

Personalizzare un template

(versione 2.0 c)

Il modo più semplice per modificare un template è quello di personalizzarne l'aspetto aggiungendo o modificando immagini, colori, richiami a file esterni (come un filmato in tecnologia Flash), etc. Il software interpreterà (se necessario) e caricherà sul sito tutti i file presenti nella cartella del template (inclusi, ad esempio, eventuali filmati in Flash).

Con una discreta conoscenza di HTML è facile modificare in modo più approfondito un template (o addirittura crearlo da zero), seguendo le istruzioni riportate di seguito e basandosi sui template forniti col software.

Struttura dei template

Un template è composto da un minimo di 5 pagine:

- **index.htm** (la home page)
- **modello1.htm** (pagina modello che contiene il catalogo degli articoli)
- **cart.htm** (visualizza il carrello)
- **order.htm** (contiene carrello e modulo d'ordine)
- **thankyou.htm** (la pagina di risposta all'ordine)

Se il negozio include una funzione di ricerca, è necessaria anche la pagina:

- **results.htm** (visualizza il risultato della ricerca)

Se il negozio deve supportare un payment gateway (ad esempio per le transazioni con carta di credito), è necessaria anche la pagina:

- **paymsg.htm** (richiamata dal payment gateway: riporta il risultato della richiesta di pagamento)

E' possibile creare più pagine modello per il catalogo: l'utente può quindi scegliere quale attribuire ad ogni reparto. E' sufficiente creare ulteriori pagine chiamate **modello*n*.htm** (modello1.htm ... modello9.htm, oppure modelloa.htm ... modelloz.htm, dove *n* è quindi un qualsiasi carattere alfanumerico nell'intervallo 0-9 oppure a-z). I template distribuiti con il software contengono sempre le pagine modello1.htm e modello2.htm, pertanto è consigliato sviluppare i template includendo sempre almeno queste due varianti.

E' possibile inserire ulteriori pagine senza vincoli di nome (e di estensione: è per esempio perfettamente lecito includere pagine ASP nel template), linkate alle precedenti. Se queste pagine hanno estensione .htm, .html, .shtm oppure .shtml eDisplay cercherà comunque al loro interno eventuali tag per interpretarli. I template distribuiti con eDisplay contengono ad esempio una pagina **cond.htm** che riporta le condizioni di spedizione, l'informativa sul diritto di recesso, etc.

La struttura minima consigliata di un template ad uso generale è dunque composta di 9 pagine (index.htm, cond.htm, modello1.htm, modello2.htm, results.htm, cart.htm, order.htm, thankyou.htm, paymsg.htm).

Le pagine dei template sono normali pagine HTML, modificabili con qualsiasi editor (Dreamweaver, Frontpage, GoLive, etc), che contengono alcuni tag proprietari interpretati dal software, e in cui si fa riferimento ad alcuni javascript esterni.

Le pagine e le immagini del template devono essere contenute all'interno di un'unica cartella, il cui nome definisce il nome del template. Per installare un nuovo template è sufficiente copiare questa cartella all'interno della cartella "template", nel percorso di installazione del software.

All'interno della cartella saranno **obbligatoriamente** presenti i seguenti file aggiuntivi:

- edis_novita.gif (immagine che contraddistingue le novità)
- edis_offerta.gif (immagine che contraddistingue le offerte)

All'interno della cartella saranno **opzionalmente** presenti i seguenti file aggiuntivi, non direttamente collegati alle pagine:

- edis_preview.jpg (anteprima del template)
- edis_note.txt (descrizione del template)
- edis_col_0.gif (immagine, con colore uniforme, che rappresenta il colore del testo del carrello – tipicamente un'immagine di 2x2 pixel tutti dello stesso colore)
- edis_col_1.gif (colore di sfondo delle intestazioni del carrello)
- edis_col_2.gif (colore di sfondo delle righe dispari del carrello)
- edis_col_3.gif (colore di sfondo delle righe pari del carrello)
- edis_col_4.gif (colore del testo dell'elenco reparti)
- edis_menu.ini (vedi sezione "Personalizzare l'elenco reparti" nel seguito)

In mancanza dei file edis_preview.jpg e edis_note.txt, il template non avrà anteprima o descrizione.

In mancanza di edis_col_x.gif il carrello sarà disegnato in varie tonalità di grigio, e i testi saranno di colore nero.

