

# Dokumentation Bitflux-CMS - Benutzer

<http://docs.flux-cms.org/user/index.pdf>

---

# Übersicht

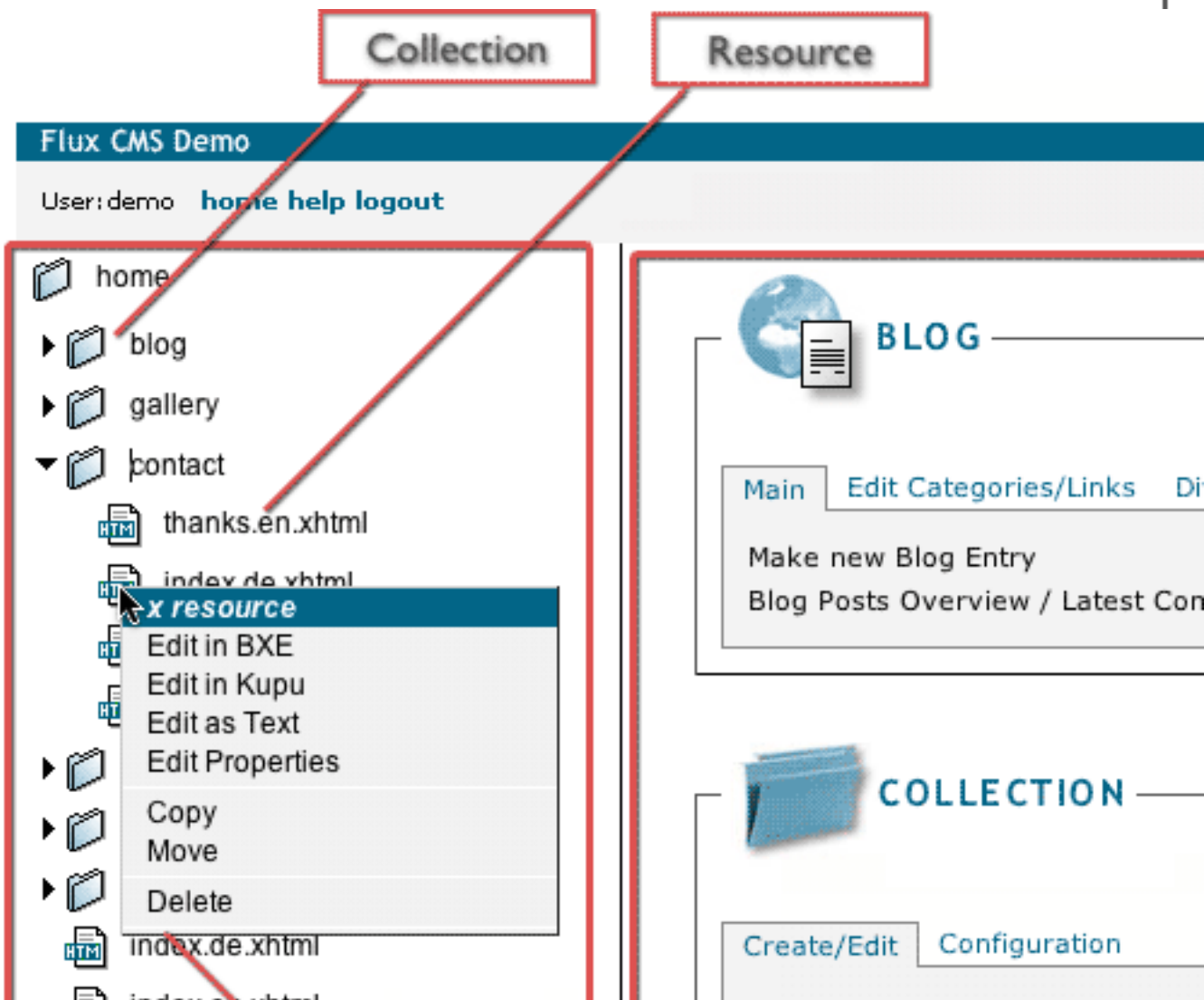
## Login

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



## Administrationsbereich

Nach dem erfolgreichen Anmelden befinden sie sich im Administrationsbereich, welcher in drei Teile aufgeteilt ist. Links sehen sie die Baumstruktur, wo Sie auf die einzelnen Collections und Ressourcen zugreifen können, rechts werden alle Inhalte editiert und die verschiedenen Operation gestartet und im oberen Teilbereich sind die Bookmarks und andere Navigationselemente untergebracht.



