

# Personalizzare un template

## (versione 2b Catalogo)

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 4 pagine:

- **index.htm** (la home page)
- **modello1.htm** (pagina modello che contiene il catalogo degli articoli)
- **info.htm** (contiene il modulo di richiesta informazioni)
- **thankyou.htm** (la pagina di risposta al modulo)

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

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

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 7 pagine (index.htm, cond.htm, modello1.htm, modello2.htm, results.htm, info.htm, thankyou.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 catalogo), 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, modellon.htm, thankyou.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>
```

- **info.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>
```

- 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 catalogo, ai reparti, o a funzioni specifiche (ad esempio il modulo di richiesta informazioni), 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”.

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>>
...
<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 “Cataloghi 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 “Cataloghi multilingua” e “Tag personalizzati” di questo documento.

## 1) Tag di uso generale

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

<<1-negozio>>	(nome del catalogo)
<<1-email>>	(e-mail principale)
<<1-email_ordini>>	(e-mail a cui sono inviati gli ordini)
<<1-logo1>>	(logo del catalogo)
<<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-sottopagina>>	(sottopagine del reparto)
<<1-elenco>>	(elenco degli articoli del reparto)

Modulo di richiesta informazioni (nella pagina **info.htm**):

<<1-CGIordine>>	(URL dello script che riceve il modulo)
-----------------	---

Risposta al modulo (in **thankyou.htm**):

<<1-thankyou>>	(testo della risposta)
----------------	------------------------

## 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 per l'opzione 1)  
 <<2-opzione2>> (codice HTML che genera una lista per l'opzione 2)  
 <<2-opzione3>> (codice HTML che genera una lista per l'opzione 3)

### 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 di richiesta informazioni (*info.htm*)

Il file *info.htm* presenta alcune particolarità rispetto alle altre pagine del template. Deve infatti esservi contenuto 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="text" NAME="Email">
<INPUT TYPE="submit" VALUE="Invia">

</form>

```

I campi presenti nel modulo vengono automaticamente trasmessi e validati (dallo script *js2.js*); per default l'unico campo obbligatorio è "Email".

E' possibile inserire campi aggiuntivi all'interno del modulo, oppure rimuovere o sostituire quelli presenti per default (ad eccezione di "Email").

## Gli script

Gli script (Javascript, Perl, Asp) 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.

La descrizione del significato dei tag utilizzati all'interno degli script esula dagli scopi del presente documento e può in ogni caso essere desunta dal codice degli script.

## Cataloghi multilingua

La struttura di un catalogo 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 catalogo, varierà a seconda della lingua utilizzata. Ad esempio, il tag <<4-avanti>> sarà sostituito dalla dicitura "Avanti" oppure "Next" (rispettivamente nei cataloghi 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 .Ing presente nella sottocartella *languages*. Ogni modulo linguistico è composto da due file con stesso nome e diversa estensione: modulo.Ing (contenente i testi) e modulo.gif (contenente la "bandierina" di selezione della lingua, che sarà visualizzata nel catalogo).

Un significato particolare è attribuito ai tag <<1-lingua1>>, <<1-lingua2>>, <<1-lingua3>> e <<1-lingua4>>. Questi tag, quando si costruirà il catalogo, saranno sostituiti dalla bandierina della lingua (linkata alla corrispondente sezione del sito). Questi tag possono (e dovrebbero) essere inseriti in ogni pagina del catalogo 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 .Ing); 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 catalogo 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 catalogo" 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.Ing" e "Francese.Ing".

Questo meccanismo può essere sfruttato anche per creare template differenti per le diverse lingue del catalogo; oppure può addirittura essere utilizzato in sostituzione dei tag <<4-xxxx>>.

## Tag personalizzati

eDisplay 2 Catalogo 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 siti: dato che i tag personalizzati sono condivisi da tutti i siti 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 <b>non ha un'immagine pulsante associata e non è selezionato</b>	%link %title
[titles selected]	Codice HTML generato quando il reparto non ha un'immagine pulsante associata ed <b>è selezionato</b>	%link %title
[images]	Codice HTML generato quando il reparto <b>ha un'immagine pulsante associata e non è selezionato</b>	%link %title %image %x %y
[images selected]	Codice HTML generato quando il reparto ha un'immagine pulsante associata ed <b>è selezionato</b>	%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 <b>reparti che contengono sottoreparti</b> ( <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 <b>reparti che non contengono sottoreparti</b> ( <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> :
<pre>[titles] &amp;nbsp;&lt;a href="%link"&gt;%title&lt;/a&gt;&lt;br&gt;  [titles selected] &amp;nbsp;&lt;a href="%link"&gt;&lt;b&gt;%title&lt;/b&gt;&lt;/a&gt;&lt;br&gt;  [images] &amp;nbsp;&lt;a href="%link"&gt;&lt;img src="%image" width="%x" height="%y" border="0"&gt;&lt;/a&gt;&lt;br&gt;</pre>