La cartella del template può contenere anche altri file (ad esempio filmati Flash, Quicktime, etc) che saranno correttamente copiati sul server al momento di aggiornare il sito.

Riferimenti Javascript obbligatori

I riferimenti ai Javascript esterni sono obbligatori (pena il non funzionamento del negozio), e sono diversi per le differenti pagine.

1) La sezione <HEAD> </HEAD> delle pagine deve essere così composta (le istruzioni obbligatorie sono evidenziate in rosso; riportiamo a titolo di esempio tutta la sezione HEAD per facilitarne il copia/incolla):

- **index.htm**, **cond.htm**, **results.htm**, **paymsg.htm** (e tutte le eventuali pagine aggiuntive, variamente chiamate, create dallo sviluppatore):

```
<HEAD>
<META NAME="keywords" CONTENT="<<1-meta_keywords>>">
<META NAME="description" CONTENT="<<1-meta_description>>">
<title><<1-negozio>></title>
<script language="JavaScript" src="js3.js"></script>
</HEAD>
```

- **modellon.htm**

```
<HEAD>
<META NAME="keywords" CONTENT="<<1-meta_keywords>>">
<META NAME="description" CONTENT="<<1-meta_description>>">
<title><<1-negozio>></title>
<script language="JavaScript" src="js3.js"></script>
<script language="JavaScript" src="js5.js"></script>
</HEAD>
```

- **cart.htm**

```
<HEAD>
<META NAME="keywords" CONTENT="<<1-meta_keywords>>">
<META NAME="description" CONTENT="<<1-meta_description>>">
<title><<1-negozio>></title>
<script language="JavaScript" src="js3.js"></script>
<script language="JavaScript" src="js1.js"></script>
</HEAD>
```

- **order.htm**

```
<HEAD>
<META NAME="keywords" CONTENT="<<1-meta_keywords>>">
<META NAME="description" CONTENT="<<1-meta_description>>">
<title><<1-negozio>></title>
<script language="JavaScript" src="js3.js"></script>
<script language="JavaScript" src="js2.js"></script>
</HEAD>
```

- **thankyou.htm**

```
<HEAD>
<META NAME="keywords" CONTENT="<<1-meta_keywords>>">
<META NAME="description" CONTENT="<<1-meta_description>>">
<title><<1-negozio>></title>
<script language="JavaScript" src="js3.js"></script>
<script language="JavaScript" src="js4.js"></script>
</HEAD>
```

- 2) **Tutte le pagine** devono inoltre terminare con il seguente codice (in rosso, da inserire prima del tag di chiusura </BODY>, comunque riportato per chiarezza):

```
<script language="JavaScript" src="js6.js"></script>
</BODY>
```

(Si tratta di uno script che crea un modulo utilizzato per parcheggiare alcuni valori necessari per la funzione di ricerca; viene inserito al termine della pagina per non alterarne la formattazione)

I Tag

I tag di eDisplay hanno la forma “<<n-nometag>>”.

Dato che i programmi di Web Editing, in modalità anteprima (chiamata “HTML” in Microsoft FrontPage e “Struttura” in Macromedia Dreamweaver), se non diversamente configurati, sostituiscono i caratteri “<” e “>” con i relativi codici HTML, è preferibile inserire i tag direttamente nel codice (così come si fa normalmente, ad esempio, nel realizzare le pagine ASP).

I tag non riconosciuti dal programma (ad esempio a causa di un errore di battitura) non vengono alterati: semplicemente non vengono interpretati. In questo modo è possibile includere nel template pagine che contengano tag proprietari di altri applicativi (ad esempio pagine SSI con estensione .shtm, oppure pagine ASP).

I tag di eDisplay si dividono in cinque categorie principali:

- 1) Tag di uso generale (hanno la forma “<<1-nometag>>”), riferiti all'intero negozio, ai reparti, o a funzioni specifiche (ad esempio il modulo d'ordine), che possono essere inseriti in qualsiasi posizione all'interno della pagina
- 2) Tag relativi agli articoli (“<<2-nometag>>”), il cui uso è consentito solo all'interno delle pagine **modellon.htm**, e che devono essere inseriti all'interno di una struttura delimitata dai tag <ED_START> e <ED_END>: il codice contenuto fra questi delimitatori sarà ripetuto per ogni articolo della pagina.

<ED_START> e <ED_END>, a loro volta, devono essere inseriti all'interno di un modulo chiamato obbligatoriamente “itemsform”.

