

# Dokumentation Bitflux-CMS - Benutzer

<http://docs.bitflux.org/user/index.pdf>

---

# Übersicht

## Login

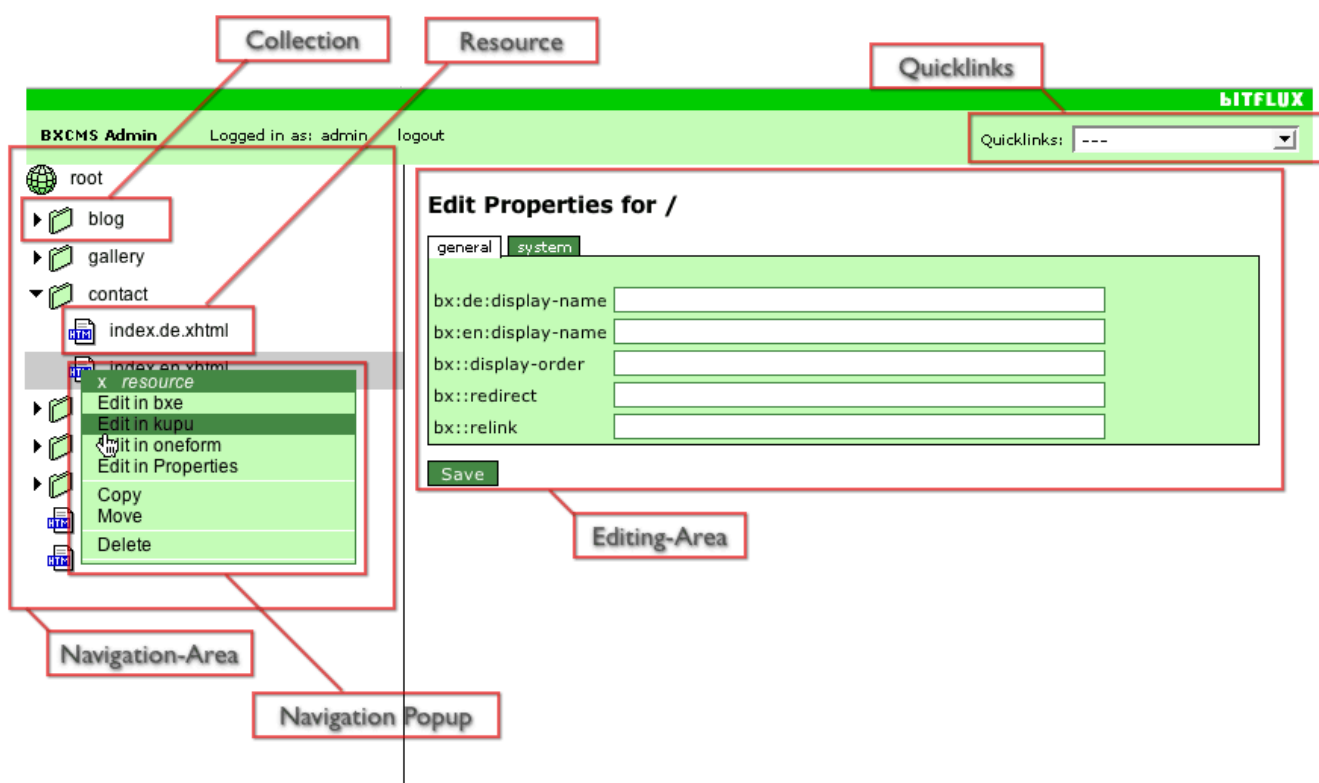
Um eine Seite im Bitflux CMS zu administrieren, müssen sie angemeldet sein. Dazu rufen sie im Browser die URL `/admin/` auf, worauf die Login-Seite angezeigt wird:

Admin Login	
Username:	<input type="text" value="siteadmin"/>
Password:	<input type="password" value="*****"/>
<input type="button" value="login"/>	

*Bitflux CMS Admin Login*

## Administrationsbereich

Nach dem erfolgreichen Anmelden befinden sie sich im Administrationsbereich, welcher in drei Teile aufgeteilt ist. Links verwalten sie die Collections, rechts werden alle Inhalte editiert und im oberen Teilbereich sind die Quicklinks und andere Navigationselemente untergebracht.



## Navigations-Baum

Der Baum im linken Teilbereich bildet die Struktur der Webseite ab und enthält alle Collections und Ressourcen. Die Navigation im Baum geschieht über die kleinen schwarzen Pfeile, welche links von einer Collection angezeigt werden. Mit ihrer Hilfe kann eine Collection aufgeklappt werden, damit man auf ihre Unterelemente zugreifen kann.

## Collections

Als Collection wird in Bitflux CMS ein Ordner bezeichnet. Sie kann mehrere Ressourcen (Dateien) und wiederum Collections enthalten.

## Ressourcen

Als Resource wird in Bitflux CMS eine Datei, ein Bild oder ein Datenbank-Formular bezeichnet.

# Navigation

---

## Navigations-Baum

Der Navigations-Baum kann mit Hilfe der schwarzen Pfeile auf- und zu geklappt werden. Er enthält alle Collections der Webseite und bildet deren Struktur wieder.

