





Le informazioni presenti in questo manuale sono riportate a solo scopo informativo e possono essere soggette a modifica, talvolta anche senza preavviso. Il software  **DynDevice ECM** può essere utilizzato unicamente secondo i termini del contratto di licenza sottoscritto al momento dell'attivazione del servizio con Mega Italia Media S.r.l.

Nessuna parte di questo manuale tecnico può essere riprodotta o trasmessa in alcuna forma e in alcun modo, elettronico o meccanico, per scopi diversi dall'utilizzo personale da parte dell'utente o rivenditore, senza espressa autorizzazione scritta di Mega Italia Media S.r.l.

I nomi dei prodotti citati in questo manuale tecnico possono essere marchi registrati dai rispettivi proprietari e vengono citati esclusivamente a scopo identificativo ed illustrativo. Documentazione, software e i marchi Mega Italia Media e  **DynDevice ECM** sono di proprietà di Mega Italia Media S.r.l. Tutti i diritti sono riservati.



**CREARE TEMPLATE PER SITI**

**GESTITI CON DYNDEVICE**

# **TEMPLATE EDITOR**



## Sommario.

---

1. Introduzione .....	7
1.1. Struttura di un sito realizzato con DynDevice.....	7
1.2. Associazione dei template con le pagine.....	8
1.3. Introduzione al template editor.....	9
1.4. La creazione di un nuovo template.....	9
2. La composizione di un template.....	11
2.1. Dati essenziali.....	11
2.2. Struttura.....	11
2.3.1. Le variabili per la struttura.....	12
2.3.2. Il codice PHP pre-generato.....	15
2.3. Contenitori.....	16
2.4. Livelli.....	17
2.5. Aree dei moduli.....	18
2.6. Gestione files.....	20
3. Il template mobile.....	23
3.1. Struttura minimale e fluida.....	23
3.2. Validatori.....	23
3.3. Il visualizzatore interno.....	24
4. Appendici.....	26
4.1. Importazione ed esportazione template.....	26
4.2. Le classi CSS dei moduli.....	27

Altre informazioni relative al “Template editor” sono poi consultabili on-line nell’area riservata del sito [www.dyndevicems.com](http://www.dyndevicems.com).



# 1. Introduzione.

Lo scopo di questo manuale tecnico è quello di guidare il lettore nel processo di apprendimento dei concetti base ed avanzati relativi ai template di ➔**DynDevice ECM** e alla relativa applicazione.

Nei paragrafi e nei capitoli successivi saranno espone tutte le nozioni utili ad apprendere la modalità di funzionamento di un sito internet realizzato con ➔**DynDevice wCMS** e a realizzare un template (o aspetto grafico) associabile alle pagine del sito internet stesso (nonché alle pagine delle piattaforme e-learning e/o delle intranet gestite rispettivamente con ➔**DynDevice ICMS** e ➔**DynDevice iCMS**).

Il manuale si disticherà da un'introduzione generale sullo schema di funzionamento ed organizzazione delle pagine di un sito internet / piattaforma e-learning / intranet fino alle spiegazioni relative alla realizzazione di un perfetto template per dispositivi mobile.

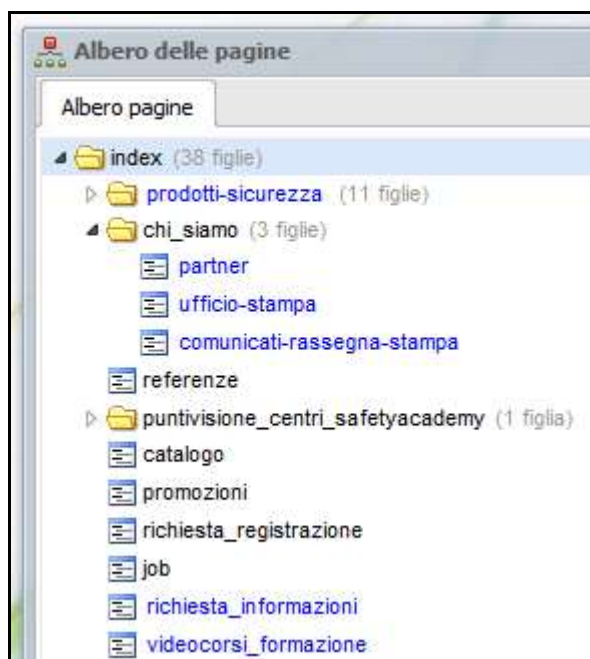
Tra i requisiti **necessari** al fine di comprendere questa documentazione tecnica vi è la conoscenza di base del linguaggio di markup HTML (meglio se nella versione XHTML). Per maggior informazioni è possibile consultare guide on-line tra le quali si consiglia la seguente:

<http://xhtml.html.it/guide/leggi/51/guida-html/>

A titolo preferenziale poi, non guastano conoscenze anche minime di PHP e dell'utilizzo del software esterno Google Analytics.

## 1.1. Struttura di un sito realizzato con DynDevice.

Ogni sito internet realizzato con ➔**DynDevice wCMS** (e quindi per osmosi ogni piattaforma e-learning o intranet gestita con il relativo CMS) è ovviamente composto da diverse pagine. Le stesse sono organizzate in una struttura ad albero che ha come radice la home page (pagina index).



L'immagine mostrata qui a fianco mostra uno stralcio dell'albero delle pagine del sito [www.megaitaliamedia.com](http://www.megaitaliamedia.com). Come si può notare, dalla pagina radice (la home page denominata index) discendono *n* figlie (prodotti-sicurezza, chi\_siamo, referenze, ecc.). L'albero è inoltre espanso per il nodo chi\_siamo che, a sua volta come la home page, contiene altre figlie (partner, ufficio-stampa e comunicati-rassegna-stampa).

In ➔**DynDevice wCMS** non esiste un limite di profondità per l'albero delle pagine: sono teoricamente creabili infiniti livelli di pagine annidate. Pertanto, durante lo sviluppo di un template grafico "generico", è opportuno prevedere in qualche modo questa possibilità.

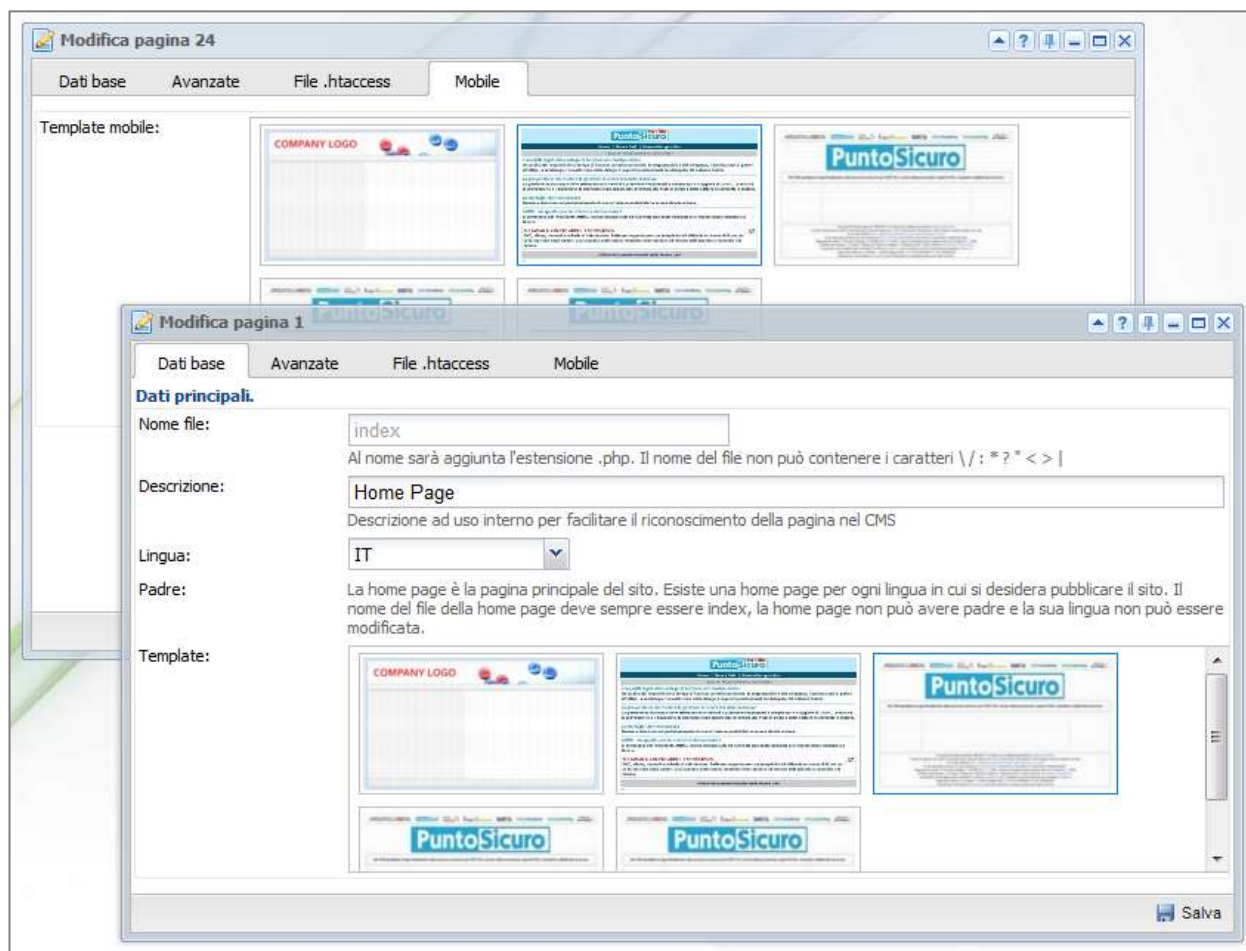
Per convenzione, la index (home page principale) corrisponde al livello 1 mentre le figlie assumeranno via via livelli sempre maggiori (nell'esempio, "chi\_siamo" è al livello 2, "partner" al livello 3 e così via).

Il vincolo di prevedere infiniti livelli (di menù) ovviamente decade nel caso in cui si stia realizzando il template grafico per un sito di cui si sa per certo che il livello di profondità massimo sarà X. Il template pertanto, potrà prevedere una profondità solamente per X livelli.

Da considerare che con **DynDevice wCMS** sono gestibili siti multi-lingua e, per ogni lingua, gli utenti possono costruire un apposito albero delle pagine indipendente.

