



Tutorial

zum Erstellen von Online-Inhalten bei der TBW-Handballjugend.de

Die Seiten der TBW-Handballjugend basieren auf einem sogenannten Content Management System (CMS), das auch von größeren Firmen und Zeitschriften für die Erstellung von Internetinhalten verwendet wird.

Der Vorteil eines CMS liegt darin, dass vom Verfasser keinerlei Programmierkenntnisse in html, css, php o.ä. verlangt werden. Vielmehr bedient sich das CMS eines sogenannten Rich Text Editors (RTE), der in den meisten Fällen eine ähnliche Struktur aufweist, wie beispielsweise die Symbolleisten in den MS Office-Produkten.

Die Vorteile liegen klar auf der Hand. Es gibt nicht mehr einen sog. Webmaster, der für die Pflege der Internet-Inhalte verantwortlich ist, sondern eine ganze Reihe von Redakteuren (in unserem Fall Trainer, Betreuer, Eltern, Spieler), die eigenständig Inhalte verfassen und einstellen können.

Nachfolgend werden die Schritte beschrieben, die notwendig sind, um als Redakteur der TBW-Handballjugend aktiv zu werden.

1. Die Benutzererkennung

Im Navigationsmenü der Seite findet Ihr auch einen Bereich „Login“. Über diesen Bereich müsst Ihr Euch als Redakteur legitimieren.

Diejenigen, die bereits über eine Benutzererkennung verfügen, geben hier den Benutzernamen und das zugehörige Passwort ein. Über Erfolg bzw. Misserfolg der Anmeldung werdet Ihr informiert, nachdem Ihr den Button „Anmelden“ gedrückt habt.

Home
Förderverein
Hauptverein
Interaktiv
Links
Downloads
Regel-Ecke
SUCHE
LOGIN
Neuer Benutzer

LOGIN

Willkommen...!

Willkommen im Administrationsbereich der Seiten der TBW Handballjugend!

Benutzername:

Passwort:

Anmelden

Passwort vergessen?

Diejenigen, die sich noch nicht registriert haben, können dies über den Button „Neuer Benutzer“ nachholen.

Home
Förderverein
Hauptverein
Interaktiv
Links
Downloads
Regel-Ecke
SUCHE
LOGIN
Neuer Benutzer

Benutzer-Registrierung

Gewünschter Benutzer-Name(Kleinschreibung):

Passwort (Kleinschreibung):
 Wiederholen:

Persönliche Informationen:

Name: (*)

Adresse:

Bitte tragt in das Feld „Homepage“ noch ein, für welche Mannschaft(en) Ihr Inhalte einpflegen möchtet (z.B. mA, wA etc.). Ihr erhaltet eine Bestätigungs-E-Mail, sobald Euer beantragter Benutzer freigeschaltet ist.



2. Die Anmeldung

Nachdem Ihr die Bestätigung über die Freischaltung des Benutzers erhalten habt, könnt Ihr auch schon loslegen.

Ruft dazu den Bereich „Login“ auf und tragt Benutzernamen und Passwort in die vorgesehenen Felder ein; klickt anschließend auf „Anmelden“.

Home
Förderverein
Hauptverein
Interaktiv
Links
Downloads
Regel-Ecke
SUCHE
LOGIN
Neuer Benutzer

LOGIN

Willkommen...!
Willkommen im Administrationsbereich der Seiten der TBW Handballjugend!

Benutzername:

Passwort:

[Passwort vergessen?](#)

Wenn Ihr alles richtig eingegeben habt, erscheint folgender Hinweis:

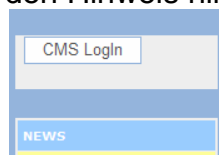
LOGIN

Du hast Dich erfolgreich angemeldet!

Zum Bearbeiten der Seiten klicke bitte noch auf den Button "CMS-Login" oben rechts.

ACHTUNG!

Beachtet bitte den Hinweis hinsichtlich des „CMS-Login“.



Diesen Button **MÜSST** Ihr anklicken, da Ihr ansonsten keine Änderungen vornehmen könnt.