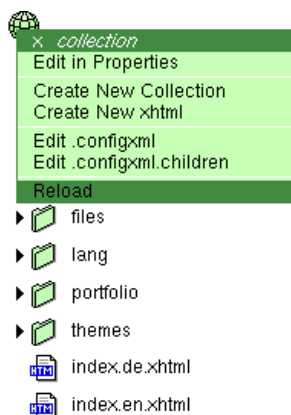



---

*Navigationsbaum, alle Collections zugeklappt*

## Navigations-Baum aktualisieren

Es kann passieren, dass Änderungen, wie z.B. das Anlegen einer neuen Collection, welche sie an der Struktur der Seite gemacht haben, nicht in den Navigations-Baum übernommen werden. In diesem Fall müssen sie den Navigations-Baum manuell aktualisieren. Öffnen sie dazu das Popup-Menü einer Collection und wählen sie den Punkt "Reload".

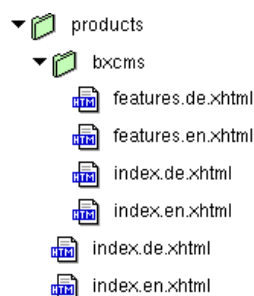



---

*Aktualisieren der Root-Collection*

## Collections aufklappen

Um eine Subcollection zu öffnen, klicken Sie auf den zugehörigen Pfeil und die Collection wird geöffnet.

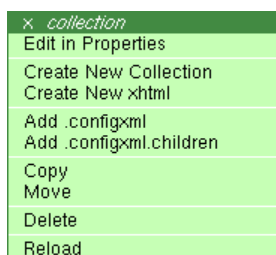



---

*Subcollection, aufgeklappt*

## Editieren einer Collection

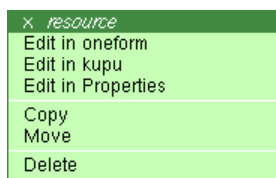
Ein Rechts-Klick oder ein Klick auf ein Collection-Icon öffnet ein Popup-Menü, mit dem die betreffende Collection editiert werden kann.



Popup-Menü für eine Collection

## Editieren einer Resource

Ein Rechts-Klick oder ein Klick auf ein Resource-Icon öffnet ein Popup-Menü, mit dem die betreffende Resource editiert werden kann.



Popup-Menü für eine Collection

## Collection-Properties

Klicken sie den Namen einer Collection an, dann wird der Property-Editor geöffnet, in dem alle Metadaten zu einer Collection editiert werden können.

### Edit Properties for /contact/

general	system
bx::de:display-name	<input type="text" value="Kontakt"/>
bx::en:display-name	<input type="text" value="Contact"/>
bx::display-order	<input type="text" value="10"/>
bx::redirect	<input type="text"/>
bx::relink	<input type="text"/>
test::display-image	<input type="text"/>

Properties für eine Collection

## Resource-Properties

Wählen Sie im Popup-Menü einer Resource den Punkt "Edit In Properties", dann wird der Property-Editor geöffnet, in dem alle Metadaten einer Resource editiert werden können.

### Edit Properties for /products/index.de.xhtml

general	system	dublincore
bx::display-name	<input type="text" value="Produkte"/>	
bx::display-order	<input type="text"/>	

Properties für eine Resource

# Collection-Properties

---

Um die Properties einer Collection zu editieren, klicken sie entweder im Navigations-Baum auf den Namen der Collection oder öffnen das Popup-Menü der Collection und wählen den Punkt *"Edit in Properties"*

## Edit Properties for /contact/

general	system
bx:de:display-name	<input type="text" value="Kontakt"/>
bx:en:display-name	<input type="text" value="Contact"/>
bx::display-order	<input type="text" value="10"/>
bx::redirect	<input type="text"/>
bx::relink	<input type="text"/>
test::display-image	<input type="text"/>

*Editieren der Properties einer Collection*

## Liste aller Properties und ihre Funktion

### bx:de:display-name, bx:en:display-name

Diese Property legt fest, wie diese Collection in der Navigation heisst. Es gibt jeweils eine eigene für jede Sprache. (In der Abbildung Deutsch und Englisch)

### bx:display-order

Diese Property legt fest, in welcher Reihenfolge die Collections auf der gleichen Strukturebene sortiert werden. Die Collections werden aufsteigend sortiert.

Ein Wert von "0" führt dazu, dass die Collection in der Navigation nicht mehr angezeigt wird.

### bx:redirect

Mit Hilfe dieser Property kann eine Collection auf eine andere existierende umgeleitet werden. Die Umleitung ist transparent, das heisst, die URL wird nicht angepasst.

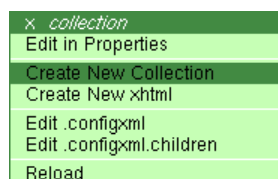
### bx:display-image

Enthält die Navigation der Seite Bilder und nicht Text, dann bestimmt dieser Wert, welches Bild für die Collection in der Navigation angezeigt wird. Die Funktion ist somit analog der Property *bx:display-name*.

