



- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano

## Scaricare SPIP

- italiano
- ..... français
- català
- Deutsch
- English
- Español
- ..... ■
- ... occitan
- Português
- Türkçe

■ Download della documentazione italiana di SPIP

■ Scaricare SPIP



**SPIP 1.8.1**

(9 maggio 2005)

Dopo aver scaricato sul proprio computer il file zip accanto è necessario decomprimerlo e poi trasferire il tutto, tramite protocollo FTP, sul proprio sito.



## Installazione automatica

Prelevare il file `spip_loader.php3` (accanto) e copiarlo nella directory scelta per ospitare SPIP (nella root del sito, per esempio).

Successivamente chiamare questo file dal proprio browser Web, e attendere che il caricamento abbia termine.

Se la procedura fallisce è necessario ricorrere all'installazione manuale usando il pacchetto sopra menzionato.



## Versione di sviluppo

SPIP viene sviluppato sotto CVS. La versione in corso di sviluppo può, in momenti diversi, correggere un bug recente oppure essere del tutto inutilizzabile.

Il CVS può essere consultato anche sul Web all'indirizzo <http://www.spip.net/spip-cvs/spip/?cvsroot=SPIP>, ed è accessibile con i seguenti comandi:



## Archivi

Qui è possibile trovare le precedenti versioni di SPIP.



## Funzionalità aggiunte

**SPIP Contrib'** è il sito di riferimento della comunità degli utenti di SPIP. È possibile trovare tutto quel che si desidera, trucchi, modelli di layout, e molto altro ancora. È anche possibile mettere a disposizione i propri contributi!





■ SPIP, système de publication pour l'internet

## Documentazione in italiano

Download  
dell'ultima versione



**SPIP 1.8.1**

SPIP è il sistema di pubblicazione sviluppato dal minirézo per la gestione del sito [uZine](#).

Noi lo rendiamo disponibile a tutti, con [licenza di software libero \(GPL\)](#). Potete quindi utilizzarlo liberamente per il vostro sito personale, associativo, istituzionale o commerciale.



Questo sito costituisce la documentazione ufficiale. Inoltre, vi sono numerosi link verso siti e liste di discussione che offrono altri spazi di aiuto reciproco tra utenti.



■ [\[24 giugno\]](#) **Download della documentazione italiana di SPIP**

■ **Scaricare SPIP**

[italiano](#)

[tutto il sito](#)

### Ultime modifiche

- Aggiungere un tipo di documento
- Come funziona il motore di ricerca di SPIP?
- Mostrare degli elementi in una tabella divisi per righe
- Mostrare gli ultimi articoli dei redattori per rubrica
- Più logo per singolo articolo
- Le parole chiave nelle rubriche
- Scrivere gli articoli
- Utilizzare URL personalizzati
- SPIP e i fogli di stile
- Il supporto per LDAP



## Presentazione e primi passi

### ■ Che cos'è SPIP?

#### Alcuni siti creati con SPIP

- Comune di Cinisello Balsamo
- Diamoci del tu
- Federazione Giovani Socialisti Avellino
- CLIOS
- Memoria della città. Cotonificio
- La Leggera
- Aprile Roma



[...]

- Caratteristiche complete
- Condizioni di utilizzo

### La lista italiana degli utenti di SPIP: [spip-it@rezo.net](mailto:spip-it@rezo.net)



#### LISTA DI DISCUSSIONE ITALIANA

Questa lista è dedicata a tutte le domande che riguardano l'uso di SPIP. È la lista sulla quale sarà più facile avere aiuto.

È perciò la nostra lista principale: se sei un Webmaster di un sito SPIP o un redattore di un sito SPIP e vuoi discutere di vari problemi riguardanti *l'utilizzo* di SPIP, è qui che devi venire...

Se sei un principiante con SPIP, ti consigliamo vivamente di iscriverti in questa *lista degli utenti* (è tutto gratuito). Otterrai velocemente molti consigli e risposte ad ogni tipo di domanda.

Prima di inviare messaggi in lista sarebbe bene leggere la presente documentazione (in particolare la [FAQ](#)).



## Installazione

- Installazione di SPIP
- Host che accettano SPIP
- Utilizzare SPIP "in locale"



## Cronologia e aggiornamenti

- SPIP 1.8, 1.8.1
- SPIP 1.6
- SPIP 1.5
- SPIP 1.2, 1.2.1
- SPIP 1.4
- SPIP 1.3
- SPIP 1.0.3, 1.0.4, 1.0.5

[...]



## Siti dedicati a SPIP

### **SpiP [ 3studio.org by D2 - Web & Grafica]**

SPIP, Sistema di Pubblicazione per Internet Partecipativo è uno strumento geniale tutto da scoprire su Uzone.net

### **SPIP - Contrib: Strumenti per webmaster [in francese]**

Lo spazio dei contributi esterni, che recensisce l'insieme di script, filtri, modelli, documenti da

stampare, ecc. forniti alla comunità da parte degli utenti di SPIP.

MetaCités / SPIP



## Guida dell'utente

- Le versioni occitane di SPIP: perché tanti "òc"?
- La guida in linea
- Quali sono gli elementi gestiti da SPIP?
- FAQ dell'amministratore SPIP
- Le lingue di SPIP
- Promemoria delle scorciatoie di SPIP

SPIP-Contrib: gli strumenti per i redattori (in lingua francese)



## Seguire l'attività del sito (file backend e calendario iCal)

- Monitorare l'attività del sito
- Indicare l'indirizzo di una mailing-list
- I file backend
- L'abbonamento al calendario



## Guida del webmaster e dello smanettatore

- Contribuire allo sviluppo di SPIP
- Sicurezza: SPIP e IIS
- Rapidità del sito pubblico
- Cosa sono i file "-dist.html"?
- FAQ per webmaster

SPIP-Contrib: i modelli di layout (in lingua francese)

SPIP-Contrib: funzioni aggiuntive (in lingua francese)

Gli articoli di documentazione di SPIP-Contrib (in lingua francese)



## Impaginazione: manuale di riferimento

- Fondamenti
- Cicli e segnaposti
- La sintassi dei cicli
- La sintassi dei segnaposti di SPIP
- Il ciclo ARTICLES
- Il ciclo RUBRIQUES
- Il ciclo BREVES

[...]





## Primi passi con SPIP

Primi passi, come creare un sito SPIP che va oltre ogni limite.

- Il nostro primo modello
- Un modello, molti articoli
- Una rubrica
- Cicli e ricicli
- Gestire la cache
- I filtri



## Guida alle funzioni avanzate

- SPIP e i fogli di stile
- <INCLUDE> altri modelli
- Realizzare un sito multilingue
- Internazionalizzare i modelli
- Utilizzare URL personalizzati
- Il motore di ricerca
- Le variabili di personalizzazione

[...]



## Iniziazione: utilizzare i fogli di stile con SPIP

Porta ad un livello superiore i tuoi modelli di layout.

- Introduzione
- Stili che hanno "classe"
- Regole tipografiche personalizzate
- Quanto sono belli i miei form!
- Per saperne di più



## Trucchi e suggerimenti

Alcuni esempi di cicli, ed altre piccole parti di modelli per imparare ad utilizzare il linguaggio di SPIP trovando soluzioni per i casi particolari.

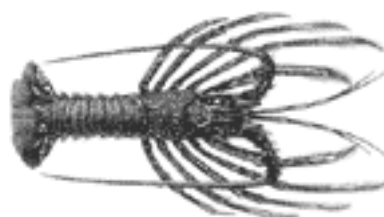
- Più logo per singolo articolo
- Un menu a tendina per presentare un elenco di articoli
- Riempire i meta-tag HTML delle pagine di articoli
- Ordinare gli articoli per ordine alfabetico, meno uno che bisogna sia il primo
- Presentare i risultati di una ricerca per sezioni
- Non visualizzare gli articoli pubblicati da oltre un anno
- Visualizzazione automatica per data o per un ordine indicato

[...]



## Tutorial: utilizzo avanzato dei cicli e delle parole chiave

Questo tutorial spiega diversi metodi che permettono di superare i limiti apparenti di SPIP. Attenzione: si rivolge a utenti già esperti.



## Domande e risposte

## SPIP Forum



**FORUM:** il sito « SPIP Forums » è dedicato ai **forum di discussione**. Si raccomanda agli utenti occasionali. Come regola di tutti i forum, siete pregati di consultare gli archivi prima di fare domande per vedere se non è stata già trovata la soluzione al vostro problema.



## FAQ tecnica

- Perché la creazione automatica delle miniature non funziona con tutti i formati di immagini (JPEG, GIF, PNG)?
- Come funziona il motore di ricerca di SPIP?
- Ho appena fatto un aggiornamento di SPIP e il sito pubblico funziona male
- SPIP non funziona sul mio hoster abituale. Esiste una "patch" da qualche parte?
- Ottengo messaggi del tipo "Maximum execution time exceeded"
- Il mio server è Free o Online, e ottengo spesso messaggi di "Maximum execution time exceeded"
- Il server che mi ospita gira su PHP4 e non comprende i file ".php3"

[...]



## FAQ: primi passi

- Il mio sito con SPIP si è piantato. Posso farvi causa?
- Vorrei una nuova funzionalità...
- Posso vendere un servizio utilizzando SPIP? Posso creare un'attività professionale basata su SPIP?
- È possibile utilizzare SPIP per creare un sito commerciale, un sito con i banner, un sito di destra e uno di sinistra o un sito che prende in giro il software libero...?
- Come installare SPIP?
- Durante l'installazione la verifica dei diritti di accesso fallisce a causa delle cartelle CACHE e IMG. Tuttavia, sono sicuro di aver impostato correttamente i diritti.
- Di cosa ha bisogno SPIP per funzionare?

[...]





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
  - Presentazione e primi passi

## Che cos'è SPIP?

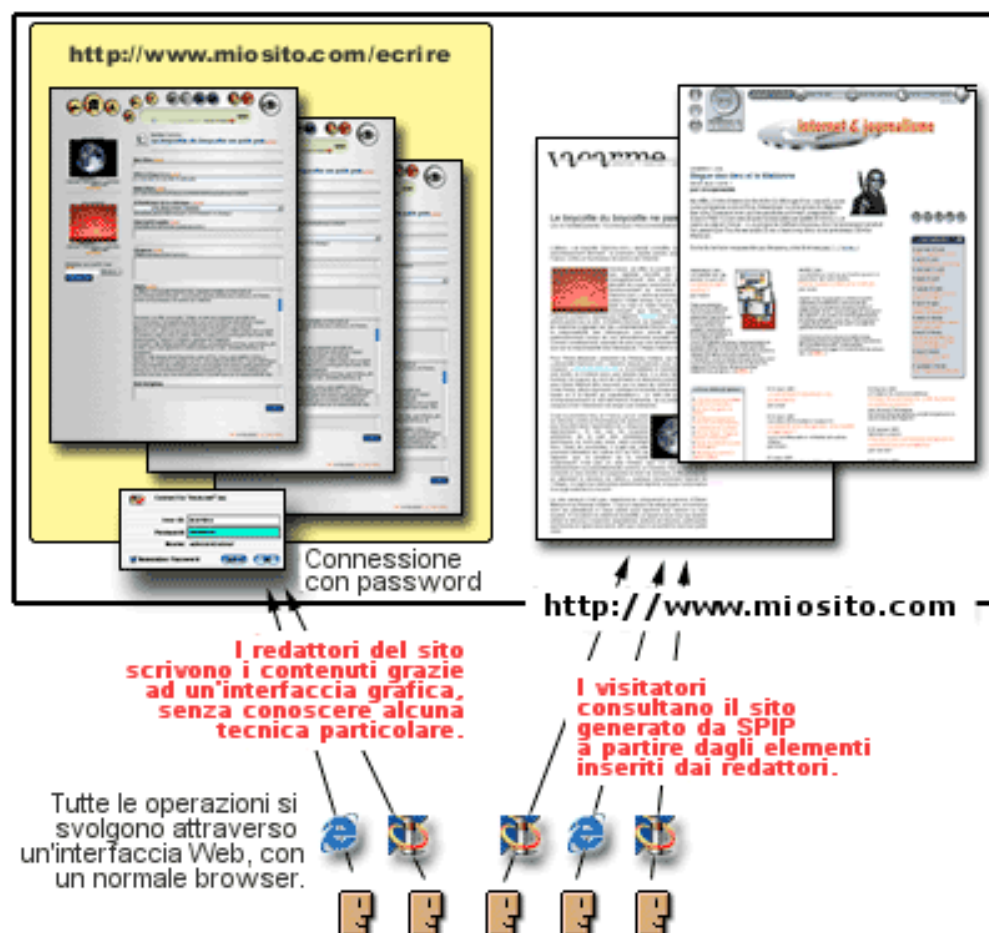
- |              |           |          |             |                |          |                  |
|--------------|-----------|----------|-------------|----------------|----------|------------------|
| ■ italiano   | ■ .....   | ■ .....  | ■ català    | ■ Kréol réyoné | ■ dansk  | ■ Deutsch        |
| ■ English    | ■ Español | ■ .....  | ■ français  | ■ galego       | ■ ...    | ■ Lëtzebuergesch |
| ■ Nederlands | ■ occitan | ■ polski | ■ Português | ■ român•       | ■ Türkçe | ■ Ti•ng Vi•t     |

### ■ Che cos'è SPIP?

- Alcuni siti creati con SPIP
- Caratteristiche complete
- Condizioni di utilizzo

## SPIP, un sistema di pubblicazione

SPIP è un sistema di pubblicazione per Internet. Che cos'è? Si tratta di un insieme di file, installati nello spazio web del vostro provider, che vi permettono di utilizzare un certo numero di automatismi: gestire un sito a più mani, impaginare i vostri articoli senza dover scrivere del codice HTML, modificare facilmente la struttura del vostro sito... Con lo stesso programma che serve a visitare un sito (Netscape, Microsoft Explorer, Mozilla, Opera...), SPIP permette di costruire e di aggiornare un sito grazie a un'interfaccia di semplice utilizzo.



Esistono altri sistemi di pubblicazione, ciascuno con le sue specificità. Uno dei più conosciuti attualmente è **phpNuke**; esso impone al sito una struttura molto rigida, sotto forma di portale costituito da brevi articoli. SPIP è più flessibile ed è orientato verso la creazione di un sito strutturato come un magazine: cioè con delle rubriche e delle sotto-rubriche (e via dicendo), nelle quali vengono inseriti articoli e notizie brevi che possono essere completati da forum di discussione.

## Perché SPIP?

SPIP è un software libero distribuito sotto **Licenza Pubblica Generale GNU** (*GNU General Public License* o GPL). Le richieste hardware e software di SPIP sono ragionevoli e si possono trovare anche presso alcuni provider gratuiti (vedi la **FAQ** e il **manuale d'installazione** per maggiori dettagli - o, in estrema sintesi: PHP +MySQL).

SPIP è distribuito gratuitamente **su questo sito**.

### L'interesse di SPIP consiste nel...

- gestire un sito web tipo magazine, cioè composto principalmente di articoli e di brevi inserite in una struttura di rubriche nidificate le une nelle altre. Per maggiori dettagli vedi **l'elenco completo delle caratteristiche** di SPIP.

- tenere interamente separati e distribuire tra diverse persone tre tipi di compiti: la composizione grafica, i contributi redazionali attraverso la proposta di articoli e di brevi e la gestione editoriale del sito (compito che comprende l'organizzazione delle rubriche, la convalida degli articoli proposti...).
- liberare il webmaster e tutti i partecipanti alla vita del sito da una serie di aspetti problematici della pubblicazione sul web, come le conoscenze tecniche da acquisire in tempi troppo lunghi. L'installazione di SPIP avviene per mezzo di un'interfaccia semplice e graduale, al termine della quale è possibile cominciare a creare rubriche e articoli.

## **SPIP possiede le seguenti caratteristiche...**

### *Per il redattore e l'amministratore*

- Un'interfaccia web intuitiva rende estremamente semplice la proposta di articoli e brevi, nonché la gestione editoriale del sito. Inoltre, le scorciatoie tipografiche permettono di formattare un testo senza bisogno di utilizzare il linguaggio HTML, rendendo così il contributo redazionale accessibile a tutti, e altrettanto semplice come scrivere un'email.

### *Per il webmaster*

- L'aspetto grafico e la navigazione sono definiti da modelli di layout in HTML (o «formati tipo»), e ciascuno di essi definisce una «visuale» (per esempio: una visuale per la pagina di indice, un'altra che mostra una rubrica e un riassunto dei contenuti, una terza per l'articolo in dettaglio, una quarta per il dettaglio di una breve). La procedura utilizzata per inserire il contenuto redazionale del sito in queste pagine viene definito da alcuni pseudo-tag HTML abbastanza facili da imparare e da utilizzare.
- SPIP non pone limiti alle possibilità grafiche e di navigazione del sito. Poiché i modelli di layout in HTML sono definiti interamente dal webmaster, è possibile gestire alcuni elementi del sito con SPIP e il resto manualmente oppure usando altri sistemi di pubblicazione (a condizione che questi ultimi siano tolleranti quanto lo è SPIP, chiaramente).

### *Per i visitatori*

- Un sistema di cache nell'area pubblica del sito accelera il sito evitando un elevato numero di richieste al data base e svolge la funzione di «paracadute» nei confronti del blocco del database (frequente sui server «intasati»): in questo caso, il sito resta accessibile in maniera trasparente, benché non sia possibile modificarlo in alcun modo (nemmeno i contributi ai forum).
- Un motore di ricerca e di indicizzazione integrato a SPIP, se attivato dal webmaster, permette di effettuare delle ricerche sull'insieme del contenuto pubblico del sito.

## Alcuni inconvenienti

Attualmente la flessibilità di SPIP richiede un piccolo sforzo di apprendimento da parte del webmaster, al fine di modificare la presentazione di default. Contrariamente ai sistemi molto rigidi come phpNuke, dove è possibile cambiare i colori e il logo premendo semplicemente un pulsante (ma è tutto quello che è possibile fare), con SPIP il webmaster dovrà imparare qualche rudimento di uno pseudo-HTML che gli permetterà in seguito di fare quasi tutto quello che desidera.

SPIP è distribuito con un'interfaccia di navigazione completa; dal momento in cui il sito inizia ad avere dei contenuti sarà immediatamente visitabile e adotterà l'interfaccia grafica fornita per default. Naturalmente il webmaster, se lo vuole, può disegnare l'interfaccia grafica di suo gradimento.

In futuro, si prevede che SPIP sia fornito di una collezione di interfacce, consentendo ai webmaster di riutilizzare quella più adatta e riducendo al minimo lo sforzo di personalizzazione del sito.

## Esempi

L'esempio storico di utilizzo di SPIP è la webzine *uZine2* (il codice specifico di questo sito è stato riutilizzato per creare SPIP). Tra gli altri siti che funzionano con SPIP, citiamo *Le Monde diplomatique* e *Vacarme*.

## Per continuare...

Per andare avanti e lanciarsi nell'uso di SPIP, è utile leggere la documentazione, gli esempi e i «primi passi» proposti in [questa rubrica](#). Inoltre, sono a disposizione delle liste di discussione per scambiare domande, trucchi e suggerimenti, ecc. A presto!







- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano

## Presentazione e primi passi

### ■ Che cos'è SPIP?

**Un sistema di pubblicazione per Internet**

italiano  
tutto il sito

#### **Alcuni siti creati con SPIP**

- Comune di Cinisello Balsamo
- Diamoci del tu
- Federazione Giovani Socialisti Avellino
- CLIOS
- Memoria della città. Cotonificio
- La Leggera
- Aprile Roma



[...]

#### **Ultime modifiche**

- Aggiungere un tipo di documento
- Come funziona il motore

- **Caratteristiche complete**
- **Condizioni di utilizzo**

di ricerca di SPIP?

- Mostrare degli elementi in una tabella divisi per righe
- Mostrare gli ultimi articoli dei redattori per rubrica
- Più logo per singolo articolo
- Le parole chiave nelle rubriche
- Scrivere gli articoli
- Utilizzare URL personalizzati
- SPIP e i fogli di stile
- Il supporto per LDAP

## La lista italiana degli utenti di SPIP: [spip-it@rezo.net](mailto:spip-it@rezo.net)



### LISTA DI DISCUSSIONE ITALIANA

Questa lista è dedicata a tutte le domande che riguardano l'uso di SPIP. È la lista sulla quale sarà più facile avere aiuto.

È perciò la nostra lista principale: se sei un Webmaster di un sito SPIP o un redattore di un sito SPIP e vuoi discutere di vari problemi riguardanti *l'utilizzo* di SPIP, è qui che devi venire...

Se sei un principiante con SPIP, ti consigliamo vivamente di iscriverti in questa *lista degli utenti* (è tutto gratuito). Otterrai velocemente molti consigli e risposte ad ogni tipo di domanda.

Prima di inviare messaggi in lista sarebbe bene leggere la presente documentazione (in particolare la [FAQ](#)).



## Installazione

- Installazione di SPIP
- Host che accettano SPIP
- Utilizzare SPIP "in locale"



## Cronologia e aggiornamenti

- SPIP 1.8, 1.8.1
- SPIP 1.6
- SPIP 1.5
- SPIP 1.2, 1.2.1
- SPIP 1.4
- SPIP 1.3
- SPIP 1.0.3, 1.0.4, 1.0.5

[...]



## Siti dedicati a SPIP

### **SpiP [ 3studio.org by D2 - Web & Grafica]**

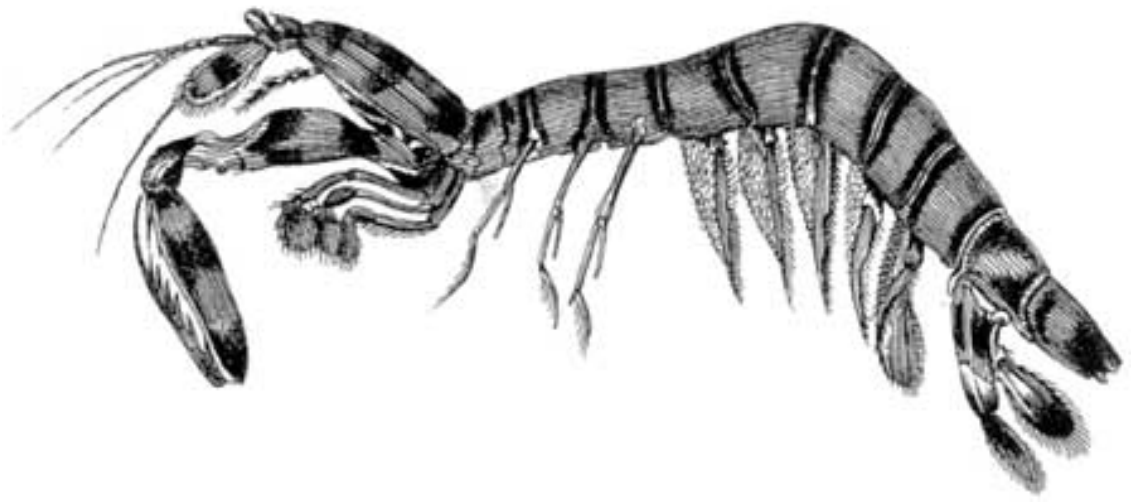
SPIP, Sistema di Pubblicazione per Internet Partecipativo è uno strumento geniale tutto da scoprire su Uzone.net

### **SPIP - Contrib: Strumenti per webmaster [in francese]**

Lo spazio dei contributi esterni, che recensisce l'insieme di script, filtri, modelli, documenti da stampare, ecc. forniti alla comunità da parte degli utenti di SPIP.

MetaCités / SPIP





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Domande e risposte
    - FAQ tecnica

## Aggiungere un tipo di documento

■ italiano   ■ .....   ■ català   ■ English   ■ Español   ■ français

■ Perché la creazione automatica delle miniature non funziona con tutti i formati di immagini (JPEG, GIF, PNG)?

■ Come funziona il motore di ricerca di SPIP?

■ Ho appena fatto un aggiornamento di SPIP e il sito pubblico funziona male

■ SPIP non funziona sul mio hoster abituale. Esiste una "patch" da qualche parte?

■ Ottengo messaggi del

Dalla versione **[SPIP 1.4]** è possibile inserire documenti allegati agli articoli (e, opzionalmente, anche alle rubriche).

*Per motivi di sicurezza* SPIP non permette l'installazione di qualsiasi tipo di documento. Infatti, permettere l'installazione di documenti su un server distante e tramite un'interfaccia Web può costituire un grave problema di sicurezza. Per tale motivo esiste un elenco di documenti autorizzati, ed è sempre per tale motivo che SPIP non ha alcuna interfaccia per modificare questo elenco.

tipo

"Maximum execution time exceeded"

■ Il mio server è Free o Online, e ottengo spesso messaggi di "Maximum execution time exceeded"

■ Il server che mi ospita gira su PHP4 e non comprende i file ".php3"

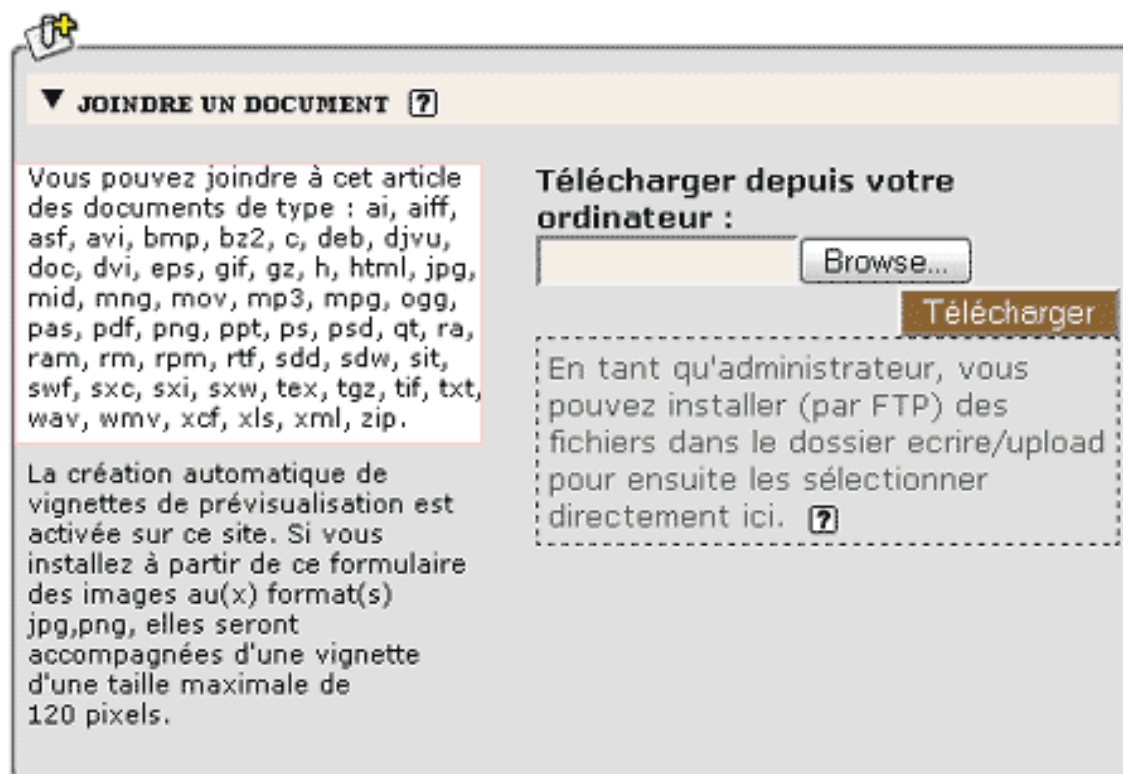
■ Link che aprono un'altra finestra

■ È necessario reinstallare un backup del database dopo aver aggiornato SPIP?

■ Fin dalla mia prima connessione all'area riservata di SPIP non funziona niente e mi dà un errore alla linea 1 di alcuni file.

■ Dopo aver modificato i modelli con Dreamweaver (Macromedia) mi appaiono dei messaggi di errore quando li installo sul server.

■ Aggiungere un tipo di documento



#### Le pavé permettant de joindre un document

Ce pavé affiche systématiquement la liste complète des types de documents autorisés (ici dans l'encadré clair).

Come è possibile constatare, l'elenco dei tipi di file autorizzati è già abbastanza nutrita, e noi l'arricchiamo con regolarità non appena una data necessità appare sulle liste degli utenti di SPIP.

Prima di proseguire è bene leggere attentamente quel che segue:

► Questa manipolazione è *potenzialmente dannosa* e può creare un enorme buco di sicurezza nel proprio sito. Soprattutto è imperativo non accettare mai alcuni formati di file (eseguibili sul server). In particolare, **non accettate mai l'installazione di file di tipo PHP** (.php, .php3...) sul proprio sito poiché la sicurezza sarebbe *seriamente compromessa*. Informarsi bene prima di aggiungere tali tipi di file.

► Per scelta volontaria noi non abbiamo voluto fornire una interfaccia per modificare l'elenco dei tipi di file autorizzati integrata in SPIP. Ciò circoscrive l'eventuale modifica agli utenti esperti. Per effettuare la suddetta manipolazione si deve utilizzare un programma di gestione di database (per esempio phpMyAdmin). Ora, agire "manualmente" e direttamente sul database di SPIP (senza utilizzare l'interfaccia e gli automatismi di SPIP) potrebbe distruggere l'intero sito. Se non si sa cosa si sta facendo è meglio non farlo affatto. Se non si conosce phpMyAdmin non utilizzatelo sul database di SPIP. In ogni caso, prima di procedere a qualsiasi

intervento manuale sul database è bene fare un backup del sito.

- In secondo luogo, l'aggiunta di un tipo di file è giustificata solo se i visitatori del sito possono utilizzare ("leggere") questo tipo di file. Utilizzare un formato di file leggibile solo da un programma ultraspecialistico su un sito dedicato a un pubblico non specializzato non ha senso. Prima di aggiungere un tipo di file verificare che esso possa essere utilizzato dai propri utenti (in particolare: lettore o plug-in gratuito e facile da installare; questo formato è leggibile su tutte le piattaforme, ovvero Mac, PC, Linux...?).
- Considerati tutti i motivi fin qui esposti noi insistiamo sul fatto che **questa manipolazione non deve essere fatta se non in piena consapevolezza**. Se si hanno dubbi informatevi presso persone competenti o, più semplicemente, convertite i file in un formato già autorizzato e molto più diffuso (per esempio, un documento FrameMaker non è letto direttamente dalla maggioranza dei visitatori; se si vuole solo diffondere ciò che contiene si può registrare in formato PDF e renderlo scaricabile direttamente dal visitatore invece che aggiungere il tipo di file "FrameMaker" nell'elenco dei file autorizzati da SPIP).

\* \*

Per aggiungere un tipo di file autorizzato sul proprio sito SPIP, utilizzare phpMyAdmin (o qualsiasi altro programma equivalente) per accedere alla gestione del database.

È necessario aggiungere un nuovo elemento nella tabella `spip_types_documents`.

←T→		id_type	titre	descriptif	extension	mime_type	inclus	upload	maj
Edit	Delete	59	RealAudio		rm		embed	oui	20020829183952
Edit	Delete	58	RealAudio		ram		embed	oui	20020829183952
Edit	Delete	53	PDF		pdf		non	oui	20020829183952
Edit	Delete	3	GIF		gif		image	oui	20020829183952

Quelques types de documents dans phpMyAdmin

- `id_type`. Lasciare questo campo vuoto. La numerazione degli `id_type` viene effettuata automaticamente da MySQL.
- `titre`. Indicare il nome del tipo di file (spesso, esso è il nome del programma che permette di creare e di leggere questo tipo di file). Scegliere un nome corto e più generico possibile. Su un sito multilingue, assicurarsi che il titolo non sia



esclusivo ad un idioma (per esempio, un visitatore anglofono non sarà interessato a un file indicato come "immagine vettoriale per Illustrator"; ci si accontenti di indicare "Adobe Illustrator").

- ▶ `descriptif`. Lasciare vuoto; questo campo non è utilizzato.
- ▶ `extension`. Questo è il campo più importante: esso indica il tipo di file identificato dalla sua estensione. Per esempio, "rm" e "ram" per Real, "pdf" per un file Acrobat PDF, "gif" per un'immagine in formato GIF...
- ▶ `mime_type`. Lasciare vuoto; questo campo non è utilizzato.
- ▶ `inclus`. La scelta è tra: "embed", "non", "image". Bisogna scegliere con cura l'opzione desiderata (è molto importante per il buon funzionamento del sito); essa determina in che modo il tipo di documento viene "chiamato" nel proprio sito per essere presentato ai visitatori:
  - "non": questo tipo di file non può essere incluso direttamente *all'interno* di una pagina HTML; può essere presentato solo come link ipertestuale. Per esempio, un file PDF non può essere visualizzato all'interno di una pagina HTML: l'unico modo di allegarlo è di creare un link che permette di aprirlo in una nuova finestra (o di scaricarlo sul disco rigido del visitatore); quindi, un file di tipo "pdf" si vede attribuire il campo `inclus` come "non";
  - "embed": questo tipo di file può essere visualizzato direttamente all'interno di una pagina HTML in cui viene letto grazie a una estensione del browser (plug-in...). È il caso comune alla maggioranza dei formati multimediali usati sul Web: Flash, Shockwave, videofilm...
  - "image": sono formati di immagine visualizzati direttamente nella pagina HTML senza estensione particolare (con il codice HTML `<img src=...>`). A priori, non si avrà bisogno di aggiungere tali tipi di file poiché l'elenco fornito con SPIP è già esauriente. (Nota bene: alcuni formati di immagine creati con programmi di "disegno" non possono essere visualizzati direttamente come "immagine" e necessitano un'estensione per essere letti; tali formati devono quindi essere "embed", oppure "non".)
- ▶ `upload`. Indica che si autorizza l'installazione di questo tipo di file attraverso l'interfaccia Web di SPIP. Pertanto si sceglie "oui".
- ▶ `maj`. Questo campo è gestito automaticamente da SPIP. Lasciare vuoto.

\* \*

Dopo aver effettuato tale operazione è possibile creare una nuova icona (icona di anteprima) corrispondente a questo tipo di file. Per assicurare la coerenza grafica con le icone fornite insieme a SPIP, le dimensioni di questa icona saranno di circa 48 pixel di larghezza e di 52 pixel di altezza.



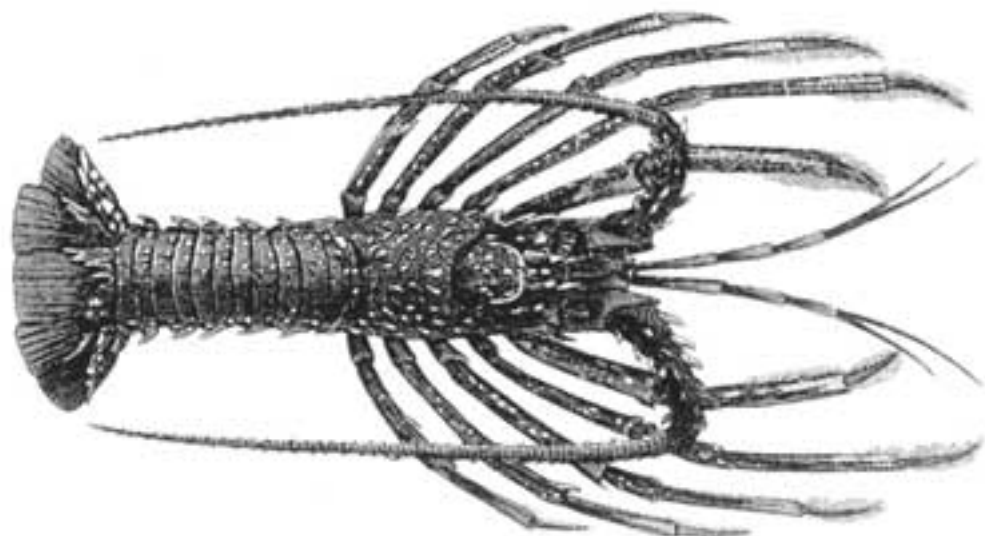
È possibile utilizzare un formato qualsiasi (GIF, PNG, JPG); è preferibile un formato che permette uno sfondo trasparente.

► Il nome del file viene creato nel modo seguente:

- l'estensione del tipo di file autorizzato;
- il formato grafico di questa icona (".gif", ".png"...);
- per esempio, un'icona salvata in PNG, creata per il formato PDF, sarà chiamata: "pdf.png".
- N.B. I nomi che terminano con "-dist" sono riservati ai file distribuiti con SPIP. Non utilizzare quindi il nome "pdf-dist.png"; esso è riservato al file creato dagli sviluppatori di SPIP; se si vuole utilizzare comunque tale nome, il file rischia di essere cancellato durante l'installazione dell'aggiornamento di SPIP.

► Questa icona si installa via FTP nella cartella /IMG/icones.





- [SPIP, système de publication pour l'internet](#)
- [Documentazione in italiano](#)

## Domande e risposte

[italiano](#)  
[tutto il sito](#)

### SPIP Forum



**FORUM:** il sito « SPIP Forums » è dedicato ai [forum di discussione](#). Si raccomanda agli utenti occasionali. Come regola di tutti i forum, siete pregati di consultare gli archivi prima di fare domande per vedere se non è stata già trovata la soluzione al vostro problema.

### Ultime modifiche

- [Aggiungere un tipo di documento](#)
- [Come funziona il motore di ricerca di SPIP?](#)
- [Mostrare degli elementi in una tabella divisi per righe](#)
- [Mostrare gli ultimi articoli dei redattori per rubrica](#)

- Più logo per singolo articolo
- Le parole chiave nelle rubriche
- Scrivere gli articoli
- Utilizzare URL personalizzati
- SPIP e i fogli di stile
- Il supporto per LDAP



## FAQ tecnica

- Perché la creazione automatica delle miniature non funziona con tutti i formati di immagini (JPEG, GIF, PNG)?
- Come funziona il motore di ricerca di SPIP?
- Ho appena fatto un aggiornamento di SPIP e il sito pubblico funziona male
- SPIP non funziona sul mio hoster abituale. Esiste una "patch" da qualche parte?
- Ottengo messaggi del tipo "Maximum execution time exceeded"
- Il mio server è Free o Online, e ottengo spesso messaggi di "Maximum execution time exceeded"
- Il server che mi ospita gira su PHP4 e non comprende i file ".php3"

[...]



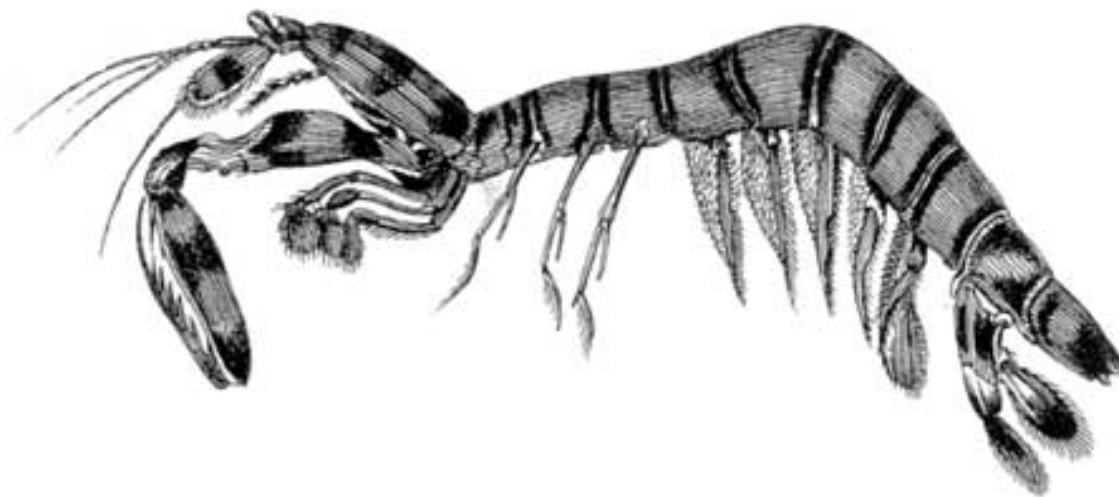
## FAQ: primi passi

- Il mio sito con SPIP si è piantato. Posso farvi causa?
- Vorrei una nuova funzionalità...
- Posso vendere un servizio utilizzando SPIP? Posso creare un'attività professionale basata su SPIP?
- È possibile utilizzare SPIP per creare un sito commerciale, un sito con i banner, un sito di destra e uno di sinistra o un sito che prende in giro il software libero...?
- Come installare SPIP?
- Durante l'installazione la verifica dei diritti di accesso fallisce a causa delle cartelle CACHE e IMG. Tuttavia, sono sicuro di aver impostato correttamente i diritti.

## ■ Di cosa ha bisogno SPIP per funzionare?

[...]





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Domande e risposte
    - FAQ tecnica

## Come funziona il motore di ricerca di SPIP?

■ italiano   ■ français

Il motore di ricerca integrato in SPIP è molto semplice da utilizzare eppure è relativamente potente. Sebbene la maggior parte degli utenti non abbia alcun motivo di domandarsi "come funziona?", riceviamo numerose email che ci chiedono maggiori dettagli sul suo funzionamento...

Di seguito diamo i principi sui quali si basa il motore di SPIP.

Al fine di essere rapido ed efficace (ovvero, che dia risposte pertinenti), il motore di SPIP utilizza un sistema di **indicizzazione** dei contenuti. L'indicizzazione consiste nell'analizzare tutti i testi contenuti in SPIP, nell'estrarre tutte le parole e nel registrare per ogni parola il luogo in cui essa appare.

Al pari dell'indice di un libro che presenta le parole importanti del libro seguite dai numeri di pagina in cui appaiono, l'indice del motore di ricerca fa corrispondere ad ogni parola utilizzata sul sito il numero dell'articolo, della breve... in cui trovarla.

Poi, quando si utilizza il motore per effettuare una ricerca, SPIP non ha più bisogno di consultare tutti i testi del sito ma consulta semplicemente l'indice per sapere dove si trovano quelle date parole. Così facendo si risparmia moltissimo tempo (e più il sito è grande e più si guadagna tempo).

### L'indicizzazione

■ Perché la creazione automatica delle miniature non funziona con tutti i formati di immagini (JPEG, GIF, PNG)?  
■ Come funziona il motore di ricerca di SPIP?  
■ Ho appena fatto un aggiornamento di SPIP e il sito pubblico funziona male

■ SPIP non funziona sul mio hoster abituale. Esiste una "patch" da qualche parte?

■ Ottengo messaggi del tipo "Maximum execution time exceeded"

■ Il mio server è Free o Online, e ottengo spesso messaggi di "Maximum execution time exceeded"

■ Il server che mi ospita gira su PHP4 e non comprende i file ".php3"

■ Link che aprono un'altra finestra

■ È necessario reinstallare un backup del database dopo aver aggiornato SPIP?

■ Fin dalla mia prima connessione all'area riservata di SPIP non funziona niente e mi dà un errore alla linea 1 di alcuni file.

■ Dopo aver modificato i modelli con Dreamweaver (Macromedia) mi appaiono

Quindi il principio è il seguente: prendere un testo (più o meno lungo), estrarre da esso tutte le parole e scrivere ogni parola in un database, facendo corrispondere questa parola al luogo dove si trova.

Per esempio, il nostro sito ha tre articoli, i cui testi (molto corti) sono:

- ▶ *articolo 1*: "Il piccolo gatto è morto di freddo e di fame."
- ▶ *articolo 2*: "Il gatto grosso è tornato a casa."
- ▶ *articolo 3*: "La casa resiste al freddo."

Estraiamo le parole di ogni articolo e registriamo per ogni parola a quale articolo corrisponde (prenderemo solo le parole di oltre tre lettere, più avanti spieghiamo il perché):

- ▶ *piccolo*: 1
- ▶ *gatto*: 1, 2
- ▶ *morto*: 1
- ▶ *freddo*: 1, 3
- ▶ *fame*: 1
- ▶ *grosso*: 1
- ▶ *tornato*: 2
- ▶ *casa*: 2, 3
- ▶ *resiste*: 3

E così via, considerando che il nostro sito è certamente molto più grande e che gli articoli sono molto più lunghi.

Se cerchiamo la parola *gatto*:

- ▶ una soluzione che non ricorre all'indicizzazione è quella di rileggere tutti gli articoli per trovare la parola *gatto*; su un sito grande, anche per un computer, questa operazione richiede molto tempo;
- ▶ poiché noi abbiamo un indice è sufficiente consultare la voce *gatto*: si scopre immediatamente che essa si trova negli articoli 1 e 2.

## La ponderazione

All'indicizzazione si aggiunge un secondo principio: la ponderazione. Si tratta di tentare di rendere il motore più pertinente. Per esempio, se una parola appare nel titolo di un articolo, e nel corpo del testo di un altro articolo, si considera che se ricerchiamo questa parola si deve indicare prima quello in cui appare nel titolo. Inoltre, se una parola appare 25 nello stesso articolo, e solamente due volte in un altro, si vuole mostrare per primo l'articolo in cui la parola è più frequente.

Vediamo che la semplice indicizzazione non è sufficiente. Se si cerca *gatto*, si troveranno gli articoli in cui appare la parola ma senza poter ordinare questi articoli (in base al fatto che la parola appare una volta o 20 volte, o se si trova nel titolo o solo nel testo...).

Pertanto, SPIP calcola una ponderazione per ogni parola in ogni articolo. In altre

dei messaggi di errore quando li installo sul server.

■ Aggiungere un tipo di documento

parole, attribuisce dei punti a questa parola in base al luogo dove essa si trova e al numero di volte dove appare:

nel titolo	8 punti
nel sottotitolo	5 punti
nell'occhiello	5 punti
nella descrizione	4 punti
nell'introduzione	3 punti
nel testo	1 punto
nel post-scriptum	1 punto

Se la parola appare più volte si sommano le ricorrenze.

Per esempio, se in un articolo la parola *gatto* appare:

- ▶ una volta nel titolo: 8 punti
- ▶ due volte nella descrizione: 2 volte 4 = 8 punti
- ▶ sei volte nel testo: 6 volte 1 = 6 punti
- ▶ *totale*: 8 + 8 + 6 = 22 punti.

La parola *gatto*, nell'indice, viene quindi registrata in questo modo:

- ▶ *gatto*, nell'articolo numero X, 22 punti;
- ▶ *gatto*, nell'articolo numero Y, 15 punti;
- ▶ ...

Se si cerca la parola *gatto*, grazie all'indice, si saprà che essa si trova negli articoli X e Y, e inoltre si possono ordinare questi articoli: 22 punti in X, 15 punti in Y, quindi si considera che l'articolo X è più corrispondente alla ricerca.

*Le parole chiave*: molti utenti confondono le parole chiave e l'indicizzazione. Le parole chiave non hanno, per loro natura, nessun rapporto con l'indicizzazione: quando SPIP effettua una ricerca, esso non ricerca tra le parole chiave associate agli articoli (sarebbe molto limitata), esso ricerca nell'indice che ha fabbricato partendo dal testo esatto degli articoli. Quindi, nel principio dell'indicizzazione, le parole chiave non intervengono affatto nel processo.

Di contro, le parole chiave sono comunque utilizzate per realizzare la ponderazione degli articoli. Se una parola chiave è associata a un articolo, essa entra nell'indicizzazione dell'articolo con una forte ponderazione (12 punti per il nome della parola chiave, 3 punti per la sua descrizione). Così, se il nostro articolo Y (15 punti considerando solo il suo contenuto) è associato alla parola chiave *gatto* (perché con questa parola si indica che è l'argomento dell'articolo), è necessario aggiungere all'indicizzazione di questo articolo, per la parola *gatto*, i 12 punti della parola chiave: totale 27 punti. Nella nostra ricerca su *gatto*, l'articolo Y

sorpassa ora l'articolo X.

Infine, facciamo notare che tutti gli elementi di contenuto di SPIP sono anch'essi indicizzati: gli articoli, le brevi, le rubriche, gli autori, le parole chiave, i siti in repertorio (se il sito è in syndication saranno indicizzati anche i titoli degli articoli prelevati su questo sito).

### **Dove sono immagazzinati?**

I dati dell'indicizzazione sono direttamente immagazzinati nel database. Questa parte è un po' tecnica, non ci dilungheremo su questo argomento.

È importante sapere solo che vi sono molteplici indici (elenchi di parole), corrispondenti ognuno a un tipo di contenuto (un indice per gli articoli, un indice per le rubriche, un indice per le brevi...). Inoltre, contrariamente alla spiegazione sopra riportata in cui le voci dell'indice sono parole, in SPIP le voci degli indici sono numeri calcolati a partire da queste parole (delle *minutaglie*); un'altra tabella del database che immagazzina le corrispondenze tra le vere e proprie parole e questi numeri; questo metodo permette di accelerare le ricerche negli indici (per il software è più rapido ricercare numeri invece che parole).

È importante notare soprattutto che la dimensione degli indici è molto grande. Su uZine, per esempio, la parte del database dedicato all'immagazzinamento degli articoli pesa 9,7 Mb. La parte che immagazzina l'indice corrispondente agli articoli pesa 10,5 Mb. E la parte che immagazzina la corrispondenza tra le parole e la loro traduzione in numeri 4,1 Mb. Perciò, se un sito ha 9,7 Mb di articoli, la sola l'indicizzazione di questi articoli ammonta a quasi 14,6 Mb. Lo spazio necessario per questi articoli e per la ricerca è quindi più che raddoppiato rispetto alla dimensione del sito. Questo è uno dei motivi, in particolare, per i quali si preferisce disattivare il motore di ricerca se si hanno vincoli importanti riguardo al proprio hosting.

### **Quali parole vengono indicizzate?**

Abbiamo già visto che vengono estratte tutte le parole di tutti gli elementi del contenuto del sito, e poi analizzate (per ponderazione). Tuttavia, SPIP non memorizza tutte le parole.

- I codici HTML sono esclusi dall'indicizzazione. Ciò è di evidente necessità al fine di ottenere ricerche "pulite"...
- Le parole di meno di 4 lettere non sono memorizzate (in realtà, di meno di 3 lettere, ma le parole di 3 lettere non sono attualmente sfruttate realmente durante le ricerche). Questo punto solleva numerose domande da parte degli utenti...

Il problema è ottenere risultati più pertinenti possibili. Quindi è necessario privilegiare, nelle ricerche, le parole veramente importanti nel senso della ricerca. Per esempio, se si cercano le parole *il gatto*, la parola significativa è *gatto* e non



*il...*

Riprendiamo il nostro primo esempio (con tre articoli costituiti ognuno da una frase). Se si fossero indicizzate tutte le parole, avremmo avuto le parole:

- ▶ *il*: 1, 2
- ▶ *è*: 1, 2
- ▶ ...

Cercando le parole *il freddo è dannoso*, troveremmo le voci:

- ▶ *il*: 1, 2
- ▶ *freddo*: 1,3
- ▶ *è*: 1, 2
- ▶ *dannoso*: non presente.

Aggiungendo i risultati di queste parole per ogni articolo (in realtà, la ponderazione di ogni articolo, ma per il nostro esempio consideriamo che ogni parola ha una ponderazione di un solo punto), si otterrebbe:

- ▶ articolo 1: 3 parole
- ▶ articolo 2: 2 parole
- ▶ articolo 3: 1 parola.

L'ordinamento metterebbe in testa l'articolo 1, poi l'articolo 2, poi l'articolo 3. Ora, l'articolo 2 non parla del freddo, contrariamente all'articolo 3. A causa dell'utilizzo delle parole senza importanza per il senso (*il*, *è*), l'ordinamento sarà errato.

Da ciò nasce la necessità di non tener conto, durante l'indicizzazione, delle parole che non rientrano nel senso della ricerca. Il metodo più pulito consiste nel fornire al sistema un elenco di parole da non indicizzare; tuttavia, ciò richiede un lavoro enorme, ovvero la costituzione di dizionari di esclusione (e farlo per tutte le lingue)... Quindi, più semplicemente, in SPIP noi scegliamo di considerare che le parole di tre lettere e meno non sono "importanti"; è evidente che vi sono delle troncature perché parole quali *Val*, *Mar*, *sud...* non sono più considerate; è quindi un compromesso, che si giudica sull'efficacia delle ricerche (che sono globalmente di buona qualità).

N.B. Dalla versione 1.6 di SPIP, le sigle di due e più lettere, comprese quelle contenenti cifre (G8, CNT, PHP, ONU...), vengono indicizzate. Una sigla è una parola che non ha nessuna lettera minuscola.

## **Quando avviene l'indicizzazione?**

L'indicizzazione avviene in tre momenti differenti:

- ▶ quando si convalida un articolo esso viene indicizzato immediatamente;
- ▶ quando si modifica un articolo già pubblicato esso viene indicizzato nuovamente;

► durante la visita al sito pubblico, se un elemento accessibile al pubblico non è indicizzato (per esempio, quando si sono appena cancellati i dati di indicizzazione dall'area riservata, o quando si è appena ripristinato un backup del proprio sito - gli indici non vengono salvati -, oppure se è stato attivato il motore di ricerca dopo aver già pubblicato articoli), esso viene indicizzato (in background).

Ricordate che l'operazione di indicizzazione è relativamente pesante: essa richiede numerosi calcoli (calcoli poco complessi, ma effettuati su tutte le parole dell'articolo), e provoca numerose chiamate al database. Anche qui, se si ha un hosting molto lento (veramente molto lento!), potrebbe essere preferibile disattivare il motore di ricerca.

Ricordate anche che, se si attiva il motore dopo aver già pubblicato articoli questi non vengono indicizzati immediatamente: la loro indicizzazione sarà provocata dalle visite sulla parte pubblica del sito. Su un sito grande ciò può prendere un certo tempo.

## La ricerca

Poiché tutti i documenti sono indicizzati è oramai possibile effettuare delle ricerche.

*Se si cerca una sola parola...*

SPIP consulta l'indice e trova la voce corrispondente a questa parola. Per la parola *gatto*, noi avevamo trovato gli articoli X e Y. Inoltre, SPIP ottiene il numero di punti attribuiti a questa parola per ogni articolo (22 punti per X e 27 punti per Y). Possiamo quindi ordinare i nostri risultati: l'articolo Y, poi l'articolo X.

*Se si cercano più parole...*

SPIP non autorizza le costruzioni del tipo "AND", "OR", non funziona con questo principio.

Quando si cercano più parole, SPIP effettua l'operazione di ricerca per ogni parola, ottiene i punti di ogni articolo (o breve, o rubrica, ecc.), e addiziona questi punti.

Per esempio, cerchiamo le parole *gatto*, *grosso*, *casa*. Per ogni parola si ottengono i seguenti risultati:

- *gatto*: articolo X (22 punti), articolo Y (27 points),
- *grosso*: articolo X (12 punti), articolo Y (2 punti), articolo Z (5 punti),
- *casa*: articolo Y (3 punti), articolo Z (17 punti).

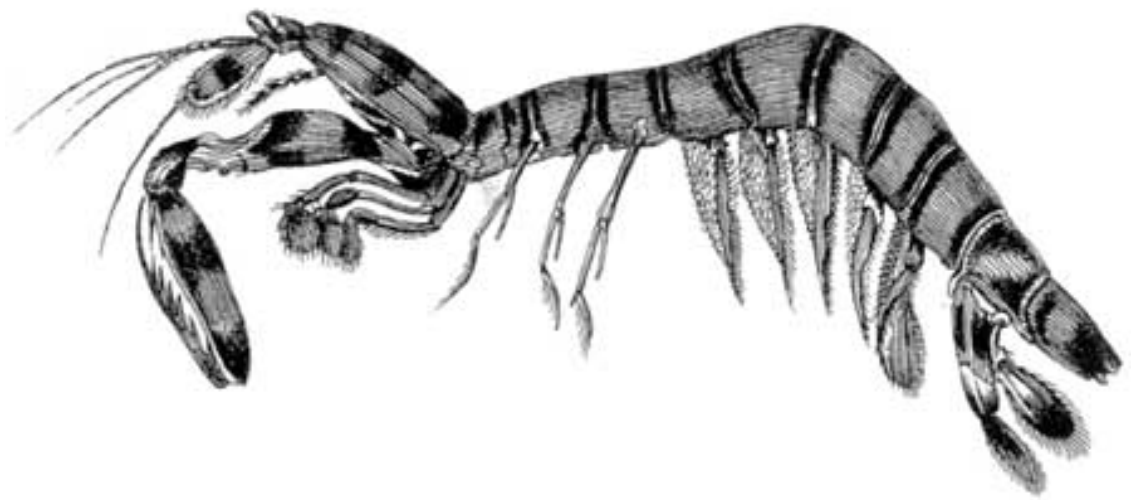
SPIP fa l'addizione di tutti questi punti per ogni articolo:

- ▶ articolo X:  $22 + 12 = 34$  punti,
- ▶ articolo Y:  $27 + 2 + 3 = 32$  punti,
- ▶ articolo Z:  $5 + 17 = 22$  punti.

L'ordinamento degli articoli per la ricerca *gatto, grosso, casa*, è: articolo X, poi articolo Y, poi articolo Z. (Nei modelli è anche possibile richiedere la visualizzazione dei punti di ogni risultato grazie al segnaposto #POINTS.)

Quindi, questa ricerca non è del tipo "AND" né "OR", ma un'addizione di punti. E alla prova pratica si dimostra piuttosto efficace (si trova quel che si cerca, che è poi lo scopo di un motore di ricerca...).





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
  - Domande e risposte

## FAQ tecnica

italiano  
tutto il sito

- Perché la creazione automatica delle miniature non funziona con tutti i formati di immagini (JPEG, GIF, PNG)?
- Come funziona il motore di ricerca di SPIP?
- Ho appena fatto un aggiornamento di SPIP e il sito pubblico funziona male
- SPIP non funziona sul mio hoster abituale. Esiste una "patch" da qualche parte?
- Ottengo messaggi del tipo "Maximum execution time exceeded"
- Il mio server è Free o Online, e ottengo spesso messaggi di "Maximum execution time exceeded"
- Il server che mi ospita gira su PHP4 e non comprende i file ".php3"
- Link che aprono un'altra finestra
- È necessario reinstallare un backup del database dopo aver aggiornato SPIP?
- Fin dalla mia prima connessione all'area riservata di SPIP non funziona niente e mi dà un errore alla linea 1 di alcuni file.
- Dopo aver modificato i modelli con Dreamweaver

### Ultime modifiche

- Aggiungere un tipo di documento
- Come funziona il motore di ricerca di SPIP?
- Mostrare degli elementi in una tabella divisi per righe
- Mostrare gli ultimi articoli dei redattori per rubrica
- Più logo per singolo articolo

- Le parole chiave nelle rubriche
- Scrivere gli articoli
- Utilizzare URL personalizzati
- SPIP e i fogli di stile
- Il supporto per LDAP

**(Macromedia) mi appaiono dei messaggi di errore quando li installo sul server.**

- **Aggiungere un tipo di documento**





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Trucchi e suggerimenti

## Mostrare degli elementi in una tabella divisi per righe

■ italiano ■ ..... ■ català ■ English ■ Español ■ français

- Più logo per singolo articolo
- Un menu a tendina per presentare un elenco di articoli
- Riempire i meta-tag HTML delle pagine di articoli
- Ordinare gli articoli per ordine alfabetico, meno uno che bisogna sia il primo
- Presentare i risultati di una ricerca per sezioni
- Non visualizzare gli articoli pubblicati da oltre un anno
- Visualizzazione automatica per data o per un ordine indicato
- Mostrare gli

Per esempio, potremmo voler creare una tabella contenente i titoli degli articoli di una rubrica distribuiti su tre colonne, con il numero di righe che dipende dal totale degli articoli; secondo il principio:

articolo 1	articolo 2	articolo 3
articolo 4	articolo 5	articolo 6
articolo 7	articolo 8	articolo 9

Il trucco consiste nel giocare contemporaneamente con i doppioni e i cicli ricorsivi. Scriviamo un primo ciclo che mostra i primi tre articoli della rubrica *dopo aver eliminato i doppioni*. È possibile notare che è sufficiente visualizzare nuovamente questo ciclo ogni volta che rimangono articoli per visualizzare progressivamente tutti gli articoli, mentre quelli già mostrati si vanno ad aggiungere al gruppo dei doppioni. Per fare ciò, nel codice condizionale di questo ciclo, aggiungiamo una chiamata ricorsiva verso il ciclo stesso: esso verrà chiamato finché ci sono risultati.

[ultimi articoli dei  
redattori per  
rubrica](#)

■ **Mostrare  
degli elementi  
in una tabella  
divisi per righe**

■ [Visualizzare il  
numero di  
messaggi del  
forum collegati  
ad un articolo](#)

Lo stesso tipo di ciclo, sostituendo la chiamata del titolo con il logo (usando il segnaposto #LOGO\_ARTICLE), permette di visualizzare una galleria in cui ogni logo di articolo dà l'immagine dell'opera (è preferibile scegliere una dimensione fissa dell'immagine al fine di avere un'impaginazione ben fatta), e il testo dell'articolo contiene l'opera o le opere esposte.





- SPIP, système de publication pour l'internet
- Documentazione in italiano

## Guida del webmaster e dello smanettatore

### ■ Contribuire allo sviluppo di SPIP

#### Alcune regole

#### ■ Sicurezza: SPIP e IIS

#### Impedire l'accesso ai dati riservati di SPIP con Microsoft IIS

Se il server del proprio sito non utilizza Apache, il server Web più diffuso, ma il software Microsoft IIS, è importante leggere questo articolo.

#### ■ Rapidità del sito pubblico

#### ■ Sogno o son ...dist?

#### Cosa sono i file "-dist.html"?

Cosa sono i file che si trovano nella cartella **dist** o che hanno il nome che finisce con `-dist.html`? Di fatto sono i file della distribuzione di SPIP...

#### ■ FAQ per webmaster

#### Ultime modifiche

- Aggiungere un tipo di documento

- Come funziona il motore di ricerca di SPIP?

italiano

tutto il sito



- [Mostrare degli elementi in una tabella divisi per righe](#)
- [Mostrare gli ultimi articoli dei redattori per rubrica](#)
- [Più logo per singolo articolo](#)
- [Le parole chiave nelle rubriche](#)
- [Scrivere gli articoli](#)
- [Utilizzare URL personalizzati](#)
- [SPIP e i fogli di stile](#)
- [Il supporto per LDAP](#)

## SPIP-Contrib: i modelli di layout (in lingua francese)

- [Squelette vert 1.1](#)
- [Minimal'SPIP](#)
- [Squelettes monolingues \[maais.net\]](#)
- [Bones Mallow 1.8](#)
- [Bones Kubrick 1.8.2](#)
- [Bones DotSip](#)
- [Squelette de RENLEY](#)

## SPIP-Contrib: funzioni aggiuntive (in lingua francese)

- [Filtre "Licence"](#)
- [Article sur 2 colonnes](#)
- [Utilisation des filtres de date SPIP 1.8](#)
- [Améliorer la gestion des marges des images incluses dans du texte](#)
- [Améliorer la gestion des marges des images incluses dans du texte](#)
- [Un affichage fonction de l'importance relative dans le site](#)
- [Un affichage fonction de l'importance relative dans le site](#)

## Gli articoli di documentazione di SPIP-Contrib (in lingua francese)

- [Cours SPIP rédacteur](#)
- [Documentation Spip sous Word](#)
- [Exemple de gestion technique d'un site sous SPIP](#)
- [Exemple de gestion technique d'un site sous SPIP](#)
- [Cours d'initiation à SPIP 1.8](#)
- [Plugin Conquery pour SPIP Galaxy](#)
- [Publier un blog avec la syndication](#)



## **Impaginazione: manuale di riferimento**

Come creare la propria impaginazione per un sito gestito con SPIP.

- Fondamenti
- Cicli e segnaposti
- La sintassi dei cicli
- La sintassi dei segnaposti di SPIP
- Il ciclo ARTICLES
- Il ciclo RUBRIQUES
- Il ciclo BREVES

[...]



## **Primi passi con SPIP**

Primi passi, come creare un sito SPIP che va oltre ogni limite.

- Il nostro primo modello

- Un modello, molti articoli
- Una rubrica
- Cicli e ricicli
- Gestire la cache
- I filtri



## **Guida alle funzioni avanzate**

Oltre al [manuale di riferimento](#), qui troverete una dettagliata descrizione delle funzionalità più avanzate a disposizione del webmaster.

- SPIP e i fogli di stile
- <INCLUDE> altri modelli
- Realizzare un sito multilingue
- Internazionalizzare i modelli
- Utilizzare URL personalizzati
- Il motore di ricerca
- Le variabili di personalizzazione

[...]



## **Iniziazione: utilizzare i fogli di stile con SPIP**

Per sfruttare al massimo la flessibilità di SPIP, si raccomanda di usare i fogli di stile. Niente panico, questa piccola iniziazione permetterà ai principianti di ingranare la marcia...

- Introduzione
- Stili che hanno "classe"
- Regole tipografiche personalizzate
- Quanto sono belli i miei form!
- Per saperne di più



## **Trucchi e suggerimenti**

- Più logo per singolo articolo
- Un menu a tendina per presentare un elenco di articoli
- Riempire i meta-tag HTML delle pagine di articoli
- Ordinare gli articoli per ordine alfabetico, meno uno che bisogna sia il primo
- Presentare i risultati di una ricerca per sezioni
- Non visualizzare gli articoli pubblicati da oltre un anno
- Visualizzazione automatica per data o per un ordine indicato

[...]



## **Tutorial: utilizzo avanzato dei cicli e delle parole chiave**





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
  - Guida del webmaster e dello smanettatore

## Contribuire allo sviluppo di SPIP

■ italiano ■ ..... ■ català ■ Español ■ français

Se desiderate contribuire alla programmazione di SPIP, il concetto più importante da tenere a mente è questo: *arrivate su un progetto che è già in corso d'opera*. Questo progetto ha un insieme di regole che, benché possano apparire arbitrarie, garantiscono la sua coerenza. Queste regole non hanno bisogno di essere enunciate in maniera esplicita per esistere: alcune sono chiaramente visibili dopo un esame più o meno approfondito del codice, e le regole tacite devono essere rispettate quanto le altre.

Si consiglia formalmente di seguire queste regole. Questa osservanza deve essere svincolata dai gusti personali: essa permette di mantenere l'omogeneità e l'unità al progetto e di conservarlo leggibile quanto lo era in precedenza. Non dimenticate che altre persone devono leggere, comprendere nonché modificare il vostro codice.

Per esempio, è evidente che le funzioni SPIP sono scritte nel formato `mia_funzione()`. Nel quadro di questo progetto, sarebbe quindi fuori luogo aggiungere funzioni scritte come `MiaFunzione()` - anche se in assoluto questa forma non sia meglio o peggio dell'altra.

Tutto ciò non impedisce comunque di muovere critiche a una regola e di proporre una migliore, se necessario. Non esitate a farlo; tuttavia, ci devono essere ragioni fondate per fare ciò.

### ■ Contribuire allo sviluppo di SPIP

- Sicurezza: SPIP e IIS
- Rapidità del sito pubblico
- Cosa sono i file "-dist.html"?
- FAQ per webmaster

Infine, ogni regola ha le sue eccezioni. Ma queste devono avere una giustificazione accettabile, non dipendere dal capriccio del programmatore; esse devono essere più rare possibili. In particolare, tenete a mente che il "provvisorio" tende spesso a diventare definitivo quando nessuno ha voglia di correggerlo; ora, è logico e giusto che ogni singolo programmatore sia responsabile della rifinitura del proprio codice, ma non di quello di un altro.

## **Regole di presentazione e di scrittura**

Le regole seguenti sono comuni a un numero più o meno grande di linguaggi di programmazione: almeno tutti i linguaggi che hanno una sintassi simile al PHP (cioè, oltre al PHP stesso, C, C++, Java....).

Queste regole sono comunemente accettate, in maniera così naturale come le regole di presentazione e tipografiche di un testo in linguaggio naturale; d'altronde esse sono spesso simili.

### **Presentazione**

- ▶ Il codice deve essere spaziato e indentato in modo da evidenziare la sua struttura e la separazione tra i diversi blocchi logici (soprattutto funzioni). La spaziatura e l'indentazione devono essere sufficienti per rendere comprensibile la struttura già a colpo d'occhio; non devono essere eccessive. Si deve avere la medesima cura che si ha nel dividere in paragrafi un testo in linguaggio naturale.
- ▶ L'indentazione sarà fatta preferibilmente con il carattere di tabulazione. Ciò permette di scegliere liberamente la profondità di indentazione nelle opzioni del proprio editor di testi, pur non imponendo questa scelta agli altri sviluppatori.
- ▶ Qualsiasi blocco contenuto all'interno di un paio di parentesi graffe verrà indentato da una e una sola tabulazione. Lo stesso si applica, ricorsivamente, ai sotto-blocchi: aggiunta di una sola e unica tabulazione supplementare ad ogni riga in un livello di profondità supplementare. Questa regola vale anche per la dichiarazione delle funzioni.
- ▶ Il codice che non fa parte di una funzione non deve essere indentato.
- ▶ L'utilizzo delle transizioni PHP-HTML (<?php e ?>) deve essere ridotto al minimo. Evitarlo quando si tratta di visualizzare unicamente piccoli pezzi di HTML. Non dimenticare che un piccolo pezzo di codice PHP inserito in mezzo a un oceano di HTML è invisibile senza un esame approfondito.

### **Tipografia**

- ▶ Durante l'utilizzo di parentesi tonde o quadre non si deve lasciare spazio dopo la parentesi aperta né prima della parentesi chiusa.

- ▶ Durante l'uso di operatori binari (+, =, \*, AND, ...), si deve lasciare uno spazio prima e dopo l'operatore. Eccezione manifesta in questa frase, in cui gli operatori vengono menzionati e non utilizzati in quanto tali.
- ▶ Gli operatori unari (!, ...) devono essere incollati al parametro al quale si applicano.
- ▶ Per convenzione, in caso di chiamata a una funzione non vi è alcuno spazio davanti la parentesi aperta: " f(\$x) " e non " f (\$x) ". Al contrario, e al fine di una netta distinzione, si lascia uno spazio davanti alla parentesi quando si tratta di una struttura di controllo integrata nel linguaggio: " if (!\$x) " e non " if(!\$x) ".
- ▶ Le virgole e i punti e virgola sono seguiti ma non preceduti da uno spazio.

## Regole di programmazione

### Riflettere

Prima di programmare una nuova funzionalità, meditare...

- ▶ metodi e algoritmi utilizzati per l'implementazione: leggerezza, performance, robustezza (non esitare a fare calcoli approssimativi per convalidare le scelte);
- ▶ adeguatezza al progetto: portabilità, sicurezza, flessibilità;
- ▶ implicazioni sulle altre funzionalità: modifiche e aggiunte da fare sulle funzionalità già presenti;
- ▶ luogo "naturale" per questa funzionalità nel progetto: nell'ambito dell'interfaccia, dei file...

Non trascurare la fattorizzazione o la condivisione del codice (per le funzioni, soprattutto nei file da includere). Evitare di contro il più possibile i file inclusi contenenti codice al di fuori delle funzioni (eccetto quando è "naturale" e voluto).

### Attribuire nomi

- ▶ *Variabili e funzioni:*

Indipendentemente dal progetto, l'attribuzione di nomi deve rimanere omogenea affinché il codice sia facile da leggere. Perciò, in SPIP, i nomi delle variabili e delle funzioni saranno in lettere minuscole; i nomi composti nel formato `variabile_composta`.

In generale, i nomi non saranno né troppo corti né troppo lunghi; saranno sufficientemente espliciti. Questa regola è particolarmente importante per le variabili globali, che possono essere condivise tra diversi file e numerose funzioni.



Per le variabili locali (cioè, a una funzione), la regola è meno rigida. Soprattutto, si possono utilizzare variabili di una sola lettera, per esempio per ottenere espressioni più compatte. Notare che in tutti i linguaggi di programmazione un certo numero di lettere è tradizionalmente riservato ad alcuni usi (per esempio: \$i, \$j per i contatori dei cicli, \$n per un conteggio, \$t per un istante (*tick*) o una durata in secondi...). Non deviare da queste convenzioni permette ai vostri lettori di entrare più speditamente nel codice.

#### ► *File:*

Per ragioni storiche, i file da includere nell'area pubblica saranno chiamati *inc-fichier.php3*. Nell'area riservata saranno chiamati *ecrire/inc\_fichier.php3* (notare l'*underscore* al posto del trattino normale). I file dell'area pubblica chiamati tramite reindirizzamento HTTP dall'area riservata sono chiamati *spip\_fichier.php3*. Tutti gli altri file hanno un nome che non comincia né con "inc" né con "spip".

## Testare

A seguito di una modifica rilevante è bene testarla da sé, senza attendere che qualcun altro lo faccia al proprio posto. Nel quadro di SPIP, ciò significa verificare che il programma funzioni correttamente su un certo numero di hoster (per esempio: Altern, Free...) e di configurazioni (per esempio: diverse versioni di PHP, di MySQL, restrizioni più o meno grandi dei diritti di accesso alle cartelle...); ma significa anche che un certo numero di situazioni tra le più frequenti (in particolare nel caso di un'interfaccia grafica) siano trattate correttamente.