## 1.2. Associazione dei template con le pagine.

Ad ogni pagina creata e gestita con il pannello di controllo è possibile associare uno tra i template disponibili; se per la pagina esiste anche un'apposita versione *mobile*, sarà possibile selezionare un secondo template apposito per questa tipologia di dispositivi. L'immagine seguente mostra la selezione del template per due pagine esistenti: nella finestra più in alto si sta impostando il template *mobile* per la pagina 24 mentre nella finestra più in basso il template *standard* della pagina 1.

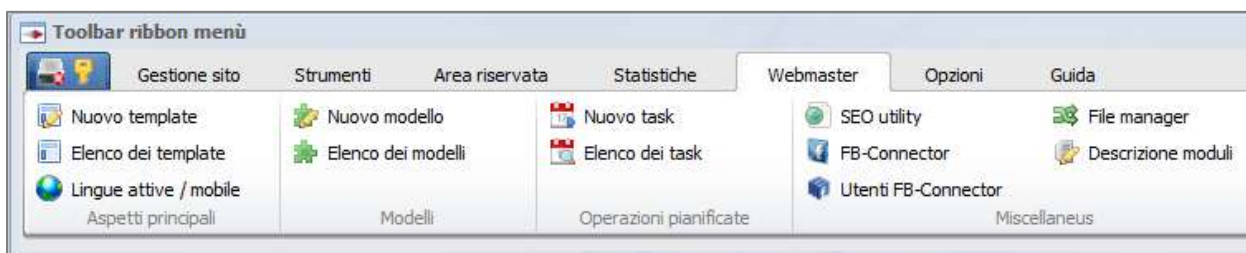


E' possibile associare uno specifico template per le versioni *mobile* delle pagine perché solitamente queste devono essere più leggere e malleabili dal punto di vista del layout rispetto alle normali versioni desktop delle pagine. Nulla vieta però di creare un template che possa essere adatto a tutte le tipologie di sistemi e di associare alle pagine, sia per la versione *mobile* che per la versione *standard*, lo stesso

stile grafico e di andare ad intervenire solo sulla quantità del numero di moduli inclusi nelle pagine versione *mobile*. Per maggiori e più dettagliate informazioni al riguardo comunque, si rimanda al capitolo 3 di questo manuale tecnico.

### 1.3. Introduzione al template editor.

I pulsanti del menù principale che permettono di accedere a tutte le funzionalità del **Template Editor** sono due e sono collocati all'interno del menù "Webmaster" nel tab "Aspetti principali": si tratta delle voci "Nuovo template" e "Elenco dei template" (primi due pulsanti in alto a sinistra dell'immagine).

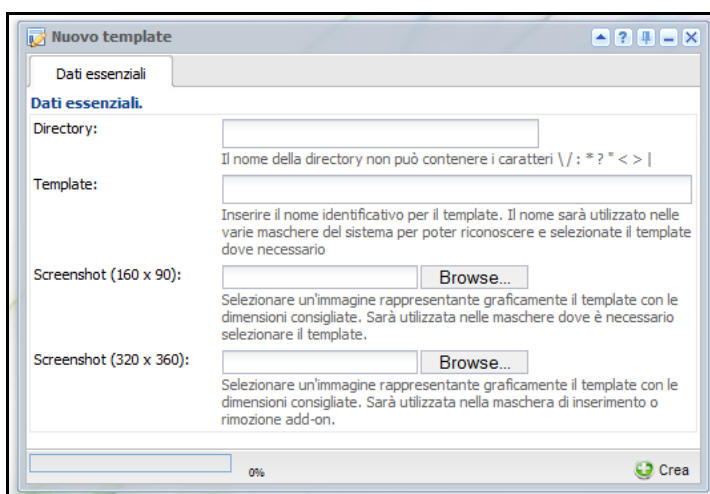


Il pulsante "Nuovo template", come si potrà supporre dal nome, permette di accedere alla maschera con la quale è possibile creare da zero un nuovo template.

Intuitivamente, il pulsante "Elenco dei template" invece apre la finestra che contiene l'elenco di tutti i template esistenti per l'attivazione di **DynDevice wCMS** in fase di utilizzo: da questo elenco, previa selezione di un template, sarà possibile accedere alla modifica o all'esportazione del template selezionato. Sempre da questa maschera, sarà anche possibile importare un nuovo template di cui si possiede il pacchetto sul proprio hard disk (si veda il paragrafo 4.1 al riguardo).

### 1.4. La creazione di un nuovo template.

Per procedere alla creazione di un nuovo template, è sufficiente accedere all'apposita funzionalità tramite il menù **Webmaster** ⇒ **Aspetti principali** ⇒ **Nuovo template**.



Apparirà la schermata mostrata a sinistra contenente i seguenti 4 campi.



**Directory.** E' il nome della directory che sarà associata in modo univoco al template. In questa directory saranno contenute tutte le risorse (immagini, fogli di stile, JS esterni, oggetti Flash ecc.) legati al template in fase di creazione. Non è possibile inserire i caratteri quali: \ / : \* ? " < > | ovvero gli stessi caratteri non ammessi per il nome di un file.

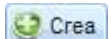
**Template.** In questo campo è necessario indicare il **nome identificativo** da associare al template che si sta per creare. Il nome sarà utilizzato nelle varie maschere di **DynDevice wCMS** per poter riconoscere



e selezionare il template stesso dove necessario (in alcuni casi questo nome template sarà associato all'immagine di preview, vedi i campi seguenti).

*Screenshot (160 x 90)*. Selezionare dal proprio hard disk un'immagine rappresentante graficamente il template con le dimensioni consigliate. Questa immagine sarà utilizzata nelle maschere dove è necessario selezionare il template al fine di renderne più semplice la scelta (vedi immagine esposta nel paragrafo 1.2).

*Screenshot (320 x 360)*. Selezionare dal proprio hard disk un'immagine rappresentante graficamente il template con le dimensioni consigliate. Rispetto alla precedente, è doppia in proporzioni e doppia anche in altezza (formato 16:18 anziché 16:9) e sarà utilizzata esclusivamente nella maschera di inserimento o rimozione add-on (moduli) dalle pagine.

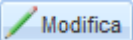
 Le immagini possono essere nei formati grafici web GIF, PNG o JPEG e saranno automaticamente ridimensionate alle dimensioni "aspettate" nel caso non lo fossero. L'operazione avviene in modo completamente trasparente all'autore del template. Si consiglia tuttavia di selezionare e caricare immagini che sono già della dimensione corretta: ciò permetterà di ottenere l'effetto visivo desiderato e sicuramente migliore rispetto all'eventuale ridimensionamento apportato da  **DynDevice wCMS** in modo automatico (seppur di ottima qualità e rispettante le proporzioni).

Una volta completati i campi di cui sopra, per procedere alla creazione "base" del template è sufficiente cliccare il pulsante .

 Poiché il template in fase di inserimento potrebbe essere utilizzato su più siti internet differenti (siti che però devono tutti essere gestiti tramite  **DynDevice wCMS**), per il campo *Template* esposto precedentemente si consiglia di utilizzare un nome strettamente identificativo e che possa difficilmente essere confuso con altri template. Per quanto riguarda la *Directory* invece, la stessa non rappresenta un problema perché al momento dell'importazione del template in un nuovo sito può essere modificata a piacimento secondo le necessità.

## 2. La composizione di un template.

---

Chiaramente, il lavoro di un autore di template per **DynDevice wCMS** non si conclude con la creazione esposta al capitolo precedente: al contrario, dopo tale operazione, il suo lavoro può cominciare. Tramite il menù **Webmaster** ⇒ **Aspetti principali** ⇒ **Elenco dei template** è possibile accedere all'elenco di tutti i template esistenti e disponibili per l'attivazione del sistema in fase di utilizzo. Da questo elenco, dopo aver selezionato uno tra i template esposti, attraverso il pulsante  è possibile accedere alla console di gestione vera e propria di un template.

La maschera di modifica di un template è la maschera che permette la gestione completa di tutte le funzionalità inerenti e conseguenti un template. E' suddivisa in 6 distinti tab:

- Dati essenziali
- Struttura
- Contenitori
- Livelli
- Aree dei moduli
- Gestione files

Ogni tab contiene i relativi campi compilabili o le proprie funzionalità avanzate che saranno esposte in modo dettagliato nei paragrafi successivi.

### 2.1. Dati essenziali.

Il primo tab che compare all'autore di template accedendo alla console dei template (fase di modifica di uno stile grafico) è quello denominato "Dati essenziali". In questo tab sono contenuti i 4 campi già esposti al paragrafo 1.4 e a cui si rimanda per la spiegazione dettagliata.

### 2.2. Struttura.

Il secondo tab della console dei template è denominato "Struttura" e contiene al suo interno un unico campo di fondamentale importanza.

*Struttura xHTML*. E' liberamente editabile poiché non ci sono limiti di larghezza o lunghezza (anche se si consiglia di non esagerare: la lunghezza di questo campo influisce direttamente sul peso delle pagine del sito). Deve essere popolato con la struttura HTML del template ovvero la struttura HTML che dovranno avere le pagine che avranno associato il template in fase di modifica, quindi un codice nella forma:

```
<!DOCTYPE html ...>

<html...>

<head>
<title>Title della pagina: potrabbero essere utilizzate variabili</title>
...
...
</head>
```

```
<body>
...
Eventuale utilizzo di variabili
...
</body>

</html>
```

Affinché la struttura sia “viva” e interfacciata a **DynDevice wCMS** (in particolare con i dati che l’utente del sistema inserisce per le proprie pagine, ovvero contenuto, descrizioni, moduli ecc.) all’interno della struttura sono utilizzabili particolari tag (variabili) rappresentanti i dati stessi: il paragrafo 2.3.1 ne espone elenco e funzionalità.

**i** Nel campo *Struttura XHTML* (ma, come del resto, in tutti i campi di **DynDevice wCMS**) può essere utilizzato a piacimento anche codice PHP: quando invocato, lo stesso si troverà già connesso al database MySQL associato al sito internet (o piattaforma e-learning o intranet). Saranno inoltre già predefinite queste variabili globali:

**\$sDomain**. Rappresenta il dominio del sito internet.

**\$sSLDomain**. Rappresenta il dominio che punta alle librerie comuni associato al sito internet.

**\$sLinguaDefault**. Sigla della lingua principale del sito (p.e. “IT”).

**\$sMainEMail**. Indirizzo e-mail principale associato al sito internet.

**\$iPage**. L’ID della pagina che richiama il template.

**\$iPageLevel**. Il livello della pagina che richiama il template.

**\$sPagePath**. Il path della pagina che richiama il template (se la pagina è la index principale “/”, se invece è la sua figlia chi-siamo “/chi-siamo/”).