```

[images selected]
&nbsp;<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]
::

```

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

Reparto	
>>	
	<u>Sottoreparto 1</u>
	<u>Sottoreparto 2</u>
	>> <u>Sottoreparto di terzo livello</u>
	<u>Sottoreparto 3</u>

Reparto selezionato	
>>	
	<u>Sottoreparto 4</u>

# Realizzazione di un template per CD

La realizzazione di un template ottimizzato per l'uso su CD richiede alcuni accorgimenti particolari, volti ad evitare ogni riferimento a script cgi o asp (che dovrebbero essere installati sul server e non funzionerebbero sul CD). Per questo motivo le funzionalità di ricerca dovranno essere svolte direttamente sul browser utilizzando Javascript, mentre si farà a meno del modulo di richiesta informazioni (sul sito generato è comunque presente l'indirizzo e-mail di riferimento).

Supponendo di partire da un template già funzionante (in versione "catalogo online"), illustriamo i passi da compiere per convertirlo in "versione CD" (tutti gli step sono necessari):

1. Cancellare dal template la pagina **thankyou.htm**
2. Cancellare la pagina **info.htm** e i relativi link presenti nelle altre pagine del template
3. Nella pagina **results.htm** rimuovere il form della ricerca, cioè il codice:

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

(il codice può essere leggermente differente nei diversi template; la rimozione del form si rende necessaria per limiti tecnici di Javascript la cui descrizione esula dallo scopo di questo documento)

4. Sempre in **results.htm** rimuovere il riferimento allo script js6.js, cioè il codice (in coda alla pagina):

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

5. Nella cartella del template inserire un file vuoto chiamato **\_cdrom.dat** (oppure copiarlo da un altro template in versione CD). La presenza di questo file segnalerà eDisplay che il template contiene ottimizzazioni per l'utilizzo su CD; il contenuto del file non è attualmente significativo: per compatibilità con versioni future è preferibile lasciare il file vuoto.

Dopo aver costruito il catalogo utilizzando il template così ottimizzato **NB:** è molto importante pulire le cartelle di lavoro prima di avviare la costruzione, sarà possibile masterizzare su CD il contenuto della cartella di lavoro del catalogo (per default "online"). Non sarà invece necessario trasferire la cartella di lavoro "scripts". Se nel catalogo sono presenti diverse centinaia di prodotti alcune pagine potrebbero essere molto voluminose; questo non costituirà comunque un problema in quanto le pagine saranno consultate in locale (direttamente da CD) e non via Internet.

Per consultare il catalogo sarà sufficiente aprire dal CD la pagina *index.htm* (questa operazione potrebbe anche essere automatizzata con l'uso di un file autorun).

# Adattamento di un template per eDisplay Base / Pro

I template per eDisplay Catalogo sono molto simili a quelli destinati alle versioni e-commerce (versioni 2 Base e Pro), ma non identici. Ad esempio, non prevedono il carrello (e quindi le funzioni di acquisto) né il modulo d'ordine (sostituito dal modulo di richiesta informazioni). I template per eDisplay Catalogo sono in realtà più semplici: la conversione consiste principalmente nell'eliminazione di alcuni elementi dal template per e-commerce.

**L'adattamento di un template sarà facilitato dal confronto tra le versioni corrispondenti dei template incluse nelle edizioni Catalogo e Base/Pro (e nei rispettivi dimostrativi).**

Supponendo di partire da un template per eDisplay Base / Pro già funzionante, illustriamo i passi da compiere per convertirlo in "versione catalogo" (tutti gli step sono necessari):

1. Cancellare dal template le pagine **paymsg.htm** e **cart.htm**
2. Adattare la pagina **thankyou.htm** secondo le specifiche presenti in questo documento e seguendo gli esempi dei template forniti nella versione catalogo. In particolare:
  - a) rimuovere l'evento `onload="SvuotaCarrello()"` dal tag `<BODY>`
  - b) rimuovere il seguente codice dal corpo della pagina (il codice può variare leggermente nei diversi template):

```
<script LANGUAGE="Javascript">
<!--
var codice=GetCookie("<4-info>")(1);
codice='<p><b><FONT SIZE="-1" FACE="Verdana,Arial,Helvetica">' + codice +
'</FONT></b></p>';
document.writeln(codice);
//-->
</script>
```

- c) rimuovere i tag `<<4-grazie_info1>> ... <<4-grazie_info5>>` dal corpo della pagina (deve restare solo il tag `<<1-thankyou>>`)
3. Rinominare **order.htm** in **info.htm** adattando i link nel template (ed eventualmente le immagini dei link, che non dovranno più fare riferimento a un modulo d'ordine bensì a una richiesta di contatto).
  4. Adattare la pagina **info.htm** secondo le specifiche presenti in questo documento e seguendo gli esempi dei template forniti nella versione catalogo. In particolare:
    - a) rimuovere l'evento `onLoad="<<1-java_daticliente>>"` dal tag `<BODY>`
    - b) sostituire completamente il form Ordine originale (cioè il codice contenuto fra i tag `<form name="Ordine">...</form>` inclusi) con la sintassi corretta illustrata in questo documento (oppure copiare il codice del form da un template della versione catalogo e incollarlo nel template che si sta adattando)
  5. Nelle pagine **modellon.htm** rimuovere il pulsante di acquisto e la casella quantità
  6. In tutte le pagine del template i tag linguistici `<<4-ordine...>>` saranno sostituiti dai corrispondenti tag `<<4-modulo...>>` oppure `<<4-contatti...>>`. Consultare i moduli linguistici (i file di testo con estensione .lng presenti nella cartella *languages*) per l'elenco completo dei tag relativi alla lingua; nell'effettuare le sostituzioni fare riferimento ai template forniti con la versione catalogo, confrontandoli con i corrispondenti template delle versioni Base / Pro (inclusi anche in eDisplay 2 Demo).