## Condividere le vostre modifiche

Quando sarete soddisfatti delle vostre modifiche al codice è giunta l'ora di parlarne con gli altri sviluppatori di SPIP, e di vedere se esse meritano di essere integrate nella distribuzione ufficiale di SPIP... Recatevi alla lista di diffusione [spip-dev](#). A presto!





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
  - Guida del webmaster e dello smanettatore

## Sicurezza: SPIP e IIS

■ italiano   ■ català   ■ Español   ■ français

■ Contribuire  
allo sviluppo  
di SPIP

■ Sicurezza:  
SPIP e IIS

■ Rapidità  
del sito  
pubblico

■ Cosa sono  
i file "-dist.  
html"?

■ FAQ per  
webmaster

### Sicurezza predefinita di SPIP

SPIP ha due cartelle contenenti dati "sensibili", ovvero `CACHE` e `ecrire/data`. La prima contiene tutti i file che la propria cache utilizza per velocizzare la visualizzazione delle pagine; essa è quindi mediamente sensibile. La seconda, invece, contiene i log dell'attività di SPIP (gli `spip.log`) e permette di creare il file `dump.xml`, ovvero il file di backup del database.

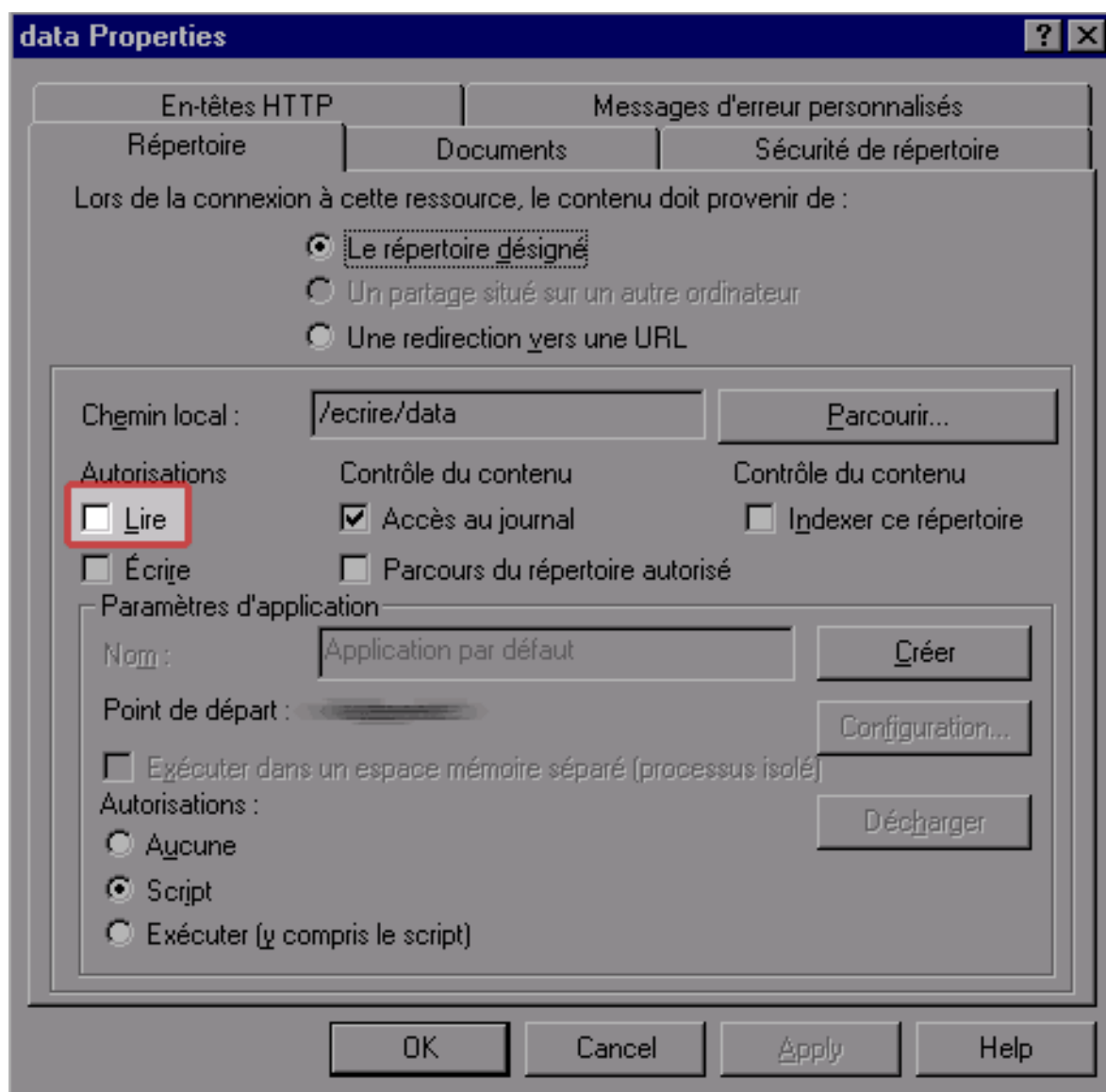
Ora, il file `dump.xml` contiene dati molto sensibili: in particolare è possibile vedere *tutti* gli articoli, anche quelli non nell'area pubblica, senza contare che elenca anche gli identificativi e le password di connessione [1] dei redattori e degli amministratori del sito.

La sicurezza di tutti questi file è solitamente garantita da file di configurazione di accesso chiamati `.htaccess`. SPIP crea automaticamente questi file per impedire l'accesso ai dati sensibili contenuti sul server: è possibile verificare che `CACHE` e `ecrire/data` contengano ognuno un file `.htaccess`. Sfortunatamente, questi file funzionano su piattaforma **Apache** (il server Web libero su cui gira la maggioranza dei siti Web in Internet) ma non su IIS (Internet Information Services, **il server Web di Microsoft**).

## Protezione dei dati con IIS: una fase aggiuntiva

Se il proprio sito SPIP gira sotto IIS, chiunque può vedere le cartelle apparentemente protette da `.htaccess`: è necessario quindi una diversa protezione.

Per proteggere una cartella sul proprio sito: andare nel pannello di amministrazione del proprio server Web, cliccare con il pulsante destro del mouse sulla cartella in questione, cliccare su "Proprietà", e nella linguetta "Cartella" deselezionare la casella "Leggere".



Le pannello di proprietà del dossier `/ecrire/data/`

Dechecker la case "Lire" sufficit à protéger le dossier exactement comme le fait Apache avec les fichiers `.htaccess`

Questa procedura deve essere eseguita per ogni cartella, `CACHE` e `ecrire/data`. Se essa va a buon fine non sarà più possibile accedere ai file contenuti in queste cartelle attraverso il server Web. Verificare la configurazione cercando di visualizzare `http://www.miosito.com/ecrire/data/spip.log` nel proprio browser. Si deve ottenere un messaggio del tipo "Accesso rifiutato".

[1] Le password sono cifrate, ma nessuna protezione è assolutamente inviolabile.





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
  - Guida del webmaster e dello smanettatore

## Rapidità del sito pubblico

■ italiano ■ ..... ■ català ■ Español ■ français

Contrariamente alla maggior parte dei sistemi di pubblicazione gratuiti, SPIP integra un sistema di cache che permette di accelerare la visualizzazione del sito pubblico. Alcuni spunti per comprendere cosa influisce sulla rapidità del proprio sito...

■ Contribuire  
allo sviluppo  
di SPIP

■ Sicurezza:  
SPIP e IIS

■ **Rapidità  
del sito  
pubblico**

■ Cosa sono  
i file "-dist.  
html"?

■ FAQ per  
webmaster

### Ottimizzare un sito

Se la rapidità del proprio sito è un elemento di preoccupazione è bene contemplare i seguenti casi:

- ▶ il proprio fornitore di hosting Web offre performance di buona qualità?  
Evidentemente, è un fattore soggettivo. L'espressione "cattiva qualità" comprende a colpo sicuro la maggioranza degli hoster gratuiti (soprattutto Free). "Buona qualità" include obbligatoriamente un server dedicato (cioè, che viene utilizzato esclusivamente dal proprio sito) di fabbricazione recente, ma anche degli hoster commerciali non troppo economici. Tra questi due estremi la definizione è molto soggettiva, in funzione delle proprie esigenze, della dimensione del sito, eccetera.
- ▶ Se la qualità del proprio hosting lascia a desiderare, è meglio non creare pagine troppo complesse, che chiedono a SPIP di visualizzare troppe informazioni differenti. Ciò vale per due tipi di informazioni: tutto quello che, nei modelli, potrebbe essere trasformato da SPIP in dati visualizzabili. Notare, in particolare,

che i modelli compresi nel pacchetto di SPIP mostrano al massimo le possibilità di SPIP, e di conseguenza creano pagine molto pesanti.

► Non si deve dimenticare di impostare i tempi di scadenza dei diversi tipi di pagine. In tal modo, se il sito contiene molti articoli negli archivi, si potrebbe volere aumentare la durata di scadenza degli articoli, altrimenti gli articoli consultati poco spesso non beneficerebbero del sistema di cache.

## L'influenza della cache

La presenza della cache cambia poco in termini di rapidità. Il punto critico non è tanto il numero delle visite al proprio sito quanto la capacità del server di rigenerare le pagine nel tempo definito nello script PHP (in effetti, sulla maggioranza dei server viene definito un limite di durata di esecuzione per ogni chiamata dello script, al fine di evitare abusi e errori di programmazione). Al contrario, se la pagina richiesta è nella cache e non è ancora scaduta la risposta del server dovrebbe essere quasi istantanea (in caso contrario il proprio server è sovraccaricato).

La qualità delle performance diventa quindi oggettivamente misurabile se, durante la rigenerazione di una pagina del sito, si ottiene un "*timeout*", cioè quando il server ha superato il tempo massimo di esecuzione di uno script PHP. In tal caso o si cambia il fornitore di hosting oppure si decide di visualizzare pagine più semplici: si devono modificare i modelli per visualizzare meno informazioni sulla stessa pagina.

## Su un server dedicato

Se si dispone di un server dedicato ci si deve assicurare che esso può sostenere il carico di lavoro. Qualsiasi server non troppo obsoleto (all'incirca meno di tre anni) dovrebbe essere adeguato.

Di contro, l'utilizzo di SPIP, in rapporto ad altri sistemi di pubblicazione, permette di distribuire le risorse tecniche su diversi siti. In effetti, finché si utilizza la cache il server è poco sollecitato, quindi più siti possono coesistere senza problemi (eccetto se essi ricevono un numero molto alto di visite giornaliere). Il problema è quindi soprattutto quello di evitare che ci siano troppi passeggeri a bordo, ovvero che un numero troppo grande di "servizi" ospitati (siti Web, account e-mail...) metta in pericolo la qualità del servizio.





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
  - Guida del webmaster e dello smanettatore

## Cosa sono i file "-dist.html"?

- italiano
- ..... ■ ..... ■ català ■ Deutsch ■ English ■ Español
- français ■ occitan

- Contribuire allo sviluppo di SPIP
- Sicurezza: SPIP e IIS
- Rapidità del sito pubblico
- Cosa sono i file "-dist.html"?
- FAQ per webmaster

Come sicuramente si sa già (altrimenti leggere il [tutorial](#) o il [manuale di riferimento](#)), il sistema di modelli si basa su dei file `.html` che contengono la presentazione grafica del sito. Per esempio, "article.html" presenta gli articoli, "rubrique.html" presenta le rubriche...

Ora, abbiamo notato che spesso gli utenti che manipolavano i loro siti pubblici modificando questi file `.html` forniti con SPIP avevano spesso dei problemi all'atto dell'aggiornamento del sistema, se non avevano preso precauzioni salvando i file modificati.

In effetti, reistallando tutti i nuovi file forniti con SPIP, questi sovrascrivono i propri file modificati (dimenticando di fare una copia di backup delle modifiche).

Dalla versione [\[SPIP 1.8\]](#), i file `.html` sono stati messi in ordine meglio. Una cartella «**dist**» è dedicata ai file forniti con la distribuzione di SPIP. Questi file contengono le informazioni sull'impaginazione predefinita del sito e non dovrebbero venir modificati.

Così, un utente che desidera creare la propria pagina web svilupperà i propri file `article.html`, `rubrique.html`, ecc. nella radice (root) del sito o, meglio ancora, nella cartella già dedicata ai modelli («**squelettes**»). Durante il prossimo



aggiornamento di SPIP verranno sovrascritti soltanto i file contenuti nella cartella «**dist**» e il webmaster non perderà le modifiche personali.

**Avvertenza:** I file `.php3` che fanno coppia con i file `.html` in un modello SPIP devono rimanere sempre alla radice del sito [1].

*Storia:* Dalla versione [SPIP 1.3] e fino alla versione [SPIP 1.7.2], i file dei modelli distribuiti insieme a SPIP erano chiamati «`article-dist.html`», «`rubrique-dist.html`» e via di seguito. Al fine di personalizzare questi file era sufficiente rinominarli come «`article.html`», «`rubrique.html`», ecc. (togliendo il **-dist**).

## Per saperne di più

Dalla versione [SPIP 1.8], SPIP cerca i file `.html` dei modelli innanzitutto alla radice del sito poi, se non li trova, nella cartella «**squelettes**». In ultimo, SPIP prende i modelli standard nella cartella «**dist**».

**Nota:** Inoltre, se si definisce una variabile di personalizzazione `$dossier_squelettes` come spiegato [nella documentazione corrispondente](#), SPIP cercherà i file dei modelli primariamente in questa sotto-cartella, e solo dopo proseguirà con l'ordine indicato in precedenza.

L'ordine (di priorità decrescente) secondo il quale i file di modelli sono utilizzati in base al loro nome è il seguente:

- **rubrique=10.html**: se questo file è presente si applica solo alla rubrica numero 10;
- se non è presente, SPIP controlla se esiste un file **rubrique-10.html**, se esso esiste la rubrica 10 e le sue sotto-rubriche lo utilizzano, quindi è "ricorsivo";

*Nota:* affinché questi file siano presi in considerazione è imperativo che il file predefinito (`rubrique.html`) si trovi nella medesima cartella.

- se questo file non esiste, SPIP controlla se esiste un file `rubrique.html`, che si applica a tutte le rubriche del sito che non sono dipendenti dai file summenzionati;

*Storia:* Fino alla versione [SPIP 1.7.2], se questo file non esiste, SPIP utilizza il file `rubrique-dist.html` che è il file fornito di default. Se si desidera modificare questo file, rinominarlo come `rubrique.html`, in modo da non cancellare le modifiche apportate durante il prossimo aggiornamento di SPIP.

[1] ad eccezione, eventualmente, per quelli che si utilizzano solamente in una chiamata `<INCLUDE(modello.php3)>`. In tal caso, il file `modello.php3` può *anche* essere contenuto della cartella `squelettes`.





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Impaginazione: manuale di riferimento

## Cicli e segnaposti

■ italiano   ■ .....   ■ català   ■ Deutsch   ■ English   ■ Español   ■ français

- Fondamenti
- Cicli e segnaposti
- La sintassi dei cicli
- La sintassi dei segnaposti di SPIP
- Il ciclo ARTICLES
- Il ciclo RUBRIQUES
- Il ciclo BREVES
- Il ciclo AUTEURS
- Il ciclo FORUMS
- Il ciclo MOTS e GROUPES\_MOTS
- Il ciclo SITES (o SYNDICATION)
- Il ciclo DOCUMENTS
- Il ciclo SYNDIC\_ARTICLES
- Il ciclo SIGNATURES
- Il ciclo HIERARCHIE
- I criteri comuni a tutti i cicli
- I segnaposti del

Quel che segue riguarda il linguaggio di descrizione dell'impaginazione dei *modelli di layout* in SPIP; se [la spiegazione precedente](#) è stata chiara, si è a conoscenza che noi lavoriamo su file ".html".

L'attuale documentazione è volutamente tecnica (vi sono riferimenti tecnici); è comunque possibile iniziare con la nostra guida [Primi passi](#), che ha un approccio più didattico, e tornare qui per avere informazioni più specifiche.

### I cicli

Il concetto di base del linguaggio usato da SPIP è il *ciclo* (in francese *boucle*, in inglese *loop*).

#### ► La logica del ciclo

Un database è generalmente un elenco di elementi: nel nostro caso, esso è un elenco di articoli, un elenco di rubriche, un elenco di autori, e così via. Per "costruire" il sito dovremo quindi estrarre da questo elenco alcuni elementi che lo compongono:

- molto spesso si desidera estrarre *un solo elemento* da un elenco; per esempio, mostrare l'articolo richiesto;
- tuttavia, spesso si desidera estrarre *più elementi* da un elenco; per esempio,

sito

- I form
- I cicli di ricerca
- I filtri di SPIP
- I cicli ricorsivi
- La "popolarità" degli articoli
- La gestione delle date
- Evidenziare un articolo in un elenco

nella pagina di una rubrica, si vuole far apparire *tutti* gli articoli e *tutte* le sotto-rubriche contenuti in questa rubrica;

► un cavillo: succede spesso che non ci siano gli elementi richiesti in quel dato posto; quindi, SPIP deve essere in grado di gestire l'eventuale assenza di tali elementi; per esempio, il modello di visualizzazione delle rubriche richiede la visualizzazione di tutte le sotto-rubriche contenute in una rubrica; cosa succede se non ci sono sotto-rubriche in quella data rubrica?

Queste tre situazioni differenti sono analizzate dal concetto unico di *ciclo*, che permette di gestire la visualizzazione di un solo elemento, di più elementi in successione o l'assenza degli elementi, il tutto contemporaneamente.

Il sistema di ciclo permette con un unico codice di:

- indicare in quale posto del codice HTML si ha bisogno di quel tipo di elemento (in tale posto si vuole recuperare l'elenco degli articoli, in tale posto si vuole includere l'elenco delle sotto-rubriche...);
- prevedere la visualizzazione di un singolo elemento;
- indicare come visualizzare un elenco composto da più elementi;
- determinare cosa mostrare nel caso non vi siano elementi corrispondenti.

## Analogia con la programmazione in PHP/mysql

Chi ha già esperienza di programmazione di query mySQL in PHP sa che l'operazione si svolge in due fasi:

- la costruzione della sintassi della query (che consiste nel dire "voglio recuperare l'elenco degli articoli contenuti in tale rubrica...");
- l'analisi e la visualizzazione dei risultati della ricerca attraverso l'uso di un ciclo.

Queste due fasi vengono gestite da SPIP tramite i cicli.

## I segnaposti di SPIP

Grazie all'uso dei cicli abbiamo quindi recuperato singoli elementi o elenchi di elementi: per esempio un elenco di articoli o di rubriche...

Tuttavia, ogni elemento di tali elenchi si compone a sua volta di diversi elementi specifici: per esempio, un articolo è composto da un titolo, un occhiello, un testo introduttivo (in termini giornalistici, cappello), del corpo del testo, di un post scriptum, ecc. Vi sono perciò delle costanti specifiche di SPIP, *chiamate segnaposto*, che permettono di indicare precisamente in quale posto far apparire gli elementi: "mettere il titolo qui", "mettere il testo qui"...

## I segnaposti all'interno dei cicli

Ora vedremo, usando un esempio classico, il principio di funzionamento generico di un ciclo accompagnato dai suoi segnaposti (attenzione, quel che segue non è il

linguaggio di SPIP, ma una descrizione logica):

**BOUCLE:** mostrare l'elenco degli articoli di questa rubrica

- mostrare qui il titolo dell'articolo
- mostrare il sottotitolo
- mostrare il corpo del testo

### **Fine del ciclo BOUCLE**

Questo ciclo, analizzato da SPIP, può dare tre risultati differenti.

► **Non vi è nessun articolo in questa rubrica.**

In tal caso, chiaramente, non viene utilizzato alcun elemento "mostrare qui... (titolo, sottotitolo...)". Al contrario, se è stato previsto, si può mostrare un messaggio del tipo: "Non vi sono articoli".

► **C'è solo un articolo in questa rubrica.**

In tal caso, molto semplicemente, si costruisce la pagina HTML in base al modello del ciclo:

- Titolo dell'articolo
- Sottotitolo
- Corpo dell'articolo

► **Ci sono più articoli in questa rubrica.**

La descrizione dell'impaginazione ("mettere qui...") va elaborata per ogni articolo in successione. Il che dà, semplicemente:

- Titolo dell'articolo 1
- Sottotitolo dell'articolo 1
- Corpo dell'articolo 1

- Titolo dell'articolo 2
- Sottotitolo dell'articolo 2
- Corpo dell'articolo 2

...

- Titolo dell'ultimo articolo
- Sottotitolo dell'ultimo articolo
- Corpo dell'ultimo articolo

Il seguito di questa guida di riferimento si comporrà quindi degli articoli seguenti:

► **sintassi generica dei cicli;**

- ▶ **sintassi generica dei segnaposti di SPIP;**
- ▶ e, successivamente, di una pagina specifica per ciascun tipo di ciclo, indicando quali segnaposti possono essere utilizzati.





- [SPIP, système de publication pour l'internet](#)
  - [Documentazione in italiano](#)
  - [Guida del webmaster e dello smanettatore](#)

## Impaginazione: manuale di riferimento

Come creare la propria impaginazione per un sito gestito con SPIP.

- **Fondamenti**
- **Cicli e segnaposti**
- **La sintassi dei cicli**
- **La sintassi dei segnaposti di SPIP**
- **Il ciclo ARTICLES**
- **Il ciclo RUBRIQUES**
- **Il ciclo BREVES**
- **Il ciclo AUTEURS**
- **Il ciclo FORUMS**
- **Il ciclo MOTS e GROUPES\_MOTS**
- **Il ciclo SITES (o SYNDICATION)**

italiano

tutto il sito

## Ultime modifiche

- Aggiungere un tipo di documento
- Come funziona il motore di ricerca di SPIP?
- Mostrare degli elementi in una tabella divisi per righe
- Mostrare gli ultimi articoli dei redattori per rubrica
- Più logo per singolo articolo
- Le parole chiave nelle rubriche
- Scrivere gli articoli
- Utilizzare URL personalizzati
- SPIP e i fogli di stile
- Il supporto per LDAP

- Il ciclo DOCUMENTS
- Il ciclo SYNDIC\_ARTICLES
- Il ciclo SIGNATURES
- Il ciclo HIERARCHIE
- I criteri comuni a tutti i cicli
- I segnaposti del sito
- I form
- I cicli di ricerca
- I filtri di SPIP
- I cicli ricorsivi
- La "popolarità" degli articoli
- La gestione delle date
- Evidenziare un articolo in un elenco







- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Impaginazione: manuale di riferimento

## Fondamenti

■ italiano   ■ .....   ■ català   ■ Deutsch   ■ English   ■ Español   ■ français

### ■ Fondamenti

- Cicli e segnaposti
- La sintassi dei cicli
- La sintassi dei segnaposti di SPIP
- Il ciclo ARTICLES
- Il ciclo RUBRIQUES
- Il ciclo BREVES
- Il ciclo AUTEURS
- Il ciclo FORUMS
- Il ciclo MOTS e GROUPES\_MOTS
- Il ciclo SITES (o SYNDICATION)
- Il ciclo DOCUMENTS
- Il ciclo SYNDIC\_ARTICLES
- Il ciclo SIGNATURES
- Il ciclo HIERARCHIE
- I criteri comuni a tutti i cicli
- I segnaposti del

Tutto il contenuto di un sito gestito con SPIP è inserito in un database MySQL. Per presentare le informazioni ivi contenute ai visitatori del sito è quindi necessario realizzare la procedura che consiste nel leggere le informazioni, ad organizzarle e a impaginarle, al fine di mostrare una pagina HTML nel browser Web.

Di solito, questa procedura è estremamente laboriosa:

- ▶ bisogna conoscere la programmazione PHP e MySQL, e scrivere delle "routine" relativamente complesse;
- ▶ integrare queste routine in una impaginazione elaborata con l'HTML è molto impegnativo;
- ▶ bisogna considerare i problemi di performance: l'uso sistematico al codice MySQL e PHP è avido di risorse, rallenta la navigazione e, in casi estremi, provoca il blocco del server Web.

SPIP propone una soluzione completa per aggirare queste difficoltà:

- ▶ l'impaginazione del sito è fatta tramite pagine HTML chiamate *modelli di layout*, contenenti istruzioni semplificate che permettono di indicare dove e come disporre le informazioni estratte dal database;
- ▶ un sistema di cache permette di immagazzinare ogni pagina e quindi di evitare di provocare delle chiamate al database per ogni visita. Non solo il carico del server è ridotto, la velocità risulta ampiamente accelerata, inoltre un sito sotto SPIP può essere consultato anche quando il database MySQL si pianta.

sito

- I form
- I cicli di ricerca
- I filtri di SPIP
- I cicli ricorsivi
- La "popolarità" degli articoli
- La gestione delle date
- Evidenziare un articolo in un elenco

## Un paio di file per ogni tipo di documenti

L'utilità (e il limite) di un sistema di pubblicazione automatico è che non si deve ridefinire un'interfaccia differente in HTML per ogni pagina singola. Per esempio, tutti gli articoli beneficeranno della medesima interfaccia, il sistema metterà semplicemente delle informazioni differenti in questa grafica (vedremo più avanti che comunque SPIP permette una certa flessibilità).

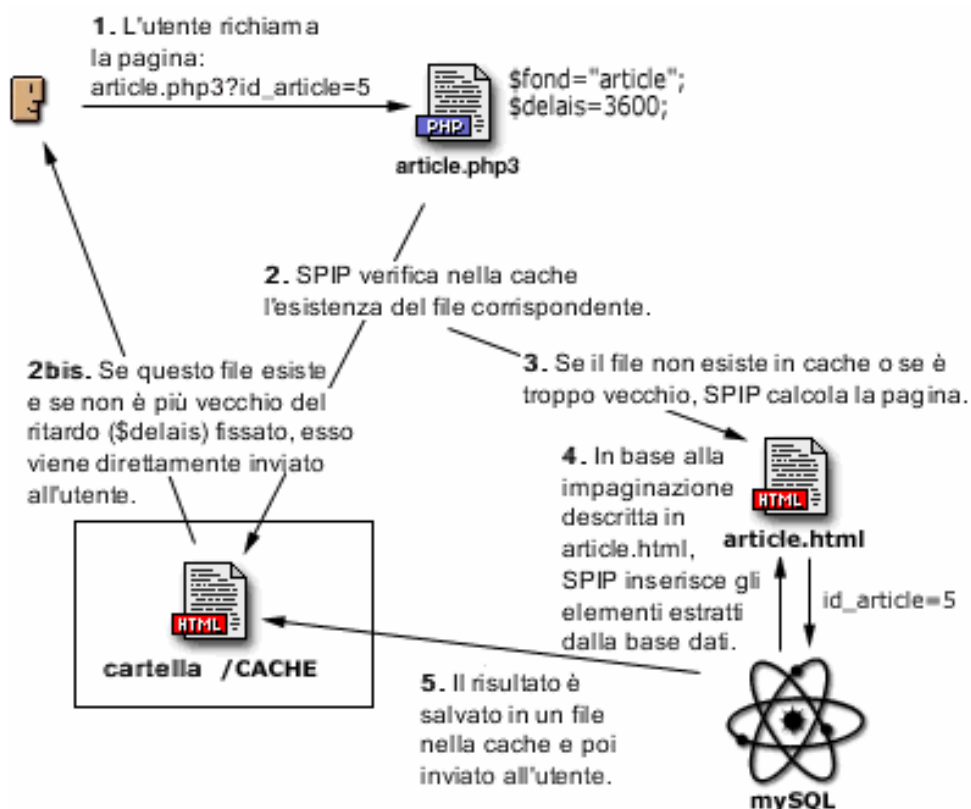
Il vantaggio di questa procedura è evidente: si definisce un formato-tipo (modello) per tutti gli articoli, per esempio, e il sistema creerà ogni singola pagina mettendo automaticamente il titolo, il testo, i link... di ogni articolo.

Per ogni tipo di documento SPIP ha bisogno di *due file*: un file `.php3` e uno `.html`. All'atto dell'installazione di SPIP verranno creati anche altre paia: "article.php3 / article.html", "rubrique.php3 / rubrique.html", ecc. Naturalmente questi file sono modificabili e se ne possono creare di nuovi.

## Il principio di funzionamento della cache

La chiamata a una pagina specifica viene effettuata tramite il file `.php3`. Per esempio, per chiamare l'articolo n°5, l'URL corrispondente è:

► [http://miosito.net/article.php3?id\\_article=5](http://miosito.net/article.php3?id_article=5)



- 1.** Il file chiamato è quindi `article.php3`, con il parametro `id_article=5`.
- 2.** Il file `article.php3` è un file PHP; il primo compito di tale file è di verificare nella cartella `/CACHE` sul proprio server se è già presente un file corrispondente a questo articolo.
- 2bis.** Se tale file esiste nella cartella `/CACHE`, `article.php3` verifica la data di creazione. Se questo file è abbastanza recente lo invia direttamente all'utente. Il processo di consultazione ha quindi termine.
- 3.** Se tale file non esiste nella cartella `/CACHE` (prima visita su questo articolo, per esempio), oppure se il file è troppo vecchio, SPIP rigenera la pagina.
- 4.** In tal caso viene caricata e analizzata la pagina `article.html`. Essa contiene l'impaginazione corrispondente a questo tipo di documento. Si tratta di HTML completo di indicazioni che permettono di mettere gli elementi estratti dal database. In base agli elementi richiesti da `article.html`, SPIP cerca le informazioni necessarie estratte dal database `mySQL` e le inserisce nei posti previsti.
- 5.** Viene poi creato un file da `article.php3`, partendo dalla descrizione contenuta nel file `article.html`, con gli elementi estratti dal database. Questo file viene registrato nella cartella `/CACHE` e inviato al visitatore.

Durante una visita successiva, se l'intervallo di tempo tra le due visite è abbastanza breve, viene restituito il nuovo file immagazzinato nella cartella `/CACHE`, senza dover generare nuovamente la pagina attingendo al database. In caso di blocco del database il file contenuto nella cache viene inviato al visitatore in ogni caso, anche se "troppo vecchio".

*N.B.* Da quanto suesposto si vede che ogni pagina del sito viene messa nella cache singolarmente, e ogni aggiornamento è provocato dalle visite del sito. Non c'è, in particolare, un aggiornamento di tutte le pagine del sito contemporaneamente e a scadenze fisse (questo tipo di "grandi manovre" ha il difetto di sovraccaricare il server e di farlo piantare).

## Il file .PHP3

Il file `".php3"` è molto semplice. Per esempio, `article.php3` contiene solo:

Il suo unico scopo è di impostare due variabili (`$fond` e `$delais`) e di chiamare il file che avvia il funzionamento di SPIP (`inc-public.php3`).

**La variabile `$fond`** è il nome del file che contiene la descrizione dell'impaginazione (il *modello*). In questo esempio, poiché `$fond="article"`, il file di descrizione sarà contenuto dentro `article.html` [1]. Notare che, nella variabile `$fond` non si deve indicare l'estensione `".html"`.

*N.B.* Il vantaggio di poter scegliere il nome di file di modello (che si può dedurre automaticamente dal nome del file `.php3`) è, se necessario, di utilizzare un altro nome. Ciò permette di non cancellare, eventualmente, i file HTML presenti da una versione precedente del sito e che non si desidera cancellare. Se esso esiste, da una versione precedente del sito, un file `article.html` che non si desidera cancellare, si utilizzerà per esempio un file modello per SPIP chiamato `articolo-nuovo.html`, e nel file `article.php3` si imposterà:  
`$fond="articolo-nuovo"`.

**La variabile `$delais`** è l'età massima di utilizzo del file immagazzinato nella cartella /CACHE. Questo intervallo è espresso in secondi. Un intervallo di 3600 corrisponde quindi a un'ora; un intervallo di  $24 \times 3600$  corrisponde a 24 ore.

Si modificherà tale valore in funzione di quanto frequentemente si aggiornano i contenuti del sito (nuovi articoli, nuove brevi...). Un sito aggiornato più volte al giorno può adottare un intervallo di un'ora; un sito che pubblica alcuni articoli ogni settimana può adottare un intervallo nettamente maggiore. Nello stesso modo, il contenuto delle pagine è importante: se si inserisce la syndication del contenuto dei siti aggiornati spesso, probabilmente si desidererà adeguare l'intervallo del sito a quello dei siti repertoriati.

*N.B.* Alcuni webmaster cedono alla tentazione di impostare degli intervalli irrisori (alcuni secondi) affinché il sito corrisponda in maniera molto precisa, istante dopo istante, alle ultime modifiche del database. In questo caso si perderanno tutti i vantaggi derivanti dal sistema della cache: le visite verranno rallentate molto e, in casi estremi, su siti molto frequentati, è possibile provocare anche dei blocchi al database (oppure farsi bandire dal proprio fornitore di hosting perché si monopolizza la potenza di calcolo dei suoi

computer...).

*N.B.* Un'altra ragione che sembra indurre i webmaster a impostare degli intervalli molto brevi è la presenza dei forum sul proprio sito. In effetti, affinché i contributi vengano visualizzati nel momento in cui vengono inviati, essi credono che sia necessario ridurre il tempo di rigenerazione. È inutile: SPIP gestisce automaticamente questo aspetto; quando viene inviato un contributo a un forum, la pagina corrispondente viene cancellata dalla cache e immediatamente rigenerata, indipendentemente dall'intervallo impostato per quella pagina.

## II file .HTML

In SPIP i file `.html` vengono chiamati **modelli**. Sono questi che descrivono l'interfaccia grafica delle pagine.

Questi file sono redatti direttamente in HTML, al quale si aggiungono delle istruzioni che permettono di indicare a SPIP dove deve disporre gli elementi estratti dal database (del tipo: "metti il titolo qui", "qui indica l'elenco degli articoli riguardanti lo stesso argomento"...).

Le istruzioni per disporre gli elementi sono scritte in un linguaggio specifico, che è l'oggetto del presente manuale d'uso. Questo linguaggio è peraltro l'unica difficoltà di SPIP.

**"Un altro linguaggio?"** Bè sì, è necessario imparare un nuovo linguaggio. Tuttavia, non è troppo complicato e permette di creare interfacce complesse molto rapidamente. In confronto alla coppia PHP/mysql, noterete che vi farà guadagnare moltissimo tempo (soprattutto: è molto più semplice). È un *markup language*, cioè un linguaggio che utilizza dei marcatori simili a quelli dell'HTML.

*N.B.* Così come si impara l'HTML ispirandosi al codice sorgente dei siti che si visita, è possibile trarre ispirazione dai modelli utilizzati su altri siti che funzionano con SPIP. È sufficiente andare a cercare il file `.html` corrispondente. Per esempio, è possibile vedere **il modello degli articoli di uZine** (visualizzare il codice sorgente per ottenere il testo del modello).

## Un'interfaccia diversa nello stesso sito

Innanzitutto, notiamo che è possibile creare delle paia di file per lo stesso

elemento logico (articoli, rubriche, ...). Per esempio, possiamo creare dei file per visitare lo stesso articolo con interfacce differenti: `article.php3/html` per il formato normale, `stampare.php3/html` per lo stesso articolo in un formato adatto a essere stampato, `articolo-testo.php3/html` per l'articolo in un formato di testo (adatto per gli ipovedenti, per esempio), `articolo-adsl.php/html` con un'interfaccia piena di effetti grafici e adatta alle connessioni ad alta velocità, ecc.

► **Un'interfaccia diversa secondo le rubriche.** Per lo stesso tipo di documento possiamo creare dei modelli differenti secondo le rubriche del sito. Si tratta di creare semplicemente nuovi file `.html` a seconda delle rubriche (inutile, qui, modificare il file `.php3`, ci limitiamo a giocare sui nomi dei file dei modelli).

È sufficiente completare il nome del file del modello con "-numero" (un trattino seguito dal numero di rubrica). Per esempio, se create un file: `article-60.html`, tutti gli articoli contenuti nella rubrica n°60 utilizzeranno questo modello (e non più il modello di default `article.html`). È bene notare che il numero indicato è quello di una *rubrica*. Se la rubrica 60 contiene delle sotto-rubriche, gli articoli contenuti in queste sotto-rubriche utilizzeranno anch'essi il nuovo modello `article-60.html`.

*N.B.* Nel nostro esempio, avremo cura di creare anche un modello `rubrique-60.html`, oppure un `breve-60.html`, ecc. per accompagnare il cambiamento dell'impaginazione in questa rubrica.

► **Un'interfaccia per una sola rubrica. (SPIP 1.3)** Si può creare un'interfaccia che si applica a una rubrica, *ma non alle sue sotto-rubriche*. A tal fine dobbiamo creare un file: `article=60.html`, che si applicherà agli articoli della rubrica 60, ma non alle sue sotto-rubriche.

## Cosa si può mettere in un file .HTML

I file `.html` sono essenzialmente dei file di "testo", completi di istruzioni per disporre gli elementi del database.

SPIP analizza unicamente le istruzioni di ubicazione degli elementi del database (codificati secondo il linguaggio specifico di SPIP); ignora completamente tutto quello che è nel file e che non corrisponde alle sue istruzioni.

Il loro contenuto essenziale è quindi in HTML. Si decide l'impaginazione, la versione dell'HTML desiderata, ecc. È possibile includere anche dei fogli di stile (CSS), oppure JavaScript, Flash... insomma: tutto quel che di solito si mette in una pagina Web.

Tuttavia è anche possibile (tutto è sempre e comunque solo testo) creare un XML

(per esempio, "backend.php3/html" generato dall'XML).

Ancora più originale: tutte le pagine inviate al visitatore sono estratte dalla cartella /CACHE da una pagina scritta in PHP. Possiamo includere nel nostro modello delle istruzioni in PHP, queste saranno eseguite durante la visita. Questa possibilità, se usata in maniera fine, permette una grande flessibilità a SPIP, che è possibile completare (per esempio aggiungendo un contatore, ecc.), oppure fare evolvere alcuni elementi di impaginazione in base alle informazioni estratte dal database.

[1] Se `article.html` non esiste il file `article-dist.html` viene consultato in sua vece. A tale proposito leggere "**Cosa sono i file `-dist.html`?**".







- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
      - Impaginazione: manuale di riferimento

## La sintassi dei cicli

■ italiano   ■ .....   ■ català   ■ Deutsch   ■ English   ■ Español   ■ français

■ Fondamenti

■ Cicli e  
segnaposti

■ La sintassi dei  
cicli

■ La sintassi dei  
segnaposti di SPIP

■ Il ciclo ARTICLES

■ Il ciclo  
RUBRIQUES

■ Il ciclo BREVES

■ Il ciclo AUTEURS

■ Il ciclo FORUMS

■ Il ciclo MOTS e  
GROUPES\_MOTS

■ Il ciclo SITES (o  
SYNDICATION)

■ Il ciclo  
DOCUMENTS

■ Il ciclo  
SYNDIC\_ARTICLES

■ Il ciclo  
SIGNATURES

■ Il ciclo  
HIERARCHIE

■ I criteri comuni a  
tutti i cicli

■ I segnaposti del

### Sintassi di base

La sintassi semplificata di un ciclo è la seguente:

```
<BOUCLEn(TIPO){criterio1}{criterio2}...{criterioX}>  
    * Codice HTML + segnaposti di SPIP  
</BOUCLEn>
```

Nella **spiegazione dei cicli e dei segnaposti** abbiamo visto che il *Codice HTML + segnaposti di SPIP* si ripeteva tante volte quante erano necessarie al ciclo per estrarre elementi dal database (cioè, una volta, più volte o zero volte).

La linea importante, qui, è:

```
<BOUCLEn(TIPO){criterio1}{criterio2}...{criterioX}>
```

► L'elemento **BOUCLE** è l'istruzione che indica che si tratta di un ciclo SPIP; non è possibile modificarlo; in altre parole, tutti i cicli di SPIP cominciano con l'istruzione **BOUCLE**.



sito

- I form
- I cicli di ricerca
- I filtri di SPIP
- I cicli ricorsivi
- La "popolarità" degli articoli
- La gestione delle date
- Evidenziare un articolo in un elenco

► L'elemento *n* è, a scelta, il nome del ciclo o il numero del ciclo. Questo elemento viene scelto dal webmaster per ogni ciclo da lui utilizzato. Più avanti vedremo che è possibile utilizzare più cicli nello stesso modello (è proprio questa l'utilità dell'operazione): pertanto, attribuire un nome al ciclo è indispensabile alla sua identificazione.

Se si decide di attribuire dei numeri ai cicli, la sintassi diventa, per esempio (per il ciclo 5):

```
<BOUCLE5...>
...
</BOUCLE5>
```

Se si decide di attribuire un nome ai cicli (normalmente ciò è più pratico e rende il codice più leggibile), è imperativo far precedere il nome dal simbolo "\_" (solitamente chiamato *underscore*). Per esempio:

```
<BOUCLE_sottorubriche...>
...
</BOUCLE_ sottorubriche>
```

► L'elemento (TIPO). Questo elemento è fondamentale: esso indica quale tipo di elementi si desidera estrarre. La sintassi è importante: il TIPO viene indicato tra parentesi (senza spazi), in lettere maiuscole, e questo TIPO deve corrispondere obbligatoriamente a uno dei tipi previsti da SPIP (elencati nella presente documentazione): ARTICLES, RUBRIQUES, AUTEURS, BREVES, ecc.

Quindi, per l'esempio precedente avremo:

```
<BOUCLE_sottorubriche(RUBRIQUES)...>
...
</BOUCLE_ sottorubriche>
```

► I criteri {criterio1}{criterio2}... Essi indicano secondo quali criteri si desidera selezionare gli elementi del database (mostrare le sotto-rubriche incluse nella rubrica attuale, visualizzare le altre rubriche inserite nel medesimo livello gerarchico della rubrica attuale...) e, al tempo stesso, il modo con cui classificare o selezionare gli elementi (classificare gli articoli secondo la loro data, secondo il titolo... mostrare solo i primi 3 articoli, mostrare solo la metà degli articoli...). Poiché è possibile combinare tra loro i criteri, è molto facile creare delle interrogazioni (query) molto complesse, del tipo: "mostrare l'elenco dei 5 articoli più recenti scritti da questo autore".

```
<BOUCLE_stesso_autore(ARTICLES){id_auteur}{par date}
{inverse}{0,5}>
...
</BOUCLE_stesso_autore>
```

I diversi criteri e la loro sintassi verrà resa esplicita in seguito, per ogni tipo di

ciclo (alcuni criteri si applicano **a tutti i tipi di cicli**, mentre altri si applicano solo ad alcuni cicli).

## Sintassi completa

La sintassi indicata precedentemente può essere completata da elementi condizionali. In effetti, il ciclo precedente mostra in successione gli elementi contenuti *all'interno* del ciclo. SPIP permette di indicare anche cosa visualizzare prima e dopo il ciclo nel caso in cui esso contenga uno o più risultati, e cosa visualizzare se non vi è alcun elemento.

Ciò dà:

```
<Bn>
    * Codice HTML opzionale prima
<BOUCLEn(TIPO){criterio1}{criterio2}...{criterioX}>
    * Codice HTML + segnaposti di SPIP
</BOUCLEn>
    * Codice HTML opzionale dopo
</Bn>
    * Codice HTML alternativo
<//Bn>
```

Il *codice opzionale prima* (preceduto da <Bn>) viene mostrato solo se il ciclo contiene almeno una risposta. Viene visualizzato prima dei risultati del ciclo.

Il *codice opzionale dopo* (che termina con </Bn>) viene mostrato solo se il ciclo contiene almeno una risposta. Viene visualizzato dopo i risultati del ciclo.

Il *codice alternativo* (che termina con <//Bn>) viene visualizzato al posto del ciclo (pertanto anche al posto dei codici opzionali prima e dopo) se il ciclo non ha trovato alcuna risposta.

Per esempio, il codice:

```
<B1>
    Questa rubrica contiene gli elementi seguenti:
    <UL>
<BOUCLE1(ARTICLES){id_rubrique}>
    <LI>#TITRE</li>
</BOUCLE1>
    </UL>
</B1>
    Questa rubrica non contiene articoli.
<//B1>
```

dà i risultati seguenti:

### ► **se c'è un solo articolo:**

Questa rubrica contiene gli elementi seguenti:<BR>  
<ul>  
    <li>Titolo dell'articolo</li>  
</ul>

### ► **se ci sono più articoli:**

Questa rubrica contiene gli elementi seguenti:<BR>  
<ul>  
    <li>Titolo dell'articolo 1</li>  
    <li>Titolo dell'articolo 2</li>  
    ...  
    <li>Titolo dell'ultimo articolo</li>  
</ul>

### ► **se non vi è nessun articolo:**

Questa rubrica non contiene articoli.

*Storia:* Fino alla versione [SPIP 1.7.2], la maniera con cui SPIP interpretava i cicli vietava di mettere un ciclo tra <Bn> e <BOUCLEn>. Tuttavia, era possibile aggiungere altri cicli nelle parti opzionali situate *dopo* la definizione <BOUCLEn . . . >. Se era veramente necessario inserire un ciclo nella parte opzionale *prima*, bisognava ricorrere al comando <INCLUDE ( ) >.

## Criteri di contesto a cascata

Ogni ciclo esegue la selezione degli elementi estratti dal database in funzione di criteri dati. Questi criteri corrispondono al contesto nel quale si trova il ciclo.

Per esempio: se si prevede un ciclo del tipo: "Mostrare gli articoli inclusi in questa rubrica", è necessario sapere di quale rubrica si tratta. Ciò viene definito contesto.

### ► **Il contesto fornito dall'URL**

Quando si visita una pagina di un sito di SPIP, il suo indirizzo contiene solitamente una variabile. Per esempio:

► rubrique.php3?id\_rubrique=15

Questa variabile definisce quindi un primo contesto: il ciclo "Mostrare gli articoli inclusi in questa rubrica" deve essere interpretato come: "Mostrare gli articoli della rubrica 15".

Chiaramente, con lo stesso codice del modello, se si chiama l'indirizzo:

► `rubrique.php3?id_rubrique=7`

l'interpretazione di questo ciclo diventerà: "Mostrare gli articoli della rubrica 7".

### ► Il contesto fornito dagli altri cicli

All'interno di un ciclo, il contesto viene modificato da ogni elemento del ciclo. Mettendo dei cicli uno dentro l'altro si ottengono contesti nidificati.

Quindi, nella struttura seguente:

```
<BOUCLE_articoli: mostrare gli articoli di questa rubrica>
  Mostrare il titolo dell'articolo
  <BOUCLE_authorized: mostrare gli autori di questo articolo>
    Nome dell'autore
  </BOUCLE_authorized>
</BOUCLE_articoli>
```

Si deve comprendere che:

- il primo ciclo (`BOUCLE_articoli`) visualizza gli articoli in funzione della rubrica, secondo il contesto dato dall'URL (`id_rubrique=15` per esempio);
- in questo ciclo si ottiene uno o più articoli;
- "all'interno" di ciascuno di questi articoli si ha un contesto diverso (quello dell'articolo, cioè, per esempio, `id_article=199`);
- il secondo ciclo (`BOUCLE_authorized`), che è inserito *all'interno* del primo ciclo, dipende da ciascuna delle sue esecuzioni successive (esso viene eseguito per ogni articolo del primo ciclo): "mostrare gli autori di questo articolo" diventa poi "mostrare gli autori del primo articolo", "del secondo articolo" e così via.

Da ciò possiamo notare che se nidifichiamo una serie di cicli otteniamo cicli differenti, inclusi l'uno nell'altro, che dipendono dal risultato dei cicli nei quali si trovano. Infine, il primissimo ciclo (ovvero quello che contiene tutti gli altri) dipende da un parametro indicato nell'indirizzo della pagina.

## Cicli inclusi e cicli in successione

Come è possibile includere dei cicli all'interno di altri cicli (in tal caso ogni ciclo incluso dipende dal risultato del ciclo in cui si trova), è anche possibile inserire dei cicli uno di seguito all'altro; i cicli in successione non si influenzano a vicenda.

Per esempio, la pagina di una rubrica è solitamente costituita dagli elementi seguenti:

```
<BOUCLE_rubrica(RUBRIQUES){id_rubrique}>
  <ul>Titolo della rubrica
```

```

<BOUCLE_articoli(ARTICLES){id_rubrique}>
  <li> Titolo dell'articolo</li>
</BOUCLE_articoli>
<BOUCLE_sotto_rubriche(RUBRIQUES){id_rubrique}>
  <li> Titolo della sotto-rubrica </li>
</BOUCLE_sotto_rubriche>
</ul>
</BOUCLE_rubrica>
<ul>Non c'è nessuna rubrica in questo indirizzo.</ul>
</B_rubrica>

```

Il primo ciclo (BOUCLE\_rubrica) dipende dalla variabile passata dall'URL della pagina (per esempio, id\_rubrique=15).

I cicli che seguono (BOUCLE\_articoli e BOUCLE\_sotto\_rubriche) sono inseriti *all'interno* del primo ciclo. Quindi, nel caso non esista nessuna rubrica 15, il primo ciclo non dà alcun risultato (viene mostrato il codice alternativo: "Non c'è nessuna rubrica..."), pertanto i due cicli inclusi vengono completamente ignorati. Invece, se la rubrica 15 esiste, questi due sotto-cicli verranno analizzati.

Possiamo notare anche che questi due cicli si presentano *uno dopo l'altro*. Pertanto, essi operano in funzione del primo ciclo, ma in maniera indipendente l'uno dall'altro. Se nella rubrica 15 non vi sono articoli (BOUCLE\_articoli), verrà comunque mostrato l'elenco delle sotto-rubriche della rubrica 15 (BOUCLE\_sotto\_rubriche); e viceversa.

## Contatori

Due segnaposti permettono di contare i risultati dei cicli.

- **#TOTAL\_BOUCLE** restituisce il numero totale di risultati visualizzati dal ciclo. Lo si può utilizzare all'interno del ciclo, nelle sue parti *opzionali* — prima e dopo — oppure nella parte *alternativa* dopo il ciclo. Per esempio, per visualizzare il numero di documenti associati a un articolo:

Attenzione: se la parte centrale del ciclo non restituisce alcun valore (è il caso del ciclo <BOUCLE\_doc> sopra riportato, la cui funzione è unicamente di contare il numero di risultati), il segnaposto #TOTAL\_BOUCLE può essere visualizzato solo nella parte alternativa *dopo* del ciclo (</ /B\_doc>).

- **#COMPTEUR\_BOUCLE** restituisce il numero di iterazione attuale del ciclo. È per esempio possibile utilizzare tale segnaposto per numerare i risultati:





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Impaginazione: manuale di riferimento

## La sintassi dei segnaposti di SPIP

■ italiano   ■ .....   ■ català   ■ Deutsch   ■ English   ■ Español   ■ français   ■ occitan

- Fondamenti
- Cicli e segnaposti
- La sintassi dei cicli
- La sintassi dei segnaposti di SPIP
- Il ciclo ARTICLES
- Il ciclo RUBRIQUES
- Il ciclo BREVES
- Il ciclo AUTEURS
- Il ciclo FORUMS
- Il ciclo MOTS e GROUPES\_MOTS
- Il ciclo SITES (o SYNDICATION)
- Il ciclo DOCUMENTS
- Il ciclo SYNDIC\_ARTICLES
- Il ciclo SIGNATURES
- Il ciclo HIERARCHIE
- I criteri comuni a

Ogni tipo di ciclo permette di selezionare elementi del database di SPIP: articoli, rubriche, brevi, eccetera. Ognuno di questi elementi è costituito a sua volta da elementi precisi: un titolo, una data, un testo, ecc. All'interno di un ciclo bisogna quindi poter indicare in quale posto del codice HTML si mette questo o quell'elemento specifico.

A tal fine utilizzeremo i segnaposti di SPIP.

### Funzionamento semplificato

Un segnaposto di SPIP si inserisce all'interno di un ciclo (poiché è necessario sapere se si vuole recuperare un elemento di un articolo, di una rubrica, ecc.). Di solito, il nome di questi segnaposti è semplice, e noi daremo l'elenco completo dei segnaposti che si possono utilizzare per ogni tipo di ciclo.

Un segnaposto è sempre preceduto dal segno cancelletto (#).

Per esempio, visualizziamo un elenco di nomi di articoli:

tutti i cicli

- I segnaposti del sito
- I form
- I cicli di ricerca
- I filtri di SPIP
- I cicli ricorsivi
- La "popolarità" degli articoli
- La gestione delle date
- Evidenziare un articolo in un elenco

Quando il ciclo viene eseguito, il segnaposto di SPIP **#TITRE** verrà sostituito ogni volta dal titolo dell'articolo in questione:

Nulla di complicato, quindi. Ci si accontenta di indicare all'interno del codice HTML il nome dell'elemento desiderato, e questo viene sostituito dal contenuto estratto dal database.

## Codici opzionali

Nella pratica, un elemento del contenuto è spesso accompagnato dal codice HTML *che deve essere mostrato solo se quell'elemento esiste*, senza il quale l'impaginazione diventa imprecisa.

Per esempio: esiste un segnaposto di SPIP per indicare l'occhiello di un articolo. Ora, molti articoli non hanno nessun occhiello.

Completiamo l'esempio precedente:

che, di solito, ci dà un elenco di articoli, con l'indicazione del titolo e dell'occhiello di ogni articolo. Ma cosa succede se l'articolo non ha l'occhiello? Si ottiene il codice: "<LI><BR>", cioè un piccolo elemento puntato seguito da una linea bianca.

Quel che noi dobbiamo fare è di non mostrare il codice: "<BR>" se non è presente l'occhiello per quell'articolo.

Pertanto, la sintassi del segnaposto di SPIP diventa:

```
[ testo opzionale prima (#SEGNAPOSTO) testo opzionale dopo ]
```

Il segnaposto che determina l'opzione viene incluso tra parentesi, e l'insieme del testo condizionale è tra parentesi quadre. Il *testo opzionale prima* e il *testo opzionale dopo* vengono mostrati solo se nel database è presente un elemento corrispondente a questo segnaposto.

Il nostro esempio diventa:



Si ottiene quindi il risultato ricercato: se è presente un occhiello per questo articolo esso viene mostrato e seguito da <BR>; se invece l'occhiello non esiste viene nascosto anche <BR>.

## Utilizzi avanzati

A partire dalla versione **[SPIP 1.8]** è possibile nidificare i segnaposti estesi gli uni negli altri. Quindi, se nel nostro esempio si desidera visualizzare il logo dell'articolo solo se l'occhiello contiene del testo, potremmo scrivere:

*Nota: non è mai possibile mettere un ciclo nel codice opzionale di un segnaposto. Tuttavia, se si vuole visualizzare un ciclo in base a un determinato segnaposto, è possibile utilizzare <INCLUDE( )> all'interno di un codice opzionale.*

## Segnaposti non ambigui

Quando si nidificano cicli potrebbe succedere che due cicli abbiano segnaposti omonimi.

Per esempio, nel codice seguente:

il segnaposto **#TITRE** indica il titolo di un articolo. Pertanto, se si desidera visualizzare il titolo della rubrica all'interno del ciclo **\_articoli**, non sarebbe possibile utilizzare **#TITRE**.

Dalla versione **[SPIP 1.8]**, è possibile chiamare un segnaposto omonimo di uno dei cicli nidificati esplicitando il nome del ciclo al quale il segnaposto appartiene. È quindi necessario specificare il nome del ciclo tra il carattere **#** e il nome del segnaposto.

Quindi, si scrive il segnaposto **#SEGNAPOSTO** del ciclo **\_nomeciclo** **[1]** nella

maniera seguente: **#\_*nomeciclo*:SEGNAPOSTO**. Per esempio:

visualizza il titolo della rubrica, un > e il titolo dell'articolo: il segnaposto **#TITRE** per il ciclo **\_rubriche** diventa **#\_rubriche:TITRE** per non essere confuso con il segnaposto **#TITRE** del ciclo **\_articoli**.

## Filtrare i risultati

Spesso si vorrà modificare un elemento estratto dal database, o per ottenere una visualizzazione diversa (per esempio, visualizzare il titolo tutto in maiuscolo), oppure per recuperare un valore attinente a questo elemento (per esempio, mostrare il giorno della settimana corrispondente a una tale data).

Con SPIP possiamo applicare dei *filtri* direttamente agli elementi recuperati dal database, indicandoli nella sintassi dei segnaposti di SPIP, che diventa quindi:

```
[ opzione prima ( #SEGNAPOSTO | filtro1 | filtro2 | ... | filtron )  
opzione dopo ]
```

La sintassi è cioè far seguire il nome del segnaposto, tra parentesi, dai filtri, separati da una barra verticale (solitamente chiamata *pipe*).

Alcuni filtri forniti da SPIP:

► *majuscules*, cambia il testo in lettere maiuscole (più potente dell'analogica funzione PHP, che non funziona correttamente con i caratteri accentati); per esempio:

```
[ ( #TITRE | majuscules ) ]
```

► *justifier*, visualizza il testo giustificato (cioè, <P align=justify>); per esempio:

```
[ ( #TEXTE | justifier ) ]
```

La presente documentazione dedica **un articolo** ai diversi filtri forniti con SPIP.

## Aggirare il trattamento di testi di SPIP

SPIP applica delle regole tipografiche a tutti i testi estratti dal database. In

particolare, esso inserisce degli spazi indivisibili prima di alcuni simboli (punto e virgola, punto interrogativo, ecc.), e analizza le scorciatoie tipografiche.

In alcuni casi si potrebbe aver bisogno di aggirare questa funzionalità allo scopo di recuperare direttamente il testo puro così com'è nel database. A tal fine, è sufficiente aggiungere un asterisco (\*) dopo il segnaposto di SPIP. Quindi avremo:

```
[ opzione prima (#SEGNAPOSTO*|filtro1|filtro2|...|filtron)
  opzione dopo ]
```

## I parametri dei segnaposti

Dalla versione [SPIP 1.8], alcuni segnaposti [2] accettano dei parametri. Pertanto si passa un elenco di parametri tra parentesi graffe «{» e «}» con virgole «,» per separare ogni parametro. Per esempio: #ENV{lang,fr}.

Un parametro può essere una costante o un altro segnaposto. Solo i segnaposti in formato semplice possono essere passati come parametri (cioè, niente codice opzionale o filtri). È possibile mettere i parametri tra virgolette singole «'...'» se si desidera che essi non siano interpretati da SPIP.

[1] *Precisazione*: non dimenticare il carattere underscore “\_” iniziale nel nome del ciclo nel caso che esso non cominci con un numero.

[2] **#ENV** e **#EXPOSER**





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Impaginazione: manuale di riferimento

## Il ciclo ARTICLES

■ italiano   ■ .....   ■ català   ■ Deutsch   ■ English   ■ Español   ■ français

- Fondamenti
- Cicli e segnaposti
- La sintassi dei cicli
- La sintassi dei segnaposti di SPIP

### ■ Il ciclo ARTICLES

- Il ciclo RUBRIQUES
- Il ciclo BREVES
- Il ciclo AUTEURS
- Il ciclo FORUMS
- Il ciclo MOTS e GROUPES\_MOTS
- Il ciclo SITES (o SYNDICATION)
- Il ciclo DOCUMENTS
- Il ciclo SYNDIC\_ARTICLES
- Il ciclo SIGNATURES
- Il ciclo HIERARCHIE
- I criteri comuni a tutti i cicli

Un ciclo di articoli si codifica scrivendo ARTICLES (con una "s") tra parentesi:

Gli elementi contenuti in un tale ciclo sono degli articoli.

*N.B.* Un ciclo ARTICLES ottiene solo gli articoli *pubblicati*. (Non vi è alcun mezzo per mostrare gli articoli "in preparazione", "proposti per la pubblicazione" o "rifiutati".)

## I criteri di selezione

Per indicare come selezionare gli elementi si può utilizzare uno o l'altro dei criteri seguenti.

- **{tout}** gli articoli vengono cercati ed estratti da tutto il sito (in tutte le rubriche). Utile soprattutto per visualizzare gli articoli più recenti (in tutto il sito) sulla home page. [In realtà, il criterio "tout" non viene trattato a livello informatico: è un promemoria per il webmaster; si otterrebbe il medesimo

- I segnaposti del sito
- I form
- I cicli di ricerca
- I filtri di SPIP
- I cicli ricorsivi
- La "popolarità" degli articoli
- La gestione delle date
- Evidenziare un articolo in un elenco

risultato anche se si omettessero tutti i criteri seguenti.]

- ▶ `{id_article}` restituisce l'articolo il cui identificativo è `id_article`. Poiché l'identificativo di ogni articolo è univoco, questo criterio ottiene o una o zero risposte.
- ▶ `{id_rubrique}` restituisce l'elenco degli articoli contenuti nella rubrica `id_rubrique`.
- ▶ `{id_secteur}` restituisce gli articoli in questa sezione (una sezione è una rubrica che non dipende da nessun'altra rubrica, cioè che è situata alla radice del sito).
- ▶ **[SPIP 1.4]** `{branche}`: il criterio `{branche}` restituisce l'insieme degli articoli della rubrica E delle sotto-rubriche. (È una specie di estensione del criterio `{id_secteur}`. Tuttavia, contrariamente a `{id_secteur=2}`, non è possibile chiamare direttamente una sotto-rubrica (*branche*) scrivendo per esempio `{branche=2}`: dal punto di vista tecnico, è necessario che la rubrica in questione sia presente nel contesto attuale. Questo criterio deve essere usato con parsimonia: se il sito è ben strutturato non se ne dovrebbe sentire la necessità, salvo in casi molto particolari.)
- ▶ `{id_auteur}` restituisce gli articoli corrispondenti all'identificativo dell'autore (utile se si vuole indicare l'elenco degli articoli scritti dal medesimo autore).
- ▶ `{id_mot}` restituisce gli articoli corrispondenti all'identificativo della parola chiave (utile per indicare l'elenco degli articoli che trattano di un dato argomento).
- ▶ **[SPIP 1.3]** `{titre_mot=xxxx}`, oppure `{type_mot=yyyy}` restituisce gli articoli collegati alla parola chiave il cui nome è "xxxx", oppure collegati a parole chiave del gruppo di parole chiave "yyyy". Attenzione, non è possibile utilizzare più criteri `{titre_mot=xxxx}` o `{type_mot=yyyy}` nello stesso ciclo.
- ▶ **[SPIP 1.4]** `{id_groupe=zzzz}` permette di selezionare gli articoli collegati a un gruppo di parole chiave; principio identico al precedente `{type_mot}`, ma poiché si lavora con un identificativo (il numero del gruppo), la sintassi è più "pulita". [Nota: Questo criterio (allo stato attuale di sviluppo di SPIP) non è cumulabile con il precedente `{type_mot=yyyy}`]
- ▶ **[SPIP 1.7.1]** `{lang}` seleziona gli articoli della lingua richiesta nell'indirizzo della pagina.
- ▶ **[SPIP 1.7.2]** I criteri `{date}` (o `{date=...}` oppure `{date==...}`) permettono di selezionare un articolo in base alla data passata nell'URL.
- ▶ `{recherche}` restituisce gli articoli corrispondenti alle parole indicate nell'interfaccia di ricerca (motore di ricerca integrato in SPIP). Vedi la pagina

dedicata al motore di ricerca.

## I criteri di visualizzazione

Dopo aver stabilito uno dei criteri suesposti, è possibile aggiungere i criteri seguenti per circoscrivere il numero di elementi mostrati.

- ▶ Naturalmente, si applicano tutti i criteri comuni a tutti i cicli.
- ▶ `{exclus}` permette di escludere dal risultato l'articolo nel quale ci si trova già (per esempio, quando si mostrano gli articoli contenuti nella stessa rubrica, non si vuole mostrare un link verso l'articolo che si sta leggendo).
- ▶ `{doublons}` o `{unique}` (questi due criteri sono rigorosamente identici) permettono di impedire la visualizzazione di articoli già mostrati in altri cicli, questi ultimi contraddistinti con `{doublons}`.

## I segnaposti di questo ciclo

### I segnaposti estratti dal database

I segnaposti seguenti corrispondono agli elementi estratti direttamente dal database. È possibile utilizzarli anche come criterio di ordinamento (per esempio: `{par date}` o `{par titre}`).

- ▶ `#ID_ARTICLE` visualizza l'identificativo univoco dell'articolo. Utile per creare dei link ipertestuali non previsti (per esempio verso una pagina "Anteprima di stampa").
- ▶ `#SURTITRE` restituisce l'occhiello.
- ▶ `#TITRE` restituisce il titolo dell'articolo.
- ▶ `#SOUSTITRE` restituisce il sottotitolo.
- ▶ `#DESCRIPTIF` restituisce la descrizione.
- ▶ `#CHAPO` restituisce il testo di introduzione (cappello).
- ▶ `#TEXTE` restituisce il corpo dell'articolo.
- ▶ `#PS` restituisce il post scriptum.
- ▶ Le date: `#DATE`, `#DATE_REDAC`, `#DATE_MODIF` sono spiegati nella

documentazione su "[La gestione delle date](#)".

- ▶ **#ID\_RUBRIQUE** è l'identificativo della rubrica da cui dipende l'articolo.
- ▶ **#ID\_SECTEUR** è l'identificativo della sezione da cui dipende l'articolo (la sezione è la rubrica situata alla radice del sito).
- ▶ **#NOM\_SITE** e **#URL\_SITE** corrispondono ai dati del "link ipertestuale" dell'articolo (se questa opzione è stata attivata).
- ▶ **#VISITES** è il numero di visite su questo articolo.
- ▶ **#POPULARITE** dà la percentuale di popolarità di questo articolo, vedi la documentazione [La "popolarità" degli articoli](#).

## I segnaposti elaborati da SPIP

Gli elementi seguenti sono calcolati da SPIP. (Non possono essere utilizzati come criteri di ordinamento.)

- ▶ **#NOTES** le note a piè di pagina (calcolate a partire dall'analisi del testo).
- ▶ **#INTRODUCTION**: [\[SPIP 1.4\]](#) se l'articolo ha una descrizione, questa viene utilizzata qui; altrimenti, SPIP mostra i primi 600 caratteri dall'inizio dell'articolo (introduzione più corpo del testo). [\[SPIP 1.3\]](#) Nelle versioni precedenti di SPIP, sono solo i primi caratteri dell'articolo (introduzione e corpo) che vengono estratti (la descrizione non viene utilizzata).
- ▶ **#LESAUTEURS** gli autori di questo articolo. Ciò permette di evitare di creare un ciclo AUTEURS per ottenere lo stesso risultato.
- ▶ **#URL\_ARTICLE** è l'URL della pagina dell'articolo.
- ▶ **#FORMULAIRE\_FORUM** crea l'interfaccia che permette di inviare un messaggio in risposta ad un articolo.
- ▶ **#FORMULAIRE\_SIGNATURE** crea l'interfaccia che permette di firmare la petizione associata all'articolo.
- ▶ **#PARAMETRES\_FORUM** crea l'elenco delle variabili usate dall'interfaccia del form che permette di rispondere al presente articolo. Per esempio:  
▶ `[ <A HREF="forum.php3?(<#PARAMETRES_FORUM>)">Rispondi a questo articolo </A>]`

## I logo

- ▶ **#LOGO\_ARTICLE** il logo dell'articolo, eventualmente con la gestione del roll-over.

- ▶ **#LOGO\_ARTICLE\_RUBRIQUE** il logo dell'articolo, eventualmente sostituito dal logo della rubrica se non c'è un logo specifico per l'articolo.
- ▶ **#LOGO\_RUBRIQUE** il logo della rubrica dell'articolo.

I logo si inseriscono nel modo seguente:

```
[ ( #LOGO_ARTICLE | alignement | adresse ) ]
```

L'allineamento può essere `left` oppure `right`. L'indirizzo è l'URL di destinazione del link del presente logo (per esempio `#URL_ARTICLE`). Se non viene specificato alcun indirizzo il pulsante non è cliccabile.

Nel caso si voglia ottenere direttamente il nome del file del logo (mentre i segnaposti precedenti generano il codice HTML completo per inserire l'immagine nella pagina), per esempio per visualizzare un'immagine alla fine della tabella, si utilizzerà il filtro `| fichier` nel seguente modo: `[ ( #LOGO_ARTICLE | fichier ) ]`

D'altronde, due segnaposti permettono di recuperare uno solo di due logo:

- ▶ **#LOGO\_ARTICLE\_NORMAL** è il logo statico;
- ▶ **#LOGO\_ARTICLE\_SURVOL** è il logo animato.







- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Impaginazione: manuale di riferimento

## Il ciclo RUBRIQUES

■ italiano   ■ .....   ■ català   ■ Deutsch   ■ English   ■ Español   ■ français

- Fondamenti
- Cicli e segnaposti
- La sintassi dei cicli
- La sintassi dei segnaposti di SPIP
- Il ciclo ARTICLES
- Il ciclo RUBRIQUES
- Il ciclo BREVES
- Il ciclo AUTEURS
- Il ciclo FORUMS
- Il ciclo MOTS e GROUPES\_MOTS
- Il ciclo SITES (o SYNDICATION)
- Il ciclo DOCUMENTS
- Il ciclo SYNDIC\_ARTICLES
- Il ciclo SIGNATURES
- Il ciclo HIERARCHIE
- I criteri comuni a tutti i cicli
- I segnaposti del

Il ciclo RUBRIQUES restituisce un elenco di... rubriche (sorprendente, vero?)

*N.B.* Un ciclo RUBRIQUES mostra solo le rubriche "attive", cioè quelle contenenti articoli pubblicati, documenti allegati (a partire dalla versione [SPIP 1.4]), dei siti pubblicati – oppure delle sotto-rubriche attive. In tal modo si evita di trovarsi in rubriche "a vicolo cieco" che non diano possibilità di navigazione. A partire dalla versione SPIP 1.7.1, è possibile forzare la visualizzazione delle rubriche vuote (vedi sotto).

### I criteri di selezione

Per indicare come selezionare gli elementi si può utilizzare uno o l'altro dei criteri seguenti.

- `{id_rubrique}` restituisce la rubrica il cui identificativo è `id_rubrique`. Poiché l'identificativo di ogni rubrica è univoco, questo criterio ottiene o una o zero risposte.

sito

- I form
- I cicli di ricerca
- I filtri di SPIP
- I cicli ricorsivi
- La "popolarità" degli articoli
- La gestione delle date
- Evidenziare un articolo in un elenco

- ▶ **{id\_secteur}** restituisce le rubriche di questa sezione. (Per estensione è possibile usare anche il criterio {branche} descritto in **Il ciclo ARTICLES**).
- ▶ **{id\_parent}** restituisce l'elenco delle rubriche contenute in una rubrica.
- ▶ **{racine}** restituisce l'elenco delle sezioni (rigorosamente identico a {id\_parent=0}).
- ▶ **{id\_enfant}** restituisce la rubrica che contiene la rubrica (una sola risposta; o zero risposte se la rubrica attuale è alla radice del sito).
- ▶ **{meme\_parent}** restituisce l'elenco delle rubriche che dipendono dalla stessa rubrica della rubrica in corso. Permette di visualizzare le rubriche "sorelle", ovvero che si trovano allo stesso livello della struttura gerarchica.
- ▶ **{recherche}** restituisce le rubriche corrispondenti alle parole indicate nell'interfaccia di ricerca (motore di ricerca integrato in SPIP). Vedi la pagina dedicata al **motore di ricerca**.
- ▶ Dalla versione **SPIP 1.4**, le rubriche possono essere collegate a parole chiave. È quindi possibile usare criteri di parole chiave nei cicli (RUBRIQUES):
  - {id\_mot}, {titre\_mot=xxx} restituiscono le rubriche collegate alla parola il cui numero è *id\_mot* o il cui titolo è *titre\_mot*;
  - {id\_groupe}, {type\_mot=yyyy} restituiscono le rubriche collegate alle parole del gruppo *id\_groupe*, o del gruppo il cui titolo è *type\_mot*.
- ▶ [**SPIP 1.7.1**] **{tout}** visualizza le rubriche vuote *in aggiunta* alle rubriche contenenti elementi pubblicati. Questa scelta è limitata a bisogni molto specifici; in effetti, di default, SPIP non mostra sul sito pubblico le rubriche che non contengono alcun elemento attivo, al fine di garantire che il sito non proponga dei "vicoli ciechi" (navigazione verso pagine che non hanno contenuto).
- ▶ [**SPIP 1.7.1**] **{lang}** seleziona le rubriche della lingua richiesta nell'indirizzo della pagina.

## I criteri di visualizzazione

Dopo aver stabilito uno dei criteri suesposti, è possibile aggiungere i criteri seguenti per circoscrivere il numero di elementi mostrati.

- ▶ Naturalmente, si applicano tutti i **criteri comuni a tutti i cicli**.
- ▶ **{exclus}** permette di escludere dal risultato la rubrica nella quale ci si trova già (utile insieme a *meme\_parent*).

## I segnaposti di questo ciclo

### ► I segnaposti estratti dal database

I segnaposti seguenti corrispondono agli elementi estratti direttamente dal database. È possibile utilizzarli anche come criterio di ordinamento (in genere: {par titre}).