# Anlegen einer Collection

---

Um eine neue Collection anzulegen, klicken sie im Popup-Menü der Collection, unterhalb welcher die neue Collection angelegt werden soll den Punkt *"Create New Collection"*



*Popup-Menü einer existierenden Collection*

## Collection benennen

Im rechten Teilbereich können sie nun den Namen der Collection eingeben und auswählen, welcher Resource-Typ gleichzeitig mit der Collection angelegt werden soll. Wählen sie *"None"*, um nur eine Collection ohne Resource

anzulegen. Klicken sie auf "send", damit die Resource angelegt wird.

resource

xhtml

name

portfolio

send

Formular zum Benennen der neuen Collection

## Resource anlegen

Haben sie im vorhergehenden Formular zum Anlegen einer Collection einen Resource-Typen ausgewählt, dann öffnet sich jetzt das Formular zum Erzeugen einer neuen Resource. Hier können sie die Sprache, das Template und den Editor auswählen, mit welchem sie die neu angelegte Resource anschliessend editieren möchten.

lang

de

template

default.xhtml

editor

bxe

name

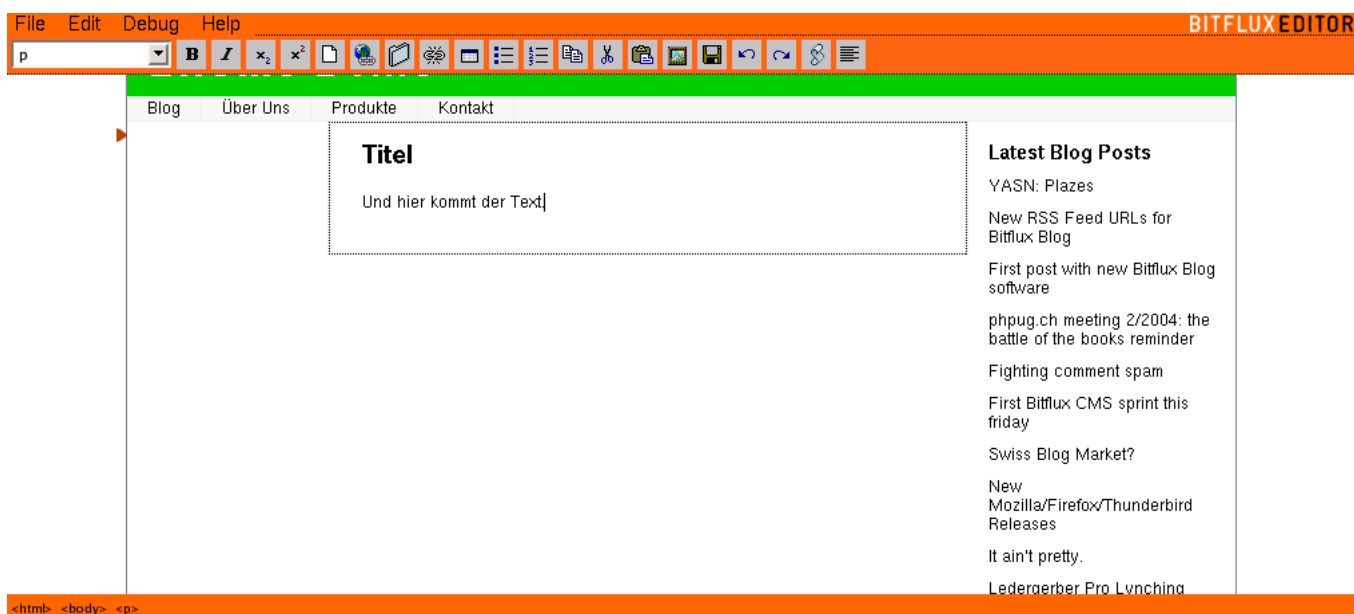
index

send

Formular zum Anlegen einer neuen Resource

## Resource editieren

Nach einem Klick auf "send" wird der ausgewählte Editor gestartet, in welchem sie die neue Resource editieren können.



Editieren einer XHTML-Resource im Bitflux Editor

## Properties anpassen

Die Property "display-order" einer neu angelegte Collection wird automatisch auf den Wert "0" gesetzt, wodurch

diese nicht in der Navigation erscheint. Ändern sie diesen Wert und passen sie ebenfalls die Werte für "*display-name*" an.

#### Edit Properties for /portfolio/

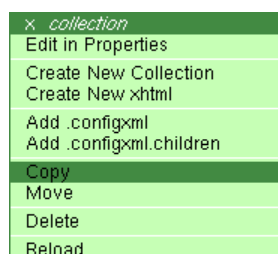
general	system
bx::de:display-name	<input type="text" value="portfolio"/>
bx::en:display-name	<input type="text"/>
bx::display-order	<input type="text" value="0"/>
bx::redirect	<input type="text"/>
bx::relink	<input type="text"/>
test::display-image	<input type="text"/>

Properties der neu angelegten Collection

Die Bedeutung der Collection-Properties werden auf der Seite [Properties](#) detailliert beschrieben

## Kopieren einer Collection

Um eine Collection zu kopieren, öffnen sie das entsprechende Popup-Menü und wählen den Punkt "*Copy*".



