfigurierte FS_REFERENCE-Eingabekomponente (siehe Kapitel 3.3 Seite 18). Abhängig von der Konfiguration und den Zugriffsrechten können über diese Eingabekomponente Objekte aus der entsprechenden Verwaltung des lokalen und/oder eines oder mehrerer Remote-Projekte referenziert werden.

 Mit einem Klick auf das Icon „Entfernen“ wird ein bereits referenziertes Objekt aus der Eingabekomponente entfernt.

 Mit einem Klick auf das Icon „Auswählen“ öffnet sich der neue Auswahldialog für Medien. Abhängig von der Konfiguration und den Zugriffsrechten können über diese Eingabekomponente

- Medien (Bilder und Dateien) aus der lokalen Medien-Verwaltung und / oder der Medien-Verwaltung eines oder mehrerer Remote-Projekte

und / oder

- Seitenreferenzen aus der lokalen Struktur-Verwaltung und / oder der Struktur-Verwaltung eines oder mehrerer Remote-Projekte



referenziert werden.

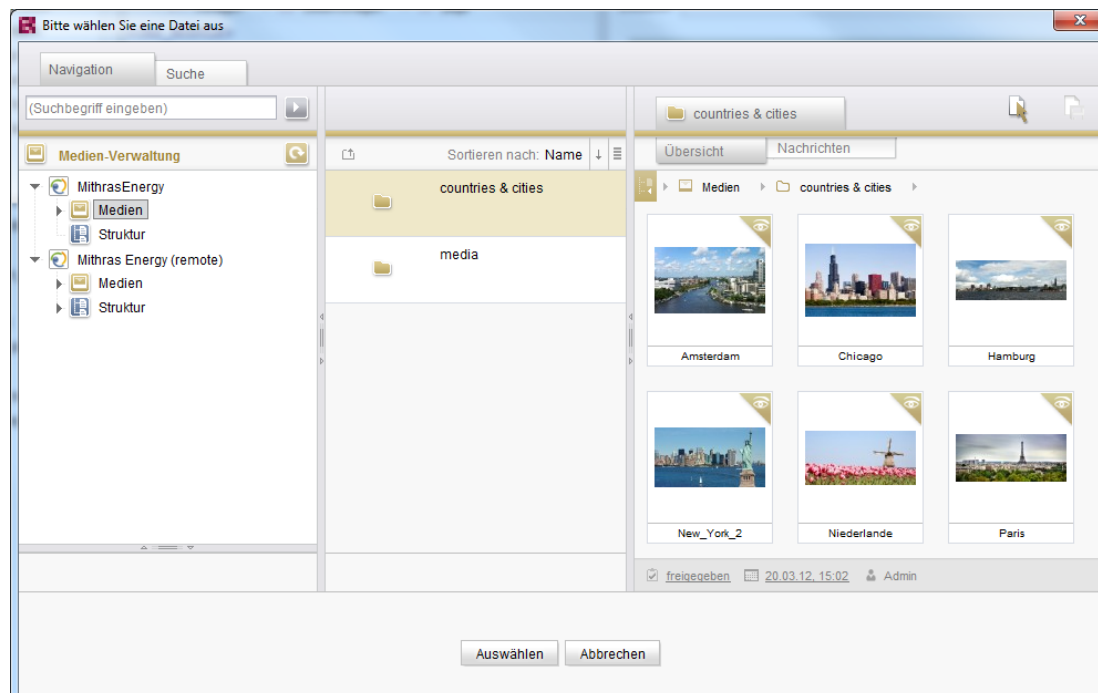


Abbildung 4-2: Auswahl aus Medien- und Struktur-Verwaltung (lokal & remote)

Im Dialog kann ein Objekt aus der gewünschten Verwaltung ausgewählt werden.

Abbrechen

Mit einem Klick auf den Button wird der Vorgang beendet. Das Objekt wird nicht in die Eingabekomponente übernommen.

Auswählen

Mit einem Klick auf den Button wird das selektierte Objekt in die Eingabekomponente übernommen und eine Vorschau des Objekts angezeigt. Das Feld „Referenz“ enthält jetzt eine Referenz auf das selektierte Objekt.



Sofern ein Bild über die Medien-Verwaltung eines 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.



Das Setzen von Variablen innerhalb der Struktur-Verwaltung wird durch CorporateMedia nicht unterstützt.





Die Funktion „Datei parsen“ für Dateien in der Medien-Verwaltung wird für CorporateMedia-Objekte nicht unterstützt.