- **#ID\_RUBRIQUE** visualizza l'identificativo univoco della rubrica.
- **#TITRE** restituisce il titolo della rubrica.
- **#DESCRIPTIF** restituisce la descrizione.
- **#TEXTE** restituisce il testo principale della rubrica.
- **#ID\_SECTEUR** è l'identificativo della sezione da cui dipende la rubrica (la sezione è la rubrica situata alla radice del sito).
- **#LANG** restituisce la lingua di questa rubrica.

### ► I segnaposti elaborati da SPIP

Gli elementi seguenti sono calcolati da SPIP. (Non possono essere utilizzati come criteri di ordinamento.)

- **#NOTES** le note a piè di pagina (calcolate a partire dall'analisi del testo).
- **#INTRODUCTION** i primi 600 caratteri del testo, senza alcun arricchimento tipografico (grassetto, corsivo).
- **#URL\_RUBRIQUE** è l'URL della pagina della rubrica.
- **[SPIP 1.4] #DATE** visualizza la data dell'ultima pubblicazione effettuata nella rubrica e/o nelle sue sotto-rubriche (articoli, brevi...).
- **#FORMULAIRE\_FORUM** crea l'interfaccia che permette di inviare un messaggio in risposta ad una rubrica.
- **#PARAMETRES\_FORUM** crea l'elenco delle variabili usate dall'interfaccia del form che permette di rispondere alla presente rubrica. Per esempio:  
► [ <A HREF="forum.php3?(#PARAMETRES\_FORUM)">Rispondi a questa rubrica</A> ]
- **#FORMULAIRE\_SITE** **[SPIP 1.4]** Il segnaposto **#FORMULAIRE\_SITE** visualizza un'interfaccia che permette ai visitatori del sito di proporre

l'inserimento in repertorio di siti. Questi siti appariranno come "proposti" nell'area riservata, in attesa di essere convalidati dagli amministratori.

Questo form viene visualizzato solo se è stata attivata l'opzione "Gestisci un repertorio di siti Web" nella *Pagina di configurazione del sito* nell'area riservata, e solo se alla voce «Chi può proporre un nuovo sito da inserire in repertorio?» è stato impostato «i visitatori del sito pubblico».

## ► Il logo

► **#LOGO\_RUBRIQUE** il logo della rubrica, eventualmente con la gestione del roll-over. Se non c'è il logo per la rubrica attuale, SPIP cerca automaticamente se esiste un logo per la rubrica da cui essa dipende, e a seguire in maniera ricorsiva.

Il logo si inserisce nel modo seguente:

```
[ ( #LOGO_RUBRIQUE | alignement | adresse ) ]
```

► **[SPIP 1.4]** **#LOGO\_RUBRIQUE\_NORMAL** visualizza il logo "senza roll-over"; **#LOGO\_RUBRIQUE\_SURVOL** visualizza il con roll-over: questi due segnaposti permettono per esempio, quando si è in una rubrica, di gestire un logo "con roll-over" per i link verso altre rubriche, e di lasciare il logo dinamico solo nella rubrica attiva.





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Impaginazione: manuale di riferimento

## Il ciclo BREVES

■ italiano   ■ .....   ■ català   ■ Deutsch   ■ English   ■ Español   ■ français

- Fondamenti
- Cicli e segnaposti
- La sintassi dei cicli
- La sintassi dei segnaposti di SPIP
- Il ciclo ARTICLES
- Il ciclo RUBRIQUES
- Il ciclo BREVES
- Il ciclo AUTEURS
- Il ciclo FORUMS
- Il ciclo MOTS e GROUPES\_MOTS
- Il ciclo SITES (o SYNDICATION)
- Il ciclo DOCUMENTS
- Il ciclo SYNDIC\_ARTICLES
- Il ciclo SIGNATURES
- Il ciclo HIERARCHIE
- I criteri comuni a tutti i cicli
- I segnaposti del

Il ciclo BREVES, come indica il nome, restituisce un elenco di brevi.

### I criteri di selezione

Per indicare come selezionare gli elementi si può utilizzare uno o l'altro dei criteri seguenti.

- ▶ **{tout}** le brevi vengono cercate ed estratte da tutto il sito.
- ▶ **{id\_breve}** restituisce la breve il cui identificativo è `id_breve`. Poiché l'identificativo di ogni breve è univoco, questo criterio ottiene o una o zero risposte.
- ▶ **{id\_rubrique}** restituisce tutte le brevi contenute nella rubrica attuale.
- ▶ **[SPIP 1.2] {id\_mot}** restituisce tutte le brevi collegate alla parola chiave attuale (all'interno di un ciclo di tipo MOTS).
- ▶ **[SPIP 1.3] {titre\_mot=xxxx}**, o **{type\_mot=yyyy}** restituisce le brevi

sito

- I form
- I cicli di ricerca
- I filtri di SPIP
- I cicli ricorsivi
- La "popolarità" degli articoli
- La gestione delle date
- Evidenziare un articolo in un elenco

collegate alla parola chiave il cui nome è "xxxx", oppure collegate a parole chiave del gruppo di parole chiave "yyyy". Attenzione, non è possibile utilizzare più criteri `{titre_mot=xxxx}` o `{type_mot=yyyy}` nello stesso ciclo.

- ▶ **[SPIP 1.4]**`{id_groupe=zzzz}` permette di selezionare le brevi collegate a un gruppo di parole chiave; principio identico al precedente `{type_mot}`, ma poiché si lavora con un identificativo (il numero del gruppo), la sintassi è più "pulita".
- ▶ `{lang}` seleziona le brevi della lingua richiesta nell'indirizzo della pagina.
- ▶ `{recherche}` restituisce le brevi corrispondenti alle parole indicate nell'interfaccia di ricerca (motore di ricerca integrato in SPIP). Vedi la pagina dedicata al [motore di ricerca](#).

## I criteri di visualizzazione

Si applicano tutti i [criteri comuni a tutti i cicli](#).

## I segnaposti di questo ciclo

### ▶ I segnaposti estratti dal database

I segnaposti seguenti corrispondono agli elementi estratti direttamente dal database. È possibile utilizzarli anche come criterio di ordinamento (in genere: `{par titre}`).

- ▶ **#ID\_BREVE** visualizza l'identificativo univoco della breve.
- ▶ **#TITRE** restituisce il titolo della breve.
- ▶ **#DATE** restituisce la data di pubblicazione della breve.
- ▶ **#TEXTE** restituisce il testo della breve.
- ▶ **#NOM\_SITE** il nome del sito indicato in repertorio.
- ▶ **#URL\_SITE** l'indirizzo (URL) del sito indicato in repertorio.
- ▶ **#ID\_RUBRIQUE** l'identificativo della rubrica da cui dipende la breve.
- ▶ **#LANG** dà la lingua di questa breve. Come valore predefinito, la lingua di una breve è la lingua della sezione nella quale è contenuta.

### ▶ I segnaposti elaborati da SPIP

Gli elementi seguenti sono calcolati da SPIP. (Non possono essere utilizzati come criteri di ordinamento.)

- ▶ **#NOTES** le note a piè di pagina (calcolate a partire dall'analisi del testo).
- ▶ **#INTRODUCTION** i primi 600 caratteri del testo, senza alcun arricchimento tipografico (grassetto, corsivo).
- ▶ **#URL\_BREVE** è l'URL della pagina della breve.
- ▶ **#FORMULAIRE\_FORUM** crea l'interfaccia che permette di inviare un messaggio in risposta ad una breve.
- ▶ **#PARAMETRES\_FORUM** crea l'elenco delle variabili usate dall'interfaccia del form che permette di rispondere al presente articolo. Per esempio:
  - ▶ [ <A HREF="forum.php3?(<#PARAMETRES\_FORUM>)">Rispondi a questa breve</A> ]

## ▶ Il logo

- ▶ **#LOGO\_BREVE** il logo della breve, eventualmente con la gestione del roll-over.

Il logo si inserisce nel modo seguente:

- ▶ **#LOGO\_BREVE\_RUBRIQUE** visualizza il logo della breve, eventualmente sostituito dal logo della rubrica se non c'è un logo specifico per la breve **[SPIP 1.4]**.







- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Impaginazione: manuale di riferimento

## Il ciclo AUTEURS

■ italiano   ■ .....   ■ català   ■ Deutsch   ■ English   ■ Español   ■ français

- Fondamenti
- Cicli e segnaposti
- La sintassi dei cicli
- La sintassi dei segnaposti di SPIP
- Il ciclo ARTICLES
- Il ciclo RUBRIQUES
- Il ciclo BREVES
- Il ciclo AUTEURS
- Il ciclo FORUMS
- Il ciclo MOTs e GROUPES\_MOTS
- Il ciclo SITES (o SYNDICATION)
- Il ciclo DOCUMENTS
- Il ciclo SYNDIC\_ARTICLES
- Il ciclo SIGNATURES
- Il ciclo HIERARCHIE
- I criteri comuni a tutti i cicli

Il ciclo AUTEURS, come indica il nome, restituisce un elenco di autori. Se non vengono precisati criteri di selezione, il ciclo restituisce tutti gli autori *che hanno pubblicato almeno un articolo*.

```
<BOUCLEn(AUTEURS){criteri...}>
```

### I criteri di selezione

Per indicare come selezionare gli elementi si può utilizzare uno o l'altro dei criteri seguenti.

- ▶ **{tout}** sono selezionati gli autori, sia che abbiano scritto un articolo o meno.
- ▶ **{id\_auteur}** restituisce l'autore il cui identificativo è `id_auteur`. Poiché l'identificativo di ogni autore è univoco, questo criterio ottiene o una o zero risposte.
- ▶ **{id\_article}** restituisce tutti gli autori dell'articolo attuale.
- ▶ **{lang}** seleziona gli autori che hanno scelto di visualizzare l'area riservata secondo la lingua richiesta nell'indirizzo della pagina. Se un autore non è mai entrato nell'area riservata egli non sarà trovato da questo criterio.



- I segnaposti del sito
- I form
- I cicli di ricerca
- I filtri di SPIP
- I cicli ricorsivi
- La "popolarità" degli articoli
- La gestione delle date
- Evidenziare un articolo in un elenco

## I criteri di visualizzazione

Si possono applicare i **criteri comuni a tutti i cicli**.

## I segnaposti di questo ciclo

### ► I segnaposti estratti dal database

I segnaposti seguenti corrispondono agli elementi estratti direttamente dal database. È anche possibile utilizzarli come criterio di ordinamento (generalmente: {par nom}).

- **#ID\_AUTEUR** visualizza l'identificativo univoco dell'autore.
- **#NOM** restituisce il nome dell'autore.
- **#BIO** restituisce la biografia dell'autore.
- **#EMAIL** restituisce il suo indirizzo email.
- **#NOM\_SITE** il nome del sito Web dell'autore.
- **#URL\_SITE** l'indirizzo (URL) del sito Web dell'autore.
- **#PGP** la chiave pubblica PGP dell'autore.
- **#LANG** è la lingua dell'autore.
- **#FORMULAIRE\_ECRIRE\_AUTEUR** **[SPIP 1.4]** visualizza un form che permette di scrivere all'autore. È necessario che il proprio fornitore di hosting autorizzi l'invio di email. Questo sistema permette di non divulgare l'indirizzo email dell'autore.

### ► I segnaposti elaborati da SPIP

- **#NOTES** le note a piè di pagina (calcolate a partire dall'analisi del testo).
- **#URL\_AUTEUR** l'indirizzo della pagina `auteur.php3?id_auteur=...`

### ► Il logo

- **#LOGO\_AUTEUR** il logo dell'autore, eventualmente con la gestione del roll-over.

Il logo si inserisce nel modo seguente:

[ ( #LOGO\_AUTEUR | alignement | adresse ) ]

**[SPIP 1.6]: le varianti #LOGO\_AUTEUR\_NORMAL e #LOGO\_AUTEUR\_SURVOL permettono una visualizzazione più fine di queste due varianti del logo.**





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Impaginazione: manuale di riferimento

## Il ciclo FORUMS

■ italiano   ■ .....   ■ català   ■ Deutsch   ■ English   ■ Español   ■ français

- Fondamenti
- Cicli e segnaposti
- La sintassi dei cicli
- La sintassi dei segnaposti di SPIP
- Il ciclo ARTICLES
- Il ciclo RUBRIQUES
- Il ciclo BREVES
- Il ciclo AUTEURS
- Il ciclo FORUMS
- Il ciclo MOTS e GROUPES\_MOTS
- Il ciclo SITES (o SYNDICATION)
- Il ciclo DOCUMENTS
- Il ciclo SYNDIC\_ARTICLES
- Il ciclo SIGNATURES
- Il ciclo HIERARCHIE
- I criteri comuni a tutti i cicli

Il ciclo FORUMS restituisce un elenco di messaggi dei forum.

```
<BOUCLEn(FORUMS){criteri...}>
```

### I criteri di selezione

Per indicare come selezionare gli elementi si può utilizzare uno o l'altro dei criteri seguenti.

- ▶ **{id\_forum}** restituisce il messaggio il cui identificativo è `id_forum`. Poiché l'identificativo di ogni messaggio è univoco, questo criterio ottiene o una o zero risposte.
- ▶ **{id\_article}** restituisce i messaggi corrispondenti ad un articolo.
- ▶ **{id\_rubrique}** restituisce i messaggi corrispondenti a una rubrica.
- ▶ **{id\_breve}** restituisce i messaggi corrispondenti a una breve.
- ▶ **{id\_syndic}** restituisce i messaggi corrispondenti a questo sito.

- I segnaposti del sito
- I form
- I cicli di ricerca
- I filtri di SPIP
- I cicli ricorsivi
- La "popolarità" degli articoli
- La gestione delle date
- Evidenziare un articolo in un elenco

► `{id_thread}` introdotto nella versione [SPIP 1.8], restituisce i messaggi che appartengono a questo *thread*.

*Nota:* `id_thread` non è altro che l'identificativo `id_forum` del messaggio che inizia l'argomento del *thread* (chiamato anche «piede» della discussione).

► `{id_parent}` restituisce i messaggi che dipendono da un altro messaggio. Indispensabile per gestire i *thread* nei vari forum.

► `{id_enfant}` restituisce il messaggio da cui dipende il messaggio attuale (permette di "risalire" nella gerarchia dei *thread*). (SPIP 1.3)

► `{meme_parent}` restituisce gli altri messaggi in risposta a uno stesso messaggio. (SPIP 1.3)

► `{plat}`: visualizza tutti i messaggi del forum senza tener conto della loro gerarchia: con questo criterio è possibile selezionare tutti i messaggi indipendentemente dalla loro posizione nel *thread* (naturalmente con il limite imposto dagli altri criteri). Ciò permette, per esempio, di visualizzare i messaggi in ordine cronologico o di contare il numero totale di contributi in un forum.

N.B. In mancanza del criterio `{id_forum}` o `{id_parent}`, quando il criterio `{plat}` non viene specificato vengono visualizzati solo i messaggi che non hanno "parent" (cioè, quelli alla radice di un *thread*).

► `{id_secteur}` restituisce i messaggi che corrispondono alla sezione. A priori è poco utile, ma permette, per esempio, di creare un grande forum tematico che raggruppi tutti i messaggi di una sezione, indipendentemente dal luogo in cui questi si trovino.

► Dalla versione SPIP 1.4, i messaggi dei forum possono essere collegati a parole chiave. I criteri di parole chiave, quindi, possono essere utilizzati nei cicli (FORUMS):

- `{id_mot}`, `{titre_mot=xxx}` restituiscono i messaggi collegati alla parola il cui numero è *id\_mot* o il cui titolo è *titre\_mot*;
- `{id_groupe}`, `{type_mot=yyyy}` restituiscono i messaggi collegati a parole del gruppo *id\_groupe*, o del gruppo intitolato *type\_mot*.

## I criteri di visualizzazione

Si applicano tutti i **criteri comuni a tutti i cicli**.

## I segnaposti di questo ciclo

► **I segnaposti estratti dal database**

I segnaposti seguenti corrispondono agli elementi estratti direttamente dal database. È possibile utilizzarli anche come criterio di ordinamento (in genere: {par titre}).

- ▶ **#ID\_FORUM** visualizza l'identificativo univoco del messaggio.
- ▶ **#ID\_THREAD** introdotto nella versione [SPIP 1.8], visualizza l'identificativo del thread al quale questo messaggio appartiene. (Si tratta dell'id\_forum del *piède* della discussione.)
- ▶ **#URL\_FORUM** dalla versione [SPIP 1.8], dà l'indirizzo canonico della pagina che mostra il messaggio del forum (per esempio, con i normali URL di SPIP, `article.php3?id_article=8#forum15` per il messaggio 15 associato all'articolo 8).
- ▶ **#ID\_BREVE** visualizza l'identificativo della breve al quale è allegato il messaggio attuale. Attenzione, esso non è ricorsivo: un messaggio che risponde a un messaggio allegato a una breve non contiene in sé il numero della breve.
- ▶ **#ID\_ARTICLE** è l'identificativo dell'articolo al quale risponde il messaggio.
- ▶ **#ID\_RUBRIQUE** l'identificativo della rubrica al quale risponde il messaggio.
- ▶ **#ID\_SYNDIC** è l'identificativo del sito al quale risponde il messaggio.
- ▶ **#DATE** è la data di pubblicazione.
- ▶ **#TITRE** è il titolo.
- ▶ **#TEXTE** è il titolo del messaggio.
- ▶ **#NOM\_SITE** il nome del sito Web indicato dall'autore.
- ▶ **#URL\_SITE** l'indirizzo (URL) di questo sito Web.
- ▶ **#NOM** è il nome dell'autore del messaggio.
- ▶ **#EMAIL** è l'indirizzo email dell'autore.
- ▶ **#IP** è l'indirizzo IP dell'autore del messaggio al momento dell'invio del suo contributo.
- ▶ **I segnaposti elaborati da SPIP**
- ▶ **#FORMULAIRE\_FORUM** crea l'interfaccia che permette di inviare un messaggio di risposta.

► **#PARAMETRES\_FORUM** crea l'elenco delle variabili usate dall'interfaccia del form che permette di rispondere al messaggio attuale. Per esempio:





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Impaginazione: manuale di riferimento

## Il ciclo MOTS e GROUPES\_MOTS

■ italiano   ■ .....   ■ català   ■ Deutsch   ■ English   ■ Español   ■ français

- Fondamenti
- Cicli e segnaposti
- La sintassi dei cicli
- La sintassi dei segnaposti di SPIP
- Il ciclo ARTICLES
- Il ciclo RUBRIQUES
- Il ciclo BREVES
- Il ciclo AUTEURS
- Il ciclo FORUMS
- Il ciclo MOTS e GROUPES\_MOTS
- Il ciclo SITES (o SYNDICATION)
- Il ciclo DOCUMENTS
- Il ciclo SYNDIC\_ARTICLES
- Il ciclo SIGNATURES
- Il ciclo HIERARCHIE
- I criteri comuni a tutti i cicli
- I segnaposti del

Il ciclo MOTS restituisce un elenco di parole chiave.

```
<BOUCLEn(MOTS){criteri...}>
```

### I criteri di selezione

Per indicare come selezionare gli elementi si può utilizzare uno o l'altro dei criteri seguenti.

- ▶ **{tout}** le brevi vengono cercate ed estratte da tutto il sito.
- ▶ **{id\_mot}** restituisce la parola chiave il cui identificativo è *id\_mot*.
- ▶ **{id\_groupe}** restituisce le parole chiave associate al gruppo di parole il cui numero è *id\_groupe* [SPIP 1.4].
- ▶ **{id\_article}** restituisce le parole chiave associate all'articolo attuale (è l'uso più frequente di questo ciclo).

sito

■ I form

■ I cicli di ricerca

■ I filtri di SPIP

■ I cicli ricorsivi

■ La "popolarità" degli articoli

■ La gestione delle date

■ Evidenziare un articolo in un elenco

- ▶ `{id_rubrique}` restituisce le parole chiave associate a una rubrica [SPIP 1.4].
- ▶ `{id_breve}` restituisce le parole chiave associate a una breve [SPIP 1.4].
- ▶ `{id_syndic}` restituisce le parole chiave associate a un sito in repertorio [SPIP 1.4].
- ▶ `{id_forum}` restituisce le parole chiave associate a un messaggio di forum [SPIP 1.4] (attenzione, utilizzo molto specifico).
- ▶ `{titre=italia}` restituisce la parola chiave intitolata, per esempio, *italia*.
- ▶ `{type=paese}` restituisce le parole chiave del gruppo intitolato, per esempio *paese*.

## I criteri di visualizzazione

Si applicano tutti i **criteri comuni a tutti i cicli**.

## I segnaposti di questo ciclo

### ▶ I segnaposti estratti dal database

I segnaposti seguenti corrispondono agli elementi estratti direttamente dal database. È possibile utilizzarli anche come criterio di ordinamento (in genere: `{par titre}`).

- ▶ **#ID\_MOT** visualizza l'identificativo univoco della parola chiave.
- ▶ **#TITRE** è il titolo (la parola chiave stessa).
- ▶ **#DESCRIPTIF** è la descrizione della parola chiave.
- ▶ **#TEXTE** è il testo associato alla parola chiave.
- ▶ **#TYPE** è la categoria nella quale è inserita questa parola chiave (per esempio, la parola chiave "Italia" potrebbe essere associata alla categoria "Paesi").
- ▶ **#LOGO\_MOT** [SPIP 1.4] visualizza il logo associato alla parola chiave.
- ▶ **#URL\_MOT** fornisce l'indirizzo della parola chiave

## Il ciclo (GROUPES\_MOTS)



Il ciclo **GROUPES\_MOTS** ha un utilizzo marginale, **[SPIP 1.5]** pertanto viene discusso in questo stesso articolo: esso permette, se si hanno più gruppi di parole chiave, di selezionare tali gruppi e di organizzare per esempio una pagina di riepilogo di tutte le parole chiave ordinate per gruppo, poi in ordine alfabetico all'interno di ogni gruppo, per esempio con il codice seguente:

I segnaposti e i criteri associati a questo ciclo sono:

- ▶ **#ID\_GROUPE**, l'identificativo del gruppo delle parole chiave [disponibile anche nel ciclo (MOTS)] ;
- ▶ **#TITRE**, il titolo del gruppo [per mostrare questo valore all'interno del ciclo (MOTS) è possibile utilizzare #TYPE].





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Impaginazione: manuale di riferimento

## Il ciclo SITES (o SYNDICATION)

■ italiano   ■ .....   ■ català   ■ Deutsch   ■ English   ■ Español   ■ français

- Fondamenti
- Cicli e segnaposti
- La sintassi dei cicli
- La sintassi dei segnaposti di SPIP
- Il ciclo ARTICLES
- Il ciclo RUBRIQUES
- Il ciclo BREVES
- Il ciclo AUTEURS
- Il ciclo FORUMS
- Il ciclo MOTS e GROUPES\_MOTS
- Il ciclo SITES (o SYNDICATION)
  - Il ciclo DOCUMENTS
  - Il ciclo SYNDIC\_ARTICLES
  - Il ciclo SIGNATURES
  - Il ciclo HIERARCHIE
  - I criteri comuni a tutti i cicli

Il ciclo SITES (**SPIP 1.3**) restituisce un elenco di siti repertoriati. (Se si sono messi dei siti repertoriati in syndication, questo ciclo si utilizza, naturalmente, in associazione a un ciclo SYNDIC\_ARTICLES che permette di recuperare l'elenco degli articoli di questi siti.)

Prima della versione 1.3 di SPIP, questo ciclo era chiamato SYNDICATION, poiché era possibile mettere in repertorio solo dei siti in syndication. Le due definizioni sono rigorosamente equivalenti (ma "SITES" corrisponde meglio al fatto che, dalla versione 1.3, si tratta di un sistema di *repertoriare* dei siti, mentre la syndication è facoltativa).

### I criteri di selezione

Per indicare come selezionare gli elementi si può utilizzare uno o l'altro dei criteri seguenti.

- {tout}, tutti i siti repertoriati

- I segnaposti del sito
- I form
- I cicli di ricerca
- I filtri di SPIP
- I cicli ricorsivi
- La "popolarità" degli articoli
- La gestione delle date
- Evidenziare un articolo in un elenco

- ▶ `{id_syndic}` restituisce il sito in repertorio il cui identificativo è *id\_syndic*.
- ▶ `{id_rubrique}` restituisce i siti repertoriati nella rubrica attuale.
- ▶ `{id_secteur}` restituisce i siti repertoriati in questa sezione.
- ▶ **[SPIP 1.3]** `{id_mot}` restituisce tutti i siti collegati alla parola chiave corrente (all'interno di un ciclo di tipo `(MOTS)`).
- ▶ **[SPIP 1.3]** `{titre_mot=xxxx}`, o `{type_mot=yyyy}` restituisce i siti collegati alla parola chiave il cui nome è "xxxx", oppure collegati a parole chiave del gruppo di parole chiave "yyyy". Attenzione, non è possibile utilizzare più criteri `{titre_mot=xxxx}` o `{type_mot=yyyy}` nel medesimo ciclo.
- ▶ **[SPIP 1.4]** `{id_groupe=zzzz}` permette di selezionare i siti collegati a un gruppo di parole chiave; principio identico al precedente `{type_mot}`, ma poiché si lavora con un identificativo (il numero del gruppo), la sintassi è più "pulita".

## I criteri di visualizzazione

Si possono applicare i **criteri comuni a tutti i cicli**.

- ▶ `{moderation=oui}` **[SPIP 1.4]** visualizza i siti in syndication i cui link sono bloccati a priori ("moderati"); il criterio opposto è `{moderation!=oui}`.
- ▶ **(SPIP 1.3)** `{syndication=oui}`, `{syndication=non}` permette di visualizzare solamente i siti repertoriati che sono oggetto di una syndication, o solo i siti non in syndication.
- ▶ **(SPIP 1.2)** `{doublons}` o `{unique}` (i due criteri sono identici) permettono di impedire la visualizzazione dei siti repertoriati già mostrati in altri cicli.

## I segnaposti di questo ciclo

### ▶ I segnaposti estratti dal database

I segnaposti seguenti corrispondono agli elementi estratti direttamente dal database. È anche possibile utilizzarli come criterio di ordinamento (generalmente: `{par titre}`).

- ▶ `#ID_SYNDIC` visualizza l'identificativo univoco del sito in syndication.
- ▶ `#NOM_SITE` è il nome del sito in syndication.

- ▶ **#URL\_SITE** è l'indirizzo (URL) del sito in syndication.
- ▶ **#DESCRIPTIF** è la descrizione del sito in syndication.
- ▶ **#ID\_RUBRIQUE** è il numero della rubrica che contiene l'attuale syndication.
- ▶ **#ID\_SECTEUR** è il numero della sezione (rubrica alla radice del sito) che contiene l'attuale syndication.
- ▶ **Altri segnaposti**
  - ▶ **#LOGO\_SITE** visualizza il logo attribuito al sito.
  - ▶ **#URL\_SYNDIC** visualizza l'indirizzo (URL) del file in syndication di questo sito.





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Impaginazione: manuale di riferimento

## Il ciclo DOCUMENTS

■ italiano   ■ .....   ■ català   ■ Deutsch   ■ English   ■ Español   ■ français

- Fondamenti
- Cicli e segnaposti
- La sintassi dei cicli
- La sintassi dei segnaposti di SPIP
- Il ciclo ARTICLES
- Il ciclo RUBRIQUES
- Il ciclo BREVES
- Il ciclo AUTEURS
- Il ciclo FORUMS
- Il ciclo MOTS e GROUPES\_MOTS
- Il ciclo SITES (o SYNDICATION)
- Il ciclo DOCUMENTS
- Il ciclo SYNDIC\_ARTICLES
- Il ciclo SIGNATURES
- Il ciclo HIERARCHIE
- I criteri comuni a tutti i cicli
- I segnaposti del

**[SPIP 1.4]** Il ciclo DOCUMENTS restituisce un elenco di file multimediali associati (a un articolo, a una rubrica, eventualmente le immagini incluse in una breve).

Questo ciclo gestisce non solo i documenti allegati non inseriti nel testo di un articolo, ma può accedere anche alle *immagini* (dalla versione 1.4 le immagini sono gestite, a livello di programma, come un genere specifico di documento), alle icone di anteprima e ai documenti già inseriti nel corpo dell'articolo.

Va ricordato che si utilizzerà molto spesso (uso frequente) il ciclo DOCUMENTS con, al minimo, i criteri seguenti (spiegazione a seguire):

### I criteri di selezione

Il ciclo DOCUMENTS si utilizza in genere all'interno di un articolo o di una rubrica (eventualmente anche di una breve, ma in questa sede l'uso è riservato al recupero di immagini, quindi è molto specifico).

sito

- I form
- I cicli di ricerca
- I filtri di SPIP
- I cicli ricorsivi
- La "popolarità" degli articoli
- La gestione delle date
- Evidenziare un articolo in un elenco

- ▶ `{id_article}` restituisce i documenti dell'articolo il cui identificativo è *id\_article*.
- ▶ `{id_rubrique}` restituisce i documenti della rubrica *id\_rubrique*.
- ▶ `{id_breve}` restituisce i documenti della breve *id\_breve* (non è possibile associare documenti multimediali a una breve, solo immagini; l'uso di un ciclo DOCUMENTS in questo caso sarà quindi molto specifico).

N.B.: non è possibile utilizzare il criterio `{id_secteur}`; i documenti sono concepiti per essere intimamente legati agli articoli e alle rubriche e non possono essere richiamati da soli, senza questi elementi (in SPIP si definiscono "documenti allegati").

## I criteri di visualizzazione

- ▶ `{mode=document}` o `{mode=image}` permette di indicare se si vuole chiamare i documenti multimediali oppure le immagini (in effetti, ormai le immagini associate all'articolo e eventualmente inserite nell'articolo sono trattate come *documenti in mode=image*).

N.B. Nei siti creati con una versione di SPIP precedente alla 1.4, l'uso consolidato è di non poter visualizzare le immagini che non sono inserite *all'interno* del testo dell'articolo. In realtà, se si aggiunge un ciclo DOCUMENTS in *mode=image* su un sito già esistente si rischia di veder apparire in questo ciclo delle immagini che non erano destinate alla pubblicazione sul sito pubblico. Pertanto, utilizzare un tale ciclo esclusivamente su un sito creato con la versione 1.4, oppure procedere con molte precauzioni (verificate i vecchi articoli per evitare la pubblicazione di immagini parassite).

- ▶ `{extension=...}` permette di selezionare i documenti secondo l'estensione (estensione del file, per esempio "mov", "ra", "avi"...). Ciò può essere utilizzato per esempio per realizzare una *galleria d'immagini* (o *portfolio*), ovvero un ciclo che mostri solo i documenti di tipo immagine; un secondo ciclo, poi, mostrerà gli altri tipi di documento con una presentazione grafica differente:

Questo ciclo BOUCLE\_portfolio restituisce i documenti allegati a un articolo, non quelli già mostrati nel testo di un articolo, e le estensioni dei file possono essere "jpg", "png" o "gif".

- ▶ `{doublons}` in questa sede ha un'importanza particolare: non solo permette di non mostrare nuovamente documenti già mostrati da un altro ciclo, ma di non mostrare nuovamente anche i documenti già integrati all'interno di un articolo. Se questo criterio viene dimenticato verranno mostrati *tutti* i documenti associati a

un articolo, *compresi* quelli che sono già mostrati all'interno del testo. [1].

## I segnaposti

- ▶ `#LOGO_DOCUMENT` mostra il logo (icona di anteprima) associato all'articolo attuale; se l'autore dell'articolo non ha inserito manualmente alcuna icona personalizzata, SPIP utilizza un'icona standard secondo il tipo di file.
- ▶ `#URL_DOCUMENT` è l'URL del file multimediale. Per visualizzare un'icona cliccabile che punti al documento multimediale si scriverà il seguente codice:
- ▶ `#TITRE` mostra il titolo del documento.
- ▶ `#DESCRIPTIF` mostra la descrizione del documento.
- ▶ `#TYPE_DOCUMENT` mostra il tipo (file Quicktime, file Real...) del documento multimediale.
- ▶ `#TAILLE` mostra la dimensione del file multimediale. Questo valore è espresso in byte. Per i file molto grandi questo valore è praticamente inutilizzabile; in tal caso è possibile applicare il filtro `taille_en_octets` che visualizzerà la dimensione in byte, in kilobyte o in megabyte, in successione:
- ▶ `#LARGEUR` e `#HAUTEUR` danno le dimensioni in pixel.
- ▶ `#ID_DOCUMENT` mostra il numero del documento.
- ▶ `#EMBED_DOCUMENT` l'uso di questo segnaposto è molto specifico: permette di includere i file di formati autorizzati (video, audio) direttamente nella pagina Web; si raccomanda di non utilizzare sistematicamente questo segnaposto, poiché è sconsigliato inserire i documenti nelle pagine senza effettuare un controllo severo (a meno che non si voglia allungare a dismisura i tempi di caricamento delle pagine...). Il segnaposto può essere completato con parametri specifici al formato utilizzato (anch'essi di uso molto specifico), per esempio:

[1] Se si utilizza un **criterio con un nome** (`{doublons unnome}`), esso non escluderà i documenti integrati nel testo dell'articolo.







- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Impaginazione: manuale di riferimento

## Il ciclo SYNDIC\_ARTICLES

■ italiano   ■ .....   ■ català   ■ Deutsch   ■ English   ■ Español   ■ français

- Fondamenti
- Cicli e segnaposti
- La sintassi dei cicli
- La sintassi dei segnaposti di SPIP
- Il ciclo ARTICLES
- Il ciclo RUBRIQUES
- Il ciclo BREVES
- Il ciclo AUTEURS
- Il ciclo FORUMS
- Il ciclo MOTS e GROUPES\_MOTS
- Il ciclo SITES (o SYNDICATION)
- Il ciclo DOCUMENTS
- Il ciclo SYNDIC\_ARTICLES
- Il ciclo SIGNATURES
- Il ciclo HIERARCHIE
- I criteri comuni a tutti i cicli
- I segnaposti del sito
- I form
- I cicli di ricerca
- I filtri di SPIP

Il ciclo SYNDIC\_ARTICLES restituisce un elenco di articoli dei siti in syndication. Può essere utilizzato o all'interno di un ciclo SITES (quest'ultimo preleva un elenco di siti repertoriati, poi preleva ogni articolo da questi siti), o direttamente all'interno di una rubrica (preleva direttamente tutti gli articoli in syndication in una rubrica, evitando il passaggio attraverso l'elenco dei siti).

**(SPIP 1.3)** Dalla versione 1.3 di SPIP, il ciclo SITES (o SYNDICATION) non mostra più solamente i siti in syndication, ma più in generale i siti in repertorio (la syndication di alcuni siti repertoriati è un'opzione). Quindi, per ottenere una presentazione grafica più precisa, è possibile utilizzare un ciclo SYNDIC\_ARTICLES unicamente all'interno di un ciclo SITES utilizzando il criterio {syndication=oui}.

### I criteri di selezione

Per indicare come selezionare gli elementi si può utilizzare uno o l'altro dei criteri seguenti.

- I cicli ricorsivi
- La "popolarità" degli articoli
- La gestione delle date
- Evidenziare un articolo in un elenco

- ▶ `{tout}`, tutti i siti in syndication.
- ▶ `{id_syndic_article}` restituisce l'articolo in syndication il cui identificativo è `id_syndic_article`. (In pratica, è poco utile creare una pagina per un articolo in syndication poiché si preferirà rinviare direttamente all'articolo in questione.)
- ▶ `{id_syndic}` restituisce l'elenco degli articoli del sito in syndication il cui identificativo è `id_syndic`.
- ▶ `{id_rubrique}` restituisce l'elenco degli articoli in syndication in questa rubrica.
- ▶ `{id_secteur}` restituisce l'elenco degli articoli in syndication in questa sezione.

## I criteri di visualizzazione

Si possono applicare i **criteri comuni a tutti i cicli**.

## I segnaposti di questo ciclo

### ▶ I segnaposti estratti dal database

I segnaposti seguenti corrispondono agli elementi estratti direttamente dal database. È anche possibile utilizzarli come criterio di ordinamento (generalmente: `{par titre}`).

- ▶ `#ID_SYNDIC_ARTICLE` visualizza l'identificativo univoco dell'articolo in syndication.
- ▶ `#ID_SYNDIC` visualizza l'identificativo univoco del sito in syndication che contiene l'articolo in syndication.
- ▶ `#TITRE` è il titolo dell'articolo.  
N.B.: è preferibile in questo caso utilizzare il titolo "grezzo" dell'articolo in syndication - con il codice `[ (#TITRE* ) ]` -, per evitare di passare attraverso i controlli tipografici. Infatti si presume che i titoli siano già "tipograficamente corretti" nei backend, e non si desidera effettuare la correzione tipografica su titoli in inglese o su titoli che comprendono espressioni del tipo "I file ~/.tcshrc".
- ▶ `#URL_ARTICLE` è l'indirizzo (URL) dell'articolo in syndication (sul suo sito originario).
- ▶ `#DATE` è la data di pubblicazione dell'articolo.

- ▶ **#LESAUTEURS**, gli autori dell'articolo in syndication.
- ▶ **#DESCRIPTIF** la descrizione dell'articolo in syndication.
- ▶ **#NOM\_SITE** è il nome del sito in syndication che contiene l'articolo attuale.
- ▶ **#URL\_SITE** è l'indirizzo (URL) del sito





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
      - Impaginazione: manuale di riferimento

## Il ciclo SIGNATURES

■ italiano ■ ..... ■ català ■ Deutsch ■ English ■ Español ■ français

- Fondamenti
- Cicli e segnaposti
- La sintassi dei cicli
- La sintassi dei segnaposti di SPIP
- Il ciclo ARTICLES
- Il ciclo RUBRIQUES
- Il ciclo BREVES
- Il ciclo AUTEURS
- Il ciclo FORUMS
- Il ciclo MOTS e GROUPES\_MOTS
- Il ciclo SITES (o SYNDICATION)
- Il ciclo DOCUMENTS
- Il ciclo SYNDIC\_ARTICLES
- Il ciclo SIGNATURES
- Il ciclo HIERARCHIE
- I criteri comuni a tutti i cicli
- I segnaposti del

Il ciclo SIGNATURES restituisce un elenco di firmatari di una petizione associata ad un articolo.

```
<BOUCLEn(SIGNATURES){criteri...}>
```

### I criteri di selezione

Per indicare come selezionare gli elementi si può utilizzare uno o l'altro dei criteri seguenti.

- ▶ {tout} vengono selezionate tutte le firme in tutto il sito.
- ▶ {id\_signature}, restituisce la firma corrispondente all'identificativo attuale.
- ▶ {id\_article} restituisce le firme della petizione di un articolo.

### I criteri di visualizzazione

Si applicano tutti i **criteri comuni a tutti i cicli**.

sito

■ I form

■ I cicli di ricerca

■ I filtri di SPIP

■ I cicli ricorsivi

■ La "popolarità"

degli articoli

■ La gestione delle

date

■ Evidenziare un

articolo in un

elenco

**Attenzione.** In questi tipi di ciclo alcuni criteri di ordinamento del ciclo non sono identici ai segnaposti di SPIP sotto riportati:

- ▶ `{par nom_email}` ordina i risultati in base al `#NOM` (nome) del firmatario;
- ▶ `{par ad_email}` ordina in base all'`#EMAIL` del firmatario.

## I segnaposti di questo ciclo

### ▶ I segnaposti estratti dal database

I segnaposti seguenti corrispondono agli elementi estratti direttamente dal database. È possibile utilizzarli anche come criterio di ordinamento (in genere: `{par titre}`).

- ▶ `#ID_SIGNATURE` visualizza l'identificativo univoco del messaggio.
- ▶ `#ID_ARTICLE` è l'identificativo dell'articolo per l'attuale petizione.
- ▶ `#DATE` è la data di pubblicazione.
- ▶ `#MESSAGE` è il testo del messaggio.
- ▶ `#NOM` è il nome dell'autore del messaggio.
- ▶ `#EMAIL` è l'indirizzo email dell'autore.
- ▶ `#NOM_SITE` il nome del sito Web indicato dall'autore.
- ▶ `#URL_SITE` l'indirizzo (URL) del sito Web.





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Impaginazione: manuale di riferimento

## Il ciclo HIERARCHIE

■ italiano ■ ..... ■ català ■ Deutsch ■ English ■ Español ■ français

- Fondamenti
- Cicli e segnaposti
- La sintassi dei cicli
- La sintassi dei segnaposti di SPIP
- Il ciclo ARTICLES
- Il ciclo RUBRIQUES
- Il ciclo BREVES
- Il ciclo AUTEURS
- Il ciclo FORUMS
- Il ciclo MOTS e GROUPES\_MOTS
- Il ciclo SITES (o SYNDICATION)
- Il ciclo DOCUMENTS
- Il ciclo SYNDIC\_ARTICLES
- Il ciclo SIGNATURES
- Il ciclo HIERARCHIE
- I criteri comuni a tutti i cicli
- I segnaposti del

Il ciclo HIERARCHIE restituisce l'elenco delle RUBRIQUES che dalla radice del sito porta alla rubrica o all'articolo in corso, ovvero il percorso delle cartelle.

<BOUCLEn(HIERARCHIE){criteri...}>

### I criteri di selezione

Per indicare come selezionare gli elementi si deve utilizzare obbligatoriamente uno o l'altro dei criteri seguenti:

- ▶ **{id\_article}** restituisce l'elenco delle rubriche dalla radice fino alla rubrica che contiene l'articolo corrispondente a questo identificativo.
- ▶ **{id\_rubrique}** restituisce l'elenco delle rubriche dalla radice fino alla rubrica corrispondente a questo identificativo (esclusa).

*Nota:* Dalla versione **[SPIP 1.8]**, **{tout}** permette di ottenere **anche** la rubrica corrispondente all'identificativo specificato.

I criteri **{id\_article}** o **{id\_rubrique}** non possono essere utilizzati con un confronto. Per esempio, **<BOUCLE\_hi(HIERARCHIE) {id\_article=12}>** causerà un errore.

sito

- I form
- I cicli di ricerca
- I filtri di SPIP
- I cicli ricorsivi
- La "popolarità" degli articoli
- La gestione delle date
- Evidenziare un articolo in un elenco

**Attenzione:** questo ciclo deve essere posto obbligatoriamente dentro un ciclo di tipo `ARTICLES` oppure `RUBRIQUES` — esso non va a «cercare» da solo l'`id_article` o `id_rubrique` indicato nell'URL. (Lo stesso principio si applica ai cicli `HIERARCHIE` dei modelli inclusi nel comando `<INCLUDE( xxx.php3 )>`.)

## I criteri di visualizzazione

Dalla versione [\[SPIP 1.8\]](#), tutti i criteri de **Il ciclo RUBRIQUES** possono essere utilizzati con questo ciclo, compresi i criteri di ordinamento (è ora possibile, per esempio, ordinare un ciclo `<BOUCLE_x(HIERARCHIE){id_article}{par hasard}>`).

*Storia:* Fino alla versione [\[SPIP 1.7.2\]](#), non tutti **I criteri comuni a tutti i cicli** si applicavano a questo tipo di ciclo. Potevano essere utilizzati solo i criteri `{ "inter" }` e `{ a , b }`.

## I segnaposti di questo ciclo

Gli elementi ottenuti con un ciclo `HIERARCHIE` sono rubriche. Quindi è possibile utilizzare tutti i segnaposti proposti per i cicli `RUBRIQUES`.





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Impaginazione: manuale di riferimento

## I criteri comuni a tutti i cicli

■ italiano   ■ .....   ■ català   ■ Deutsch   ■ English   ■ Español   ■ français

- Fondamenti
- Cicli e segnaposti
- La sintassi dei cicli
- La sintassi dei segnaposti di SPIP
- Il ciclo ARTICLES
- Il ciclo RUBRIQUES
- Il ciclo BREVES
- Il ciclo AUTEURS
- Il ciclo FORUMS
- Il ciclo MOTS e GROUPES\_MOTS
- Il ciclo SITES (o SYNDICATION)
- Il ciclo DOCUMENTS
- Il ciclo SYNDIC\_ARTICLES
- Il ciclo SIGNATURES
- Il ciclo HIERARCHIE
- I criteri comuni a tutti i cicli

Alcuni criteri si applicano a (quasi) tutti i tipi di ciclo. Sono criteri destinati a limitare il numero di risultati visualizzati o a indicare l'ordine in cui i risultati devono essere mostrati. È anche possibile combinare fra loro più criteri di selezione.

### Ordinare i risultati

`{par criterio_di_ordinamento}` indica l'ordine di presentazione dei risultati. Questo criterio di ordinamento corrisponde a uno dei segnaposti estratti dal database per ogni tipo di ciclo. Per esempio, è possibile ordinare gli articoli per data (`{par date}`), per data di pubblicazione (`{par date_redac}`) o per titolo (`{par titre}`). (Notare che i segnaposti sono sempre in lettere maiuscole mentre i criteri di ordinamento sono sempre in minuscolo.)

*Caso particolare:* `{par hasard}` permette di ottenere un elenco in ordine casuale.

*Invertire l'ordine.* Inoltre, `{inverse}` provoca la visualizzazione invertita dell'ordinamento. Per esempio `{par date}` inizia con gli articoli più vecchi; con `{par date}{inverse}` si inizia l'elenco con gli articoli più recenti.

*Ordinare per numero.* (SPIP 1.3) Quando si ordina secondo un elemento di testo



- I segnaposti del sito
- I form
- I cicli di ricerca
- I filtri di SPIP
- I cicli ricorsivi
- La "popolarità" degli articoli
- La gestione delle date
- Evidenziare un articolo in un elenco

(per esempio il *titolo*), l'ordinamento viene effettuato in ordine *alfabetico*. Tuttavia, per forzare un ordine di visualizzazione è possibile indicare un numero davanti al titolo, per esempio: "1. Il mio primo articolo", "2. Secondo articolo", "3. Terzo...", ecc; con un ordinamento alfabetico l'ordine di questi elementi sarebbe "1, 10, 11, 2, 3...". Per fare sì che l'ordine segua le cifre si può usare il criterio:

```
{par num criterio}
```

Per esempio:

mostra gli articoli di una rubrica in ordine cronologico inverso (i più recenti all'inizio, i più vecchi alla fine), e:

li visualizza secondo l'ordine alfabetico del titolo; infine:

li visualizza secondo l'ordine del numero del titolo (nota: l'opzione {par num titre} non funziona con le versioni di MySQL precedenti alla 3.23).

*Ordinare secondo più criteri* A partire dalla versione [\[SPIP 1.8\]](#), è possibile ordinare secondo molteplici criteri: {par criterio1, criterio2}. In tal modo si indicano ordini consecutivi. I risultati verranno innanzitutto ordinati in base al *criterio1*, poi in base al *criterio2* per quei risultati che hanno il medesimo *criterio1*. Non vi sono limiti al numero di criteri che è possibile specificare.

Per esempio {par date, titre} ordinerà i risultati per *data* e i risultati che hanno la medesima *data* saranno in ordine di *titolo*.

## Confronti, uguaglianze

{criterio <</B> valore} Confronto con un valore fisso (si possono usare ">", "<", "=", ">=", "<=". Al fine di limitare il numero di risultati è possibile usare anche tutti i *criteri di ordinamento* (così come sono estratti dal database).

Il valore a destra dell'operatore può essere:

- un valore costante stabilito nel modello di layout. Per esempio:

mostra l'articolo numero 5 (utile per mettere in risalto un articolo preciso sulla home page).

mostra gli articoli della sezione 2.

► A partire dalla versione [SPIP 1.8], un segnaposto disponibile nel contesto del ciclo. Per esempio:

serve a trovare gli articoli che hanno lo stesso titolo dell'articolo 5.

*Attenzione:* È possibile utilizzare solo segnaposti semplici. Non è permesso usare filtri o codice opzionale.

In particolar modo, se si desidera utilizzare il segnaposto **#ENV** -- o qualsiasi altro segnaposto che accetta parametri —, si deve utilizzare la sintassi: `{titre = #ENV{titre}}` e **non**: `{titre = [(#ENV {titre})]}`.

### **Espressioni regolari:**

Molto potente (ma molto più complesso da manipolare), il termine di comparazione "==" introduce un confronto con un'espressione regolare. Per esempio:

seleziona gli articoli il cui titolo inizia con "a" o con "A".

### **Negazione:**

Dalla versione (SPIP 1.2) è possibile utilizzare la notazione `{xxx != yyy}` e `xxx != yyy`

, dove ! corrisponde alla negazione (operatore logico NOT).

seleziona gli articoli che non appartengono alla sezione 2.

seleziona gli articoli il cui titolo non inizia con "a" o con "A".

## Visualizzare in base alla data

Al fine di facilitare l'utilizzo dei confronti sulle date sono stati aggiunti alcuni criteri:

- ▶ `age` e `age_redac` corrispondono rispettivamente all'anzianità della pubblicazione e della prima pubblicazione di un articolo, in giorni: `{age<30}` seleziona gli elementi pubblicati da un mese a questa parte;
- ▶ i criteri `mois`, `mois_redac`, `annee`, `annee_redac` permettono di confrontare con valori fissi (`{annee<=2000}` per gli elementi pubblicati prima della fine dell'anno 2000).

È possibile combinare più criteri allo scopo di ottenere risultati estremamente precisi. Per esempio:

mostra gli articoli della sezione 2, ad eccezione di quelli della rubrica 3, che sono stati pubblicati da meno di 30 giorni.

*Suggerimento.* Il criterio `age` è molto pratico per visualizzare gli articoli o le brevi la cui data è "futura", con valori negativi (a condizione di aver selezionato, nel Pannello di controllo del sito, l'opzione "Pubblicazione di articoli postdatati"). Per esempio, questo criterio permette di dare un valore agli avvenimenti futuri. `{age<0}` seleziona gli articoli o le brevi la cui data è impostata nel futuro ("dopo" oggi)...

**(SPIP 1.3) Età in rapporto a una data fissa.** Il criterio `age` viene calcolato in rapporto alla data odierna (quindi `{age<30}` corrisponde agli articoli pubblicati da meno di un mese a partire da oggi). Il criterio `age_relatif` confronta la data di un articolo o di una breve con una data "corrente"; per esempio, all'interno di un ciclo ARTICLES, si conosce già una data per ogni risultato del ciclo, quindi si può selezionare in rapporto a questa data (e non più in rapporto alla data odierna).

Per esempio:

il ciclo BOUCLE\_seguente mostra un solo articolo della stessa rubrica, ordinato per data, la cui data di pubblicazione è inferiore o uguale alla data dell'"articolo\_principale"; cioè l'articolo della stessa rubrica pubblicato dopo l'articolo principale.

Un approfondimento delle informazioni sull'uso delle date è reperibile nell'articolo «[La gestione delle date](#)».

## Visualizzazione di una parte dei risultati

- `{doublons}` o `{unique}` (questi due criteri sono assolutamente identici) permettono di impedire la visualizzazione dei risultati già mostrati in altri cicli che utilizzano questo criterio.

*Storia:* Dalla versione [\[SPIP 1.2\]](#) e fino a [\[SPIP 1.7.2\]](#), gli unici cicli che accettavano questo criterio erano quelli di tipo `ARTICLES`, `RUBRIQUES`, `DOCUMENTS` e `SITES`.

- `{doublons xxxx}` dalla versione [\[SPIP 1.8\]](#), è possibile avere più insiemi di criteri `{doublons}` indipendenti. I cicli che hanno come criterio `{doublons rosso}` non influenzeranno minimamente i cicli che hanno come criterio `{doublons blu}`.
- `{xxxx IN a,b,c,d}` dalla versione [\[SPIP 1.8\]](#), limita la visualizzazione a quei risultati che hanno il criterio `xxxx` uguale a `a`, `b`, `c` **oppure** `d`. I risultati sono ordinati secondo l'ordine indicato (ad eccezione di una richiesta esplicita di un altro criterio di ordinamento). È altresì possibile selezionare stringhe di caratteri, per esempio con `{titre IN 'Cina', 'Giappone'}`.
- `{a,b}` dove `a` e `b` sono delle cifre. Questo criterio permette di limitare il numero dei risultati. `a` indica il risultato a partire dal quale inizia la visualizzazione (attenzione, il primo risultato ha il numero 0 - zero); `b` indica quanti risultati mostrare.

Per esempio `{0,10}` mostra i primi dieci risultati; `{4,2}` mostra i due risultati a partire dal quinto (compreso).

►  $\{\text{debut\_xxx}, b\}$  è una variante molto elaborata del criterio precedente. Permette di fare iniziare la limitazione dei risultati con una variabile passata nell'URL (questa variabile sostituisce quindi l' $a$  che si indicava precedentemente). Ha un funzionamento un po' complicato, che per fortuna non si ha bisogno di usare spesso.

La variabile passata nell'URL comincia obbligatoriamente per `debut_xxx` (dove `xxx` è una parola scelta dal webmaster). Pertanto, per una pagina il cui URL è:

```
petition.php3?id_article=13&debut_firme=200
```

con un modello (`petition.html`) che contiene, per esempio:

si otterrà l'elenco delle 100 firme iniziando dalla 200esima [**promemoria**]. Con l'URL:

```
petition.php3?id_article=13&debut_firme=300
```

si otterrà l'elenco delle 100 firme a partire dalla 301esima [**promemoria**].

►  $\{a, n-b\}$  dalla versione **[SPIP 1.8]**, è una variante di  $\{a, b\}$  che limita la visualizzazione in base al numero di risultati nel ciclo.  $a$  è il risultato a partire dal quale cominciare a visualizzare i dati;  $b$  indica il numero di risultati da **non visualizzare** alla fine del ciclo.

$\{0, n-10\}$  visualizzerà tutti i risultati del ciclo eccetto gli ultimi 10.

►  $\{n-a, b\}$  dalla versione **[SPIP 1.8]**, è la controparte di  $\{a, n-b\}$ . Esso limita a  $b$  risultati cominciando a visualizzarli dall' $a^{\text{esimo}}$  risultato prima della fine del ciclo.

Per esempio:  $\{n-20, 10\}$  visualizzerà 10 risultati cominciando dal 20<sup>esimo</sup> risultato prima della fine del ciclo.

►  $\{a/b\}$  dove  $a$  e  $b$  sono delle cifre. Questo criterio permette di visualizzare una parte  $a$  (proporzionale) dei risultati in base a un numero di "frazioni"  $b$ .

Per esempio:  $\{1/3\}$  mostra il primo terzo dei risultati. Questo criterio è utile soprattutto per presentare degli elenchi su più colonne. Per ottenere una disposizione su due colonne basta creare un primo ciclo, mostrato in una cella di tabella, con il criterio  $\{1/2\}$  (la prima metà dei risultati), poi un secondo ciclo in una seconda cella, con il criterio  $\{2/2\}$  (la seconda metà dei risultati).

*Attenzione.* L'uso del criterio **{doublons}** insieme a questo è pericoloso. Per

**esempio:**

non mostrerà tutti gli articoli della rubrica! Immaginiamo per esempio che nella nostra rubrica ci siano 20 articoli in totale. Il ciclo BOUCLE\_primo mostra la prima metà degli articoli, cioè i primi 10, e impedisce (a causa di {doublons}) che vengano riutilizzati. Il ciclo BOUCLE\_secondo, invece, prende la seconda metà degli articoli della rubrica che il ciclo BOUCLE\_primo *non ha ancora visualizzato*; quindi, la metà dei successivi 10 articoli, ovvero gli ultimi 5 della rubrica. Con questa operazione, quindi, abbiamo quindi "perso" 5 articoli...

## Visualizzazione *tra* i risultati

{ "*inter*" } permette di indicare un codice HTML (in questo caso *inter*) inserito *tra* i risultati del ciclo. Per esempio, per separare un elenco di autori con una virgola si scriverà:

[**promemoria**] il primo risultato ha numero 0, quindi il 200<sup>esimo</sup> risultato rappresenta in realtà la 201<sup>a</sup> firma





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Impaginazione: manuale di riferimento

## I segnaposti del sito

■ italiano   ■ .....   ■ català   ■ Deutsch   ■ English   ■ Español   ■ français

- Fondamenti
- Cicli e segnaposti
- La sintassi dei cicli
- La sintassi dei segnaposti di SPIP
- Il ciclo ARTICLES
- Il ciclo RUBRIQUES
- Il ciclo BREVES
- Il ciclo AUTEURS
- Il ciclo FORUMS
- Il ciclo MOTS e GROUPES\_MOTS
- Il ciclo SITES (o SYNDICATION)
- Il ciclo DOCUMENTS
- Il ciclo SYNDIC\_ARTICLES
- Il ciclo SIGNATURES
- Il ciclo HIERARCHIE
- I criteri comuni a tutti i cicli
- I segnaposti

I segnaposti che seguono possono essere utilizzati in qualsiasi parte del modello, anche al di fuori dei cicli.

### Segnaposti definiti all'atto della configurazione

Il contenuto di tali segnaposti è definito durante la configurazione del sito.

- ▶ **#URL\_SITE\_SPIP** è l'indirizzo del sito. Esso non comprende il carattere / finale, quindi è possibile creare un link del tipo `#URL_SITE_SPIP/sommaire.php3`
- ▶ **#NOM\_SITE\_SPIP** è il nome del sito.
- ▶ **#EMAIL\_WEBMASTER** **[SPIP 1.5]** è l'indirizzo del webmaster. Per default SPIP prende l'indirizzo di colui che ha installato il sito (il primo amministratore). (Se si preferisce un form "scrivi al webmaster", cfr. "**I form**").
- ▶ **#LOGO\_SITE\_SPIP** dalla versione **[SPIP 1.8]** è il logo del sito. In effetti è il logo della radice del sito (root), ovvero della rubrica 0.
- ▶ **#CHARSET** **[SPIP 1.5]** è il set di caratteri utilizzato nel sito. Il valore di default è

## del sito

- I form
- I cicli di ricerca
- I filtri di SPIP
- I cicli ricorsivi
- La "popolarità" degli articoli
- La gestione delle date
- Evidenziare un articolo in un elenco

iso-8859-1, il set di caratteri definito "iso-latin". Cfr. [www.uzine.net/article1785.html](http://www.uzine.net/article1785.html) per una introduzione ai set di caratteri, in attesa di una documentazione più completa di questa funzionalità di SPIP.

- **#LANG** [SPIP 1.7] utilizzato al di fuori dei cicli ARTICLES, RUBRIQUES, BREVES e AUTEURS restituisce la lingua principale del sito.
- **#LANG\_DIR**, **#LANG\_LEFT**, **#LANG\_RIGHT** [SPIP 1.7] sono segnaposti che definiscono il senso di scrittura della lingua del contesto attuale. Vedere l'articolo «[Realizzare un sito multilingue](#)» per maggiori informazioni.
- **#MENU\_LANG** (e **#MENU\_LANG\_ECRIRE**) [SPIP 1.7] visualizzano un menu di lingue che permettono al visitatore di ottenere la pagina in corso nella lingua di sua scelta. Il primo segnaposto visualizza l'elenco delle lingue del sito; il secondo mostra l'elenco delle lingue dell'area riservata (esso viene utilizzato sulla pagina di accesso all'area riservata).

## Segnaposti di impaginazione

- **#PUCE** [SPIP 1.5], che visualizza un elemento puntato;
- **#FORMULAIRE\_ADMIN** [SPIP 1.5] è un segnaposto opzionale che permette di mettere i pulsanti degli amministratori («Rigenera la pagina», ecc.) nei propri modelli. Quando un amministratore visita il sito pubblico, è questo segnaposto è presente, i pulsanti degli amministratori verranno mostrati dove si trova, altrimenti occuperanno il fondo pagina.

Dalla versione [SPIP 1.8] è possibile modificare anche il foglio di stile *spip\_admin.css* per controllare la posizione di tali pulsanti.

## Segnaposti tecnici

*Attenzione, questi segnaposti sono indicati agli utenti esperti di SPIP.*

- **#SELF** dalla versione [SPIP 1.8], restituisce l'URL della pagina chiamata, pulita dalle variabili di esecuzione specifiche di SPIP. Per esempio, per una pagina con URL: `article.php3?id_article=25&var_mode=recalcul` il segnaposto **#SELF** restituirà: `article.php3?id_article=25`

Per esempio, per fare un form:



► [ ( #ENV{**xxxx**,**zzzz**}) ] dalla versione [SPIP 1.8], permette di accedere alla variabile con nome **xxxx** passata dalla query HTTP. **zzzz** è una parte opzionale che permette di restituire un valore anche se la variabile **xxxx** non esiste.

Come impostazione predefinita il segnaposto #ENV viene filtrato da `htmlspecialchars`. Qualora si desideri avere il risultato grezzo, l'asterisco «\*» può essere utilizzato al pari degli altri segnaposti: [ ( #ENV\*{**xxxx**} ) ].

Per esempio, per limitare l'elenco degli autori visualizzati:

restituisce l'elenco di autori che hanno il nome corrispondente all'espressione regolare passata nell'URL dalla variabile `letterainiziale` (`elenco_autori.php3?letterainiziale=^Z`) oppure gli autori il cui nome comincia con una 'A' se nell'URL non è specificata nessuna variabile.

► Il segnaposto #SPIP\_CRON introdotto con la versione [SPIP 1.8] è collegato alla gestione dei calcoli che SPIP esegue periodicamente (statistiche, indicizzazione per il motore di ricerca, syndication di siti, ecc.).

Se tale segnaposto non è presente sul sito, il motore di SPIP esegue i calcoli a tempo debito, dopo aver inviato una pagina a un visitatore; sfortunatamente il PHP non permette di chiudere la connessione alla fine della pagina e, in alcuni casi, ciò può portare alcuni visitatori sfortunati (quelli che passando sul sito fanno scatenare una procedura un po' lunga, in particolare la syndication) a patire una certa lentezza nella visualizzazione della pagina richiesta.

Il segnaposto #SPIP\_CRON permette di aggirare il problema: esso ha il ruolo di generare un tag `<div>` invisibile la cui proprietà «background» punta sullo script `spip_background.php3`; questo script, a sua volta, esegue i calcoli necessari «in background», e rinvia un'immagine trasparente di 1×1 pixel. Questo trucco permette così di evitare qualsiasi sensazione di «rallentamenti» sviando le eventuali lentezze su uno script secondario.

*Da notare:* questo segnaposto non è essenziale e la sua presenza o la sua assenza non modificano affatto la regolarità dei calcoli periodici del sito.





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Impaginazione: manuale di riferimento

## I form

■ italiano   ■ .....   ■ català   ■ Deutsch   ■ English   ■ Español   ■ français

- Fondamenti
- Cicli e segnaposti
- La sintassi dei cicli
- La sintassi dei segnaposti di SPIP
- Il ciclo ARTICLES
- Il ciclo RUBRIQUES
- Il ciclo BREVES
- Il ciclo AUTEURS
- Il ciclo FORUMS
- Il ciclo MOTS e GROUPES\_MOTS
- Il ciclo SITES (o SYNDICATION)
- Il ciclo DOCUMENTS
- Il ciclo SYNDIC\_ARTICLES
- Il ciclo SIGNATURES
- Il ciclo HIERARCHIE
- I criteri comuni a tutti i cicli

SPIP permette una grande interazione del sito con i visitatori; perciò, esso propone numerosi form sul sito pubblico, che permettono sia la gestione degli accessi all'area riservata che di autorizzare l'aggiunta di messaggi e firme.

I form si inseriscono nei modelli di layout con un semplice segnaposto; successivamente SPIP si fa carico di gestire il comportamento (spesso complesso) di questi form in funzione dell'ambiente e delle configurazioni effettuate all'interno dell'area riservata.

## Funzioni interattive

### ► #FORMULAIRE\_RECHERCHE

È il form del motore di ricerca integrato in SPIP. Viene discusso nell'articolo sui **cicli di ricerca**.

### ► #FORMULAIRE\_FORUM

Il #FORMULAIRE\_FORUM gestisce l'interfaccia che permette di postare i messaggi nei forum pubblici. Interessa quindi essenzialmente il **ciclo FORUMS**.

- I segnaposti del sito
- I form
- I cicli di ricerca
- I filtri di SPIP
- I cicli ricorsivi
- La "popolarità" degli articoli
- La gestione delle date
- Evidenziare un articolo in un elenco

È evidente che il form dipende dalla scelta se esso debba essere moderato a posteriori, a priori o accessibile su abbonamento.

Nel caso (molto specifico) in cui è stata autorizzata la presenza di parole chiave nei forum pubblici, si può affinare il comportamento di questo form con l'uso di **variabili di personalizzazione**.

#### ► #FORMULAIRE\_SIGNATURE

Il #FORMULAIRE\_SIGNATURE autorizza la firma delle petizioni associate agli articoli (quindi il form è all'interno di un ciclo ARTICLES).

*N.B.* La firma delle petizioni impone una conferma dei firmatari via email. Pertanto, questo form è utile unicamente se il proprio fornitore di hosting autorizza l'invio di email tramite PHP.

#### ► #FORMULAIRE\_SITE

[SPIP 1.4] Il #FORMULAIRE\_SITE mostra un'interfaccia che permette ai visitatori del sito di proporre l'inserimento di siti in repertorio. Tali siti appariranno come "proposti" nell'area riservata, in attesa di una convalida da parte degli amministratori.

Questo form viene visualizzato solo se è stata attivata l'opzione "Gestisci un repertorio di siti Web" nella *Pagina di configurazione del sito* nell'area riservata, e solo se alla voce "Chi può proporre un nuovo sito da inserire in repertorio?" è stato impostato "i visitatori del sito pubblico".

Poiché in SPIP i siti in repertorio sono legati alle rubriche, il segnaposto #FORMULAIRE\_SITE può essere inserito esclusivamente all'interno di un **ciclo RUBRIQUES**.

#### ► #FORMULAIRE\_ECRIRE\_AUTEUR

[SPIP 1.4] Messo all'interno di un **ciclo AUTEURS**, questo form permette di inviare una email all'autore (di un articolo). Ciò permette, modificando i modelli (che, di default, mostrano i link contenenti gli indirizzi email degli autori degli articoli), di poter scrivere agli autori senza mostrare il loro indirizzo email sul sito pubblico.

## Registrazione, autenticazione...

#### ► #FORMULAIRE\_INSCRIPTION

Probabilmente il più importante, il #FORMULAIRE\_INSCRIPTION gestisce la registrazione di nuovi redattori. Mostra l'interfaccia di registrazione solo se è stata autorizzata la registrazione automatica dal sito pubblico (altrimenti questo

segnaposto non visualizza assolutamente nulla).

La registrazione impone l'invio di informazioni di connessione (login e password) via email; pertanto, questo form funziona soltanto se il proprio host autorizza l'invio di email tramite PHP.

#### ► #LOGIN\_PRIVÉ

**[SPIP 1.4]** Ugualmente importante (forse anche di più), il segnaposto #LOGIN\_PRIVÉ mostra il form di accesso all'area riservata (la sezione "/ecrire" del sito).

Importante: questo segnaposto deve assolutamente essere presente nel modello chiamato dalla pagina `spip_login.php3`, cioè normalmente dal modello chiamato `login-dist.html`. In effetti, all'atto dell'accesso diretto all'indirizzo "/ecrire" del proprio sito SPIP ridirige verso `spip_login.php3`.

#### ► #LOGIN\_PUBLIC

**[SPIP 1.4]** Ha un utilizzo molto più specifico poiché #LOGIN\_PUBLIC visualizza un form che permette ai visitatori del sito di identificarsi pur restando sul sito pubblico (senza entrare nell'area riservata). Questo segnaposto serve soprattutto a autenticare i visitatori per i siti che propongono dei forum *accessibili su abbonamento*. Esso può servire anche come "primo mattone" per limitare l'accesso ad alcuni contenuti sul sito pubblico: tuttavia, ciò richiede una manipolazione complessa e prima che possa essere utilizzato facilmente da chiunque dovrà essere sviluppato ulteriormente e si dovranno scrivere dei tutorial completi; nondimeno, un esempio di utilizzo avanzato viene riportato sotto.

Il #LOGIN\_PUBLIC, di default, "esegue un ciclo su se stesso", ovvero il form ritorna sulla pagina dove si trova. Tuttavia, è possibile indicare una pagina verso cui condurre il form, nella forma:

Se il sito offre la registrazione automatica all'area riservata, i dati di connessione all'area pubblica sono identici a quelli dell'area riservata; in altre parole, i dati inviati all'utente per essere identificato nell'area pubblica gli permetteranno di accedere anche all'area riservata. Se, invece, la registrazione automatica all'area riservata è stata disabilitata, è *obbligatoria avere almeno un articolo sul quale i forum siano impostati in modo "su abbonamento"* al fine di attivare questo segnaposto; pertanto, SPIP potrà fornire informazioni di connessione per il sito pubblico senza accesso all'area riservata.

► #URL\_LOGOUT **[SPIP 1.5]** fa da *pendant* a #LOGIN\_PUBLIC; dà un URL che permette al visitatore autenticato di sconnettersi.

Riportiamo un esempio semplice ma completo di utilizzo di questi due segnaposti.

È necessario passare attraverso una manciata di PHP per testare la variabile `{{ $auteur_session }}`, che indica che un autore è identificato o meno. In caso positivo si può recuperare (cioè testare) il suo status, il suo login, ecc., tramite `$auteur_session['statut']`....

Notare che il contenuto è "sicuro" solo su questo modello. Nel caso che il proprio modello "stampare questo articolo", per esempio, non effettua la verifica con `$auteur_session`, chiunque (compresi i motori di ricerca!) potranno avere accesso a questo importante contenuto che si desidera proteggere.

## Fogli di stile

È possibile modificare notevolmente l'interfaccia grafica dei form usando i **fogli di stile**, in particolar modo le classi `form1`, `spip_encadrer` e `spip_bouton`.





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Impaginazione: manuale di riferimento

## I cicli di ricerca

■ italiano   ■ .....   ■ català   ■ Deutsch   ■ English   ■ Español   ■ français

- Fondamenti
- Cicli e segnaposti
- La sintassi dei cicli
- La sintassi dei segnaposti di SPIP
- Il ciclo ARTICLES
- Il ciclo RUBRIQUES
- Il ciclo BREVES
- Il ciclo AUTEURS
- Il ciclo FORUMS
- Il ciclo MOTS e GROUPES\_MOTS
- Il ciclo SITES (o SYNDICATION)
- Il ciclo DOCUMENTS
- Il ciclo SYNDIC\_ARTICLES
- Il ciclo SIGNATURES
- Il ciclo HIERARCHIE
- I criteri comuni a tutti i cicli

SPIP dispone di un motore di ricerca integrato, quindi è necessario prevedere una pagina che permetta di visualizzare i risultati delle ricerche.

## L'interfaccia di ricerca

Al fine di visualizzare il form dell'interfaccia di ricerca, basta inserire il segnaposto:

**#FORMULAIRE\_RECHERCHE**

Di default, il form invia le richieste verso la pagina `recherche.php3`; pertanto, si deve creare un modello di layout chiamato `recherche.html` che permetta di mostrare i risultati della ricerca.

È possibile decidere di utilizzare un'altra pagina per visualizzare i risultati. In tal caso, il segnaposto dovrà essere scritto come segue:

**[ ( #FORMULAIRE\_RECHERCHE | `adresse.php3` ) ]**

dove `adresse.php3` è la pagina sulla quale si desidera inviare l'utente.

- I segnaposti del sito
- I form
- I cicli di ricerca
- I filtri di SPIP
- I cicli ricorsivi
- La "popolarità" degli articoli
- La gestione delle date
- Evidenziare un articolo in un elenco

## Il modello dei risultati

I cicli che permettono di visualizzare i risultati della ricerca sono, in realtà, dei cicli che abbiamo già analizzato: [ARTICLES](#), [RUBRIQUES](#), [BREVES](#). Infatti, è possibile effettuare le ricerche non solo sugli articoli ma anche sulle rubriche e sulle brevi.

L'unica differenza, in confronto a quanto documentato sulle pagine di questi cicli, è la scelta del criterio di selezione, che deve essere `{recherche}`. I criteri di visualizzazione e i segnaposti di questi cicli rimangono gli stessi.

Tuttavia, al fine di ordinare i risultati per pertinenza si utilizza preferibilmente un nuovo criterio di visualizzazione: `{par points}`.

Infine, si può utilizzare il segnaposto `#POINTS`, che indica la pertinenza dei risultati. (Attenzione, questo valore non è in assoluto molto preciso, ed è utile soprattutto per ordinare i risultati.)

Per visualizzare la richiesta digitata dal visitatore è possibile usare il segnaposto `#RECHERCHE` ([\[SPIP 1.5.1\]](#); per le versioni precedenti di SPIP si usi il seguente codice PHP: `<?php echo $recherche; ?>`).







- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Impaginazione: manuale di riferimento

## I filtri di SPIP

■ italiano   ■ .....   ■ català   ■ Deutsch   ■ English   ■ Español   ■ français

- Fondamenti
- Cicli e segnaposti
- La sintassi dei cicli
- La sintassi dei segnaposti di SPIP
- Il ciclo ARTICLES
- Il ciclo RUBRIQUES
- Il ciclo BREVES
- Il ciclo AUTEURS
- Il ciclo FORUMS
- Il ciclo MOTS e GROUPES\_MOTS
- Il ciclo SITES (o SYNDICATION)
- Il ciclo DOCUMENTS
- Il ciclo SYNDIC\_ARTICLES
- Il ciclo SIGNATURES
- Il ciclo HIERARCHIE
- I criteri comuni a tutti i cicli

Nella **sintassi dei segnaposti di SPIP** abbiamo visto come sia possibile modificare il comportamento e la visualizzazione dei segnaposti attribuendo loro dei filtri.

[ opzione prima (**#SEGNAPOSTO**|filtro1|filtro2|...|filtron)  
opzione dopo ]

I filtri 1, 2, ..., n sono applicati dopo il **#SEGNAPOSTO**.

## I filtri di impaginazione

I seguenti filtri di impaginazione (**majuscules**, **justifier**...) non sono più raccomandati. Oramai si raccomanda di utilizzare gli stili CSS corrispondenti.

- ▶ **majuscules** cambia il testo in maiuscolo. A differenza della funzione in PHP, *majuscules* si applica anche alle lettere accentate.
- ▶ **justifier** giustifica il testo (<P align=justify>).
- ▶ **aligner\_droite** allinea il testo a destra (<P align=right>).



- I segnaposti del sito
- I form
- I cicli di ricerca
- I filtri di SPIP
- I cicli ricorsivi
- La "popolarità" degli articoli
- La gestione delle date
- Evidenziare un articolo in un elenco

- **aligner\_gauche** allinea il testo a sinistra (<P align=left>).
- **centrer** centra il testo (<P align=center>).

## I filtri delle date

I seguenti filtri si applicano alle date ([ (#DATE|affdate) ] per esempio).

- **affdate** mostra la data sotto forma di testo, per esempio "13 gennaio 2001".

[SPIP 1.8] estende la sintassi di questo filtro. È possibile passargli un parametro di formattazione della data, corrispondente a un formato SPIP («'saison'», ecc.) oppure a un formato del comando PHP **date** («'Y-m-d'»). Per esempio:

- [ (#DATE|affdate{'Y-m'}) ] visualizza numericamente l'anno e il mese separati da un trattino della data filtrata,
- la sintassi [ (#DATE|affdate{'saison'}) ] è assolutamente equivalente a: [ (#DATE|saison) ].

- Vi sono anche delle varianti di *affdate* che danno alcune scorciatoie:

**affdate\_jourcourt** visualizza il nome del mese e il valore numerico del giorno, per es. «19 aprile». Se la data non è nell'anno attuale viene mostrato anche l'anno: «1 novembre 2004».

**affdate\_court** visualizza il nome del mese e il numero del giorno, per es. «19 aprile». Se la data non è nell'anno attuale viene mostrato solo il mese e l'anno senza il numero del giorno: «Novembre 2004».

**affdate\_mois\_annee** mostra solamente il mese e l'anno: «Aprile 2005», «Novembre 2003».

- **jour** mostra il giorno (in cifre).
- **mois** mostra il mese (in cifre).
- **annee** mostra l'anno.
- [SPIP 1.0.2] **heures** mostra l'ora di una data (le date fornite da SPIP contengono sia il giorno che l'orario).
- [SPIP 1.0.2] **minutes** mostra i minuti di una data.
- [SPIP 1.0.2] **secondes** mostra i secondi.

- ▶ **nom\_jour** mostra il nome del giorno (lunedì, martedì...).
- ▶ **nom\_mois** mostra il nome del mese (gennaio, febbraio...).
- ▶ **saison** mostra la stagione (inverno, estate...).
- ▶ **[SPIP 1.8]** introduce il filtro **unique** che restituisce il valore dell'elemento filtrato esclusivamente se è la prima ricorrenza. Questo filtro non è limitato alle date ma è utile, per esempio, per visualizzare un elenco di articoli per data:

questo segnaposto visualizza la data solo ad ogni cambio di mese.

Ecco un altro esempio:

visualizza un elenco del tipo sotto riportato:

```
2005
    marzo
        articolo di marzo
        altro articolo di marzo
    febbraio
        articolo di febbraio
2004
    dicembre
        un articolo
```

Si utilizza la sintassi `affdate{ 'Y-m' }` per visualizzare il nome del mese ad ogni anno. Infatti:

- se si utilizzasse `#DATE|nom_mois|unique`, i nomi dei mesi sarebbero visualizzati solo nel primo anno.
- se il filtro fosse: `#DATE|unique|nom_mois`, si visualizzerebbero tutte le date. In effetti, `#DATE` restituisce una data completa che contiene anche l'ora. C'è quindi un'altissima probabilità che le date complete di due articoli pubblicati lo stesso giorno siano differenti.

Per tali ragioni si mantiene solo il mese e l'anno della data prima di passarla al filtro *unique*.

È possibile passare un argomento opzionale a questo filtro al fine di distinguere

due utilizzi indipendenti del filtro. Per esempio: `[ (#DATE | affdate_mois_annee | unique { qui } ) ]` non avrà alcuna influenza su `[ (#DATE | affdate_mois_annee | unique { la } ) ]`.

## Filtri di testo

La maggior parte di questi filtri è stata introdotta con la versione [\[SPIP 1.4\]](#)

- ▶ **liens\_ouvrants** trasforma i link di SPIP che mandano a siti esterni in link di tipo "popup", che aprono una nuova finestra; è l'equivalente di *target=blank* dell'HTML. *N.B.: gli sviluppatori di SPIP ritengono che in generale ciò sia una scortesia, perché chi naviga in Internet sa bene se vuole aprire un'altra finestra o meno – invece questo sistema li obbliga. Ma la richiesta era troppo forte, e abbiamo ceduto ;-)*
- ▶ **supprimer\_numero** serve a eliminare il numero di un titolo, se per esempio si vuole ordinare gli articoli `{par num titre}` ma non mostrare i numeri (poiché servono solo a ordinare gli articoli). Il formato dei prefissi numerici è "XX. titolo", dove XX è un numero a n cifre (illimitato).
- ▶ **PtoBR** trasforma i salti di paragrafo in semplici ritorni a capo, il che permette di "comprimere" un'impaginazione, per esempio all'interno di un sommario
- ▶ **taille\_en\_octets** permette di trasformare un numero di byte (octets in francese) (25678906) in una stringa di caratteri più esplicita ("24,4 Mb").
- ▶ **supprimer\_tags** è un modo semplice e brutale di eliminare tutti i `< . . . >`
- ▶ **textebrut** parente del filtro `supprimer_tags`, ma agisce in maniera più raffinata, trasformando soprattutto i paragrafi e i `<br>` in interlinea, e gli spazi indivisibili in spazi normali. Utilizzato, per esempio, per fare una descrizione META a partire da #DESCRIPTIF: `[ <meta name='descrizione' content=' ( #DESCRIPTIF | textebrut ) ' > ]`
- ▶ **couper** taglia un testo dopo un certo numero di caratteri. Esso tenta di non tagliare le parole e rimuove la formattazione applicata al testo. Se il testo è troppo lungo alla fine verranno aggiunti i puntini di sospensione «(...)». La lunghezza predefinita è di 50 caratteri. Tuttavia, è possibile specificare un'altra lunghezza passando un parametro al filtro, per esempio: `[ (#TEXTE | couper { 80 } ) ]`.

## Filtri di test

- ▶ [\[SPIP 1.6\]](#) introduce il filtro `| sinon`, che indica quel che si deve visualizzare nel caso l'elemento «filtrato» sia vuoto: così `[ (#TEXTE | sinon { "nessun testo" } ) ]` visualizza il testo; se esso è vuoto visualizza «nessun testo».

► **[SPIP 1.8]** introduce il filtro `|?{se sì,altrimenti}` che è una versione evoluta di `|sinon`. Esso prende uno o due parametri:

- *se sì* è il valore da visualizzare al posto dell'elemento filtrato se quest'ultimo non è vuoto.
- *altrimenti* è opzionale. Rappresenta il valore da visualizzare se l'elemento filtrato è vuoto. `[ (#TEXTE|?{#TEXTE, "nessun testo"}) ]` è l'equivalente dell'esempio dato per il filtro `|sinon`.

► **[SPIP 1.8]** introduce un set di filtri per fare confronti con valori:

- `|=={valore}` e `!= {valore}` permettono di verificare, rispettivamente, l'uguaglianza o la non uguaglianza tra l'elemento filtrato e il *valore*. Per esempio: `<li [ (#TITRE|=={editoriale}) id="editoriale">] #TITRE</li>`
- `>{valore}`, `>={valore}`, `<{valore}` et `<={valore}` confrontano l'elemento filtrato (che deve essere un numero) con un valore numerico. Per esempio:

*Nota Bene:* In generale, tutti gli operatori di confronto del **PHP** possono essere utilizzati come filtri in **[SPIP 1.8]**.

## Filtri dei logo

► **fichier** **[SPIP 1.4]**. Assegnato a un logo, questo filtro permette di recuperare direttamente il nome del file corrispondente al logo.

► **||autres filtres** Contrariamente alle versioni precedenti, **[SPIP 1.4]** permette di inviare dei filtri "personalizzati" sui logo: la logica è un po' ostica, poiché deve rispettare la compatibilità con la versione SPIP 1.3. L'analisi si svolge nella maniera seguente:

- se il primo "filtro" non è un allineamento, SPIP considera che si tratti di una URL e fa un link del logo verso questo indirizzo;
- se il primo filtro è un allineamento, SPIP considera che il secondo "filtro" è una URL;
- i filtri seguenti sono veri filtri nel senso corrente (compresi i filtri "personalizzati" dichiarati in `mes_fonctions.php3`;
- per applicare un filtro qualsiasi senza mettere l'URL, è necessario mettere due barre. Per esempio: `<?php $logo = '[(#LOGO_RUBRIQUE||texte_script)]'; ?>` permette di recuperare il logo nella variabile PHP `$logo`, per un'analisi ulteriore (vedi sotto per il significato di |

`texte_script`).

- **[SPIP 1.8]** introduce i filtri **hauteur** e **largeur** che restituiscono le informazioni sulla dimensione (ovvero, Altezza e Larghezza) dell'elemento filtrato se esso è un'immagine.

È poco utile applicare questi filtri direttamente a un logo di documento poiché per i documenti ci sono già a disposizione i segnaposti **#HAUTEUR** e **#LARGEUR**. Al contrario, è possibile applicare tali filtri dopo il filtro `reduire_image` per conoscere la dimensione esatta dell'immagine ridotta.

Più in generale, è possibile applicarli su qualsiasi segnaposto (o filtro) che restituisce un tag HTML `<img ...>`.

- **SPIP 1.7.1** introduce il filtro `reduire_image`, che permette di forzare una dimensione massima di visualizzazione dei logo.

Questo filtro si utilizza per esempio su un logo dell'articolo nel modo seguente:

In questo esempio, il logo dell'articolo appare allineato a destra, con una dimensione massima di 130 pixel.

*N.B.* Se l'opzione "creazione di miniature" è attivata nella configurazione del sito, questi logo ridotti saranno dei file di immagine specifici calcolati automaticamente dal server (idealmente, con l'estensione GD2 installata sul server), per i formati accettati dal server (con GD2, solitamente, i formati JPG e PNG). Altrimenti, viene visualizzata una versione completa dell'immagine, ma con una dimensione di visualizzazione impostata direttamente in HTML.

## Filtri tecnici

Questi filtri sono stati introdotti da **[SPIP 1.4]**.

- **entites\_html** trasforma un testo in entità HTML, che quindi può essere usato in un form, esempio: `[<textarea>( #DESCRIPTIF|entites_html )</textarea>]`

- **texte\_script** trasforma qualsiasi campo in una stringa utilizzabile in PHP o Javascript completamente sicura, esempio: `<?php $x = '[(#TEXTE|texte_script)]'; ?>`. Attenzione: utilizzare il carattere `'` e non `"`: in effetti, nel secondo caso, se il testo contiene il simbolo `$`, il risultato può essere catastrofico (visualizzazione parziale, visualizzazione di altri dati, il php si pianta, ecc.).

► **attribut\_html** rende una stringa utilizzabile senza danno come attributo HTML; per esempio, se si vuole aggiungere un testo di roll-over al normale link verso un articolo si utilizzerà:

```
<a href="#URL_ARTICLE" [ title = "(#DESCRIPTIF|
supprimer_tags|attribut_html)" ]>#TITRE</a>.
```

## Aggiungere le proprie funzioni

I filtri di SPIP sono delle funzioni PHP a una sola variabile. È possibile utilizzare direttamente le funzioni solite di PHP, ma è anche possibile creare le proprie, sul modello:

```
<?php
function mio_filtro($texte){
    $texte = (un po' di smanettamento in PHP) ...;
    return $texte;
}
?>
```

Al fine di non dover modificare i file di SPIP (che rischierebbero di essere cancellati durante un prossimo aggiornamento), è possibile inserire le proprie funzioni personalizzate in un file chiamato `mes_fonctions.php3`: se SPIP trova un file con questo nome lo include automaticamente.

Per esempio, ARNO\* ha sviluppato il filtro `enlettres`, che non è incluso nella distribuzione standard di SPIP. Questo filtro trasforma un numero scrivendolo in lettere (`[ (#DATE|annee|enlettres)] = " due mila due "`); questo filtro può essere scaricato da [http://www.uzine.net/spip\\_contrib/a...](http://www.uzine.net/spip_contrib/a...); per utilizzarlo basterà aggiungerlo al file `mes_fonctions.php3`.

## Filtri con parametri

Dalla versione **[SPIP 1.5]**, è possibile passare dei parametri nei filtri. La sintassi è

Il filtro deve essere definito nel file `mes_fonctions.php3` nella maniera seguente:

È altresì possibile chiamare una qualsiasi funzione in PHP, o appoggiarsi alle funzioni definite all'interno di SPIP o nel file `mes_fonctions.php3`, purché esse rispettino l'ordine degli argomenti (il testo da manipolare deve essere obbligatoriamente il primo argomento). Per esempio, per eliminare i punti alla fine di un testo è possibile scrivere: `[ (#TEXTE| rtrim{'.?!'}) ]`.

Dalla versione **[SPIP 1.8]**, gli argomenti dei filtri possono essere segnaposti (senza codice opzionale né filtri). Per esempio: `[ (#TOTAL_BOUCLE| == {#COMPTEUR_BOUCLE}| ?{ 'Fine.', '' } ) ]`





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Impaginazione: manuale di riferimento

## I cicli ricorsivi

■ italiano   ■ .....   ■ català   ■ Deutsch   ■ English   ■ Español   ■ français

- Fondamenti
- Cicli e segnaposti
- La sintassi dei cicli
- La sintassi dei segnaposti di SPIP
- Il ciclo ARTICLES
- Il ciclo RUBRIQUES
- Il ciclo BREVES
- Il ciclo AUTEURS
- Il ciclo FORUMS
- Il ciclo MOTS e GROUPES\_MOTS
- Il ciclo SITES (o SYNDICATION)
- Il ciclo DOCUMENTS
- Il ciclo SYNDIC\_ARTICLES
- Il ciclo SIGNATURES
- Il ciclo HIERARCHIE
- I criteri comuni a tutti i cicli

I cicli ricorsivi sono una funzionalità molto potente al fine di gestire l'impaginazione dell'interfaccia. La programmazione è particolarmente semplice, tuttavia l'utilizzo richiede una buona organizzazione logica della concatenazione dei cicli.

La chiamata a un ciclo ricorsivo è molto semplice: è sufficiente indicare nel TIPO del ciclo il nome di un altro ciclo:

```
<BOUCLEn(cicloX)></BOUCLEn>
```

In questo caso non si impiegano criteri: in realtà, il ciclo *n* corrisponde a una copia pura e semplice del ciclo *X*. L'insieme del ciclo funziona come se si fosse ricopiato tutto il ciclo *X* (tutti i segnaposti e il codice HTML, come pure i testi condizionali prima e dopo e il testo alternativo) nel posto dove si inserisce il ciclo *n*. (Beninteso, è necessario che il ciclo *X* preceda il ciclo *n*.)

L'uso più semplice è quello di "duplicare" un ciclo senza doverlo ricopiare. Inoltre, ogni modifica apportata al ciclo d'origine *X* sarà duplicata automaticamente nel ciclo *n*.

La sua utilità è, in realtà, di mettere il ciclo *n* all'interno del ciclo *X*: in tal modo si ottiene un comportamento ricorsivo: il ciclo *X* contiene un ciclo *n*, che a sua volta riproduce il ciclo *X* che contiene il ciclo *n*, e via dicendo, fino a quando il ciclo *X* non restituisce più alcun risultato.



- I segnaposti del sito
- I form
- I cicli di ricerca
- I filtri di SPIP
- I cicli ricorsivi
- La "popolarità" degli articoli
- La gestione delle date
- Evidenziare un articolo in un elenco

In particolare, questa tecnica permette di creare la visualizzazione dei *thread* dei forum. Ciò è molto semplice: un primo ciclo "crea" il capofila dei thread (i messaggi che rispondono direttamente a un articolo), un secondo ciclo mostra le risposte a questi messaggi, e un ciclo ricorsivo provoca la ricorsività su questo secondo ciclo:

Con pochissime linee è quindi possibile visualizzare tutta la struttura (rubriche, sotto-rubriche...) del sito.





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Impaginazione: manuale di riferimento

## La "popolarità" degli articoli

■ italiano   ■ .....   ■ català   ■ Deutsch   ■ English   ■ Español   ■ français

- Fondamenti
- Cicli e segnaposti
- La sintassi dei cicli
- La sintassi dei segnaposti di SPIP
- Il ciclo ARTICLES
- Il ciclo RUBRIQUES
- Il ciclo BREVES
- Il ciclo AUTEURS
- Il ciclo FORUMS
- Il ciclo MOTS e GROUPES\_MOTS
- Il ciclo SITES (o SYNDICATION)
- Il ciclo DOCUMENTS
- Il ciclo SYNDIC\_ARTICLES
- Il ciclo SIGNATURES
- Il ciclo HIERARCHIE
- I criteri comuni a tutti i cicli

Il concetto di *popolarità*, come esposto in questa sede, fa la sua comparsa nella versione **SPIP 1.4**.

### Come contare le visite

Vi sono centinaia di metodi statistici diversi per contare le visite su un dato sito. La maggior parte di questi dà delle curve orarie, o giornaliere, che permettono di sapere se il proprio sito "sale" o "scende", e di verificare che ci sono più persone su Internet al termine del pomeriggio e durante la settimana, che il fine settimana o la notte...

Il nostro obiettivo è un po' diverso: si vuole attribuire a ogni articolo un valore di "popolarità" che rifletta abbastanza rapidamente una tendenza, e che permetta di confrontare l'attività di articoli differenti, o in maniera globale sull'intero sito (hit-parade), o all'interno di una rubrica, o tra gli articoli dello stesso autore, ecc.

Il metodo usato è il seguente (chi non è bravo in matematica stia tranquillo, può tralasciare questa spiegazione):

- ogni visita su un articolo aggiunge un certo numero di punti all'articolo; 1 punto se è un articolo che si consulta dal sito stesso seguendo un link, 2 punti se è un "link entrante" da un sito esterno (motore di ricerca, link ipertestuale, syndication...)

- I segnaposti del sito
- I form
- I cicli di ricerca
- I filtri di SPIP
- I cicli ricorsivi
- La "popolarità" degli articoli
- La gestione delle date
- Evidenziare un articolo in un elenco

- ▶ ogni 10 minuti, il punteggio ottenuto viene moltiplicato per un piccolo fattore di sconto, che fa in modo che un punto attribuito da una visita alle 10:12 del mercoledì non valga più, il giorno dopo alla stessa ora, di mezzo punto e, il venerdì alle 10:12, un quarto di punto...;
- ▶ il tutto viene calcolato in maniera che, nell'ipotesi in cui un articolo riceve sempre lo stesso numero  $x$  di visite per unità di tempo, il suo punteggio si stabilisce su questo valore  $x$ . In altre parole, se la frequentazione dell'articolo è stazionaria, la sua popolarità finirà per riflettere esattamente il numero di visite al giorno (modulo del punteggio 2 dato per i link entranti);
- ▶ questa popolarità si esprime in due maniere: l'una, la popolarità\_assoluta, esprime il punteggio in questione (valutazione della frequentazione quotidiana dell'articolo); l'altra, la popolarità\_relativa, una percentuale relativa all'articolo del sito che ha la popolarità più alta (popolarità\_max);
- ▶ infine, la somma di tutti questi valori (assoluti) sul sito dà la popolarità\_sito, che permette di confrontare la frequentazione di due siti in SPIP...

## Cicli e segnaposti

Alcuni segnaposti permettono di ottenere e di mostrare questi valori nei propri modelli. Il ciclo sottostante riassume l'insieme dei segnaposti:

Il segnaposto più utile è #POPULARITE poiché fornisce una percentuale della popolarità dell'articolo relativamente all'articolo più popolare del sito. Ciò permette di realizzare facilmente degli ordinamenti comprensibili da tutti (con valori che vanno da 0 a 100). Gli altri segnaposti restituiscono valori assoluti, più difficili da interpretare dai visitatori del sito.

*Nota:* benché nel database di SPIP i dati siano rappresentati sotto forma di numeri reali, il valore di tutti questi segnaposti è sempre espresso con un numero intero, il che darà, su siti *molto* poco frequentati (soprattutto i siti di test), cose divertenti del tipo:

*"Questo articolo ha una popolarità assoluta uguale a 1, ovvero il 17 % di 2. In totale, questo sito riceve circa 5 visite al giorno."*

Infine, può essere utile un criterio di selezione: {par popularite}, che si utilizzerà per esempio come segue per mostrare l'elenco dei 10 articoli più popolari della rubrica attuale:

**(Per mostrare una hit-parade sull'intero sito basta togliere {id\_rubrique}.)**





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Impaginazione: manuale di riferimento

## La gestione delle date

■ italiano   ■ .....   ■ català   ■ Deutsch   ■ English   ■ Español   ■ français

- Fondamenti
- Cicli e segnaposti
- La sintassi dei cicli
- La sintassi dei segnaposti di SPIP
- Il ciclo ARTICLES
- Il ciclo RUBRIQUES
- Il ciclo BREVES
- Il ciclo AUTEURS
- Il ciclo FORUMS
- Il ciclo MOTS e GROUPES\_MOTS
- Il ciclo SITES (o SYNDICATION)
- Il ciclo DOCUMENTS
- Il ciclo SYNDIC\_ARTICLES
- Il ciclo SIGNATURES
- Il ciclo HIERARCHIE
- I criteri comuni a tutti i cicli

**[SPIP 1.6]** introduce una serie di criteri e di segnaposti per gestire meglio le date degli articoli. Di seguito ve ne diamo un elenco.

### Visualizzare le date

- ▶ **#DATE** è la data di pubblicazione. (Modificabile dopo la pubblicazione dell'articolo, della breve, ecc. La data di una rubrica è quella del suo elemento più recente.)
- ▶ **#DATE\_REDAC** è la data di prima pubblicazione. (Modificabile a volontà, ma disponibile solo per gli articoli.)
- ▶ **#DATE\_MODIF** **[SPIP 1.5]** è la data di ultima modifica dell'articolo: precisamente, si tratta dell'ultima data in cui l'articolo è stato aperto per la modifica *sia che sia stato effettivamente modificato o meno*. Pratico in molti casi, ma non rigoroso dal punto di vista scientifico... (Non modificabile, a meno che non si voglia fissare la data a "oggi": in tal caso basta... cliccare su "Modifica l'articolo".)
- ▶ **#DATE\_NOUVEAUTES** **[SPIP 1.6]** permette di visualizzare la data dell'ultima email inviata per presentare le novità.

- I segnaposti del sito
- I form
- I cicli di ricerca
- I filtri di SPIP
- I cicli ricorsivi
- La "popolarità" degli articoli
- La gestione delle date
- Evidenziare un articolo in un elenco

I filtri |annee, |mois, |jour, |heures, |minutes, |secondes, come pure |affdate, |nom\_mois, |nom\_jour, |saison, eccetera, si applicano per permettere tutte le visualizzazioni abituali in diversi formati. (Senza tali filtri i segnaposti #DATE... vengono visualizzati nel formato MySQL: "2001-12-01 03:25:02".)

## Assegnare formati alle date

Un elenco esaustivo dei filtri che possono essere applicati alle date per i diversi formati è reperibile nell'articolo **I filtri di SPIP**.

Nel caso i segnaposti #DATE... siano utilizzati senza alcun filtro, tutte le informazioni di data vengono mostrati in un formato numerico [1]: «2001-12-01 03:25:02».

## Contesto della data

[SPIP 1.6] fornisce a tutti i cicli un contesto di data. Se ci si trova all'interno di un ciclo (ARTICLES), (BREVES) oppure (RUBRIQUES), la data in questione è la data di pubblicazione dell'articolo, della breve o la data di ultima modifica della rubrica.

Se, al contrario, ci si trova al primo livello del modello (cioè, al di fuori di ogni ciclo), la data presa in considerazione è la data del giorno - a meno che non sia stata passata una data nell'URL della pagina (vedi esempio sottostante).

In quest'ultimo caso, e per le versioni di PHP superiori alla 3.0.12, la data passata nell'URL viene analizzata con la funzione `strtotime`: quindi `?date=2003, ?date=2003/01` saranno validi, come pure `date=-1year` (un anno fa), `?date=1march1970` (articoli pubblicati il primo marzo 1970), ecc.

## Criterio di data, di età e di età relativa

Il criterio `{age}` permette di selezionare gli articoli in base all'intervallo di tempo che separa la loro data di pubblicazione online dalla data corrente. Pertanto, `{age<30}` permette di non visualizzare gli articoli che hanno un'età maggiore di 30 giorni.

Il criterio `{age_relatif}` permette di confrontare le date di pubblicazione di due articoli: se si è appena selezionato un articolo in un ciclo, un secondo ciclo posto all'interno del primo può richiedere gli articoli pubblicati nella settimana che precede l'articolo attuale, attraverso `{age_relatif<=7}` `{age_relatif>=0}`, ecc.

I criteri `{age}` e `{age_relatif}` permettono di distinguere due articoli pubblicati nello stesso giorno (prima della versione **[SPIP 1.6]** ciò non era possibile). Attualmente è quindi possibile programmare dei cicli per ottenere l'articolo "precedente" o quello "seguente":

*Attenzione! Malgrado la loro apparenza i confronti tra date possono essere incongruenti: in effetti, a causa delle "date indefinite" (un articolo pubblicato un dato mese, senza un giorno precisato), il calcolo dell'età relativa può restituire il valore zero in un senso ma non viceversa! Da ciò deriva l'asimmetria dei cicli sopra indicati: in un senso si cerca il "secondo più recente" degli articoli `{age_relatif}>=0` (poiché il più recente, con il confronto meno rigido, può essere solo l'articolo stesso); nell'altro senso l'articolo più vecchio tra gli articoli pubblicati esclusivamente in seguito.*

I criteri `{jour_relatif}`, `{mois_relatif}` e `{annee_relatif}` funzionano come l'*age\_relatif*, ma prendono in considerazione date arrotondate rispettivamente al giorno, al mese e all'anno; per esempio, se l'URL contiene la variabile `?date=2003-01-01`, il ciclo seguente darà "tutti gli articoli del mese di marzo 2003 "

## La data di pubblicazione precedente

Se l'opzione di utilizzo delle date di pubblicazione precedenti è stata attivata, la maggior parte dei criteri suesposti sarà valida: è sufficiente aggiungere `_redac` al criterio. Di conseguenza, `{age_redac>365}` visualizzerà gli articoli la cui data di pubblicazione precedente risale a più di un anno fa.

Se un ciclo seleziona un articolo la cui `date_redac` è definita, un ciclo interno che includa il criterio `{annee_relatif_redac=0}` andrà a cercare gli articoli la cui data di pubblicazione precedente appartiene allo stesso anno.

## Un esempio di indice di sito ordinato per data

A titolo esemplificativo vediamo come è possibile visualizzare tutti gli articoli di un sito, ordinati per mese di pubblicazione:

[1] il formato MySQL.







- [SPIP, système de publication pour l'internet](#)
  - [Documentazione in italiano](#)
    - [Guida del webmaster e dello smanettatore](#)
      - [Impaginazione: manuale di riferimento](#)

## Evidenziare un articolo in un elenco

■ [italiano](#)   ■ .....   ■ [català](#)   ■ [Deutsch](#)   ■ [English](#)   ■ [Español](#)   ■ [français](#)   ■ [occitan](#)

- [Fondamenti](#)
- [Cicli e segnaposti](#)
- [La sintassi dei cicli](#)
- [La sintassi dei segnaposti di SPIP](#)
- [Il ciclo ARTICLES](#)
- [Il ciclo RUBRIQUES](#)
- [Il ciclo BREVES](#)
- [Il ciclo AUTEURS](#)
- [Il ciclo FORUMS](#)
- [Il ciclo MOTS e GROUPES\\_MOTS](#)
- [Il ciclo SITES \(o SYNDICATION\)](#)
- [Il ciclo DOCUMENTS](#)
- [Il ciclo SYNDIC\\_ARTICLES](#)
- [Il ciclo SIGNATURES](#)
- [Il ciclo HIERARCHIE](#)
- [I criteri comuni a](#)

Introdotta con [SPIP 1.7.1](#), il segnaposto `#EXPOSER` permette di mettere in evidenza, in un menu o in un elenco, l'oggetto principale della pagina in cui ci si trova.

Un semplice utilizzo è di cambiare la modalità di visualizzazione del titolo dell'articolo principale; per esempio, nel modello `article.html` modificheremo lo stile del link in questo modo:

con gli stili seguenti:

tutti i cicli

■ I segnaposti del sito

■ I form

■ I cicli di ricerca

■ I filtri di SPIP

■ I cicli ricorsivi

■ La "popolarità" degli articoli

■ La gestione delle date

■ Evidenziare un articolo in un elenco

L'oggetto che è qui "evidenziato" da una visualizzazione diversa è l'articolo, la breve, la rubrica, la parola chiave o l'autore che appartiene all'attuale "contesto". Nel caso delle rubriche viene gestito tutto il percorso gerarchico, e ciò permette di "evidenziare" la struttura ad albero delle rubriche che contengono l'articolo mostrato.

Per default, SPIP sostituisce il segnaposto #EXPOSER con "on" se l'oggetto corrisponde al contesto; altrimenti il segnaposto viene ignorato. Tuttavia, il segnaposto #EXPOSER accetta uno o due argomenti che permettono di specificare cosa deve essere visualizzato sull'articolo evidenziato e quel che deve essere visualizzato sugli articoli rimanenti. Quindi [ ( #EXPOSER | oui , non ) ] visualizza "oui" sull'articolo evidenziato e "non" sugli altri.

Nota: i due argomenti sono separati da una virgola, pertanto è vietato usare una virgola all'interno del primo argomento; le seguenti sintassi sono invece permesse:

- [ ( #EXPOSER | plus ) ] per visualizzare "plus" au lieu de "on";
- [ ( #EXPOSER | , off ) ] per non visualizzare nulla sull'oggetto evidenziato, e visualizzare "off" sugli altri oggetti.

Con un po' di ingegno è possibile disattivare il link sull'articolo evidenziato e contemporaneamente scegliere il foglio di stile:

crea il seguente codice HTML:

che viene mostrato così:

Tutto su mia sorella  
Tutto su di me  
Tutto su mio fratello





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
  - Presentazione e primi passi

## Alcuni siti creati con SPIP

■ italiano ■ ..... ■ ..... ■ català ■ dansk ■ Deutsch ■ English ■  
Esperanto ■ Español ■ ..... ■ français ■ galego ■ ... ■ Lëtzebuergesch ■  
Nederlands ■ occitan ■ polski ■ Português ■ Türkçe ■ ..

- Che cos'è SPIP?
- Alcuni siti creati con SPIP
- Caratteristiche complete
- Condizioni di utilizzo

Questa pagina presenta alcuni siti che funzionano con SPIP.

Se siete webmaster di un sito che utilizza SPIP, vi preghiamo di riempire il questionario accluso (esclusivamente per i siti che sono realmente attivi, grazie). Indicate anche se pubblicate modelli di layout proprietari o se siete disposti a distribuirli a coloro che ne faranno richiesta.

[1]

Nome o  
pseudonimo

Indirizzo email

Nome del tuo sito  
Web

Indirizzo del sito

Un messaggio, un  
commento?

### Comune di Cinisello Balsamo

Comune di Cinisello Balsamo, 11  
luglio 2005

- sono disposto a distribuire i layout

### Diamoci del tu

daniele, 9 luglio 2005

- Layout in flash!

### Federazione Giovani Socialisti Avellino

Cap, 12 maggio 2005

- Sito della sezione di Avellino della FGS. Realizzato interamente con i fogli di stile. Questo sito mi ha spinto a scrivere il filtro `reduce_all_images`

### CLIOS

charlie, 5 maggio 2005

### Rifondazione Comunista del FVG

Claps, 14 ottobre 2004

- CSS e XHTML valido, per un sito da redigere a più mani, complesso e in continuo mutamento

### e-labora

claps, 12 ottobre 2004

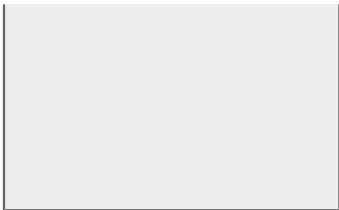
- Sito per una associazione di professionisti sociologi

### I quaderni del Carloemilio

nilocram, 26 settembre 2004

- Un esperimento di uso didattico di Spip realizzato all'I.I.S. Carlo Emilio Gadda di Paderno Dugnano. Il sito usa lo squelette di BioSpip.

### Viaggi Magazine



■ Sito dedicato alla pubblicazione della fonti della storia locale valdostana e più in generale dell'area delle alpi occidentali. sono disponibile a distribuire i layout a chiunque ne faccia richiesta

### **Memoria della città. Cottonificio**

Claps, 23 aprile 2005

■ Progetto sulla memoria delle lavoratrici e dei lavoratori del Cottonificio Veneziano di Pordenone. Siluppato con gli stili

### **La Leggera**

Mattia Pelli, 7 marzo 2005

■ Sito di informazione alternativa dal Trentino. Memoria e informazione

### **Aprile Roma**

Jimmy Renzi, 5 febbraio 2005

■ sito della sezione romana di Aprile

### **La Voce di Fiore**

mik, 15 gennaio 2005

■ sito internet dell'omonima testata giornalistica che si occupa, tra le altre cose, di cultura e politica.

### **I mostri di Agostino**

Mabbo, 19 dicembre 2004

■

"Io al buio penso sempre che qualcosa potrebbe entrare nei miei sogni allora per sicurezza sogno di essere uno jedi e li distruggo"

Galleria di disegni di Agostino (8 anni), da lui medesimo gestita.

### **Vialebasi**

carlo, 15 novembre 2004

■ La rete nazionale dei comitati in lotta contro le basi militari, NATO, USA e italiane. CSS.

Flavio Grassi, 26 agosto 2004

■

Layout creato internamente in XHTML valido, con struttura a colonne CSS senza tabelle. Potete copiare la struttura ma, ovviamente, non gli elementi visivi del design.

Il sito usa inoltre alcuni script e filtri proprietari strettamente legati ai contenuti. Qualche script potrà essere reso pubblico in futuro se raggiungerà una maggiore robustezza e utilità generale.

### **SocialPress**

SocialPress, 26 agosto 2004

■ Tutto sviluppato in Spip, sito di contenuti e di dibattito politico confluyente del Forum Comunicazione di Milano e promotore del medesimo giornale.

### **genitorisanremo**

genitorisanremo, 6 maggio 2004

■ il sito utilizza lo squelette di biospip.

### **Girodivite**

Sergej, 28 marzo 2004

■ Girodivite sequali dalle città invisibile. Settimanale, dal 1994 online, dal dicembre 2003 in SPIP!

### **Coordinamento per la traduzione italiana di SPIP**

HCE, 22 gennaio 2004

■ Contiene il file della guida in linea (in attesa della distribuzione 1.7.1). D'ora in poi la traduzione andrebbe coordinata attraverso l'apposita mailing list (<http://listes.rezo.net/mailman/listinfo/spip-it>) e pubblicata su spip.net

### **tecnologie didattiche e SPIP**

nilocram, 21 gennaio 2004

■ Il sito utilizza lo squelette di BioSpip 1.6 e ospita alcune risorse (tutorial, documentazione) per gli spipper italiani

### **Giovani Comuniste/i - Coordinamento di Lucca**

GcLucca, 10 gennaio 2004

■ Naturalmente il layout è copleft





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
  - Presentazione e primi passi

## Caratteristiche complete

■ italiano   ■ .....   ■ català   ■ Kréol réyoné   ■ Deutsch   ■ English   ■ Español  
■ .....   ■ français   ■ Nederlands   ■ occitan   ■ polski   ■ Türkçe

- Che cos'è SPIP?
- Alcuni siti creati con SPIP
- Caratteristiche complete
- Condizioni di utilizzo

### Installazione

In confronto ad altri sistemi, l'installazione di SPIP è particolarmente semplice:

- ▶ Non è necessaria nessuna conoscenza tecnica particolare (né PHP né MySQL) per procedere alla sua installazione.
- ▶ La configurazione si fa direttamente online attraverso un'interfaccia grafica molto semplice (in particolare, non è necessario modificare un file di configurazione con dei codici poco comprensibili).
- ▶ Distribuiamo un'unica versione di SPIP che può svilupparsi nel corso del tempo in funzione dei miglioramenti apportati, tuttavia facciamo molta attenzione a non complicare le cose sviluppando delle "patch" che sarebbe necessario andare a cercare a destra e a manca (per esempio, per adattare SPIP a un certo provider).

### Sito pubblico

Il sito pubblico realizzato con SPIP presenta le seguenti caratteristiche:

- ▶ Interfaccia completamente modificabile dal webmaster senza conoscenze di PHP né di MySQL; l'interfaccia di SPIP si programma in HTML a cui abbiamo

aggiunto un linguaggio relativamente semplice; pertanto, SPIP non impone un'impaginazione rigida (come ad esempio le «tre colonne» caratteristiche di phpNuke).

- ▶ SPIP integra un sistema di cache per ogni singola pagina: le pagine sono calcolate (a partire dalle informazioni del database) singolarmente e salvate in un file di cache; in questo modo il server non è rallentato da un numero troppo elevato di richieste a MySQL e il sito è sempre accessibile anche in caso di guasto del server del database.
- ▶ SPIP integra un piccolo motore di ricerca basato su un sistema di indicizzazione dei termini.

## **Struttura del sito**

La struttura di un sito realizzato con SPIP si basa su una gerarchia di *rubriche*. Non vi è alcun limite al numero di rubriche: una rubrica può avere tutte le sotto-rubriche ad essa necessarie, e queste ultime possono, a loro volta, contenere delle sotto-rubriche, ecc. La struttura del sito viene così costruita nidificando rubriche e sotto-rubriche.

## **Gli articoli**

L'oggetto principale che permette di pubblicare delle informazioni in SPIP è l'*articolo*. Si possono collocare quanti articoli si vogliono in qualsiasi rubrica.

- ▶ La redazione degli articoli è molto semplice e si effettua sul Web attraverso un'interfaccia grafica.
- ▶ Un articolo è costituito da diversi elementi che permettono di dargli una struttura: titolo, occhiello, sottotitolo, descrizione, introduzione, testo principale, post scriptum.
- ▶ Le regole tipografiche francesi di base sono applicate in maniera automatica (spazi unificatori prima del punto interrogativo ed esclamativo, ecc.).
- ▶ Le scorciatoie mnemoniche facilitano la formattazione tipografica, la creazione di collegamenti ipertestuali, di note a piè di pagina... impaginare un articolo con SPIP è facile come scrivere un'email.
- ▶ L'interfaccia grafica permette di inserire con facilità delle immagini negli articoli, e ciascun articolo può essere caratterizzato da un proprio logo.
- ▶ È possibile indicare una o più parole chiave per ciascun articolo.
- ▶ La data di pubblicazione online viene gestita automaticamente (se necessario è comunque possibile modificarla); una seconda data può essere collegata a un articolo, per esempio per indicare la data di pubblicazione originale (per esempio, un articolo pubblicato in precedenza in una rivista cartacea).

- ▶ **Reindirizzamento (articoli «fantasma»):** SPIP permette di costruire degli articoli “fantasma”, inseriti nella struttura del sito e visualizzati nel contenuto delle rubriche, ma che in realtà rinviano a una pagina il cui indirizzo è specificato dal redattore (sullo stesso sito oppure su un altro). Questa funzione facilita il passaggio da un sito già esistente a un sito costruito con SPIP, attraverso l'integrazione dei contenuti statici preesistenti.

## **Le brevi**

A completamento degli articoli, SPIP integra un sistema di brevi che facilita la pubblicazione di brevi note informative, come quelle presenti sulle riviste della carta stampata (o su quelle del Web).

- ▶ Per facilitarne l'organizzazione e il posizionamento, le brevi si possono inserire solo nelle rubriche principali del sito (cioè le rubriche collocate alla radice del sito).
- ▶ La struttura delle brevi è semplificata: il titolo e il testo della breve; ciascuna breve può essere completata molto semplicemente con un collegamento ipertestuale.
- ▶ La gestione della pubblicazione della breve è semplificata (due pulsanti: pubblicare o rifiutare).
- ▶ Ciascuna breve può essere caratterizzata da un proprio logo.
- ▶ L'amministratore del sito può decidere di disattivare l'utilizzo delle brevi in tutto il sito.

## **I forum**

SPIP integra un sistema di forum.

- ▶ I forum possono essere collegati ad articoli (un forum per articolo), a rubriche o a brevi. Il webmaster potrà programmare la sua interfaccia in modo che ciascun articolo disponga del proprio forum o in modo che diversi articoli di una rubrica condividano lo stesso forum, ecc.
- ▶ SPIP permette di scegliere tra diversi tipi di forum: i forum «liberi» (moderati a posteriori, i contributi compaiono immediatamente, ma gli amministratori possono eliminare successivamente un messaggio indesiderato); i forum moderati a priori (i contributi compaiono soltanto dopo essere stati convalidati da un amministratore del sito); i forum su abbonamento (ciascun partecipante deve prima indicare il suo indirizzo email al fine di ricevere una password che gli permetta di inviare i suoi contributi).

Inoltre, SPIP integra un sistema di forum privati dedicati alla discussione tra i diversi redattori del sito: questi forum si trovano nell'area riservata.

## **Le petizioni**

Con pochi clic si può trasformare un articolo in petizione online.

- ▶ Le petizioni di SPIP sono convalidate automaticamente via email: il firmatario riceve un messaggio di conferma che permette di verificare la validità della firma.
- ▶ Il tipo di petizione si può configurare molto semplicemente: si può richiedere una sola firma per ogni indirizzo email, si può richiedere che sia indicato un sito web nella petizione (in tal caso la validità dell'URL viene verificata automaticamente), si possono accettare o rifiutare messaggi che accompagnano la firma.

## **Le statistiche**

SPIP integra un sistema molto semplificato di statistiche che permette di valutare il livello di popolarità degli articoli e delle rubriche.

## **I redattori/amministratori**

Un sito creato con SPIP può essere gestito da una sola persona oppure essere realizzato da un gruppo di redattori.

- ▶ SPIP propone due livelli di accesso: gli amministratori, che gestiscono in particolare la struttura del sito e la convalida degli articoli, e i redattori, che propongono gli articoli.
- ▶ Il numero di redattori e di amministratori è illimitato.
- ▶ Si può decidere di offrire agli utenti la possibilità di iscriversi per diventare redattori (in tal caso la procedura d'iscrizione viene gestita automaticamente da SPIP).
- ▶ Ciascun autore può crearsi un logo personale scaricabile dall'interfaccia grafica (per esempio, una foto).

## **La syndication**

I siti creati con SPIP, phpNuke o altri sistemi, forniscono un file dinamico che indica le loro ultime pubblicazioni. SPIP può analizzare questi file e riportare le novità degli altri siti:

- ▶ è possibile aggiungere un numero illimitato di siti con syndication;
- ▶ i siti con syndication sono collegati alle rubriche del proprio sito; in questo modo è possibile associare a una rubrica tematica i link che rimandano a siti che trattano gli stessi temi della rubrica.

## **L'interfaccia grafica del sito pubblico**



L'interfaccia grafica del sito pubblico è molto flessibile. Grazie a un linguaggio molto semplice (ma specifico di SPIP), è possibile creare qualsivoglia interfaccia grafica.

In particolare, non è necessario conoscere PHP e MySQL per creare un'interfaccia grafica originale con SPIP.

Nonostante questo, il sistema di cache è totalmente compatibile con PHP: il webmaster può, se lo desidera, integrare delle funzioni PHP nel modello di layout (squelette/template) o delle passerelle (gateway) CGI. Pertanto, è possibile migliorare SPIP con degli script specifici per completare o sostituire delle funzioni mancanti (per esempio, il contatore delle visite, un motore di ricerca più potente, ecc.).

## **L'interfaccia del sito privato**

L'area riservata che permette di gestire il sito è fornita di un'interfaccia grafica completa, e molto semplice da utilizzare.

- ▶ Questa interfaccia si adatta in funzione delle attività di ciascun redattore o amministratore, nonché in funzione dell'attività del sito. In questo modo ciascun autore accede rapidamente ai propri articoli, e gli articoli proposti per la pubblicazione sono segnalati a tutti gli utenti. L'interfaccia è differente a seconda della funzione di redattore o di amministratore.
- ▶ Ciascun utente può personalizzare la propria interfaccia grafica: si può scegliere tra un'interfaccia semplificata, che offre soltanto le funzioni principali, e un'interfaccia completa. Inoltre, è possibile modificare parzialmente l'aspetto grafico dell'interfaccia.
- ▶ Quando un sito comprende diversi redattori, SPIP diventa uno strumento di lavoro cooperativo: discussioni sugli articoli, sistema di convalida, lavoro a più mani su uno stesso articolo...

## **La configurazione del sito**

Benché in SPIP l'interfaccia grafica del sito pubblico e la gestione dei contenuti siano rigidamente separate (per esempio, nell'area riservata non si definisce il colore di sfondo del sito pubblico), è tuttavia possibile configurare alcuni comportamenti del sito nell'area riservata:

- ▶ accettare o rifiutare alcuni elementi del contenuto degli articoli: è possibile impedire l'utilizzo di occhiello, sottotitolo, descrizione, introduzione o post scriptum, o la data di pubblicazione anteriore e le parole chiave;
- ▶ configurare (o disattivare) i forum pubblici;
- ▶ indicare se si pubblicano gli articoli prima della data di pubblicazione stabilita (questa opzione permette, ad esempio, di andare in vacanza, mentre il sito pubblica gli articoli in nostra assenza);
- ▶ disattivare il sistema delle brevi (in effetti alcuni siti non lo utilizzano; disattivarlo permette di semplificare l'interfaccia per i redattori);

- ▶ attivare o disattivare le statistiche;
- ▶ attivare o disattivare il motore di ricerca.

## **Il lavoro editoriale del sito**

Al fine di facilitare il lavoro editoriale del sito sono disponibili diverse opzioni:

- ▶ invio dei contributi dei forum agli autori degli articoli; quando un visitatore invia un messaggio a un articolo, l'autore dell'articolo ne viene informato via email: ciò gli permette di seguire l'attività del suo articolo via email;
- ▶ controllo dell'attività editoriale; se il sito è il risultato del lavoro di un gruppo di redattori, si possono segnalare automaticamente gli annunci importanti dell'attività editoriale a un indirizzo email (l'ideale sarebbe una mailing list); in questo modo, quando un articolo viene pubblicato o proposto per la pubblicazione, la mailing list viene informata;
- ▶ annuncio delle novità; SPIP può inviare automaticamente, e con una frequenza stabilita dagli amministratori, un messaggio di posta elettronica che presenta le ultime pubblicazioni del sito.

## **Salvataggio ed esportazione del database**

Il webmaster del sito può salvare il suo database (viene creato un file); se il server lo permette questo salvataggio viene effettuato in un file compresso, facilitandone così il download tramite FTP. Naturalmente SPIP integra la funzione che permette di importare questo file.





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Iniziazione: utilizzare i fogli di stile con SPIP

## Introduzione

■ **italiano**   ■ .....   ■ català   ■ Deutsch   ■ English   ■ Español   ■ français   ■ Türkçe

Questa presentazione dà per scontato che si conosce già il sistema dei modelli di SPIP e che si è capaci di interpretare modelli semplici. In caso contrario, consigliamo di rileggere il [tutorial](#) e/o il [manuale di riferimento](#).

### ■ Introduzione

■ Stili che hanno "classe"

■ Regole tipografiche personalizzate

■ Quanto sono belli i miei form!

■ Per saperne di più

## Perché i fogli di stile?

Se si creano pagine Web in maniera "tradizionale", le indicazioni grafiche sono inserite nel codice HTML della pagina. Ovvero, ogni volta che si desidera far apparire un testo in rosso bisogna scrivere `<font color="red">`. Per mostrare una tabella con bordi spessi si scrive `<table border="2">`.

Con questo metodo e con un sito statico (dove ogni articolo ha la propria pagina HTML specifica), modificare l'impaginazione di tutto il sito diventa un incubo: è necessario aprire uno per uno i file HTML, cercare la porzione del codice HTML che va modificata, ed effettuare le modifiche una dopo l'altra (per esempio sostituire `<font color="red">` con `<b>` se si decide che i caratteri che prima erano in rosso ora devono essere in grassetto).

Come già si sa, SPIP migliora molto la situazione: non è più necessario modificare centinaia di file HTML, ma solo una manciata di modelli; e l'impaginazione viene aggiornata automaticamente in tutto il sito. Tuttavia, il problema non è risolto del tutto. Per esempio, ipotizziamo di aver deciso di utilizzare un certo blu pastello su molti elementi del sito, al fine di dare un'identità grafica al nostro sito: i link, gli inserti, alcuni elementi di navigazione... sono visualizzati in blu pastello. Il giorno in cui vogliamo sostituire il blu pastello con un verde pallido dobbiamo modificare

tutte le parti del modello in cui appare il blu pastello per sostituirlo con il verde pallido. Ciò può risultare demoralizzante: non è facile in queste condizioni cambiare rapidamente la resa delle pagine, anche solo per fare degli esperimenti.

La soluzione è utilizzare i fogli di stile. Un foglio di stile è un file in cui si definisce un insieme di proprietà grafiche, e dove esse devono essere applicate. Notiamo due vantaggi fondamentali dei fogli di stile:

- **il foglio di stile è un file unico e centralizzato**, che è possibile applicare a qualsiasi file HTML (e modello di SPIP) desiderato;
- **le proprietà grafiche sono definite una sola volta nel foglio di stile**, indipendentemente dal numero di ricorrenze di queste proprietà all'interno dell'HTML.

## In pratica

Il foglio di stile, nel momento in cui si applica a un file HTML (che può essere un modello di SPIP), deve essere dichiarato nel tag `<head>` del file HTML - ai lati del titolo e di altri campi `<meta>`. Nella maniera seguente:

```
<head>
    ...
    <link rel="stylesheet" type="text/css" href="miei_stili.
css">
</head>
```

In questo esempio il file `miei_stili.css` contiene le proprietà grafiche che si vogliono applicare alla pagina HTML (in tutto il tutorial si presume che `miei_stili.css` è il nome dato al file). Questo file ha l'estensione `"css"`. In effetti, **CSS** [1] è il nome del linguaggio utilizzato per i fogli di stile, allo stesso modo in cui **HTML** è il nome del linguaggio utilizzato per creare le pagine Web.

Nota: un foglio di stile può essere applicato sia a una pagina HTML classica ("statica") che a un modello di SPIP. Ciò significa che tutti i suggerimenti CSS valevoli nell'HTML classico potranno essere utilizzabili anche nei modelli del proprio sito...

Se avete letto i paragrafi precedenti con attenzione, sarete forse meditatobondi: sì, è necessario apprendere un nuovo linguaggio per utilizzare i fogli di stile (SPIP non c'entra nulla!). Infatti, i CSS non utilizzano la sintassi HTML. Tuttavia, questo linguaggio è molto semplice, e pochi esempi sono sufficienti per avere buone prospettive di successo...

[1] *Cascading Style Sheets*: letteralmente, "fogli di stile a cascata".





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore

## Iniziazione: utilizzare i fogli di stile con SPIP

Per sfruttare al massimo la flessibilità di SPIP, si raccomanda di usare i fogli di stile. Niente panico, questa piccola iniziazione permetterà ai principianti di ingranare la marcia...

- **Introduzione**
- **Stili che hanno "classe"**
- **Regole tipografiche personalizzate**
- **Quanto sono belli i miei form!**
- **Per saperne di più**

italiano  
tutto il sito

### Ultime modifiche

- Aggiungere un tipo di documento

- Come funziona il motore di ricerca di SPIP?
- Mostrare degli elementi in una tabella divisi per righe
- Mostrare gli ultimi articoli dei redattori per rubrica
- Più logo per singolo articolo
- Le parole chiave nelle rubriche
- Scrivere gli articoli
- Utilizzare URL personalizzati
- SPIP e i fogli di stile
- Il supporto per LDAP





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Iniziazione: utilizzare i fogli di stile con SPIP

## Stili che hanno "classe"

■ italiano   ■ .....   ■ català   ■ Deutsch   ■ English   ■ Español   ■ français

Nell'[articolo precedente](#), abbiamo esposto in linea generale i vantaggi dei fogli di stile. In questa sede spiegheremo gli apporti aggiuntivi dei fogli di stile quando sono utilizzati insieme a SPIP.

- Introduzione
- Stili che hanno "classe"
- Regole tipografiche personalizzate
- Quanto sono belli i miei form!
- Per saperne di più

### Gli stili definiti da SPIP

Come già si sa, i fogli di stile permettono di centralizzare e di gestire in modo molto più comodo le indicazioni grafiche che normalmente si inseriscono nell'HTML. Ciò rende apprezzabile il loro utilizzo, senza essere obbligatoriamente indispensabile: è possibile continuare a inserire, qua e là le indicazioni grafiche direttamente nell'HTML pur usando anche un foglio di stile.

Con SPIP, i fogli di stile acquisiscono una funzione supplementare e fondamentale: servono a modificare le proprietà grafiche degli elementi che *non* sono definite nell'HTML (quello del proprio modello)! In effetti, SPIP genera da solo una moltitudine di stili di visualizzazione diversi e vari. Quindi, le scorciatoie tipografiche (link ipertestuali, titoli di paragrafo, grassetto, corsivo, tabelle...) sono trasformati in codice HTML al fine di rappresentarli sullo schermo. Ciò vale anche per i form automatici (rispondere a un forum, firmare una petizione...) e altro ancora.

Per poter modificare anche l'apparenza grafica di questi stili, SPIP attribuisce loro un nome specifico, immutabile (questi nomi sono oggetto di un elenco esauriente in "[SPIP e i fogli di stile](#)"). Per esempio, i {{{titoli di paragrafo}}} non generano un semplice tag `<h3>`, ma un tag `<h3 class="spip">`. Qual è l'utilità? Questi tag hanno un nome specifico nell'attributo `class`: questo nome



definisce a quale "classe" appartengono, cioè un insieme di elementi HTML che ereditano le medesime proprietà grafiche definite nel foglio di stile.

Pertanto, come si fa a cambiare l'apparenza di tutti i titoli di paragrafo di SPIP? È molto semplice, basta aprire il nostro file `miei_stili.css` (o qualsiasi altro nome è stato dato al file) in un editor di testi e di aggiungervi le linee seguenti:

```
h3.spip {  
    color: red;  
    font-size: 18px;  
}
```

Aggiorniamo la pagina e tutti i titoli di paragrafo di SPIP appariranno come per magia in rosso; notiamo inoltre che gli altri tag `<h3>` della pagina, se ce ne sono, *non* sono mostrati in rosso... Se non appare nulla di tutto ciò è necessario verificare di aver dichiarato il foglio di stile nel modello (nel tag `<head>` come spiegato nell'articolo precedente), poi aggiorniamo la pagina...

Spieghiamo brevemente la sintassi di questa regola di impaginazione:

- ▶ `h3.spip` appena prima delle parentesi graffe significa che la regola che segue si applica solo ai tag `<h3>` che hanno un attributo `class` uguale a "spip". N.B.: *né i tag `<h3>` che non hanno questo attributo né i tag che hanno questo attributo ma non sono tag `<h3>` saranno presi in considerazione.*
- ▶ Le parentesi graffe contengono l'elenco delle proprietà grafiche associate allo stile così definito. Notiamo che tutte le proprietà non definite in questo elenco manterranno il proprio valore abituale per il tag considerato; nel nostro caso, il tag `<h3>` genera sempre un testo in grassetto, poiché nulla nello stile dice il contrario.
- ▶ Ogni proprietà elencata tra parentesi graffe viene terminata da un punto e virgola. Le proprietà sono costituite da un nome (questo nome è standardizzato dal linguaggio CSS), seguito da un due punti e da uno o più valori. Nel nostro esempio vediamo che il colore è impostato in rosso e la dimensione del font deve essere di 18 pixel.

**Importante:** se si aggiungono i propri stili è necessario sapere che il valore dato all'attributo `class` è puramente arbitrario. Il browser non farà alcuna differenza, sia che l'attributo sia nominato `spip`, `menu-rubriche` o `cavallo321`. L'unica cosa che conta è che questo valore corrisponda alla regola stabilita nel proprio foglio di stile.

Come si può notare, il linguaggio CSS è molto semplice e utilizza lo stesso tipo di vocabolario degli attributi HTML classici. Quando si sarà più smaliziati nel linguaggio dei fogli di stile si vedrà che alcuni concetti sono ereditati più o meno dall'HTML tradizionale (border, width, height...).

## La gestione della cache

Il fatto che il proprio foglio di stile sia definito in un file separato (il famoso `miei_stili.css`) ha un'importante conseguenza. Infatti, al contrario dei propri modelli, questo file non viene gestito da SPIP (non ne ha bisogno!). Ciò significa che **se si modifica il foglio di stile non è necessario svuotare la cache di SPIP: basta aggiornare la pagina nel browser**. Ciò facilita ancora di più la modifica dell'impaginazione.

Ricordiamo anche che il proprio foglio di stile deve essere dichiarato nei file HTML, e che questi devono essere aggiornati una prima volta affinché la dichiarazione sia presa in considerazione: la linea `<link rel="stylesheet" type="text/css" href="miei_stili.css">` deve trovarsi "nella cache" affinché il browser possa tenerne conto.





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
      - Iniziazione: utilizzare i fogli di stile con SPIP

## Regole tipografiche personalizzate

■ italiano ■ ..... ■ català ■ Deutsch ■ English ■ Español ■ français

Dopo un'introduzione generale sui fogli di stile, ora passeremo in rassegna qualche loro uso più frequente in SPIP.

In questo articolo ci interessiamo agli stili creati quando le scorciatoie tipografiche sono inserite in un testo pubblicato con SPIP. Che si visualizzi un articolo, una breve, una rubrica o altro non ha alcuna importanza: gli stili hanno sempre gli stessi nomi. Ciò non ci impedirà di scoprire in che modo applicare ad essi degli elementi grafici distinti...

### Il testo di base

Anche il testo di base di SPIP, quello che si digita in un form senza arricchimenti, genera particolari tag HTML. In effetti, esso viene diviso in paragrafi; ad ogni paragrafo corrisponde un tag `<p class="spip">`. Quindi possiamo associare a questi paragrafi uno stile ben preciso, che non verrà applicato al resto della pagina.

Cominciamo con lo scegliere il font dei caratteri. A tal fine si utilizza la proprietà `font-family`, che prende come valore uno o più nomi di font da utilizzare. Per un corpo del testo come quello di un articolo è meglio un font con le grazie; supponiamo di decidere per un "Bookman Old Style". Aggiungiamolo quindi al nostro file `miei_stili.css` la regola seguente:

```
p.spip {
```

■ Introduzione  
■ Stili che hanno "classe"  
■ Regole tipografiche personalizzate  
■ Quanto sono belli i miei form!  
■ Per saperne di più

```
font-family: "Bookman Old Style";
}
```

(è bene notare che un nome di font composto da più parole deve essere racchiuso tra virgolette...) Se il font "Bookman Old Style" non è installato sul computer del visitatore del sito può esserci un problema: ogni computer è configurato in maniera diversa, e non dimentichiamoci che i font "gratuiti" di Microsoft solo di rado sono installati su Linux e Macintosh... È quindi preferibile prevedere questi casi particolari e specificare uno o più font in sostituzione:

```
p.spip {
    font-family: "Bookman Old Style", "Times New Roman",
    serif;
}
```

In questo esempio specifichiamo come sostituti successi di Bookman, il classico "Times New Roman" e, come ultima risorsa "serif". "serif" non è un font in sé, ma il codice generico che indica al browser di prendere il font aggraziato di default del computer; viceversa "sans-serif" specifica il font senza grazie di default (in genere Arial o Helvetica).

È necessario ricordare una regola importante: nella proprietà font-family, conviene sempre proporre più scelte successive per adattarsi ai font installati sul computer del visitatore. Notiamo che questa regola si applica anche al tag `<font face="...">` dell'HTML tradizionale.

Chiaramente, a nostra disposizione ci sono altre proprietà. Per esempio, possiamo definire la dimensione del testo con la proprietà font-size. Tuttavia dobbiamo notare che i navigatori hanno la propria impostazione predefinita per la dimensione del testo, e il testo principale delle nostre pagine non deve superare questa impostazione per ragioni di buona visibilità: è l'utente che sceglie la dimensione di base, non il webmaster.

È importante notare che gli stili che si applicano ai tag `<p>` si applicano ad ogni paragrafo in quanto oggetto autonomo. Ciò permette alcuni effetti interessanti, come per esempio far rientrare la prima linea dei paragrafi usando la proprietà text-indent. Di default questa proprietà ha valore zero, cioè non c'è il rientro del paragrafo. È possibile modificarla per ottenere, su ogni prima linea, una rientranza di sessanta pixel verso destra:

```
p.spip {
```

```
text-indent: 60px;
}
```

## I link ipertestuali

Chi ha già creato qualcosa in CSS sa che è possibile modificare la visualizzazione dei link in maniera globale:

```
a {
  color: green;
  text-decoration: none;
}
```

Questa regola di stile specifica che tutti i link ipertestuali (ovvero tutti i tag `<a ...>`, sia che abbiano un attributo `class` o meno) saranno mostrati in verde senza sottolineatura.

SPIP permette di andare oltre. I link ipertestuali, quando sono generati dalle scorciatoie tipografiche, utilizzano infatti più stili diversi:

- quando il link è interno (esso rimanda a un'altra pagina del proprio sito), il tag è `<a class="spip_in">`;
- quando il link è esterno (esso rimanda a un altro sito Web), il tag è `<a class="spip_out">` [1];
- infine, quando l'URL viene inserita senza titolo, il tag è `<a class="spip_url">`.

È quindi molto semplice dare un'immagine grafica diversa a questi tre tipi di link diversi. Pertanto:

```
a {
  color: green;
  text-decoration: none;
}
a.spip_in {
  color: blue;
}
a.spip_out {
  color: red;
}
```

visualizza i link interni in blu e quelli esterni in rosso. Tutti gli altri link, compresi quelli che non sono generati da SPIP, verranno visualizzati in verde. Inoltre, tutti i

link vengono mostrati senza sottolineatura: in effetti la proprietà `text-decoration`, specificata nella prima regola, non è stata modificata nelle successive; ne consegue che essa si applica automaticamente a tutti gli elementi di tipo `<a ...>`.

Facciamo attenzione a una proprietà fondamentale dei fogli di stile: le regole grafiche si applicano nell'ordine che va dal più generico al più specifico. Ciò permette di specificare un comportamento generico, per la maggior parte degli elementi, e di modificare questo comportamento per un piccolo sottogruppo di elementi. In questa caratteristica vi è tutta la potenza dei fogli di stile.

## Applicare un trattamento differenziato

Ora, invece di dilungarci sull'assortimento di stili generati automaticamente dalle scorciatoie tipografiche di SPIP, che è comunque possibile modificare a proprio piacimento (sono elencati in "[SPIP e i fogli di stile](#)"), studiamo il caso in cui si vuole applicare un aspetto grafico differente al medesimo stile, in base alla posizione che esso occupa nel modello. Questo bisogno è legittimo: per esempio, vogliamo visualizzare il corpo del testo con un font aggraziato con rientro all'inizio del paragrafo, ma il post scriptum con un font "a bastoni" (senza grazie) e più piccolo, senza rientro.

In pratica questa operazione è molto semplice. Innanzitutto è necessario modificare il proprio modello al fine di introdurre gli elementi che permetteranno di distinguere il testo dal post scriptum. Per esempio, all'interno del ciclo `ARTICLES` principale, la modifica sarà:

```
<div class="texte">#TEXTE</div>
<div class="ps">#PS</div>
```

È necessario aggiornare la pagina (perché abbiamo modificato l'HTML...). La visualizzazione del browser è sempre la stessa: normale, i nostri nuovi stili non sono oggetto di alcuna regola nel foglio di stile e sono ignorati dal browser. Rimediamo:

```
.texte p.spip {
    font-family: "Times New Roman", serif;
    text-indent: 50px;
}
```

```
.ps p.spip {
    font-family: Tahoma, Arial, sans-serif;
    font-size: 90%;
}
```

La grande novità qui non è nelle proprietà grafiche ma nel modo in cui le si applica al codice HTML. Infatti, ".texte p.spip" significa: "questa regola si applica a tutti i tag <p class="spip"> contenuti in un tag che ha un attributo class uguale a "texte". Si potrebbe restringere un po' questa regola specificando che il tag parent deve essere anche un tag <div> (l'inizio della regola deve quindi scriversi "div.texte p.spip"); ma poiché noi dominiamo la struttura dei nostri modelli, non è utile rendere il foglio di stile molto restrittivo.

Controlliamo sempre che il foglio di stile dia sempre il risultato voluto: i paragrafi del corpo del testo sono rientrati, quelli del post scriptum sono di dimensione più piccola e non rientrati. Per verificare che le regole si applicano ad ogni paragrafo <p class="spip"> e non al <div class="..."> che lo ingloba, ci si può divertire a definire un riquadro nero:

```
.texte p.spip {
    border: 1px solid black;
}
```

Notiamo che ogni paragrafo del corpo del testo (ma non del post scriptum) è circondato da un riquadro nero. Se avevamo scritto semplicemente ".texte" invece di ".texte p.spip", il riquadro nero (uno solo) avrebbe racchiuso il testo per intero e non ogni singolo paragrafo. Approfittiamone per far notare la comparsa della proprietà border...

Nota: questo trucco, che consiste nel tracciare un quadro di colore per sapere a quale elemento si applica precisamente una regola, può essere molto utile quando il proprio foglio di stile diventa sempre più complesso. Non esitare a utilizzarlo se si inizia a perdere l'orientamento...

Questo metodo è molto potente e si generalizza proficuamente al fine di strutturare la propria impaginazione.

[1] Gli amanti dei link che aprono nuove pagine non si rallegrino subito: in un foglio di stile è impossibile specificare che un link deve aprire una nuova finestra... Cilecca!







- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Iniziazione: utilizzare i fogli di stile con SPIP

## Quanto sono belli i miei form!

■ italiano ■ ..... ■ català ■ Deutsch ■ English ■ Español ■ français

Abbiamo personalizzato l'impaginazione e le regole tipografiche del nostro sito, ma ora sono i form di SPIP che stonano con il resto! Niente panico, anche in questo caso i fogli di stile salveranno la situazione.

- Introduzione
- Stili che hanno "classe"
- Regole tipografiche personalizzate
- Quanto sono belli i miei form!
- Per saperne di più

Ricordiamo che i fogli di stile, utilizzati insieme a SPIP, **permettono di adattare il risultato delle scorciatoie tipografiche** alla propria impaginazione. Ebbene, ciò è vero anche per i form generati da SPIP: il loro aspetto grafico può essere adattato in maniera da inserirsi perfettamente nel proprio design.

Ancora una volta, non è il caso di **passare in rassegna tutti gli stili forniti da SPIP**. Tuttavia, bisogna sapere che è possibile cambiare l'aspetto di tutti i form dell'area pubblica: form di risposta ai forum, di ricerca, di firma di petizione... [1] In questa sede ci limitiamo a dare qualche ricetta.

## Colori e effetto in rilievo

Una notizia che stupirà i principianti in CSS: è possibile cambiare il colore dei campi e dei pulsanti dei form. [2]

Per esempio, affinché i pulsanti abbiano uno sfondo blu chiaro, aggiungiamo la regola seguente al nostro file CSS (che, se si sono seguite le nostre indicazioni alla lettera si chiama `miei_stili.css`):

```
.spip_bouton {  
    background-color: #b0d0FF;  
    color: black;  
}
```

I pulsanti appaiono ora con uno sfondo blu chiaro (proprietà `background-color`), e un testo nero. Notiamo che `.spip_bouton` è lo stile utilizzato dai pulsanti e dai campi dei form di SPIP.

Modifichiamo ora l'aspetto del *bordo* dei pulsanti. L'effetto in rilievo dei pulsanti HTML è un po' vecchiotto. Possiamo decidere di appiattire i bordi, e di renderli più spessi in controparte affinché rimangano ben visibili. Per esempio:

```
.spip_bouton {  
    background-color: #b0d0FF;  
    color: black;  
    border: 2px solid #000060;  
}
```

La proprietà `border` così definita traccia un bordo spesso 2 pixel, con un aspetto piatto ("`solid`" in linguaggio CSS) e di colore blu scuro intorno ai pulsanti. Possiamo anche modificare il font del pulsante (con le proprietà `font-size` e `font-family` come abbiamo visto nelle fasi precedenti di questa iniziazione).

E per i campi? È sufficiente applicare le scelte allo stile `.formul` invece che a `.spip_bouton`.

## Un po' di spazio

I fogli di stile permettono non solo di cambiare i colori e i font, ma anche di gestire la posizione relativa degli oggetti nella pagina. Senza andare troppo lontani, mostriamo come dare un po' di aria ai form:

```
.formulaire {  
    background-color: #e8f4ff;  
    font-family: Verdana, Arial, sans-serif;  
    font-size: 90%;  
    font-weight: normal;  
    border: 1px solid black;  
    padding: 10px;
```

}

In questo esempio modifichiamo la visualizzazione dello stile `.formulaire`, che è lo stile principale di tutti i form generati da SPIP. Il vantaggio di modificare questo stile è che si può gestire la visualizzazione di tutti i form. Qui gli applichiamo un colore di sfondo, molto chiaro, e un font. Ma soprattutto, modifichiamo lo spazio interno di ogni form preso individualmente. È la proprietà `padding` che permette questo effetto di "dare aria". È importante notare che questo spazio si produce precisamente all'interno del bordo definito dalla proprietà `border`: il form è qui considerato come un *blocco rettangolare autonomo*.

*N.B.:* i fogli di stile permettono altresì di definire precisamente la disposizione di questi blocchi rettangolari tra loro, senza utilizzare tabelle per l'impaginazione. Tuttavia, è un argomento troppo vasto per essere discusso in questa iniziazione.

[1] Nonché i pulsanti di amministrazione mostrati a fondo pagina all'atto della connessione.

[2] Da notare tuttavia che alcuni browser impongono i propri pulsanti stilizzati e non vi lasceranno cambiare l'aspetto.





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Iniziazione: utilizzare i fogli di stile con SPIP

## Per saperne di più

■ italiano   ■ .....   ■ català   ■ Deutsch   ■ English   ■ Español   ■ français

- Introduzione
- Stili che hanno "classe"
- Regole tipografiche personalizzate
- Quanto sono belli i miei form!
- Per saperne di più

Questa iniziazione ha solo sfiorato la potenza dei fogli di stile. Ognuno è libero di accontentarsi del livello raggiunto qui oppure di esplorare i numerosi documenti disponibili sul Web al fine di spingersi più lontano.

Citiamo alcune risorse interessanti.

## In lingua francese

- ▶ **OpenWeb**, sito che mischia argomenti ideologici e articoli tecnici sul CSS e altri standard del Web;
- ▶ un corso "**principiante CSS**";
- ▶ "**Tecniche e suggerimenti pratici per un'impaginazione CSS**" spiega come gestire il posizionamento di elementi con i fogli di stile;
- ▶ una raccolta di **ricette** per un utilizzo efficace dei CSS;
- ▶ un **promemoria**, per non perdersi nel pieno dell'azione;
- ▶ una **traduzione in francese dello standard CSS2** (abbastanza arida).

## In lingua inglese

- ▶ Elenco di elementi: **esempi di effetti grafici** a profusione;
- ▶ dei buoni **tutorial** sul posizionamento degli oggetti con i CSS;
- ▶ il W3C ha i suoi ***tips'n'tricks...***
- ▶ e per chi ha il gusto del rischio, le **specifiche originali del W3C** in versione integrale!

## Piccoli strumenti

- ▶ Se si utilizza l'eccellente browser **Firefox**, il **plug-in EditCss** permette di modificare e di testare i fogli di stile sul momento, con il browser.