**\$sLanguage**. La lingua della pagina che richiama il template (p.e. “it”).

**\$iTemplate**. L’ID del template associato alla pagina che richiama il template.

L’utilizzo di codice PHP non è necessario per ottenere i template desiderati: può però risultare utile per avanzatissime funzionalità. Per approfondire questo argomento e in generale l’utilizzo del codice PHP nella piattaforma **DynDevice ECM**, si consiglia di far riferimento all’apposito manuale tecnico “**Espansioni avanzate con PHP**”.

### 2.3.1. Le variabili per la struttura.

Come si accennava nel paragrafo precedente, all’interno del campo *Struttura XHTML* possono essere utilizzati determinati tag (variabili) corrispondenti a determinati valori che l’utente ha stabilito tramite il pannello di controllo di **DynDevice wCMS** per le diverse pagine. Di seguito viene esposto l’elenco di tutte le variabili.


**<#? PAGE-TITLE ?#>**. Viene sostituita con il *Titolo* della pagina che invoca il template. Il *Titolo* è stabilito dall’utente tramite la maschera “Testi primari” corrispondente ad ogni pagina.

<#? PAGE-ABSTRACT ?#>. Viene sostituita con l'*Abstract* della pagina che invoca il template. L'*Abstract* è stabilito dall'utente tramite la maschera "Testi primari" corrispondente ad ogni pagina.

<#? PAGE-BODY ?#>. Viene sostituita con il *Testo principale* della pagina che invoca il template. Il *Testo principale* è stabilito dall'utente tramite la maschera "Testi primari" corrispondente ad ogni pagina.

<#? PAGE-KEYWORDS ?#>. Viene sostituita con le *Keywords* della pagina che invoca il template. Le *Keywords* sono stabilite dall'utente tramite la maschera "Testi primari" corrispondente ad ogni pagina.

<#? PAGE-DESCRIPTION ?#>. Viene sostituita con le *Description* della pagina che invoca il template. La *Description* è stabilita dall'utente tramite la maschera "Testi primari" corrispondente ad ogni pagina.

 Anche le ultime due variabili esposte sono sostituite proprio e solamente con il valore del rispettivo campo inserito dall'utente. Pertanto, se si intende utilizzarle per comporre i tag <meta> "keywords" e "description", dovranno essere utilizzate all'interno degli stessi e in particolare come valore dell'attributo content.

<#? PAGE-ABSTRACT-2 ?#>. Viene sostituita con l'*Abstract* dei testi secondari della pagina che invoca il template. L'*Abstract* dei testi secondari è stabilito dall'utente tramite la maschera "Testi secondari" corrispondente ad ogni pagina (raggiungibile dall'"Albero delle pagine").


<#? PAGE-BODY-2 ?#>. Viene sostituita con il *Testo secondario* della pagina che invoca il template. Il *Testo secondario* è stabilito dall'utente tramite la maschera "Testi secondari" corrispondente ad ogni pagina.

<#? FATHER-LEVEL-2 ?#>. Viene sostituita con il valore del campo *Testo link* della pagina antenata di livello 2 associata alla pagina che richiama il template. Questa variabile non è disponibile per la pagina home page che, essendo di livello 1, non ha alcun antenato di livello 2. Per le pagine di livello 2 la variabile è sostituita con il valore di *Testo link* delle pagine stesse.

<#? LANG ?#>. Viene sostituita con la sigla della lingua della pagina che richiama il template (IT se pagina in italiano, EN se pagina in inglese, ecc.).

<#? MENU-LEVEL-1 ?#>. Viene sostituita con l'*Immagine logo* del sito eventualmente linkato alla home page corretta in base alla lingua (il logo risulterà linkato solo nelle pagine che non sono la destinazione stessa del link). Il logo viene impostato dall'utente tramite la maschera [Strumenti](#) ⇒ [Azioni generali](#) ⇒ [Parametri sito](#).

<#? MENU-LEVEL-X ?#>. Questo tipo di variabili viene sostituito con il **menu di navigazione delle pagine** di livello X specifico e associato alla pagina che invoca il template. Se si prende come esempio l'immagine mostrata al paragrafo 1.1, per quanto riguarda la pagina *index* la variabile <#? MENU-LEVEL-2 ?#> conterrebbe il menù di accesso alle pagine *prodotti-sicurezza*, *chi-siamo* ecc. Analogamente, per la pagina *chi-siamo*, la variabile <#? MENU-LEVEL-3 ?#> avrebbe al suo interno le pagine *partner*, *ufficio-stampa* e *comunicati-rassegna-stampa*.

 A seconda del livello della pagina che invoca il template saranno disponibili le variabili <#? MENU-LEVEL-X ?#> dove l'*X* massimo è il *livello della pagina + 1* (menù di accesso ai figli della pagina). Tornando all'esempio di cui sopra, per la pagina *index* il valore massimo di *X* è 2 mentre per la pagina *chi-siamo* è 3. Nel caso il template associato ad una pagina contenga variabili <#? MENU-LEVEL-X ?#>

con **X** maggiore rispetto a quello previsto per la pagina stessa, le variabili saranno sostituite con un commento HTML quale `<!-- Spazio non utilizzato -->`. Tramite queste variabili infatti, non è possibile determinare, per una pagina, un menù di accesso più profondo dei propri figli.

**i** Le variabili vengono sostituite con il menù di accesso alle diverse pagine avente una determinata formattazione grafica di default. E' possibile cambiare questa formattazione tramite le apposite funzionalità esposte al paragrafo 2.4.

**<#? MODULES-AREA-X ?#>**. Questo tipo di variabili viene sostituito con l'output generato dai moduli (add-on) inseriti nello spazio moduli **X**. Gli spazi dei moduli (diversi a seconda del template) vengono definiti tramite le funzionalità esposte al paragrafo 2.5 e i moduli nelle pagine vengono inseriti tramite la funzionalità che si apre con il menù **Gestione sito** ⇒ **Moduli** ⇒ **Inserisci o toglie**. Per gli spazi che non contengono moduli, le variabili relative saranno sostituite con *nulla*.

**<#? COPYRIGHT ?#>**. Questa variabile viene sostituita con il valore globale (valido per tutte le pagine) del campo *Copyright* impostato nella maschera richiamabile dal menù **Strumenti** ⇒ **Azioni generali** ⇒ **Parametri sito**. Ogni operazione svolta sul campo *Copyright* ha potenzialmente effetto su tutte le pagine del sito.


**<#? NAV-BAR ?#>**. Questa variabile viene sostituita con una barra di navigazione dipendente dalla pagina che invoca il template. La barra di navigazione viene esposta nella classica e più diffusa forma: Home page ⇒ Padre 1 ⇒ Padre 2 ⇒ Pagina invocante. Tutti i nodi risultano linkati alla rispettiva pagina ad eccezione della "Pagina invocante" (poiché è la stessa che viene esposta, quindi è inutile linkare a "sé stessi"). La barra di navigazione è formattabile a livello grafico tramite CSS.

**<#? DYNTABLE-X-Y-FIELD-Z ?#>**. Questa tipologia di variabile viene sostituita con il valore del campo **Z**, record codice **Y** della tabella dati **X**. L'immagine seguente chiarisce meglio il valore che assumerà questa tipologia di variabili.

The image shows two overlapping windows from a web application. The background window displays a table titled 'Dati tabella Docenti (descrizioni)'. The table has columns: 'Codice', 'Attivo', 'Nome (180)', and 'Descrizione (181)'. A row is visible with 'Si' in the 'Attivo' column and 'Riccardo BORGNETTO' in the 'Nome' column. The foreground window shows a detailed view of a teacher's profile, titled 'Pubblica corso ISPP 2018 - Aggiornamenti 28 ore'. It features a 'Descrizione (campo):' section with a rich text editor. The text in the editor includes the heading 'Docenti del corso:' followed by the variable tag `<#? DYNTABLE-14 1 FIELD-180 ?#>`, and then the name 'Stella LAZZARINI' followed by another variable tag `<#? DYNTABLE-14 1 FIELD-181 ?#>`. Below the name, there is a short biography of Stella LAZZARINI as a psychologist. The image uses colored circles to highlight the variable tags and the data they reference in the table.

**i** Questa tipologia di variabile può essere utilizzata, oltre che nella struttura HTML del template, in qualsiasi campo editabile di **DynDevice wCMS**.

<#? TEMPLATE-PATH ?#>. Questa variabile viene sostituita con il corretto puntamento HTTP alla directory del template dove sono alloggiati le relative risorse (gestite tramite il tab esposto al paragrafo 2.6). E' necessario utilizzare questa variabile ogniqualvolta si richiamano le risorse del template (e quindi nei tag e nella forma  ecc.) all'interno della struttura poiché, come già accennato, l'indirizzo HTTP può variare a seconda del sito in cui si applica il template in fase di modifica (lo stesso template, oltre che a più pagine, può essere applicato anche a più siti internet e su attivazioni ➔ **DynDevice wCMS** differenti; vedere paragrafo 4.1).

 Tutti i siti realizzati con ➔ **DynDevice wCMS** eventualmente dispongono di area riservata. A tal proposito sono utilizzabili (nella struttura HTML e in generale in qualsiasi campo editabile) le seguenti coppie di variabili (apertura e chiusura) che permettono di differenziare il contenuto da "esporre" all'utente a seconda del suo stato. Per maggiori informazioni su come configurare un'area riservata si rimanda alla guida in linea di ➔ **DynDevice wCMS**.

<#? LOGGED-IN ?#> ... <#? /LOGGED-IN ?#>. Il contenuto (che sia composto tramite codice HTML arricchito da variabili ➔ **DynDevice ECM** o tramite PHP) compreso tra la variabile di apertura e quella di chiusura è esposto solo agli utenti che sono loggati all'area riservata al momento di richiamare la pagina.

<#? LOGGED-IN-EXPIRED ?#> ... <#? /LOGGED-IN-EXPIRED ?#>. Il contenuto (che sia composto tramite codice HTML arricchito da variabili ➔ **DynDevice ECM** o tramite PHP) compreso tra la variabile di apertura e quella di chiusura è esposto solo agli utenti che sono loggati all'area riservata al momento di richiamare la pagina ma il loro account non è valido perché è scaduto.