Sempre all'interno di <ED_START> ... <ED_END> si inseriranno:

- il pulsante di acquisto (un'immagine a cui si attribuisce come link “<<2-java_acquista>>” oppure un pulsante chiamato “buy<<2-/COUNTER/>>” il cui evento OnClick punti a “<<2-java_acquista>>”)

- il campo “quantità” (una casella di testo, una lista a discesa, oppure un campo nascosto – se non si desidera che il cliente possa scegliere la quantità da acquistare – che abbia come nome “qt<<2-/COUNTER/>>”)

Se questi concetti non fossero chiari, può essere utile aprire la pagina modello1.htm di un template esistente e guardarne il codice.

Riepilogando, all’interno delle pagine modellon.htm la struttura contenente gli articoli deve presentare un codice del tipo:

```
<FORM NAME="itemsform">
...
<ED_START>
...
<<2-nometag>>
...
<INPUT TYPE="text" NAME="qt<<2-/COUNTER/>>" VALUE="1">
...
<INPUT TYPE="button" VALUE="Acquista" NAME="buy<<2-/COUNTER/>>" onClick="<<2-
java_acquista>>">
...
<ED_END>
...
</FORM>
```

- 3) Tag relativi ai risultati della ricerca (“<<3-nometag>>”), il cui uso è consentito solo all’interno della pagina **results.htm**, e che, al pari dei precedenti, devono essere inseriti all’interno di una struttura delimitata dai tag <ED_START> e <ED_END>: il codice HTML compreso fra i delimitatori sarà ripetuto per ogni risultato della ricerca (non è necessario inserire i delimitatori all’interno di un modulo)
- 4) Tag relativi ai moduli linguistici (“<<4-nometag>>”) (vedi sezione “Negozzi multilingua”)
- 5) Tag personalizzati (“<<5-nometag>>”) (vedi sezione “Tag personalizzati”)

Di seguito elenchiamo i tag delle prime 3 famiglie riconosciuti dal programma, accompagnati, dove necessario, da una breve descrizione. Per i tag di tipo 4 e 5 fare riferimento alle sezioni “Negozzi multilingua” e “Tag personalizzati” di questo documento.

1) Tag di uso generale

Relativi a tutto il negozio (inseribili in tutte le pagine):

<<1-negozio>>	(nome del negozio)
<<1-email>>	(e-mail principale)
<<1-email_ordini>>	(e-mail a cui sono inviati gli ordini)
<<1-logo1>>	(logo del negozio)
<<1-logo2>>	(logo piccolo)
<<1-home1>>	(testo)
<<1-home2>>	(testo)
<<1-condizioni>>	(testo)
<<1-datipers>>	(testo)
<<1-recesso>>	(testo)
<<1-testo1>>	(testo)
<<1-testo2>>	(testo)
<<1-reparti>>	(elenco dei reparti – ad albero)
<<1-repartimenu>>	(elenco dei reparti – lista a discesa)
<<1-valuta>>	(abbreviazione della valuta principale)

<<1-meta_keywords>>	(contenuto meta tag)
<<1-meta_description>>	(contenuto meta tag)
<<1-java_search>>	(chiamata al Javascript che invoca lo script di ricerca)
<<1-CGIsearch>>	(URL dello script di ricerca)

Relativi alla home page (da inserire in **index.htm**):

<<1- vetrina>>	(contenuto della vetrina)
----------------	---------------------------

Relativi al singolo reparto (da inserire in **modellon.htm**):

<<1-titolo>>	(titolo del reparto)
<<1-descrizione>>	(descrizione del reparto)
<<1-note>>	(note relative al reparto)
<<1-immagine>>	(immagine associata al reparto)
<<1-sottopagine>>	(sottopagine del reparto)
<<1-elenco>>	(elenco degli articoli del reparto)

Carrello (in **cart.htm** e **order.htm**):

<<1-java_carrello>>	(visualizza il carrello)
---------------------	--------------------------

Modulo d'ordine (nella pagina **order.htm**):

<<1-paesi>>	(elenco paesi)
<<1-pagamento>>	(elenco metodi pagamento e spedizione)
<<1-CGIordine>>	(URL dello script che riceve gli ordini)
<<1-java_daticliente>>	(chiamata al Javascript che ricarica i dati del cliente)

Conferma e completamento dell'ordine (in **thankyou.htm**):

<<1-thankyou>>	(codice che restituisce la risposta appropriata in base al metodo di pagamento)
----------------	---

