

# **Instrukcja wdrożenia nowego motywu graficznego/skórki w oprogramowaniu MaxShop**

## Spis treści

<b>Wstęp</b>	<b>4</b>
<b>1. Struktura aplikacji</b>	<b>5</b>
<b>2. Tworzenie motywu graficznego dla sklepu</b>	<b>6</b>
<b>2.1 Tryb debugowania</b>	<b>10</b>
<b>2.2 Zmiana domyślnej skórki</b>	<b>11</b>
<b>3. Plik robots.txt</b>	<b>12</b>
<b>4. Schemat bazy danych</b>	<b>12</b>
<b>5. Przekierowania</b>	<b>12</b>



**Wstęp.**

Niniejszy dokument opisuje sposób instalacji nowego motywu graficznego dla sklepu MaxShop. Została opracowana struktura aplikacji z podziałem na poszczególne elementy skórki występujące w konkretnych katalogach.

**W trakcie pracy nad plikami aplikacji MaxShop wymagane jest zapisywanie wszystkich plików w kodowaniu UTF-8 (bez DOM).**

## 1. Struktura aplikacji.

MaxShop został zaprojektowany zgodnie z wzorcem projektowym MVC (Model View Controller), w którym warstwa prezentacji, widoku oraz przetwarzania żądania została od siebie odseparowana. Pozwala to na łatwe zarządzanie strukturą kodu, wprowadzanie modyfikacji oraz nowych komponentów (w tym nowej grafiki). Główne jądro sklepu stanowi opracowany na potrzeby sklepu lekki i wydajny framework *Spider*, składający z najpotrzebniejszych bibliotek niezbędnych do tworzenia oprogramowania zgodnego z OOP (oprogramowanie zorientowane obiektów).

Całość kodu została opakowana w usystematyzowaną strukturę katalogową. Wszystkie pliki wykonawcze i skrypty zostały umieszczone w katalogu niedostępnym z poziomu przeglądarki internetowej.

**Tabela 1. Główna struktura katalogowa oprogramowania MaxShop.**

Nazwa katalogu	Opis	Zasięg
<i>_Config</i>	Zawiera wszystkie pliki konfiguracyjne sklepu podzielone na poszczególne moduły oraz zestaw praw dostępu do określonych komponentów w panelu administracyjnym.	Prywatny
<i>_Controllers</i>	Zawiera kontrolery akcji dla wersji publicznej i administracyjnej.	Prywatny
<i>_Libs</i>	Zawiera wszystkie biblioteki kodu niezbędne do prawidłowego działania sklepu (w tym framework <i>Spider</i> ).	Prywatny
<i>_Psd</i>	Zawiera pliki PSD określonego motywu graficznego. Domyślnie katalog ten jest pusty.	Prywatny
<i>_Templates</i>	Zawiera szablony sklepu dla określonej liczby motywów graficznych oraz dla wersji administracyjnej.	Prywatny
<i>_Translations</i>	Zawiera tłumaczenia słownikowe podstawowego interfejsu sklepu w wersji publicznej i administracyjnej.	Prywatny
<i>_Vars</i>	Katalog niezbędny do prawidłowego działania całej aplikacji. Przechowuje pliki sesji, cache oraz inne elementy ukryte przed bezpośrednim dostępem z poziomu klienta.	Prywatny

<i>public_html</i>	Katalog zawierający wszystkie elementy potrzebne do prawidłowego wyświetlenia strony internetowej włączając w to wszystkie skrypty JS, arkusze CSS, pliki graficzne itp.	Publiczny
--------------------	--	-----------

## 2. Tworzenie motywu graficznego dla sklepu.

W trakcie pracy nad nowym motywem graficznym wszelkie zmiany powinny być przeprowadzane na kopiach plików wchodzących w skład skórki. Domyślną nazwą skórki dystrybuowaną z oprogramowaniem MaxShop jest *Default*.

W skład skórki wchodzi:

**Tabela 2. Elementy skórki „Default” w MaxShop.**

Element	Katalog	Opis	
Szablony PHP	<i>_Templates/Default/</i>	Zawiera wszystkie szablony widoku. Każdy szablon umieszczony jest w odpowiednim podkatalogu nazwanym identycznie jak kontroler.	
		<i>Ask4Price/</i>	Zapytaj o cenę.
		<i>Ask4Product/</i>	Zapytaj o produkt.
		<i>Auth/</i>	Logowanie i rejestracja klientów.
		<i>Basket/</i>	Koszyk na zakupy.
		<i>Captcha/</i>	Zabezpieczenie antyspamowe.
		<i>Close/</i>	Zamknij sklep.
		<i>Compare/</i>	Porównywarka produktów.
		<i>Downloader/</i>	Pobierz pliki.
		<b><i>Extended/</i></b>	<b>Layout strony.</b>
		<i>Faq/</i>	Pytania i odpowiedzi (FAQ).
		<i>Google/</i>	Mapa stron Google oraz Google Analytics.
<i>Index/</i>	Strona główna.		