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Guida alle funzioni avanzate

## SPIP e i fogli di stile

■ italiano ■ ..... ■ català ■ Deutsch ■ English ■ Español ■ français

### ■ SPIP e i fogli di stile

- <INCLUDE> altri modelli
- Realizzare un sito multilingue
- Internazionalizzare i modelli
- Utilizzare URL personalizzati
- Il motore di ricerca
- Le variabili di personalizzazione
- Tidy: validatore XHTML 1.0
- Il supporto per LDAP
- Il trattamento delle immagini
- Inserire formule matematiche in LaTeX
- SPIP 1.8: l'interfaccia grafica
- La struttura del database

**SPIP 1.2** Quando si utilizzano le scorciatoie tipografiche negli articoli all'interno di SPIP (che permettono, per esempio, di mettere il grassetto, il corsivo, creare link, titoli di paragrafo, ecc.), SPIP produce i tag HTML necessari a questi effetti; in tal caso ogni tag è associata a una classe di stile CSS.

Per esempio,

Questo è un `[link->http://www.uzine.net]`

viene trasformato in codice HTML così:

Questo è un `<a href="http://www.uzine.net" class="spip_out">link</a>`

Il codice HTML viene quindi completato da una chiamata a uno stile CSS intitolato "spip\_out". L'utente può aumentare la personalizzazione della propria interfaccia grafica definendo questo stile "spip\_out" (colore diverso, sfondo colorato, font utilizzato...).

La maggior parte delle scorciatoie tipografiche di SPIP possono essere configurate con fogli di stile; alcuni sono molto utili, altri saranno riservati ai webmaster che desiderano ottenere effetti esotici...

## Dov'è la definizione di questi fogli di stile?

All'atto dell'installazione di SPIP, con i modelli normalmente forniti, la definizione dei fogli di stile si trova nel file:

## ► spip\_style.css

È possibile modificare questi stili (è addirittura consigliato), ma è preferibile farlo nel proprio file CSS al fine di non vedere "cancellate" le proprie aggiunte quando si aggiornerà SPIP. Chiaramente, è anche possibile integrare direttamente le definizioni di stile nei propri modelli.

*N.B.: il concetto di foglio di stile, o cascading style sheets, non è proprietario di SPIP, al contrario, si tratta di uno standard del Web. Esistono numerosi documenti su questo argomento; consultare per esempio [la pagina del W3C a tale proposito](#).*

Al fine di seguire la continuazione di questa spiegazione, si consiglia vivamente di aprire il file "spip\_style.css" in un editor di testi.

## I link ipertestuali

Le prime due definizioni permettono di modificare il comportamento di "a" e "a: hover"; molto frequenti, essi riguardano tutti i link mostrati sulla propria pagina Web (visualizzare i link senza sottolineatura, e impostare il "roll-over" dei link ipertestuali).

Successivamente vi sono tre definizioni proprie alle scorciatoie tipografiche di SPIP: "a.spip\_in", "a.spip\_out", "a.spip\_url".

► **a.spip\_in** riguarda i link che puntano all'interno del proprio sito. Per esempio:

Questo è un [link interno->article1177]

► **a.spip\_out** riguarda i link che puntano all'esterno del proprio sito. Per esempio:

Questo è un [link esterno-><http://www.uzine.net>]

► **a.spip\_url** tratta gli indirizzi URL trasformati in link ipertestuale. Per esempio:

[-><http://www.uzine.net>]

(questa scorciatoia visualizza direttamente l'URL, con un link verso questo indirizzo, così: <http://www.uzine.net>).

Il vantaggio principale di questi tre stili differenti è quello di permettere di distinguere graficamente i link interni al sito e quelli verso altri siti.

## I titoli di paragrafo

I titoli di paragrafo, creati con la seguente scorciatoia:

```
{{{Un titolo di paragrafo}}}
```

possono essere definiti con lo stile **h3.spip**. Questo stile è forse uno dei più importanti, poiché permette di definire la dimensione, il font e la posizione dei titoli di paragrafo negli articoli: di sicuro si vorranno modificare in base alle scelte grafiche e tipografiche.

La definizione di default è:

Notare in particolare gli attributi `margin` e `padding` che permettono di agire sulla “spaziatura prima e dopo” del titolo di paragrafo. Senza questa impostazione è molto probabile che il titolo sia troppo "attaccato" al resto del testo, oppure troppo spaziato (a seconda dei gusti...).

## Codice e riquadro

Gli elementi di codice, definiti con la scorciatoia:

```
<code>Codice nel testo</code>
```

sono definiti dallo stile **.spip\_code**. Poco utilizzato, salvo nel caso di una documentazione tecnica (come questa) in cui si devono citare brani di codice informatico, nomi di file o di cartelle...

Introdotta con **SPIP 1.3**, il tag `<cadre> . . . </cadre>` permette di presentare un codice sorgente in una tabella (elemento di form) nella quale è facile copiare e incollare il testo. Il foglio di stile associato è: **.spip\_cadre**, definito così per default:



## Le note a piè di pagina

Le note a piè di pagina, definite con la scorciatoia:

```
Il testo[[Una nota a piè di pagina]]
```

sono definiti dallo stile `p.spip_note`. Spesso inutile, poiché le note possono essere modificate direttamente in HTML usando il segnaposto `#NOTES` nei propri modelli.

## Le tabelle

Le tabelle sono definite in SPIP nel modo seguente:

```
| {{Nome}} | {{Data di nascita}} | {{Città}} |  
| Alberto | 5/10/1970 | Roma |  
| Martina | 12/2/1975 | Genova |  
| Massimo | 1/31/1957 | Napoli |  
| Sara | 23/12/1948 | Perugia |
```

che dà:

Nome	Data di nascita	Città
Alberto	5/10/1970	Roma
Martina	12/2/1975	Genova
Massimo	1/31/1957	Napoli
Sara	23/12/1948	Perugia

I fogli di stile permettono una configurazione fine della visualizzazione di tali tabelle:

- ▶ **`table.spip`** permette di modificare il comportamento generale della tabella (in particolare la sua posizione, a sinistra, centrata...);
- ▶ **`table.spip tr.row_first`** definisce il comportamento della "prima riga" della tabella (qui in giallo) (affinché la "prima riga" sia presa in considerazione gli elementi che contiene devono essere in grassetto);
- ▶ **`table.spip tr.row_odd`** per le righe dispari;
- ▶ **`table.spip tr.row_even`** per le righe pari;
- ▶ **`table.spip td`** permette di modificare il comportamento delle celle di tabella.

Una delle utilità si basa sulla scelta di colori diversi per "row\_odd" e "row\_even", che permette presentare una tabella con le righe a colori alterni (qui grigio chiaro e grigio scuro).

## Linea di separazione orizzontale

Una linea di separazione orizzontale (filetto), definita da:

----

può essere modificata con: **`hr.spip`**.

## Grassetto e corsivo

Il grassetto e il corsivo sono definiti con le scorciatoie:

Il testo `{{in grassetto}}`, il testo `{in corsivo}`

Possono essere modificati con gli stili: `b.spip` e `i.spip`. Stili poco utili.

*Storia:* nelle versioni anteriori a [\[SPIP 1.8\]](#), il testo **in grassetto** viene dichiarato dallo stile `b.spip`.

## I paragrafi

I paragrafi creati da SPIP (lasciando righe vuote tra i paragrafi) possono essere modificati con lo stile: `p.spip`.

A priori poco utile, poiché è possibile definire direttamente il comportamento degli elementi di testo in HTML.

## I form

Nell'area pubblica, sono utilizzati diversi form per il motore di ricerca interno, l'interfaccia di redazione dei messaggi dei forum, le registrazioni all'area riservata...

I fogli di stile sono: `.form1`, `.spip_encadrer`, `.spip_bouton`, `.formrecherche`.

Di default sono definiti così:

- `.form1` definisce le "caselle" di testo dei form; utile per definire la larghezza di queste caselle e il colore dello sfondo;
- `.spip_encadrer`; quando un form propone diverse "parti", la separazione tra queste parti può essere definita con questo stile (per esempio, mettere una cornice ad ogni parte, creare uno spazio prima o dopo...);
- `.spip_bouton` modifica l'aspetto del pulsante di invio del form;
- `.formrecherche` modifica l'aspetto della casella "Ricerca" del motore di ricerca.

## Le immagini e i documenti

Dalla versione [SPIP 1.8], lo stile delle immagini e dei documenti inseriti automaticamente con le scorciatoie `<docXX|left>` e `<imgXX|right>` può essere controllato con le classi:

- ▶ `.spip_documents` per il box che contiene la miniatura e le informazioni del documento,
- ▶ `.spip_doc_titre` che controlla la visualizzazione del titolo del documento,
- ▶ `.spip_doc_descriptif` per la descrizione del documento.

## Conclusioni

Si può notare come, per default, alcuni fogli di stile non siano definiti. Essi possono essere considerati come molto marginali (riservati ai webmaster che vogliono ottenere effetti grafici molto specifici).

Come regola generale, gli stili che causano modifiche grafiche spettacolari di un sito, e tuttavia semplici da definire, sono quelli che riguardano:

- ▶ i link di tutta la pagina, `a` e `a:hover`,
- ▶ il comportamento dei titoli di paragrafo, `h3.spip`,
- ▶ i form.





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore

## Guida alle funzioni avanzate

Oltre al [manuale di riferimento](#), qui troverete una dettagliata descrizione delle funzionalità più avanzate a disposizione del webmaster.

- **SPIP e i fogli di stile**
- **<INCLUDE> altri modelli**
- **Realizzare un sito multilingue**
- **Internazionalizzare i modelli**
- **Utilizzare URL personalizzati**
- **Il motore di ricerca**
- **Le variabili di personalizzazione**
- **Tidy: validatore XHTML 1.0**
- **Il supporto per LDAP**
- **Il trattamento delle immagini**
- **Inserire formule matematiche in LaTeX**
- **SPIP 1.8: l'interfaccia grafica**
- **La struttura del database**

italiano

tutto il sito

### Ultime modifiche

- Aggiungere un tipo di documento
- Come funziona il motore di ricerca di SPIP?
- Mostrare degli elementi

in una tabella divisi per righe

- Mostrare gli ultimi articoli dei redattori per rubrica

- Più logo per singolo articolo

- Le parole chiave nelle rubriche

- Scrivere gli articoli

- Utilizzare URL

personalizzati

- SPIP e i fogli di stile

- Il supporto per LDAP





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore

## Trucchi e suggerimenti

italiano

tutto il sito

- Più logo per singolo articolo
- Un menu a tendina per presentare un elenco di articoli
- Riempire i meta-tag HTML delle pagine di articoli
- Ordinare gli articoli per ordine alfabetico, meno uno che bisogna sia il primo
- Presentare i risultati di una ricerca per sezioni
- Non visualizzare gli articoli pubblicati da oltre un anno
- Visualizzazione automatica per data o per un ordine indicato
- Mostrare gli ultimi articoli dei redattori per rubrica
- Mostrare degli elementi in una tabella divisi per righe
- Visualizzare il numero di messaggi del forum collegati ad un articolo

### Ultime modifiche

- Aggiungere un tipo di documento
- Come funziona il motore di ricerca di SPIP?
- Mostrare degli elementi in una tabella divisi per righe
- Mostrare gli ultimi articoli dei redattori per

rubrica

- Più logo per singolo articolo

- Le parole chiave nelle rubriche

- Scrivere gli articoli

- Utilizzare URL

personalizzati

- SPIP e i fogli di stile

- Il supporto per LDAP







- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Trucchi e suggerimenti

## Mostrare gli ultimi articoli dei redattori per rubrica

■ **italiano**   ■ català   ■ Español   ■ français

Di default SPIP propone una pagina autore che permette di mostrare l'elenco degli autori/redattori che collaborano al proprio sito, come pure i loro ultimi contributi.

Tuttavia, si pone un problema quando si hanno più redattori che partecipano attivamente al sito. Questa pagina si allunga a dismisura.

Esiste un modo per visualizzare gli ultimi contributi degli autori/redattori, per ciascuno di essi.

Come fare?

Innanzitutto, si devono creare due file: un file `mioautore.php3` e un file `mioautore.html`

### Creazione del file `mioautore.php3`

Nel file `mioautore.php3` mettere il codice seguente:

- Più logo per singolo articolo
- Un menu a tendina per presentare un elenco di articoli
- Riempire i meta-tag HTML delle pagine di articoli
- Ordinare gli articoli per ordine alfabetico, meno uno che bisogna sia il primo
- Presentare i risultati di una ricerca per sezioni
- Non visualizzare gli articoli pubblicati da oltre un anno
- Visualizzazione

automatica per  
data o per un  
ordine indicato

■ **Mostrare gli  
ultimi articoli  
dei redattori  
per rubrica**

■ Mostrare degli  
elementi in una  
tabella divisi per  
righe

■ Visualizzare il  
numero di  
messaggi del  
forum collegati  
ad un articolo

## **Creazione del file mioautore.html**

Nel file mioautore.php3 mettere i codici seguenti:

► Appena dopo il tag <body>, mettere

► Appena prima del tag </body>, mettere

► Nel corpo della pagina HTML questo è il codice da inserire (non si può determinare una rubrica poiché per default l'autore non è associato a una rubrica ma a un articolo, il codice può sembrare strampalato ma riesce a trovare la rubrica in relazione all'articolo):

*Codice per l'ultimo articolo*

*Codice per un articolo scelto a caso*

## E per finire

Adesso, è necessario configurare la propria pagina autore (pagina in cui elencate i diversi autori) affinché, cliccando sul link autore, esso porti verso la pagina *mioautore* dove saranno riportati gli ultimi articoli scritti da quell'autore.

Il link deve essere scritto nella maniera seguente:

```
<a href="mioautore.php3?id_auteur=#ID_AUTEUR">nome del  
link</a>
```





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Guida alle funzioni avanzate

## Le variabili di personalizzazione

■ italiano ■ ..... ■ català ■ English ■ Español ■ français ■ occitan

- SPIP e i fogli di stile
- <INCLUDE> altri modelli
- Realizzare un sito multilingue
- Internazionalizzare i modelli
- Utilizzare URL personalizzati
- Il motore di ricerca
- Le variabili di personalizzazione
  - Tidy: validatore XHTML 1.0
  - Il supporto per LDAP
  - Il trattamento delle immagini
  - Inserire formule matematiche in LaTeX
  - SPIP 1.8: l'interfaccia grafica
  - La struttura del database

Alcuni comportamenti delle pagine del proprio sito possono essere modificati con l'aiuto di variabili PHP. Tali variabili sono normalmente definite da SPIP ma, per ottenere una personalizzazione maggiore del sito, il webmaster può modificarle.

### Dove si indicano queste variabili?

Inutile entrare nel codice sorgente di SPIP per impostare queste variabili (meno male!).

#### ► Per tutto il sito

Se si vuole impostare queste variabili globalmente sul sito, è possibile indicarle, con una sintassi un po' diversa, in un file chiamato `mes_fonctions.php3`, posto alla radice del sito. (Potrebbe essere necessario creare il file e circondare le definizioni delle proprie variabili dai tag `<?php` e `?>`, vedi esempi sottostanti.)

#### ► Per ogni tipo di modello

**[SPIP 1.4]** È altresì possibile definire queste variabili modello per modello. A tal fine, è necessario inserirle *all'inizio* del file PHP che chiama il modello (per esempio `article.php3`, `rubrique.php3`...). Esse si inseriscono naturalmente in aggiunta alle variabili obbligatorie `$fond` e `$delais`. Vedere **gli esempi**.

### Le variabili del testo

Queste variabili sono usate durante il calcolo dell'impaginazione (correzione

tipografica) da parte di SPIP.

► **\$debut\_intertitre** imposta il codice HTML inserito in apertura dei titoli di paragrafo (con la scorciatoia `{ { { }`). Il suo valore standard è:

► **\$fin\_intertitre** è il codice HTML inserito alla chiusura dei titoli di paragrafo (scorciatoia `}} }`). Il suo valore normale è:

► **\$ouvre\_ref** è il codice di apertura delle chiamate delle note a piè di pagina; di default è uno spazio indivisibile e una parentesi quadra aperta;

► **\$ferme\_ref** è il codice di chiusura delle chiamate delle note a piè di pagina; di default è una parentesi quadra chiusa.

► **\$ouvre\_note** è il codice di apertura della nota a piè di pagina (così come appare in #NOTES); di default è una parentesi quadra aperta;

► **\$ferme\_note** è il codice di chiusura della nota a piè di pagina (una parentesi quadra chiusa).

È possibile scegliere cose alternative all'utilizzo delle parentesi; per esempio, più carino, aprire con il tag HTML `<sup>`, e chiudere con il tag `</sup>`.

► Il file `puce.gif` e la variabile **\$puce**. Quando si comincia una nuova linea con un trattino, SPIP lo sostituisce con un piccolo "elemento puntato" grafico. Questo punto è costituito dal file `puce.gif` che si trova alla radice del sito; è possibile modificarlo secondo i propri bisogni. Ma è anche possibile decidere quale elemento puntato utilizzare, attraverso la variabile **\$puce**. Per esempio per indicare un altro file grafico:

oppure con un elemento HTML non grafico:

## Le variabili per i forum pubblici

Vi sono delle variabili che permettono di stabilire il comportamento dei forum pubblici *con parole chiave*.

*N.B.: Queste variabili vengono utilizzate solo se si creano forum pubblici in cui i visitatori possono selezionare delle parole chiave; pertanto il loro utilizzo è estremamente specifico (e non evidente...).*

► `$afficher_texte` ("oui"/"non"). Di default, i forum pubblici sono concepiti per permettere ai visitatori di digitare il testo del messaggio; ma quando si propone la scelta delle parole chiave nei forum si può decidere che non è utile nessun messaggio, l'unica cosa che importa è la scelta delle parole chiave. In tal caso si può indicare:

► `$afficher_groupe` permette di indicare i diversi gruppi di parole chiave che si desidera proporre in quel dato forum. In effetti, tutti i forum su un sito non devono essere obbligatoriamente identici e, se in alcuni posti si può voler mostrare una selezione di tutti i gruppi di parole chiave (quelli che si sono resi accessibili ai visitatori dall'area riservata), in altri posti si può voler utilizzare solo alcuni gruppi, oppure nessun gruppo (nessuna selezione di parole chiave).

La variabile `$afficher_groupe` è una tabella (*array*), e si costruisce nel modo seguente:

impone la visualizzazione *esclusivamente* dei gruppi 3 e 5.

vieta l'utilizzo di parole chiave in questi forum (perché non esiste un gruppo di parole chiave che abbia il numero 0).

Se non si indica nulla (non si precisa `$afficher_groupe`), vengono utilizzati tutti i gruppi di parole chiave indicati, nell'area riservata, come "proposti ai visitatori del sito pubblico".

## La cartella dei modelli

**[SPIP 1.5]** Se si desidera mettere i modelli del proprio sito in una cartella specifica, per esempio per fare delle prove dei diversi modelli trovati su Internet, o perché si desidera che le cose siano ben organizzate o per qualsiasi altro motivo, è possibile impostare nel file `mes_fonctions.php3` la variabile `$dossier_squelettes`.

Dopo aver fatto ciò, come prima cosa SPIP cercherà i modelli presenti nella cartella `design/` (che dovrà già essere presente alla radice del sito). Se, inoltre, si **utilizza** `<INCLUDE( xxx.php3 )>`, SPIP cercherà il file `xxx.php3` prima in `design/` e poi, se non lo trova, alla radice del sito.

I vantaggi di questa organizzazione possono apparire evidenti (migliore separazione del codice di SPIP e della struttura del sito, possibilità di cambiare tutto un set di modelli in una volta sola, ecc.); l'inconveniente principale è che sarà più difficile visualizzare i modelli con un browser semplice. Infatti, anche se essi sono posti in questa sotto-cartella, l'HTML contenuto in questi file di modelli deve essere concepito come se fossero alla radice del sito. Pertanto, i link verso le immagini o i CSS, soprattutto, rischiano di «rompersi».

## Esempi

► Per modificare alcune variabili solo per un certo tipo di modello (per esempio, per le pagine delle rubriche), è sufficiente definirle nel file di chiamata di questo modello. Per esempio, per le rubriche, è possibile impostare dei valori direttamente in `rubrique.php3`:

In questo esempio è stato modificato il valore dello spazio che circonda i logo.

► Per modificare i valori di variabili per tutto il sito è possibile definirli nel file `mes_fonctions.php3`.

Attenzione, quando si impostano dei valori in questo file è imperativo utilizzare la sintassi `$GLOBALS[ 'xxx' ]` per ogni variabile da personalizzare. Per esempio, per definire il valore di `$debut_intertitre`, si utilizza la sintassi `$GLOBALS[ 'debut_intertitre' ]`.

L'uso di questa sintassi è obbligatoria per questioni di sicurezza dei siti.







- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Guida alle funzioni avanzate

## <INCLUDE> altri modelli

■ italiano ■ ..... ■ català ■ English ■ Español ■ français

- SPIP e i fogli di stile
- <INCLUDE> altri modelli
- Realizzare un sito multilingue
- Internazionalizzare i modelli
- Utilizzare URL personalizzati
- Il motore di ricerca
- Le variabili di personalizzazione
- Tidy: validatore XHTML 1.0
- Il supporto per LDAP
- Il trattamento delle immagini
- Inserire formule matematiche in LaTeX
- SPIP 1.8: l'interfaccia grafica
- La struttura del database

**[SPIP 1.4]** Quando si hanno elementi di testo e cicli comuni a diversi file si potrebbe voler estrarre questi elementi dalle pagine in cui si trovano e inserirli in un file separato, e poterli chiamare da altri modelli. In tal modo, il codice comune viene raggruppato in un unico file, e ciò facilita soprattutto le modifiche che riguardano più modelli contemporaneamente.

*Gli esperti di PHP conoscono la funzione `include`, che ha un principio simile a quanto presentato qui.*

Con SPIP è possibile chiamare un modello da un altro modello grazie al tag **<INCLUDE>** (si può utilizzare anche il corrispettivo francese **<INCLURE>**). La sintassi generica è:

```
<INCLUDE(file.php3){parametro}...>
```

Il "file.php3" è il nome del file che si desidera integrare nella pagina. Per esempio, immaginiamo che tutte le pagine del sito mostrino le stesse informazioni a fondo pagina. Raggruppiamo il codice HTML di questo "piè di pagina" in un file "piede.html", modello chiamato dalla pagina "piede.php3" (sempre secondo il principio della coppia di file per chiamare i modelli). È sufficiente aggiungere la riga seguente, nel posto desiderato, in ognuno dei modelli che devono visualizzare il piè di pagina:

Alcune inclusioni possono dipendere dal contesto. Per esempio, immaginiamo un

modello "gerarchia", che mostra il percorso da una rubrica alla radice del sito; chiameremo questa pagina con un URL del tipo: "gerarchia.php3?id\_rubrique=xxx".

Nei modelli che devono mostrare la gerarchia a partire dalla rubrica attuale dobbiamo quindi indicare che il parametro in questione è {id\_rubrique}; se necessario, avremmo creato un ciclo che permette di ottenere il numero della rubrica in questione, e avremmo inserito il seguente codice all'interno di questo ciclo:

*Nota: in questo caso il modello gerarchia.html comincerà certamente con un ciclo RUBRIQUES con il criterio {id\_rubrique}...*

È possibile ipotizzare che in alcuni modelli si vuole avere non la gerarchia in base a una rubrica "variabile" (secondo il contesto, per esempio il parametro passato nell'URL), ma in base a una rubrica di cui si sa già il numero. In tal caso è possibile impostare il valore del parametro così:

**N.B.** È possibile indicare più parametri nel tag <INCLUDE>; tuttavia, nella pratica questo caso è molto raro. Evitare di aggiungere parametri inutili, che penalizzano la cache e rendono il sito più lento.

**N.B.** Poiché il file incluso è esso stesso un modello, esso avrà il proprio valore di \$delaïs [1]. Ciò può essere utile per separare elementi pesanti del sito, che devono essere rigenerati poco spesso, e altri elementi dinamici che invece devono essere aggiornati spesso (per esempio, la syndication).

## In un contesto multilingue

Se viene attivato il **multilinguismo di SPIP** dalla versione **SPIP 1.7.1** è possibile definire la lingua dell'ambiente di un modello incluso usando il parametro {lang}.

► Se non è presente nessun parametro di lingua, cioè nella forma <INCLUDE (piede.php3)>, il modello incluso viene chiamato usando la lingua predefinita del sito,

► <INCLUDE(piede.php3){lang=es}> chiama il modello in spagnolo. È chiaramente possibile sostituire "es" con il codice ISO della lingua desiderata: *en* per l'inglese, *fr* per il francese, *it* per l'italiano, ecc. (vedi **Internazionalizzare i**

modelli),

► e `<INCLUDE(piede.php3){lang}>` chiama il modello nella lingua attuale del contesto di inclusione.

È importante notare che ciò rende possibile utilizzare i codici dei file di lingua nei modelli inclusi (vedi [Internazionalizzare i modelli](#)).

Al pari dei modelli di "primo livello", i modelli inclusi permettono gli stessi meccanismi di selezione per lingua. In altre parole, i modelli inclusi (in questa sede `piede.html`) possono essere nominati in relazione a una data lingua (`piede.es.html`, per esempio) così come qualsiasi altro modello. Ancora una volta, vedi "[Internazionalizzare i modelli](#)" per maggiori informazioni.

[1] Ricordiamo che la variabile `$delais` definisce la periodicità di aggiornamento della cache. Vedi la sezione "Il file `.php3`" in "[Fondamenti](#)".





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Guida alle funzioni avanzate

## Realizzare un sito multilingue

■ italiano ■ ..... ■ català ■ English ■ Español ■ français

La modifica più significativa aggiunta a **SPIP 1.7** è la sua gestione "naturale" dei siti multilingue. Il presente articolo riguarda esclusivamente la versione **SPIP 1.7**.

### Premessa: cos'è un sito multilingue?

Questo articolo non vuole essere un tutorial completo sui siti multilingue: da una parte, vi sono sicuramente molte "opinioni" sulla definizione di "multilinguismo"; d'altra parte, non siamo abbastanza obiettivi per poter dire qual è "il metodo migliore".

Faremo quindi una panoramica dei diversi strumenti che SPIP propone per gestire siti multilingue; sta a ognuno utilizzarli, e se ne può discutere negli spazi previsti a tal fine (**wiki**, liste di discussione, ecc.)

Ma, prima di leggere, dimentichiamo per un attimo il nostro programma giornaliero e pensiamo alle seguenti situazioni:

- ▶ un sito di poesie, ordinate per argomenti (rubriche);
- ▶ un sito di documentazione per un programma tipo SPIP;
- ▶ un sito istituzionale in 25 lingue;
- ▶ un sito corporate bilingue;
- ▶ il sito di un'associazione bulgara con alcune pagine in inglese.

Il sito di poesie sceglierà le sue lingue articolo per articolo; la documentazione di SPIP, invece, le suddivide per "sezioni" (rubriche di primo livello) e visualizza le traduzioni eventualmente disponibili per ciascun articolo. Il sito istituzionale in 25 lingue non potrà forse fornire le 25 traduzioni contemporaneamente, ma cercherà comunque di mantenere delle arborescenze parallele; il sito corporate bilingue dovrà avere obbligatoriamente una traduzione a fianco di ciascun

- SPIP e i fogli di stile
- <INCLUDE> altri modelli
- Realizzare un sito multilingue
- Internazionalizzare i modelli
- Utilizzare URL personalizzati
- Il motore di ricerca
- Le variabili di personalizzazione
- Tidy: validatore XHTML 1.0
- Il supporto per LDAP
- Il trattamento delle immagini
- Inserire formule matematiche in LaTeX
- SPIP 1.8: l'interfaccia grafica
- La struttura del database

articolo, e una struttura ad albero delle rubriche in due parti, dove la parte inglese viene "clonata" sulla parte in italiano; l'associazione bulgara metterà l'inglese in una sezione specifica del proprio sito, il resto delle sezioni invece saranno tutte in bulgaro (per default).

## Principio

Per poter permettere queste situazioni e altre ancora, il modello attuato in SPIP consiste nel determinare una lingua per ogni articolo, ogni rubrica e ogni breve. Nell'area pubblica e in quella riservata questa lingua determina il modo di correzione ortografica applicato ai testi; nell'area pubblica ciò determina anche la lingua degli elementi inseriti da SPIP intorno a questi "oggetti": principalmente date e form.

Per creare un sito multilingue con SPIP, innanzitutto è necessario configurare appropriatamente il sito. Nella configurazione del sito, alla sezione "lingue", è possibile attivare la gestione del multilinguismo e scegliere le lingue utilizzate sul sito.

## Configurare l'area riservata

Per gestire più facilmente il sito, è possibile scegliere nella configurazione del sito il livello di precisione delle impostazioni delle lingue, che permette di mascherare l'interfaccia dove essa non è necessaria e di limitare i rischi di errore. [1] SPIP propone tre livelli d'interfaccia differenti per scegliere le lingue attribuite agli articoli (alle brevi, ecc.); per ordine crescente di complessità:

- **Per sezione** (rubrica di primo livello): ad ogni rubrica della radice del sito corrisponde una lingua modificabile dagli amministratori, che riguarda tutte le sue sotto-rubriche come pure gli articoli e le brevi ivi pubblicati; **questa impostazione dovrebbe soddisfare i bisogni della maggior parte dei siti multilingui pur mantenendo una struttura e un'interfaccia semplici.**
- **Per rubrica:** in maniera più fine, con questa impostazione si può cambiare la lingua per ciascuna rubrica del sito e non solamente per quelle di primo livello.
- **Per articolo:** la lingua può essere modificata a livello di ogni singolo articolo; questa scelta è compatibile con le precedenti (per esempio, è possibile scegliere la lingua per rubrica ma applicare delle eccezioni di qua e di là ad alcuni articoli) e permette tutte le finezze immaginabili, ma è necessario fare attenzione a non produrre un sito con una struttura incomprensibile...

## Blocchi multilingui

[SPIP 1.7.2] Alcuni oggetti, come gli autori o le parole chiave, possono avere un'ortografia diversa in base alla lingua attribuita all'articolo. Tuttavia, sarebbe assurdo fare le "traduzioni di parole chiave" o la "traduzione di un autore", poiché è lo stesso autore che firma i due articoli, o la stessa parola chiave (stesso "concetto") che viene attribuita. Questi oggetti non hanno quindi una lingua nel senso di SPIP, ma è comunque possibile, con l'aiuto dei "blocchi multilingui", di farli visualizzare nella lingua del contesto nel quale sono chiamati (per dirla in parole povere: in maniera che la parola "Iraq" venga scritta "Irak" quando è attribuita a un articolo in francese).

Il "blocco multilingue" è una nuova scorciatoia di SPIP, e la sua struttura è relativamente intuitiva:

Riprendendo l'esempio della parola chiave, il suo titolo viene inserito nella forma seguente :

Nel caso in cui un blocco multilingue viene chiamato in una lingua non prevista, viene visualizzata sempre la prima parte del blocco ("stringa 1" nel primo esempio, "Irak" nel secondo). In tal modo non vi sarà mai un "buco" nella visualizzazione. [2]

*N.B.*: i blocchi multilingue possono essere utilizzati, seguendo la stessa struttura, anche nei modelli, *cfr.* [Internazionalizzare i modelli](#).

## Cicli e segnaposti: come fare

Dopo aver impostato accuratamente l'area riservata passiamo ora al sito pubblico. Ebbene sì, anche se ogni articolo ha ora la propria lingua giudiziosamente scelta (in base al meccanismo suesposto), i modelli devono poterne tenere conto nella visualizzazione del sito.

**1. Per cominciare, una buona notizia: il multilinguismo dei modelli è per la maggioranza dei casi totalmente naturale; non è necessario fare modelli diversi per visualizzare articoli in lingue diverse. Il medesimo modello adatta automaticamente la sua visualizzazione alla lingua corrente.**

Pertanto, tutti gli elementi visualizzati intorno e dentro un articolo in una data lingua verranno mostrati in quella lingua. Ciò riguarda sia la data di pubblicazione dell'articolo sia i form di risposta ai forum, di firma di una petizione, eccetera. Più in generale: ogni segnaposto di SPIP compreso in un ciclo ARTICLES viene visualizzato nella lingua dell'articolo (e pure delle rubriche e delle brevi).

*Esempio:* se la homepage del sito contiene un indice che mostra gli ultimi dieci articoli pubblicati e la data di pubblicazione, la data degli articoli in vietnamita viene mostrata in vietnamita, quella degli articoli in creolo dell'Isola della Riunione in creolo e così via.

*Nota: questo funzionamento suppone che la lingua dell'articolo è oggetto di una traduzione in SPIP. Quindi, se un articolo è scritto in volapück ma la versione di SPIP non ha ancora questa traduzione (noi invitiamo chiunque a colmare questa lacuna **partecipando al lavoro di traduzione**), la data dell'articolo viene visualizzata in una lingua predefinita - probabilmente il francese.*

## 2. Il senso di scrittura

Se il sito contiene lingue che si scrivono da sinistra a destra (la maggioranza delle lingue) ma anche lingue che si scrivono da destra a sinistra (in particolare l'arabo, l'ebraico o il farsi), bisognerà apportare alcune modifiche al codice HTML affinché la visualizzazione avvenga senza intoppi [3].

SPIP offre un segnaposto dedicato a questo scopo: `#LANG_DIR`, che definisce il senso di scrittura della lingua corrente. Questo segnaposto è utilizzabile come valore dell'attributo `dir` nella maggior parte dei tag HTML (quindi ciò dà "ltr" per le lingue che si scrivono da sinistra a destra e "rtl" per le altre. [4]).

Pertanto, un ciclo di visualizzazione dell'indice diventa:

Se l'impaginazione si basa su elementi allineati a destra o a sinistra, questi devono essere invertiti per le lingue scritte da destra verso sinistra: si può pensare subito a sostituire *tutti* [5] gli elementi del modello marcati `left` o `right` con i segnaposti `#LANG_LEFT` e `#LANG_RIGHT`. Per quanto riguarda la definizione della pagina in sé è sensato cominciare dando la lingua dell'elemento richiesto, e la direzione generale della pagina:

## 3. I link di traduzione

SPIP propone un sistema di traduzioni tra articoli: è possibile specificare quali sono le diverse traduzioni di un articolo (nota: queste traduzioni sono di per sé articoli veri e propri). Il criterio `{traduction}` permette quindi, in un ciclo



ARTICLES, di recuperare tutte le versioni di uno stesso articolo.

Per esempio, per visualizzare tutte le traduzioni dell'articolo corrente:

Notiamo il criterio `{exclus}`, che permette di non visualizzare la versione corrente, e il filtro `{traduire_nom_langue}` che restituisce il nome esteso della lingua a partire dal codice informatico (ciò permette di mostrare "italiano" invece di "it", "English" invece di "en"...).

► Un criterio complementare `{origine_traduction}` (per i più ostinati) permette di selezionare solo la "versione originale" dell'articolo in questione.

Una pagina di wiki di spip-contrib raccoglie esempi di cicli che utilizzano questo criterio: <http://www.spip-contrib.net/spikini....>

#### 4. Elementi supplementari

[SPIP 1.7.2] introduce altri elementi che permettono di creare siti multilingui:

— il criterio `{lang_select}` serve a forzare la selezione della lingua per il ciclo (AUTEURS), che normalmente non lo fa (al contrario, il criterio `{lang_select=non}` permette di dire ai cicli (ARTICLES), (RUBRIQUES) o (BREVES) di non selezionare la lingua).

— la variabile di personalizzazione `$forcer_lang` indica a SPIP che deve verificare se il visitatore ha un cookie di lingua, e in caso positivo di inviarlo verso la pagina corrispondente. È quel che fa la pagina di connessione all'area riservata fornita nel pacchetto standard di SPIP.

— i segnaposti `#MENU_LANG` (e `#MENU_LANG_ECRIRE`) visualizzano un menu di lingua che permette al visitatore di scegliere "questa pagina in...". Il primo segnaposto mostra l'elenco delle lingue del sito; il secondo l'elenco delle lingue nell'area riservata (esso è utilizzato nella pagina di connessione all'area riservata).

— infine, i criteri opzionali (cfr. [SPIP 1.7, 1.7.2](#)) permettono di usare uno stesso ciclo (in effetti, uno stesso modello) per visualizzare o tutti gli articoli del sito in tutte le lingue o solamente gli articoli nella lingua passata nell'URL. Ciò può rivelarsi utile nei file di backend, per esempio, o nei cicli di ricerca:

## Modelli internazionali per un sito contenente molte



## lingue

Quel che abbiamo visto fin qui ci ha permesso di rendere multilingue la parte propriamente SPIP del nostro modello: tutto quel che viene estratto dai cicli viene mostrato nel giusto senso di scrittura, con l'ortografia corretta, e gli elementi prodotti da SPIP (form, date...) sono nella lingua richiesta.

Per un sito che presenta un numero modesto di lingue (per esempio bilingue), o per il quale esiste una lingua principale e alcune lingue aggiunte, ciò potrebbe bastare. I testi fissi presenti nei modelli, ovvero quelli scritti direttamente nell'HTML come "Mappa del sito", "Redazione", "Rispondi a questo messaggio"... possono in alcuni casi restare in una sola lingua; oppure, un sito bilingue potrà utilizzare modelli separati per ogni lingua.

Tuttavia, se vogliamo creare e gestire efficacemente un sito che presenta molte lingue ovunque, è pura illusione mantenere dei modelli separati, o imporre una navigazione in una sola lingua (anche se in inglese o in esperanto...). Per realizzare un set di modelli unici che funzionino in tutte le lingue è necessario internazionalizzare i modelli al fine di modificare i testi indipendentemente dal codice HTML che li contiene (che rimane immutabile da una lingua all'altra). Questo compito necessita di sapere "dove mettere le mani" ed è oggetto di un [articolo separato](#).

## Dettagli aggiunti

- Le scorciatoie tipografiche `<code>` e `<cadre>` producono sempre un testo scritto da sinistra a destra, anche se la lingua dell'articolo si scrive normalmente da destra a sinistra. In effetti queste due scorciatoie sono destinate a visualizzare codici o dati informatici, che sono quasi sempre scritti da sinistra a destra (e, la maggior parte delle volte, in caratteri occidentali).
- Sempre per quel che riguarda il senso di scrittura, notiamo che gli attributi `left` e `right` dell'HTML sono spesso presenti anche nei fogli di stile. Ciò significa che forse bisognerà includere la parte corrispondente del foglio di stile nei propri modelli (per utilizzare i segnaposti `#LANG_LEFT` e `#LANG_RIGHT`) invece che metterla in un file separato.

Di seguito riportiamo un sommario del comportamento dei segnaposti di SPIP riguardanti il senso di scrittura:

Lingua	#LANG_LEFT	#LANG_RIGHT	#LANG_DIR
lingue scritte da sinistra a destra	left	right	ltr
arabo,farsi,ebraico...	right	left	rtl

[1] Vogliamo precisare che nella configurazione di origine di SPIP esso è monolingue, al fine di non complicare l'interfaccia.

[2] Se, al contrario, si desidera che non venga visualizzato nulla, è necessario creare una prima parte vuota con un codice di lingua qualsiasi.

[3] In teoria l'HTML dovrebbe fare gli adattamenti in maniera automatica, ma il risultato non è sempre ottimale, soprattutto durante i ritorni a capo o se si mischiano lingue utilizzando un senso di scrittura diverso.

[4] Sfortunatamente, le richieste di standardizzazione sembrano ignorare al momento la [scrittura bustrofedica], e ciò ne impedisce l'utilizzo con l'HTML.

[5] Se tutti o quasi tutti deve essere valutato caso per caso in base alla particolarità della propria impaginazione...





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Guida alle funzioni avanzate

## Internazionalizzare i modelli

■ italiano ■ ..... ■ català ■ Deutsch ■ English ■ Español ■ français

L'internazionalizzazione dei modelli, discussa in questo articolo, è disponibile dalla versione **SPIP 1.7**.

### Perché creare modelli multilingue?

Quando i documenti vengono messi online, SPIP adatta alcune informazioni "automatiche" nella lingua desiderata. In particolare, le date sono mostrate nella lingua del sito o di un articolo, o di una rubrica, i form sono mostrati nella lingua corrispondente (per esempio l'interfaccia per inviare messaggi al forum)... Tutto ciò è già tradotto in SPIP.

Tuttavia non è sufficiente: i webmaster inseriscono nei loro modelli un certo numero di informazioni, che descrivono soprattutto i principi di navigazione nel sito. È necessario, per esempio, visualizzare i testi dello stile "Mappa del sito", "Rispondi a questo articolo", "Articoli dello stesso autore", "Nella stessa rubrica"... Per un sito in una sola lingua questi elementi sono facili da inserire: li si mette così come sono nel codice HTML dei modelli. Il problema si pone quando il sito è multilingue: sotto un articolo in italiano si vuole mostrare *"Rispondi a questo articolo"*, ma sotto un articolo in inglese si deve mostrare un altro testo (*"Comment on this article"*).

[SPIP 1.7.2] propone tre metodi per gestire gli elementi di testo differenti secondo la lingua:

— (1) un metodo è mettere gli elementi di testo dei modelli in *file lingua* (un file diverso per ciascuna lingua usata nel sito), disgiunti dai modelli; un modello *unico* (per esempio `article.html` che chiama, in base ai codici definiti dal webmaster, questi elementi di testo in funzione della lingua utilizzata; in tal modo, lo stesso modello `article.html` può visualizzare automaticamente il testo "Rispondere all'articolo" oppure "Comment on this document" a seconda

- SPIP e i fogli di stile
- <INCLUDE> altri modelli
- Realizzare un sito multilingue
- Internazionalizzare i modelli
- Utilizzare URL personalizzati
- Il motore di ricerca
- Le variabili di personalizzazione
- Tidy: validatore XHTML 1.0
- Il supporto per LDAP
- Il trattamento delle immagini
- Inserire formule matematiche in LaTeX
- SPIP 1.8: l'interfaccia grafica
- La struttura del database

della lingua dell'articolo. Questo metodo è vivamente consigliato: esso offre la maggiore flessibilità, facilita gli aggiornamenti del sito, (si lavora con un modello unico che gestisce automaticamente più lingue), e in futuro saranno aggiunti a SPIP degli strumenti per facilitare il lavoro collettivo di traduzione dell'interfaccia del proprio sito (più amministratori, che parlano ciascuno una lingua differente, potranno *tradurre* l'interfaccia di uno stesso sito dall'area riservata, senza avere bisogno di intervenire sui file dei modelli);

— (2) un metodo più veloce e tecnicamente molto semplice si basa sulla creazione di file di modelli diversi per ciascuna lingua. Con questo metodo si crea un file `article.html` per gestire gli articoli in italiano e un file `article.en.html` per gli articoli in inglese (nota: `article.html` gestisce in realtà tutte le lingue eccetto l'inglese). Questo metodo è sconsigliato se il sito utilizza numerose lingue e/o se si utilizzano modelli differenti a seconda delle rubriche. D'altronde, esso è vantaggiosamente sostituito in tutti i casi dal metodo 3 descritto sotto:

— (3) il metodo dei "blocchi multilingue", introdotto da [SPIP 1.7.2], funziona bene sia per i contenuti che per i modelli. È sufficiente mettere nel modello il seguente codice:

e la frase verrà visualizzata nella lingua voluta. Benché questo sistema sia molto flessibile, esso ha comunque dei limiti quando il numero di lingue è importante, e quando si desidera che diversi traduttori intervengano nel sito (in effetti è necessario che essi possano modificare il modello, ciò che il metodo dei file lingua permette di evitare).

## 1. Metodo dei file lingua

Il principio dei file lingua consiste nell'inserire in un unico modello un *codice*, che corrisponde a un elemento di testo (una "stringa") per ciascuna lingua; il codice non varia tra le diverse lingue, solo il testo viene tradotto.

Per esempio, possiamo decidere che il *codice* `prelevafile` corrisponda:

- in italiano, alla stringa "*preleva il file*",
- in inglese, alla stringa "*download this file*",
- in spagnolo, alla stringa "*descargar este archivo*",
- e così via.

Nel file di modello degli articoli (un solo file gestisce tutte le lingue), `article.html`, è sufficiente inserire il codice (da notare la sintassi):

Quando l'articolo viene visualizzato, questo *codice* viene sostituito dalla traduzione nella lingua dell'articolo.

Per esempio, nel modello `article.html`, inseriamo nel ciclo che mostra i documenti associati all'articolo il codice seguente:

Se l'articolo in questione è in italiano, ciò mostrerà:

```
<a href="/IMG/jpg/miodocumento.jpg">preleva il file</a>
```

se l'articolo è in inglese, invece:

```
<a href="/IMG/jpg/miodocumento.jpg">download this file</a>
```

e via dicendo. Un unico modello, contenente un codice unico, visualizza il testo tradotto in tutte le lingue utilizzate sul sito.

### ► Utilizzare testi già tradotti

Per facilitare il lavoro dei webmaster, SPIP fornisce un insieme di stringhe già tradotte (dai traduttori di SPIP). Utilizzando queste stringhe, che corrispondono a elementi di testo spesso utilizzati sui siti Web, il webmaster può realizzare rapidamente un'interfaccia che funzioni in più lingue, anche quelle che egli stesso non conosce.

Le stringhe a disposizione possono essere elencate nell'area riservata: nella sezione "Gestione delle lingue" della parte "Amministrazione del sito", poi cliccare sulla linguetta "File lingua". Basta solo scegliere i codici desiderati per realizzare il proprio modello.

predefinita del sito

 Multilinguismo

 File lingua

È possibile inserire le scorciatoie nel modello di layout del proprio sito pubblico. verranno tradotte automaticamente nelle diverse lingue (se esiste già un file lingua).

Il file lingua «public» è disponibile in: العربية, български, català, Créol réyoné, Dansk, Deutsch, English, Esperanto, Español, فارسی, fongbè, français, galego, italiano, 日本語, Lëtzebuergesch, Nederlands, òc auvernhat, òc gascon, òc lemo Lengadocian, òc niçard, òc provençau, òc vivaroaupenc, polski, Português, Português Brasil, română, Tiếng Việt, 中文.

Scorciatoia	Testo visualizzato
<:accueil_site:>	Home page
<:articles:>	Articoli
<:articles_auteur:>	Articoli di questo autore
<:articles_populaires:>	Articoli più letti

I file lingua nell'area riservata

*Esempio:* un webmaster vuole realizzare l'interfaccia di un sito in italiano,

spagnolo e arabo, ma non parla né lo spagnolo né l'arabo. Inserendo nei propri modelli i codici forniti con SPIP egli non deve preoccuparsi di avere le traduzioni in spagnolo e in arabo, poiché queste sono già state effettuate dai traduttori di SPIP; quindi, realizzando l'interfaccia in italiano con i codici forniti da SPIP egli sa che le sue pagine verranno visualizzate immediatamente anche in spagnolo e in arabo.

Se in seguito egli vuole aggiungere degli articoli in polacco, essi verranno mostrati subito con gli elementi di testo tradotti in polacco, senza che il webmaster debba intervenire nuovamente.

Un altro vantaggio di questo metodo: esso facilita la creazione di modelli "da distribuire" immediatamente multilingui. I modelli realizzati con questo metodo possono essere utilizzati da subito in tutte le lingue in cui è stato tradotto SPIP.

Da un punto di vista tecnico, gli elementi di testo forniti nel pacchetto di SPIP sono memorizzati nei file lingua "public":

- `/ecriture/lang/public_fr.php3` contiene le stringhe in francese,
- `/ecriture/lang/public_en.php3` in inglese
- eccetera.

### ► Creare codici personalizzati

È anche possibile creare i propri codici, corrispondenti a stringhe che si desidera aggiungere.

In tal caso è necessario creare dei file lingua personali, sul modello dei file `public...`. Per creare i file personalizzati, nella propria cartella di modelli oppure nella cartella `/ecriture/lang` si deve installare:

- `local_fr.php3` per definire le stringhe in francese,
- `local_en.php3` per le stringhe in inglese,
- ...

*Storia:* Nelle versioni anteriori a [\[SPIP 1.8\]](#), i file lingua personali dovevano essere contenuti solamente nella cartella `/ecriture/lang`.

Per esempio, potremo creare le seguenti stringhe:

- `prelevafile` per visualizzare "Preleva l'ultima versione",
- `cosenuove` per visualizzare "Ultime modifiche".

Con questo metodo, nei modelli si inseriscono i codici `<:prelevafile:>` e `<:cosenuove:>`, che mostreranno le traduzioni corrispondenti, così come sono definite nei file `local_...php3`.

Vogliamo sottolineare che i codici sono puramente soggettivi: è il webmaster che li sceglie. Naturalmente noi raccomandiamo di scegliere dei codici che possono essere ricordati facilmente (invece che usare numeri, per esempio). Come accade spesso nei linguaggi informatici, è preferibile utilizzare lettere esclusivamente dell'alfabeto latino e senza accenti...

I *file lingua* contengono le diverse traduzioni dei codici che si utilizzano; essi sono file PHP contenenti ognuno una tabella che associa i codici con le stringhe corrispondenti in ogni lingua.

Per esempio, essi possono contenere:

► *Versione francese:*

► *Versione catalana:*

La costruzione è la seguente:

— all'inizio del file:

— alla fine del file:

— la parte che ognuno deve arricchire è costituita da più righe di *definizioni* del tipo:

**N.B.** Ogni riga di definizione deve terminare con una virgola, eccetto l'ultima riga.

**N.B.2** Il testo della stringa da tradurre deve essere convertito in codici HTML (i caratteri accentati, per esempio, sono convertiti con gli equivalenti HTML, del tipo `&acute;i`).

Gli apostrofi all'interno della stringa devono essere *escaped*, ossia preceduti da un backslash. Per esempio, la stringa "all'interno" deve essere scritta: `all\'interno`.

*Nota:* tra breve si prevede di includere uno strumento che permette di gestire e di creare i propri file lingua senza dover modificare "manualmente" i file PHP. Tale strumento faciliterà anche l'uso dei caratteri "speciali" (caratteri accentuati, caratteri negli alfabeti non occidentali, *escape* degli apostrofi...), come pure la collaborazione di molte persone al processo di traduzione dell'interfaccia del sito pubblico.

Attualmente, lo strumento che permette la gestione della traduzione delle stringhe di testo non viene fornito direttamente con SPIP, e il suo utilizzo molto generico (noi lo usiamo per tradurre tutta l'interfaccia di SPIP, e non solamente dei file lingua del tipo `local...php3`) lo rende un po' complesso. Questo programma, **trad-lang**, che ci serve a tradurre il software SPIP, il sito [spip.net](http://spip.net), ecc., è anch'esso disponibile sotto licenza GNU/GPL, ma non è integrato nel pacchetto di SPIP. È possibile [scaricarlo](#), per utilizzarlo sul proprio sito o su altri progetti software. Eventuali migliorie o idee da implementare possono essere discusse sulla lista dei traduttori di SPIP, [spip-trad](#).

## 2. Un modello per ogni lingua

Il secondo metodo, più accessibile ai webmaster principianti, è quello di creare un modello diverso per ciascuna lingua del sito. Un po' sullo stesso principio che consiste nel creare modelli specifici per diverse rubriche al fine di ottenere interfacce grafiche differenti.

Vogliamo realizzare un sito in francese (lingua di default), in inglese e in spagnolo. Creiamo tre file di modelli diversi:

- `article.html` per il francese (in realtà, per tutte le lingue che non hanno un file lingua specifico, vedi sotto),
- `article.en.html` per l'inglese,
- `article.es.html` per lo spagnolo.

(Nota: se si pubblica un articolo in tedesco e sul sito non è presente il modello `article.de.html`, viene utilizzato il modello `article.html`.)



**Importante:** affinché siano presi in considerazione i modelli "per lingua" definiti aggiungendo il suffisso `.lingua` al nome, è obbligatorio che sul sito ci sia la versione "di default".

Quindi, se il file `article.html` non è presente (si è preferito cancellare quel file e crearne uno tipo `article.it.html`), i file inglesi e spagnoli non verranno considerati.

Questa regola si può combinare con i nomi di file "per rubriche", e viene preso in considerazione l'ordine seguente:

- `article=8.es.html` (il modello per gli articoli in spagnolo della rubrica 8, ma non per le eventuali sotto-rubriche),
- `article=8.html` (il modello per gli articoli della rubrica 8, ma non per le eventuali sotto-rubriche),
- `article-2.es.html` (il modello per gli articoli in spagnolo della rubrica 2 e delle eventuali sotto-rubriche),
- `article-2.html` (il modello per gli articoli della rubrica 2 e delle eventuali sotto-rubriche),
- `article.es.html` (il modello per gli articoli in spagnolo),
- `article.html` (il modello per gli articoli),
- `article-dist.html` (il modello per gli articoli fornito con SPIP).

*Nota:* salvo alcune eccezioni, è obbligatorio utilizzare il codice di lingua dello standard ISO, tipo "es". È possibile consultare un elenco dei codici sul [sito della Biblioteca del Congresso degli Stati Uniti](#) (ebbene sì!). Per garantire il massimo della compatibilità i codici ISO a due lettere ("ISO 639-1") hanno la priorità, se esistono, mentre per una definizione più specialistica di una lingua all'interno del ceppo linguistico devono essere usati i codici ISO a tre lettere ("ISO 639-2 T"). Per esempio, il tedesco è rappresentato da "de". Tuttavia, lo standard ISO definisce solamente 182 idiomi sulle 5 000-7 000 lingue parlate attualmente nel mondo; per le lingue che non hanno ancora un codice assegnato è possibile ispirarsi all'elenco proposto dal sito [ethnologue.com](#); per approfondire l'argomento consultare la lista [spip-trad](#).

*Semplificarsi la vita.* Uno dei metodi di organizzazione molto semplice permessi da SPIP per la gestione di un sito multilingue consiste nell'associare direttamente le lingue alle rubriche (e non articolo per articolo). In tal modo, nel caso in cui gli articoli di una stessa lingua sono raggruppati in una stessa rubrica (oppure per sezioni), ci si può accontentare di creare i modelli specifici *per rubrica* senza utilizzare, quindi, i nomi di file per lingua.

Con questo metodo se tutti gli articoli in lingua spagnola sono

raggrupparli nella rubrica 8 (e sotto-rubriche), possiamo nominare il file adattato allo spagnolo `rubrique-8.html` invece che `rubrique.es.html`.

I problemi che possono insorgere con questo metodo sono i seguenti:

- il file `article-2.html` *deve* essere presente se si desidera poter selezionare `article-2.es.html`;
- al contrario, non è possibile decidere che `article.es.html` debba essere utilizzato al posto di `article-2.html` se non esiste `article-2.es.html`: la selezione per rubrica ha sempre la priorità rispetto alla selezione per lingua;
- una modifica dell'impaginazione in un modello implica l'obbligo di fare la stessa modifica in tutte le altre versioni,
- deve essere possibile inserire da sé elementi di testo nei file dei modelli, anche se non si comprende la lingua (immaginiamo di dover creare i modelli in arabo se si appena un po' del proprio dialetto e nemmeno tanto bene l'italiano...).

Per tali motivi questo metodo è destinato a lavorare rapidamente su siti poco complessi (pochi o nessun modello specifico per rubrica) e/o che comportino poche lingue. Ma fin da quando il progetto multilingue diventa un po' più ambizioso, consigliamo vivamente di lavorare con il metodo dei file lingua.

### 3. I blocchi multilingue

I blocchi descritti nell'articolo [Realizzare un sito multilingue](#) funzionano bene nel testo degli autori o delle parole chiave come pure nei modelli. Attenzione, questi blocchi gestiscono *esclusivamente* il testo e non i cicli di SPIP!

Per gestire in pochissimo tempo un sito multilingue, è forse, in un primo tempo, il metodo migliore, allo stesso tempo accessibile ed efficace; successivamente, quando il proprio sito è stabilizzato, se si ha bisogno di affinare i propri modelli (per esempio, per aprirli a più lingue; o per distribuirli sotto forma di [contrib](#); o ancora per renderli "professionali"), sarà necessario trasformare i blocchi multilingue in file lingua.





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Guida alle funzioni avanzate

## Utilizzare URL personalizzati

■ italiano ■ ..... ■ català ■ Español ■ français

- SPIP e i fogli di stile
- <INCLUDE> altri modelli
- Realizzare un sito multilingue
- Internazionalizzare i modelli
- **Utilizzare URL personalizzati**
- Il motore di ricerca
- Le variabili di personalizzazione
- Tidy: validatore XHTML 1.0
- Il supporto per LDAP
- Il trattamento delle immagini
- Inserire formule matematiche in LaTeX
- SPIP 1.8: l'interfaccia grafica
- La struttura del database

A seguito dell'installazione, le pagine generate da SPIP utilizzano indizzi relativi simili a `article.php3?id_article=123`, che danno degli URL del tipo `http://www.spip.net/article.php3?id_article=123`.

Questo tipo di sintassi, frequente nei siti "dinamici", non è tuttavia né molto bella né molto incisiva. C'è la possibilità di avere degli indirizzi più aderenti al proprio gusto - per esempio `article123.html` oppure `Titolo-dell-articolo.html` —, e SPIP può essere di aiuto in questo.

Questa funzionalità si appoggia sulla distinzione tra due tipi di indirizzi URL:

- *l'URL apparente* di una pagina, cioè quello che viene digitato e/o visualizzato nella barra degli indirizzi del browser. Per esempio `http://www.spip.net/fr_article765.html`. Questi sono gli URL che si vuole rendere più "belli" o più "significativi";
- *l'URL reale* della pagina, cioè l'URL che viene "visto" da SPIP quando la pagina viene generata sul server. Per esempio `http://www.uzine.net/article.php3?id_article=765`; in generale, questo URL può anche essere digitato direttamente nel browser (potete **verificare**).

### Scegliere il tipo di URL apparente

Nel file `ecrire/mes_options.php3` [1] (da creare se lo si desidera), è possibile dichiarare una variabile PHP che indica quale tipo di URL utilizzare. Se questo parametro è assente SPIP utilizzerà:

```
$type_urls = "standard";
```

La variabile `$type_urls` determina il nome del file PHP che viene chiamato per gestire gli URL. Con la dichiarazione predefinita summenzionata, il file è `inc-urls-standard.php3`.

Si può notare che SPIP propone anche i file `inc-urls-html.php3`, `inc-urls-propres.php3` e `inc-urls-propres2.php3`.

► Il file `inc-urls-html.php3` permette di gestire gli indirizzi del tipo («`article123.html`»). È possibile decidere di utilizzare gli «URL “HTML”» inserendo nel file `ecrire/mes_options.php3` la linea seguente:

```
$type_urls = "html";
```

► Il file `inc-urls-propres.php3` permette di gestire indirizzi del tipo («Titolo-dell-articolo»). In tal caso è necessario aggiungere la seguente istruzione:

```
$type_urls = "propres";
```

► Il file `inc-urls-propres2.php3` è una variante del precedente, che dà indirizzi del tipo («Titolo-dell-articolo.html»). In tal caso è necessario aggiungere:

```
$type_urls = "propres2";
```

Se invece si vogliono utilizzare indirizzi personalizzati (per il quale è necessaria la conoscenza di programmazione in PHP), è vivamente consigliato partire da uno dei file esistenti e ricopiarlo con un nome diverso di propria scelta: `inc-urls-XXX.php3`. Per esempio, è molto facile modificare la funzione `_generer_url_propre()` all'interno di `inc-urls-propres.php3` al fine di ottenere varianti molto interessanti; nel caso lo facciate vi ringraziamo in anticipo per condividere le vostre modifiche sul sito [SPIP Contrib'](#).

## Programmare la traduzione degli indirizzi apparenti in indirizzi reali

Affinché l'articolo `article123.html` chiami in realtà il file PHP `article.php3` con il parametro `id_article=123`, è necessario configurare il server Web che ospita il proprio sito, o in un file `.htaccess` (non sempre), o nel file di configurazione centrale del server se si ha l'accesso. Ciò utilizza, con il server [Apache](#) (il più utilizzato), quel che si chiamano *Rewrite Rules*: regole di riscrittura degli indirizzi Web.

Saper scrivere queste regole non è semplice per chi non è programmatore, e noi non possiamo dare soluzioni infallibili poiché tutto dipende dalla propria configurazione: questa parte è interamente nelle vostre mani (o in quelle del proprio fornitore di hosting).

Tuttavia, **[SPIP 1.8.1]** fornisce un file `htaccess.txt` a titolo di esempio, che funziona con la maggioranza degli hoster con i tipi di URL citati in precedenza («standard», «html», «propres» e «propres2»). Per attivarlo è necessario ricopiarlo alla radice del sito con il nome `.htaccess`. È vivamente consigliato di aprirlo prima al fine di verificare alcuni aspetti di configurazione.

Successivamente si consiglia di verificare la validità di questi indirizzi chiamando la pagina « Vedi online » su un articolo, un autore, una breve, una rubrica, ecc.

## Generare gli URL apparenti nelle pagine di SPIP

Al fine di visualizzare ovunque gli URL del tipo scelto, utilizzare sempre all'interno dei propri modelli i segnaposti `#URL_ARTICLE`, `#URL_RUBRIQUE`, `#URL_BREVE`, ecc.

## Transizione da un tipo di URL a un altro

Dalla versione **[SPIP 1.8.1]**, è stato previsto tutto affinché la transizione da un tipo di indirizzo a un altro si svolga senza problemi: basta installare il file `htaccess.txt` e sarà possibile passare liberamente dagli indirizzi di tipo «standard» a quelli di tipo «propres2», «propres» o anche «html», e viceversa, senza mai provocare un errore 404 ai visitatori (o ai motori di ricerca) che potrebbero aver memorizzato i vecchi indirizzi.

Ultimo dettaglio per facilitare la transizione è che, se si sceglie l'URL `propres` o `propres2`, le visite delle pagine che portano i vecchi indirizzi (`standard` o `html`) vengono automaticamente reindirizzate verso i nuovi indirizzi.

[1] Avvertenza: le versioni precedenti di SPIP includevano il file `inc-urls.php3` alla radice del sito se esso era presente; questo è un metodo tuttora valido, ma è considerato obsoleto...





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Guida alle funzioni avanzate

## Il motore di ricerca

■ italiano   ■ .....   ■ català   ■ Español   ■ français

SPIP integra un motore di ricerca, disattivato per default. Esso, qualora attivato da un amministratore nella pagina di configurazione del sito, permette di effettuare ricerche su diversi tipi di dati presenti nel database: gli articoli, le rubriche, le brevi, le parole chiave e gli autori. Dalla versione SPIP 1.7.1 sono indicizzati anche i thread dei forum e le firme delle petizioni.

### Principio

Un motore di ricerca può basarsi su due principi. Il primo è cercare stupidamente nel tipo di archivio esistente (file HTML, database... secondo il tipo di sito). Questo metodo è molto lento perché il tipo di archiviazione non è previsto a questo scopo.

Il secondo metodo, che è stato scelto per SPIP (e che è lo stesso di tutti i motori di ricerca professionali), è di stabilire un modo di archiviazione specifico ai bisogni della ricerca. Per esempio, il punteggio di ogni parola di un articolo può essere immagazzinato direttamente al fine di essere ritrovato facilmente, e di avere il punteggio totale di una ricerca con una semplice addizione. Il vantaggio è che la ricerca è molto rapida: quasi quanto qualsiasi altra elaborazione di pagina. Lo svantaggio è che è necessaria una fase di costruzione di questo archivio di informazioni: ciò si chiama indicizzazione. L'indicizzazione ha un suo costo in termini di risorse (tempo di elaborazione e spazio sul disco), e introduce anche un leggero ritardo temporale tra l'aggiunta o la modifica del contenuto e l'esito di questa aggiunta o modifica sui risultati della ricerca.

D'altra parte, nel caso di SPIP, siamo obbligati a utilizzare il PHP e MySQL poiché tutto il programma è basato su di essi, e ciò non permette di realizzare un motore di alte prestazioni, in termini di rapidità come pure di pertinenza o di

- SPIP e i fogli di stile
- <INCLUDE> altri modelli
- Realizzare un sito multilingue
- Internazionalizzare i modelli
- Utilizzare URL personalizzati
- Il motore di ricerca
  - Le variabili di personalizzazione
  - Tidy: validatore XHTML 1.0
  - Il supporto per LDAP
  - Il trattamento delle immagini
  - Inserire formule matematiche in LaTeX
- SPIP 1.8:
  - l'interfaccia grafica
  - La struttura del



database

arricchimenti diversi (indicizzazione dei documenti esterni al sito, creazione di campi semantici che permettono di proporre ricerche più fini, ecc.).

Il vantaggio di avere un motore interno, tuttavia, è che esso permette di gestire la visualizzazione dei risultati attraverso gli stessi sistemi (modelli) del resto delle pagine di SPIP, e all'interno dello stesso ambiente grafico.

## L'indicizzazione

L'indicizzazione avviene durante le visite del sito pubblico. Al fine di evitare che il cumulo di un'indicizzazione e di un aggiornamento della pagina non causi un errore di *timeout* sui server particolarmente lenti, SPIP attende che una pagina sia visualizzata usando la cache [1].

L'indicizzazione tratta a uno a uno tutti i diversi dati testuali di un dato contenuto: per esempio, per un articolo, l'introduzione, la descrizione, il titolo, il testo... Per ogni dato testuale, il punteggio di ogni parola viene calcolato contando semplicemente il numero di occorrenze. A tale scopo, le parole di tre caratteri o meno sono ignorate (esse sono per lo più non significative e appesantirebbero il database); d'altra parte, i caratteri accentati sono traslitterati (convertiti nei loro equivalenti non accentati), per evitare i problemi di font di caratteri e anche per permettere di effettuare le ricerche in versione senza accenti.

Poi, i punteggi di ogni parola vengono sommati, in maniera ponderata, tra i diversi dati testuali del contenuto indicizzato. La ponderazione permette, per esempio, di dare più peso alle parole presenti nel titolo di un articolo che nel corpo del testo oppure nel post scriptum...

Le funzioni di indicizzazione possono essere studiate all'interno del file `ecrire/inc_index.php3`. Per visualizzare meglio la dinamica di indicizzazione del sito, è possibile aprire il file `ecrire/data/spip.log`, oppure guardare la pagina `ecrire/admin_index.php3` (nota: questa pagina, ancora in via sperimentale, non è distribuita con tutte le versioni di SPIP ed è disponibile solo in lingua francese).

Nella versione [SPIP 1.6], sono state apportate modifiche importanti al comportamento del motore di ricerca:

- ▶ migliore comportamento in un ambiente multilingue;
- ▶ il trattino basso (*underscore*) non è più considerato come un separatore di parole, ma come un carattere alfabetico (utile in caso di documentazione informatica);
- ▶ le parole di due (e più) lettere che contengono solo maiuscole e cifre sono considerate sigle, e vengono indicizzate, risolvendo così uno dei principali inconvenienti della limitazione dell'indicizzazione alle parole di più di 3 lettere (G8, CNT, ONU vengono quindi indicizzati).

## La ricerca

La ricerca si effettua semplicemente separando il testo di ricerca nelle parole che lo compongono; il medesimo filtro viene applicato durante l'indicizzazione: eliminazione delle parole di tre lettere o meno (eccetto le sigle), e traslitterazione.

Per ogni contenuto ricercato, viene recuperato il punteggio delle diverse parole e poi addizionato al fine di ottenere il punteggio totale. Infine, i risultati sono generalmente mostrati in ordine decrescente di punteggio (`{par points}` `{inverse}`), ovvero di pertinenza (ma ciò è lasciato alla volontà della persona che scrive **i modelli di impaginazione**).

## Prestazioni

### Rapidità

Su di un server recente e non troppo carico, l'indicizzazione di un testo lungo (diverse decine di migliaia di caratteri) durerà uno o due secondi: l'attesa è pressoché impercettibile, in confronto al tempo di caricamento attraverso la rete. I contenuti brevi vengono indicizzati quasi istantaneamente. Naturalmente, queste affermazioni devono essere modulate in base alla dimensione del sito. Un sito molto grande rischia di avere tempi di indicizzazione leggermente più lunghi; per dare un'idea, diciamo che un sito come **Le Courier des Balkans** contiene, alla data di redazione di questo articolo, circa 3 800 articoli pubblicati, e oltre 7500 messaggi nei forum, e il motore di ricerca di SPIP non mostra alcun segno di cedimento.

D'altronde, dal punto di vista statistico, è possibile considerare in maniera approssimativa che ogni contenuto viene indicizzato una sola volta: tenuto conto che solitamente vi sono molte più visite su un sito che aggiornamenti del suo contenuto, il sovraccarico del server sembra trascurabile.

### Qualità

La qualità dell'indicizzazione è inferiore rispetto ai motori di ricerca professionali. Poiché il PHP è un linguaggio piuttosto lento, la fase di estrazione delle parole è stata semplificata al massimo per ottenere dei tempi di indicizzazione minimi. Di conseguenza, i dati di indicizzazione comportano alcuni "rifiuti", ovvero dei pezzi di testo che non sono "vere" parole, ma che sono stati indicizzati come se lo fossero (sono spesso di contenuto tecnico come nomi di file, o brani con punteggiatura impropria). L'esempio di **uZine**, dove si riscontra il 2 % circa di tali "rifiuti", ci lascia pensare che questi dati sono una quantità trascurabile, anche perché vi sono poche probabilità che diano un risultato positivo durante una ricerca.

La ricerca non offre operatori booleani, e l'operatore logico implicito è più o meno un "OR". Tuttavia, dalla versione SPIP 1.7.1, gli articoli trovati sono visualizzati in un ordine che privilegia i risultati contenenti il maggior numero di parole scritte precisamente secondo il testo cercato. In tal modo, una ricerca su "la mano rossa" metterà in evidenza gli articoli contenenti "mano" e "rossa", molto prima degli



articoli che contengono solo "manovalanza" o "rossana" - anche questi ultimi appariranno, ma saranno in fondo alla classifica.

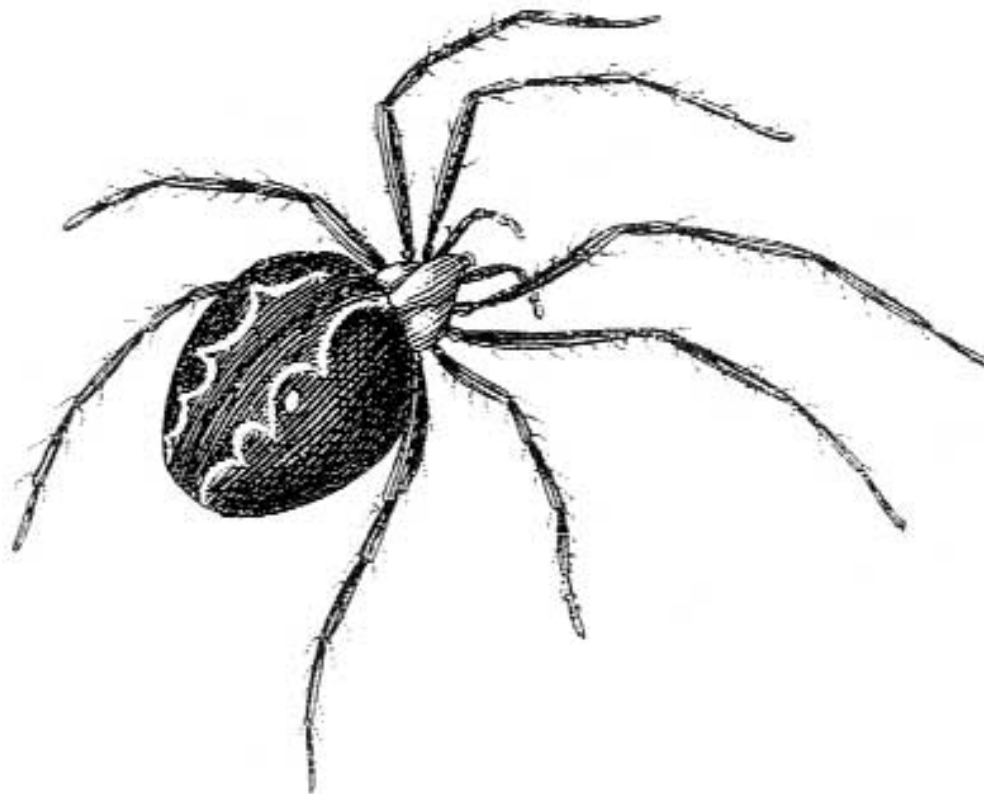
## Spazio su disco

MySQL non è stato concepito per l'archiviazione di dati di indicizzazione, quindi l'utilizzo del motore di ricerca tende a ingigantire lo spazio sul disco utilizzato per il database. Per essere più precisi, diciamo che un contenuto genera dei dati di indicizzazione di dimensione compresa tra la dimensione del contenuto e il suo doppio. Quindi, se si fa un'astrazione dei dati che non causano l'indicizzazione (i forum, per esempio), l'indicizzazione causa l'aumento del doppio o del triplo del database. Ciò può essere costrittivo se lo spazio dedicato al proprio sito è limitato.