<#? NOT-LOGGED-IN ?#> ... <#? /NOT-LOGGED-IN ?#>. Il contenuto (che sia composto tramite codice HTML arricchito da variabili ➔ **DynDevice ECM** o tramite PHP) compreso tra la variabile di apertura e la variabile di chiusura è esposto solo agli utenti che **non** sono loggati all'area riservata al momento di richiamare la pagina.


### 2.3.2. Il codice PHP pre-generato.

Oltre alle variabili "HTML" specificate al paragrafo precedente, ➔ **DynDevice wCMS** può eventualmente valorizzare delle variabili PHP che possono essere inserite nella struttura del template tramite i seguenti blocchi di codice.

```
<?php
if(isset($tAnalyticsEC) && trim($tAnalyticsEC) != '') {
    echo $tAnalyticsEC . "\n\n";
}
?>
```

La variabile di cui sopra eventualmente contiene del codice JavaScript inerente Google Analytics. In particolare, possono essere contenuti dei dati relativi al modulo "E-Commerce" inerenti un ordine effettuato. Il codice PHP di cui sopra dovrebbe essere inserito appena prima della parte di codice tipica dei richiami Google Analytics: (function() {.

Chiaramente, la variabile ha senso di essere inserita solamente se il template è utilizzato per pagine contenenti il modulo "E-Commerce" e se il sito su cui si monta il template è dotato di Google Analytics

(con la sezione E-Commerce attiva). Tuttavia, sempre nell'ambito della realizzazione di template il più possibile compatibili e il più possibile utilizzabili in diversi siti, è sempre consigliabile il suo inserimento perché, nel caso non fosse valorizzata da  **DynDevice wCMS**, la stessa sarebbe sostituita con *nulla*.

```
<?php
if(isset($sDDCanonicalURL) && trim($sDDCanonicalURL) != '') {
    echo $sDDCanonicalURL . "\n";
}
?>
```

La variabile di cui sopra eventualmente contiene il meta-tag relativo all'URL *canonical* (se esistente) associato alla pagina che invoca il template. E' consigliabile inserire il codice PHP di cui sopra in ogni template che si sviluppa, appena prima del tag di chiusura `</head>`. Ciò permetterà una più corretta indicizzazione del sito che monta il template in fase di modifica. La variabile non sempre viene valorizzata e, nel caso in cui non esistesse URL canonical per la pagina che invoca il template, la stessa sarebbe sostituita con *nulla*.


### 2.3. Contenitori.




Sia i livelli di menù (si veda il paragrafo 2.4) che i moduli richiamati ed esposti nelle pagine tramite le aree dei moduli (si veda il paragrafo 2.5) possono essere "inclusi" in un contenitore grafico predeterminato (sia esso una cornice, piuttosto che un box con un determinato sfondo ecc.). La definizione di questi contenitori si effettua tramite il tab "Contenitori" della console dei template.

Nella parte superiore del tab viene esposta la sezione "Nuovo contenitore" con la relativa maschera utile a creare un nuovo contenitore. I campi da compilare sono due e sono esposti di seguito.

**Nome identificativo.** E' il nome che identifica il contenitore nella console dei template. E' pertanto prettamente identificativo del contenitore ed è necessario al solo riconoscimento dello stesso nei menù a tendina in cui si richiamano i contenitori.

**Struttura xHTML.** Rappresenta la struttura HTML vera e propria del contenitore. In questa struttura possono essere inserite le due variabili relative al contenuto che si desidera contenere: `<#? TITLE ?#>` e `<#? CONTENT ?#>`. La prima, come si può intuire dal nome, sarà sostituita dal titolo del contenuto da "incorniciare"; la seconda invece dal contenuto vero e proprio (o prodotto dal modulo o rappresentante il livello di menù).

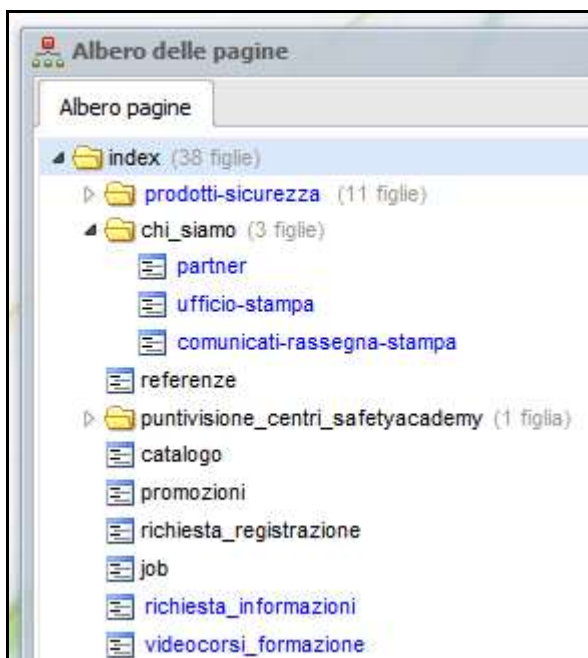
Una volta compilati i due campi di cui sopra, per procedere all'inserimento del contenitore è sufficiente cliccare il pulsante .

Al disotto della maschera di cui sopra sono invece eventualmente esposti tutti i contenitori già creati. Cliccando il pulsante  è possibile accedere alla modifica degli stessi (le modifiche eventualmente apportate devono essere salvate tramite il pulsante  o all'eliminazione (tramite .

I contenitori creati possono essere applicati ai Livelli o ai moduli inclusi nella Aree dei moduli tramite gli appositi menù esposti nei paragrafi seguenti.

## 2.4. Livelli.

Come si è visto nel paragrafo 2.2 è possibile inserire nella *Struttura XHTML* del template, tramite le variabili `<#? MENU-LEVEL-X ?#>`, i vari livelli di menù associati e disponibili per le pagine. Ogni pagina avrà a disposizione X livelli di menù a seconda del livello Y della pagina stessa: l'Home Page principale p.e., essendo di livello 1, avrà a disposizione i soli livelli di menù 1 e 2: per ogni pagina è disponibile il livello di menù Y + 1 (Y è il livello della pagina, Y + 1 corrisponde quindi al menù di accesso alle figlie).



Se si prende come riferimento la pagina `chi_siamo` mostrata nell'immagine qui a fianco, si potrà notare che è di livello 2. Pertanto, per la stessa, saranno disponibili le variabili (e i rispettivi menù): `<#? MENU-LEVEL-1 ?#>`, `<#? MENU-LEVEL-2 ?#>` e `<#? MENU-LEVEL-3 ?#>`. Per ogni variabile, chiaramente, il contenuto sarà diverso e, nel dettaglio, la variabile `<#? MENU-LEVEL-1 ?#>` conterrà il solo link alla Home Page tramite il logo (vedi la spiegazione nel paragrafo 2.2). La variabile `<#? MENU-LEVEL-2 ?#>` conterrà i link alle pagine: `prodotti-sicurezza`, `chi_siamo`, `referenze`, `puntivisione centri safety academy`, `catalogo`, `promozioni`, `richiesta registrazione`, `job`, `richiesta informazioni` e `videocorsi formazione`. Infine, l'ultima variabile di menù disponibile (perché raggiunge Y

+ 1) è `<#? MENU-LEVEL-3 ?#>` che conterrà le 3 pagine figlie di `chi_siamo`, ovvero: `partner`, `ufficio-stampa` e `comunicati-rassegna-stampa`.

Tramite il tab "Livelli" è possibile impostare l'aspetto grafico di ogni livello di menù: nella parte superiore dell'interfaccia, è possibile visualizzare la sezione "Nuova formattazione di livello" avente la maschera utile a creare, appunto, una nuova formattazione grafica per il livello di menù. I campi disponibili nella maschera sono 6 e vengono di seguito esposti in modo dettagliato.

**Contenitore.** Selezionare (se desiderato) un contenitore tra quelli disponibili in cui inserire la formattazione di livello in fase di costruzione (vedere paragrafo precedente per la gestione degli stessi).

**Pre-formattazione.** Codice XHTML che sarà inserito prima dell'elenco dei link di menù corrispondenti al livello in fase di inserimento o modifica (può p.e. essere l'apertura di un DIV o di una TABLE).

**Post-formattazione.** Codice XHTML che sarà inserito dopo l'elenco dei link di menù corrispondenti al livello in fase di inserimento o modifica (può p.e. corrispondere alla chiusura di un DIV o di una TABLE).

**Link selezionato.** Codice XHTML relativo al link selezionato e non cliccabile (corrisponde alla pagina in fase di visualizzazione). Oltre a `<#? TEMPLATE-PATH ?#>`, può essere utilizzata la variabile specifica per questo campo, ovvero `<#? LINK-TEXT ?#>`, corrispondente al *Testo link* della pagina.


**Link non selezionato.** Codice XHTML corrispondente a uno dei link non selezionati e quindi cliccabili. Qui, oltre alla solita `<#? TEMPLATE-PATH ?#>`, possono essere utilizzate 3 differenti variabili per ricostruire il link: `<#? LINK-HREF ?#>`, `<#? LINK-TITLE ?#>` e `<#? LINK-TEXT ?#>`. La prima contiene l'indirizzo HTTP




(URL) della pagina per cui si “sta” ricostruendo il link, la seconda il *Titolo* della pagina mentre la terza il *Testo link* (questi ultimi due campi sono gestibili tramite la maschera “Testi primari” di ogni pagina).

```
<div style="border: 0px;">
<a href="<#? LINK-HREF ?#>" title="<#? LINK-TITLE ?#>"><#? LINK-TEXT ?#></a>
</div>
```

Il box di cui sopra mostra come potrebbe essere ricostruito un “*Link non selezionato*” senza particolari formattazioni grafiche, se non quella che lo stesso link è contenuto in un DIV con `border: 0px`.