		<i>Integrations/</i>	Pliki XML dla porównywarek cen.
		<i>Kontakt/</i>	Strona kontaktowa.
		<i>Layout/</i>	<b>Podstawowe skrypty i pluginy tworzące wygląd sklepu.</b>
		<i>Mail/</i>	Szablony wiadomości e-mail.
		<i>My/</i>	Profil klientów.
		<i>News/</i>	Aktualności.
		<i>Newsletter/</i>	Newsletter.
		<i>Notify/</i>	Powiadomienia o produktach.
		<i>OpenSearch/</i>	XML dla wyszukiwarek produktów dla przeglądarek
		<i>Order/</i>	Zamówienia.
		<i>Page/</i>	Strony informacyjne.
		<i>Payments/</i>	Płatności.
		<i>Product/</i>	Karta produktu.
		<i>Products/</i>	Lista produktów.
		<i>Recommend/</i>	Poleć sklep i produkt.
		<i>Repository/</i>	Przechowalnia produktów.
		<i>Rss/</i>	Kanały subskrypcji RSS.
		<i>Shippings/</i>	Formy dostawy.
		<i>Shopping/</i>	Lista zakupów.
Pliki graficzne	<i>public_html/css/default/</i>	Główny katalog zawiera podstawowe pliki graficzne wyglądu strony.	
		<i>depository/</i>	Zawiera graficzne prezentacje stanów magazynowych.
		<i>mail/</i>	Zawiera pliki szablonów HTML wiadomości e-mail.

		<i>stars/</i>	Zawiera graficzną prezentację oceny produktów.
		<i>pl/</i> <i>en/</i> <i>pl/marketing</i> <i>en/marketing</i>	Zawiera buttony (guziki) do formularzy oraz obrazki dla konkretnej wersji językowej sklepu.
Arkusze CSS	<i>public_html/gfx/default/</i>	<i>autosuggest.css</i>	Arkusz styli dla automatycznych podpowiedzi w wyszukiwarce.
		<i>default.css</i>	Główny arkusz CSS.
		<i>ie.css</i>	Oddzielny CCS dla przeglądarki Internet Explorer.
		<i>modalbox.css</i>	Arkusz styli dla galerii zdjęć w JavaScript typu LightBox.
		<i>print.css</i>	Arkusz styli do drukowania karty produktu.
JavaScript	<i>public_html/js/default/</i>	<i>default.js</i>	Zawiera indywidualne skrypty dla skórki
Flash	<i>public_html/flash/default/</i>		Powinien zawierać tylko pliki typu swf.
Załączniki	<i>public_html/files/</i>	<i>downloader/</i>	Zwiera pliki do ściągnięcia przez klienta dla modułu „Pobierz pliki”.
		<i>products/</i>	Zawiera załączniki produktów.
Inne pliki	<i>public_html/images/</i>	<i>avatars/</i>	Zawiera awatary administratorów sklepu.
		<i>banners/</i>	Zawiera bannery oraz ich miniaturki.
		<i>categories/</i>	Zawiera zdjęcia kategorii.
		<i>favicon/</i>	Nie używany.

		<i>integrations/</i>	Zawiera logo porównywarek cen.
		<i>languages/</i>	Zawiera flagi dostępnych wersji językowych.
		<i>news/</i>	Zawiera zdjęcia aktualności.
		<i>payments/</i>	Zawiera loga metod płatności.
		<i>producers/</i>	Zawiera loga producentów.
		<i>products/</i>	Zawiera zdjęcia produktów 4 formatach.
		<i>profiles/</i>	Zawiera awatary zarejestrowanych klientów.
		<i>rss/</i>	Zawiera logo sklepu dla RSS.
		<i>series/</i>	Zawiera logo serii.
		<i>shop/</i>	Zawiera logo sklepu, gdy zamknięty.
		<i>sms/</i>	Zawiera logo bramki SMS.
		<i>watermark/</i>	Zawiera znak wodny.

Przed rozpoczęciem pracy na nowej skórce należy utworzyć kopie katalogów dla poszczególnych elementów zaś nazwę katalogu *default* zamienić na własną. W katalogach *css/default* oraz *js/default* pliki *default.css* oraz *default.js* zamienić odpowiednio na nazwę nowej skórki. Nazwa skórki powinna składać się wyłącznie z podstawowych liter alfabetu (bez polskich znaków), cyfr, znaku podkreślenia lub myślnika. Po utworzeniu nowych elementów skórki należy wgrać je na FTP w odpowiednie miejsce w strukturze katalogowej.