Popup-Menü einer existierenden Collection

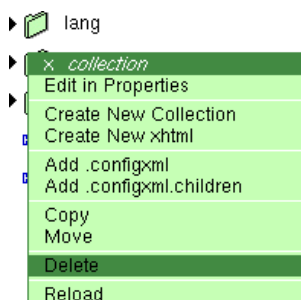
Im folgenden Dialog geben sie die neue URL der Collection ein und schliessen den Vorgang mit einem Klick auf "OK" ab.

Dialog für die Eingabe der neuen Collection-URL

Die Collection wird zusammen mit allen Sub-Collections und Properties kopiert. Die Property "*display-order*" der kopierten Collection wird dabei auf den Wert "0" gesetzt, damit diese nicht sofort in der Navigation erscheint.

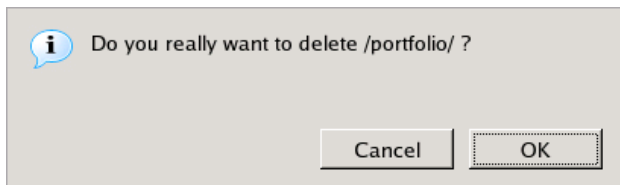
## Löschen einer Collection

Um eine Collection zu löschen, öffnen sie das entsprechende Popup-Menü und wählen den Punkt "*Delete*".



Popup-Menü einer existierenden Collection

Bestätigen sie die Rückfrage mit "OK", und die Collection wird gelöscht.

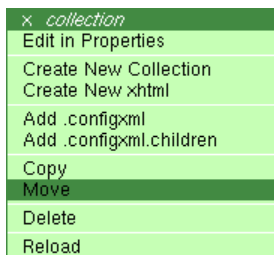


*Bestätigung des Löschvorganges*

## Verschieben und Umbenennen

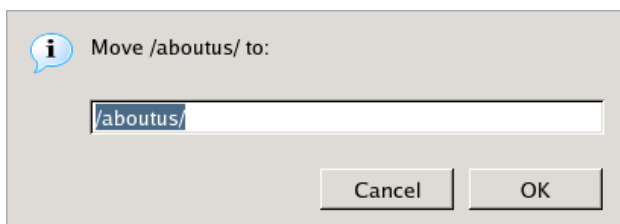
---

Um eine Collection zu verschieben oder umzubenennen, öffnen sie das entsprechende Popup-Menü und wählen den Punkt "Move". Dieser Befehl dient zum Verschieben als auch zum Umbenennen einer Collection.



*Popup-Menü einer existierenden Collection*

Im folgenden Dialog geben sie die neue URL der Collection ein und schliessen den Vorgang mit einem Klick auf "OK" ab.

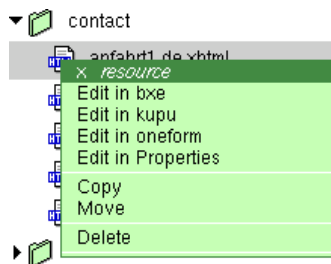


*Dialog für die Eingabe der neuen Collection-URL*

Die Collection wird anschliessend wie angegeben verschoben oder umbenannt.

## Editieren einer Resource

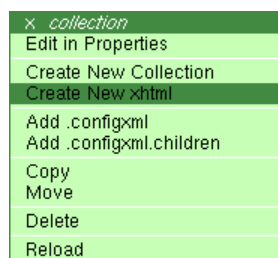
Um eine Resource zu editieren, wählen sie im Popup-Menü der Resource den gewünschten Editor, z.B. "Edit in bxe". Die verfügbaren Editoren hängen von der Art der Resource ab. Mehr Informationen zu Editoren in Bitflux CMS finden sie im Abschnitt [Editoren](#).



Editor-Auswahl für eine XHTML-Resource

## Anlegen einer Resource

Um eine neue Resource anzulegen, klicken wählen sie im Popup-Menü der Collection, unterhalb welcher die neue Resource angelegt werden soll den Punkt "Create New xhtml". Für das Anlegen einer anderen Resource wählen sie den entsprechenden Menü-Punkt, z.B. "Create New File" oder "Create New Image". Die verfügbaren Optionen sind abhängig von der Art der Collection, in die sie eine neue Resource einfügen.



Popup-Menü für das Einfügen einer neuen XHTML-Resource

## Resource-Optionen

Im zweiten Schritt können sie alle Optionen für das Anlegen der neuen Resource editieren. Im einfachsten Fall geben sie hier im Feld "name" den Namen der neuen Resource ein. Alternativ können sie aber noch die Sprache, den zu verwendenden Editor und die Vorlage wählen, aus der die neue Resource generiert werden soll.

lang
de
template
default.xhtml
editor
bxe
name
anfahrt1

Formular zum Anlegen einer neuen Resource

## Liste aller Optionen und ihre Funktion

lang

Sprache, für welche die neue Resource angelegt werden soll. Es können mehrere Ressourcen mit demselben Namen in unterschiedlichen Sprachen gleichzeitig existieren.