Zur Erklärung: Ein CMS gliedert sich in zwei Hauptfunktionsbereiche:

- ein Frontend (das ist die Darstellung, die jeder sieht, wenn er die Seiten aufruft) und
- ein Backend (das ist der eigentliche Administrationsbereich, der nur von den Administratoren verwendet werden sollte).

Inhalte werden „normalerweise“ über das Backend eingepflegt und im Frontend veröffentlicht. Da hierzu aber wiederum Schulungen der Redakteure notwendig wären, nutzen wir einen Zwischenweg.

Ihr als Redakteure verfasst die Inhalte im Frontend, d.h. Ihr könnt quasi das Ergebnis Eurer Bemühung „live“ erleben, weil sie nach dem Speichern sofort veröffentlicht werden. Dazu müsst Ihr aber im Backend angemeldet sein, weil dort die eigentliche Speicherung erfolgt.

Diese „Anmeldung im Backend“ nehmt Ihr über den Button „CMS Login“ vor.

GESCHAFFT!



Ob Ihr angemeldet seid oder nicht.....sagt Euch in unserem Fall nicht das Licht, sondern die Benutzer-Info:

Zur Zeit sind 0 Gäste und 1 Mitglied online.

max: 9 Besucher

Du bist eingeloggt als web273.

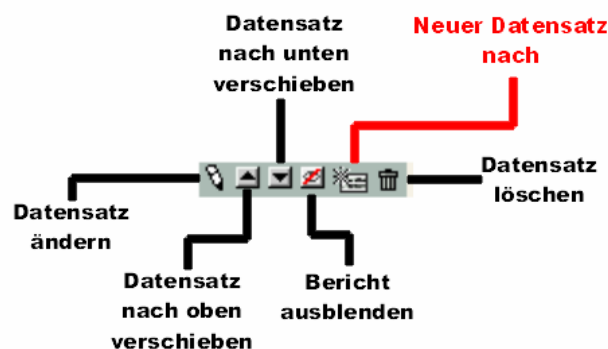
3. Verfassen von Artikeln

Jetzt kann es auch schon losgehen.

Über die Benutzerregistrierung habt Ihr mitgeteilt, für welche Mannschaft(en) Ihr Artikel verfassen wollt. Und auch nur für diesen Bereich habt Ihr die Berechtigung, Änderungen vorzunehmen. Zusätzlich zur jeweiligen Mannschaft könnt Ihr auch noch Artikel im Bereich „Infos für Eltern“ hinterlegen.

Klickt Euch jetzt bis zum Bereich „Berichte“, „Spielplan“ etc. Eurer Mannschaft durch. Beispielhaft verwenden wir hier die männliche C2.

Hier wird nun die Änderung deutlich, die sich durch die erfolgreiche Anmeldung ergibt. Unter jedem Bereich erscheint eine zusätzliche Symbolleiste, die nachstehend näher erläutert wird:





Datensatz ändern

Wenn Ihr nachträglich Änderungen an einem bereits verfassten Artikel vornehmen wollt, klickt auf den Stift, in der Leiste, die sich unterhalb des zu ändernden Artikels befindet.

Datensatz nach oben verschieben

Habt Ihr mehrere Artikel verfasst und wollt die Position eines Artikels auf der Seite verändern (weiter nach oben verschieben), dann klickt auf den Pfeil nach oben, in der Leiste, die sich unterhalb des Artikels befindet, den Ihr verschieben wollt.

Datensatz nach unten verschieben

Habt Ihr mehrere Artikel verfasst und wollt die Position eines Artikels auf der Seite verändern (weiter nach unten verschieben), dann klickt auf den Pfeil nach unten, in der Leiste, die sich unterhalb des Artikels befindet, den Ihr verschieben wollt.

Bericht ausblenden

Ist eine Information für einen bestimmten Zeitraum nicht mehr aktuell, dann könnt Ihr den Bericht ausblenden. Er ist dann als Datensatz noch vorhanden, wird aber auf der Seite nicht mehr angezeigt. Später kann der Artikel dann geändert und wieder eingeblendet werden.

Datensatz löschen

Ist eine Information überhaupt nicht mehr gültig und wird auch später nicht mehr gebraucht, so kann der Datensatz auch komplett gelöscht werden. Diese Löschung kann nicht mehr rückgängig gemacht werden!