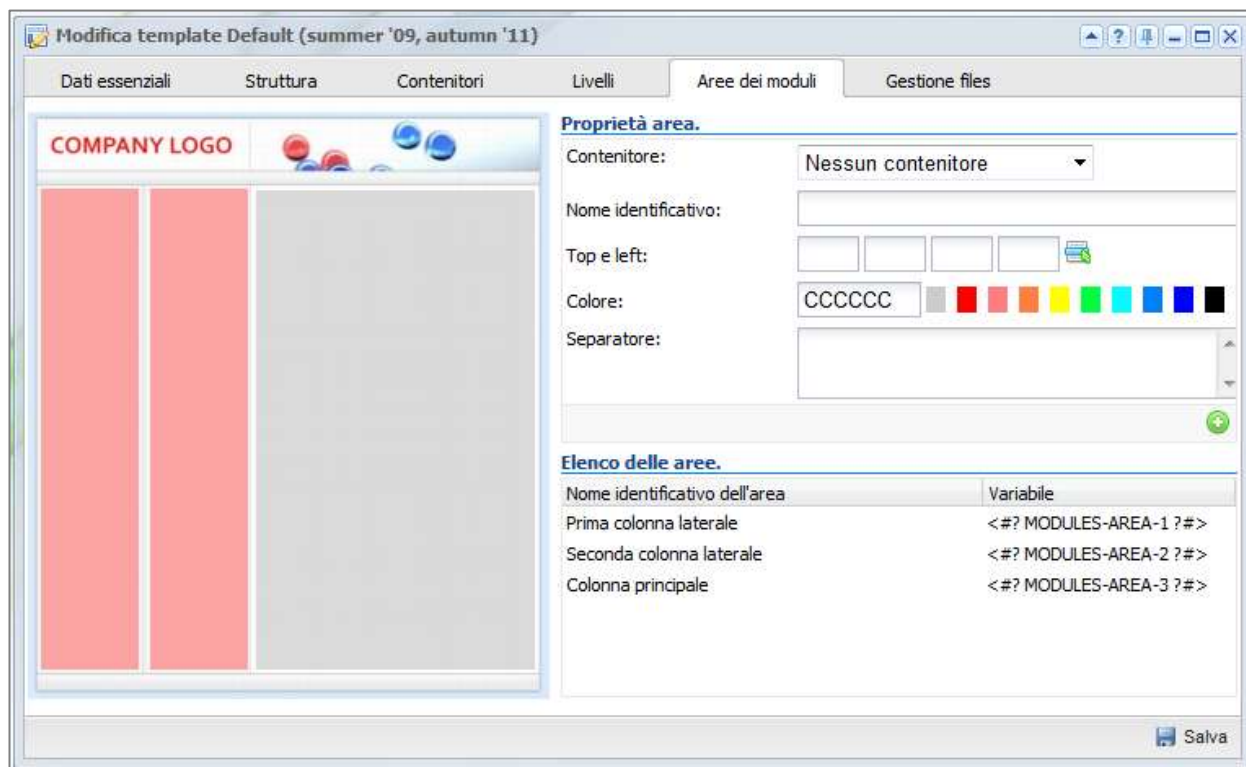
*Separatore*. Codice XHTML che deve essere utilizzato come separatore tra un link e l’altro (sia *Link selezionato* che i vari *Link non selezionato*). Un separatore tipo potrebbe p.e. essere il tag `<br />`.

Una volta compilati i campi di cui sopra, per procedere all’inserimento della formattazione di livello è sufficiente cliccare il pulsante .

Al disotto della maschera di cui sopra sono invece eventualmente esposte tutte le formattazioni di livello già create. Cliccando il pulsante  posto alla sinistra di ogni formattazione di livello esistente e identificata con il testo “Menù di livello X (<#? LEVEL-MENU-X ?#>”, è possibile accedere alla modifica degli stessi (le modifiche eventualmente apportate devono essere salvate tramite il pulsante  o all’eliminazione (tramite .

## 2.5. Aree dei moduli.

Il tab permette l’inserimento, la modifica e la cancellazione degli “alloggi” (*Aree dei moduli*) previsti per gli add-on. I moduli possono essere inseriti nelle pagine tramite operazioni di drag & drop grazie all’interfaccia che si raggiunge dal menù *Gestione sito* ⇒ *Moduli* ⇒ *Inserisci o toglì*: gli add-on dovranno essere trascinati dalla propria posizione di default alle *Aree dei moduli* create tramite questa maschera.





Come mostra l'immagine alla pagina precedente, la maschera di gestione delle *Aree dei moduli* è divisa in 3 macro-zone principali: 1) nella parte sinistra viene esposta l'immagine di preview del template in dimensione doppia (*Screenshot (320 x 360)*) su cui sono posizionate le *Aree dei moduli* eventualmente esistenti, 2) a destra *parte superiore* è presente la sezione "Proprietà area" che mostra, a seconda della fase di inserimento o modifica di un'area esistente, le proprietà dell'area dei moduli relativa, ed infine 3) a destra *parte inferiore* viene invece mostrata la sezione "Elenco delle aree" che contiene tutte le aree dei moduli precedentemente create per il template in fase di modifica.

La prima volta che si accede al tab "Aree dei moduli", la sezione "Proprietà area" è predisposta per la creazione di una nuova area. I campi da compilare sono i seguenti:


**Contenitore.** Selezionare (se desiderato) un contenitore, tra quelli disponibili, in cui inserire l'output dei moduli trascinati dall'utente nell'*Area dei moduli* tramite [Gestione sito](#) ⇒ [Moduli](#) ⇒ [Inserisci o toglì](#).




**Nome identificativo.** Indicare il nome identificativo associato all'*Area dei moduli* in fase di inserimento o in fase di modifica. Il nome è utilizzato al fine di riconoscere l'*Area dei moduli* nell'elenco delle aree dei moduli (vedi sotto) o nell'interfaccia [Gestione sito](#) ⇒ [Moduli](#) ⇒ [Inserisci o toglì](#) quale title dello spazio posizionato sull'anteprima del template.


**Top e left.** Questa riga in realtà contiene 4 campi (top, left, larghezza e altezza; tutti in pixel) che permettono di posizionare il box (rappresentante l'*Area dei moduli*) sull'immagine di preview del template. Il box è importante perché sarà proprio sul box che l'utente finale trascinerà i moduli (tramite le operazioni di drag & drop affrontate nella maschera [Gestione sito](#) ⇒ [Moduli](#) ⇒ [Inserisci o toglì](#)). Il box deve rispettare a livello visivo la reale posizione dei moduli nella pagina, definita tramite l'inclusione nella *Struttura xHTML* delle variabili di tipo `<#? MODULES-AREA-X ?#>`. Per poter posizionare il box sulla pagina in modo "visuale", è possibile cliccare l'icona  e disegnare il box direttamente sull'immagine di preview con il mouse.

**Colore.** Indicare il colore di sfondo che deve essere associato al box che rappresenta l'*Area dei moduli* sull'immagine di preview del template. Il colore deve essere specificato nel tipico RGB del linguaggio HTML o può essere inserito cliccando uno dei colori nella tavolozza di  **DynDevice wCMS**.

**Separatore.** Indicare l'eventuale codice xHTML da utilizzare quale separatore tra l'output di un modulo e l'altro. Un valore diffuso potrebbe essere il tag `<br />` ma in realtà tutto dipende dall'aspetto grafico che si vuole raggiungere, dall'eventuale utilizzo di un [Contenitore](#), ecc.

Una volta compilati i campi di cui sopra, per procedere all'inserimento della formattazione di livello è sufficiente cliccare il pulsante .

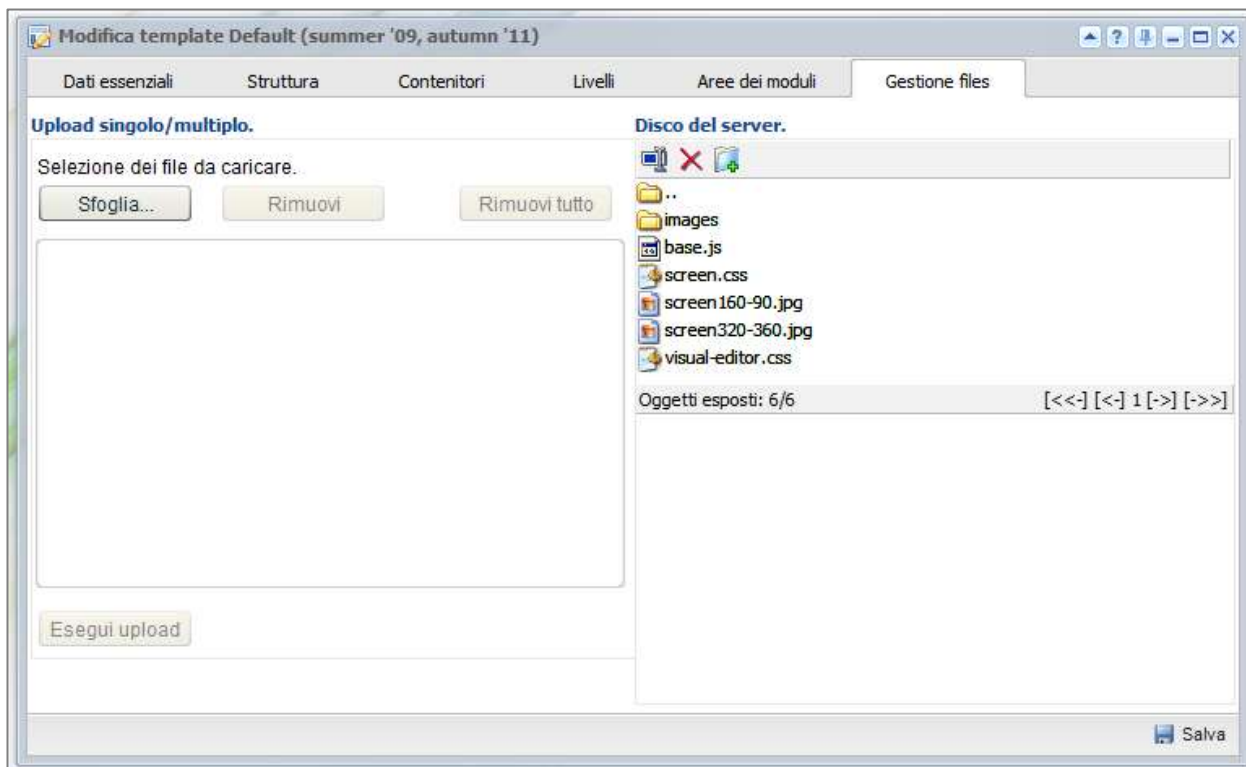
Come si accennava in precedenza, nell'area destra *parte inferiore* è esposto l'elenco delle aree dei moduli esistenti per il template. Selezionando una delle stesse (cliccandoci sopra con il mouse) è possibile accedere alla fase di modifica: la sezione "Proprietà area" sarà convertita alla fase di modifica (il pulsante  sarà sostituito dalla coppia che permette di salvare le modifiche  o eliminare l'area .