## template

Die Vorlage, welche benutzt wird, um die Resource anzulegen. In den meisten Fällen *"default.xhtml"* für XHTML-Ressourcen.

## editor

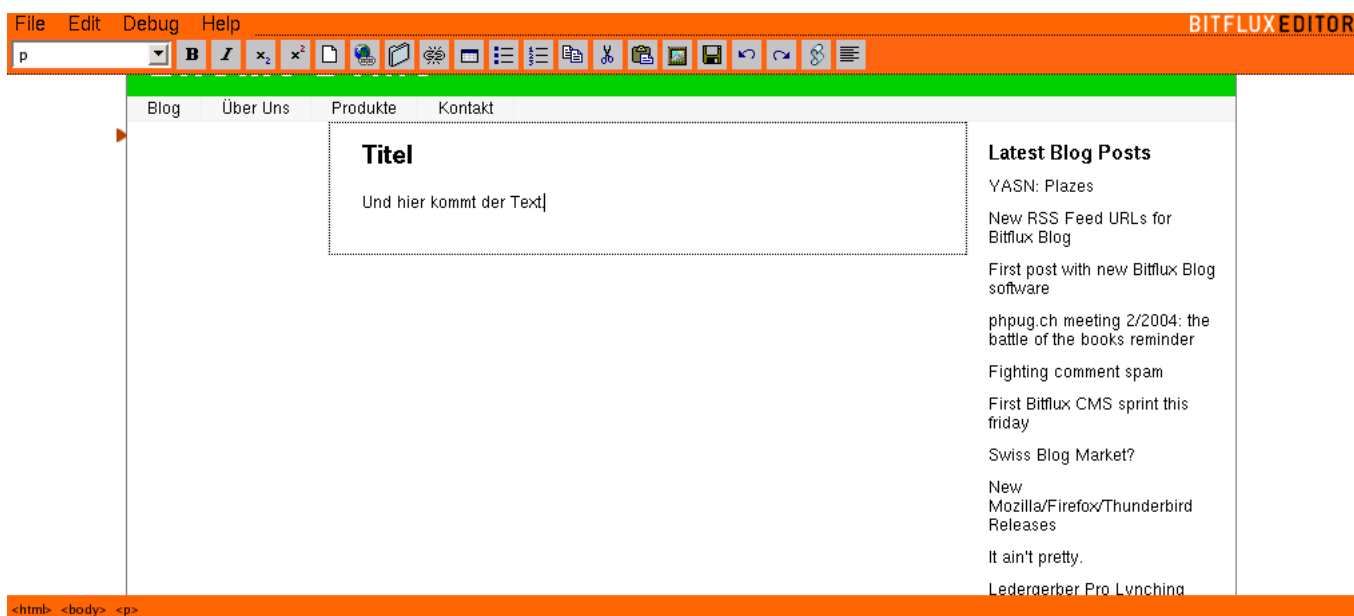
Editor, in welchem sie die neue Resource editieren wollen.

## name

Name der Resource, welcher auch als URL verwendet wird. Es muss keine Endung angegeben werden.

## Resource editieren

Nach einem Klick auf *"send"* wird der ausgewählte Editor gestartet, in welchem sie die neue Resource editieren können.



*Editieren der neuen XHTML-Resource im Bitflux Editor*

## Properties anpassen

Nach dem Editieren der Resource können sie ihre Properties bearbeiten. Öffnen sie dazu das Popup-Menü der neuen Resource und wählen sie den Punkt *"Edit in Properties"*.

Edit Properties for /contact/anfahrt1.de.xhtml

general	system
bx::display-name	<input type="text" value="anfahrt1"/>
bx::display-order	<input type="text" value="99"/>

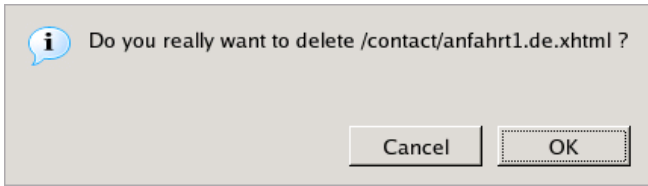
*Neu angelegte Resource im Property-Editor*

Die Funktion der Resource-Properties ist analog der Resource-Properties, welche auf der Seite [Properties](#) detailliert beschrieben

## Löschen einer Resource

Um eine Resource zu löschen, öffnen sie das entsprechende Popup-Menü und wählen den Punkt *"Delete"*.

Bestätigen sie die Rückfrage mit *"OK"*, und die Resource wird gelöscht.



---

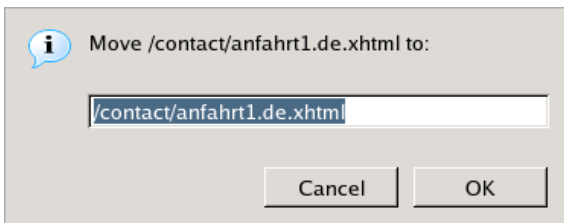
*Löschen einer Resource*

## Verschieben und Umbenennen

---

Um eine Resource zu verschieben oder umzubenennen, öffnen sie das entsprechende Popup-Menü und wählen den Punkt *"Move"*.