Neuer Datensatz nach

Dieser Button ist der Beginn eines jeden neuen Artikels und beinhaltet gleich zwei Funktionen.

- 1.) ein neuer Datensatz wird angelegt
- 2.) die Position des neuen Datensatzes wird bestimmt.

Berichte / Informationen / Nachrichten

Berichte / Informationen / Nachrichten

17/09 2005

Klarer Sieg gegen Velbert

TB Wülfrath C2 - HSG Velbert-Langenberg C1 34:26 (20:9)

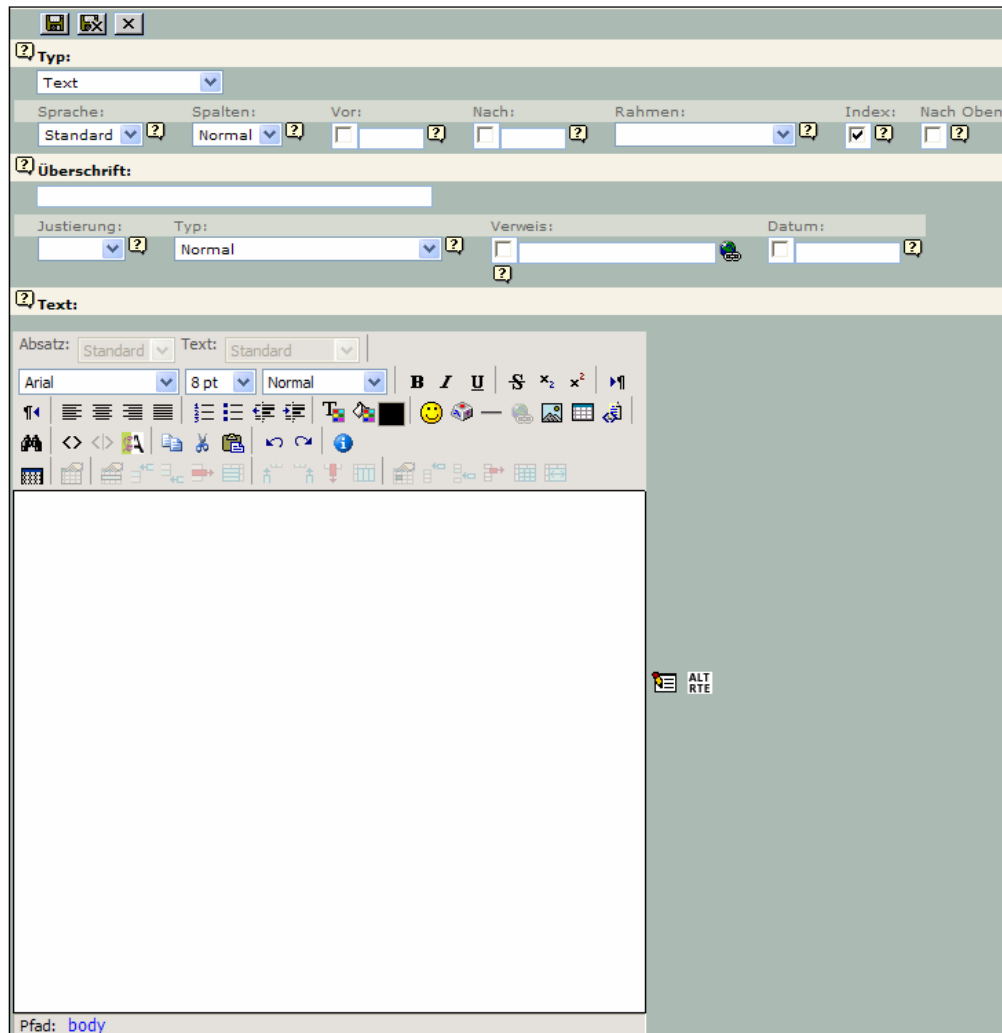
Ohne große Mühe besiegte der TB Wülfrath die HSG Velbert-Langenberg im ersten Heimspiel der Saison mit 34:26.

TBW - Alexander Hamacher, David Haase - Steffen Schulz (10/2), Sören Rieth (6/2), Marius Rauen (5), Florian Schulz (5), Dominic Aquaro (3), Patrick Mertens (4), Alexander Wehbring (1), Dennis Erdmann.