Conferma del pagamento (in **paymsg.htm**):

<<1-paymsg>>	(testo che informa se il pagamento è stato accettato)
--------------	---

2) Tag relativi agli articoli

All'interno di <FORM NAME="itemsform"> ... <ED_START> ... <ED_END> ... </FORM> in **modellon.htm**

<<2-contatore>>	(numero dell'articolo all'interno della pagina)
<<2-codice>>	
<<2-titolo>>	
<<2-sottotitolo>>	
<<2-descrizione>>	
<<2-note>>	
<<2-giacenza>>	
<<2-immagine1>>	
<<2-immagine2>>	
<<2-immagine3>>	
<<2-novita>>	
<<2-listino>>	

<<2-prezzo>>
 <<2-offerta>>
 <<2-cambio>>
 <<2-iva>> (visualizza "+ iva xx%" se necessario)
 <<2-nomeopzione1>>
 <<2-nomeopzione2>>
 <<2-nomeopzione3>>
 <<2-opzione1>> (codice HTML che genera una lista a discesa per l'opzione 1)
 <<2-opzione2>> (codice HTML che genera una lista a discesa per l'opzione 2)
 <<2-opzione3>> (codice HTML che genera una lista a discesa per l'opzione 3)
 <<2-java_acquista>> (inserisce l'articolo nel carrello)

3) Tag relativi ai risultati della ricerca

All'interno di <ED_START> ... <ED_END> in **results.htm**

<<3-ric_codice>>
 <<3-ric_titolo>>
 <<3-ric_sottotitolo>>
 <<3-ric_foto>>
 <<3-ric_pagina>> (URL dell'articolo)

Il modulo di ricerca

Per inserire all'interno delle pagine un modulo di ricerca, è sufficiente includere il seguente codice HTML (non ci sono vincoli di posizione):

```

<FORM NAME="edRicerca1" onSubmit="<<1-java_search>>">
<INPUT TYPE="text" NAME="searchtext">
<INPUT TYPE="submit" VALUE="Invia" NAME="Submit">
</FORM>
  
```

Si è preferito non incorporare questo codice all'interno di un tag per permettere agli sviluppatori di modificare agevolmente la formattazione del form di ricerca (ad esempio il pulsante standard potrebbe essere sostituito da un'immagine che generi l'evento Submit, come nei template "portale1" e "portale2").

Il modulo d'ordine (*order.htm*)

Il file order.htm presenta alcune particolarità rispetto alle altre pagine del template:

1. Il tag <BODY> deve essere così composto:

```
<BODY onLoad="<<1-java_datcliente>>">
```

(I dati del cliente memorizzati dopo il primo ordine, se questi lo desidera, vengono ricaricati nel modulo al termine della visualizzazione della pagina)

2. Deve essere inserito un modulo, obbligatoriamente chiamato "Ordine", la cui struttura minima è la seguente:

```

<FORM NAME="Ordine" METHOD="POST" ACTION="<<1-CGIordine>>" onSubmit="return
checkForm()">
  
```

```

<INPUT TYPE="hidden" name="Codice_Ordine" VALUE="0">
  
```

```
<INPUT TYPE="hidden" name="Dettaglio" VALUE="nessun articolo">
<INPUT TYPE="hidden" NAME="Totale_No_Spedizione" VALUE="0">
<INPUT TYPE="hidden" NAME="Totale_Iva" VALUE="0">
<INPUT TYPE="hidden" NAME="Totale_Ordine" VALUE="0">
<INPUT TYPE="hidden" NAME="Stato" VALUE="0">
```

```
<<1-java_carrello>>
```

```
<INPUT TYPE="text" NAME="Nome">
<INPUT TYPE="text" NAME="Ragione_Sociale">
<INPUT TYPE="text" NAME="IVA_CF">
<INPUT TYPE="text" NAME="Indirizzo">
<INPUT TYPE="text" NAME="Cap">
<INPUT TYPE="text" NAME="Localita">
<INPUT TYPE="text" NAME="Denominazione_spedizione">
<INPUT TYPE="text" NAME="Indirizzo_spedizione">
<INPUT TYPE="text" NAME="Cap_spedizione">
<INPUT TYPE="text" NAME="Localita_spedizione">
```

```
<<1-paesi>>
```

```
<INPUT TYPE="text" NAME="Email">
<INPUT TYPE="text" NAME="Telefono">
<INPUT TYPE="checkbox" NAME="Memo" VALUE="ON">
```

```
<a href="javascript:SvuotaDati();">Cancella i dati dalla memoria</a>
```

```
<<1-pagamento>>
```

```
<TEXTAREA NAME="Note" ROWS="6" COLS="40"></TEXTAREA>
<INPUT TYPE="checkbox" NAME="Maggiorenne" VALUE="Si">
<INPUT TYPE="submit" VALUE="Invia">
```

```
</form>
```