4.2 Anlegen von Objekten

Das Anlegen von Objekten in einem Remote-Projekt erfolgt über eine entsprechend konfigurierte FS_REFERENCE-Eingabekomponente (siehe Kapitel 3.3 Seite 18). Abhängig von der Konfiguration und den Zugriffsrechten können über diese Eingabekomponente Objekte aus dem lokalen Dateisystem in die Medien-Verwaltung eines Remote-Projekts hochgeladen werden.



Mit einem Klick auf das Icon „Hochladen“ öffnet sich zunächst die Dateiauswahl und im Anschluss 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 - siehe Abbildung 4-3)

angezeigt.



Neue Medienobjekte können nur in bestehenden Ordnern angelegt werden. Verzeichnisse dürfen in der Medien-Verwaltung des Remote-Projekts nicht angelegt werden.



Abhängig von der Konfiguration der Eingabekomponente können mehrere Remote-Projekte angezeigt werden. Darüber hinaus kann das Hochladen auf einen Ordner innerhalb dieser Medien-Verwaltungen beschränkt sein.



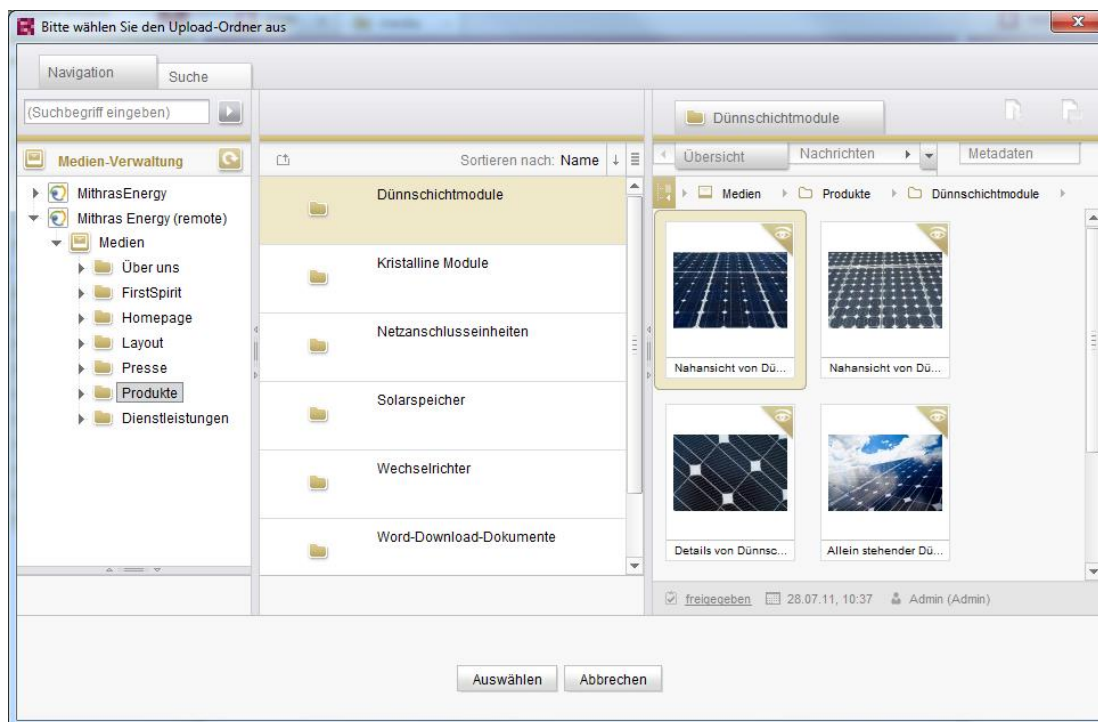


Abbildung 4-3: Zielordner für den Upload auswählen

Im Dialogfenster kann die gewünschte Medien-Verwaltung expandiert werden. Anschließend wird ein Ordner als Zielordner für den Upload ausgewählt.

Abbrechen

Mit einem Klick auf den Button wird der Vorgang beendet. Es wird kein Upload-Ordner ausgewählt.

OK

Mit einem Klick auf den Button wird der selektierte Ordner als Zielordner definiert.

4.2.1 Sprachabhängigkeit von Medien



In FirstSpirit Version 5.0 ist es nicht mehr möglich, Medien bei einem Upload in ein Remote-Projekt sprachabhängig anzulegen. Sind sprachabhängige Medien gewünscht, müssen diese manuell im entsprechenden Projekt angelegt werden.

Bei einem Upload eines Mediums über die Upload-Funktion einer FS_REFERENCE-Eingabekomponente wird dieses sprachunabhängig angelegt. Das heißt, für jede im Projekt vorhandene Sprache wird dasselbe Objekt in die Eingabekomponente



eingepflegt.