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 Flux CMS ein Ordner bezeichnet. Sie kann mehrere Ressourcen (Dateien) und wiederum Collections enthalten.

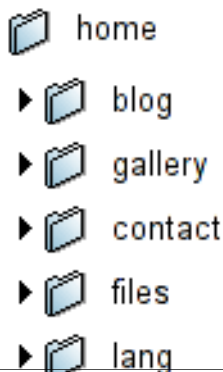
## **Ressourcen**

Als Resource wird in Flux CMS eine XHTML Seite, eine Datei, ein Bild, etc bezeichnet.

# Navigation

## Navigations-Baum

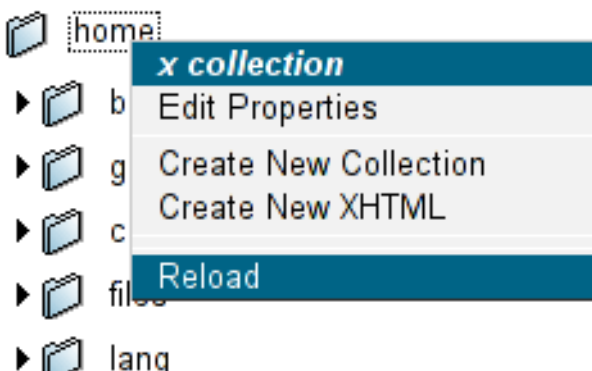
Der Navigations-Baum kann mit Hilfe der schwarzen Pfeile auf- und zu geklappt werden. Er enthält alle Collections der Webseite und bildet deren Struktur wieder.



Navigationsbaum, alle Collections zugeklappt

## Navigations-Baum aktualisieren

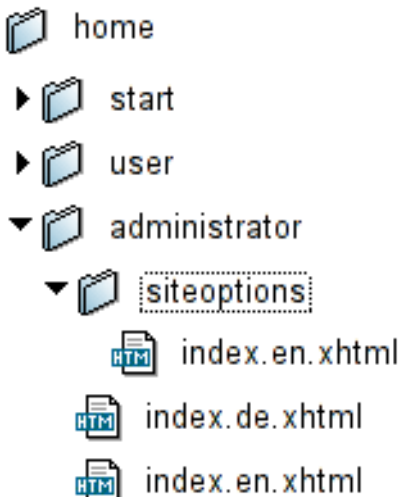
Es kann passieren, dass Änderungen, wie z.B. das Anlegen einer neuen Collection, welche sie an der Struktur der Seite gemacht haben, nicht in den Navigations-Baum übernommen werden. In diesem Fall müssen sie den Navigations-Baum manuell aktualisieren. Öffnen sie dazu das Popup-Menü einer Collection und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



Aktualisieren der Root-Collection

## Collections aufklappen

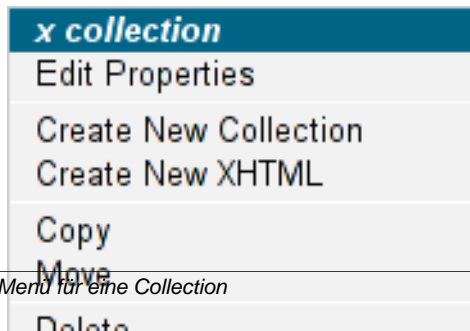
Um eine Subcollection zu öffnen, klicken Sie auf den zugehörigen Pfeil und die Collection wird geöffnet.