Klarer Sieg gegen Velbert



Klickt also zunächst auf den Button „Neuer Datensatz nach“ unterhalb der Überschrift „Berichte / Informationen / Nachrichten“ um einen neuen Bericht gleich unterhalb der Überschrift zu erstellen. Es erscheint der eingangs bereits erwähnte Richt Text Editor, der so aussehen sollte:



Die einzelnen Bereiche/Funktionen des RTE:



= Speichern (RTE bleibt geöffnet)



= Speichern (RTE wird geschlossen)





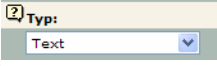
= Schließen, ohne zu speichern

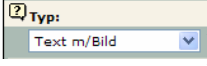


Der „Typ“ gibt vor, um welche Art Inhalt es sich bei dem Artikel handeln soll. Für Euch relevant sind lediglich die Typen „Text“ und „Text mit Bild“. Doch dazu später mehr....



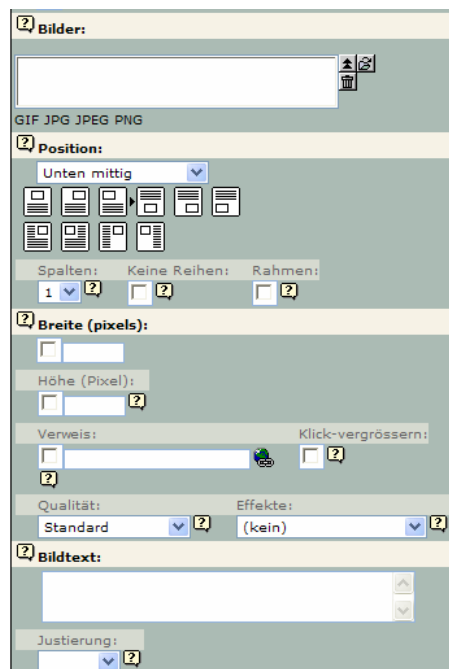
Nachdem Ihr den Artikel jetzt fertiggestellt habt, klickt auf den Button Speichern () bzw. Speichern/RTE schließen (). Das Ergebnis Eurer Arbeit seht Ihr und Millionen anderer sofort.

So! Bis jetzt haben wir einen Artikel mit einer Überschrift und einfachem Textinhalt angelegt. Ich hoffe, es war nicht allzu schwierig...!
 Doch wie sieht es eigentlich mit Bildern/Fotos aus??
 Auch das ist kein Problem! Wie bereits erwähnt, gibt es verschiedene Arten von Inhaltstypen ().

Befassen wir uns also jetzt mit dem Typen „Text mit Bild“ (). Dazu wählt bitte im Drop-Down-Menü den entsprechenden Typen „Text m/Bild“ aus. Den anschließend erscheinenden Warnhinweis bestätigt Ihr mit „OK“.

Nun, was hat sich geändert??

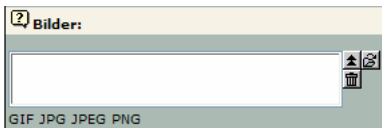
Im wesentlichen, also im oberen Bereich des RTE, soweit nichts. Jedoch wurde der Editor um ein paar Funktionen erweitert, die Ihr unterhalb der Eingabemaske für den Artikeltext findet.



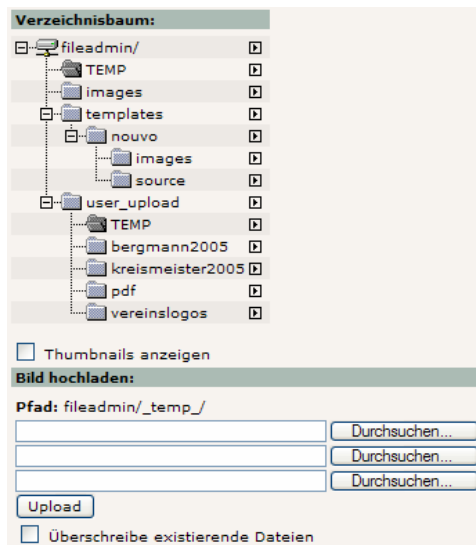
Wie Ihr Eure Artikel mit Fotos verseht, wird im nachfolgenden beschrieben!