 Dalla fase di modifica, se si vuol ritornare alla fase di inserimento *Aree dei moduli*, l'unica operazione da compiere è quella di deselezionare l'area in fase di modifica (semplicemente eseguendo nuovamente il click sulla stessa) .

**!** Chiaramente, ad ogni area dei moduli creata tramite la maschera esposta precedentemente, deve corrispondere la relativa variabile `<#? MODULES-AREA-X ?#>` nella *Struttura XHTML*. La posizione disegnata sull'immagine *Screenshot (320 x 360)* deve rispecchiare la realtà tramite un corretto posizionamento della variabile `<#? MODULES-AREA-X ?#>` all'interno della struttura del template.

## 2.6. Gestione files.

Il tab "Gestione files" è il tab che permette di gestire le risorse associate al template, siano esse immagini, file CSS, oggetti Flash ecc. L'immagine seguente mostra come compare visivamente la maschera che permette l'upload e la manutenzione dei file relativi al template sul server.



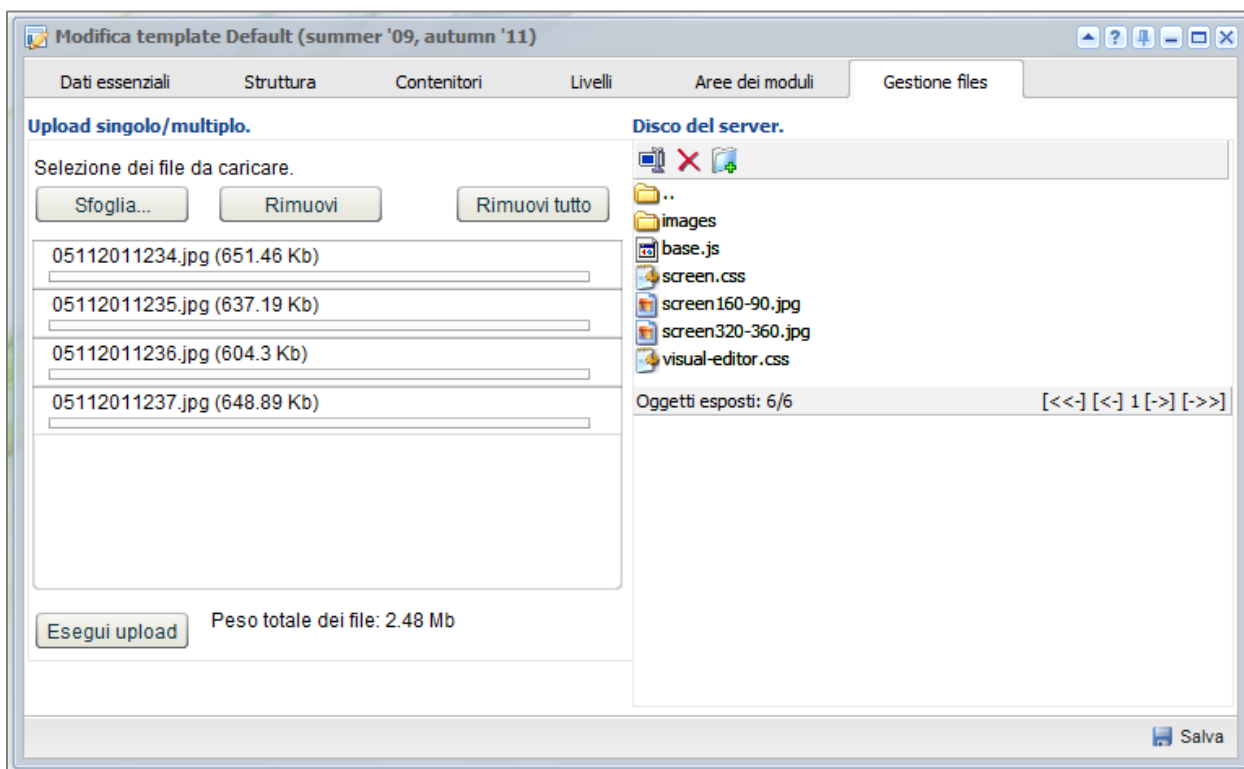
Come si potrà notare, la maschera è suddivisa verticalmente in due parti: a sinistra, vi è l'oggetto che permette di selezionare i file sull'hard-disk ed eseguire l'upload nella directory del template sul server. A destra invece, viene mostrato il contenuto della directory del template (o dell'eventuale sotto-directory in corso di visualizzazione). A titolo di esempio, nella *Struttura XHTML* del template riportato nell'immagine, sarà possibile richiamare il file CSS `screen.css` con il seguente tag:

```
<link rel="stylesheet"
href="<#? TEMPLATE-PATH ?#>screen.css" type="text/css" media="screen" />
```

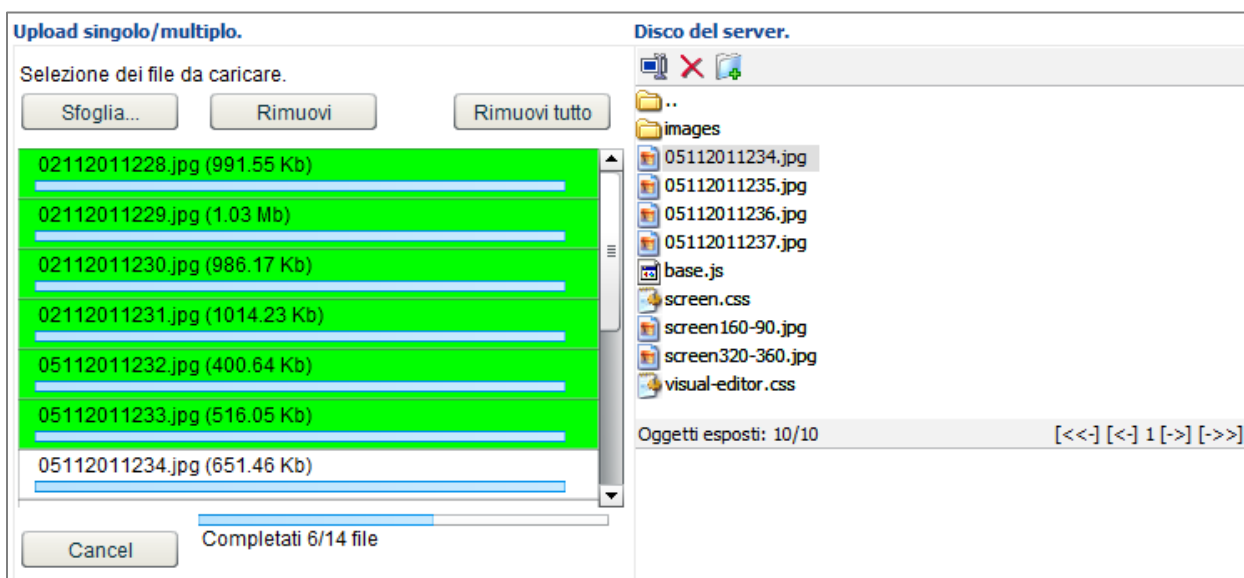
Allo stesso modo dovrà essere fatto il richiamo per gli altri file (considerando eventuali sotto-directory).

Come si accennava in precedenza, la parte sinistra del tab "Gestione files" permette di eseguire l'upload (anche multiplo) di file dal proprio hard-disk alla directory del template (o eventuale sotto-directory in corso di visualizzazione). Per eseguire l'upload, la prima operazione da fare è quella di posizionarsi nella directory di destinazione desiderata (tramite la parte destra dell'interfaccia). Quindi, cliccare il pulsante nella sezione "Upload singolo/multiplo"  . A questo punto si aprirà la finestra "Apri..."




tipica del proprio sistema operativo. Da questa finestra sarà possibile selezionare uno o più file contemporaneamente al fine di eseguire l'upload degli stessi. Una volta selezionati i file dal proprio hard-disk, la finestra si aggiornerà in modo simile al seguente.

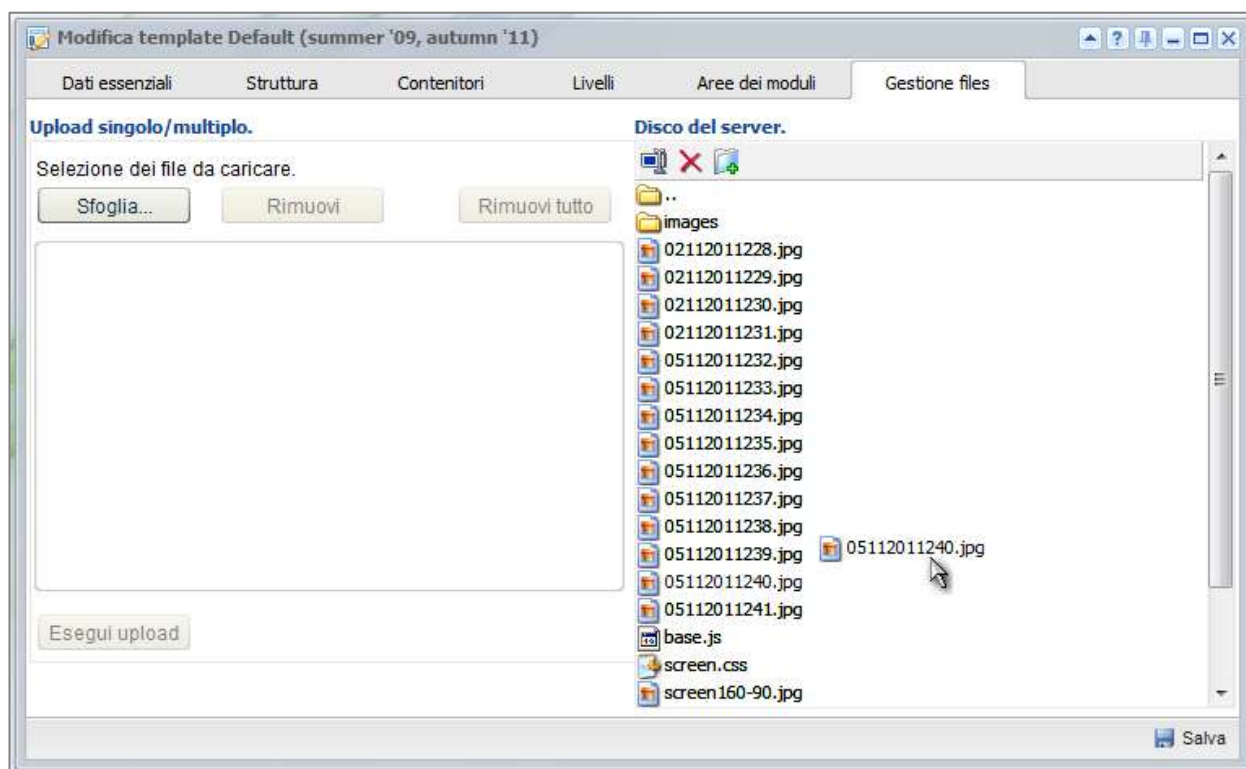


L'upload dei file non è ancora cominciato: è infatti possibile procedere all'eliminazione di file eventualmente predisposti erroneamente per l'upload (per farlo, selezionare il file da eliminare dall'elenco quindi cliccare il pulsante **Rimuovi**). Quando la finestra mostrerà l'elenco dei file desiderato, per iniziare l'upload sarà sufficiente cliccare **Esegui upload**). Durante l'esecuzione del processo di upload, diversi indicatori mostreranno lo stato di avanzamento dell'operazione.