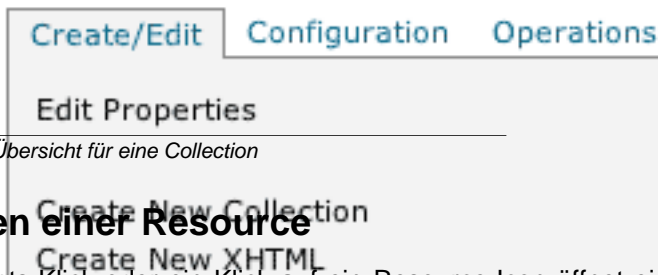
Subcollection, aufgeklappt

## 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. Eine Alternative ist einfach auf den Namen zu klicken und die entsprechenden Optionen im rechten Fenster zu wählen.



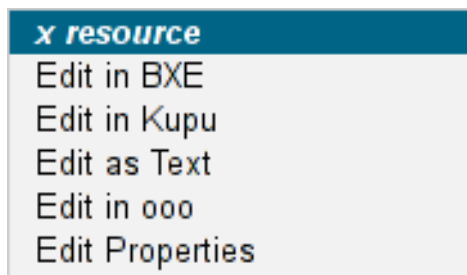
Popup-Menü für eine Collection



Optionen Übersicht 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. Eine Alternative ist einfach auf den Namen zu klicken und die entsprechenden Optionen im rechten Fenster zu wählen.



Popup-Menü für eine Resource

## Collection-Properties

Klicken Sie auf die Optionen "Edit in Properties" und der Properties Editor erscheint. Dort können Sie unter anderem die Display-Order und die verschiedensprachigen Titel angeben.

### Edit Properties for /contact/.

general	<b>system</b>
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:use-direct	<input type="text"/>
bx:relink	<input type="text"/>

Properties für eine Collection

## Resource-Properties

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

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

general	<b>system</b>
bx::display-name	<input type="text"/>
bx::title	<input type="text"/>
bx::display-order	<input type="text"/>
dc:subject (tags)	<input type="text"/>

Properties für eine Resource

# Collection-Properties

Um die Properties einer Collection zu editieren, öffnen Sie das Popup-Menü der Collection und wählen den Punkt "Edit in Properties"

## Edit Properties for /contact/.

The screenshot shows a dialog box with two tabs: 'general' and 'system'. The 'system' tab is active. Below the tabs are several input fields:

- `bx:de:display-name`: Kontakt
- `bx:en:display-name`: Contact
- `bx:display-order`: 10
- `bx:redirect`: (empty)
- `bx::relink`: (empty)

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.

Wir empfehlen, die display-order in 10er Schritten zu verteilen, so dass Sie später, wenn Sie einen Punkt einfügen möchten, noch Platz zwischen den Punkten haben.

### `bx:redirect`

Mit Hilfe dieser Property kann eine Collection auf eine andere existierende umgeleitet werden. Die Umleitung ist transparent und geschieht intern, 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`. (Diese Eigenschaft gibt's nicht in allen Projekten)

# 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. So können Sie z.B. gleich eine index.de.xhtml zusammen mit einer neuen Collection erzeugen lassen. Wählen sie "None", um nur eine Collection ohne Resource anzulegen. Klicken sie dann auf "Save", damit die Collection angelegt wird.

Für den Collection-Namen sollten Sie keine Umlaute und Leerzeichen verwenden, diese werden automatisch entfernt.