Im folgenden Dialog geben sie die neue URL der Resource ein und schliessen den Vorgang mit einem Klick auf *"OK"* ab. Eine korrekte URL setzt sich zusammen aus der Collection, dem Namen der Resource, der Sprache und der Endung. Bsp.: *"/contact/anfahrt1.de.xhtml"*



---

*Verschieben bzw. Umbenennen einer Resource*

# Bitflux Editor

Bitflux Editor ist ein so genannter WYSIWYG XML Editor, mit welchem sie XML und XHTML-Resources bearbeiten können. Kupu wird über den Punkt "Edit in BXE" im Popup-Menü einer XHTML-Resource gestartet.

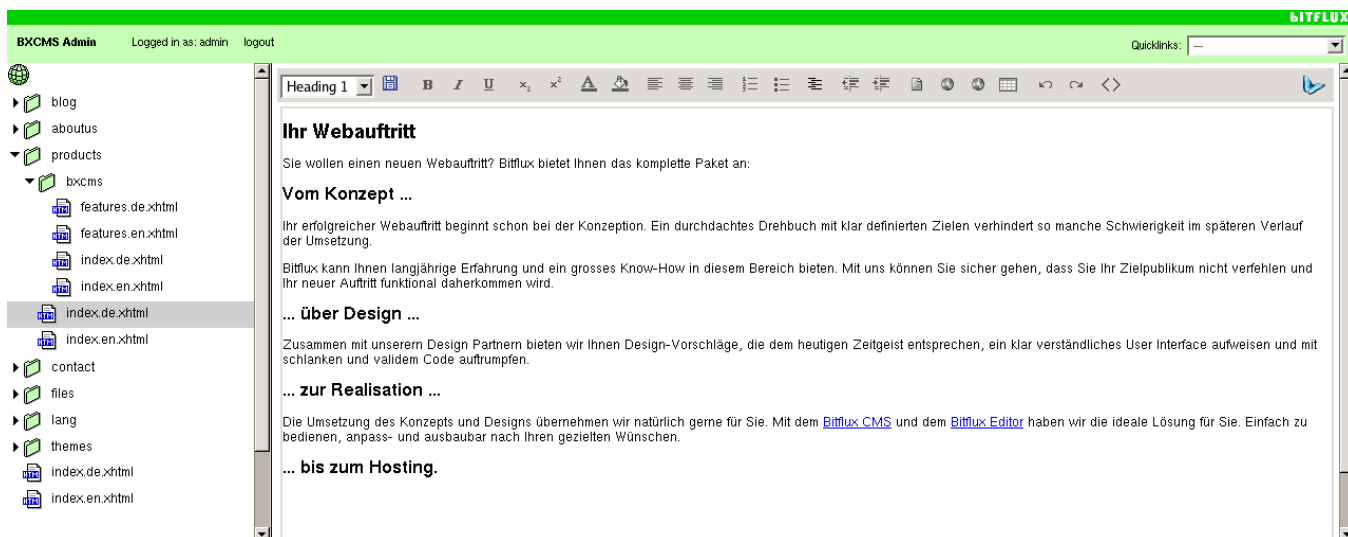


Editieren einer XHTML-Resource in BXE

Bitflux Editor ist grundsätzlich wie ein Textverarbeitungsprogramm zu bedienen. Eine etwas ausführlichere (nicht von uns geschriebene) Dokumentation ist momentan unter <http://docs.bitflux.org/files/bxe-manual.pdf> erhältlich.

# Kupu

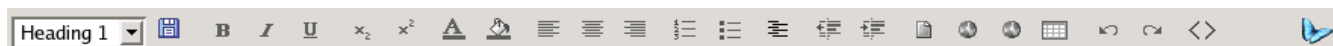
Kupu ist ein einfacher, intuitiv bedienbarer Editor, mit welchem sie XHTML-Resources bearbeiten können. Kupu wird über den Punkt "Edit in Kupu" im Popup-Menü einer XHTML-Resource gestartet.



Editieren einer XHTML-Resource in Kupu

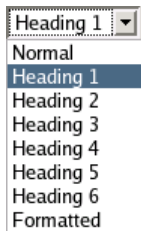
# Werkzeuggeste

Gesteuert wird Kupu über die Werkzeugleiste, die über alle Standard-Funktionen verfügt. So können sie einfach Listen, Aufzählungen, Ausrichtung, Schriftgewicht, Schriftgröße und weitere Funktionen kontrollieren. Tabellen können ebenfalls einfach erzeugt werden.



## Formatierung

Mit Hilfe des Formatierungs-Selektors in der Toolbar können sie in Kupu Text formatieren. Auf diese Weise zeichnen sie einen selektierten Abschnitt z.B. als normalen Paragraphen oder als Titel aus.