Bilder auf den Server laden



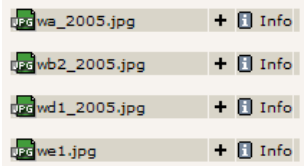
Um die Bilder auf den Server zu laden, klickt zunächst auf das „Durch Dateien browsen“ Symbol (🔍). Es öffnet sich ein neues Browser-Fenster (solltet Ihr Pop-Ups blockieren, müsst Ihr sie für die Seiten der TBW-Handballjugend erlauben!).



1. Klickt zunächst auf das Verzeichnis „user_upload“.
2. Anschließend klickt auf den ersten „Durchsuchen“ Button
3. Geht in das Verzeichnis auf Eurem PC, in dem das Bild, das Ihr hochladen möchtet, abgelegt ist und wählt es aus. Die Anzeige ändert sich ungefähr so:



4. Klickt anschließend auf „Upload“
5. Ihr findet die Datei nun aufgelistet im Verzeichnis „user_upload“



6. Klickt auf den Dateinamen (wa_2005.jpg)
7. Das Fenster wird nun automatisch geschlossen und der Dateiname in den Editor übertragen.

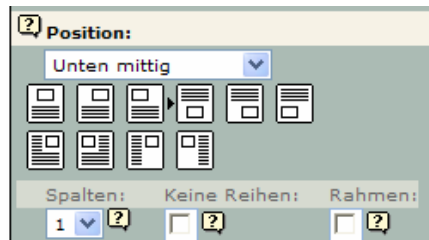


8. Wenn Ihr mehrere Bilder veröffentlichen wollt, wiederholt die Schritte 1 bis 6.



Die Position des Bilds im Artikel

Auch die Festlegung der Position des Bilds im Artikel, einschließlich Fließtext etc. ist keine Hexerei. Wählt hierzu einfach mit einem Mausklick die Position und das Verhalten des Texts im Verhältnis zum Bild.



Hierzu könnt Ihr entweder das Drop-Down-Menü oder aber die darunter befindlichen Icons verwenden.

Exkursion Fotos im Web

Im Zusammenhang mit dem Thema „Fotos auf Internetseiten“ möchte ich noch folgendes anmerken.

Heutzutage ist es für die meisten von uns kein Problem mehr, an Fotos in digitaler Form heranzukommen, die sich dann augenscheinlich hervorragend dazu eignen, um mittels des Internets einer breiten Masse zugänglich gemacht zu werden.

Die digitalen Kameras sind auf dem Vormarsch und im Handling bereits so simpel, dass das einfache Anschließen der Kamera und das Herunterladen der Bilder auf den PC fast schon von alleine geschieht.

Was spricht dann dagegen, die eben von der Kamera herunter geladenen Bilder sofort im Internet zu veröffentlichen? Schließlich sind doch tolle Schnappschüsse dabei und ich habe die Qualität der Aufnahmen doch vorher extra auf „Hohe Qualität“ gestellt.

Nun, aus Sicht des Künstlers spricht nichts dagegen; aus Sicht des Webadministrators jedoch einiges.

1. In der Regel beläuft sich die Datenmenge eines Fotos in mittlerer bis hoher Qualität auf ca. 1,5 bis 2,0 MB und das bedeutet, dass:
2. ein Internetnutzer, der sich dieses Foto ansehen will und beispielsweise mit einem immer noch verbreiteten analogen 56k-Modem ins Web geht, ca. 1 Minute warten muss, bis ein Bild auf seinem PC angezeigt wird. Bei mehreren Bildern wird er ganz schnell die Geduld verlieren oder einen Serverfehler vermuten und die Seite nicht mehr betreten.
3. die Serverkapazität schnell an ihre Grenze stößt. Wie vielleicht bekannt, benötigt man für einen Internet-Auftritt einen sog. Provider, der einem einen gewissen Platz auf seinem Server anbietet. In unserem Fall 500MB.
Da neben Bildern ja auch noch andere Bestandteile (die eigentlichen Seiten, Downloads etc.) auf dem Server hinterlegt sind, ist diese Grenze schnell erreicht, sollte der Bilder-Upload in der o.g. Größe erfolgen.