Resource

xhtml

Name

Formular zum Benennen der neuen Collection

portfolio

## Resource anlegen

Save

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

en

template

default.xhtml

editor

BXE

Formular zum Anlegen einer neuen Resource

## Resource editieren

Name

Index

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

Vergessen Sie nicht, die Resource im Editor zu speichern, ansonsten wird diese nicht angelegt.

send

## 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

bx:en:display-name

bx::display-order

bx::redirect

bx::relink

Properties der neu angelegten Collection

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

## Kopieren einer Collection

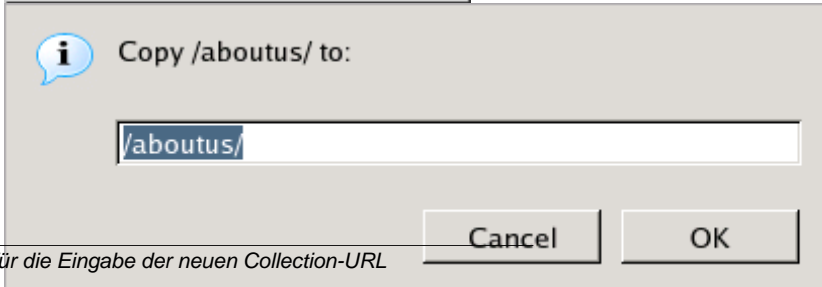
Save

Um eine Collection zu kopieren, öffnen sie das entsprechende 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.

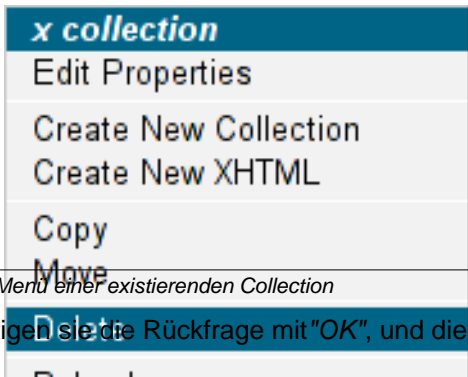


Dialog für die Eingabe der neuen Collection-URL

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.

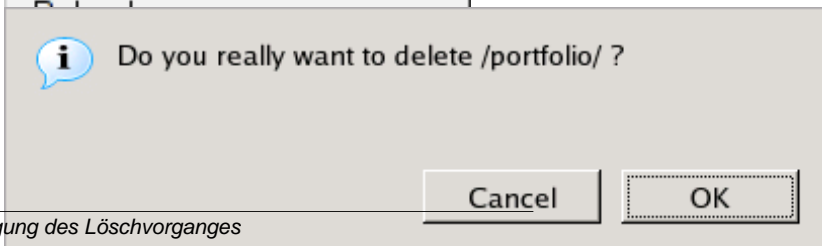
## Löschen einer Collection

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



Popup-Menü einer existierenden Collection

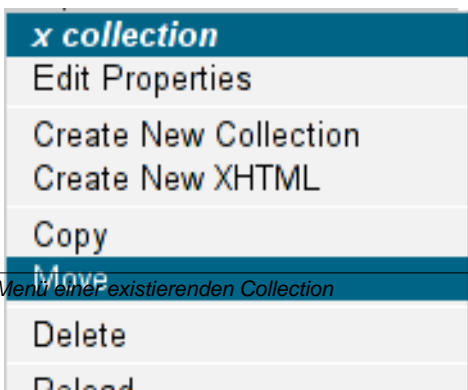
Bestätigen sie die Rückfrage mit "OK", und die Collection wird gelöscht.



Bestätigung des Löschvorganges

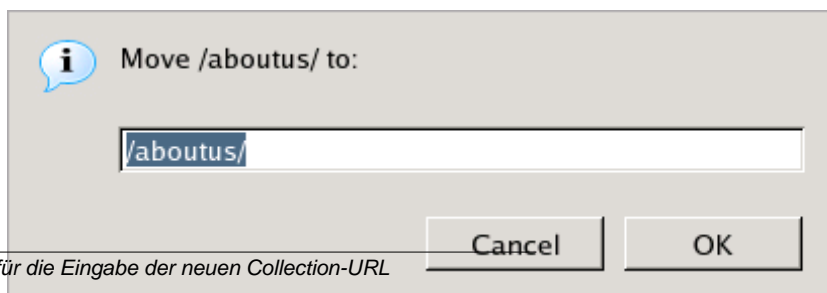
## Verschieben und Umbenennen

Um eine Collection zu verschieben oder umzubenennen, öffnen sie das entsprechende 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.