I campi presenti nel modulo vengono automaticamente trasmessi e validati; se non tutti i campi sono necessari, è possibile impostare quelli superflui come TYPE="hidden"; non è consentito invece cancellarli del tutto. Ad esempio, se si ritiene non necessario il campo "Ragione_Sociale", non lo si cancellerà lo si imposterà invece come di seguito:

```
<INPUT TYPE="hidden" NAME="Ragione_Sociale">
```

E' possibile inoltre inserire campi aggiuntivi all'interno del modulo; affinché vengano trasmessi nell'ordine è necessario che abbiano il prefisso "display_". Ad esempio, se si vuole raccogliere il numero di fax del cliente sarà possibile inserire nel form il seguente campo:

```
<INPUT TYPE="text" NAME="display_Fax">
```

La scelta di rendere necessario il prefisso "display_" consente allo sviluppatore l'inserimento nel modulo di campi utilizzati per parcheggiare/calcolare dati, il cui contenuto non debba quindi essere trasmesso.

Gli script

Gli script (Javascript, Perl, Asp), così come le interfacce per i payment gateway (file .epg), non fanno parte dei template: si trovano nella cartella "Code", e anch'essi contengono alcuni tag (nella forma "<<1-nometag>>") che vengono interpretati dal programma. E' possibile modificarli, tenendo presente tuttavia che le relative modifiche influiranno su tutti i template.

Questa scelta consente di aggiornare gli script indipendentemente dai template: eventuali ottimizzazioni o nuove funzionalità saranno quindi sfruttate anche da template rilasciati prima dell'aggiornamento. In questo modo si intende "proteggere" gli investimenti degli sviluppatori nella realizzazione dei template (che non dovranno necessariamente essere aggiornati per usufruire delle migliorie apportate agli script), e facilitare lo scambio di template fra gli utenti del software.

Qualora fosse indispensabile personalizzare uno script per un template specifico (che si discosti dal funzionamento standard descritto in questo documento), sarà sufficiente installare il programma (o copiarne l'installazione) in una nuova cartella.

Di seguito sono elencati i tag utilizzati all'interno degli script (la descrizione del significato di questi tag esula dagli scopi del presente documento e può in ogni caso essere desunta dal codice degli script):

```
<<1-colore0>>  
<<1-colore1>>  
<<1-colore2>>  
<<1-colore3>>  
<<1-colore4>>  
<<1-email_ordini>>  
<<1-firma>>  
<<1-foldercgi>>  
<<1-IDnegozio>>  
<<1-merchantid>>  
<<1-username>>  
<<1-password>>  
<<1-urlback>>  
<<1-urldone>>  
<<1-perl_email>>  
<<1-java_ANDORsearch>>  
<<1-java_importi_peso>>  
<<1-java_importi>>  
<<1-java_iva>>  
<<1-java_ivacompresa>>  
<<1-java_minimo>>  
<<1-java_permessi>>  
<<1-java_sepsearch>>  
<<1-java_tipopeso>>  
<<1-java_valuta>>  
<<1-java_zona>>  
<<1-perl_folderpath>>  
<<1-perl_mailend>>  
<<1-perl_path>>  
<<1-perl_sendmail>>  
<<1-perl_shopname>>  
<<1-perl_shopURL>>
```

Negozi multilingua

La struttura di un negozio multilingua si discosta poco da quanto già visto finora. La differenza principale è che i testi presenti nel template devono essere sostituiti dai tag <<4-xxx>>, il cui contenuto, dopo la costruzione del negozio, varierà a seconda della lingua utilizzata. Ad esempio, il tag <<4-avanti>> sarà sostituito dalla dicitura "Avanti" oppure "Next" (rispettivamente nei negozi in italiano ed in inglese).

L'elenco dei tag relativi alla lingua può essere facilmente ricavato aprendo con il Blocco Note di Windows un modulo linguistico, cioè un file con estensione *.lng* presente nella sottocartella *languages*. Ogni modulo linguistico è composto da due file con stesso nome e diversa estensione: *modulo.lng* (contenente i testi) e *modulo.gif* (contenente la "bandierina" di selezione della lingua, che sarà visualizzata nel negozio).