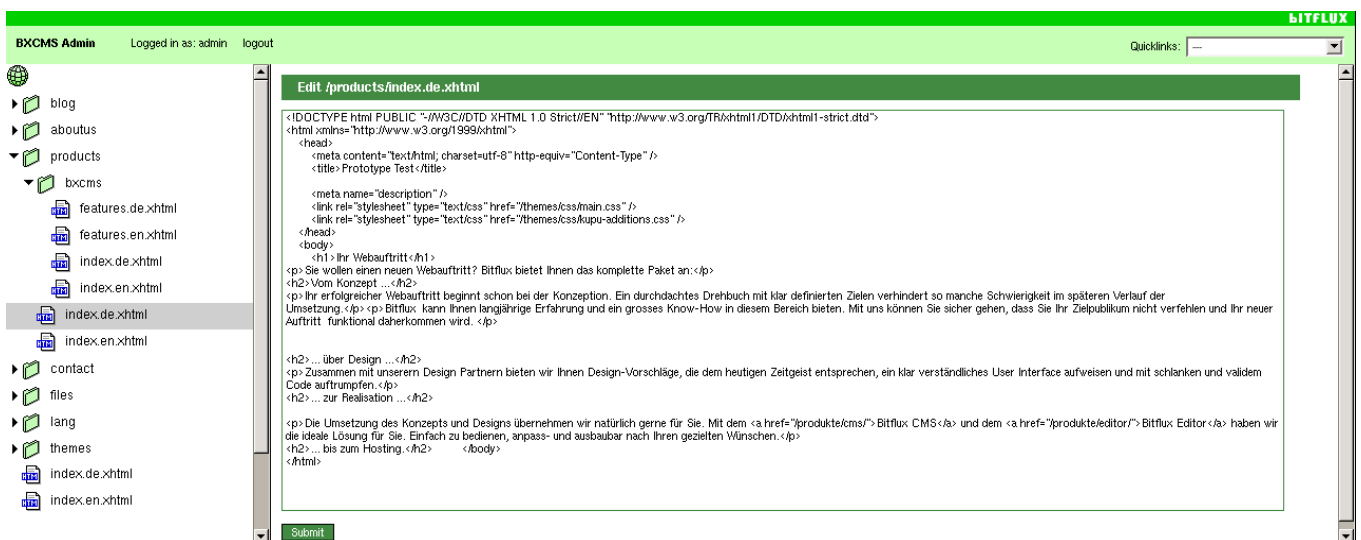


Textformatierung in Kupu

## Oneform

Der Oneform Editor ist nur Leuten empfohlen, welche sich mit XHTML sehr gut auskennen. Damit können Sie den Quellcode einer Resource unbeschränkt bearbeiten.

Achtung: Sie können damit auch Ihre Webseite verunstalten. Beim oneform Editor werden keine Überprüfungen gemacht, ob Ihre Eingaben Sinn machen. Benutzen Sie diesen also mit Vorsicht



Editieren einer XHTML-Resource im Oneform-Editor

## File Editor

Der File Editor hat vor allem den Zweck, neue Files upzuloaden, oder zu überschreiben. Wählen Sie im Collection Menu "Add file..." und anschliessend erscheint rechts im Editierfenster ein Upload-Formular. Dort können Sie eine Datei aus Ihrer Festplatte in das CMS uploaden.

Dateien können Sie nicht in jeder Collection uploaden, in Standardinstallation ist das nur in der "Files" Collection (und Subcollection) derer möglich.

Sie können mit dem File-Editor jedwelche Dateien uploaden, seien dies z.B. Bilder, PDFs, Word oder Excel Dateien.

# Formular-Editor

Mit dem Formular-Editor können sie Ressourcen bearbeiten, welche in einer Datenbank abgelegt sind. Die Datenbank ist dabei in mehrere Tabellen unterteilt, von welchen jede wiederum mehrere Einträge enthält.

Für jede Tabelle, in der sie Einträge verwalten können, existiert ein eigenes Formular.

The screenshot shows the Bitflux CMS Form Editor interface. At the top, there is a header bar with a logo and the text 'blogposts : YASN: Plazes'. Below this are four buttons: 'Save Entry', 'Reset', 'New Entry', and 'Delete Entry'. The main form area is light green and contains several input fields: 'User' (admin), 'title' (YASN: Plazes), 'uri' (yasn-plazes), 'date' (27.09.2004 23:09:18), and a 'text' area with a 'Wysiwyg' editor and a 'Source' button. The text area contains the following content: 'Via Gregor: Plazes is yet another social network (yasn), but this time, location based ;) Looks neat, even if the location detection launcher (or whatever it's called) didn't work with my 08/15 d-link wireless router. Therefore I'm currently "plazeless", will check again in the office tomorrow. Will see, if it's actually useful, or if it's just another hype (anyone remember orkut? ;) ) Update: It does work with Martin Pittenauers Native OS X Launcher. Thanks a lot ;) And here's my home "plaze"'. Below the text area are 'Categories' (Blogging Del: -- Choose to add --), 'post\_comment\_mode' (Allow comments for 1 month), and 'Changed' (27.09.2004 23:19:34). At the bottom, there are four buttons: 'Save Entry', 'Reset', 'New Entry', and 'Delete Entry'.