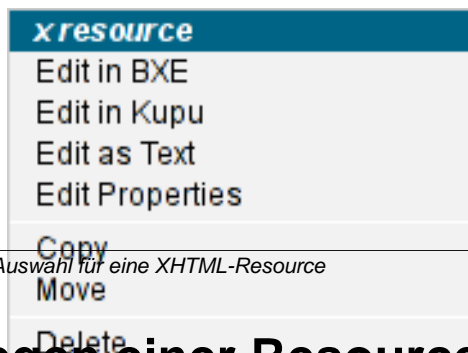


*Dialog für die Eingabe der neuen Collection-URL*

Die Collection wird anschliessend wie angegeben verschoben oder umbenannt.

## Editieren einer Resource

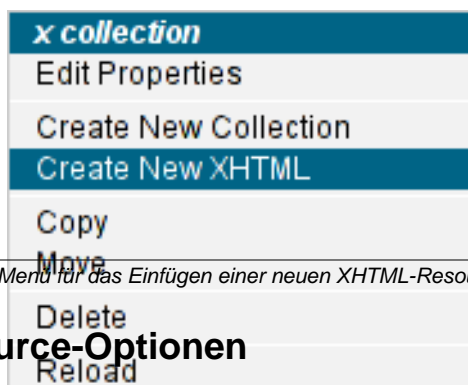
Um eine Resource zu editieren, wählen sie im Menü der Resource den gewünschten Editor, z.B. "Edit in bxe". Die verfügbaren Editoren hängen von der Art der Resource ab. Mehr Informationen zu Editoren in Flux CMS finden sie im Abschnitt [Editoren](#).



Editor-Auswahl für eine XHTML-Resource

## Anlegen einer Resource

Um eine neue Resource anzulegen, wählen sie im Menü der entsprechenden Collection 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 wollen.



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

en ▼

template

default.xhtml ▼

editor

BXE ▼

Formular zum Anlegen einer neuen Resource

Name

anfahrt

lang

send

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-Resources.

## 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. Auf Umlaute, Leerschläge und andere Spezialzeichen sollte verzichtet werden.