Gli indicatori sono uno per file (barra di progress) e uno generale (indicante anche il numero di file completati sul numero totale). I file di cui l'upload è stato completato assumono un colore verde.

La parte destra della maschera invece, mostra i file del template in un file-manager minimale: attraverso lo stesso è possibile eseguire operazioni quali: rinominare il file o la directory selezionata (  ), eliminare il file o la directory selezionata (  ), creare nuove directory (  ), spostare file o directory da una directory all'altra tramite operazioni di drag & drop.



L'immagine sopra mostra l'operazione di spostamento del file 05112011240.jpg: l'utente, dalla posizione originale, può nel caso mostrato spostarlo nella sotto-directory images semplicemente rilasciandoci il file sopra (esegue una operazione di trascinamento dalla posizione originale alla directory images).

## 3. Il template mobile.

---

Come accennato nei capitoli precedenti, ➔ **DynDevice wCMS** permette di creare e attribuire alle pagine specifici template versione *mobile* (ovvero che saranno utilizzati solo se ad invocare le pagine saranno dispositivi quali smartphone, tablet ecc.). Ogni pagina quindi, oltre ad aver attribuito il proprio template *standard*, possiede anche un template *mobile* specifico.

La procedura che permette la creazione di un template *mobile* è completamente identica a quella *standard* descritta nelle precedenti pagine. Le differenze stanno nella modalità tecnica di creazione: layout, peso delle immagini ecc. dovranno necessariamente tenere conto della capacità dei dispositivi che richiameranno le pagine (e quindi, di conseguenza, il template). La risoluzione del display e la modalità di connessione alla rete saranno parametri fondamentali.

### 3.1. Struttura minimale e fluida.

La *Struttura XHTML* del template dovrà essere realizzata con il seguente particolare DOCTYPE di XHTML:

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML Basic 1.1//EN"
    "http://www.w3.org/TR/xhtml-basic/xhtml-basic11.dtd">
```

Il DOCTYPE di cui sopra chiaramente vincola in un determinato modo la realizzazione dell'HTML del documento: per maggiori informazioni si rimanda alla documentazione tecnica del W3C.

Si tenga presente che il layout dovrà essere "fluido" e non potrà pertanto contenere riferimenti in larghezza fissati in pixel: è obbligatorio inoltre utilizzare un'impaginazione *table less*. Per maggior informazioni, è consigliabile la lettura della risorsa esterna:

<http://www.w3.org/2005/MWI/BPWG/>

All'indirizzo di cui sopra sono esposte tutte le tematiche in modo dettagliato che è necessario tenere in considerazione per poter realizzare perfetti siti adatti ai dispositivi mobile.

### 3.2. Validatori.

Il consorzio W3C mette a disposizione delle utility on-line con le quali testare la versione mobile del proprio sito: le utility permettono di verificare se i parametri consigliati (per essere nell'ambito standard) vengono rispettati o meno. I parametri consigliati possono sembrare restrittivi, in realtà consentono di realizzare siti *mobile* veramente adatti ai dispositivi *mobile*: nel caso non lo fossero, come si può facilmente intuire, gli stessi risulterebbero prettamente inutili. Il validatore lo si trova all'indirizzo:

<http://validator.w3.org/mobile/>

Fornendo l'URL del proprio sito versione mobile alla pagina indicata all'indirizzo di cui sopra, si potrà avere in risposta un'analisi completa del proprio operato (con eventuali consigli su migliorie applicabili, errori ecc.).

Oltre al CHECKER di cui sopra, è possibile iniziare con il validatore della sola struttura XHTML. L'indirizzo per questo primo importante passo è più complicato (perché contiene nell'URL alcune definizioni fondamentali):

<http://validator.w3.org/check?uri=http%3A%2F%2Fwww.nomesito.it%2Fmobile%2F&charset=%28detected+automatically%29&doctype=Inline&group=0&accept=application%2Fhtml%2Bxml%2Ctext%2Fhtml%3Bq%3D0.1%2Capplication%2Fvnd.wap.xhtml%2Bxml%3Bq%3D0.1%2Ctext%2Fcss%2Cimage%2Fjpeg%2Cimage%2Fgif&accept-charset=UTF-8&user-agent=W3C-mobileOK%2FDDC-1.0+%28see+http%3A%2F%2Fwww.w3.org%2F2006%2F07%2Fmobileok-ddc%29>

Chiaramente, sostituire la parte in rosso con l'indirizzo del proprio sito internet o comunque dell'attivazione ➔ **DynDevice wCMS** in fase di utilizzo (nei casi di siti con più lingue, appena prima della parola mobile potrebbe essere necessario inserire **it%2F**).

### 3.3. Il visualizzatore interno.

E' possibile visualizzare il proprio sito mobile direttamente dall'interno di ➔ **DynDevice wCMS** simulando il display dei dispositivi più comunemente diffusi tramite il menù **Gestione sito** ⇒ **Pubblicazione** ⇒ **Sito mobile**.



La maschera mostra la possibilità di selezionare la lingua in cui navigare il sito (tra quelle disponibili) e quale tra i dispositivi disponibili simulare (viene in realtà simulata solamente la grandezza del display: il motore di rendering delle pagine sarà comunque quello del proprio browser che si sta utilizzando per "navigare" la console di ➔ **DynDevice wCMS**).

E' anche possibile visualizzare il sito *mobile* direttamente dal proprio browser del proprio PC specificando un particolare parametro in GET (se non ci fosse questo parametro, dal proprio PC anche inserendo l'indirizzo *mobile* del proprio sito, si sarebbe re-diretti al sito *standard* in modo automatico).

Se il sito è dotato di una sola lingua, l'indirizzo mobile sarà <http://www.nomesito.it/mobile/> (nel caso di sito con più lingue invece, <http://www.nomesito.it/mobile/it/> per l'italiano). Per richiamare da PC il sito *mobile* senza che il browser sia re-diretto alla versione *standard*, aggiungere ai due indirizzi di cui sopra il parametro GET: [?bForceMobile=true](#).

Viceversa, per richiamare nuovamente il sito *standard* da PC una volta che si è impostato il browser per visualizzare il sito *mobile*, o si resetta la sessione del browser (eliminando i dati della relativa cache) o si aggiunge il parametro GET all'indirizzo standard del sito (che sarà <http://www.nomesito.it/> o, nel caso di sito con più lingue, <http://www.nomesito.it/it/> per l'italiano): [?bForceStandard=true](#).

## 4. Appendici.

---

In questo capitolo vengono approfonditi tutti i concetti non esposti ancora in modo esplicito e dettagliato nei precedenti paragrafi ma che possono tuttavia risultare utili all'autore dei template per la piattaforma ➔ **DynDevice ECM**.

### 4.1. Importazione ed esportazione template.

Dall'elenco dei template apribile con il menù **Webmaster** ⇒ **Aspetti principali** ⇒ **Elenco dei template** è possibile procedere all'esportazione e/o all'importazione dei template stessi: risulta quindi di estrema facilità copiare/spostare da un sito ad un altro template differenti (chiaramente ogni sito soggetto all'operazione deve essere gestito con ➔ **DynDevice wCMS**).

Per procedere all'esportazione di un template esistente, l'operazione da compiere è molto semplice. Una volta selezionato il template che si desidera esportare, è necessario cliccare il pulsante **Esporta**: si aprirà quindi una nuova finestra utile all'esportazione contenente un unico campo da compilare.

*Commento.* Aggiungere un commento che sarà visualizzato in fase di importazione del pacchetto che si sta per generare e che sarà scaricato tramite un processo di download sul proprio hard-disk (il file scaricato avrà estensione `.dd.tpl`).

Una volta compilato l'unico campo disponibile, ovvero il *Commento* di cui sopra, per procedere all'esportazione (e quindi al download) del pacchetto del template sul proprio hard-disk, cliccare il pulsante **Esporta**.


Per importare il template invece, sempre dall'elenco **Webmaster** ⇒ **Aspetti principali** ⇒ **Elenco dei template** cliccare il pulsante **Importa**. Nella finestra che si aprirà, selezionare (dopo aver premuto il pulsante "Sfoggia...") il file (`*.dd.tpl`) del pacchetto del template che si desidera importare dal proprio hard-disk, quindi cliccare il pulsante **Successivo**. Al termine della procedura di upload (che a seconda del template potrebbe impiegare anche alcuni minuti), la finestra mostrerà 2 campi compilabili prima di concludere il processo di importazione (più un campo in sola lettura).

*Nome.* Indicare l'eventuale nuovo nome da assegnare al template in fase di importazione (particolarmente utile se il nome del template che si sta importando è già utilizzato da altri template esistenti per il sito, o comunque il nome è troppo simile agli stessi o può generare confusione).


*Directory.* Indicare l'eventuale nuovo nome da attribuire alla directory del template in fase di importazione (particolarmente utile se il template che si sta importando sfrutta una directory già utilizzata da altri template già disponibili per il sito).

*Descrizione.* Qui viene mostrato l'eventuale commento assegnato al template nel momento della generazione del pacchetto. Il commento potrebbe anche essere vuoto, oppure contenere informazioni importanti legate al contenuto del pacchetto (template).

Una volta compilati i campi (che non sono in sola lettura) o lasciato invariato il valore di default proposto, per concludere il processo di importazione è sufficiente cliccare il pulsante **Fine**.

 Il processo di esportazione e successiva importazione potrebbe essere sfruttato anche per il solo obiettivo di duplicare un template nel medesimo sito: è sufficiente importare un template nello stesso sito da cui è stato esportato.

## 4.2. Le classi CSS dei moduli.

Ogni modulo  **DynDevice ECM**, quando inserito nelle pagine, genera un output ben definito a seconda delle impostazioni e dei contenuti del modulo stesso (siano esse news del modulo News o prodotti del modulo E-Commerce ecc.).

In alcuni casi questo output è modificabile tramite i *template del modulo*, ma è necessario verificare nella guida di ogni modulo la disponibilità di tale funzionalità (e per avere maggiori dettagli).

In altri invece, non è disponibile alcun *template del modulo* e l'unico modo per intervenire sull'output generato dai moduli stessi è quello di impostarne le classi CSS presenti all'interno. Attraverso la "modifica" tramite fogli di stile di queste classi CSS è possibile adattare graficamente l'output generato dal modulo al proprio template/stile grafico. Questa appendice contiene uno stralcio di foglio di stile di un template di default contenente tutte le classi create in modo automatico dai moduli.