Se si disattiva il motore di ricerca per economizzare lo spazio sul disco, non si deve dimenticare di cancellare i dati di indicizzazione (nella pagina di salvataggio/ripristino del database) al fine di liberare realmente lo spazio disco occupato da questi dati.

[1] Se, perciò, tutti i `$delais` sono stati impostati a zero, o se il proprio sito non viene visitato (sito di prova), l'indicizzazione non verrà effettuata.





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Presentazione e primi passi
    - Installazione

## Host che accettano SPIP

■ italiano   ■ .....   ■ català   ■ Kréol réyoné   ■ Deutsch   ■ English   ■ Español  
■ français   ■ occitan   ■ polski

■ Installazione di SPIP

■ Host che accettano SPIP

■ Utilizzare SPIP "in locale"

## SPIP-contrib: quale hosting?

Un **elenco di fornitori di hosting compatibili o meno con SPIP** è ora disponibile sullo **Spikini di SPIP-contrib**.

Non esitate a dare il vostro contributo per arricchire questo elenco: esso è uno strumento apprezzato da numerosi utenti principianti.

## Domande / risposte

**Il mio fornitore di hosting non è nell'elenco sopra menzionato. Come faccio?**

Se esso offre PHP3 o 4 con MySQL ci sono forti probabilità che funzioni. In ogni modo, l'insieme di trasferimento di file più tentativo di installazione dovrebbe prendere, per chi non è pratico, una decina di minuti *al massimo*.

Se comunque si vuole sapere per forza in anticipo se funzionerà, leggere le domande seguenti.

### **Quali sono le estensioni dei file PHP supportati dal mio hoster?**

Alcuni hoster non riconoscono le estensioni .php3, che sono le estensioni usate per i file di SPIP fino alla versione 1.8 (quando si tenta di installare SPIP invece della procedura di installazione si vedrà il codice contenuto nei file).

In tal caso, provare a utilizzare una delle [distribuzioni derivate di SPIP](#) proposte dalla comunità.

### **Con quali versioni di PHP è compatibile SPIP?**

La versione 1.7.2 è compatibile con il PHP3 a partire dal PHP 3.0.8, come pure con tutte le versioni di PHP4.

La versione 1.8 è compatibile dal PHP 4.0.8 al PHP 5.

### **Con quali versioni di MySQL è compatibile SPIP?**

Non abbiamo fatto alcun test in tal senso, ma normalmente tutte le versioni recenti sono compatibili: in particolare, dalla versione 3.22.

### **E con quale server Web, con quale sistema operativo?**

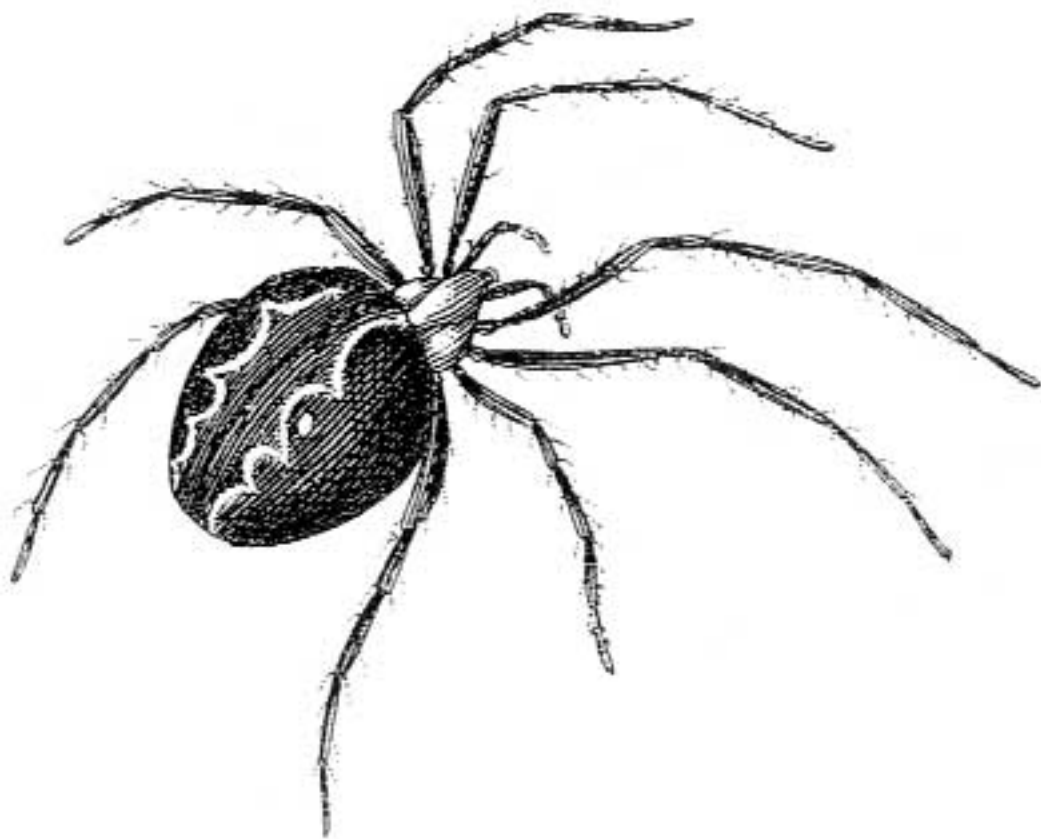
Ancora una volta, non abbiamo fatto alcun test in proposito. Comunque, la scelta raccomandata, poiché è la più diffusa, è Apache sotto un Unix qualsiasi (per esempio Linux, FreeBSD, Solaris, MacOS X...).

Tuttavia, è molto probabile che SPIP funzioni anche con altre configurazioni. In effetti esso è regolarmente testato con successo sotto Windows, con PHP4 in modulo Apache. Vi saremo grati di segnalarci le vostre esperienze di configurazioni software diverse da quelle sopra citate.

### **Dove posso trovare maggiori informazioni sull'installazione?**

- ▶ Il [manuale di installazione](#);
- ▶ e, in caso di problemi, la [FAQ tecnica](#).





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
  - Presentazione e primi passi

## Installazione

- **Installazione di SPIP**
- **Host che accettano SPIP**
- **Utilizzare SPIP "in locale"**

italiano

tutto il sito

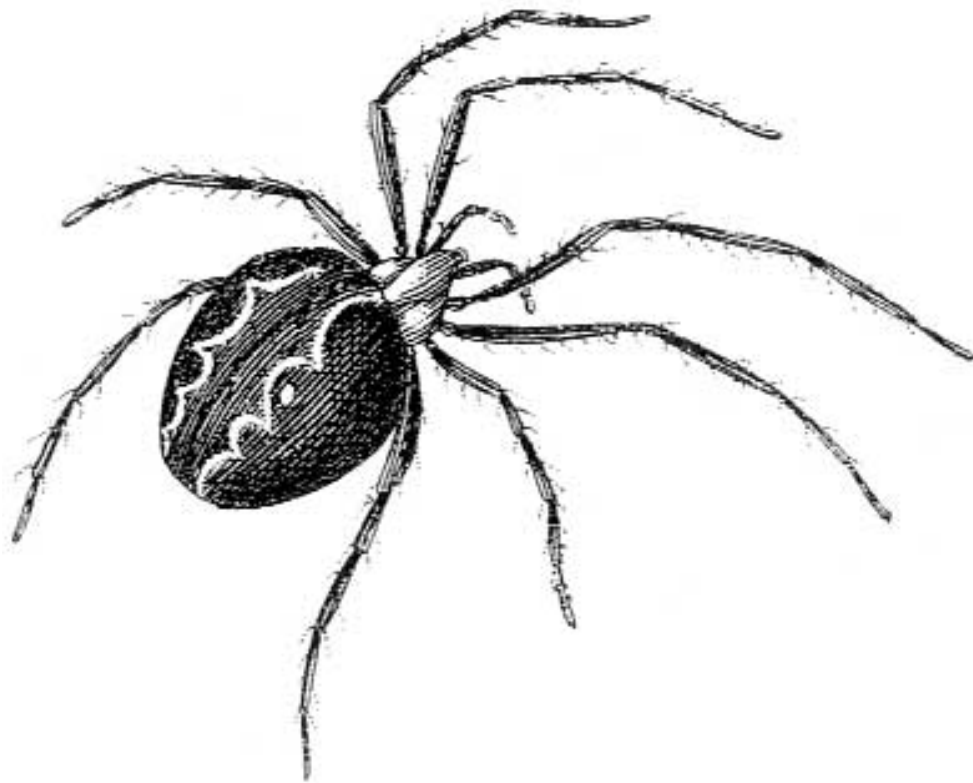
### Ultime modifiche

- Aggiungere un tipo di

documento

- Come funziona il motore di ricerca di SPIP?
- Mostrare degli elementi in una tabella divisi per righe
- Mostrare gli ultimi articoli dei redattori per rubrica
- Più logo per singolo articolo
- Le parole chiave nelle rubriche
- Scrivere gli articoli
- Utilizzare URL personalizzati
- SPIP e i fogli di stile
- Il supporto per LDAP





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Presentazione e primi passi
    - Installazione

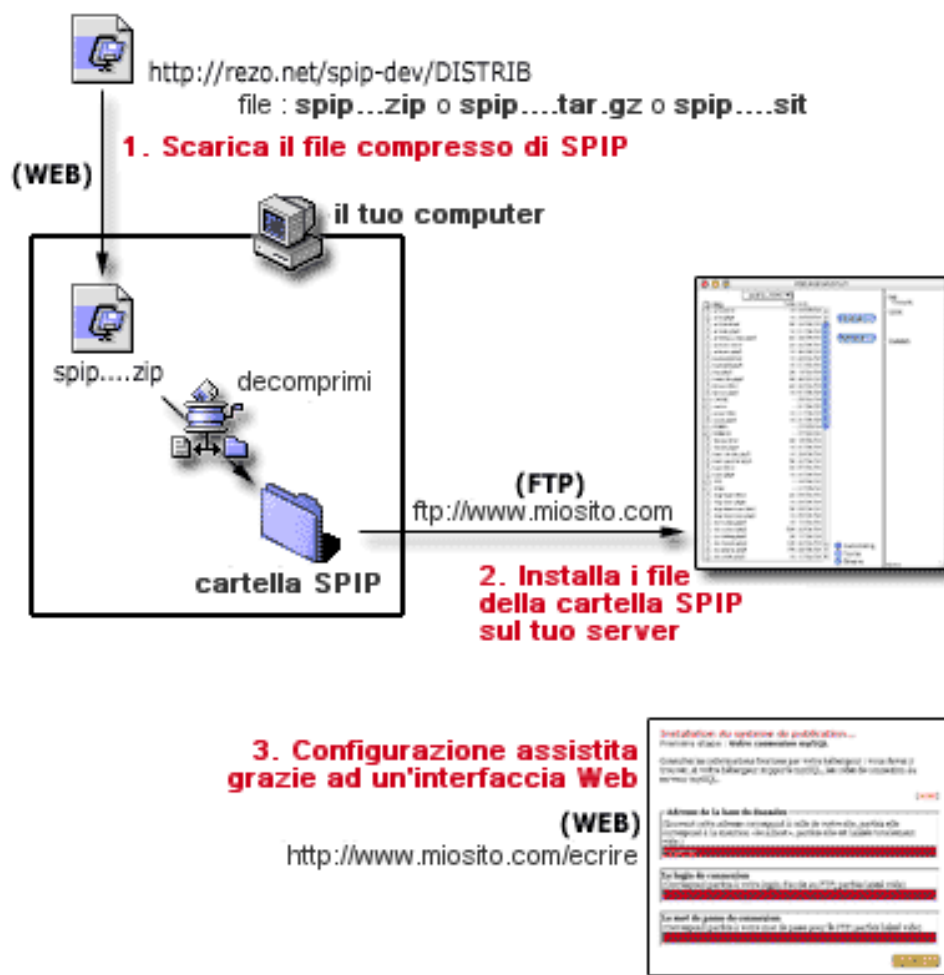
## Installazione di SPIP

- italiano   ■ .....   ■ català   ■ Kréol réyoné   ■ dansk   ■ Deutsch   ■ English  
■ Español   ■ français   ■ galego   ■ occitan   ■ polski   ■ Português   ■ Türkçe

- **Installazione di SPIP**
- Host che accettano SPIP
- Utilizzare SPIP "in locale"

L'installazione di SPIP è molto semplice: in particolare non vi sono file da modificare "a mano" con variabili criptiche. La procedura è molto semplice e viene spiegata in dettaglio:

- 1. Prelevare il file di SPIP dal nostro server e decomprimerlo sul proprio computer. La cartella "SPIP..." conterrà tutti i file del sistema SPIP.
- 2. Installare il contenuto di questa cartella sul proprio sito (via FTP, come si fa di solito per caricare le proprie pagine sul sito).
- 3. Collegarsi con il browser al proprio sito, nella cartella chiamata "ecrire", in cui SPIP propone un'interfaccia grafica che permette di configurare il sistema. Dopo aver fornito alcuni parametri di configurazione, l'installazione di SPIP sarà completa ed è possibile cominciare a lavorare sul sito.



## Configurazione necessaria

È necessario disporre di un hosting Web con:

- **un accesso FTP** per installare i file;
- **il supporto di PHP3**;
- **un accesso a un database MySQL**.

Prima dell'installazione si deve avere a disposizione un database MySQL. Con moltissimi fornitori di hosting è necessario o richiedere l'attivazione di un database MySQL all'amministratore, oppure effettuare una procedura automatica on line (in ogni caso, l'attivazione del database MySQL non ha niente a che fare con SPIP; se vi sono dei problemi solo l'amministratore dell'host può fornire i dati di accesso e spiegare come attivare il proprio account MySQL).

Si deve essere a conoscenza dei dati per la connessione MySQL (forniti dall'host):

- **l'indirizzo del database MySQL**: per esempio `sql.free.fr`, o `localhost`, o nulla;
- **il proprio login MySQL**: spesso è lo stesso login del proprio account Web;
- **la propria password MySQL**: spesso è la stessa del proprio account Web;

Durante l'installazione, dopo aver fornito le informazioni indicate, bisognerà precisare anche:



— **il nome del database**: spesso lo stesso login del proprio account Web - è possibile che il server offra la possibilità di creare il database da soli.

Esempio: se si dispone di un account chiamato "miosito" su Free (indirizzo <http://miosito.free.fr>), l'indirizzo del database MySQL è "sql.free.fr", il nome del database è "miosito", il login è "miosito" e la password è quella del proprio account. È sufficiente **attivare il database per PHP**

Queste informazioni sono indispensabili: se non si conoscono contattare il proprio host e chiedergli di comunicarle.

Sul proprio computer non è necessario effettuare nessuna configurazione particolare; SPIP si gestisce interamente attraverso il Web. Tutto ciò di cui si ha bisogno è un browser (qualsiasi) e un programma di trasferimento via FTP per installare i file sul proprio account.

## Installazione automatica ("spip\_loader")

SPIP ha una procedura di installazione esetremamente semplice: un file da scaricare sul proprio computer, e quest'ultimo installa il resto. *Attenzione*: questa procedura non funziona con tutti i server. Nel caso non funzionasse (e si nota immediatamente), passare alla fase **1** più avanti.

Prelevare il file `spip_loader.php3` all'indirizzo sotto indicato (se il file appare nel browser cliccare su "Salva come..."):

— **<http://rezo.net/spip-dev/INSTALL>**

e scaricarlo così com'è sul proprio sito (sul proprio fornitore di hosting) via FTP. "Visitare" questa pagina con il proprio browser (all'indirizzo tipo: [http://www.miosito.com/spip\\_loader.php3](http://www.miosito.com/spip_loader.php3)) e seguire la procedura indicata.

Se la procedura funziona, questo file preleva SPIP dal nostro server e lo installa sull'host. Poi, la procedura di configurazione si avvia automaticamente (fase **3** più avanti).

## 1. Prelevare SPIP

È possibile scaricare SPIP all'indirizzo Web:

— **<http://www.spip.net/spip-dev/DISTRIB>**

Questa cartella contiene:

- un file `spip.zip`: è la versione completa di SPIP, che comprende tutte le traduzioni attuali;
- una sottocartella dove sono registrate le versioni monolingua di SPIP (identificate dal codice della lingua a due o tre lettere); queste possono essere utili per ridurre al minimo lo spazio occupato sul disco del proprio host e/o il tempo di trasferimento.

Scegliere la versione desiderata, decomprimere l'archivio sul proprio computer in una cartella di propria scelta, poi trasferire il contenuto della cartella sul proprio host via FTP.

## 2. Installare i file

Installare tutti i file di SPIP sul proprio sito, nel posto dove si desidera che il sito sia accessibile al pubblico: molto spesso alla radice del sito, ma non è obbligatorio.

A titolo informativo, la struttura è la seguente:

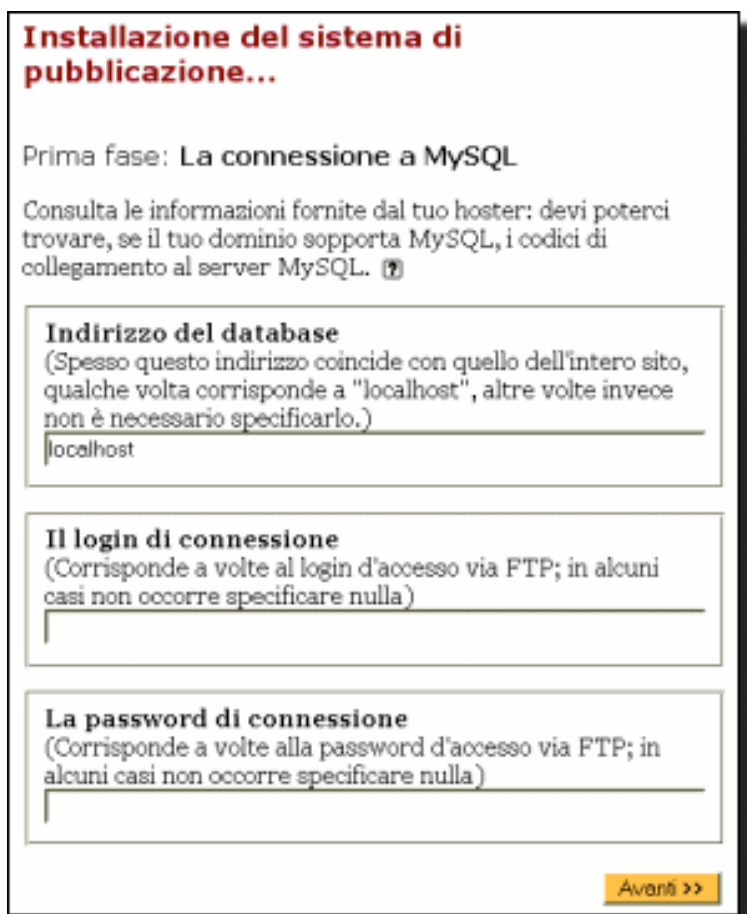
- **cartella radice**
  - 
  - modelli .html
  - numerosi file .php3
  - **cartella /CACHE** (vuota)
  - **cartella /IMG**
  - **cartella /NAVPICS**
  - **cartella /ecrire** (la più importante)
    - numerosi file .php3
    - *cartella /AIDE*
    - *cartella /img\_pack*
    - *cartella /data* (vuota)
    - *cartella /lang*
    - *cartella /upload* (vuota)

## 3. Procedura di configurazione

Essa si svolge interamente on line. È sufficiente andare a "visitare" la propria

cartella `"/ecrire"` via Web.

*Esempio: riprendendo l'esempio precedente, si andrebbe a `http://miosito.free.fr/ecrire`.*



**Installazione del sistema di pubblicazione...**

Prima fase: **La connessione a MySQL**

Consulta le informazioni fornite dal tuo hoster: devi poterci trovare, se il tuo dominio sopporta MySQL, i codici di collegamento al server MySQL. ⓘ

**Indirizzo del database**  
(Spesso questo indirizzo coincide con quello dell'intero sito, qualche volta corrisponde a "localhost", altre volte invece non è necessario specificarlo.)

**Il login di connessione**  
(Corrisponde a volte al login d'accesso via FTP; in alcuni casi non occorre specificare nulla)

**La password di connessione**  
(Corrisponde a volte alla password d'accesso via FTP; in alcuni casi non occorre specificare nulla)

**Avanti >>**

Durante la prima connessione a questo indirizzo si avvia una procedura d'installazione guidata. L'interfaccia è molto semplice, è sufficiente inserire le informazioni richieste (essenzialmente i dati indicati in precedenza e riguardanti il database mySQL). Al termine, il sistema chiede l'identificativo che è stato impostato e si può iniziare a gestire il sito. D'ora in avanti è sempre nella cartella `"/ecrire"` che si lavorerà, muniti dei codici di identificazione.

## connessione a

azioni fornite dal  
ominio sopporta  
ver MySQL. [?] →

## database

indirizzo coincide  
risponde a "local  
specificarlo.)

## nessione

olte al login d'ac  
specificare nulla



Ad ogni fase della procedura di installazione è visibile un link verso la guida (come questo: [?]), che provoca la visualizzazione della guida in linea che spiega ogni dettaglio dell'utilizzo di SPIP. (L'unica operazione un po' complessa appare su alcuni server: forse si dovranno modificare i "diritti di accesso" di alcune cartelle; l'operazione non è odiosa, e la guida in linea fornisce tutte le informazioni necessarie.)

Se fino a questo momento tutto è andato per il verso giusto, la procedura di installazione è terminata, ed è possibile creare e gestire il proprio sito senza nessun'altra manipolazione oscura...

In caso di grave errore (del tipo: ci si è dimenticati i dati di accesso al sito - frequente all'inizio...), per "riavviare" questa procedura di installazione è necessario utilizzare il programma di trasferimento via FTP e cancellare i file seguenti:

- /ecrive/inc-connect.php3
- /ecrive/.htaccess (se è presente)

La successiva connessione alla cartella "ecrive" causerà l'avvio della procedura di configurazione (in realtà è la mancanza del file "inc-connect.php3" che provoca l'avvio della procedura).

## I vostri commenti

Al fine di aiutarci a migliorare la procedura di installazione, vi preghiamo di comunicarci le vostre esperienze nel **forum "installazione"** su questo sito, oppure scrivendo a [spip@rezo.net](mailto:spip@rezo.net) (attenzione: in entrambi i casi i commenti saranno pubblicati sul nostro sito, o nel forum o negli archivi della nostra lista di discussione). Se l'installazione è stata eseguita senza alcun aiuto si raccomanda di indicare:

- ▶ il nome del proprio host (importante, poiché si ha un'idea dei diversi host compatibili, in particolare quelli gratuiti);
- ▶ gli eventuali problemi riscontrati (compresi i problemi di interfaccia e di comprensione del processo di installazione, cosa potrebbe migliorare l'interfaccia o la documentazione);
- ▶ è gradita anche la comunicazione che tutto si è svolto nel migliore dei modi (è un'informazione interessante).





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
  - Presentazione e primi passi

## Condizioni di utilizzo

- italiano
- ..... ■ català
- Kréol réyoné
- Deutsch
- English
- Español
- ..... ■ français
- Lëtzebuergesch
- Nederlands
- occitan
- polski
- Portuguès
- Türkçe

■ Che cos'è SPIP?

■ Alcuni siti creati con SPIP

■ Caratteristiche complete

■ Condizioni di utilizzo

### Condizioni di utilizzo

SPIP è un *software libero* distribuito **sotto licenza GPL**, definita anche come *Licenza Pubblica Generale GNU*. Questa licenza garantisce le seguenti libertà:

- ▶ libertà di installare e utilizzare SPIP per qualsiasi uso;
- ▶ libertà di studiare il funzionamento di SPIP e di adattarlo ai propri bisogni, modificando il codice sorgente, al quale è possibile accedere immediatamente dal momento che SPIP è interamente programmato in PHP;
- ▶ libertà di distribuire copie a chiunque a patto di non modificare né eliminare la licenza;
- ▶ libertà di migliorare SPIP e di diffondere i miglioramenti al pubblico, di modo che la comunità nel suo complesso ne possa trarre vantaggio, sempre a patto di non modificare né eliminare la licenza.

Non bisogna confondere software libero e software di dominio pubblico. L'aspetto interessante della licenza GPL (licenza del software libero) è quello di *garantire che il software non può essere confiscato*, al contrario di un software di dominio pubblico che può trasformarsi in software proprietario. È possibile beneficiare delle libertà sopra riportate nel rispetto della licenza GPL; in particolare, se si

ridistribuisce o si modifica SPIP non è possibile applicare una licenza che contraddice la licenza GPL (per esempio, una licenza che non dia il diritto ad altri di modificare il codice sorgente o di ridistribuire il codice sorgente modificato).

## Osservazioni pratiche

Dal momento che SPIP è fornito e distribuito gratuitamente dai suoi autori, questi ultimi non offrono *alcuna garanzia* di nessun genere per quanto riguarda l'uso che ne viene fatto.

È possibile utilizzare SPIP per tutte le attività (comprese quelle personali, professionali e commerciali). Vi è la libertà all'occasione di stabilire la retribuzione dei servizi prestati e di aggiungere al contratto una garanzia per quanto concerne il servizio prestato; ma, ripetiamo, questo contratto non può interferire con la licenza GPL legata a SPIP (per esempio, non è possibile impedire a un cliente di modificare il software).

Il testo della licenza GPL (in inglese) è fornito insieme a SPIP; è consultabile a partire dal piè di pagina di ciascuna pagina dell'area riservata.

SPIP, Système de Publication pour l'Internet  
Copyright © 2001-2005, Arnaud Martin, Antoine Pitrou et  
Philippe Rivière pour le Minirézo.

Questo programma è un software libero, è possibile ridistribuirlo e/o modificarlo in conformità alle disposizioni della Licenza PubblicabGenerale GNU, come viene pubblicata dalla Free Software Foundation; versione 2 della licenza o (a scelta) tutte le versioni successive.

Questo programma è distribuito nella speranza che possa essere utile, ma SENZA ALCUNA GARANZIA, e senza garanzia implicita di COMMERCIALIZZAZIONE o di ADATTAMENTO A UN OGGETTO PARTICOLARE. Per maggiori dettagli vedi la Licenza Pubblica Generale GNU .

Un esemplare della Licenza Pubblica Generale GNU deve essere fornito con questo programma; in caso contrario scrivere a Free Software Foundation Inc., 675 Mass Ave, Cambridge, MA 02139 USA.







- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Tutorial: utilizzo avanzato dei cicli e delle parole chiave

## Introduzione

■ italiano   ■ .....   ■ català   ■ Español   ■ français

### ■ Introduzione

- Lo scopo del gioco: un sito dedicato ai videogiochi
- La struttura del sito
- Realizzazione della struttura
- Scrivere gli articoli
- Prima versione del modello degli articoli
- La pagina delle rubriche
- Le parole chiave negli articoli
- Le parole chiave nelle rubriche
- L'interfaccia delle news
- E altri modi di complicarsi la vita!
- Alcune home page alternative
- Una prima versione della

SPIP è un prodotto limitato. Ci sono delle cose che sa fare bene e altre che non può fare. Tentate per esempio di creare un sito dedicato al cinema, con link su tutti i nomi (attori, registi, staff tecnico, come le schede di **Internet Movie Database**) verso altri film che hanno realizzato, e capirete che SPIP non è stato concepito per questo! Al contrario, creare e gestire un sito di contenuti editoriali con una struttura semplice, alla maniera di uZine, è molto facile.

Tuttavia, tra questi due estremi (dai siti irrealizzabili con SPIP ai siti per i quali SPIP è particolarmente adatto), vi è un'ampia gamma di impieghi, di necessità facilmente realizzabili, ma a priori inaccessibili con la versione standard dei modelli.

Alcuni webmaster (molto coraggiosi), messi di fronte ai limiti apparenti del prodotto, si lanciano a capofitto nel codice sorgente di SPIP al fine di adattarlo ai propri bisogni specifici. Benché questo atteggiamento molto "*open source*" sia degno di lode, tuttavia toglie a questi webmaster la possibilità di seguire i progressi del software standard e richiede conoscenze approfondite di PHP.

Ora, e questo è lo scopo di questo tutorial, vi sono molte possibilità per andare al di là dei limiti di SPIP, usando semplicemente in maniera personale i modelli e la struttura del sito.

## A chi è indirizzato questo documento?

Questo tutorial è destinato ai webmaster che desiderano superare alcuni limiti apparenti di SPIP. È quindi **imperativo avere già compreso il**

home page  
■ Una home page per ogni piattaforma  
■ Inserire articoli sul Web in repertorio  
■ Un forum per ogni gioco  
■ Il sito completo

**funzionamento dei modelli e dei cicli** che gestiscono l'interfaccia pubblica.

Se siete agli inizi, cominciate con il documento *Primi passi con SPIP*, destinato ai webmaster che vogliono iniziare a comprendere il funzionamento dei modelli.

Se invece sapete già utilizzare bene i modelli, vi consigliamo di avere a portata di mano una versione stampata del *Manuale di riferimento*.

## Quale versione di SPIP?

Gli esempi citati in questo tutorial utilizzano le funzionalità presenti nella versione **SPIP 1.3** e seguenti. Alcune possono essere realizzate con versioni precedenti, ma l'uso della versione 1.3 offre maggiore flessibilità.

## Quali altre conoscenze tecniche sono necessarie?

Questo tutorial è molto graduale. Tuttavia, presenta la costruzione passo dopo passo di modelli completi. Oltre alla comprensione del meccanismo generale dei modelli (e del sistema dei cicli), conviene comprendere il codice HTML. L'HTML utilizzato in questa sede sarà volontariamente rudimentale ma, se finora avete realizzato una pagina Web solo tramite un editor grafico rischiate di essere disorientati.

Non tratteremo dell'utilizzo del PHP nei modelli; la conoscenza di tale linguaggio è quindi inutile.

## Gli obblighi

- Non modificare la struttura di SPIP. Noi non modificheremo mai il codice sorgente del prodotto, né le tabelle del database utilizzato da SPIP. Ciò garantirà che le funzionalità qui considerate rimarranno compatibili con le future versioni del programma e che l'interfaccia privata conserverà la sua uniformità.
- Realizzare un sito la cui interfaccia di navigazione rimanga coerente. Uno dei nostri scopi è di realizzare una navigazione più varia di quella proposta dai modelli standard, al contrario non si deve fare in modo che l'interfaccia divenga totalmente incomprensibile per il visitatore. (Vedrete tuttavia che in questa sede non abbiamo sviluppato l'aspetto grafico delle nostre pagine; graficamente, l'interfaccia ottenuta al termine di questo tutorial sarà orrenda a vedersi... ma i link tra i vari elementi strutturali del sito saranno presenti.)
- Realizzare un sito che sia facile da aggiornare. Coloro che gestiscono il sito dall'area riservata non devono impiegare ore per aggiungere un articolo... Si deve

approfittare degli automatismi legati a un sito dinamico.

## Come utilizzare questo tutorial?

Questo tutorial è molto graduale, e i codici forniti sono completi: non troverete dei "pezzi di codice" usciti dal nulla da dover copiare; invece, il codice completo dei modelli verrà assemblato man mano che aumentano gli articoli. Il metodo qui proposto è la creazione di pagine di modelli sempre più complessi, spiegando in dettaglio ogni fase.

Pertanto, vi consigliamo di seguire questo tutorial nell'ordine dei suoi articoli, e di creare i file quando richiesto dalle spiegazioni, integrando ogni volta le modifiche date in esempio.

Troverete questi esempi molto più chiari se realizzate da soli le pagine qui indicate. Il codice vi sembrerà più semplice, poiché con l'aggiunta di ogni nuovo elemento vedrete immediatamente l'impatto delle modifiche effettuate.

Tutti i modelli realizzati in questo tutorial sono raggruppati **nei nostri archivi**. Potete scaricarli fin da ora, ma vi consigliamo comunque di realizzare questi modelli *ab initio* seguendo il tutorial: se lavorate direttamente sui modelli terminati perdete la costruzione progressiva e rischiate di non comprenderne la struttura.

## La progressione di questo tutorial

► I primi articoli (da "Lo scopo del gioco" a "Scrivere gli articoli") insistono sull'importanza di pensare bene alla struttura del sito e di definire la costituzione degli articoli prima di cominciare un sito complesso. Tecnicamente, questa parte è alla portata di tutti gli utenti di SPIP (si può leggere anche se non si ha alcuna conoscenza sul funzionamento dei modelli).

Questa parte potrebbe sembrare un po' troppo semplice (non c'è alcun trucco tecnico). Essa introduce tuttavia l'uso delle parole chiave come strumento di strutturazione del sito. Soprattutto, essa permette di comprendere che la struttura del sito è indispensabile durante la creazione di un progetto di sito ambizioso. Questa fase, se viene ignorata (e spesso lo è), conduce a siti che diventano ingestibili e la cui interfaccia pubblica è disomogenea (questi problemi si pongono raramente quando si avvia il sito, con una manciata di articoli). Infine, insistiamo (a lungo...) sul fatto che le scelte tecniche (programmazione dei modelli, utilizzo delle parole chiave) dipendono direttamente dalle scelte editoriali (questo principio è basilare in un sistema di pubblicazione).

► Gli articoli successivi (da "Prima versione del modello degli articoli" a "Il sito completo") propongono la creazione passo dopo passo dei modelli. A partire da

questo momento è necessario avere una buona conoscenza del sistema dei cicli di SPIP. Le difficoltà che si incontrano in questa fase sono di ordine logico, e non informatico. Volontariamente, creeremo i modelli in più tappe successive: all'inizio saranno modelli estremamente semplici, poi ci torneremo aggiungendo funzioni più complesse nella struttura dei cicli.

In questa parte troverete alcuni trucchi logici nella gestione dei cicli; soprattutto, vedrete l'utilizzo delle parole chiave come elementi di strutturazione della navigazione.

► Al termine di questo tutorial otterremo un sito completo e sfruttabile (benché l'interfaccia grafica debba essere un po' più elaborata). Tuttavia, l'ultimo articolo ("Il sito completo") vi darà qualche idea di sviluppo ulteriore che potrete aggiungere al vostro sito, sfruttando i principi qui esposti.





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
  - Guida del webmaster e dello smanettatore

## Tutorial: utilizzo avanzato dei cicli e delle parole chiave

italiano

tutto il sito

- **Introduzione**
- **Lo scopo del gioco: un sito dedicato ai videogiochi**
- **La struttura del sito**
- **Realizzazione della struttura**
- **Scrivere gli articoli**
- **Prima versione del modello degli articoli**
- **La pagina delle rubriche**
- **Le parole chiave negli articoli**
- **Le parole chiave nelle rubriche**
- **L'interfaccia delle news**
- **E altri modi di complicarsi la vita!**
- **Votare i giochi, annunciare le date di uscita**
- **Alcune home page alternative**
- **Una prima versione della home page**
- **Una home page per ogni piattaforma**
- **Inserire articoli sul Web in repertorio**
- **Un forum per ogni gioco**
- **Il sito completo**

### Ultime modifiche

- Aggiungere un tipo di documento
- Come funziona il motore di ricerca di SPIP?
- Mostrare degli elementi in una tabella divisi per righe

- Mostrare gli ultimi articoli dei redattori per rubrica
- Più logo per singolo articolo
- Le parole chiave nelle rubriche
- Scrivere gli articoli
- Utilizzare URL personalizzati
- SPIP e i fogli di stile
- Il supporto per LDAP





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Tutorial: utilizzo avanzato dei cicli e delle parole chiave

## Lo scopo del gioco: un sito dedicato ai videogiochi

■ italiano   ■ .....   ■ català   ■ Deutsch   ■ Español   ■ français

### ■ Introduzione

### ■ Lo scopo del gioco: un sito dedicato ai videogiochi

#### ■ La struttura del sito

#### ■ Realizzazione della struttura

#### ■ Scrivere gli articoli

#### ■ Prima versione del modello degli articoli

#### ■ La pagina delle rubriche

#### ■ Le parole chiave negli articoli

#### ■ Le parole chiave nelle rubriche

#### ■ L'interfaccia delle news

#### ■ E altri modi di complicarsi la vita!

#### ■ Alcune home

Le spiegazioni che seguono si basano sulla realizzazione di un sito dedicato ai videogiochi.

## Perché proprio i videogiochi?

Un concetto che non deve mai essere perso di vista quando si realizzano modelli con SPIP, è che si tratta di presentare un contenuto editoriale (pensare in termini di possibilità tecniche o di database è il mezzo migliore di creare un sito con un'interfaccia incomprensibile). Quindi, è necessario utilizzare sempre un vocabolario e immagini direttamente collegate al contenuto che si vuole presentare.

Quindi, affinché questo tutorial sia leggibile, dobbiamo fissare un obiettivo *editoriale*, al fine di poter presentare ogni prodezza tecnica come una risposta a un bisogno editoriale.

Un sito di videogiochi offre, per la nostra dimostrazione, molteplici vantaggi:

- il vocabolario associato ai contenuti di questo tipo di sito è conosciuto da tutti,
- la navigazione su questi siti è molto flessibile (ci sono molte maniere diverse per navigare in questi siti);
- è il tipico esempio di sito impossibile da realizzare con i modelli standard di SPIP (ad eccezione di accontentarsi di un sito molto al di là di quel che ci si aspetta da questo genere di contenuti);
- di contro, è un esempio ottimo di quel che è possibile realizzare per superare i

page  
alternative  
■ Una prima  
versione della  
home page  
■ Una home  
page per ogni  
piattaforma  
■ Inserire  
articoli sul  
Web in  
repertorio  
■ Un forum per  
ogni gioco  
■ Il sito  
completo

limiti di SPIP, pur conservando l'uniformità e la semplicità del suo utilizzo.

## Quali sono le difficoltà che presenta un sito del genere?

La difficoltà principale riguarda la **suddivisione in rubriche** degli articoli:

- ▶ ogni gioco è descritto da più "articoli": uno o più test (provare il prodotto disponibile in commercio), una *anteprima* (descrivere un gioco che non è ancora disponibile sul mercato ma che ha una versione *beta*), le *news* (generalmente, prima dell'uscita, si tratta di diffondere informazioni sul gioco futuro), trucchi e suggerimenti (o *tips*), una soluzione completa degli enigmi del gioco;
- ▶ alcuni giochi sono disponibili per diverse piattaforme (PC, Dreamcast, Playstation...); alcuni test, anteprime, soluzioni riguardano una sola versione del gioco, talvolta più versioni (e ciò non è sistematicamente vero per lo stesso gioco: la soluzione di un gioco è spesso comune a più versioni, mentre i test devono essere fatti per ogni singola versione);
- ▶ ogni gioco appartiene a una categoria (gioco di azione/avventura, arcade, di simulazione sportiva, di corsa, sparatutto...).

Con SPIP, è possibile creare solo una struttura gerarchica delle rubriche. Semplicemente si deve scegliere una struttura unica:

- ▶ una struttura sui tipi di articoli (una rubrica per i test, una rubrica per le anteprime, una soluzione per le soluzioni...);
- ▶ **oppure** una struttura a seconda delle piattaforme (una rubrica per PC, una rubrica per Playstation, una rubrica per Dreamcast...);
- ▶ **oppure** una struttura secondo la categoria del gioco (una rubrica per l'avventura, una per la simulazione sportiva, una per gli sparatutto...).

In tutti i casi, si vede bene che si perde la ricchezza di navigazione che deve offrire un sito del genere, che dovrebbe permettere di passare a un altro articolo riguardante lo stesso gioco, ma anche di navigare secondo una data piattaforma, o di consultare altri giochi appartenenti alla medesima categoria...

Una seconda difficoltà risiede nelle **informazioni sistematiche** che si desidera includere per ogni gioco, per poterle presentare come informazioni "a parte":

- ▶ la data di uscita del gioco;
- ▶ un voto di gradimento.

Naturalmente si potrebbe decidere di scrivere "a mano" queste informazioni all'interno degli articoli, ma così facendo non si potrebbe più presentarli su pagine specifiche ("le prossime uscite", "i giochi usciti recentemente", "i migliori giochi in questa categoria...").



**Affichage des prochaines sorties de jeux.**  
**Affichage des jeux préférés**

**Le SPIP des jeux vidéo**

Le site permet de naviguer selon la machine désirée

Les prochaines sorties  
Les meilleurs jeux du moment

**Action/Aventure**

- Survival horror
- FPS (Quake-like)
- Exploration et énigmes

**Plateforme**

- 3D

**Sport**

- Tennis

On peut visiter le site selon les grandes catégories de jeux vidéo.

**Virtua Tennis 2K2**  
Les filles, enfin!  
NOTE : 09/10  
La note du jeu  
La console  
Actually, unless someone gets on the ball real soon, this will be the only next-gen tennis game around. The surprise hit of last year serves up another great game with even more depth, better players, and more balance. They've even expanded the mini-games, easily one of the game's best features.  
Lire ce test...

**Jak and Daxter: the Precursor Legacy**  
Un jeu de plateforme digne de la PS2  
NOTE : 07/10  
A funny thing happened on Sony's march to be the dominant console system - someone forgot about console platform games. There was Rayman at the beginning, but then - well, then, no one made a fuss until Ico came out, saying that Sony had turned their back on their traditional roots. Not so, especially since Sony now owns Naughty Dog, known for the Crash Bandicoot series. The team that put Crash on the map now have a new character - and a new map.  
Lire ce test...

**Previews :**

- Devil May Cry / Cris d'acier
- Alone in the dark : the new nightmare / Le présumé est de retour!

**Soluces :**

- Silent Hill 2 (PlayStation 2)
- Resident Evil : Code Veronica

**Astuces :**

- Silent Hill 2 (PlayStation 2)

**News :**

- Silent Hill 2: Du nouveau pour Silent Hill 2 sur Xbox
- Resident Evil : Code Veronica: NIKWS DU 01-03-2001
- Resident Evil : Code Veronica: Coffret anniversaire
- Resident Evil : Code Veronica: Resident Evil : Code Veronica retardé ?

Les previews, les soluces, les astuces, les news

Questa riproduzione del sommario che otterremo dà un'idea della diversità delle informazioni presentate sul sito, e le possibilità di navigazione:

- ▶ al centro, i test; per ogni gioco testato si indica il voto attribuito e la piattaforma (Dreamcast, Playstation...);
- ▶ in alto, si possono mostrare dei sommari dedicati ad ogni piattaforma;
- ▶ in alto a sinistra, si possono vedere le prossime uscite come pure l'elenco dei giochi che si sono meritati i voti più alti;
- ▶ a sinistra appare la navigazione nel sito secondo le categorie di gioco (survival-horror, simulazione sportiva...);
- ▶ a destra, le anteprime, le soluzioni, i trucchi, le news...





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Tutorial: utilizzo avanzato dei cicli e delle parole chiave

## La struttura del sito

■ italiano ■ ..... ■ català ■ Deutsch ■ Español ■ français

- Introduzione
- Lo scopo del gioco: un sito dedicato ai videogiochi
- La struttura del sito
- Realizzazione della struttura
- Scrivere gli articoli
- Prima versione del modello degli articoli
- La pagina delle rubriche
- Le parole chiave negli articoli
- Le parole chiave nelle rubriche
- L'interfaccia delle news
- E altri modi di complicarsi la vita!
- Alcune home page alternative

Se la flessibilità di SPIP nella gestione della struttura delle rubriche autorizza, solitamente, a cominciare a redigere gli articoli senza preoccuparsi troppo della suddivisione in rubriche (è sempre facile, in seguito, spostare articoli o rubriche), nel caso di nostro interesse è necessario invece cominciare a definire la struttura desiderata. In effetti, essa condiziona le possibilità di un sito del genere.

Con SPIP, è possibile definire una sola e unica struttura gerarchica delle rubriche. È quindi necessario decidere come creeremo le rubriche del nostro sito.

## Le possibilità

Come abbiamo visto nell'[articolo precedente](#), nel nostro caso ogni articolo dipende da più criteri. Pertanto, è possibile scegliere la struttura delle rubriche tra le strutture seguenti:

- ▶ una struttura per piattaforme: una rubrica per Dreamcast, una rubrica per Playstation, una rubrica per PC...
- ▶ una struttura per gioco: una rubrica per *Resident Evil*, una rubrica per *Gran Turismo*, una rubrica per *Mortal Combat*...
- ▶ una struttura per categoria di articolo: una rubrica per i test, una rubrica per le news, una rubrica per le soluzioni...
- ▶ una struttura per tipo di gioco: una rubrica per i giochi sportivi, una per i giochi arcade, una per i giochi sparatutto...

Se fossimo un po' stravaganti potremmo anche adottare le strutture seguenti:

- ▶ una struttura per qualità dei giochi (i migliori giochi in una rubrica, i giochi

- Una prima versione della home page
- Una home page per ogni piattaforma
- Inserire articoli sul Web in repertorio
- Un forum per ogni gioco
- Il sito completo

mediocri in un'altra rubrica...);

- una struttura per data di redazione, adattata soprattutto alla trasposizione di un mensile cartaceo sul Web (gli articoli del numero di novembre 2001, una rubrica per dicembre 2001, una rubrica per gennaio 2002, ecc.).

## Gli obblighi

Alcune caratteristiche del nostro sito permettono di scegliere una struttura invece di un'altra.

- È naturale, quando si naviga su un sito, di poter passare direttamente dal test di un gioco alla sua soluzione, dall'anteprima alle news... Il visitatore, interessato dall'anteprima, vorrà conoscere le ultime notizie sullo sviluppo del prodotto (le news). Un giocatore, dopo aver letto l'opinione espressa in un test, vorrà trovare rapidamente delle indicazioni per terminare il suo gioco (le soluzioni, i trucchi).

In questo caso, la cosa più semplice è di riunire tutti gli articoli di uno stesso gioco nella medesima rubrica. La rubrica di un gioco conterrà l'anteprima, i test, la soluzione...

In tal modo, la rubrica più piccola del sito sarà la rubrica dedicata a tutti gli articoli di un solo gioco.

- Si potrebbe decidere di creare rubriche principali per ogni singola piattaforma, e di inserirvi, come sotto-rubriche, ognuno dei giochi con i loro differenti articoli (un gioco disponibile su più piattaforme avrebbe una rubrica specifica per ogni piattaforma). Tuttavia, capita spesso che alcuni articoli su un medesimo gioco siano comuni a più piattaforme. Se il test della versione Dreamcast di *Alone in the Dark* è differente da quello della versione Playstation, di contro la soluzione degli enigmi è comune alle due versioni. Con una suddivisione di rubriche per piattaforme si avrebbe naturalmente il test Dreamcast nella rubrica Dreamcast, e il test Playstation nella rubrica *ad hoc*; ma la soluzione, comune alle due versioni, dovrebbe essere pubblicata nelle due rubriche; una scelta molto inelegante e fastidiosa.

- I generi dei giochi presentano una struttura gerarchica: una corsa di rally è una corsa di automobili, che è a sua volta una simulazione sportiva; un "survival horror" è un gioco di avventura/azione; un gioco sparattutto in 2D è un gioco sparattutto... Questo tipo di struttura è quindi particolarmente adattato a SPIP, poiché si possono nidificare sotto-rubriche nelle rubriche secondo le proprie necessità. Una rubrica principale "Sport" conterrà più sotto-rubriche (Corsa, Football, Sci, Tennis...), ognuna di esse può contenere a sua volta altre sotto-rubriche.

- Viceversa, le altre strutture non presentano una reale struttura gerarchica. Le piattaforme non "dipendono" le une dalle altre: si potrebbe riunire le console di

gioco all'interno di una grande rubrica, e creare un'altra rubrica principale per i PC, ma ciò non è molto utile, e non dà una grande profondità gerarchica. Similmente, una categoria di articoli non dipende da un'altra (le news non dipendono dalle soluzioni che non dipendono dai test...); una suddivisione di rubriche per categoria di articolo non permetterebbe, quindi, una vera struttura di rubriche e sotto-rubriche.

## La struttura desiderata

In realtà, qualsiasi possibilità elencata precedentemente è possibile, poiché le tecniche che affronteremo in seguito permettono di adattarsi a queste diverse situazioni. Tuttavia, è più piacevole scegliere una struttura più direttamente adattata alla logica di SPIP; in altre parole: un sito che sarebbe già molto presentabile con una tale struttura, anche senza utilizzare i trucchi che vedremo in seguito (cioè, un sito che si può visitare già con i modelli standard). In tal modo, l'utilizzo dell'area riservata e la gestione del sito rimarranno coerenti e semplici.

Optiamo quindi per la struttura più gerarchica: la struttura per tipi di gioco. Creiamo rubriche tematiche (Azione/avventura, Sparatutto, Giochi educativi, Arcade, Sport, Strategia...), ognuna di queste rubriche principali ha più sotto-rubriche.

In ogni sotto-rubrica, creiamo una sotto-rubrica per ogni gioco, che raggruppa tutti i tipi di articoli del medesimo gioco su tutte le piattaforme disponibili (per esempio, tutti gli articoli su *Alone in the Dark 4*, sia che siano articoli di news, anteprime, test, soluzioni... sia che siano per la versione PC/Windows, Dreamcast o Playstation... saranno raggruppati nell'unica rubrica dedicata a questo gioco).

Logicamente, il test della versione Dreamcast di *Alone in the Dark* si troverà nella rubrica *Alone in the Dark*, che è inserita in una rubrica "Survival horror", a sua volta dipendente dalla rubrica "Azione/Avventura".

Vedremo in seguito che, benché questa struttura sia di facile utilizzo con SPIP (e che un tale sito è già facile da visitare con i modelli standard), al contrario ciò pone delle difficoltà di logica di presentazione, poiché si mischiano rubriche che hanno come nome un gioco con rubriche che hanno come nome categorie principali di giochi.

## Cosa diventano le piattaforme e i tipi di articoli?

Pertanto, con questa struttura abbiamo perduto la possibilità di indicare nella navigazione, per ogni articolo, se si tratta di un test, di una soluzione, di news... o ancora se riguarda una versione PC, Dreamcast, Playstation...

Non sarebbe più pratico, in questa sede, avere per ogni articolo un menu a tendina che propone un elenco di piattaforme, e un menu a tendina con l'elenco dei tipi di articoli? Si potrebbe scegliere in questi menu a tendina e, con un clic, si potrebbe indicare che si tratta di un *test*, e che riguarda la Dreamcast. Si potrebbe anche indicare che ciò riguarda la Dreamcast e la Playstation per lo stesso articolo.

(Non potete immaginare quanti webmaster, a questo punto, si lanciano a corpo morto nel codice sorgente di SPIP per aggiungere i menu a tendina di cui hanno bisogno!)

A proposito: questo menu a tendina esiste già. È quello delle parole chiave.

Le parole chiave, associate agli articoli, permettono di creare delle navigazioni *trasversali* all'interno della struttura gerarchica di un sito SPIP, cioè di passare direttamente da un articolo in una rubrica a un articolo situato in un'altra rubrica (indipendentemente dalla posizione dell'altra rubrica nella struttura gerarchica).

Certamente, l'uso immediato delle parole chiave consiste nel creare delle parole chiave puramente tematiche; ma se si considera che si tratta di un mezzo di navigazione trasversale nella suddivisione in rubriche è possibile utilizzarle anche per dare il nome della piattaforma utilizzata o il tipo di articolo.

Nel nostro caso la situazione si presta particolarmente bene: quel che dobbiamo indicare non presenta alcuna struttura gerarchica, e soprattutto il numero di elementi è relativamente statico. Una volta che abbiamo determinato l'elenco completo delle piattaforme, non è più necessario aggiungerne altre (l'apparizione di un'altra console non è un fatto frequente); e i tipi di articoli sul nostro sito saranno determinati preventivamente. Quindi, si stabilirà l'elenco delle parole chiave una volta per tutte prima di cominciare (le aggiunte saranno molto rare), e avremo il nostro menu a tendina che permetterà, per ogni articolo, di indicare la piattaforma interessata e il tipo di articolo.

*N.B.* Vi sono altri casi in cui l'uso di parole chiave si rivela una trappola. Sono soprattutto i casi in cui l'elenco delle parole non è stabilito fin dall'inizio, e in cui bisognerebbe quasi creare una nuova parola chiave per ogni nuovo articolo. Certo, ciò funzionerebbe con SPIP, ma l'aggiornamento del sito sarebbe particolarmente oneroso.

Per esempio, un sito dedicato al cinema. Avremmo una struttura tematica, secondo i principali generi del cinema. Successivamente, vorremo poter passare da un film di quel regista agli altri film dello stesso regista. Una soluzione. Una soluzione (trappola) sarebbe quella di creare una parola chiave per questo regista: quando si aggiunge la scheda del filme gli si associa la parola chiave del suo regista. Lo stesso vale per gli attori protagonisti, l'autore della sceneggiatura, ecc. La navigazione nel sito sarebbe così molto ampia. Ma l'aggiornamento con SPIP sarebbe infernale: un elenco di parole chiave interminabile, e soprattutto la necessità di creare parole chiave ogni volta si aggiunge un film.

Immaginiamo ancora che abbiamo desiderato per il nostro sito una struttura per cat goria principale di articoli: una rubrica per i test, una rubrica per le anteprime, una rubrica per le news... Una volta nel test di *Alone in the Dark*, si vuole mostrare i link verso la soluzione, le news... Il solo mezzo per farlo sarebbe quello di utilizzare una parola chiave "Alone in the Dark". Si vede, quindi, che ad ogni nuovo gioco inserito nel sito si   obbligati a creare una nuova parola chiave: molto noioso da gestire, difficile da utilizzare (il menu a tendina diventerebbe presto interminabile), interfaccia inutilmente sovraccarica (alcuni giochi vengono dimenticati qualche mese dopo essere usciti, e la loro presenza nell'elenco delle parole chiave, mostrata ogni volta, diventa inutile).





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
      - Tutorial: utilizzo avanzato dei cicli e delle parole chiave

## Realizzazione della struttura

■ italiano ■ ..... ■ català ■ Deutsch ■ Español ■ français

### ■ Introduzione

■ Lo scopo del gioco: un sito dedicato ai videogiochi

### ■ La struttura del sito

#### ■ Realizzazione della struttura

■ Scrivere gli articoli

■ Prima versione del modello degli articoli

■ La pagina delle rubriche

■ Le parole chiave negli articoli

■ Le parole chiave nelle rubriche

■ L'interfaccia delle news

■ E altri modi di complicarsi la vita!

■ Alcune home page alternative

■ Una prima versione della home page

Poiché nell'articolo precedente abbiamo determinato la struttura del sito a noi più adatta, andiamo ora nell'area riservata di SPIP e inseriamo gli elementi necessari.

Compito sempre ingrato, ma indispensabile prima di redigere anche il più piccolo articolo e anche di creare i modelli. En effetti, gli elementi che creeremo ora serviranno di base a ciò che segue.

## La struttura delle rubriche

Cominciamo con il creare la suddivisione in rubriche tematiche (seguendo le categorie principali di gioco).

È questione di scelte soggettive, ma un'idea del risultato potrebbe essere questa (non esauriente):

- Azione/avventura
  - Esplorazione e enigmi
  - FPS (Quake-like)
  - RPG (Giochi di ruolo)
  - Survival horror
- Sparatutto
  - 2D
  - 3D

- Una home page per ogni piattaforma
- Inserire articoli sul Web in repertorio
- Un forum per ogni gioco
- Il sito completo

- **Giochi educativi**
  - **Lettura**
  - **Matematica**
  - **Fisica**
  - **Cultura generale**
  
- **Arcade**
  - **2D**
  - **3D**
  
- **Sport**
  - **Corsa**
    - **Formula 1**
    - **Rally**
    - **Grand Turismo**
  - **Calcio**
  - **Sci**
  - **Tennis**
  
- **Strategia**
  - **Rompicapo**
  - **Giochi di carte**
  - **Giochi da tavolo**
  - **Wargame**
  - **Strategia in tempo reale**

Questa struttura non è completa, ma ci è utile per questo: possiamo facilmente modificarla in funzione dei nostri bisogni, senza essere costretti a ripensare il principio generale né i modelli. Quando una rubrica contiene troppi giochi, possiamo creare delle sotto-rubriche per evitare di ottenere elenchi troppo lunghi (per esempio, se ci sono troppi "giochi di carte" possiamo creare le sotto-rubriche "Poker", "Bridge", "Briscola" in questa rubrica e spostarvi i giochi).

Abbiamo previsto di creare successivamente delle rubriche per ogni gioco (una rubrica "Resident Evil", una rubrica "Alone in the Dark"...). Ma poiché queste rubriche non riguardano la struttura "fissa" del sito affronteremo questo aspetto nel prossimo articolo.



## Le piattaforme

Come spiegato in precedenza, le piattaforme saranno indicate dalle parole chiave.

Innanzitutto, è necessario creare un "gruppo di parole", che chiameremo "Piattaforme".

Poi, creiamo una parola chiave per ogni piattaforma, inserendola nel gruppo "Piattaforme". Il risultato è il seguente:








In questo tipo di siti capita spesso di segnalare la piattaforma con un piccolo logo. Dobbiamo quindi attribuire ad ogni parola chiave il logo corrispondente (consideriamo questo logo obbligatorio; infatti, nei modelli, mostreremo spesso il logo senza indicare il nome per esteso della piattaforma). Per garantire l'uniformità dell'aspetto grafico, questi logo devono avere all'incirca la stessa dimensione (per esempio circa 25 pixel x 25 pixel):



## I tipi di articoli

Usando lo stesso metodo definiamo ora un elenco di tipi di articoli. Quindi

abbiamo:

Type_article	
	Astuces
	News
	Preview
	Soluçe
	Test

Noi non attribuiamo nessun logo a queste parole chiave (ma si può decidere di farlo, creando così degli elementi di navigazione grafici).

Una sfumatura (che approfondiremo in seguito) riguardante le parole chiave dei tipi di articoli: queste parole saranno utilizzate con il loro nome nei modelli; è quindi necessario scegliere dei nomi e non cambiarli (se, nel caso precedente, "Playstation" può essere cambiato successivamente con "PS One" senza difficoltà, in questo caso non possiamo più cambiare "Pista" in "Soluzione" senza dover modificare i modelli).

È importante notare che il gruppo di parole si chiama "Tipo\_articolo" e non "Tipo di articolo"; infatti noi chiameremo questo titolo nei modelli e i nomi che contengono spazi e apostrofi sono più difficili da manipolare.





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Tutorial: utilizzo avanzato dei cicli e delle parole chiave

## Scrivere gli articoli

■ italiano ■ ..... ■ català ■ Deutsch ■ Español ■ français

- Introduzione
- Lo scopo del gioco: un sito dedicato ai videogiochi
- La struttura del sito
- Realizzazione della struttura
- **Scrivere gli articoli**
- Prima versione del modello degli articoli
- La pagina delle rubriche
- Le parole chiave negli articoli
- Le parole chiave nelle rubriche
- L'interfaccia delle news
- E altri modi di complicarsi la vita!
- Alcune home page alternative

È giunto il momento di creare i primi articoli. Ciò ci permetterà in questo tutorial di spiegare la procedura, inoltre questa fase è indispensabile prima di poter lavorare sui modelli di layout.

*N.B.* Se avete già manipolato i modelli di SPIP, sapete già che non si può cominciare a lavorare se prima non è stato pubblicato almeno un articolo. Vi consigliamo inoltre, per quanto riguarda la creazione dell'interfaccia grafica, di creare quanti più articoli possibile, con più articoli per rubrica, più rubriche... e anche degli articoli di lunghezza diversa, con o senza occhiello e sottotitolo, con o senza introduzione, descrizione... Più saranno numerosi e di formati diversi e più sarà facile creare un'interfaccia "flessibile" (cioè, adatta a tutte le possibili situazioni). Evidentemente, per i test di interfaccia, questi articoli possono essere costituiti da "falso testo" (testi riempitivi fatti con copia-incolla di articoli presi dal Web, di testo inventato, di frasi latine...).

## Una rubrica per ogni gioco

Abbiamo deciso che tutti gli articoli riguardanti un gioco saranno raggruppati nella stessa rubrica. Ancor prima di scrivere il primo articolo su un gioco dobbiamo creare una rubrica che contiene il nome di questo gioco (gli articoli successivi, chiaramente, si metteranno nella stessa rubrica).

La rubrica assume quindi un ruolo molto importante: è essa che dà il nome del gioco, e che fornisce il logo, per tutti gli articoli che essa contiene. Per esempio, creiamo una rubrica "Resident Evil: Codice Veronica" e le attribuiamo un logo.

- Una prima versione della home page
- Una home page per ogni piattaforma
- Inserire articoli sul Web in repertorio
- Un forum per ogni gioco
- Il sito completo

Poi, quando inseriremo un articolo riguardante la soluzione del gioco in questa rubrica, questo articolo non avrà bisogno di ricordare il nome del gioco (l'articolo si chiamerà semplicemente "Soluzione completa"), e non saremo obbligati ad attribuirgli un logo.

Mettiamoci nella rubrica:

► Azione/avventura | Survival horror

e creiamo una nuova sotto-rubrica chiamata "Resident Evil: Codice Veronica".

Inseriamo una "descrizione" per questa rubrica, presentando la trama del gioco.

Infine utilizziamo una copia di una schermata per creare il logo della rubrica.

*N.B.* Questi logo di rubrica saranno in seguito molto utilizzati per ottenere l'interfaccia grafica del sito. Noi vi consigliamo di scegliere arbitrariamente (in funzione delle proprie esigenze grafiche) un formato unico per tutti i logo. Ciò faciliterà la creazione di una interfaccia coerente. Noi scegliamo per esempio che tutti i logo di rubrica siano di 120 x 160 pixel.

Ciò dà:



## Il test completo del gioco!

Bene, dopo aver creato la rubrica possiamo scrivere il nostro primo articolo sul gioco.

*N.B.* Sottolineiamo qui un primo inconveniente del sito: bisogna sforzarsi (e spiegarlo agli altri partecipanti al sito) di creare una rubrica prima di poter scrivere il primo articolo riguardante il gioco. Ora, il comportamento naturale sarebbe quello di scrivere l'articolo direttamente nella rubrica "Survival horror", e di dargli come titolo (o come occhiello) il nome del gioco. Ciò è conveniente per

un sito più semplice (che tratta di una sola piattaforma, che non propone prove o soluzioni...). Ma poiché noi siamo partiti con l'idea di un sito più ambizioso la struttura sarà più formale.

In un primo tempo, è sufficiente creare un testo, aggiungere delle immagini... nulla di complicato.

Tuttavia bisogna porre attenzione a definire fin da subito due punti importanti e attenersi sempre ad essi:

- il nome del gioco è indicato nei "campi" dell'articolo stesso? (nel titolo, occhiello, sottotitolo...)
- la "descrizione" è obbligatoria?

Ciò determina il modo in cui noi tratteremo in seguito i modelli di layout. È possibile scegliere liberamente, poi si dovranno realizzare i modelli di conseguenza.

Per gli esempi forniti durante questo tutorial abbiamo deciso che l'articolo non indica il nome del gioco (né nel titolo, né nell'occhiello o nel sottotitolo); questo nome viene prelevato dalla rubrica che contiene l'articolo. E nei nostri modelli utilizzeremo il segnaposto #DESCRIPTIF; quindi si consiglia di mettere sempre una descrizione altrimenti lo spazio ad essa attribuito risulterà vuoto.

Infine, non è obbligatorio attribuire un logo all'articolo poiché lo prenderemo da quello della rubrica. Ma se si decide di mettere un logo all'articolo consigliamo di rispettare il formato adottato per i logo delle rubriche (nel nostro caso 120 x 160 pixel).

All'incirca, otteniamo:

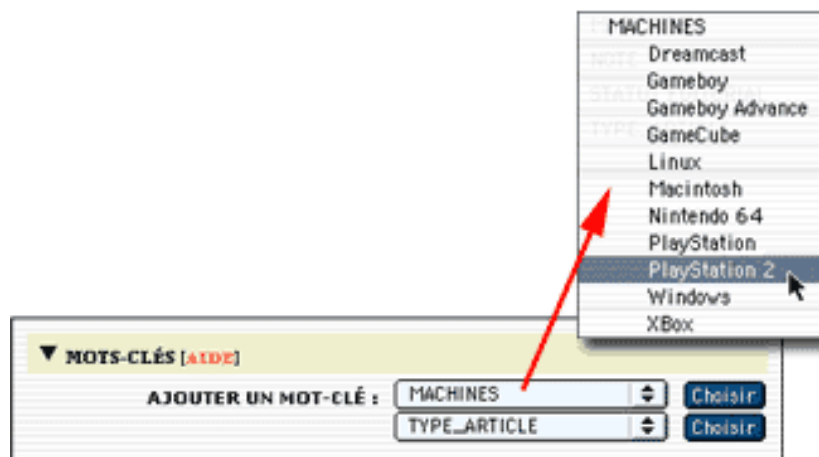


- Il titolo dell'articolo non è il nome del gioco, ma uno slogan pubblicitario (per esempio: "Il ritorno di Claire Redfield");
- c'è una descrizione;
- utilizziamo solo la data di pubblicazione on line (nessuna "data di prima pubblicazione" - abbiamo disattivato questa possibilità nel "Pannello di configurazione"); questa data corrisponde alla data di pubblicazione dell'articolo quindi dell'aggiornamento del sito Web (vedremo più avanti come gestire le date di uscita sul mercato del gioco);
- negli autori, noi lavoriamo come al solito: l'autore è il redattore che, sul sito, ha scritto l'articolo (i test, le news...). Non tentare di indicare in questo campo un "autore del gioco" o qualsiasi altra cosa simile.

## Per quali piattaforme? Quale tipo di articolo?

Ora non resta che indicare le piattaforme riguardanti l'articolo e di quale tipo di articolo si tratti.

A tal fine, utilizziamo i menu a tendina "Aggiungi una parola chiave". È molto pratico...



Per questo gioco ipotizziamo che il test è valido sia per la versione Dreamcast che per la versione Playstation 2. Se si ritiene che le due versioni siano sostanzialmente differenti possiamo scrivere un test diverso per ciascuna piattaforma. In tal caso basterà selezionare una sola piattaforma per articolo.

Quanto al tipo di articolo, esso è un test.

Con ciò otteniamo:



Sottolineiamo nuovamente la necessità di formalizzare rigidamente il modo di pubblicazione di un articolo. Prima di qualsiasi pubblicazione si deve verificare la presenza delle parole chiavi necessarie.

- L'indicazione della piattaforma non è obbligatoria (l'articolo apparirà comunque nel sommario); ma la sua assenza renderà incoerente l'interfaccia (alcuni articoli che indicano le piattaforme ed altri no) e l'articolo non sarà più repertoriato nella navigazione "per piattaforma". È possibile indicare più piattaforme per uno stesso articolo.
- Il tipo di articolo è obbligatorio. In seguito vedremo che noi facciamo un uso intensivo di questi tipi di articoli. Nel caso che esso venga dimenticato l'articolo rischia di non apparire nell'area pubblica. Si deve indicare un solo tipo di articolo per articolo.

Fatto ciò, create altri articoli, con formati differenti, alcuni con diverse piattaforme, secondo diversi tipi di articoli... In particolare, tentate di creare una rubrica completa (con tutti i tipi di articoli), e arricchite le rubriche vicine a

"Survival horror", in modo da poter lavorare su dei modelli con rubriche rappresentative dell'attività del sito. Pensate inoltre a modificare le date di pubblicazione, al fine di poter testare gli ordinamenti degli articoli e delle rubriche.

In questa situazione l'ideale è creare un massimo di articoli in tutto il sito, con date di pubblicazione che coprano un periodo di tempo molto lungo.







- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Tutorial: utilizzo avanzato dei cicli e delle parole chiave

## Prima versione del modello degli articoli

■ italiano   ■ .....   ■ català   ■ Deutsch   ■ Español   ■ français

- Introduzione
- Lo scopo del gioco: un sito dedicato ai videogiochi
- La struttura del sito
- Realizzazione della struttura
- Scrivere gli articoli
- **Prima versione del modello degli articoli**
- La pagina delle rubriche
- Le parole chiave negli articoli
- Le parole chiave nelle rubriche
- L'interfaccia delle news
- E altri modi di complicarsi la vita!
- Alcune home page alternative
- Una prima

Oramai abbiamo un sito molto strutturato dall'area riservata e numerosi articoli pubblicati. È il momento di cimentarsi nella creazione del primo modello.

Molti webmaster cominciano questa fase lavorando a partire da un modello di layout standard, che modificano pian piano.

Per quel che ci riguarda, non solo per le necessità di questo tutorial, ma anche per abitudine, costruiremo i modelli a partire da un documento completamente vuoto. Passo dopo passo, aggiungeremo i vari cicli poi, infine, l'interfaccia grafica (partendo da un codice HTML estremamente semplice, solo all'ultimo aggiungeremo una grafica con tabelle). Questo metodo presenta numerosi vantaggi:

- ▶ permette di comprendere bene lo sforzo intellettuale necessario a sviluppare una pagina: quale ciclo dipende da quale ciclo, ecc.;
- ▶ poiché inizialmente non vi sono elementi grafici è più semplice comprendere la struttura gerarchica delle informazioni sulla pagina; inoltre, l'interfaccia grafica si sviluppa da questa gerarchia in maniera più coerente;
- ▶ il codice HTML generato è spesso molto più chiaro: le ridondanze sono meno numerose (errore frequente di copia-incolla del codice HTML).

Nei paragrafi che seguono utilizzeremo quindi un codice HTML molto semplice (soprattutto senza nessuna tabella). La creazione di una interfaccia grafica più elaborata, al termine del processo, è lasciata all'ingegno del lettore.

Costruiremo il codice passo dopo passo, volontariamente. Al fine di evitare pagine interminabili, quando affineremo un ciclo esistente non riprodurremo la pagina per intero, ma solo la parte che ci interessa. Per orientarsi faremo riferimento al

versione della  
home page  
■ Una home  
page per ogni  
piattaforma  
■ Inserire  
articoli sul  
Web in  
repertorio  
■ Un forum per  
ogni gioco  
■ Il sito  
completo

nome dei cicli già presenti.

## La pagina di base

Cominciamo con un file "article.html" vergine.

Estremamente semplice, questa è la struttura essenziale di un articolo, senza nessun elemento di navigazione:

Facile:

- il ciclo BOUCLE\_titolo permette di visualizzare il titolo dell'articolo nell'intestazione della pagina;
- il ciclo BOUCLE\_principale contiene l'intera pagina; permette di posizionare tutti gli altri cicli all'interno dell'articolo selezionato.

## Recuperare le informazioni sul gioco

Il modello precedente sarebbe una buona base per una webzine standard (tutte le informazioni necessarie sono nell'articolo) ma, nel nostro caso, una informazione vitale non è nell'articolo: di quale gioco si tratta?

In effetti, abbiamo deciso che il titolo del gioco non era nell'articolo, ma nella rubrica che contiene quell'articolo. Ci potremmo accontentare del ciclo HIERARCHIE, ma preferiamo prendere un'abitudine che ritornerà sistematicamente nei nostri esempi: **è necessario passare dall'articolo alla sua rubrica per recuperare il nome del gioco.** (È lo stesso principio per recuperare il logo; tranne che per la differenza che il segnaposto #LOGO\_RUBRIQUE\_ARTICLE effettua questa operazione automaticamente.)

Ciò sarà quindi una costante in questo sito: i cicli ARTICLES contengono spesso un ciclo RUBRIQUES che permetta di "salire di un livello", cioè di recuperare il titolo del gioco. Ciò avverrà per le pagine delle rubriche come pure per la pagina di sommario

Riprendiamo l'inizio del codice, appena prima del ciclo BOUCLE\_principale:

Notare che il #TITRE della rubrica viene visualizzato con la grandezza massima (h1); logico, poiché è il titolo del gioco. Il titolo della rubrica, che solitamente è un elemento di navigazione nel sito, qui è l'informazione principale dell'articolo.

Al fine di ottenere un abbozzo di navigazione mostriamo la struttura gerarchica. Facciamo iniziare questa linea gerarchica dalla rubrica che contiene la sotto-rubrica attuale, poiché quel che ci interessa è l'elenco delle categorie dei giochi (e noi sappiamo già qual è il nome dell'ultima sotto-rubrica - il titolo del gioco). Ci mettiamo quindi all'interno del ciclo BOUCLE\_rubrica, aggiungiamo un ciclo BOUCLE\_rub\_parent (che permette ancora di "salire di un livello" nella gerarchia), e da lì noi chiediamo la gerarchia, ovvero il percorso:

Lasciamo questa pagina "article.html" così com'è. Nulla di complicato per il momento. Manca la gestione delle parole chiave e i link tra gli articoli della stessa rubrica (cioè, di quelli che parlano del medesimo gioco).

Unica accortezza: è necessario risalire alla rubrica che contiene l'articolo per ottenere il titolo del gioco, ed è necessario risalire di un altro "livello" (la rubrica che contiene la rubrica che contiene il gioco) prima di dare inizio alla linea gerarchica.