## Resource editieren

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

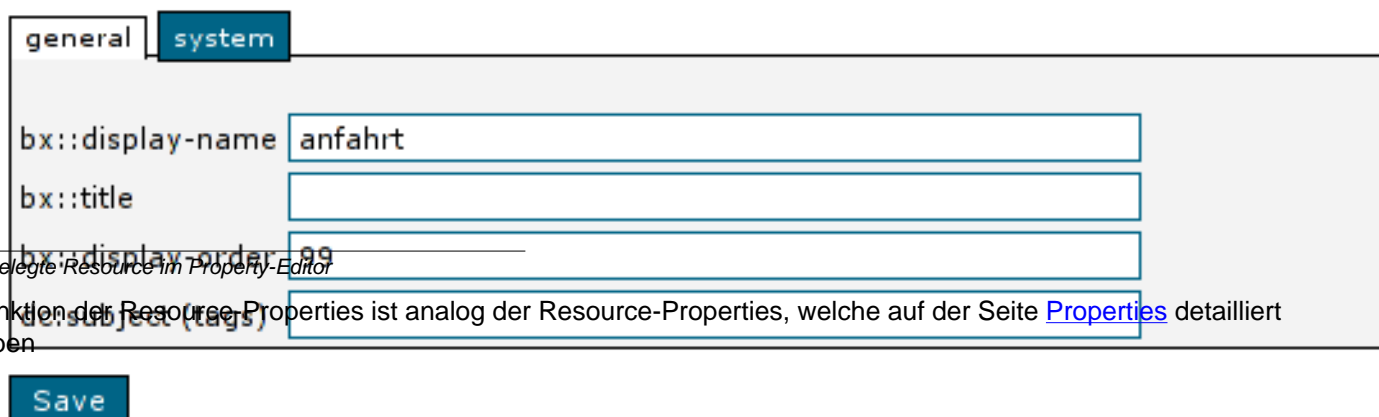


Edieren der neuen XHTML-Resource im Bitflux Editor

## 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 /lala/anfahrt.en.xhtml.

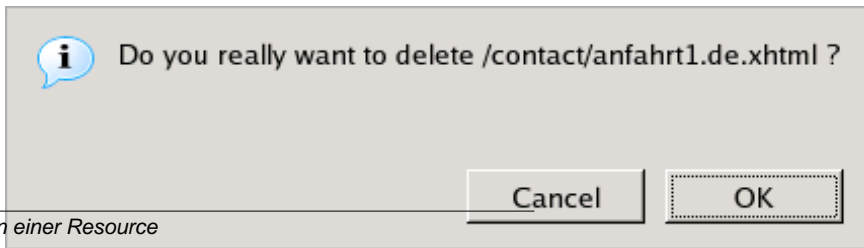


Neu angelegte Resource im Property-Editor

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

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

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

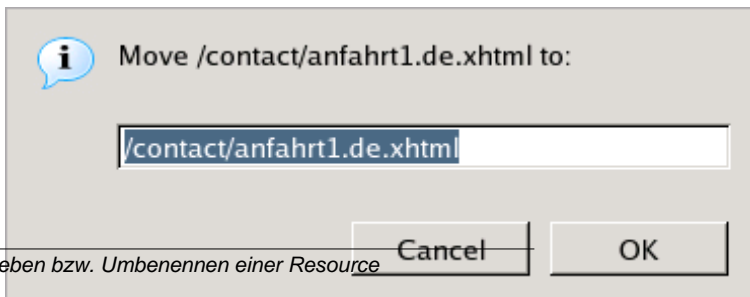


Löschen einer Resource

## Verschieben und Umbenennen

Um eine Resource zu verschieben oder umzubenennen, öffnen sie das entsprechende 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. BXE wird über den Punkt "Edit in BXE" im Popup-Menü einer XHTML-Resource gestartet.

User: chregu [home](#) [help](#) [logout](#)

File Edit Debug Help

**B** *I* x<sub>2</sub> x<sup>2</sup>

Titel

Und hier kommt der Text Foo Ba

Powered by [Bitflux CMS](#)

<html>

## Edittieren einer XHTML-Resource in BXE

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

Vergessen Sie nicht, F7 zu drücken, um einen Cursor zu kriegen.

## 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

```

<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Strict//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml"><head><title>Prototype Test</title><link href="/themes/css/main.css" type="text/css" rel="stylesheet" /><link href="/themes/css/main.css" type="text/css" rel="stylesheet" /></head><body>
<h1>Flux CMS Dokumentation</h1>
<p>Hier finden sie sämtliche Informationen und die Dokumentation zum Flux CMS. Die Dokumentation ist in jeweils einen separaten Teil für Benutzer, Administratoren und Entwickler gegliedert.
</p>
<h2><a href="user/">Benutzer</a></h2>
<p>In diesem Teil finden sie als Benutzer alle Informationen, die sie benötigen, um mit Flux CMS zu arbeiten oder zu erweitern.
<a href="user">&gt;&gt;</a>
</p>
<h2><a href="administrator/">Administratoren</a></h2>
<p>Dieser Teil richtet sich an Administratoren.
<a href="administrator/">&gt;&gt;</a>
</p>
<h2><a href="developer/">Entwickler</a></h2>
<p>Dokumentation für Entwickler.
<a href="developer/">&gt;&gt;</a>
</p>
</body></html>

```

*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.