```
/**
 * Definizione delle classi relative al modulo DT-Form.
 */

.dtformTable
{
    width: 100%;
    border-collapse: collapse;
}

.dtformTable td
{
    border: 1px solid #808080;
    padding: 3px;
}

.dtformTable td textarea
{
    width: 98%;
}

.dtformCaptchaLabel
{
    vertical-align: top;
    background-color: #FFEAEA;
    font-weight: bold;
}

.dtformCaptchaField
{
    background-color: #FFEAEA;
}

.dtformSend
{
    text-align: center;
    background-color: #f7f7f7;
}

.dtformSend input
{
    width: 110px;
}

.dtformObligatory
{
```

```

        font-weight: bold;
    }

.privacyCheck
{
    margin-right: 5px;
}

.privacyLabel
{
    position: relative;
    top: -2px;
}

/* Classi presenti in tutti i campi testo/mail o data */

.ddfText, .ddfDate
{
}

/* Le seguenti definizioni, a titolo di esempio, ridefiniscono la larghezza della colonna
di sinistra e la larghezza del primo campo a destra: è disponibile una classe per ogni
cella della tabella esposta del relativo campo */

.dtformLabel1
{
    width: 180px;
}

.dtformField1 input
{
    width: 250px;
}

/**
 * Definizione delle classi relative al modulo Commenti.
 */

/* Tabelle dei commenti */

.commentiesistentiTable
{
    width: 100%;
    border-collapse: collapse;
}

.commentiesistentiTable td
{
    padding: 3px;
}

.commentiIntestazioneS
{
    background-color: #E1E1E1;
}

.commentiIntestazioneD
{
    background-color: #E1E1E1;
    text-align: right;
}

/* Tabella per l'invio di un nuovo commento */

.commentiTable
{
    width: 100%;
    border-collapse: collapse;
}

.commentiTable td
{
    border: 1px solid #cccccc;
    padding: 3px;
}

.commentiTableSubmitRow
{

```

```

        text-align: center;
    }

    .commentiNicknameE
    {
        width: 160px;
    }

    .commentiNicknameF
    {
    }

    .commentiMessaggioE
    {
        vertical-align: top;
    }

    .commentiMessaggioF
    {
    }

    .commentiTextArea
    {
        width: 380px;
        height: 100px;
    }

    .commentiInputText
    {
        color: #808080;
        width: 240px;
    }

/**
 * Definizione delle classi relative al modulo Photo-Gallery.
 */

.photo galleryThumb
{
    width: 100px;
    height: 100px;
    text-align: center;
    border: 1px solid #f3f3f3;
    float: left;
    margin-right: 6px;
    margin-bottom: 6px;
}

/**
 * Definizione delle classi relative al modulo Calendar.
 */

.calendarChangeMonth
{
    text-align: center;
}

.calendarDayAfter
{
    vertical-align: top;
    color: #C0C0C0;
}

.calendarDayBefore
{
    vertical-align: top;
    color: #C0C0C0;
}

.calendarDayOfMonth
{
    vertical-align: top;
}

.calendarDayTitle
{
    font-weight: bold;
    text-align: center;
}

```

```

}

.calendarTable
{
    width: 100%;
    border: 1px solid #808080;
    border-collapse: collapse;
    margin-top: 5px;
    margin-bottom: 5px;
}

.calendarTable td
{
    border: 1px solid #808080;
    border-collapse: collapse;
    width: 14%;
    height: 80px;
}

.calendarTitle
{
    font-weight: bold;
}

/**
 * Definizione delle classi relative al modulo Subscription.
 */

.conditionCheck
{
}

.conditionLabel
{
    position: relative;
    top: -2px;
}

.confirmRow
{
    text-align: center;
}

.subscriptionConditionTD
{
    padding-top: 10px;
}

.subscriptionNome
{
    font-weight: bold;
}

.subscriptionPagamentiTD
{
    padding-top: 10px;
}

.subscriptionSeparator
{
}

.subscriptionTable
{
    border: 1px solid #000000;
    border-collapse: collapse;
}

.subscriptionTable td
{
    border-collapse: collapse;
    padding: 2px;
}

.subscriptionTitle
{
    font-weight: bold;
    color: #000099;
}

```

```

}

/**
 * Definizione delle classi relative al modulo Scorm Player.
 */

.tableItem
{
}

.scormPlayerSmallNavBar
{
}

.scormPlayerQuestion
{
    font-weight: bold;
    border-bottom: 1px solid #cccccc;
    margin-bottom: 7px;
    padding-bottom: 2px;
}

.scormPlayerTextarea
{
    width: 98%;
    height: 60px;
}

.scormPlayerSendTest
{
    text-align: center;
    margin-top: 4px;
    padding-top: 2px;
    padding-bottom: 2px;
    background-color: #EAF4FF;
}

.scormPlayerAnswer
{
}

.scormPlayerAnswerTable
{
    border: 1px solid #cccccc;
    border-collapse: collapse;
    width: 100%;
}

.scormPlayerAnswerTable td
{
    border: 1px solid #cccccc;
    border-collapse: collapse;
    padding: 3px;
}

.scormPlayerTDSx
{
    width: 20px;
}

.exit button
{
}

.normal_button
{
}

/**
 * Definizione delle classi relative al modulo E-Commerce.
 */

.SELECT MACRO CODCE
{
    margin-bottom: 4px;
}

.SELECT REGIONE

```

```

{
    margin-bottom: 4px;
}

.ScalaScontiIntestazione
{
    background-color: #ffffff;
    font-weight: bold;
}

.divScalaSconti
{
    position: absolute;
    top: 480px;
    border: 1px solid #0000CC;
    width: 260px;
    height: 130px;
    background-color: #D7EBFF;
    font-size: 12px;
    overflow: auto;
    padding: 3px;
}

.divScalaSconti table
{
    border: 1px solid #808080;
    border-collapse: collapse;
}

.divScalaSconti td
{
    padding: 3px;
    border: 1px solid #808080;
    border-collapse: collapse;
}

.tableRicevuta
{
    border: 1px solid #808080;
    border-collapse: collapse;
}

.tableRicevuta td
{
    padding: 3px;
    border: 1px solid #808080;
    border-collapse: collapse;
}

/**
 * Definizione delle classi relative al modulo Presence (intranet).
 */

.presenceTitle
{
    font-weight: bold;
    font-size: 14px;
}

.presenceTable
{
    margin-top: 10px;
    width: 100%;
    border: 1px solid #cccccc;
    border-collapse: collapse;
}

.presenceTable td
{
    border: 1px solid #cccccc;
    border-collapse: collapse;
}

.presenceDayBeforeSaturday
{
    background-color: #F4E0DF;
    color: #aaaaaa;
}

```

```

.presenceDayBefore
{
    color: #aaaaaa;
}

.presenceDayOfMonth
{
}

.presenceDayOfMonthSaturday
{
    background-color: #e6b8b7;
}

.presenceDayOfMonthSunday
{
    background-color: #da9694;
}

.presenceDayAfterSaturday
{
    background-color: #F4E0DF;
    color: #888888;
}

.presenceDayAfterSunday
{
    background-color: #E9BFBE;
    color: #888888;
}

.presenceDayAfter
{
    color: #888888;
}

.presenceChangeMonth
{
    margin-top: 10px;
    text-align: center;
}

.presenceTableHour
{
    width: 130px;
    border: 1px dotted #cccccc;
    border-collapse: collapse;
}

.presenceTableHour td
{
    border: 1px dotted #cccccc;
    border-collapse: collapse;
    font-size: 10px;
}

.presenceTableExtra
{
    width: 130px;
    border: 1px dotted #808080;
    border-collapse: collapse;
}

.presenceTableExtra td
{
    border: 1px dotted #808080;
    border-collapse: collapse;
    font-size: 10px;
}

.presenceDayTitle
{
}

/**
 * Definizione delle classi relative al modulo Progress (intranet).
 */

```

```

.progress h1
{
    margin-bottom: 4px;
}

.progressTable
{
    width: 100%;
    border: 1px solid #cccccc;
    border-collapse: collapse;
}

.progressTable td
{
    border: 1px solid #cccccc;
    border-collapse: collapse;
}

.progressIntestazione
{
    font-weight: bold;
    background-color: #f5f5f5;
    text-align: center;
}


.progressOpzioni
{
    background-color: #f5f5f5;
    text-align: center;
    font-weight: bold;
    width: 88px;
}

.progressOpen
{
    color: #336600;
    font-weight: normal;
}

.progressReplies
{
    background-color: #f5f5f5;
    padding: 2px;
    margin: 2px;
    margin-top: 4px;
    border: 2px dotted #0066ff;
}

.progressSubReplies
{
    padding: 2px;
    margin: 2px;
    border: 1px dotted #0066ff;
    background-color: #ffffff;
    margin-top: 5px;
}

```

Nelle prossime versioni di  **DynDevice ECM**, tutti i moduli saranno dotati di un proprio sistema di template (similmente, per intenderci, a quanto già accade per i moduli *News*). Inoltre, l'accesso ai *template del modulo* sarà possibile direttamente dalla console dei template che sarà anche in grado, per quanto concerne l'esportazione e l'importazione, di aggregare tutti i dati dei *template del modulo*.