Un significato particolare è attribuito ai tag <<1-lingua1>>, <<1-lingua2>>, <<1-lingua3>> e <<1-lingua4>>. Questi tag, quando si costruirà il negozio, saranno sostituiti dalla bandierina della lingua (linkata alla corrispondente sezione del negozio). Questi tag possono (e dovrebbero) essere inseriti in ogni pagina del negozio ad eccezione di results.htm (il cui contenuto è generato dinamicamente).

Alcuni testi dei template possono però essere inseriti dentro un'immagine, e quindi non essere direttamente sostituibili da un tag di lingua. Il meccanismo per localizzare anche le immagini è semplice: per ogni lingua è necessario creare, all'interno del template, una sottocartella con lo stesso nome del modulo linguistico (ovviamente senza l'estensione .lng); al suo interno verranno inseriti tutti i file (immagini, ma anche pagine html), specifici per la lingua interessata, che eDisplay utilizzerà al posto dei file aventi lo stesso nome, ma collocati nella cartella principale del template. In altre parole, eDisplay costruirà il negozio utilizzando per tutte le lingue i file presenti nella cartella principale del template, a meno che le sottocartelle dei modelli specifici per ciascuna lingua non contengano gli stessi file, opportunamente tradotti e adattati, che nel caso avranno la precedenza.

Un esempio: il template "Classico blu v2" contiene un'immagine, "edis_offerta.gif", che riporta la scritta "offerta". La stessa immagine, ma con la dicitura "offer" e "offre", è stata inserita nelle sottocartelle "Inglese" e "Francese", corrispondenti ai moduli linguistici "Inglese.lng" e "Francese.lng".

Questo meccanismo può essere sfruttato anche per creare template differenti per le diverse lingue del negozio; oppure può addirittura essere utilizzato in sostituzione dei tag <<4-xxxx>> (ad esempio per realizzare velocemente adattamenti multilingua di negozi sviluppati con la versione 1 di eDisplay).

Tag personalizzati

eDisplay 2 permette di inserire nei template o negli script un particolare tipo di tag, caratterizzati dal formato "<<5-xxx>>", il cui contenuto è definito dall'utente. La scheda di configurazione dei tag personalizzati può essere richiamata con l'apposito comando del menu "File".

I tag personalizzati vengono interpretati come un qualsiasi altro tag di eDisplay. La loro utilità appare evidente soprattutto quando si realizzano più negozi: dato che i tag personalizzati sono condivisi da tutti i negozi realizzati con la stessa installazione del software, infatti, è possibile utilizzarli per inserire testi ricorrenti, o frammenti di codice (ad esempio html o funzioni Javascript). Oppure, ancora, cambiando il contenuto di un tag personalizzato contenente codice HTML e inserito in tutte le pagine di un template è possibile cambiare velocemente l'aspetto del template.

La definizione dei tag personalizzati è contenuta nel file *personal.tag*. Per ridistribuire i propri tag personalizzati, quindi, è sufficiente ridistribuire questo file. Il file non è presente subito dopo l'installazione: viene infatti generato in seguito all'inserimento di nuovi tag.

Personalizzare l'elenco reparti (tag <<1-reparti>>)

E' possibile personalizzare l'aspetto dell'elenco dei reparti (il contenuto del tag <<1-reparti>>) modificando il codice HTML da esso generato (NB: non vi è invece alcun effetto sul tag <<1-repartimenu>>).

Per farlo è necessario inserire un file chiamato *edis_menu.ini* all'interno del template; si tratta di un file di testo, da editare con il Blocco Note di Windows, con la seguente struttura:

```
[parametro]
codice HTML
[parametro]
codice HTML
etc.
```

Il file contiene dunque una serie di parametri; ad ogni parametro è associato un frammento di codice HTML; quest'ultimo conterrà alcune variabili nella forma *%variabile* che, in fase di generazione del negozio, saranno

sostituite dai corrispondenti valori. Le variabili non possono essere inserite in tutti i parametri: ogni parametro supporta cioè solo alcune variabili.

Suggerimento: all'interno del codice HTML è possibile inserire il richiamo a CSS, filmati Flash parametrizzati, etc.