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Tutorial: utilizzo avanzato dei cicli e delle parole chiave

## La pagina delle rubriche

■ italiano ■ ..... ■ català ■ Español ■ français

- Introduzione
- Lo scopo del gioco: un sito dedicato ai videogiochi
- La struttura del sito
- Realizzazione della struttura
- Scrivere gli articoli
- Prima versione del modello degli articoli
- **La pagina delle rubriche**
- Le parole chiave negli articoli
- Le parole chiave nelle rubriche
- L'interfaccia delle news
- E altri modi di complicarsi la vita!
- Alcune home page

Cominciamo con un file "rubrique.html" vuoto.

La prima versione del nostro file sarà molto semplice. Inseriamo subito il ciclo BOUCLE\_gerarchia, che non presenta alcuna peculiarità.

Se carichiamo questa pagina sul nostro sito il risultato non sarà spettacolare...

alternative

■ Una prima  
versione della  
home page

■ Una home  
page per ogni  
piattaforma

■ Inserire  
articoli sul  
Web in  
repertorio

■ Un forum per  
ogni gioco

■ Il sito  
completo

## Gli articoli contenuti in questa rubrica

Aggiungiamo l'elenco degli articoli contenuti in questa rubrica. Mettiamo questo ciclo BOUCLE\_articoli alla fine del ciclo BOUCLE\_principale (dopo il testo e le note).

In realtà, questo ciclo non è molto utile: esso mostra gli articoli senza un ordine particolare (e non tiene conto delle parole chiave del tipo di articolo). Per il momento lo inseriamo così com'è, al fine di avere una prima navigazione possibile sul sito. Riprendiamo questa parte più avanti nel tutorial.

## Le sotto-rubriche

Inseriamo ora il ciclo delle sotto-rubriche (dopo BOUCLE\_articoli):

Ecco, qui ci troviamo di fronte al primo vero problema del nostro tutorial: le rubriche che definiscono i tipi di gioco sono mischiate con quelle dedicate direttamente ai giochi.

Per esempio, nella struttura dimostrativa la rubrica "Azione/avventura" contiene contemporaneamente, presentate esattamente nella stessa maniera:

- due sotto-rubriche tematiche ("Esplorazione e enigmi" e "Survival horror"),
- e due rubriche di gioco ("Devil May Cry" e "Soul Reaver 2").

Il ciclo suesposto fornisce quindi la visualizzazione di questo elenco:

- ▶ Devil May Cry,
- ▶ Esplorazione e enigmi,
- ▶ Soul Reaver 2,
- ▶ Survival horror.

Pertanto è imperativo differenziare nettamente le rubriche "categorie di giochi" (utili essenzialmente alla navigazione) dalle rubriche "giochi" (che danno il titolo del gioco).

Per risolvere questo problema utilizziamo il sistema dei cicli. Nessun trucco informatico, quindi, ma bisogna comprendere bene la logica del sito e la logica dei cicli.

La logica del sito: una rubrica "Gioco" è una rubrica che contiene articoli; una rubrica "categoria di giochi" non contiene articoli. È la definizione del nostro sito: qualsiasi articolo riguardante un gioco viene posto in una rubrica chiamata col nome del gioco; in tal modo una rubrica di categoria di gioco contiene unicamente sotto-rubriche di categorie e di rubriche con il nome dei giochi, ma mai direttamente degli articoli (è chiaro?). Per esempio, nel nostro caso:

- ▶ "Soul Reaver 2" e "Devil May Cry" contengono gli articoli riguardanti questi giochi (test, anteprime, ecc.);
- ▶ "Survival horror" e "Esplorazione e enigmi" per definizione non contengono articoli. Se vi sono dei giochi dentro "Survival horror" gli articoli corrispondenti sono all'interno di sotto-rubriche nominate con il titolo dei giochi, ma non direttamente nella rubrica "Survival...".

Lo scopo della procedura è quindi di separare le rubriche *senza* articoli dalle rubriche *con* articoli. E la maniera più semplice è ricorrere a due cicli diversi.

## Le rubriche senza articoli

Cominciamo dalle sotto-rubriche che non contengono articoli (cioè, le categorie principali del tipo "Survival horror", "Esplorazione"...). Modifichiamo il ciclo BOUCLE\_sotto\_rubriche come segue:

Il principio di questo trucco è semplice:

- ▶ all'interno di BOUCLE\_sotto\_rubriche si inserisce un nuovo ciclo, BOUCLE\_senza\_articoli, che recupera gli articoli che esso contiene. È importante

notare che l'interno del ciclo BOUCLE\_senza\_articoli è vuoto: se la sotto-rubrica contiene articoli questi ultimi non vengono visualizzati (il ciclo serve solo a controllare la presenza di articoli o meno);

► il segnaposto #TITRE del ciclo BOUCLE\_sotto\_rubriche viene inserito nel *testo opzionale "senza"* del ciclo BOUCLE\_senza\_articoli. Appena prima di `</ / B_senza_articoli>`. In tal modo, il titolo della rubrica appare solo se BOUCLE\_senza\_articoli non contiene alcun articolo (ovvero, se lo stesso ciclo BOUCLE\_sotto\_rubriche non contiene alcun articolo).

Il ciclo BOUCLE\_sotto\_rubriche, in senso assoluto, recupera tutte le rubriche (comprese quelle dei giochi). Tuttavia, il segnaposto #TITRE (con il link) viene visualizzato solo se BOUCLE\_senza\_articoli è vuoto.

## Le rubriche dei giochi (con gli articoli)

Ora applichiamo il principio esattamente inverso a un ciclo BOUCLE\_giochi (che possiamo inserire appena prima di BOUCLE\_sotto\_rubriche).

Questa volta, il segnaposto #TITRE della rubrica è messo nel *testo condizionale "prima"*; si visualizza il #LOGO\_RUBRIQUE (evidentemente, a breve, si dovranno fare delle tabelle per evitare sovrapposizioni disastrose). E, durante il passaggio, ne approfittiamo per visualizzare l'elenco degli articoli del ciclo BOUCLE\_con\_articoli.

Il ciclo BOUCLE\_giochi e quello BOUCLE\_sotto\_rubriche sono inizialmente completamente identici: i loro criteri sono gli stessi. All'interno di questi cicli sono le stesse rubriche che vengono analizzate. Di contro, i cicli BOUCLE\_con\_articoli e BOUCLE\_senza\_articoli hanno funzione di "filtro": prendono ognuna delle rubriche di BOUCLE\_giochi e BOUCLE\_sotto\_rubriche, e verificano se vi sono articoli presenti.

In questo caso avremmo potuto utilizzare il criterio `{doublons}`? No, perché il primo ciclo visualizzato (BOUCLE\_sotto\_rubriche) analizza *tutte* le sotto-rubriche (solo che il titolo di esse viene mostrato oppure no a seconda dei casi).



**Attribuirgli un criterio {doublons} impedirebbe di manipolare in seguito le sotto-rubriche. Poi, il ciclo BOUCLE\_giochi associato a questo criterio {doublons} cercherebbe di recuperare tutte le sotto-rubriche che non sono state manipolate dal primo ciclo; ma tutte le sotto-rubriche sono state già trattate. Il ciclo BOUCLE\_giochi, quindi, non potrebbe visualizzare nulla.**

**Per il momento lasciamo questa pagina "rubrique.html". Ci torneremo più tardi.**





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Tutorial: utilizzo avanzato dei cicli e delle parole chiave

## Le parole chiave negli articoli

■ italiano   ■ .....   ■ català   ■ Español   ■ français

- Introduzione
- Lo scopo del gioco: un sito dedicato ai videogiochi
- La struttura del sito
- Realizzazione della struttura
- Scrivere gli articoli
- Prima versione del modello degli articoli
- La pagina delle rubriche
- **Le parole chiave negli articoli**
- Le parole chiave nelle rubriche
- L'interfaccia delle news
- E altri modi di complicarsi la vita!
- Alcune home page alternative

Ritorniamo ai nostri articoli... Ora sfrutteremo le parole chiave per determinare la o le piattaforme interessate, poi gestire in maniera "intelligente" i link verso gli altri articoli riguardanti lo stesso gioco.

### Le piattaforme

Indicare quali piattaforme sono interessate è molto semplice: si tratta di una semplice applicazione del ciclo (MOTS). Inseriamo il ciclo seguente nell'articolo (per esempio tra i segnaposti #SOUSTITRE e #DATE):

Visualizziamo solo il logo della piattaforma. (Ovviamente, dopo aver terminato il processo di creazione dei cicli converrà rifinire l'interfaccia grafica...)

### Nella stessa rubrica, riguardante lo stesso gioco

Visualizzare gli altri articoli contenuti nella stessa rubrica non è certo più complicato.

Cominciamo modificando la chiamata del ciclo BOUCLE\_principale con un criterio {doublons}, per evitare in seguito di creare un link verso l'articolo già

- Una prima versione della home page
- Una home page per ogni piattaforma
- Inserire articoli sul Web in repertorio
- Un forum per ogni gioco
- Il sito completo

mostrato (non sarebbe grave, ma non è nemmeno tanto elegante):

Adesso potremmo accontentarci di recuperare tutti gli articoli della medesima rubrica (molto semplicemente, un ciclo (ARTICLES){id\_rubrique}{doublons}). Tuttavia, qui vogliamo differenziare chiaramente i tipi di articoli, non solo per rendere l'interfaccia più chiara, ma anche per poter realizzare link e presentazioni diverse a seconda dei casi.

Cominciamo con un ciclo verso gli altri test dello stesso gioco. Inseriamo questo ciclo sempre all'interno del ciclo BOUCLE\_principale; per esempio appena dopo il segnaposto #NOTES.

(Per verificare il funzionamento di questo ciclo inserite diversi articoli di tipo "Test" nella stessa rubrica. Potete anche attribuire loro piattaforme differenti - un test per la versione PC, un test per la versione Dreamcast, un test per la versione Playstation...)

Come si può constatare è piuttosto semplice:

- ▶ si chiamano gli (ARTICLES) secondo il criterio {id\_rubrique} (cioè, gli articoli che appartengono alla stessa rubrica);
- ▶ si aggiunge il limite seguente: il titolo di una delle parole chiave collegate a questi articoli deve essere "Test" (facciamo notare l'importanza di rispettare la scelta iniziale del nome della parola chiave e di non modificarla in seguito);
- ▶ il criterio {doublons} impedisce di visualizzare di nuovo l'articolo principale.

*I testi opzionali prima e dopo* (i <ul> . . . </ul>) servono solo alla presentazione grafica.

*N.B.* Questo ciclo sfrutta una funzionalità introdotta con la versione **SPIP 1.3**: in un ciclo (ARTICLES) è possibile selezionare gli articoli secondo il titolo di una parola chiave (con il criterio titre\_mot), oppure secondo un gruppo di parole chiave (criterio type\_mot).

Tuttavia, questo ciclo non è sufficiente: poiché si tratta di test del medesimo gioco ma su piattaforme differenti è necessario indicare di quale piattaforma si tratta. È sufficiente aggiungere un ciclo di parole (come quello visto sopra) all'interno di questo ciclo BOUCLE\_test e di mostrare i logo corrispondenti. Aggiungiamo al passaggio la data di pubblicazione dell'articolo.

**Il codice, quindi, diventa:**

**Stessa cosa per le anteprime, le soluzioni e i trucchi:**

**(Questi tre cicli funzionano esattamente con lo stesso principio del ciclo BOUCLE\_test.)**

**Rimangono le news... In questo caso adotteremo un comportamento molto diverso. Le news sono solitamente informazioni "corte" (annuncio di un ritardo, voci di corridoio...), quindi sarà meglio presentarle tutte insieme un una stessa pagina (o forse no, ma per le necessità di questo tutorial è meglio così!).**

Il piccolo pezzo di codice risolve il problema:

Il trucco che permette di avere un codice così breve è il seguente:

- ▶ innanzitutto, non ci interessa la piattaforma; per questo facciamo a meno di un ciclo;
- ▶ il ciclo BOUCLE\_news recupera l'ultimo articolo (`{par date}{inverse}{0,1}`) associato alla parola chiave "News". Un solo articolo, ciò basta per sapere se c'è una pagina dedicata alle news; e mentre si recupera la news più recente, la sua data diventa la data di "ultimo aggiornamento" della pagina delle news...

In maniera più elegante si sarebbe potuto creare un ciclo BOUCLE\_news vuoto e inserire il link nel *testo opzionale* del ciclo.

Importante: il link punta verso una pagina "news\_gioco.php3", con l'id\_rubrique dell'attuale rubrica. Pertanto, dobbiamo creare tale modello.

## I giochi nella stessa categoria

Per concludere, vogliamo visualizzare i giochi della stessa categoria (per esempio, gli altri giochi del tipo "Survival horror").

Prima di tutto, utilizziamo il metodo che consiste nel "salire di un livello" (per passare dalla rubrica dell'articolo alla rubrica della categoria di questo gioco). Poi, applichiamo di nuovo il metodo utilizzato nelle rubriche per visualizzare separatamente le rubriche che contengono articoli (cioè, le rubriche direttamente dedicate a un gioco).

Il codice è:

I dettagli di questo codice sono:

- ▶ il ciclo BOUCLE\_rub\_att (che fornisce la rubrica attuale) contiene un criterio `{doublons}` per evitare di visualizzare in seguito il gioco principale;
- ▶ logicamente, anche il ciclo BOUCLE\_giochi contiene un criterio `{doublons}`; attenzione: moltiplicare i criteri *doublons* può creare problemi. Se si copiano

**questi cicli all'interno della stessa pagina per un altro scopo, evitare di inserire questo criterio;**

► **il ciclo BOUCLE\_con\_articoli recupera solo gli articoli fino a 3 mesi (90 giorni) prima. Infatti, in questa sede non vogliamo mostrare tutti i giochi della medesima categoria, ma solo quelli modificati di recente.**





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Tutorial: utilizzo avanzato dei cicli e delle parole chiave

## Le parole chiave nelle rubriche

■ italiano   ■ .....   ■ català   ■ Español   ■ français

### ■ Introduzione

■ Lo scopo del gioco: un sito dedicato ai videogiochi

■ La struttura del sito

■ Realizzazione della struttura

■ Scrivere gli articoli

■ Prima versione del modello degli articoli

■ La pagina delle rubriche

■ Le parole chiave negli articoli

■ **Le parole chiave nelle rubriche**

■ L'interfaccia delle news

■ E altri modi di complicarsi la vita!

■ Alcune home page alternative

Ritorniamo al file "rubrique.html". L'avevamo lasciato con un misero ciclo BOUCLE\_articoli, inutile per il nostro sito poiché non ordinava gli articoli per categoria.

La vita è bella: abbiamo appena finito di programmare tale funzionalità per i nostri articoli!

È sufficiente copiare e incollare il blocco che ci interessa, inserirlo al posto del ciclo BOUCLE\_articoli (che quindi scompare), e di vedere se è necessaria qualche modifica. Il risultato è il seguente:

- Una prima versione della home page
- Una home page per ogni piattaforma
- Inserire articoli sul Web in repertorio
- Un forum per ogni gioco
- Il sito completo

Le modifiche effettuate sono:

- inutile cambiare la richiesta `{id_rubrique}`, poiché negli articoli ci basavamo già su questa rubrica;
- cancelliamo tutti i criteri `{doublons}`, perché in questa sede non sono utili (non ci sono articoli già mostrati); inoltre si evita il rischio di conflitti con gli sviluppi futuri della nostra pagina;
- il tutto viene inserito in un ciclo principale `BOUCLE_gli_articoli`. Cosa fa



questo ciclo? Sinceramente parlando, nulla: esso rinvia la rubrica nella quale già ci troviamo. Ma ci sarà utile in seguito...

L'altro punto debole della nostra pagina era il ciclo BOUCLE\_giochi, nel quale il ciclo BOUCLE\_con\_articoli approfittava del suo passaggio per mostrare l'elenco degli articoli della sotto-rubrica senza effettuare un ordinamento. Ora, ordinare gli articoli di una rubrica è quel che abbiamo appena fatto sopra.

Quindi, modifichiamo il ciclo BOUCLE\_giochi nel modo seguente:

Adesso il ciclo BOUCLE\_con\_articoli è effettuato una sola volta (su di un solo articolo), e ciò è sufficiente per sapere se esso contiene un articolo. Vediamo apparire un ciclo BOUCLE\_ricorsivo: si tratta di un ciclo che riproduce esattamente il comportamento del ciclo BOUCLE\_gli\_articoli, a partire dal luogo in cui si trova (cioè, che esso si avvia non più dalla rubrica principale, ma dalla sotto-rubrica). L'utilità di limitare il ciclo BOUCLE\_con\_articoli a un unico elemento è ora chiara: senza tale limite, il ciclo BOUCLE\_ricorsivo sarebbe eseguito tante volte quanti sono gli articoli nella sotto-rubrica.

Ovviamente, il risultato grafico di questo esempio è ignobile: troppo carico e poco chiaro. Diciamo che sarebbe interessante utilizzare un "ciclo ricorsivo" in questo tutorial...





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Tutorial: utilizzo avanzato dei cicli e delle parole chiave

## L'interfaccia delle news

■ italiano   ■ .....   ■ català   ■ Español   ■ français

### Tutte le news di un gioco

Nei modelli degli articoli e delle rubriche abbiamo inserito un link verso la pagina "news\_gioco.php3", che deve presentare tutte insieme le news riguardanti un gioco.

Allora creiamo questo modello...

Innanzitutto (principio della coppia di file per gestire i modelli di SPIP), creiamo il file di chiamata "news\_gioco.php3". È sufficiente copiare, per esempio, il file "article.php3" (fornito con SPIP) e modificare alcuni elementi. Il contenuto del file "news\_gioco.php3" diventa, quindi:

Il file di modello utilizzato diventa perciò "news\_gioco" (".html", o una delle varianti specifiche per una rubrica, se necessario, come per esempio "news\_gioco-52.html"...).

Il modello è quindi un file "news\_gioco.html". Questo file viene utilizzato variando il modello *rubrique*, poiché è la rubrica che contiene il nome del gioco e tutti gli articoli riguardanti il gioco. Ricopiamo velocemente ma accuratamente il contenuto del file "rubrique.html" e cancelliamo quello di cui non abbiamo

- Introduzione
- Lo scopo del gioco: un sito dedicato ai videogiochi
- La struttura del sito
- Realizzazione della struttura
- Scrivere gli articoli
- Prima versione del modello degli articoli
- La pagina delle rubriche
- Le parole chiave negli articoli
- Le parole chiave nelle rubriche
- L'interfaccia delle news
- E altri modi di complicarsi la vita!
- Alcune home page alternative

- Una prima versione della home page
- Una home page per ogni piattaforma
- Inserire articoli sul Web in repertorio
- Un forum per ogni gioco
- Il sito completo

**bisogno:**

Ciò visualizza il titolo della rubrica (ovvero, il nome del gioco), il logo della rubrica, e il percorso gerarchico. Unica modifica: il titolo del gioco è un collegamento ipertestuale per ritornare alla pagina generale (quando si effettuerà la rifinitura grafica del sito chiaramente si potrà preferire un link più discreto).

Tutto quel che ci resta da fare è: inserire un unico ciclo che visualizzi tutti gli articoli di questa rubrica collegati alla parola chiave "News". All'interno del ciclo BOUCLE\_principale, sotto il segnaposto #LOGO\_RUBRIQUE, è sufficiente indicare:

Il ciclo BOUCLE\_news fa tutto il lavoro: esso mostra il titolo di ogni news, il testo e, se necessario, il post scriptum e le note a piè di pagina.

Come al solito, il ciclo BOUCLE\_news\_piattaforme visualizza il logo delle piattaforme discusse nella news.

Consideriamo finita la nostra pagina di news. Ovviamente, possiamo aggiungervi i link verso gli articoli della stessa rubrica (i test, le anteprime, le soluzioni...).





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Tutorial: utilizzo avanzato dei cicli e delle parole chiave

## E altri modi di complicarsi la vita!

■ italiano ■ ..... ■ català ■ Español ■ français

- Introduzione
- Lo scopo del gioco: un sito dedicato ai videogiochi
- La struttura del sito
- Realizzazione della struttura
- Scrivere gli articoli
- Prima versione del modello degli articoli
- La pagina delle rubriche
- Le parole chiave negli articoli
- Le parole chiave nelle rubriche
- L'interfaccia delle news
- E altri modi di complicarsi la vita!
- Alcune home page alternative

Ora il nostro sito utilizza quel che avevamo previsto all'inizio:

- ▶ la suddivisione tematica delle rubriche (per genere di gioco);
- ▶ l'indicazione delle piattaforme valide per ogni articolo;
- ▶ la gestione dei tipi di articolo (test, news, anteprime...).

La fase successiva è creare delle navigazioni parallele (navigare seguendo una piattaforma unica oppure secondo un tipo di articolo).

Ma prima di lanciarcì nello sviluppo di queste navigazioni trasversali complichiamo un po' le cose aggiungendo altri due elementi indispensabili ai siti che trattano di videogiochi:

- ▶ il voto attribuito a un gioco;
- ▶ la data di uscita ufficiale del gioco.

Ormai dovrebbe essere facile implementare questi due elementi usando il sistema delle parole chiave. Essi permetteranno di proporre navigazioni trasversali (in particolare una pagina dei giochi che hanno i voti migliori e una pagina di annuncio delle prossime uscite).

### L'attribuzione di un voto a un gioco

È logico attribuire un voto al termine di un test:

- ▶ per le anteprime è troppo presto, perché non sono una versione definitiva; per gli altri tipi di articolo (news, soluzioni...), ciò non serve a nulla;
- ▶ è impossibile attribuire un voto alla rubrica-gioco, poiché questa rubrica può

- Una prima versione della home page
- Una home page per ogni piattaforma
- Inserire articoli sul Web in repertorio
- Un forum per ogni gioco
- Il sito completo











presentare versioni diverse di un medesimo gioco.

Quindi, decidiamo che, nel funzionamento del nostro sito, il voto è legato a un articolo di test. In una stessa rubrica di un gioco, poiché ci possono essere più test diversi (secondo i critici, secondo le piattaforme...), ci saranno più voti associati a questi test.

Arbitrariamente, scegliamo una scala da 1 a 10 (1 per orrendo, 10 per fantastico).

Ritorniamo alla pagina di gestione delle parole chiave:

- creiamo un gruppo di parole chiave chiamato "Voto";
- in questo gruppo creiamo 10 parole chiave i cui nomi sono, in sequenza, "01", "02", ..., "09", "10". Con ciò otteniamo:

Note	
	01
	02
	03
	04
	05
	06
	07
	08
	09
	10

Si può scegliere, come per le piattaforme, di attribuire un logo diverso ad ogni voto (per esempio delle stelle), e poi utilizzare nei modelli i logo invece che il numero indicato dalla parola chiave in lettere. Per mera pigrizia noi ci accontenteremo di utilizzare il testo delle parole chiave.

Ora, prima di pubblicare un test, oltre a selezionare le parole chiave corrispondenti al tipo dell'articolo ("Test", quindi) e alle piattaforme interessate, è necessario pensare a dare un voto. Se si desidera che il funzionamento sia coerente è evidente che non dobbiamo selezionare più di un voto per singolo articolo.

## Integrare il voto nei modelli

Il ciclo che permette di visualizzare il voto di un articolo è molto semplice.

- In "article.html", inseriamo il voto dell'articolo sotto la firma dell'autore (prima di #PS e #NOTES):

Aggiungiamo anche la dicitura del voto negli "altri test di questo gioco". Il ciclo BOUCLE\_test viene quindi modificato come segue:

- All'interno di "rubrique.html", si deve sostituire direttamente questo stesso ciclo BOUCLE\_test.

Ecco fatto, l'integrazione di un voto di test ha preso solo cinque minuti! È stato tutto troppo facile, e più tardi vedremo come sfruttare ancora questo voto attribuito ai giochi.

## La data di uscita ufficiale dei giochi

La visualizzazione della data di uscita ufficiale dei giochi è più problematica. In effetti, una data non può essere una parola chiave (abbiamo già sottolineato che le parole chiave devono essere elementi stabili della struttura: non si creeranno quindi parole chiave con le date!).

Vi è però una possibilità: utilizzare la data di prima pubblicazione di alcuni articoli. Problema: quali articoli?

- Le date di uscita si sanno (con maggiore o minore approssimazione) con largo anticipo, pertanto non si può attendere che ci siano articoli dedicati al gioco per poterlo annunciare.
- Gli articoli di un giorno possono trattare di una singola piattaforma o di molte. Ora, le date di uscita possono variare a seconda della piattaforma. Quindi, per annunciare le date è difficile usare gli articoli comuni a più piattaforme. Per esempio, *Alone in the Dark: the new nightmare*, è molto simile tra le sue versioni Playstation 2 e Dreamcast, pertanto è logico dedicare un test unico a queste due versioni; al contrario, le date di uscita per queste due piattaforme sono differenti.
- Finché il gioco non viene commercializzato, le date annunciate devono essere corrette molto spesso (ritardi, maggiore precisione...). Il webmaster deve poter

reperire facilmente queste informazioni per modificarle.

Nella struttura del nostro sito possiamo considerare che la data di uscita di un gioco sia una informazione *indipendente* dalle altre informazioni (test, anteprime, ecc.); non possiamo utilizzare la "data di prima pubblicazione" di un altro articolo per indicare questa data di uscita. Procederemo, quindi, nella maniera seguente (ma ve ne sono anche altre possibili):

- ▶ creiamo un nuovo tipo di articolo (in aggiunta a test, anteprime, ecc.); inserito nel gruppo "Tipo\_articolo", lo chiameremo "Data\_uscita";
- ▶ nella rubrica del gioco creiamo tanti articoli quanti sono necessari per coprire tutte le versioni del gioco con date di uscita diverse. Questi articoli sono *vuoti*: essi hanno solamente un titolo e una data di "pubblicazione" (indicata manualmente e corrispondente alla data di uscita del gioco). Il titolo non ha alcuna importanza, esso non viene mostrato sul sito pubblico; al contrario, questo titolo faciliterà la navigazione nell'area riservata;
- ▶ ad ogni articolo associato a "Data\_uscita", attribuiamo anche la parola chiave della piattaforma a cui si applica questa data.

Questo è un esempio di come procedere con *Resident Evil: Codice Veronica*:

- ▶ creare un nuovo articolo nella rubrica "Codice Veronica";
- ▶ intitolare questo articolo "Uscita Veronica Dreamcast" (titolo di convenienza, con l'unico scopo di identificare questi articoli nell'area riservata);
- ▶ attribuire le parole chiave "Dreamcast" e "Data\_uscita" a questo articolo;
- ▶ "pubblicare" l'articolo, e modificarne la data con "maggio 2000" (se non si conosce il giorno esatto si può selezionare "n.c." nel menu a tendina del giorno);
- ▶ ripetere l'operazione con un nuovo articolo "Uscita Veronica PS2";
- ▶ attribuire le parole chiave "Playstation 2" e "Data\_uscita";
- ▶ pubblicare e modificare la data (13 settembre 2001).

Per il primo articolo otteniamo:



Sortie Dreamcast

Modifier cet article

DATE DE PUBLICATION EN LIGNE : [AIDE]

n.c. mai 2000 Changer

LES AUTEURS [AIDE]

MOTS-CLÉS [AIDE]

Dreamcast	Machines	Retirer ce mot
Date_sortie	Type_article	Retirer ce mot

Cet article est : publié en ligne Modifier [AIDE]

L'autore di questi articoli non ha la minima importanza (è inutile perdere tempo a eliminarlo, non verrà comunque utilizzato mai più).

Notate l'utilità del nostro modo di visualizzare gli articoli di una rubrica *in funzione di alcuni tipi di articoli* (test, anteprime...): gli articoli che hanno come parola chiave "Data\_uscita" non sono mostrati (con i modelli standard di SPIP questi "articoli", anche se vuoti, sarebbero visualizzati al pari degli altri).

## Visualizzare la data negli articoli

Quando ci si trova in un articolo (di un gioco), la o le date di uscita sono contenute negli articoli associati alla parola chiave "Data\_uscita", situati nella medesima rubrica. Per conoscere la data di uscita di un gioco a partire da un articolo di test (per esempio), è quindi necessario recuperare il o gli articoli inseriti nella stessa rubrica che abbiano come parola chiave "Data\_uscita".

Nel modello "article.html" inseriamo (per esempio appena dopo il titolo):

Tuttavia, avevamo deciso di non utilizzare il titolo dell'articolo che contiene la data. Desideriamo, in effetti, unificare la presentazione di questa informazione senza essere obbligati a estrarre il titolo sempre nella stessa maniera. Pertanto, non visualizzeremo il #TITRE di questo finto articolo (nemmeno il titolo della rubrica, conosciamo già il titolo del gioco, inutile ricordarlo qui). Al contrario, per differenziare (eventualmente) le diverse date di uscita a seconda delle piattaforme inseriamo:

Durante la visita esso visualizzerà:

- Data di uscita Playstation: 22 agosto 2001
- Data di uscita Dreamcast: maggio 2001

Per noi questo non è ancora soddisfacente (è un tutorial, abbiamo il diritto di essere esigenti!): il ciclo BOUCLE\_uscita visualizza le date di uscita per tutte le piattaforme; ora, può darsi che il nostro articolo non tratti di tutte le piattaforme. Vogliamo quindi mostrare solo le date di uscita che corrispondono alle piattaforme indicate nell'articolo.

Attenzione, la cosa diventa ardua, e faremo uso di una finezza dei cicli:

Potete riconoscere i cicli BOUCLE\_uscita e BOUCLE\_piattaforma\_uscita, che non abbiamo modificato. Al contrario, abbiamo aggiunto due cicli.

(1) L'insieme è inserito all'interno di un ciclo BOUCLE\_piatt2, che estrae le parole chiave delle piattaforme associate all'articolo attuale. All'interno di questo ciclo, abbiamo quindi un certo valore per "id\_mot" (l'identificativo di ogni piattaforma a cui l'articolo si rivolge).

(2) Il ciclo BOUCLE\_uscita, inalterato, estrae tutti gli articoli della rubrica associata alla parola chiave "Data\_uscita". Nota bene: questo ciclo non utilizza "id\_mot", quindi gli articoli di questo ciclo sono sia cicli associati che non associati alla parola chiave di "id\_mot". Secondo punto importante, è un ciclo (ARTICLES), questo ciclo non rinvia nessuna informazione sulle parole chiave; pertanto il valore "id\_mot" fornito dal ciclo BOUCLE\_piatt2 rimane invariato all'interno di questo ciclo.

(3) Il ciclo BOUCLE\_verifica\_parola è un trucco interessante: è un ciclo (ARTICLES) che seleziona l'articolo il cui identificativo è "id\_article"; ora, noi siamo già nel ciclo BOUCLE\_uscita, che ha già estratto un articolo. Quindi il ciclo BOUCLE\_verifica\_parola ha esattamente lo stesso risultato del ciclo precedente! Con la differenza che il ciclo BOUCLE\_verifica\_parola aggiunge un criterio supplementare, {id\_mot}, l'articolo quindi deve essere associato alla parola chiave "id\_mot". Risultato: se l'articolo ottenuto con BOUCLE\_uscita è associato

alla parola chiave "id\_mot" si continua; se, invece, l'articolo di BOUCLE\_uscita non è associato alla parola chiave ci si ferma e si passa al successivo.

- Si può quindi dire che il ciclo BOUCLE\_verifica\_parola agisce da filtro: prende l'articolo e verifica se corrisponde al criterio della parola chiave.
- Si può dire altrimenti: BOUCLE\_verifica\_parola è solo un criterio di selezione supplementare per il ciclo BOUCLE\_uscita. In effetti, sarebbe stato molto più semplice non utilizzare affatto il ciclo BOUCLE\_verifica\_parola, ma aggiungere un criterio a BOUCLE\_uscita, nella maniera seguente:

Cioè: richiamare gli articoli della stessa rubrica associati alla piattaforma "id\_mot" e alla parola chiave "Data\_uscita". Questo metodo sarebbe stato più diretto, sfortunatamente SPIP non accetta questo tipo di sintassi (ci vuole un solo criterio che indica le parole chiave in un ciclo). Un ciclo del genere viene quindi rifiutato da SPIP.

Noterete che abbiamo messo in fila quattro cicli successivi per visualizzare un'informazione poco importante come la data di uscita di un gioco! Può essere biasimevole, ma si può anche pensare che, se si comprende a fondo la logica dei cicli, le possibilità di SPIP sono molto più estese di ciò che i modelli standard lasciano supporre.

*N.B.* Utilizzando un po' di codice PHP molto semplice si sarebbe ottenuto lo stesso risultato con un solo ciclo. Nello sviluppo di un sito si avrà sicuramente un vantaggio a guadagnare tempo preferendo la versione abbreviata usando un po' di PHP. Tuttavia, noi vogliamo dimostrare che alcuni risultati possono essere ottenuti facendo benissimo a meno del PHP.





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Tutorial: utilizzo avanzato dei cicli e delle parole chiave

## Alcune home page alternative

■ italiano ■ ..... ■ català ■ français

- Introduzione
- Lo scopo del gioco: un sito dedicato ai videogiochi
- La struttura del sito
- Realizzazione della struttura
- Scrivere gli articoli
- Prima versione del modello degli articoli
- La pagina delle rubriche
- Le parole chiave negli articoli
- Le parole chiave nelle rubriche
- L'interfaccia delle news
- E altri modi di complicarsi la vita!
- Alcune home page alternative

Abbiamo già scritto una decina di articoli in questo tutorial e non abbiamo ancora creato l'home page!

Tenetelo bene a mente: non lo faremo adesso. L'home page del sito è, in effetti, la parte più difficile da realizzare graficamente, e l'interfaccia deve presentare le informazioni più importanti in maniera omogenea (né troppe, né troppo poche...). Prima di creare l'home page è necessario, quindi, sapere preventivamente tutti i tipi di informazioni presenti sul sito, e le diverse strutture di navigazione. Perciò l'home page si lascia alla fine...

Cominciamo sfruttando realmente le informazioni del nostro sito per creare delle "home page" alternative. I siti di videogiochi abbondano di queste pagine di riepilogo che presentano i giochi secondo diversi criteri: il calendario delle uscite, i voti migliori...

### La tabella dei voti migliori

Creiamo una coppia di file per visualizzare l'elenco dei giochi migliori.

La pagina di chiamata sarà "voti.php3", e il suo contenuto è il seguente:

- Una prima versione della home page
- Una home page per ogni piattaforma
- Inserire articoli sul Web in repertorio
- Un forum per ogni gioco
- Il sito completo

Ora possiamo cominciare a creare il modello, "voti.html":

Abbiamo inserito un primo ciclo BOUCLE\_voti, che mostra tutte le parole chiave di tipo "Voto" (cioè, "01", "02", ..., "10") in ordine decrescente ("10" in alto).

Visualizziamo il titolo degli articoli corrispondenti a ciascun voto (cioè gli articoli associati alla parola chiave ottenuta dal ciclo BOUCLE\_voti):

Unico dettaglio: la parola (il voto) è già visualizzata nel *testo condizionale prima* del ciclo BOUCLE\_articoli. In tal modo, sono visualizzati solo i voti realmente attribuiti ad articoli.

Visualizziamo qui il titolo dell'articolo. Non è questo che ci interessa. Noi vogliamo far apparire:

- il titolo del gioco, cioè il titolo della rubrica che contiene l'articolo;
- la o le piattaforme sulle quali girano i giochi;
- la o le date di uscita del gioco.

Nulla di tanto complicato, abbiamo già creato queste operazioni su altre pagine (per la data di uscita ricopiamo direttamente ciò che abbiamo scritto per "article.

html"):

Solo un piccolo dettaglio: il segnaposto #URL\_ARTICLE viene utilizzato in un ciclo di tipo RUBRIQUES, in modo da creare il link verso la pagina del test invece che su quella generica della rubrica del gioco. Questo uso di un elemento proprio agli ARTICLES è qui possibile, poiché l'#URL\_ARTICLE viene creato a partire dalla variabile "id\_article". Questo id\_article è fornito dal ciclo BOUCLE\_articoli, poi il ciclo BOUCLE\_rubrica\_gioco non lo modifica (poiché è un ciclo di RUBRIQUES). È lo stesso principio che permette di utilizzare "id\_mot" nel ciclo BOUCLE\_verifica\_parola.

Ultimo problema da risolvere: questa pagina funziona bene al lancio del sito e durante le prove, con una decina di articoli ma, dopo un anno, quando il nostro sito avrà migliaia di articoli (almeno!), l'elenco sarà troppo lungo. In ogni caso, visualizzare indifferentemente giochi usciti da una settimana e giochi usciti da vari mesi non è molto utile: un gioco che un anno fa è stato votato "9/10" avrebbe sicuramente un voto più basso oggi. Introduciamo quindi un limite di tempo modificando il ciclo BOUCLE\_articoli:

{age<90}, ovvero gli articoli pubblicati da meno di 3 mesi.

## Il calendario delle uscite

Immane sulle pagine dei videogiochi è la pagina che indica le ultime uscite e quelle prossime.

La pagina di chiamata sarà "uscite.php3":

Cominciamo il file "uscite.html" con:

Il segnaposto #TITRE è quello dell'articolo che contiene la data di uscita; è un titolo fittizio utilizzato per comodità nell'area riservata. È necessario sostituirlo con il titolo del gioco, ovvero con il titolo della rubrica che contiene questo articolo. Sempre la stessa procedura. Vogliamo, inoltre, visualizzare il logo delle piattaforme a cui fa riferimento la data di uscita. Anche questo non è molto complicato.

In questo codice c'è un errore di navigazione importante: c'è sistematicamente un link verso la rubrica del gioco. Ora, e soprattutto per i giochi che non sono ancora usciti, è molto possibile che non vi sia alcuna informazione pubblicata su questo

gioco, ad eccezione della sua data di uscita. Si rischia perciò di puntare verso una rubrica che non contiene informazioni.

Per tale motivo facciamo un'altra modifica, al fine di visualizzare non più un link verso la rubrica stessa ma verso ogni tipo di articolo.

Per ottenere una presentazione più condensata, cominciamo con il creare un'interfaccia a forma di righe e colonne (e, durante il passaggio, cancelliamo il link errato):

Questo codice non presenta grosse difficoltà. Spieghiamo rapidamente il posizionamento dei tag HTML della tabella.

- `<table>` e `</table>` vengono posti nel *testo opzionale* del ciclo `BOUCLE_uscite`; in tal modo, se l'elenco dei giochi di prossima uscita è vuoto si evita di visualizzare un `<table></table>` poco elegante.
- I tag `<tr>` e `</tr>` sono all'interno del ciclo `BOUCLE_uscite`, e inglobano tutto ciò che contiene; qui vengono create le righe della tabella.
- Nel ciclo `BOUCLE_rubrica_gioco`, mettiamo i tag `<td>` e `</td>` direttamente dentro il ciclo, intorno al segnaposto `#TITRE`. Sappiamo, infatti, che l'articolo è per forza dentro a una rubrica, quindi ci deve essere per forza una (e una sola) risposta al ciclo `BOUCLE_rubrica_gioco` (inutile mettere questi codici dentro il *testo opzionale*; e poiché ci sarà una sola risposta ci possiamo mettere dentro il ciclo).
- Il discorso è diverso per il ciclo `BOUCLE_piattaforme_gioco`: i tag `<td align="center">` e `</td>` si trovano all'esterno del ciclo, e non sono nemmeno messi come *testo opzionale*. Infatti: (1) sono esterni al ciclo, poiché



potrebbero esserci più piattaforme coinvolte da questa data di uscita (cioè, più parole chiave di piattaforme associate all'articolo); se avessimo messo questi tag all'interno del ciclo, come fatto in precedenza, la tabella perderebbe l'allineamento poiché si creerebbero delle "celle" supplementari ad ogni nuovo logo della parola chiave; (2) essi non vengono messi come testo opzionale perché non sono tag opzionali; se ci siamo dimenticati di indicare una piattaforma per la data di uscita, bisogna comunque creare questa "cella" di tabella, anche se vuota, per mantenere l'allineamento. Infine, abbiamo messo un `&nbsp;` nel *testo opzionale alternativo*: se non ci sono parole chiave di piattaforme associate alla data di uscita viene visualizzato questo spazio unificatore affinché la "cella" non sia vuota (in molti browser una cella vuota `<td></td>` viene visualizzata diversamente da una cella `<td>&nbsp;</td>`).

Adesso visualizziamo per ogni gioco l'elenco dei Test che riguardano questo gioco (lo inseriamo appena prima del tag `</tr>` finale della riga):

Questo ciclo `BOUCLE_test_gioco` sfrutta dei metodi già spiegati.

Tuttavia, ciò non fa ancora al caso nostro: visualizziamo qui tutti i test, per tutte le piattaforme, mentre la nostra data di uscita non riguarda obbligatoriamente tutte le versioni del gioco (si potrebbe mostrare la data di uscita della versione Dreamcast, mentre abbiamo già pubblicato test per le versioni Playstation, Dreamcast, Window...).

Pertanto, vogliamo mostrare solo i test che riguardano le versioni che usciranno in quella data. Noi abbiamo già realizzato una procedura simile nella pagina "article.html" per visualizzare solo le date di uscita sulle stesse piattaforme dell'articolo mostrato (`BOUCLE_piatt2`). Con ciò abbiamo:

Il ciclo `BOUCLE_piatt2` ottiene l'elenco delle piattaforme della data di uscita. Il

ciclo `BOUCLE_test_gioco` recupera tutti i test del gioco della rubrica (indipendentemente dalla piattaforma). Il ciclo `BOUCLE_verifica_parola` verifica per ogni test ottenuto con `BOUCLE_test_gioco` che esso sia associato alla piattaforma trovata con `BOUCLE_piatt2`.

Per il momento abbiamo soppresso la visualizzazione di "Test:" nel testo condizionale per motivi di leggibilità. Diamo adesso il codice, che ricalca esattamente lo stesso principio, che permette di visualizzare questa indicazione (e pure il carattere `&nbsp;`):

Nota bene: i cicli `BOUCLE_piatt2`, `BOUCLE_test_gioco` e `BOUCLE_verifica_parola` sono "incollati", cioè non sono più separati da ritorni a capo né da spazi. In effetti, noi facciamo il test del "contenuto" del ciclo `BOUCLE_piatt2` per sapere se visualizziamo l'indicazione "Test:" oppure il carattere `&nbsp;` (i testi condizionali). Se avessimo conservato i ritorni a capo o spazi tra i cicli, indipendentemente dal risultato di `BOUCLE_test_gioco` e di `BOUCLE_verifica_parola`, il ciclo `BOUCLE_piatt2` sarebbe stato considerato avere un contenuto a causa della visualizzazione di questi ritorni a capo.

Per visualizzare un elenco di anteprime, copiamo semplicemente questo codice modificando il nome dei cicli e sostituendo `titre_mot=test` con `titre_mot=anteprima`:

Aggiungiamo un ciclo per le "news" che riguardano il gioco. Qui, non ci preoccupiamo delle piattaforme, poiché tutte le news vengono mostrate in un'unica pagina. Quindi non visualizzeremo il titolo (`#TITRE`), ma direttamente la dicitura "Le news"; il link punta verso la pagina specifica che abbiamo creato per questo gioco. Da notare, infine, il vincolo `{ 0 , 1 }` che permette di recuperare solo una "news" per creare un unico link.

Per essere esaurienti, si dovrebbe ripetere l'operazione con le soluzioni e i trucchi. Ma poiché si tratta di visualizzare un elenco di uscite, consideriamo che queste informazioni non sono pertinenti in questo caso. Sebbene, dal punto di vista tecnico, li si potrebbe visualizzare facilmente, facciamo una scelta editoriale: l'informazione non è interessante in questo contesto e sovraccaricherebbe l'interfaccia, quindi preferiamo non indicarla. (Ma se l'idea vi solletica, potete allenarvi integrandola da soli.)





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Tutorial: utilizzo avanzato dei cicli e delle parole chiave

## Una prima versione della home page

■ italiano   ■ .....   ■ français

- Introduzione
- Lo scopo del gioco: un sito dedicato ai videogiochi
- La struttura del sito
- Realizzazione della struttura
- Scrivere gli articoli
- Prima versione del modello degli articoli
- La pagina delle rubriche
- Le parole chiave negli articoli
- Le parole chiave nelle rubriche
- L'interfaccia delle news
- E altri modi di complicarsi la vita!
- Alcune home page alternative

**Cominciamo ad avere un'idea più precisa della navigazione del nostro sito. Creiamo una prima versione della home page.**

**Prima di inserire i cicli che ci permetteranno di visualizzare le novità del sito, ci accontenteremo di creare (a mano) i link verso le due home page alternative, e di visualizzare la struttura del sito (unicamente le rubriche principali e le loro sotto-**

■ Una prima versione della home page  
■ Una home page per ogni piattaforma  
■ Inserire articoli sul Web in repertorio  
■ Un forum per ogni gioco  
■ Il sito completo

rubriche).

Inseriamo l'elenco dei cinque test più recenti pubblicati sul sito. Per ciascun test mostreremo (oltre al logo, al titolo e alla sua descrizione):

- un ciclo (RUBRIQUES) per recuperare il titolo del gioco;
- un ciclo (MOTS) con per tipo di parola "voto" per visualizzare il voto;
- un secondo ciclo (MOTS) con per tipo di parola "piattaforme" per visualizzare le piattaforme implicate.

Nulla di quanto non sappiamo già fare, quindi.

Adesso aggiungiamo le ultime cinque anteprime, le cinque soluzioni e i cinque trucchi. Le presentazioni cambiano ogni volta, ma il principio è rigorosamente simile al ciclo precedente (nelle versioni semplificate poiché noi vogliamo mostrare meno informazioni):

**Infine, l'elenco delle news. Seguiamo sempre lo stesso principio; questa volta il link punta verso la pagina comune alle news di un gioco. Il link si fa sul titolo del gioco (cioè, il titolo della rubrica) e noi visualizziamo il titolo della news.**

Oramai non ci resta che indicare la struttura tematica del sito (per genere principale di gioco: Azione/avventura, Arcade, Sport...). Anche in questo caso non vi è nulla di complicato:

Notiamo subito questo dettaglio: nelle sotto-rubriche, il ciclo BOUCLE\_art\_sotto verifica la presenza di articoli (il ciclo non visualizza nulla). Il titolo, il link e il titolo della sotto-rubrica sono visualizzati solo se non c'è una rubrica nella sotto-rubrica, poiché questa visualizzazione è posta nel *testo opzionale alternativo*. In effetti, esso non dovrebbe mostrare le rubriche del gioco poste direttamente in una rubrica.

La nostra home page è ora completa. Non è ancora terminata (negli articoli che seguono estenderemo le sue possibilità), ma almeno è completa:

- ▶ la struttura tematica del sito per rubriche principali di tipo di gioco è proposta;
- ▶ i test recenti (che noi consideriamo essere l'elemento più importante del sito - ma è una nostra scelta editoriale) sono mostrati in maniera molto visibile;
- ▶ utilizziamo l'indicazione delle piattaforme;
- ▶ utilizziamo i "tipi di articolo" (le news, anteprime, soluzioni, i test, trucchi vengono presentati separatamente);
- ▶ utilizziamo il voto dei giochi, come pure le date di uscita...

Tutto questo, notare bene, senza utilizzare nemmeno una linea di PHP, e senza modificare la struttura del database. Noi non abbiamo nemmeno mutato l'utilizzo di alcune indicazioni degli articoli per riuscirci (per esempio, avremmo potuto decidere che l'occhiello degli articoli fosse utilizzato per indicare la piattaforma, e

**il sottotitolo per indicare il voto; avremmo potuto visualizzare queste informazioni anche così).**







- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Tutorial: utilizzo avanzato dei cicli e delle parole chiave

## Una home page per ogni piattaforma

■ italiano ■ ..... ■ català ■ français

- Introduzione
- Lo scopo del gioco: un sito dedicato ai videogiochi
- La struttura del sito
- Realizzazione della struttura
- Scrivere gli articoli
- Prima versione del modello degli articoli
- La pagina delle rubriche
- Le parole chiave negli articoli
- Le parole chiave nelle rubriche
- L'interfaccia delle news
- E altri modi di complicarsi la vita!
- Alcune home page alternative

Gli appassionati dei videogiochi hanno di solito una sola piattaforma (due per i maniaci, tre per i collezionisti...). Una home page generica, anche se è giustificata all'arrivo del sito (il visitatore indica l'URL del sito, quindi non si conosce a priori quale piattaforma usa), contiene troppe informazioni superflue per il proprietario di una sola piattaforma: chi possiede una Playstation 2 non è interessato all'ultimo gioco uscito per la Dreamcast.

Per tale ragione è necessario poter presentare una home page diversa per ogni piattaforma; una home page che mostri solo i giochi di quella piattaforma.

Creiamo dunque un modello il cui contenuto cambia a seconda della piattaforma. Chiameremo questi modelli: "home\_piattaforma.php3" e "home\_piattaforma.html". La piattaforma, nella nostra struttura, è indicata da una parola chiave, perchiò queste pagine dipenderanno da un "id\_mot". Ogni singola piattaforma verrà chiamata da un URL tipo:

► home\_piattaforma.php3?id\_mot=23 (23 rappresenta il numero di parola chiave della piattaforma).

Ritorniamo alla nostra home page generica: vi includiamo i link verso queste home page specifiche; la creazione automatica di questi link (con l'"id\_mot" corrispondente) ci eviterà di dover effettuare i test cercando i numeri (id\_mot) di ogni piattaforma. Nel file "sommaire.html" inseriamo il ciclo seguente:

- Una prima versione della home page
- Una home page per ogni piattaforma
- Inserire articoli sul Web in repertorio
- Un forum per ogni gioco
- Il sito completo

**Attenzione:** se abbiamo creato logo con roll-over, il link non funzionerà correttamente poiché SPIP aggiungerà un comando javascript. Il codice sopramenzionato funziona solo a condizione che il logo di ogni parola sia costituito da un unico file (nessuna immagine di roll-over).

Il mezzo più semplice ed efficace di evitare il problema è di non utilizzare direttamente `#LOGO_MOT`, che costruisce integralmente il tag HTML dell'immagine, eventualmente con un piccolo codice javascript per gestire il roll-over, ma al suo posto la chiamata di una immagine il cui file è: `[ ( #LOGO_MOT | fichier ) ]` (ce qui retourne uniquement le nom du fichier de l'image).

Il ciclo diventa:

## Il file "home\_piattaforma.php3"

Come sempre:

## Il modello della home per piattaforma

Inutile complicarci la vita: facciamo una copia del file "sommaire.html", e rinominiamolo "home\_piattaforma.html".

Poiché questo file dipende da un "id\_mot", cominciamo aggiungendo un ciclo `BOUCLE_principale` che conterrà tutti gli altri cicli. È sufficiente aggiungere la chiamata di questo ciclo appena dopo il tag HTML `<body>` e di chiuderla appena prima del tag `</body>` (in fondo al file):

Il titolo della pagina, che fino ad ora conteneva solo: `<h1>#NOM_SITE_SPIP</h1>`, viene modificato per visualizzare il nome e il logo della piattaforma (ovvero, della parola chiave corrispondente a "id\_mot"):

Il ciclo `BOUCLE_home_piatt`, che mostra tutti i logo delle piattaforme per creare i link verso le home page specifiche, non deve più contenere il logo della piattaforma principale (siamo già su questa pagina, è quindi inutile creare un link verso se stessa). È sufficiente inserire il criterio `{exclus}` nella definizione di questo ciclo:

Il ciclo `BOUCLE_test`, che mostra gli ultimi test pubblicati, deve ora visualizzare solo i test che riguardano i giochi sulla piattaforma selezionata. Per fare ciò, aggiungiamo all'interno di questo ciclo un ciclo `BOUCLE_verif_test`, che verifica per ogni articolo se esso tratta della piattaforma scelta.

Inconveniente: il ciclo `BOUCLE_test` mostrava gli ultimi cinque test. Ora, su questi cinque articoli, noi scegliamo solo quelli che riguardano la nostra piattaforma. È molto probabile che ciò dia meno di cinque articoli, e in alcuni casi estremi non verrà visualizzato nessun articolo. Modifichiamo il criterio e decidiamo di visualizzare non gli ultimi cinque test (`{0,5}`), ma tutti i test pubblicati negli ultimi tre mesi (`{age<90}`); possiamo modificare questo valore a seconda della reale attività del nostro sito (se il sito è molto attivo ridurremmo il valore di questo ciclo, se invece il sito pubblica pochi articoli possiamo aumentare tale valore).

Durante il passaggio, cancelliamo il piccolo ciclo che serviva a mostrare il logo delle piattaforme interessate: esso è inutile, perché questa pagina mostra solo le informazioni riguardanti una sola piattaforma.

Il ciclo diventa:

**Il principio è identico per le anteprime, le soluzioni, i trucchi e le news:  
aggiungiamo un ciclo di verifica e cancelliamo il ciclo che mostra l'elenco delle  
piattaforme interessate:**

**Importante.** Possiamo notare che il ciclo di verifica sopra indicato è "incollato" al primo ciclo (per esempio, tra `<BOUCLE_antepreme(ARTICLE)...>` e `<BOUCLE_verif_antepreme(ARTICLE)...>`, non vi sono spazi né ritorni a capo). Infatti, il *testo condizionale prima* del primo ciclo (qui, la dicitura "Antepreme") viene attivato se il ciclo contiene almeno un carattere. Se vi fosse uno spazio o un ritorno a capo prima della chiamata del ciclo di verifica, anche se il ciclo non mostra alcun articolo (poiché, da tre mesi, nessuno ha pubblicato articoli di questo tipo per questa piattaforma), questo spazio parassita farebbe apparire il contenuto del codice condizionale.

Analizziamo ora la visualizzazione delle prossime uscite. Possiamo decidere di creare una nuova pagina di uscite, riguardante esclusivamente la piattaforma scelta, ma in questa sede preferiamo visualizzare direttamente queste uscite sulla

nostra home page specifica (le uscite non sono così numerose per ogni piattaforma). Applicando gli stessi metodi visti in precedenza sostituiamo il link "Le prossime uscite" con:

Seguendo lo stesso principio, visualizziamo l'elenco dei giochi preferiti per questa piattaforma negli ultimi sei mesi:

L'unico dettaglio da notare per il momento è l'ordinamento degli articoli associati alle parole chiave di tipo "voto" secondo il criterio `{par titre_mot}{inverse}` (funzione apparsa nella versione 1.3 di SPIP). In effetti, le parole di tipo "voto" sono sotto forma di "01", "02"..., "10"; è dunque possibile chiedere di ordinarle in sequenza da 10 a 1.

Tuttavia, questa presentazione non ci soddisfa del tutto: noi vogliamo visualizzare i nostri "giochi preferiti", mentre qui c'è solo un ordinamento secondo il voto. Se un gioco è uscito da meno di sei mesi e si è meritato un voto minimo sarà comunque elencato tra i "giochi preferiti" (in fondo all'elenco, ma comunque presente)!

Dobbiamo trovare un sistema per visualizzare solo i giochi che si sono meritati un voto superiore a "07" (scelta soggettiva). Se pensate di utilizzare a tal fine il ciclo `BOUCLE_voti`, aggiungendovi semplicemente la dicitura `{titre_mot>07}`, ciò non funzionerà: se il ciclo non è di tipo (MOTS), SPIP accetta un solo criterio per le parole chiave.

Dobbiamo quindi fare uso del ciclo BOUCLE\_ilvoto (che mostra il voto), e chiedergli di selezionare solo i voti superiori a 7 (poiché esso è un ciclo di tipo (MOTS) possiamo dare più limiti alle parole chiave). Il ciclo BOUCLE\_rub\_voti, che mostra il titolo del gioco, viene posta nel *testo opzionale dopo* del ciclo BOUCLE\_ilvoto:

- ▶ se il voto è superiore a 7 il ciclo BOUCLE\_rub\_voti viene eseguito;
- ▶ altrimenti non viene visualizzato nulla.

**Attenzione:** è sempre un'operazione delicata inserire un ciclo nel *testo opzionale* di un altro ciclo (SPIP può confondersi facilmente). Per una ragione bizzarra, ciò è possibile nel *testo opzionale dopo*, ma non nel *testo opzionale prima*.

Sapendo che noi otterremo solo gli articoli votati con "08", "09", "10", in ordine dal migliore al peggiore, consideriamo ora inutile richiamare il voto stesso. Il ciclo BOUCLE\_ilvoto quindi è vuoto, esso serve solo ad attivare o a disattivare il ciclo BOUCLE\_rub\_voti.

Infine, poiché il ciclo BOUCLE\_ilvoto diventa un nuovo "filtro" applicato alla selezione di articoli, è necessario eliminare gli spazi e i ritorni a capo intorno a questo ciclo, per evitare di attivare l'espressione "I nostri giochi preferiti" se non c'è almeno un articolo mostrato.

Pertanto, il risultato è il seguente:

tutto ciò può sembrare indigesto, ma funziona, e sempre senza nemmeno una funzione in PHP!

Ora che le home page specifiche sono quasi terminate ci rendiamo conto, passando da una all'altra, che alcune pagine sono vuote. In effetti, noi qui visualizziamo solo informazioni riguardanti gli ultimi tre mesi (per i test, le news...). Se una piattaforma non è stata trattata da nessun articolo negli ultimi tre mesi oppure se una piattaforma non ha ancora nessun articolo (anche se è prevista nell'elenco delle parole chiave è possibile che nessuno abbia scritto qualcosa sui giochi in ambiente Linux).

È quindi necessario modificare il ciclo BOUCLE\_home\_piatt (quello che mostra i logo delle diverse piattaforme) affinché solo le piattaforme che hanno degli articoli siano mostrate. A tal fine è sufficiente aggiungere un ciclo che verifichi la

**presenza di articoli datati da meno di tre mesi associati alla parola chiave. Il risultato è il seguente:**

**Dovremo effettuare la stessa modifica nella pagina "sommaire.html" della home generica (pensare di eliminare il criterio `{exclus}` in questo caso).**







- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Tutorial: utilizzo avanzato dei cicli e delle parole chiave

## Inserire articoli sul Web in repertorio

■ italiano   ■ .....   ■ français

- Introduzione
- Lo scopo del gioco: un sito dedicato ai videogiochi
- La struttura del sito
- Realizzazione della struttura
- Scrivere gli articoli
- Prima versione del modello degli articoli
- La pagina delle rubriche
- Le parole chiave negli articoli
- Le parole chiave nelle rubriche
- L'interfaccia delle news
- E altri modi di complicarsi la vita!
- Alcune home page alternative

Creare il proprio sito di videogiochi va bene; ma altri prima di noi ci hanno pensato, ed esistono già moltissimi siti al riguardo. Per arricchire maggiormente l'informazione presentata sul nostro sito, indicheremo gli articoli dedicati ai giochi che noi presentiamo.

Facciamo ciò, nell'area riservata, attraverso il link "Inserisci un sito in repertorio" accessibile da qualsiasi rubrica. La nostra struttura, che raggruppa tutti gli articoli su un gioco in una rubrica dedicata, facilita l'operazione; è sufficiente "inserire un sito in repertorio" nella rubrica che tratta del gioco a cui il link si riferisce.

Sfruttiamo ancora una volta i vantaggi offerti dalle parole chiave. Per ogni pagina inserita in repertorio indicheremo:

- ▶ la piattaforma trattata da questo articolo (la pagina repertoriata riguarda una versione Playstation, Xbox...);
- ▶ il tipo di articolo (test, anteprima...); se la pagina non rientra in nessuna categoria noi non indicheremo nessun tipo di articolo;
- ▶ se è presente, il voto attribuito al gioco dal sito esterno.

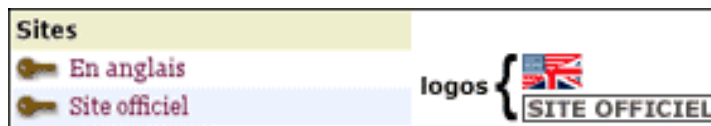
Al fine di arricchire ancor di più le informazioni, noi desideriamo indicare, se è il caso:

- ▶ che si tratta del sito ufficiale del gioco;
- ▶ che l'articolo è in inglese (possiamo prevedere altre lingue, se lo vogliamo). In effetti, alcune soluzioni del gioco circolano sulla rete in inglese molto prima di essere disponibili in italiano.

A tal fine, creiamo un nuovo gruppo di parole chiave e lo chiamiamo "Siti", e inseriamo due parole chiave: "In inglese" e "Sito ufficiale" (possiamo anche

- Una prima versione della home page
- Una home page per ogni piattaforma
- Inserire articoli sul Web in repertorio
- Un forum per ogni gioco
- Il sito completo

aggiungere "In giapponese", "In francese"...). Attribuiamo un piccolo logo ad ogni parola chiave (ci permetterà di creare un'interfaccia più compatta). Il risultato è il seguente:



Riprendiamo il nostro file "rubrique.html". Aggiungiamo il ciclo seguente alla fine del ciclo BOUCLE\_gli\_articoli:

Il ciclo BOUCLE\_siti mostra il logo e il nome dei siti in repertorio. Per ogni sito, i tre cicli inclusi visualizzano in successione:

- BOUCLE\_voto\_siti: il voto attribuito al gioco da questo articolo;
- BOUCLE\_tipo\_siti: se esso è il sito ufficiale o se l'articolo è in inglese;
- BOUCLE\_piatt\_siti: la piattaforma trattata dal sito.

Notiamo il criterio {doublons} nel ciclo BOUCLE\_siti. Esso evita di visualizzare siti repertoriati che sono già visualizzati. Per il momento esso è inutile, poiché questo è l'unico posto nel modello dove recuperiamo i siti repertoriati.

Tuttavia, portiamo a termine la nostra procedura. Poiché noi ci autorizziamo, se è pertinente, a indicare per ogni sito in repertorio se si tratta di un test, di un'anteprima, di una soluzione..., sfruttiamo questa informazione. Integriamo adesso, dopo i nostri test, soluzioni, ecc. i link verso le pagine repertorate di questo tipo.

Appena dopo il ciclo BOUCLE\_test, ricopiamo il ciclo precedente (rinominando i cicli) e lo modifichiamo leggermente, per far sì di mostrare solo i siti repertoriati ai quali abbiamo attribuito il tipo "Test":

Riproduciamo tutto questo per le anteprime, le soluzioni e i trucchi.

Il criterio `{doublons}` diventa ora utile: poiché ogni tipo di siti è visualizzato in successione (prima i test, poi le anteprime...), il nostro ultimissimo ciclo (BOUCLE\_siti) mostra solo i siti in repertorio che non sono di nessun tipo. Per esempio, il sito ufficiale di un gioco, o il sito personale di un appassionato del gioco, non può essere descritto come test o soluzione; quindi questo genere di siti sarà visualizzato con il ciclo BOUCLE\_siti.

Per terminare l'utilizzo dei siti repertoriati, ricopiamo questi nuovi cicli nel modello "article.html" (dove visualizziamo già gli altri articoli riguardanti lo stesso gioco).





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Tutorial: utilizzo avanzato dei cicli e delle parole chiave

## Un forum per ogni gioco

■ italiano ■ ..... ■ català ■ français

- Introduzione
- Lo scopo del gioco: un sito dedicato ai videogiochi
- La struttura del sito
- Realizzazione della struttura
- Scrivere gli articoli
- Prima versione del modello degli articoli
- La pagina delle rubriche
- Le parole chiave negli articoli
- Le parole chiave nelle rubriche
- L'interfaccia delle news
- E altri modi di complicarsi la vita!
- Alcune home page alternative

Per il momento il nostro sito non permette ai visitatori di partecipare. Tuttavia, questo genere di sito si presta particolarmente bene ai forum aperti ai visitatori:

- innanzitutto perché su questo tipo di argomento agli utenti piace dare il proprio parere; i forum dei videogiochi sono molto attivi...
- perché è un elemento indispensabile al contenuto editoriale del sito: in effetti, è impossibile prevedere tutte le domande riguardanti un gioco (trucchi, suggerimenti, bloccato a quel livello, come riconfigurare la scheda grafica RadeTI 2525 del proprio PC...); i forum sono il luogo indispensabile per questo tipo di domande/risposte.

Prima di integrare dei forum sul nostro sito dobbiamo definire dove e come farlo.

### ► **Prima domanda: dove?**

Mediante i modelli forniti con il pacchetto di SPIP, abbiamo preso l'abitudine di inserire i forum direttamente sotto ogni *articolo*. Ora, nel nostro caso la struttura editoriale è completamente diversa: tutti gli articoli riguardanti un gioco sono raggruppati in una *rubrica*. Di sicuro potremmo continuare a inserire i forum sotto ad ogni articolo, ma forse questa soluzione non sarà molto efficace: piuttosto che dare un commento su un articolo in particolare, il visitatore vorrà più probabilmente discutere del gioco "in generale".

Noi decidiamo (ancora una volta una scelta puramente soggettiva!) che i forum non riguarderanno ogni articolo (ogni test, ogni anteprima, ecc.), ma il gioco nel suo insieme. Ovvero, la rubrica del gioco. In ogni articolo faremo un link verso una pagina comune che mostri il forum della rubrica.

- Una prima versione della home page
- Una home page per ogni piattaforma
- Inserire articoli sul Web in repertorio
- Un forum per ogni gioco
- Il sito completo

## ► Seconda domanda: come?

La presentazione del forum è importante: bisogna mostrare tutto insieme (è sempre molto pratico), oppure è meglio mostrare prima un elenco dei titoli dei messaggi e poi una pagina specifica per ogni messaggio?

Su un sito di videogiochi possiamo prevedere dei forum molto attivi, con numerosi messaggi, alcuni molto lunghi (alcuni visitatori vogliono inviare la critica completa di un gioco, una soluzione interminabile...). Impossibile quindi visualizzare tutto il contenuto di tutti i messaggi su una sola pagina.

Pertanto, scegliamo di presentare prima l'elenco dei messaggi, con il solo titolo; poi, creiamo una seconda pagina che mostri ogni singolo messaggio.

## La pagina forum\_gioco.php3

La pagina che mostrerà l'elenco completo dei messaggi di un forum sarà quindi la pagina "forum\_gioco.php3". Questa pagina viene chiamata con un numero di rubrica (poiché la rubrica contiene tutti gli articoli del gioco).

Cominciamo con l'inserire il link verso questa pagina nella navigazione del nostro sito.

Sulla pagina "article.html", aggiungiamo il link verso il forum del gioco. Inseriamo (per esempio dopo la visualizzazione delle note, quindi dopo il segnaposto #NOTES):

Accontentiamoci per il momento di quest'unico link di navigazione. In effetti, per realizzare una visualizzazione più completa (in particolare il numero di messaggi), abbiamo bisogno di creare messaggi di forum al fine di testare la nostra interfaccia, e per il momento questi forum sono completamente vuoti.

Creiamo quindi il nostro modello dei forum...

Cominciamo, come al solito, dal file di chiamata: "forum\_gioco.php3":

## Il modello forum\_gioco.html

Ora creiamo il file "forum\_gioco.html". Per il momento esso è molto semplice:

Questo primo modello, molto semplice, visualizza:

- il ritorno alla home page del sito;
- il percorso gerarchico che porta a questo gioco;
- il titolo del gioco.

Grazie al ciclo BOUCLE\_principale, siamo dentro la *rubrica* che riguarda il gioco.

Per il momento, il nostro forum è completamente vuoto. Prima di creare la visualizzazione prevista (visualizzare unicamente l'elenco dei messaggi), creiamo un'interfaccia che permetta di realizzare un forum completo. Grazie ad essa potremo "alimentare" il nostro forum, e in seguito creare l'interfaccia voluta.

Inseriamo il link che ci permetterà di inviare il nostro primo messaggio:

In maniera automatica, #PARAMETRES\_FORUM indicherà che si tratta di messaggi collegati a una rubrica, poiché il nostro ciclo BOUCLE\_principale è di tipo (RUBRIQUES).

Mostriamo il titolo di questi primi messaggi:

Aggiungiamo la possibilità di rispondere a questi messaggi:

In tal modo, possiamo rispondere ai messaggi di "primo" livello (quelli che definiscono i "*thread*", ovvero i messaggi che iniziano una nuova discussione), ma noi non li facciamo apparire.

Visualizziamo le risposte:

Oramai visualizziamo le risposte ai thread, possiamo rispondere a queste risposte, ma senza visualizzarle. Per visualizzarle dobbiamo aggiungere un ciclo *ricorsivo*, cioè il ciclo BOUCLE\_risposte deve chiamare se stesso; ciò ci permette di visualizzare tutti i messaggi insieme.

Modifichiamo il ciclo BOUCLE\_risposte nel modo seguente:

Abbiamo aggiunto *all'interno* del ciclo BOUCLE\_risposte un ciclo BOUCLE\_risp\_messaggi, che chiama il ciclo BOUCLE\_risposte. Ciò permette di visualizzare le risposte ai messaggi del ciclo BOUCLE\_risposte, in maniera ricorsiva (questo ciclo viene eseguito fintanto che non si ottengono più risposte).

Giunti a questo stadio, per i bisogni del nostro sviluppo, è necessario prendersi una pausa e dedicare un po' di tempo a scrivere numerosi messaggi in un forum, con numerosi argomenti di discussione (*thread*), con risposte alle risposte... in maniera da simulare un forum completo. Ciò ci permetterà di creare la nostra interfaccia grafica più logicamente.

## Ricominciamo...

Dopo questa fase, durante la quale abbiamo alimentato il nostro forum con molti messaggi, ricominciamo la nostra impaginazione, questa volta nell'ottica di quel che avevamo previsto inizialmente: la pagina "forum\_gioco" visualizzerà solo i titoli dei messaggi, e un'altra pagina visualizzerà ogni messaggio.

Poiché i nostri cicli precedenti non visualizzavano informazioni, le modifiche sono poco importanti:

- ▶ è necessario mostrare il titolo (#TITRE) come link verso la pagina di questo messaggio (per far ciò decidiamo di utilizzare una pagina chiamata "messaggio.php3");
- ▶ è necessario mostrare il nome (#NOM) dell'autore del messaggio e la data (#DATE) di invio del messaggio;
- ▶ è necessario eliminare la dicitura "rispondi a questo messaggio".

Ne approfittiamo per modificare la presentazione grafica. I tag HTML `<ul>` e `<li>` sono sufficienti per presentare la struttura logica, ma graficamente non sono belli. Pertanto, li sostituiamo con dei fogli di stile molto semplici.

In conclusione, il nostro codice diventa:



*Nota sugli stili.* Abbiamo inserito qui gli stili direttamente nella dichiarazione del tag `<div>`. Si potrà anche raggrupparli in fogli di stile all'inizio del file. Tuttavia, durante lo sviluppo della pagina, è sempre pratico poterli modificare direttamente nel luogo dove si trova l'informazione. D'altronde, l'uso degli stili pone difficoltà di compatibilità con Netscape 4.7: non solo esso non usa tutti gli stili, ma in aggiunta alcuni stili provocano degli errori di visualizzazione. Nell'esempio sopra riportato abbiamo scelto stili che non provocano questi errori.

La nostra pagina che visualizza tutti i messaggi di un forum è ora terminata. Nel caso di un sito reale, si guadagnerebbe a mostrare più link verso gli articoli di questa rubrica (i test, le anteprime, un promemoria delle date di uscita); come fatto anche in altra sede, lasciamo questo compito al lettore.

## **Visualizzare ogni messaggio: `messaggio.php/messaggio.html`**

Oramai dobbiamo visualizzare il testo di ogni messaggio, con la possibilità di rispondere ad esso. Siccome abbiamo creato i link sulla pagina precedente, sappiamo che ciò si realizza con un paio di file: "messaggio.php3" e "messaggio.html", chiamati da un "id\_forum" (id\_forum è il numero di ogni messaggio del forum).

Il file "messaggio.php3":

**Il file "messaggio.html" contiene il modello:**

**Questa prima versione visualizza:**

- ▶ **il titolo della pagina (tra <title> e </title>);**
- ▶ **il link verso la home page del sito;**
- ▶ **il titolo, il testo, la data, l'autore e un sito Web di questo messaggio.**

**Dal lato della navigazione nel sito, rimane da fare ancora tutto... Noi mostreremo la dicitura del gioco discusso in questo messaggio. Nel ciclo BOUCLE\_principale, appena prima del segnaposto #TITRE del messaggio, aggiungiamo l'indicazione del titolo del gioco (con un link verso la rubrica del gioco) e un link verso la pagina che mostra tutti i messaggi:**

**Ricopiamo il nostro ciclo tradizionale BOUCLE\_gerarchia che permette di indicare il percorso gerarchico degli stili del gioco:**

Adesso vogliamo mostrare la gerarchia dei messaggi che conducono al nostro messaggio (se si tratta di una risposta a un altro messaggio noi vogliamo mostrare il link verso questo messaggio "parent" [1]). Inseriamo (dopo il link "visualizza tutti i messaggi" e prima del segnaposto #TITRE del messaggio attuale):

*Nota:* il criterio {id\_enfant} applicato al ciclo di tipo (FORUMS) è stato introdotto nella versione 1.3 di SPIP. Questo criterio permette di chiamare il messaggio al quale risponde il messaggio attuale. (Un criterio simile esiste per il ciclo di tipo (RUBRIQUES), noi lo utilizziamo nel file "article.html" per "salire di un livello" nella gerarchia delle rubriche. Curiosamente, avevamo dimenticato questo criterio nei cicli dei forum...)