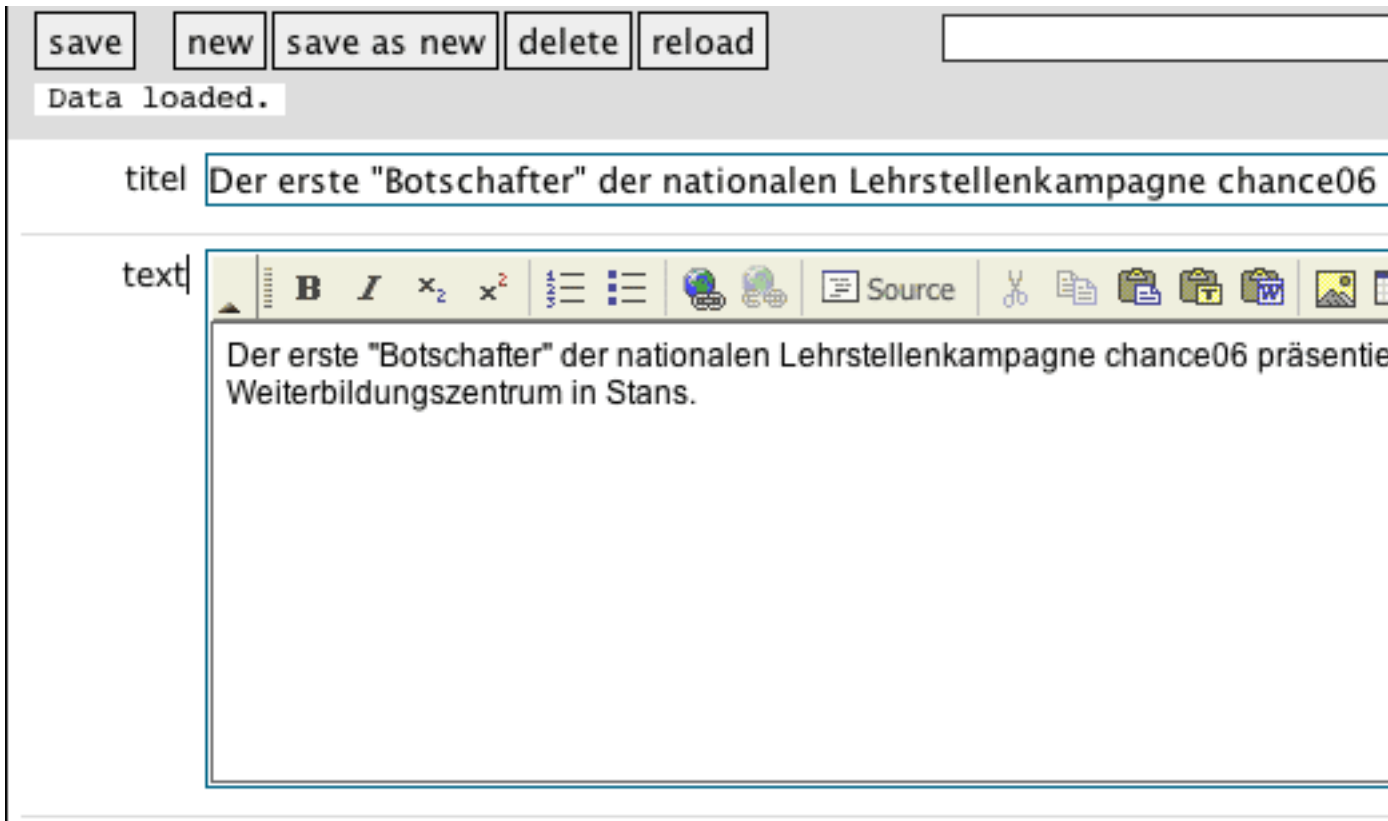
Sie können mit dem File-Editor jedwelche Dateien uploaden, seien dies z.B. Bilder, PDFs, Word oder Excel Dateien.