Somit ist es unerlässlich, dass Fotos vor dem Upload auf den Server mit einem Bildbearbeitungsprogramm nach Wahl entsprechend verkleinert werden. Die Dateigröße eines Bildes sollte maximal 60 KB betragen!!



Weitere Bildeigenschaften

Sollte die Dateigröße des Bildes, wie unter „Exkursion Fotos im Web“ beschrieben, entsprechend angepasst sein, sind in den nachfolgenden Optionen keine Einstellungen notwendig.

The screenshot shows a settings panel for an image. It contains the following elements:

- Breite (pixels):** A text input field.
- Höhe (Pixel):** A text input field with a help icon.
- Verweis:** A text input field with a help icon and a 'Klick-vergrößern' button.
- Qualität:** A dropdown menu set to 'Standard'.
- Effekte:** A dropdown menu set to '(kein)'.
- Bildtext:** A text area for entering alt text.
- Justierung:** A dropdown menu for alignment.

Wer möchte, kann noch einen Bildtext eingeben.

Nachdem Ihr den Artikel jetzt fertiggestellt habt, klickt auf den Button Speichern () bzw. Speichern/RTE schließen () und betrachtet das Ergebnis.

Mit dem Speichern wird Euer Artikel automatisch in die Rubrik „Neueste Artikel“ aufgenommen, der auf einigen Seiten im rechten Bereich zu finden ist.

Solltet Ihr keine weiteren Änderungen vornehmen wollen, so geht wieder in den Bereich „Login“ und klickt auf „CMS LogOut“ und anschließend auf „Abmelden“.

Noch ein Wort zum Schluss

Eine attraktive Internetseite zeichnet sich zum einen durch aktuelle Inhalte und zum anderen durch ein einigermaßen ansprechendes Design aus.

Der von uns verwendete Rich-Text-Editor bietet eine Vielzahl von Möglichkeiten, was die Gestaltung der Inhalte angeht. Schriftart und –farbe, Hintergrundfarben und vieles mehr können verwendet werden.

Doch möchte ich Euch bitten, hierauf weitestgehend zu verzichten. Die wenigsten Internetnutzer sitzen mit einer Sonnenbrille vor dem Bildschirm, um die Farbenvielfalt der Seite überhaupt ertragen zu können.



Die meisten von uns sind sicherlich schon einmal auf Internetpräsenzen der Kategorie „Seiten, die die Welt nicht braucht“ gestoßen und haben schnell weiter geklickt, weil die Augen zu tränen anfangen.



Um derartige Effekte zu vermeiden, verwendet bitte lediglich die Schriftfarbe „schwarz“, die Schriftart „Verdana“ in der Größe „10pt“.

Die Optionen „Fett“, „Kursiv“ und „Unterstrichen“ könnt Ihr natürlich frei verwenden.

Außerdem gut zu wissen:

Die Enter-Taste bewirkt bei der Eingabe im RTE einen recht großen Absatz/Zeilenumbruch. Einen kleineren Absatz erhaltet Ihr, wenn Ihr gleichzeitig die Hochstelltaste + Enter drückt.

Für Hardcore-Programmierer

Natürlich gibt es im RTE auch die Möglichkeit, direkt im HTML-Code zu programmieren.

Hierzu betätigt im RTE bitte den folgenden Button (). Hiermit lässt sich zwischen HTML- und RTE-Eingabe umschalten.

Zum Aussehen des RTE

Bei der Erprobung des RTE habe ich festgestellt, dass hier teilweise unterschiedliche Editoren aufgerufen werden. Dies ist abhängig von der verwendeten Internet-Browser-Version. Der in diesem Tutorial gezeigte RTE erscheint bei der Verwendung aller gängigen Browser in der aktuellsten Version! (Stand: 09/2005)

Sollte lediglich eine abgespeckte Version erscheinen, muss der Browser über das „Windows-Update“ (Internet-Explorer → Extras → Windows Update) aktualisiert werden.

Abschließend wünsche ich Euch viel Spaß bei Eurer neuen Arbeit als Online-Redakteur.

Solltet Ihr noch Fragen haben, wendet Euch an dirk.kaffsack@gmx.net