**Nazwa katalogu dla szablonów w katalogu *\_Templates* musi zaczynać się od dużej litery zaś dla pozostałych elementów z malej. Zarezerwowaną nazwą dla skórki jest *admin*, gdyż pod tą nazwą występują pliki wersji administracyjnej sklepu.**

Każdorazowo po utworzeniu nowej skórki należy dodać ją do indeksu. Plik konfiguracyjny zawierający listę skórek znajduje się w katalogu `_Config/Skins.php`. Aby dodać nową skórka należy utworzyć nowy element tablicy PHP zawartej w pliku konfiguracyjnym zgodnie z obowiązującym schematem. Jako klucz podajemy nazwę skórki z małej litery zaś jako wartość wpisujemy tekst będący etykietą skórki w panelu administracyjnym.

**Rysunek 1. Dodawanie nowej skórki do indeksu.**

```
<?php
/* @filename ../_Config/Skins.php
   @date 23.10.2009, 14:43:29
   */
$c['default'] = "Default";
?>
```

## 2.1 Tryb debugowania.

Dla poprawy wydajności wszystkie skrypty JavaScript oraz arkusze CSS są łączone w jeden plik, który jest wysyłany do przeglądarki klienta. Każdorazowa zmiana głównego arkusza CSS lub skryptów JS wymusza usuwanie wygenerowanego pliku z serwera.

**Tabela 3. Automatycznie generowane pliki CSS i JS.**

Arkusze CSS	<code>/css/[nazwa_skorki]/ms_[wersja_sklepu].css</code>
JavaScript	<code>/js/[nazwa_skorki]/ms_[wersja_sklepu].js</code>

Aby wyłączyć do zachowanie należy otworzyć główny plik konfiguracyjny `_Config/Debug.php` i zmienić wartość stałej `DEBUG` na 1. *Tryb debug* powoduje również wyświetlanie ewentualnych błędów i ostrzeżeń generowanych przez parser PHP. Po zakończeniu prac nad skórka należy wyłączyć *tryb debug*.

## 2.2 Cache.

MaxShop posiada wbudowany mechanizm cache. Działa on automatycznie - czyszczenie oraz generowanie cache odbywa się w tle. Ręczne czyszczenie cache odbywa się poprzez usunięcie katalogu `_Vars/_Cache`. Cache może być włączone/wyłączone modyfikując wartość stałej `CACHE` w pliku `_Config/Debug.php`. Domyślnie cache jest włączone. Jeżeli modyfikujemy warstwę modelu aplikacji np. zapytania do bazy danych – wymagane jest wyczyszczenie cache ręcznie lub przez panel administracyjny wykonując zapis dowolnej konfiguracji.

## 2.3 Zmiana domyślnej skórki.

Po utworzeniu nowej skórki możemy ją ustawić jako główną (domyślną) – czyli tą, którą zobaczy klient pierwszy raz odwiedzający sklep. Aby to zrobić należy w panelu administracyjnym w konfiguracji „Wygląd” wybrać określoną skórkę i zapisać zmiany.

Nazwa skórki zapisywana jest w sesji użytkownika, dlatego aby wyświetlić zmiany na lokalnym komputerze należy zmodyfikować adres sklepu do postaci:

`http://[adres_sklepu]/?sk=[nazwa_skorki]`

Wyświetlenie strony z dodatkowym parametrem `sk` i nazwą skórki spowoduje zapisanie nowej skórki.

**Zaleca się przed rozpoczęciem prac na nowej skórce ustawienie jej jako domyślnej. Osoby odwiedzające sklep jeszcze w stanie surowym będą miały już ją zapisaną. Jeśli niepożądane jest oglądanie sklepu przed zakończeniem ostatecznych prac można sklep wyłączyć. Dostęp do sklepu będą miały tylko osoby posiadające odpowiednio spreparowany link wygenerowany w panelu administracyjnym w konfiguracji „Sklep”.**

### 3. Plik robots.txt.

Przed zgłoszeniem strony do wyszukiwarki Google należy (jeśli to nie zostało wcześniej zrobione) zmodyfikować plik *public\_html/robots.txt* w sekcji „Sitemap” i wprowadzić prawidłowy adres do mapy stron.

### 4. Schemat bazy danych.

Zrzut struktury bazy danych wraz z domyślnymi wartościami aktualnej wersji sklepu MaxShop znajduje się w katalogu *\_Vars/\_SQL/maxshop.sql*.

### 5. Przekierowania.

Ze względów technicznych oprogramowanie sklepu MaxShop musi działać pod domeną poprzedzoną przedrostkiem **www**. Usunięcie tego elementu z pliku *.htaccess* może spowodować niestabilne działanie aplikacji.