L'elenco dei **parametri** è il seguente:

Parametro	Significato	Variabili supportate
[titles]	Codice HTML generato quando il reparto non ha un'immagine pulsante associata e non è selezionato	%link %title
[titles selected]	Codice HTML generato quando il reparto non ha un'immagine pulsante associata ed è selezionato	%link %title
[images]	Codice HTML generato quando il reparto ha un'immagine pulsante associata e non è selezionato	%link %title %image %x %y
[images selected]	Codice HTML generato quando il reparto ha un'immagine pulsante associata ed è selezionato	%link %title %image %x %y
[top titles]	Come [titles] ma solo per i reparti di livello 1 (i reparti principali che si trovano immediatamente al di sotto di "Negozio" nell'abero della scheda "Reparti" di eDisplay)	%link %title
[top titles selected]	Come [titles selected] ma solo per i reparti di livello 1	%link %title
[top images]	Come [images] ma solo per i reparti di livello 1	%link %title %image %x %y
[top images selected]	Come [images selected] ma solo per i reparti di livello 1	%link %title %image %x %y
[tab]	Codice di tabulazione (utilizzato solo per i sottoreparti; ad esempio per i sottoreparti di livello 2 viene ripetuto una volta, per quelli di livello 3 – sottoreparti di sottoreparti - due volte, e così via)	
[children]	Struttura dei reparti che contengono sottoreparti (<i>parametro opzionale; se è definito si deve definire anche [nochildren]; in mancanza reparti e sottoreparti vengono semplicemente accodati l'uno dopo l'altro</i>)	%rep %subrep
[nochildren]	Struttura dei reparti che non contengono sottoreparti (<i>parametro opzionale; se è definito si deve definire anche [children]</i>)	%rep

L'elenco delle **variabili** è il seguente:

Variabile	Significato	Parametri che supportano la variabile
%link	Link del reparto	[titles] [titles selected] [top titles] [top titles selected] [images] [images selected] [top images] [top images selected]
%title	Titolo del reparto	[titles] [titles selected] [top titles] [top titles selected] [images] [images selected] [top images] [top images selected]
%image	Nome dell'immagine del pulsante	[images] [images selected] [top images] [top images selected]

%x	Larghezza dell'immagine	[images] [images selected] [top images] [top images selected]
%y	Altezza dell'immagine	[images] [images selected] [top images] [top images selected]
%rep	Reparto	[children] [nochildren]
%subrep	Sottoreparti	[children]

Nel seguito forniamo due esempi di come si può configurare il file *edis_menu.ini* e dei risultati.

Caso 1

Contenuto di <i>edis_menu.ini</i> :	
[titles]	 %title
[titles selected]	 %title
[images]	
[images selected]	
[top titles]	%title
[top titles selected]	%title
[top images]	
[top images selected]	
[tab]	::

Il risultato sarà una struttura molto semplice del tipo

Reparto

:: Sottoreparto 1

:: Sottoreparto 2

::: Sottoreparto di terzo livello

:: Sottoreparto 3

Reparto selezionato

:: Sottoreparto 4

Notare che i parametri [children] e [nochildren] non sono stati definiti, quindi il codice HTML di reparti e sottoreparti è stato semplicemente accodato. Questo equivale a definire i parametri [children] e [nochildren] come segue:

[children]

%rep%subrep
[nochildren]
%rep

Caso 2

Contenuto di *edis_menu.ini*:

```
[titles]
<a href="%link">%title</a><br>

[titles selected]
<a href="%link"><b>%title</b></a><br>

[images]
<a href="%link"></a><br>

[images selected]
<a href="%link"></a><br>

[top titles]
<a href="%link">%title</a><br>

[top titles selected]
<a href="%link"><b>%title</b></a><br>

[top images]
<a href="%link"></a><br>

[top images selected]
<a href="%link"></a><br>

[tab]

[children]
<div align="left">
  <table border="0" cellpadding="0" cellspacing="0">
    <tr>
      <td valign="top" colspan="2" align="left">%rep</td>
    </tr>
    <tr>
      <td valign="top" align="left">&gt;&gt;</td>
      <td valign="top" align="left">%subrep</td>
    </tr>
  </table>
</div>

[nochildren]
<div align="left">
  <table border="0" cellpadding="0" cellspacing="0">
    <tr>
      <td valign="top" align="left">%rep</td>
    </tr>
  </table>
</div>
```

Il risultato sarà una struttura tabellare del tipo

<u>Reparto</u>	
>>	<u>Sottoreparto 1</u>

Sottoreparto 2	
>>	Sottoreparto di terzo livello
Sottoreparto 3	

Reparto selezionato	
>>	Sottoreparto 4

Personalizzare la vetrina (tag <<1-vetrina>>)

E' possibile personalizzare l'aspetto della vetrina (il contenuto del tag <<1-vetrina>>) modificando il codice HTML generato.