Sofern das Objekt im Remote-Projekt angelegt wurde und dieses Projekt Freigaben verwendet, wird das neu angelegte Objekt nicht automatisch freigegeben (siehe Kapitel 2.4.4 Seite 15).


4.3 Verweise eingeben




Status:	Freigegeben (Admin)
Letzte Veränderung:	28.07.2011 10:26:30 (Admin)

Abbildung 4-4: Eingabekomponente FirstSpirit_REFERENCE

Verweise werden über Generische Link-Editoren erstellt, die auf den herkömmlichen FirstSpirit Eingabekomponenten basieren. Sollen Verweise auf Remote-Projekte eingefügt werden, kann dazu beispielsweise die FS_REFERENCE-Eingabekomponente verwendet werden, die die CorporateMedia-Funktionalität unterstützt. Siehe dazu Kapitel 3.1 Seite 16 bis Kapitel 3.4 Seite 21.

 Mit einem Klick auf das Icon wird eine bereits vorhandene Referenz aus der Eingabekomponente entfernt.

 Bei einem Klick auf den Button „Auswählen“ des Feldes „Ziel“ öffnet sich ein Fenster mit der Auswahlliste für das Verweisziel. Abhängig von der Konfiguration der Eingabekomponente werden:

- die lokale Struktur-Verwaltung des Projekts
- die lokale Medien-Verwaltung des Projekts
- die Struktur-Verwaltung eines oder mehrerer Remote-Projekte
- die Medien-Verwaltung eines oder mehrerer Remote-Projekte

angezeigt.



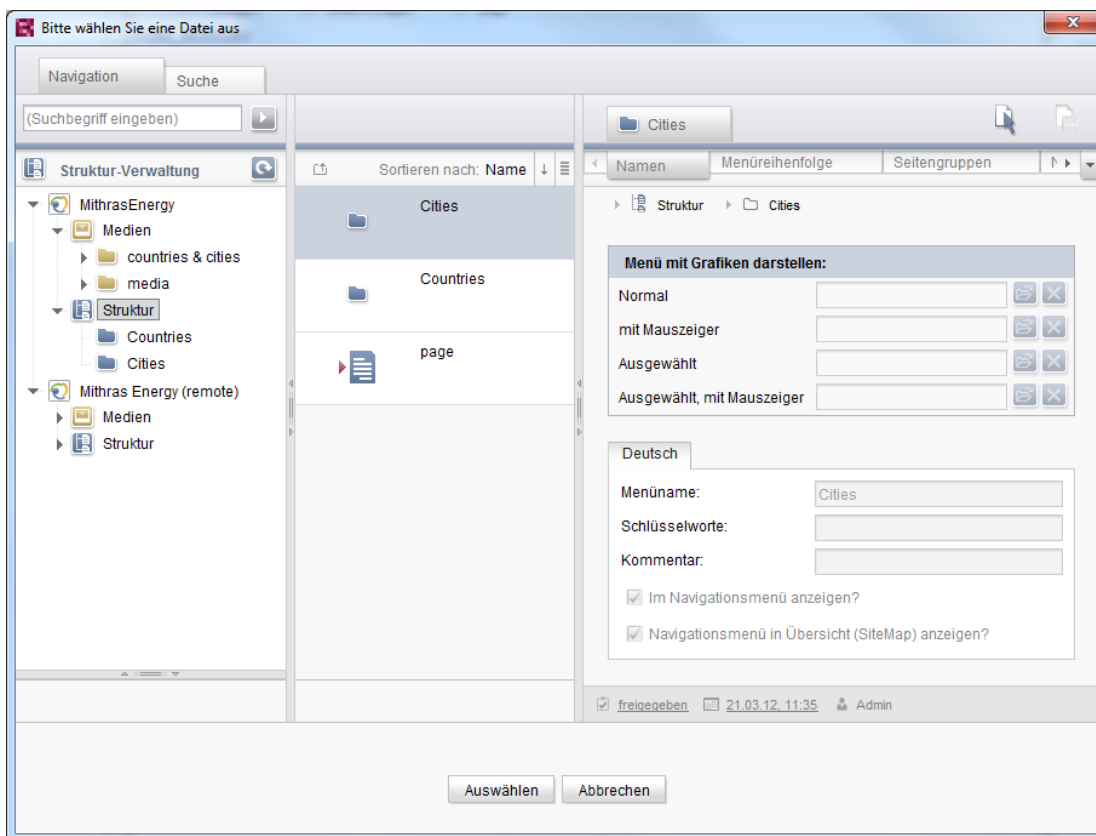


Abbildung 4-5: Auswahlmöglichkeit für das Verweisziel

Abbrechen Ein Klick auf den Button unterbricht den Vorgang. Es wird kein Verweisziel ausgewählt.