*Editieren eines Eintrages im Formular-Editor*

## Quick-Links

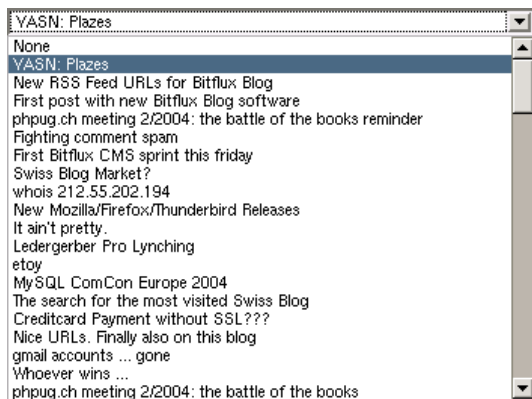
Um den Formular-Editor für eine Tabelle zu öffnen, wählen sie in der Quick-Links-Navigation die gewünschte Tabelle. Der Editor wird dann geöffnet und ein existierender Eintrag geladen.



*Editieren eines Eintrages im Formular-Editor*

## Chooser

Mit dem Chooser wählen sie den Eintrag, welchen sie im Formular bearbeiten möchten. Öffnen sie dazu das Drop-Down und selektieren sie den gewünschten Eintrag. Der Eintrag wird dann geladen. Beachten sie, dass vorher ev. nicht gespeicherte Änderungen am aktuellen Eintrag verloren gehen!



---

Auswählen eines Eintrages im Chooser

## Werkzeuggeste

Save Entry   Reset   New Entry   Delete Entry

---

Werkzeuggeste des Formular-Editors

Unterhalb des Choosers befinden sich vier Buttons zur Verwaltung der Einträge in der gewählten Tabelle. Sie erfüllen die folgenden Funktionen:

### "Save Entry"

Der aktuelle Eintrag wird gespeichert. Wurde der Eintrag vorher mit "New Entry" neu angelegt, wird ein neuer Eintrag in der Tabelle erzeugt.

### Reset

Der aktuelle Eintrag wird in den Grundzustand zurückgesetzt bzw. alle Eingaben gelöscht, wenn er vorher mit "New Entry" angelegt wurde.

### New Entry

Erzeugt einen neuen Eintrag, den sie nach Abschluss ihrer Eingaben mit "Save Entry" speichern müssen.

### Delete Entry

Löscht den aktuellen Eintrag aus der Tabelle.

## Eintrag editieren

Um einen Eintrag zu editieren, öffnen sie den Chooser und wählen den gewünschten Eintrag. Das Formular wird dann mit dem gewählten Eintrag neu geladen. Zum Speichern wählen sie "Save Entry" in der Werkzeuggeste.

---

Editieren eines Eintrages im Formular-Editor

## Neuen Eintrag erzeugen

Um einen neuen Eintrag zu erzeugen, wählen sie "New Entry" in der Werkzeuggeste. Das Formular wird neu geladen und ein neuer Eintrag angelegt, welchen sie anschliessend mit "Save Entry" speichern können.

The image shows a form editor interface with a light green background. On the left side, there are labels for the form fields: "User", "Email", "IP", "date", and "text". Each label is followed by a corresponding input field. The "date" field has a "select" button to its right. Below the "date" field, there is a "Wysiwyg" label and a "Source" button. The "text" label is positioned to the left of a large text area. At the bottom left of the form, there is a status message: "Changed sql.now()".

---

*Neu erzeugter Eintrag im Formular-Editor*

## Eintrag löschen

Um einen Eintrag zu löschen, wählen sie diesen im Chooser aus und klicken nachdem er geladen wurde auf "Delete Entry". Der Eintrag wird dann aus der Tabelle gelöscht.

# Title

---

Text

## Bilder in Text einfügen

---

Als erstes laden Sie ein Bild mit dem File Editor auf den Server. Dies ist in [beschrieben](#).

Anschliessend öffnen Sie den Bitflux Editor, setzen den Cursor an den Punkt, wo Sie das Bild möchten und klicken das "Insert Image" Icon oben.

Es erscheint ein so genannter "Drawer", eine Dialogbox, wo Sie das Bild auswählen und anschliessend einfügen können.

## Skalierung des Bilds

Um das Bild auf eine gewünschte Grösse zu bringen, klicken Sie auf das Bild mit der rechten Maustaste (sollte nicht das BXE Kontextmenu erscheinen, klicken Sie zuerst in den Text und dann aufs Bild). Dann wählen Sie "*Edit Attributes...*" und ändern das *href*. Um dynamische Bildgrössen zu erhalten, müssen Sie am Anfang */dynimages* hinzufügen und anschliessend die Grösse des Bildes, also z.B. */dynimages/160/files/example.png* gibt ein 160 px breites Bild.

Welche Grössen zugelassen sind, wird über die Konfiguration bestimmt

Je nach Installation, gibt es auch noch weitere Anweisungen hier. So wäre z.B. mit */dynimages/160,0,gray/files/example.png* das Bild auch 160px gross, aber zusätzlich wird es noch nach schwarz-weiss konvertiert.

# Blog

---

Noch nicht in Deutsch erhältlich. [Englische Version](#)

# Galleries

---

Nur [in Englisch](#) momentan verfügbar.