Per farlo è necessario inserire un file chiamato *edis_vet.ini* all'interno del template; si tratta di un file di testo, da editare con il Blocco Note di Windows, contenente il codice HTML generato per ogni articolo in vetrina (e ripetuto quindi *n* volte per *n* articoli).

Il file conterrà alcune variabili nella forma *%variabile* che, in fase di generazione del negozio, saranno sostituite dai corrispondenti valori.

L'elenco delle **variabili** è il seguente:

Variabile	Significato
%code	Codice articolo
%code_html	Codice articolo con codifica HTML (es. il carattere "ä" è codificato in "à")
%title	Titolo articolo
%title_html	Titolo articolo con codifica HTML
%subtitle	Sottotitolo articolo
%subtitle_html	Sottotitolo articolo con codifica HTML
%description	Descrizione articolo
%description_html	Descrizione articolo con codifica HTML
%price	Prezzo finale articolo
%change	Cambio nella seconda valuta
%offer	Segnalazione offerta
%link	Link all'articolo
%image1	Nome del file associato al campo "Immagine 1"
%x1	Larghezza dell'immagine 1
%y1	Altezza dell'immagine 1
%image2	Nome del file associato al campo "Immagine 2"
%x2	Larghezza dell'immagine 2

%y2	Altezza dell'immagine 2
%image3	Nome del file associato al campo "Immagine piccola"
%x3	Larghezza dell'immagine piccola
%y3	Altezza dell'immagine piccola

Nel seguito forniamo un esempio di come si può configurare il file *edis_vet.ini*:

Contenuto di <i>edis_vet.ini</i> :
<pre> <table border="0"> <tr> <td align="left"> %code %title %subtitle %description %price %change </td> </tr> </table> </pre>

Il risultato sarà una vetrina in cui, per ogni articolo, sarà generata una tabella con un elenco del tipo:

- (Miniatura con link)
- Codice
- **Titolo**
- Sottotitolo
- Descrizione
- **Prezzo**
- Cambio

Il contenuto del file *edis_vet.ini* stabilisce quali campi saranno visualizzati e come; per quanto riguarda il numero di articoli affiancati e il tipo di link valgono le impostazioni del software.

Suggerimento: all'interno del codice HTML è possibile inserire il richiamo a CSS, filmati Flash parametrizzati, etc.

Ridistribuire un negozio

Gli utenti di eDisplay Pro possono realizzare negozi che saranno rivenduti ai propri clienti, i quali potranno aggiornarli utilizzando la versione Client.

La versione Client, appena installata, non è immediatamente utilizzabile, in quanto priva di template.

Per ridistribuire un negozio è necessario innanzitutto creare una cartella vuota; quindi, in eDisplay Pro, si utilizzerà il comando "Esporta negozio per eDisplay Client" dal menu "File", indicando come destinazione la directory appena creata.

NB: All'interno della cartella saranno copiati il negozio, ed opzionalmente il template, i moduli linguistici, eventuali script modificati dallo sviluppatore, i tag personalizzati. Script e moduli linguistici devono essere esportati solo se sono stati personalizzati: se il negozio utilizza quelli di default questa operazione deve essere evitata (successivamente all'esportazione è comunque possibile ridistribuire uno script personalizzato inserendolo nella sottocartella "code" del negozio).

La cartella potrà quindi essere compressa e fornita all'utilizzatore della versione Client. Nel trasportare i file da un computer all'altro, è necessario evitare di copiarli così come sono su un CD-R, poiché in questo caso diverrebbero di sola lettura. Sarà invece necessario creare un archivio compresso da estrarre sul PC di destinazione. Se invece si utilizzano per il trasferimento supporti riscrivibili (ad esempio dischi Zip) questo problema non si presenterà.

L'utente di eDisplay Client scompatterà l'archivio in una cartella vuota, quindi dovrà semplicemente aprire il negozio presente nella cartella.

Per il corretto funzionamento, è indispensabile che le versioni di eDisplay Pro e Client siano allineate (i due programmi, cioè, devono avere lo stesso numero di release).