Submit

# 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.

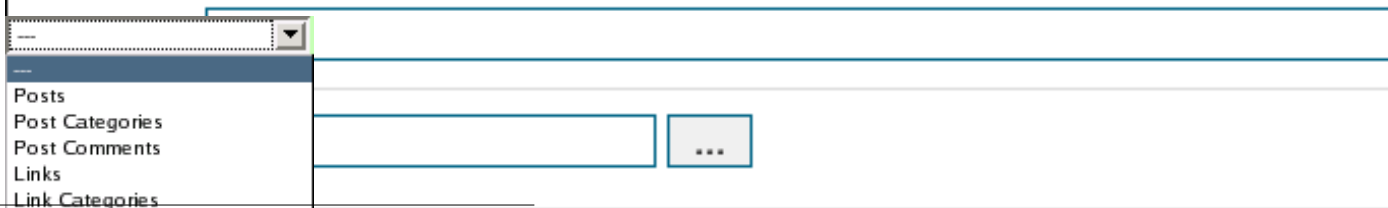
Für jede Tabelle, in der sie Einträge verwalten können, existiert ein eigenes Formular.



Editieren eines Eintrages im Formular-Editor

## Bookmark-Links

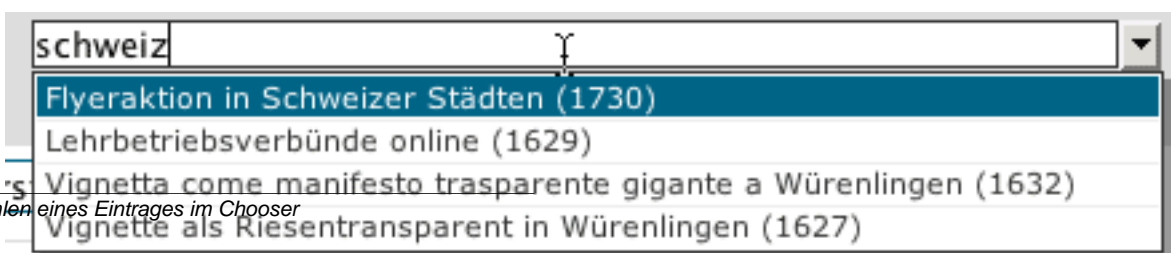
Um den Formular-Editor für eine Tabelle zu öffnen, wählen sie in der Bookmark-Links-Navigation die gewünschte Tabelle. Der Editor wird dann geöffnet und ein existierender Eintrag geladen.



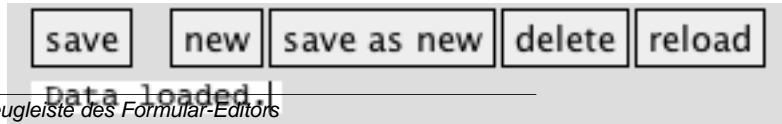
Editieren eines Eintrages im Formular-Editor

## Chooser

Mit dem Chooser wählen sie den Eintrag, welchen sie im Formular bearbeiten möchten. Klicken Sie dazu in das Suchfeld oben und eine Liste der ersten paar Einträge öffnet sich. Um nach einem bestimmten Eintrag zu suchen, können Sie in diesem Textfeld eine Suche eingeben und alle passenden Ergebnisse werden sofort dargestellt. Beachten sie, dass vorher ev. nicht gespeicherte Änderungen am aktuellen Eintrag verloren gehen!



Auswählen eines Eintrages im Chooser



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

## Save

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

## New

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

## Save as new

Speichert den momentan offenen Datensatz als neuen Datensatz mit einer neuen ID. Das duplizieren von Einträgen lässt sich damit einfach erledigen.

## Delete

Löscht den aktuellen Eintrag aus der Tabelle.

## Reload

Der aktuelle Eintrag wird in den Zustand vom Server zurückgesetzt bzw. alle Änderungen seit dem letzten Speichern gelöscht.

## Eintrag editieren

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

## Neuen Eintrag erzeugen

Um einen neuen Eintrag zu erzeugen, wählen sie *"New"* in der Werkzeugleiste. Evt. bestehende Inhalte werden entfernt und ein neuer Eintrag angelegt, welchen sie anschliessend mit *"Save"* speichern können.

## Eintrag löschen

Um einen Eintrag zu löschen, wählen sie diesen im Chooser aus und klicken nachdem er geladen wurde auf *"Delete"*. 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 [hier 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.