Auswählen Ein Klick auf den Button legt das selektierte Medien- oder Strukturobjekt als Ziel für den internen Link fest. Die Auswahl wird in das Feld „Ziel“ übernommen.

4.3.1 Bild auswählen

Auch innerhalb der Linkeingabekomponente gibt es die Möglichkeit zur Bildauswahl. Diese verhält sich analog zur Auswahl des Verweisziels.

4.4 Referenzgraph-Visualisierung

Mithilfe der Referenzgraph-Visualisierung können serverweit projekt-übergreifende Beziehungen zwischen FirstSpirit-Objekten abgebildet werden. Über den Referenzgraph können also auch die Beziehungen zu externen Objekten (aus einem Remote-Projekt) visualisiert werden. Dabei wird unterschieden zwischen:

- Eingehende Referenzen



(z.B. Referenzen auf ein Medium aus dem Remote-Projekt)

- Ausgehende Referenzen
(z.B. Referenzen auf einem Absatz des Zielprojekts, der externe Medienobjekte verwendet)

Die Abhängigkeiten zu einem Remote-Projekt können über das Kontextmenü „Extras“/„Abhängigkeiten anzeigen“ z.B. auf einer Seite oder einem Absatz im Zielprojekt aufgerufen werden:

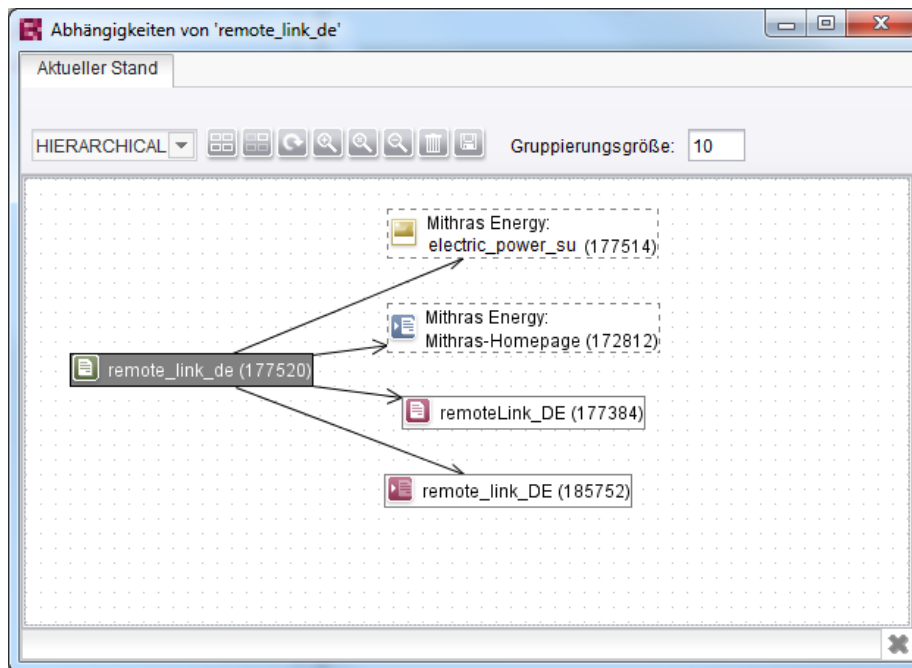
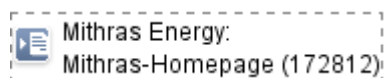


Abbildung 4-6: Visualisierung der Abhängigkeiten im Zielprojekt

Sowohl die in Abbildung 4-6 angezeigte Seitenreferenz als auch das Medienobjekt, stammen aus einem Remote-Projekt. Im Unterschied zu den lokalen Objekten wird bei Remote-Referenzen zusätzlich der Name des Remote-Projekts (hier: „Mithras Energy“) angegeben:



Im umgekehrten Fall können die Abhängigkeiten auch innerhalb der Remote-Projekte, beispielsweise auf einem Remote-Medium, visualisiert werden.



5 Rechtliche Hinweise

Das Modul „FirstSpirit™ CorporateMedia“ ist ein Produkt der e-Spirit AG, Dortmund, Germany.

Für die Verwendung des Moduls gilt gegenüber dem Anwender nur die mit der e-Spirit AG vereinbarte Lizenz.

Details zu möglicherweise fremden, nicht von der e-Spirit AG hergestellten, eingesetzten Software-Produkten, deren eigenen Lizenzen und gegebenenfalls Aktualisierungs-Informationen, finden Sie auf der Startseite jedes FirstSpirit-Servers im Bereich „Rechtliche Hinweise“.