Qui noi mostriamo il messaggio al quale risponde il messaggio del ciclo BOUCLE\_principale. Ciò non ci basta, vogliamo mostrare tutta la successione di messaggi fino al nostro messaggio principale (se il messaggio visualizzato grazie al ciclo BOUCLE\_parent è già una risposta, vogliamo ancora salire di un livello, e così via fino al primo messaggio del *thread*).

A tal fine utilizziamo semplicemente un ciclo ricorsivo, come abbiamo fatto per il ciclo BOUCLE\_risposte nel file "forum\_gioco.html". Tuttavia, invertiamo il principio logico, poiché invece di "scendere" nella gerarchia dei messaggi noi la "risaliamo". Affinché la presentazione sia omogenea, mettiamo la chiamata del ciclo ricorsivo *prima* della visualizzazione del titolo (#TITRE) del messaggio (i messaggi "parent" devono essere visualizzati prima del titolo della loro risposta):

Questo ciclo è sufficiente per visualizzare la navigazione e la struttura logica nei messaggi. Tuttavia, graficamente ciò non fa al caso nostro. In effetti, per ben marcare il fatto che si tratta di una concatenazione di risposte successive, noi vogliamo ripristinare il piccolo rientro a destra di ogni risposta (come sulla pagina "forum\_gioco.html").

Pertanto, utilizziamo uno stile provocante, ad ogni chiamata del ciclo ricorsivo, un rientro verso sinistra (di 15 punti, poiché è il rientro utilizzato nella pagina

"forum\_gioco.html"). Noi ne approfittiamo per visualizzare il titolo (#TITRE) del messaggio nello stesso stile di questa pagina (bordino a sinistra e sotto):

La visualizzazione diventa più omogenea, con il rientro verso sinistra e i bordini, ma non è ancora perfetta: questo rientro va verso il margine sinistro della pagina, poiché si rientra verso sinistra, senza avere prima fatto rientrare tutta la pagina verso destra (se consideriamo un valore di margine, possiamo considerare che il margine sinistro diventa "negativo": inizialmente un margine uguale a 0, poi -15, poi -30...).

Quindi dobbiamo far rientrare tutto verso destra. Noi non possiamo farlo all'interno del ciclo BOUCLE\_parent, perché così facendo rientreremo, ad ogni ricorsività, una volta verso sinistra e una volta verso destra; i due rientri si annullerebbero.

Quindi creiamo un nuovo ciclo, prima del ciclo che visualizza i parent, il cui unico scopo è di visualizzare i <div> destinati a provocare la visualizzazione verso destra.

Tutta la pagina sarà rientrata verso destra (se ci sono tre messaggi prima di arrivare al messaggio principale, il rientro totale sarà di 45 punti verso destra). I messaggi parent partiranno da questo valore per rientrare verso sinistra: il primo messaggio parent rientrerà a sinistra, con un margine totale di 30 punti verso destra (45 - 15), il secondo rientrerà di 15 punti, l'ultimo di 0 punti.

Il nostro codice diventa:

Il ciclo BOUCLE\_rientra\_destra è un ciclo ricorsivo, simile a quello destinato a visualizzare i messaggi parent. La differenza qui sta nel contenuto: per ogni messaggio parent, invece di mostrare il titolo del messaggio esso mostra solo un `<div>` che provoca il rientro verso destra.

Poiché abbiamo provocato un rientro a destra, è necessario eseguire l'operazione inversa chiudendo tutti questi `<div . . .>`. Ciò si fa usando lo stesso ciclo, che questa volta contiene i tag `</div>`. Ma dove mettiamo questo ciclo? Ci sembra logico visualizzare il testo del messaggio principale con un rientro a destra: esso apparirà molto distintamente come risposta all'ultimo messaggio mostrato dal ciclo BOUCLE\_parent.

Quindi, appena dopo il testo (`#TEXTE`) del messaggio principale inseriamo il codice seguente:

Adesso vogliamo visualizzare le risposte al messaggio principale. In tal modo potremo non solo "salire" nella gerarchia (con il ciclo BOUCLE\_parent), ma anche "scenderla".

A tal fine, è sufficiente ricopiare il ciclo BOUCLE\_risposte ricorsivo della pagina "forum\_gioco.html". Noi inseriamo questo codice appena dopo il segnaposto `#TEXTE` del messaggio principale, e prima del rientro verso sinistra (è logico che queste risposte siano rientrate a destra del messaggio principale):

Infine, non ci rimane che visualizzare le risposte situate allo "stesso livello" gerarchico del messaggio principale (ovvero: se il nostro messaggio principale è una risposta a un messaggio, vogliamo visualizzare i link verso le altre risposte a questo messaggio).

Visualizziamo tutte le altre risposte, inserendo questo codice appena prima del segnaposto #TITRE del nostro messaggio principale:

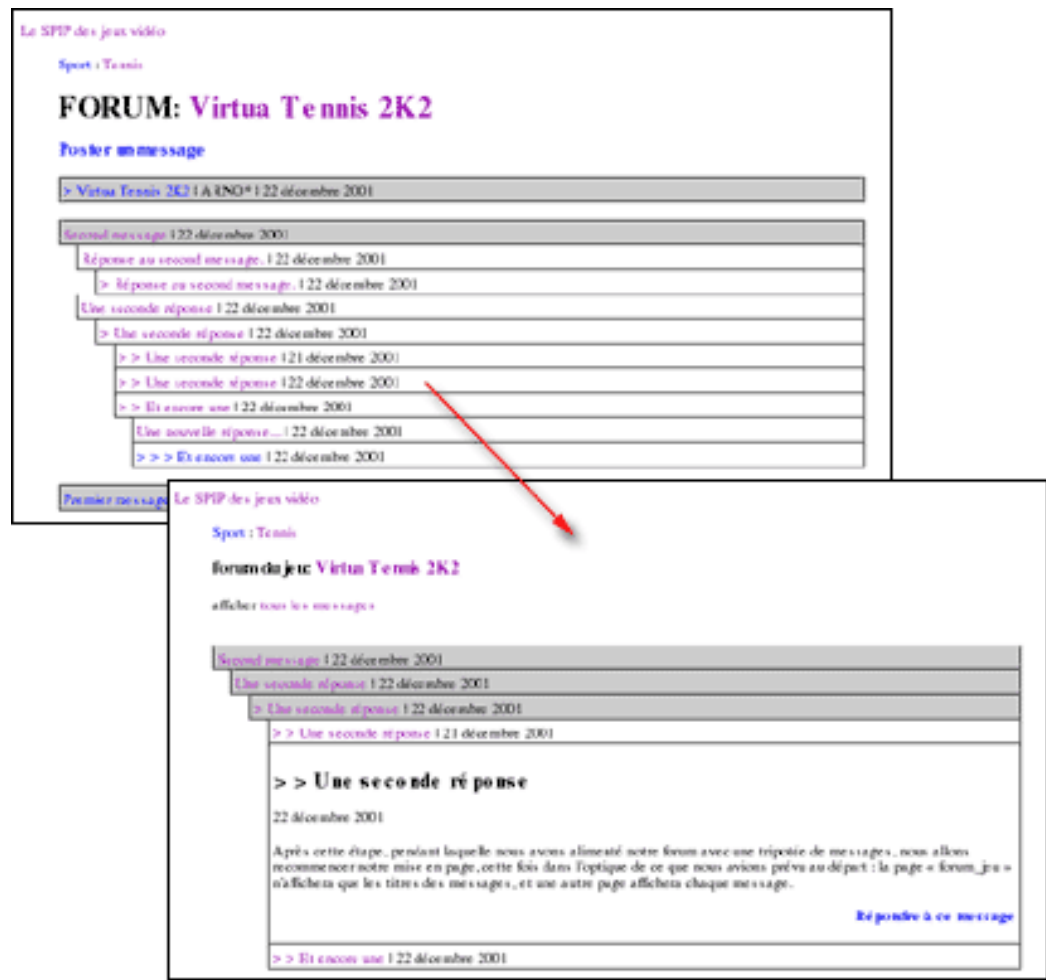
Con il rientro che abbiamo creato precedentemente tutto ciò ha un effetto migliore...

Miglioriamo ancora la nostra presentazione: visualizziamo al di sopra del nostro messaggio principale solo i messaggi inviati *prima* di questo messaggio. Per fare ciò aggiungiamo un criterio al nostro ciclo BOUCLE\_livello:

Il criterio {age\_relatif} (apparso in **SPIP 1.3**) è simile al criterio solito {age}. Tuttavia, mentre {age} confronta la data dell'elemento (articolo, messaggio del forum, ecc.) alla data attuale (oggi), {age\_relatif} confronta questa data alla data dell'elemento corrente: nel nostro caso, poiché siamo nel ciclo BOUCLE\_principale che mostra il messaggio principale, noi selezioniamo gli altri messaggi confrontando la loro data alla data del messaggio principale. Con {age\_relatif>0}, noi recuperiamo solo i messaggi posteriori al messaggio principale.

Logicamente, creiamo un ciclo con il criterio di età relativa opposto, dopo i messaggi di BOUCLE\_risposte.

Non ci rimane altro che rielaborare un poco la presentazione del messaggio principale (mettiamo anch'esso all'interno di un bordino nero), e aggiungere il link "Rispondi a questo messaggio":



I nostri due modelli che permettono di gestire i forum di un gioco sono terminati. Tutto ciò può apparire un po' complicato, ma bisogna considerare che abbiamo deciso di raffinare la presentazione della struttura. Avremmo potuto accontentarci di un'interfaccia di navigazione molto più spartana.

## I link dalle altre pagine

Riprendiamo l'inserimento in repertorio di questo forum nelle altre pagine del sito.

Nella pagina "article.html", modifichiamo il nostro link e aggiungiamo un ciclo:

Il ciclo BOUCLE\_forum non visualizza nulla, noi faremo uso solo del *testo condizionale dopo*. Il criterio `{plat}` di questo ciclo di forum indica che noi vogliamo recuperare *tutti* i messaggi del forum (senza questo criterio noi otterremmo solo i *thread*; qui noi recuperiamo anche i messaggi che sono risposte ad altri messaggi). Dopo aver eseguito questo ciclo (che non mostra niente) possiamo visualizzare nel testo opzionale il numero totale dei risultati, grazie al segnaposto #TOTAL\_BOUCLE, cioè il numero di messaggi nel forum.

Nel file "rubrique.html", ciò diventa un po' più complicato. In effetti, nella stessa maniera in cui noi abbiamo stabilito una differenza di presentazione tra le rubriche di navigazione (attraverso categorie principali di giochi) e le rubriche di giochi (contenenti gli articoli), noi non vogliamo mostrare un link verso un forum di discussione se esso non è la rubrica del gioco. Per fare ciò, creiamo un ciclo che va a verificare la presenza di almeno un articolo nella rubrica, e il nostro link verso il forum verrà mostrato solo se questo ciclo (BOUCLE\_test\_gioco) contiene almeno un elemento. Pertanto, inseriamo il codice seguente dopo il ciclo BOUCLE\_siti e appena prima della fine del ciclo BOUCLE\_gli\_articoli:

In questa sede eliminiamo la visualizzazione del numero dei messaggi: siamo all'interno del testo opzionale del ciclo BOUCLE\_test\_gioco, e l'inserimento di un nuovo ciclo in questo posto è sempre sconsigliata (in particolare, il valore #TOTAL\_BOUCLE sarebbe quello del ciclo BOUCLE\_test\_gioco, e non il numero di messaggi nel forum).

Ovviamente, potremo completare questa procedura aggiungendo questi link verso i forum su altre pagine. Per esempio, la tabella degli annunci di uscita dei giochi.

[1] In italiano messaggio "genitore". *Parent* è un termine inglese comunemente usato in informatica con il senso di "livello precedente", in abbinamento al termine "child" (*enfant* in francese), ovvero "livello successivo", N.d.T.







- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Tutorial: utilizzo avanzato dei cicli e delle parole chiave

## Il sito completo

■ italiano ■ ..... ■ català ■ français

- Introduzione
- Lo scopo del gioco: un sito dedicato ai videogiochi
- La struttura del sito
- Realizzazione della struttura
- Scrivere gli articoli
- Prima versione del modello degli articoli
- La pagina delle rubriche
- Le parole chiave negli articoli
- Le parole chiave nelle rubriche
- L'interfaccia delle news
- E altri modi di complicarsi la vita!
- Alcune home page alternative

Ci sarebbero ancora molte cose da fare per arricchire la navigazione sul nostro sito, facendo uso esclusivamente dei cicli di SPIP. Ma questo tutorial è già abbastanza lungo... pertanto ci fermiamo qui.

Tutti i file creati durante questo tutorial sono disponibili [sul sito spip\\_contrib](#). Questi file contengono alcuni piccoli elementi di impaginazione aggiuntivi (tabelle per le home page), ma nulla di complicato, fondamentalmente.

Se desiderate smanettare partendo dagli esempi forniti qui, non esitate a farlo, nel nostro sito rimangono numerose possibilità di navigazione non sfruttate:

- ▶ potete creare home page per tipo di articolo: tutte le ultime anteprime, tutti gli ultimi test, tutte le soluzioni...
- ▶ potreste creare degli "avvenimenti", ovvero degli articoli che volete mettere in risalto sulla home page (questi articoli vengono sostituiti solo da un altro "avvenimento" successivo). Per fare ciò, potete creare una nuova parola chiave e effettuare delle selezioni supplementari (soprattutto sulle home page) in base a questa parola chiave;
- ▶ potete creare nuovi tipi di articoli (per esempio, i "prodotti derivati" quali le figurine, gli adattamenti dei film...);
- ▶ potete creare nuove rubriche principali, destinate a ricevere un contenuto editoriale diverso, come le analisi generali sulle evoluzioni delle piattaforme ("conviene ancora comprare una Dreamcast?", "la piattaforma Xbox è valida?"), delle tabelle comparative... o ancora l'utilizzo delle parole chiave permetterà di

- Una prima versione della home page
- Una home page per ogni piattaforma
- Inserire articoli sul Web in repertorio
- Un forum per ogni gioco
- Il sito completo

arricchire la struttura editoriale del vostro sito; sarà sufficiente creare dei modelli situati in queste nuove rubriche per ottenere interfacce adeguate a questi nuovi bisogni... inoltre, sarà interessante integrare la visualizzazione di questi nuovi tipi di articoli nella vostra home page, sfruttando o meno le parole chiave delle piattaforme (per esempio, un articolo "conviene comprare una Dreamcast?" sarebbe visualizzato nella home page specifica di questa piattaforma);

- ▶ sulla pagina di un articolo potete migliorare la visualizzazione dei giochi appartenenti allo stesso genere (gli altri giochi ci survival horror, gli altri arcade): potete limitare questa visualizzazione ai giochi che hanno ricevuto un buon voto, o che sono usciti da meno di sei mesi;
- ▶ potete realizzare una navigazione di rubrica in rubrica visualizzando solo quel che riguarda un'unica piattaforma (attenzione, tale realizzazione è particolarmente complessa).

Come potete constatare, è possibile fare molte cose con i modelli di SPIP. È lo stesso punto importante da memorizzare di questo tutorial: *per sfruttare appieno le possibilità di SPIP, si devono creare i propri modelli*. Pertanto, si può considerare i modelli standard forniti con SPIP come una soluzione di ripiego: affinché ciascuno possa cominciare a sfruttare immediatamente un sito con SPIP, noi forniamo dei modelli; ma la convenienza di SPIP, giustamente, è che si possono creare modelli personalizzati, adattati alla struttura editoriale di cui si ha bisogno.





- [SPIP, système de publication pour l'internet](#)
  - [Documentazione in italiano](#)
  - [Presentazione e primi passi](#)

## Cronologia e aggiornamenti

[italiano](#)  
[tutto il sito](#)

- [SPIP 1.8, 1.8.1](#)
- [SPIP 1.6](#)
- [SPIP 1.5](#)
- [SPIP 1.2, 1.2.1](#)
- [SPIP 1.4](#)
- [SPIP 1.3](#)
- [SPIP 1.0.3, 1.0.4, 1.0.5](#)
- [La storia minuta e aneddotica di SPIP](#)
- [SPIP 1.7, 1.7.2](#)
- [Effettuare l'aggiornamento](#)

### Ultime modifiche

- [Aggiungere un tipo di documento](#)
- [Come funziona il motore di ricerca di SPIP?](#)
- [Mostrare degli elementi in una tabella divisi per righe](#)
- [Mostrare gli ultimi articoli dei redattori per](#)

rubrica

- Più logo per singolo articolo
- Le parole chiave nelle rubriche
- Scrivere gli articoli
- Utilizzare URL personalizzati
- SPIP e i fogli di stile
- Il supporto per LDAP





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Presentazione e primi passi
    - Cronologia e aggiornamenti

## SPIP 1.8, 1.8.1

■ italiano ■ ..... ■ català ■ Deutsch ■ English ■ Español ■ français ■  
occitan ■ Português

### ■ SPIP 1.8, 1.8.1

- SPIP 1.6
- SPIP 1.5
- SPIP 1.2,  
1.2.1
- SPIP 1.4
- SPIP 1.3
- SPIP 1.0.3,  
1.0.4, 1.0.5
- La storia  
minuta e  
aneddotica di  
SPIP
- SPIP 1.7,  
1.7.2
- Effettuare  
l'aggiornamento

Venerdì primo aprile 2005: **[SPIP 1.8]** è disponibile all'indirizzo [www.spip.net/spip-dev/DISTRIB/](http://www.spip.net/spip-dev/DISTRIB/).

Questa nuova versione di SPIP costituisce il completamento di oltre un anno di lavoro (la versione 1.7 data infatti gennaio 2004), ed è impossibile fare un elenco esauriente di tutte le novità ivi contenute.

Gli sforzi maggiori sono stati fatti, malgrado trasformazioni importanti (visibili e non visibili) riguardo a tutti i componenti del programma, affinché l'aggiornamento di un sito con una qualsiasi versione precedente di SPIP avvenga senza (troppe) difficoltà.

In caso di problemi di aggiornamento non esitate a chiedere delucidazioni sulla lista [spip-it@rezo.net](mailto:spip-it@rezo.net), o a consultare il nuovo sito dei forum della comunità SPIP, all'indirizzo <http://forum.spip.org/>.

## L'area riservata

La trasformazione più spettacolare ha certamente interessato l'area riservata. Quest'ultima ha beneficiato di una reimpostazione dal punto di vista grafico e ergonomico completa, che permette di pubblicare più velocemente e di navigare più facilmente.

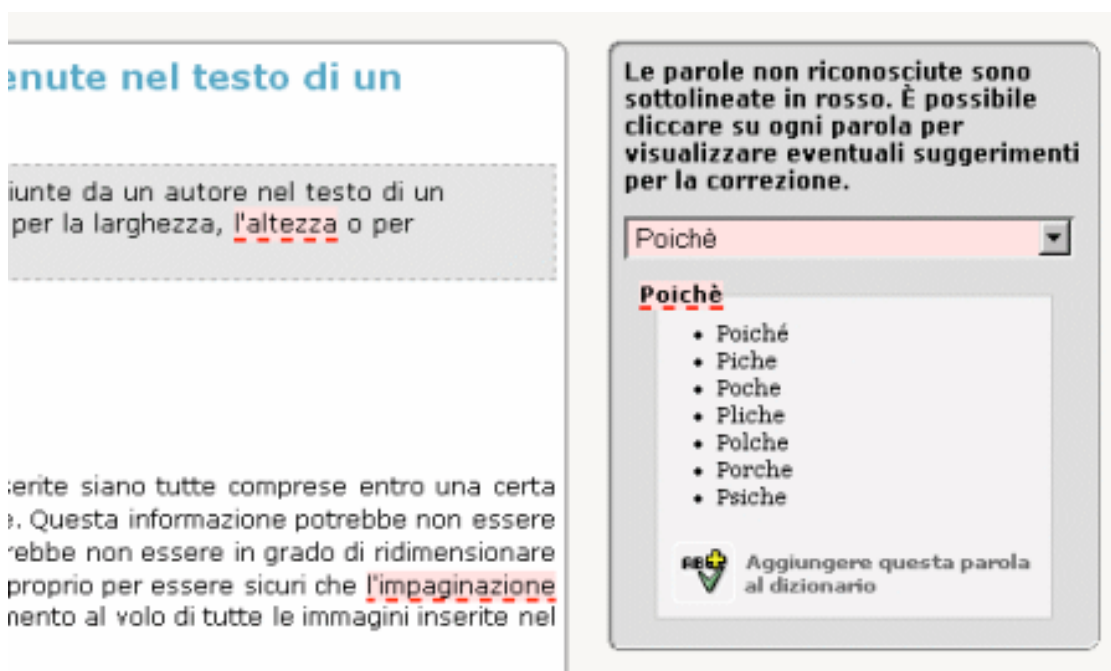


Un [articolo della documentazione](#) riporta in dettaglio le evoluzioni nell'ergonomia di questa versione di SPIP.

## Strumenti di ausilio alla pubblicazione

Sono stati creati diversi strumenti di ausilio alla pubblicazione:

### Il correttore ortografico



Dopo aver scritto l'articolo, è possibile correggerne l'ortografia grazie a un server esterno di correzione.

Una annotazione a questo proposito: il correttore ortografico non è installato «in locale», quindi le parole da verificare sono inviate (in ordine sparso) verso «server di ortografia» sviluppati da [SPIP Lab](#) e messi a vostra disposizione da alcuni membri della comunità degli utenti di SPIP. Al fine di evitare problemi di «privacy» del testo inviato, ai webmaster che desiderano attivare tale funzionalità si chiede di attivare espressamente questa funzionalità sul proprio sito.

### L'anteprima



Dopo aver proposto alla pubblicazione un articolo, tutti (amministratore o redattore, secondo l'impostazione del sito) può vederlo in anteprima con il modello del sito. In tal modo è possibile verificare la corretta visualizzazione finale dell'articolo senza doverlo «pubblicare» per poi, eventualmente, «depubblicarlo».

## Lo storico delle modifiche

Per facilitare la gestione editoriale e la scrittura collaborativa, [SPIP 1.8] introduce lo storico delle modifiche (anch'esso sviluppato da SPIP-Lab). È quindi possibile ottenere un elenco degli ultimi articoli modificati e vedere le modifiche apportate tra versioni diverse di uno stesso articolo.

Una annotazione a questo proposito: il correttore ortografico non è installato «in locale», quindi le parole da verificare sono inviate (in ordine sparso nel disordine) verso «server di ortografia» sviluppati da [SPIP Lab](#)▲ e messi a vostra disposizione da alcuni membri della comunità degli utenti di SPIP. Al fine di evitare problemi di «privacy» del testo inviato aprire una falla nella «sicurezza», ai webmaster che desiderano attivare tale funzionalità si chiede di attivare espressamente questa funzionalità sul proprio sito.

## La raccolta di documenti



[SPIP 1.8] introduce una nuova impaginazione per i documenti associati a un articolo. Tutti i documenti associati a un articolo – che non si trovano già all'interno del testo – vengono mostrati in una raccolta al piede dell'articolo.

Da questa raccolta è facile modificare il titolo e la descrizione di un documento. È anche possibile – se il proprio server ha installato e configurato correttamente le



librerie adeguate – ruotare le immagini di 90 o 180 gradi.

A completamento di questa raccolta c'è la possibilità di associare più documenti a un articolo in una sola operazione. È possibile:

- mettere tutti i documenti da associare a un articolo in una sottodirectory di `ecrire/upload/` ;
- associare un archivio *zip* all'articolo. In tal caso si avrà la scelta di decomprimere il file e di associare i documenti in esso contenuti all'articolo.

**Un articolo della documentazione** approfondisce l'utilizzo degli strumenti per il trattamento delle immagini.

## Area pubblica

### Posizionamento dei file dei modelli

I modelli di layout standard (precedentemente chiamati «**article-dist.html**») distribuiti con **[SPIP 1.8]** non si trovano più alla radice del sito, ma in una sottodirectory `dist/`; questa scelta si armonizza con il principio di riorganizzazione dei file di SPIP, che permette di porre i modelli personalizzati nella cartella `squelettes/`, e non più solamente nella radice del sito (l'eventuale impostazione della variabile `$dossier_squelettes` è sempre possibile).

### Nuovo compilatore di modelli di layout

Innovazione meno spettacolare, ma senza dubbio tanto importante quanto quelle finora evidenziate, **[SPIP 1.8]** presenta un «compilatore di modelli». Inizialmente presentato sul sito **SPIP Contrib'**, questo compilatore ha permesso, dopo mesi di lavoro indefesso, di ottenere una riscrittura completa del sistema che permette a SPIP di interpretare il linguaggio dei cicli, dei segnaposti, dei filtri e dei criteri.

Di primo acchito, i vantaggi diretti di questa riscrittura non sono evidenti. L'importante (in aggiunta al superamento di alcuni vincoli di programmazione che cominciavano ad avere un peso disturbante) è che questa riprogrammazione permette di introdurre in maniera relativamente facile nuovi cicli (`<BOUCLES( )>`), nuovi `{criteri}` e nuovi `#SEGNAPOSTI` aggiungendo semplicemente delle funzioni nel file *mes\_fonctions.php3* – al pari dei `|filtri` delle versioni precedenti di SPIP.

Un buon esempio di ciò è il contributo **Portrait ou Paysage?** pubblicato su **SPIP Contrib'**, che offre tre nuovi criteri di ordinamento delle immagini: `{portrait}`, `{paysage}` (landscape) e `{carre}` (quadrata).

Questo nuovo modello dovrebbe aprire la porta dello sviluppo di SPIP a un fermento di contributi già ora in effervescenza. Se aggiungete delle personali funzionalità a SPIP non esitate a condividerle con tutta la comunità!

Al proposito, facciamo notare che ora è possibile:

- ▶ inserire un ciclo nel codice opzionale *prima* di un altro ciclo (tra `<B_articoli>` e `<BOUCLE_articoli(ARTICLES){criteri...}>`).
- ▶ I segnaposti possono essere «nidificati» gli uni negli altri, per esempio:  

```
[ [ (#SURTITRE) ] (#TITRE) ]
```
- ▶ Inoltre, è possibile mettere degli `<INCLUDE( )>` nelle parti opzionali di un segnaposto:  

```
[ <INCLUDE(inizio.php3)> (#SURTITRE) ]
```
- ▶ Nei modelli di layout è possibile accedere, senza programmazione aggiuntiva, a qualsiasi campo di una tabella usando il segnaposto `#NOM_DU_CHAMP`
- ▶ la sintassi `#_nome:TEXTE` permette di accedere al segnaposto `#TEXTE` del ciclo conglobante chiamato `_nome`. In tal modo è possibile accedere ai segnaposti di cicli conglobanti il cui nome sarebbe ambiguo nel contesto del ciclo attuale (classicamente, `#TITRE` e `#_rubrica:TITRE`).
- ▶ È possibile utilizzare un segnaposto nella valutazione di un criterio: `{titre = #TITRE}`
- ▶ Durante la definizione di nuovi cicli è possibile accedere a tabelle situate in altri database.

Un **debugger** accompagna questo compilatore:

- ▶ da una parte, il webmaster vede visualizzati dei messaggi di errore in caso di problema di costruzione dei propri modelli;
- ▶ d'altra parte, sostituendo nell'URL di aggiornamento della pagina il codice `var_mode=recalcul` con `var_mode=debug`, il webmaster accede a un modo di visualizzazione che espone in maniera precisa il codice PHP e MySQL prodotto dal compilatore a partire dai modelli. Uno strumento di certo di difficile uso, inizialmente, ma prezioso per coloro che desiderano comprendere in dettaglio il funzionamento di questo o quel segnaposto – e soprattutto quando si tratta di crearne di nuovi.

```

./rubrique.html : risultato codice
#ENV
id_rubrique : 334
lang       : it
date_redac : 2005-04-04 21:18:47
date       : 2005-04-04 21:18:47

1 ciclo risultato codice <BOUCLE_test_forum(RUBRIQUES) {id_rubrique} {
2 ciclo risultato codice <BOUCLE_menu_lang(RUBRIQUES) {id_parent=0} {pai
3 ciclo risultato codice <BOUCLE_test_menu_acc(RUBRIQUES) {id_rubrique}
4 ciclo risultato codice <BOUCLE_menu_sous_rub(RUBRIQUES) {id_parent} {
5 ciclo risultato codice <BOUCLE_menu_top(RUBRIQUES) {id_parent} {par t
6 ciclo risultato codice <BOUCLE_le_secteur(RUBRIQUES) {id_secteur} {id
7 ciclo risultato codice <BOUCLE_download(ARTICLES) {id_article=927} {di
8 ciclo risultato codice <BOUCLE_test_download(RUBRIQUES) {id_rubrique}

BOUCLE_test_art(ARTICLES) {id_rubrique} {titre==^[0-9]+\..} {0,1}

SELECT articles.id_rubrique, articles.lang, articles.id_article
FROM spip_articles AS articles
WHERE (articles.id_rubrique = '334')
      AND (articles.titre REGEXP '^[0-9]+\..')
      AND id_secteur NOT IN (324)
      AND articles.statut='publie'
LIMIT 0,1

■ Che cos'è SPIP?
Un sistema di pubblicazione per Internet

Alcuni siti creati con SPIP
■ La Leggera
■ Aprile Roma
■ La Voce di Fiore
■ I mostri di Agostino
■ Vialebasi
■ Rifondazione Comunista del FVG
■ ...

```

## Traduzioni

**[SPIP 1.8]** beneficia anche del considerevole lavoro della sua comunità di traduttori, sempre crescente. Esso è ora disponibile nelle 32 lingue di seguito elencate, spesso con una documentazione completa (le nuove arrivate sono marcate in grassetto):

code	langue	trad.
ar	•••••••	arabo
bg	••••••••	bulgaro
ca	català	catalano
cpf	Kréol réyoné	creolo della Riunione
cpf_hat	<b>Kreyòl ayisyen</b>	<b>haitiano</b>
da	dansk	danese
de	Deutsch	tedesco
en	English	inglese
eo	Esperanto	esperanto
es	Español	spagnolo
fa	•••••	farsi

fon	fongbè	fongbé
fr	français	francese
gl	<b>galego</b>	<b>galiziano</b>
hu	<b>magyar</b>	<b>ungherese</b>
it	italiano	italiano
ja	••	<b>giapponese</b>
lb	<b>Lëtzebuergesch</b>	<b>lussemburghese</b>
nl	Nederlands	olandese
pl	polski	polacco
pt	Português	portoghese
pt_br	<b>Português do Brasil</b>	<b>brasiliano</b>
ro	<b>român•</b>	<b>romeno</b>
tr	<b>Türkçe</b>	<b>turc</b> [SPIP 1.8.1]
vi	Ti•ng Vi•t	vietnamita
zh	••	<b>cinese</b>

e sempre le 7 versioni dell'**occitano**: alverniate, guascone, limosino, della Linguadoca, nizzardo (in due profumazioni), provenzale e vivaro-alpino!

I traduttori e apprendisti traduttori sono i benvenuti, per tutti gli idiomi della Terra. C'è posto per tutti. Fate circolare l'informazione e non esitate a «trascinare» i vostri amici! La pagina di riferimento delle traduzioni è sempre [www.spip.net/rubrique4.html](http://www.spip.net/rubrique4.html); contatto per email, sulla lista [spip-trad@rezo.net](mailto:spip-trad@rezo.net)

## Altre novità

### Nuove scorciatoie

Sono disponibili altre nuove scorciatoie:

► è ora possibile **inserire codice LaTeX in un articolo** grazie al tag `<math>`. Questo codice verrà trattato da un server esterno che lo trasforma in un'immagine che verrà integrata nel testo.

Per esempio, il testo seguente: `<math>il\ valore\ di\ \$x\$ è \$\sqrt{\frac{y^{2}}{z^{2}}}\$</math>`

viene mostrato nel modo seguente:

il valore di  $x$  è  $\sqrt{\frac{y^2}{z^2}}$

- la scorciatoia -- viene sostituita da una lineetta —.

## Nuovi segnaposti, criteri e filtri

Alcuni nuovi filtri, criteri e segnaposti sono elencati nella documentazione, accompagnati dalla dicitura [\[SPIP 1.8\]](#).

Per esempio, segnaliamo, per gli amanti delle presentazioni tipo «blog», il filtro `|unique` che garantisce che un elemento ricorrente (per esempio una data) venga mostrata una sola volta; oppure il criterio `{id_article IN 1,2,3}` che visualizza gli articoli 1, 2 poi 3 in questo ordine.

## Compatibilità

**PHP 4.0.8, PHP 5.** La versione minima supportata è ora la **4.0.8** con la libreria **preg** installata. [\[SPIP 1.8\]](#) è compatibile con PHP 5. La compatibilità con PHP 3 è invece abbandonata.

*Nota:* Per ragioni «storiche», i file della distribuzione ufficiale continuano ad essere chiamati `xxx.php3`; questa estensione sparirà nella prossima versione di SPIP, a vantaggio di `xxx.php`. Una versione `php` di [\[SPIP 1.8\]](#) è comunque disponibile per il download.

**MySQL 3, 4.1.x** Nessun problema di compatibilità è stato evidenziato con MySQL fino alle versioni 4.1.x. Tuttavia, se riscontrate un problema con MySQL 4.1, siete pregati di segnalarlo sulla lista di sviluppo, [spip-dev@rezo.net](mailto:spip-dev@rezo.net)

**Librerie grafiche.** [\[SPIP 1.8\]](#) supporta la creazione di miniature con **NetPBM** che è facilmente installabile via FTP (vedi <http://gallery.menalto.com/modules...> presso i fornitori di hosting in cui esso non sia già presente), ma anche GD1, GD2 e Imagick (in modulo PHP, o in linea di comando con il nome «convert»).

«**W3C.**» Il motore delle scorciatoie fa il possibile per essere conforme alle raccomandazioni del W3C in materia di codice HTML. Tuttavia esso non è perfetto in tutte le situazioni, in particolare quando gli utenti inseriscono testi con segnaposti complessi o codice HTML.

*Nota:* Al fine di perfezionare i risultati **[SPIP 1.8.1]** introduce una modalità «tidy», che permette di garantire che tutte le pagine del sito siano «validate XHTML1.0»; questa modalità è già attiva su [www.spip.net](http://www.spip.net), benché essa non sia ancora del tutto stabile. Per maggiori informazioni consultare **Tidy: validatore XHTML 1.0**.

### Da non dimenticare:

- Un nuovo modulo di gestione di URL è aggiunto: si tratta del modo «url puliti», che permette di passare dall'indirizzo `http://miosito/article.php3?id_article=17` a qualcosa del tipo `http://miosito/titolo_dell_articolo`;
- I forum sono indicizzati nel motore di ricerca. Questa indicizzazione non è individuale, ma per thread (tutte le risposte a partire dal «piede» di un thread); sono quindi disponibili la variabile `id_thread` e i segnaposti `#ID_THREAD` e `#URL_FORUM`.
- Il ciclo (HIERARCHIE) è trattato in maniera più flessibile: è possibile specificare `{inverse}`, `{par hasard}`, `{n-2,1}`, `{par titre}`, ecc.
- il sistema della cache gestisce una quota di spazio su disco occupato sul server (l'impostazione predefinita è di 5 Mb);
- l'inserimento dei documenti è ora gestito attraverso i `<div>` e i fogli di stile;
- la scorciatoia `{ { } }` diventa ora `<strong>`;
- la **syndication** accetta i flussi nei formati Atom 0.3, RSS 0.91, RSS 1.0 e RSS 2.0; le correzioni fatte a monte, sul sito in syndication, sono riprese da SPIP quando integra il flusso di dati, e i campi `<modified>` e `<lastBuildDate>` modificano ora la data degli articoli in syndication; invece, la syndication di flusso «javascript» viene abbandonata (ma è stata mai utilizzata?);
- i file di localizzazione possono essere posti nella stessa cartella dei modelli di layout;
- il file *ecrire/lang/perso.php3* viene eliminato per essere sostituito dai file **local\_xx.php3** che è possibile inserire nella cartella dei modelli. `xx` specifica un codice di lingua, pertanto questo file avrà la priorità sugli altri moduli di localizzazione della stessa lingua. Il file **local.php3**, se è presente, è incluso per ultimo e permette qualsiasi *hack* immaginabile.
- è possibile seguire l'attività di SPIP nei suoi file di log: *ecrire/data/spip.log* e *ecrire/data/mysql.log*

- La guida in linea non è più distribuita insieme a SPIP ma funziona in modalità client/server, con download automatico dal sito [spip.net](http://spip.net).
- Infine, *last but not least*, l'Agenda dell'area riservata è stata rivista completamente.

\* \* \*

## [SPIP 1.8.1]

Introdotta il 15 aprile 2005, la versione [SPIP 1.8.1] risolve alcune pecche di installazione individuate qualche giorno dopo l'uscita della versione 1.8. In aggiunta essa comprende:

- ▶ la modalità «tidy» (vedi [sopra](#));
- ▶ un nuovo file `htaccess.txt` per la gestione degli URL personalizzati (vedi [Utilizzare URL personalizzati](#));
- ▶ una revisione della guida in linea;
- ▶ un aggiornamento del modulo LDAP

In ultimo, il segnaposto `#PARAMETRES_FORUM` è stato rivisto. In effetti ora non è più necessario passare l'indirizzo di ritorno nei parametri del forum poiché, di default, SPIP reindirizza il visitatore che ha appena inviato un messaggio verso l'indirizzo `#URL_FORUM` di questo messaggio. Se il risultato non è di vostro gradimento è possibile ripristinare il vecchio funzionamento passando l'indirizzo di ritorno come argomento del segnaposto, nella forma `[ ( #PARAMETRES_FORUM { #SELF } ) ]`

Inoltre, questo nuovo argomento «pagina di ritorno» che è ora possibile passare al segnaposto permette di reindirizzare verso una pagina qualunque, di vostra scelta. Per esempio

```
[ ( #PARAMETRES_FORUM{messaggio_ricevuto.php?
id_article=#ID_ARTICLE} ) ]
```

se si desidera mostrare un testo particolare dopo l'invio del messaggio. (Ciò può essere una possibilità per i forum moderati a priori.)

Divertitevi!

## Download

Come sempre il download di SPIP si effettua da [www.spip.net/spip-dev/DISTRIB/](http://www.spip.net/spip-dev/DISTRIB/). L'aggiornamento si effettua nel modo classico, vedi [Effettuare](#)

**l'aggiornamento.** I siti installati usando `spip_loader` possono essere aggiornati automaticamente.







## ■ SPIP, système de publication pour l'internet

- Documentazione in italiano
  - Presentazione e primi passi
  - Cronologia e aggiornamenti

# SPIP 1.7, 1.7.2

■ **italiano** ■ ..... ■ català ■ Deutsch ■ English ■ Español ■ français ■  
Nederlands ■ occitan ■ polski

■ SPIP 1.8,  
1.8.1

■ SPIP 1.6

■ SPIP 1.5

■ SPIP 1.2,  
1.2.1

■ SPIP 1.4

■ SPIP 1.3

■ SPIP 1.0.3,  
1.0.4, 1.0.5

■ La storia  
minuta e  
aneddotica di  
SPIP

■ **SPIP 1.7,  
1.7.2**

■ Effettuare  
l'aggiornamento

[**SPIP 1.7.2**] introduce nuovi criteri e segnaposti e corregge alcuni bug, soprattutto:

## SPIP in cinese

Il cinese completa l'elenco delle lingue ora disponibili: arabo, bulgaro, creolo dell'Isola della Riunione, danese, tedesco, inglese, esperanto, spagnolo, farsi, francese, galiziano, italiano, olandese, occitano (7 versioni), polacco, portoghese, vietnamita... e cinese!



## Creazione automatica delle miniature

— Invece di utilizzare GD è possibile usare ImageMagick, se questa libreria è

presente sul server sotto forma di modulo PHP «imagick», o della linea di comando «convert». (N.B.: se si utilizza Fink (Mac OS X), bisogna precisare il percorso di accesso `/sw/bin/convert` nel file `inc_version.php3`).

Solitamente ImageMagick dà risultati grafici migliori.

— Sia che si utilizzi la libreria GD o ImageMagick, le miniature vengono ricreate in caso di necessità (è quindi possibile eliminarle se si cambia metodo di creazione o dimensione della miniatura).

— **Attenzione:** È necessario entrare nel pannello di controllo avanzato del sito per selezionare il metodo di creazione di miniature preferito. Se sono disponibili più metodi, cliccare sull'immagine che ha la resa migliore; se è presente, «imagick» è da preferire a «convert»: il metodo di chiamata è più «pulito».

## Criteri opzionali

I criteri opzionali permettono di avere dei cicli con più utilizzi: è sufficiente aggiungere un punto interrogativo a un criterio affinché esso venga preso in considerazione solo se passato nel contesto. Ciò permette, per esempio, di semplificare enormemente i cicli di `backend-dist.html` pur mantenendo la possibilità di indicare che si vuole il «limitato agli articoli in creolo» (`backend.php3?lang=cpf`) oppure «alla rubrica 7 e sue sotto-rubriche» (`backend.php3?id_rubrique=7`).

Il ciclo diventa quindi:

## Soluzioni che completano le possibilità del multilinguismo:

— il criterio `{lang_select}` serve a forzare la selezione della lingua per il ciclo (AUTEURS), che normalmente non lo fa (invece, il criterio `{lang_select=non}` permette di dire ai cicli (ARTICLES), (RUBRIQUES) o (BREVES) di non selezionare la lingua).

— la variabile di personalizzazione `$forcer_lang` indica a SPIP che esso deve verificare se il visitatore ha un cookie di lingua, e in caso positivo inviarlo alla pagina corrispondente. È quel che fa la pagina di connessione all'area riservata compresa nel pacchetto standard di SPIP.

— i segnaposti `#MENU_LANG` (e `#MENU_LANG_ECRIRE`) visualizzano un menu della lingua che permette al visitatore di scegliere «questa pagina in...». Il primo segnaposto visualizza la lista delle lingue del sito; la seconda l'elenco delle lingue nell'area riservata (è utilizzata sulla pagina di connessione all'area riservata).

— infine, i criteri opzionali permettono di utilizzare uno stesso ciclo (in realtà, lo stesso modello) per visualizzare o tutti gli articoli del sito in tutte le lingue, o solamente gli articoli corrispondenti alla lingua passata nell'URL. Ciò può avere un'utilità, per esempio, nei cicli di ricerca:

## Minuzie

- **SPIP 1.7.1**] aveva introdotto un bug con l'elemento puntato, che non rispettava più il salto di paragrafo che lo precedeva.
- nella visualizzazione delle statistiche, si ha ora una «previsione» del risultato alla fine della giornata, basata sulla media (per le visite al sito) e sulla popolarità dell'articolo (per le visite ad un articolo). Vale per quel che vale...

\* \* \*

**SPIP 1.7.1** ha aggiunto le novità seguenti:

### Motore di ricerca:

- Indicizzazione delle petizioni e dei forum. Da notare che i forum sono indicizzati per thread e non per messaggio dopo messaggio.
- Affinamento dell'ordinamento `{par points}`: gli articoli contenenti le parole precise richieste hanno un punteggio molto più alto (cioè quelli che contengono solo le parole che cominciano con le parole della ricerca); inoltre, se una ricerca conduce a più parole, gli articoli che comprendono tutte queste parole saranno in cima all'elenco. Quindi, il motore di ricerca offre risultati molto più pertinenti.
- Miglioramento del motore per gli articoli in tedesco e vietnamita:
  - in tedesco si può digitare «über», «ueber» o «uber» per trovare la prima di queste parole («über»); «ueber» è la traslitterazione «complessa», mentre «uber» è la traslitterazione semplice.
  - la lingua vietnamita è ricca di accenti: quindi per trovare la parola «Ngu?i» con tutti i suoi accenti si può digitare:
    - con gli accenti giusti
    - nella forma «nguai» (senza accenti)
    - «ngu7», poiché gli accenti vengono codificati internamente con dei numeri
    - Nota tecnica: per permettere le ricerche anche con la forma «ngu +» (cioè, direttamente nella traslitterazione abituale del vietnamita su Internet), è necessario pre-trattare la variabile `$_GET` `['ricerca']` per sostituire i caratteri `'`?~.^+(-` con la codifica `123456789`; è evidente che SPIP non può fornire questo pre-trattamento come standard, poiché esso riguarda esclusivamente le ricerche in lingua vietnamita.
- L'evidenziazione dei risultati della ricerca è compatibile UTF-8

## Nei modelli:

- Il criterio `{tout}` in un ciclo (`RUBRIQUES`) mostra *anche* le rubriche vuote
- il segnaposto `#EXPOSER` per attribuire un valore al percorso di accesso a un articolo negli elenchi delle rubriche o degli articoli. (Vedi [la documentazione](#)).
- Un nuovo filtro per i file «backend»: `|texte_backend`
- Eliminazione sistematica dei numeri-titoli nelle risposte dei forum
- Ora è possibile chiamare un modello con un parametro `lang=...`
- Inoltre, `<INCLUDE(...){lang}>` o `<INCLUDE(...){lang=xx}>` sono funzionanti e sono capaci di andare a cercare un eventuale modello appropriato alla data lingua (file `article.xx.html`).
- Aggiunta di `id_auteur` nei cicli (`FORUMS`)
- possibilità di utilizzare un criterio `{url==...}` nei cicli (`SYNDIC_ARTICLES`)
- Segnaposto `#URL_AUTEUR`.
- Il filtro `|couper{}` è più intelligente, soprattutto per lunghezze molto brevi (`([#TITRE|couper{5}])` darà 5 caratteri).
- Il filtro [|reduire\\_image](#) permette di ridurre immediatamente le immagini, o utilizzando la libreria GD (o GD2) se è presente, o specificando `width=...` `height=...` nel codice HTML prodotto.

## Norme tipografiche:

- Aggiunta di un tag `<poesie>...</poesie>` che permette di visualizzare versi poetici o parole di una canzone con un'interlinea adatta.
- Migliore gestione tipografica (solo per il francese) delle esclamazioni multiple (Whoah!?!?!).

## Nell'area riservata:

- nell'interfaccia completa la pagina `ecrire/articles.php3?id_article=x` permette una «revisione degli spazi indivisibili» visualizzandoli con un'ombreggiatura (la regolazione deve essere fatta nel file `ecrire/mes_options.php3`).
- ripristino dei pulsanti di messaggeria nell'elenco degli autori

## Funzionalità sperimentali:

- Creazione di punti di entrata in `typo()` e `propre()` per eventuali patch
- aggiunta dell'opzione `$cookie_path` (per smanettatori SPIP con script esterni quali [Spikini](#)).

\* \* \*

**SPIP 1.7** (3 gennaio 2004) ha completato l'internazionalizzazione di SPIP fornendo la possibilità, ampiamente richiesta, di costruire siti multilingue. Il sito

ufficiale, ora ospitato su <http://www.spip.net>, è anch'esso multilingue i volontari che vogliono continuare la traduzione sono sempre benvenuti: leggere <http://www.spip.net/rubrique4.html>).

## Salvare il database

Si consiglia di salvare il database *prima* di aggiornare SPIP. A tal fine, entrare nell'area «Amministrazione del sito» dell'area privata, poi «Manutenzione tecnica» e cliccare su «Salva il database». Dopo aver salvato (è necessario creare un file con un nome particolare nella cartella `ecrire/data`), è possibile recuperare il file risultante (`dump.xml` o `dump.xml.gz`).

Dopo il salvataggio è possibile aggiornare SPIP seguendo le indicazioni sottostanti.

*Se si riscontra un problema ed è necessario ripristinare il salvataggio dei dati effettuato come sopra, seguire questa procedura: prima di tutto reinstallare la versione di SPIP con la quale è stato eseguito il salvataggio (MOLTO IMPORTANTE)! Soprattutto, non tentare di ripristinare con la versione 1.7 i dati salvati con la versione 1.6 (per esempio)! Dopo aver reinstallato la versione adatta di SPIP, ripristinare i dati del salvataggio precedente.*

*Non dimenticare che per eseguire un salvataggio completo dei dati è necessario copiare anche il contenuto della cartella `IMG/` in un luogo sicuro. Tale cartella contiene i logo, le immagini e i documenti che sono stati trasferiti sul server attraverso l'interfaccia di redazione.*

Importante: questo salvataggio è una semplice precauzione. Se tutto funziona correttamente non tentare di ripristinare i dati. Inoltre, non cancellare il database prima di eseguire l'aggiornamento: è inutile e pericoloso!

## Aggiornamento

La procedura di aggiornamento è la solita. Vi sono due possibilità:

- Utilizzare l'installazione automatica usando `spip_loader.php3`: questo file che si può scaricare all'indirizzo <http://www.spip.net/spip-dev/INSTALL>, sostituirà automaticamente la versione attuale di SPIP con la versione 1.7.

*Nota: se l'installazione automatica non è compatibile con il proprio sistema, spip\_loader.php3 darà un avviso e si dovrà eseguire l'installazione manualmente, come descritto sotto.*

► Scaricare manualmente **SPIP 1.7** sul proprio sito. A tal fine si deve:

1. Scegliere uno degli archivi della directory <http://www.spip.net/spip-dev/DISTRIB>; si può scegliere tra la versione completa, che contiene tutte le lingue, e le versioni monolingue che contengono ognuna una sola lingua ma sono più leggere da scaricare.
2. Scaricare questo archivio sul proprio computer e decomprimerlo usando l'utilità appropriata (per esempio, Winzip per il sistema Windows).
3. Inviare i file decompressi sul proprio sito Web, via FTP. Naturalmente i file devono essere trasferiti nello stesso spazio in cui si trova la versione precedente di SPIP.

Dopo aver installato la nuova versione si deve dare la possibilità al sistema di aggiornare il database. A tal fine viene richiesto di creare un file con un nome particolare nella cartella `ecrive/data`. Questa sicurezza permette di verificare che la persona che effettua l'aggiornamento abbia le autorizzazioni necessarie.

*Nota: se un problema impedisce di accedere all'area riservata del sito, è possibile ricreare un accesso semplicemente cancellando il file `inc_connect.php3` contenuto nella cartella `ecrive`; ciò lancerà nuovamente il form di installazione del sito.*

Dopo aver aggiornato SPIP è possibile approfittare delle novità offerte dalla versione 1.7. Queste sono discusse in dettaglio di seguito.

Buona fortuna e buone pubblicazioni

L'équipe di SPIP.

## Siti multilingui

La versione 1.6 ha arricchito SPIP con un pacchetto di traduzioni che hanno permesso di utilizzare l'area riservata in diverse lingue e allargando così l'uso di SPIP a redattori di diverse lingue. La versione 1.7 completa ora questo pacchetto, permettendo anche al sito pubblico di essere multilingue senza alcuno sforzo di impaginazione (a parte alcune opzioni di configurazione da modificare). Questa importante funzionalità (che ricopre diversi aspetti quali la visualizzazione delle date e dei form, la selezione delle regole tipografiche, la gestione delle traduzioni

degli articoli) sarà oggetto di articoli di documentazione separati.

Il multilinguismo ha portato alla creazione di molteplici strumenti dedicati, tra cui:

- ▶ opzioni di configurazione specifiche
- ▶ un sistema di gestione di traduzioni tra articoli
- ▶ una pagina di gestione delle traduzioni per lingua
- ▶ Un pacchetto di stringhe pre-tradotte in diverse lingue per l'area pubblica

## Seguito dell'internazionalizzazione

Il ventaglio delle lingue disponibili si è arricchito poiché, finora, l'interfaccia di redazione di SPIP è stata tradotta nelle lingue seguenti:

- ▶ francese
- ▶ inglese
- ▶ olandese
- ▶ vietnamita
- ▶ spagnolo
- ▶ arabo
- ▶ farsi
- ▶ creolo dell'isola della Riunione
- ▶ tedesco
- ▶ danese
- ▶ esperanto
- ▶ italiano
- ▶ bulgaro
- ▶ polacco
- ▶ catalano
- ▶ portoghese
- ▶ sette varianti differenti di occitano: nizzardo, della Linguadoca, guascone, provenzale, alverniate, limosino e vivaro-alpino!

Il sito pubblico beneficia anche di queste traduzioni grazie a un sistema di testi pretradotti distribuiti insieme a SPIP. È possibile vedere questo sistema in azione nei modelli predefiniti di **SPIP 1.7**: modificare la lingua del sito o di un articolo, aggiornare la pagina pubblica corrispondente, e i testi comuni (navigazione, date, form...) verranno visualizzati nella lingua scelta!

La stessa documentazione inizia ad essere tradotta in diverse lingue sul nostro nuovo sito ufficiale (<http://www.spip.net>). Tutto ciò rappresenta un lavoro molto importante, e c'è posto per nuovi partecipanti (recarsi **nell'«area traduttori»**).

## Altre modifiche importanti



## Area riservata:

- Sopra al campo di testo libero degli articoli, delle brevi e dei forum vi è una barra grafica che riassume le scorciatoie tipografiche. Essa permette ai principianti di familiarizzare con le principali scorciatoie tipografiche usando inizialmente i pulsanti della barra invece che i loro equivalenti da tastiera.
- Nella pagina di login è possibile decidere di rimanere identificato per alcuni giorni, per evitare di digitare troppo spesso la propria password.
- Rinnovamento del calendario personale (agenda)



### Calendrier mensuel

L'interface du calendrier différencie davantage les éléments éditoriaux (publication d'articles et de brèves) et les rendez-vous (annonces à tous les participants et messages personnels).





## Affichage d'une journée

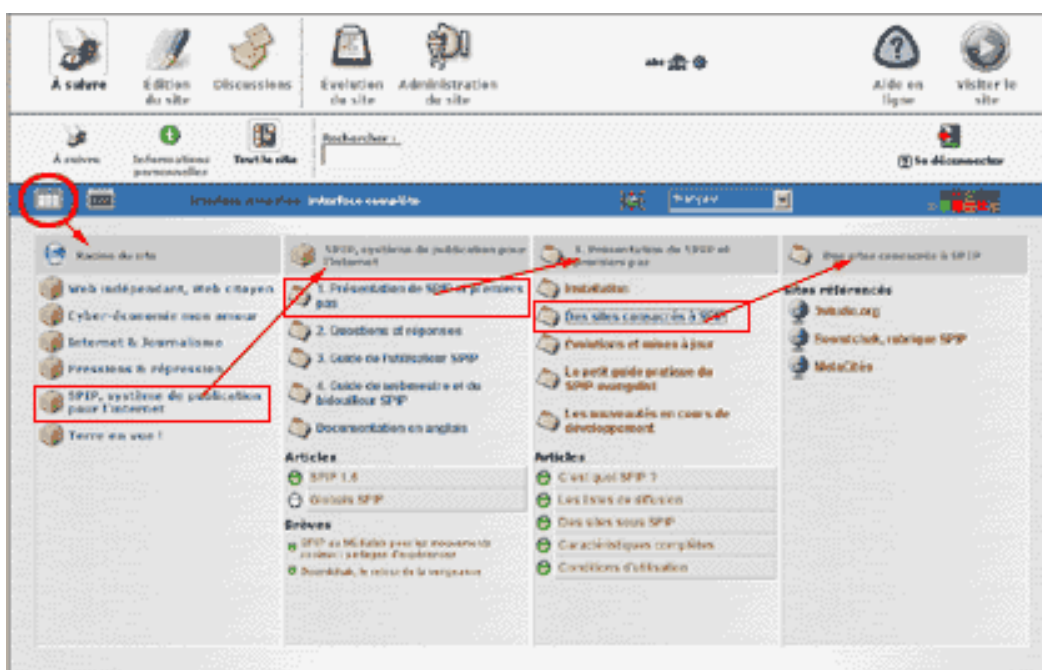
La colonne principale affiche l'intégralité des rendez-vous. Le code couleur permet de repérer les pense-bêtes (bleu), les rendez-vous avec d'autres participants (verts) et les rendez-vous qui concernent tout le monde (jaune).

Dans la colonne de gauche, un bouton permet de revenir à aujourd'hui, et des calendriers réduits facilitent la navigation d'un jour à l'autre.

Dans la colonne de droite (non montrée dans cette copie d'écran), on trouve l'affichage graphique de la journée suivante.

► Una pagina di monitoraggio a distanza dell'attività del sito permette di prelevare l'indirizzo di syndication (RSS) e di inserire gli avvenimenti del sito in un calendario (formato iCal)

► Nuovo sistema di navigazione su tutto il sito.



Le nouveau système de navigation

## Sito pubblico:

► Aggiunta del segnaposto #DATE per il ciclo DOCUMENTS.

## Correzioni e piccole aggiunte

### Area riservata:

► Si può configurare un indirizzo email quale mittente di email del sito (se il campo viene lasciato vuoto l'indirizzo del mittente che appare è identico a quello del destinatario, come in precedenza).

► Durante l'aggiornamento del database, SPIP testa inizialmente se i diritti di

accesso al database sono sufficienti, altrimenti mostra un messaggio di errore.

- ▶ La visualizzazione dei referrer è stata completamente rivista.
- ▶ Due variabili di configurazione aggiuntive per `mes_options.php3`: è possibile decidere che SPIP ignori le connessioni tramite `REMOTE_USER` (`.htaccess`) e/o con autenticazione `http`.
- ▶ Le password possono contenere i caratteri accentati (con un set di caratteri a 8 bit tipo ISO-8859-1, e non UTF-8...)

### **Sito pubblico, modelli:**

- ▶ Quando si invia un messaggio in un forum pubblico, il nome e l'email utilizzati vengono memorizzati e riproposti automaticamente se si inviano altri messaggi nella medesima sessione. Ciò evita di dover riscrivere sistematicamente il proprio nome quando si partecipa a molti forum.
- ▶ Le pagine corrispondenti a un articolo non pubblicato non sono inserite nella cache
- ▶ Messaggio di errore invece di una pagina bianca quando il server non può generare la pagina ed essa non è nella cache (MySQL indisponibile, sul motore di ricerca, per esempio).
- ▶ Distinzione più precisa degli errori MySQL nei modelli.
- ▶ Correzione di un piccolo bug nei forum pubblici: in alcuni casi, la pagina non veniva aggiornata automaticamente se si aggiungeva un commento.
- ▶ Correzione del bug dei dopplioni (*doublons*) con il ciclo `HIERARCHIE`.
- ▶ Per gli smanettatori: possibilità di ridefinire il segnaposto `#INTRODUCTION`, inserendo nel file `mes_fonctions.php3` una nuova funzione `introduction(...)`. Per iniziare ci si può basare sulla funzione `calcul_introduction` che si trova nel file `inc_calcul.php3`

### **Contenuto del sito e varie:**

- ▶ Aggiunta di un campo `nom_site` e `url_site` agli articoli (da attivare, con il nome di «link ipertestuale», nella configurazione del sito). I segnaposti `#NOM_SITE` e `#URL_SITE` permettono di mostrare questi valori.
- ▶ Supporto dei set di caratteri arabi (Windows-1256 e ISO-8859-6)
- ▶ La configurazione dell'URL del glossario esterno (per le scorciatoie di tipo «[ ? termine da ricercare]») accetta ora una scrittura più flessibile (nella forma

"url\_glossario\_con\_i\_%s", dove %s rappresenta il "termine da ricercare").

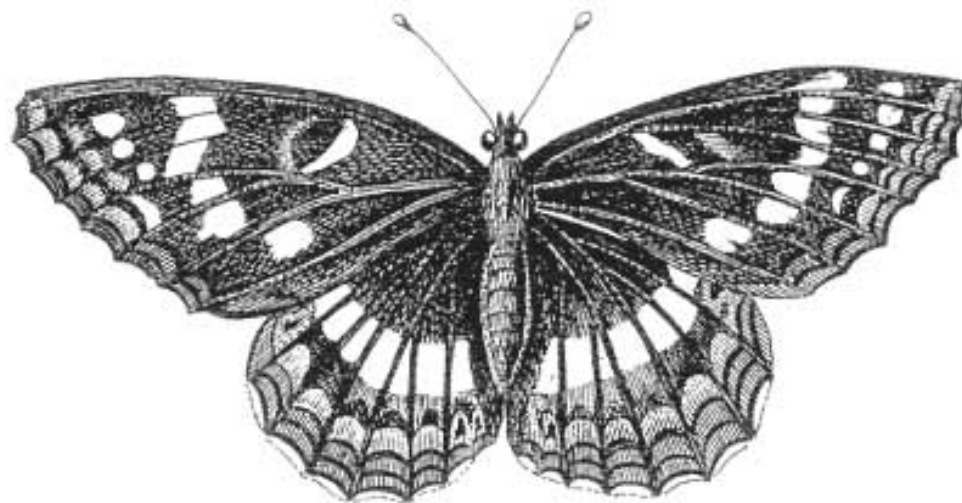
► **Compatibilità MySQL 4.1.0**

► **Introduzione di un meccanismo di gestione del carico (piuttosto destinato agli host):** quando SPIP individua la presenza, in `ecrire/data/`, di un file chiamato `lock`, e questo file non è troppo vecchio (meno di 10 minuti), esso evita di fare calcoli non strettamente necessari: indicizzazione, statistiche, ecc.

► **Nuova scorciatoia tipografica «<quote> ... </quote>»,** per citare una parte di testo (utile nei forum pubblici).

► **e diverse correzioni e migliorie.**





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
  - Guida dell'utente

## Le lingue di SPIP

■ italiano ■ ..... ■ ..... ■ català ■ Kréol réyoné ■ Deutsch ■  
English ■ Español ■ français ■ occitan ■ Türkçe

- Le versioni occitane di SPIP: perché tanti "òc"?
- La guida in linea
- Quali sono gli elementi gestiti da SPIP?
- FAQ dell'amministratore SPIP
- Le lingue di SPIP
- Promemoria delle scorciatoie di SPIP

Dalla versione **[SPIP 1.6]**, l'area riservata di SPIP è accessibile in molteplici lingue, per la gioia di tutti i redattori.

Non abbiamo ancora sperimentato tutte le possibilità e tutti i bisogni legati al multilinguismo. Tuttavia, vi sono alcuni elementi che permettono di adattare il funzionamento del sito ai bisogni e ai progetti personali.

## La lingua principale del sito

Essa viene impostata all'atto della configurazione e determina alcune caratteristiche del sito. In particolare, sarà la lingua usata nei form proposti nell'area pubblica del sito (ricerca, scrivere all'autore, registrarsi, forum, collegamento all'area riservata, ecc.), come pure delle email inviate da SPIP.

Questa «lingua principale» definisce anche le regole tipografiche che si applicheranno ai testi – in francese e in esperanto SPIP aggiunge degli spazi indivisibili prima dei due punti, eccetera.

Sarà anche la lingua con cui saranno accolti i redattori durante il loro primo accesso all'area riservata: successivamente potranno scegliere un'altra lingua, grazie al menu apposito.

Infine, per la lingua vietnamita (un idioma che comprende parole molto corte e l'accentazione è estremamente importante), si applica una regola di traslitterazione speciale al fine di indicizzare gli articoli nel motore di ricerca. Lo

stesso dicasi per la lingua tedesca.

## II multilinguismo

**SPIP 1.7** introduce una miglioria molto richiesta: la possibilità di realizzare siti in più lingue in maniera naturale. A tal fine viene fornito un pacchetto di strumenti. Nell'area riservata è soprattutto possibile cambiare la lingua dei singoli articoli e rubriche, nonché gestire la traduzione degli articoli. Nell'area pubblica, invece, **diverse ricercatezze** tendono a ridurre al minimo gli sforzi necessari alla creazione di un sito multilingue.

Modificare la lingua di un elemento specifico (articolo o rubrica) ha gli stessi effetti che modificare la lingua del sito (come spiegato in precedenza), ma questi effetti sono circoscritti all'elemento modificato: se si tratta di una rubrica, la modifica si applica a tutti gli elementi contenuti in questa rubrica (comprese le sotto-rubriche e via dicendo); se si tratta di un articolo, la modifica riguarda solo la lingua in cui è scritto.

Pertanto, una rubrica in arabo mostrerà i testi scritti da destra verso sinistra, un articolo in francese erediterà le regole stilistiche del francese, e così via. Notiamo che SPIP non ha alcun problema a mostrare lingue diverse nella stessa pagina. Per esempio, un sommario potrà visualizzare degli articoli in tedesco e in esperanto, e le date verranno mostrate nello stile delle lingue corrispondenti.

## Tradurre e localizzare SPIP

**SPIP 1.7** viene proposto in arabo (ar), catalano (ca), creolo dell'Isola della Riunione (cpf), danese (da), cinese (zh) tedesco (de), inglese (en), bulgaro (bg), esperanto (eo), spagnolo (es), farsi (fa), francese (fr), galiziano (gl), italiano (it), olandese (nl), sette dialetti occitanici (oc) [1], polacco (pl), portoghese (pt) e vietnamita (vi).

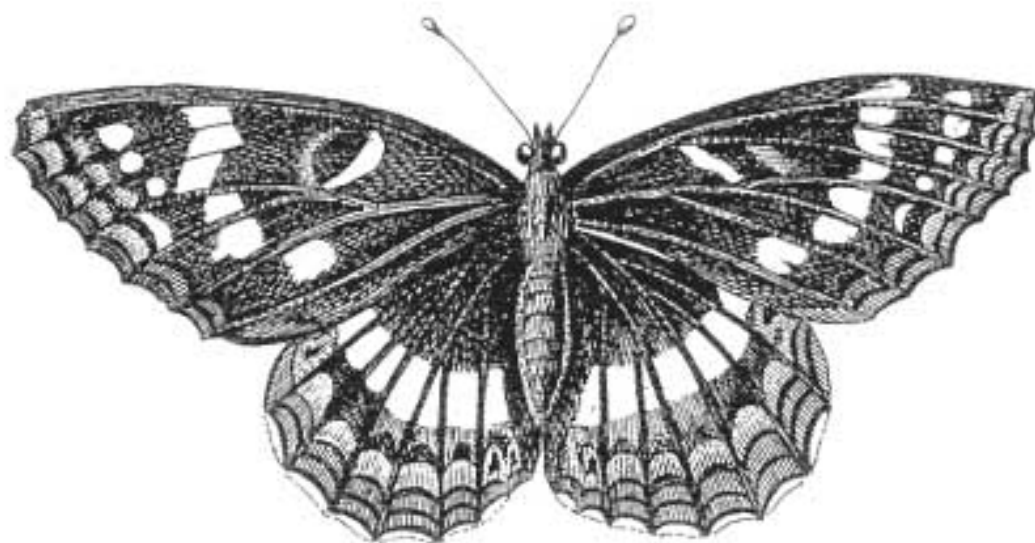
Questo elenco non è completo: sono in corso altre traduzioni (basco, norvegese (norsk bokmål), ebraico, lingue slave, romeno...) e verranno aggiunte nelle prossime versioni di SPIP. Se si desidera partecipare alle traduzioni in corso, ad aiutare a tradurre o a rileggere la documentazione, o qualsiasi altra cosa, siete i benvenuti sulla **lista di discussione spip-trad@rezo.net**; abbiamo strumenti che permettono di realizzare in maniera rapida (e, eventualmente lavorando in gruppo) i file di traduzione - l'operazione completa può prendere dai 3 giorni a una settimana, a seconda del livello di conoscenza di SPIP.

Abbiamo anche bisogno di persone che vogliano tradurre gli articoli della presente documentazione; non abbiate timore di visitare **l'area traduttori** e a proporre il proprio contributo.

A presto!

[1] Vedere a questo proposito l'articolo [Le versioni occitane di SPIP: perché tanti "òc"?](#)





- [SPIP, système de publication pour l'internet](#)
  - [Documentazione in italiano](#)

## Guida dell'utente

[italiano](#)

[tutto il sito](#)

- [Le versioni occitane di SPIP: perché tanti "òc"?](#)
- [La guida in linea](#)
- [Quali sono gli elementi gestiti da SPIP?](#)
- [FAQ dell'amministratore SPIP](#)
- [Domande frequenti \(Frequently Asked Questions\)](#)
- [Le lingue di SPIP](#)
- [Promemoria delle scorciatoie di SPIP](#)

Un file PDF che raggruppa in un'unica pagina le scorciatoie di SPIP.

### Ultime modifiche

- [Aggiungere un tipo di documento](#)
- [Come funziona il motore di ricerca di SPIP?](#)
- [Mostrare degli elementi in una tabella divisi per righe](#)
- [Mostrare gli ultimi articoli dei redattori per](#)

[SPIP-Contrib: gli strumenti per i redattori \(in lingua francese\)](#)

- [Copier/Collier d'url à la Spip dans Firefox](#)
- [Utilisation de TeXaide\(tm\) pour écrire des équations dans Spip](#)
- [Des boutons d'aide à la saisie des raccourcis typographiques](#)
- [Assistance à la saisie](#)
- [Développer un glossaire sans effort](#)

rubrica

- Più logo per singolo articolo

- Le parole chiave nelle rubriche

- Scrivere gli articoli

- Utilizzare URL personalizzati

- SPIP e i fogli di stile

- Il supporto per LDAP

- z-editor : édition HTML en WYSIWYG

- Macro Word "v2" (en anglais)



## **Seguire l'attività del sito (file backend e calendario iCal)**

- Monitorare l'attività del sito
- Indicare l'indirizzo di una mailing-list
- I file backend
- L'abbonamento al calendario







- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
  - Guida dell'utente

## Le versioni occitane di SPIP: perché tanti "òc"?

■ italiano ■ Español ■ occitan

### ■ Le versioni occitane di SPIP: perché tanti "òc"?

■ La guida in linea  
■ Quali sono gli elementi gestiti da SPIP?

■ FAQ dell'amministratore SPIP

■ Le lingue di SPIP  
■ Promemoria delle scorciatoie di SPIP

**SPIP** è disponibile in **OCCITANO** o **LINGUADOCA**, in sette *varianti regionali*.

L'occitano ha *varianti regionali* che sono molto simili tra loro, coordinate e rispettose dei caratteri essenziali di ciascun dialetto.

Altre lingue presentano variazioni regionali come il catalano, l'inglese, il tedesco, il portoghese, lo spagnolo, il persiano e l'hindi/urdu...

Le sette varianti regionali dell'occitano sono:

- **alverniate**
- **guascone**
- **limosino**
- **della Linguadoca**
- **provenzale nizzardo**. Esistono due varianti del nizzardo:
  - La versione detta "*nizzardo largo*" segue le convenzioni dello stile classico (come è il caso delle altre varianti regionali occitane di SPIP).
  - La versione detta "*nizzardo*" non segue completamente lo stile e rappresenta una sensibilità più individuale.
- **provenzale**
- **vivaro-alpino**

La mappa sottostante raffigura le sette varianti regionali dell'occitano (indica anche due lingue prossime all'occitano: il catalano e l'arpitano o franco-

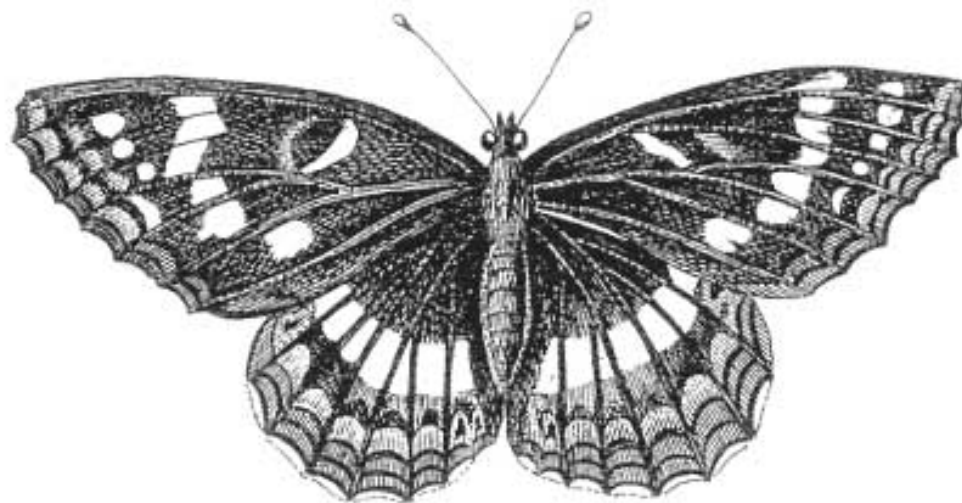
provenzale)



lengas de l'espaci occitanocatalan

Mappa estratta da: Robèrt LAFONT (2003) *Petita istòria europèa d'Occitània*, Canet: Trabucaire/Aprene





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
  - Guida dell'utente

## Quali sono gli elementi gestiti da SPIP?

- italiano
- .....
- català
- Kréol réyoné
- English
- Español
- français
- román•

- Le versioni occitane di SPIP: perché tanti "òc"?
- La guida in linea
- Quali sono gli elementi gestiti da SPIP?
- FAQ dell'amministratore SPIP
- Le lingue di SPIP
- Promemoria delle scorciatoie di SPIP

Sviluppato inizialmente per gestire il sito uZine 2, SPIP è naturalmente destinato a gestire un sito di tipo *webzine*: alla base, una gerarchia di rubriche, e articoli inseriti in queste rubriche. Il sistema gestisce anche i forum e le brevi (per esempio: rassegna stampa...).

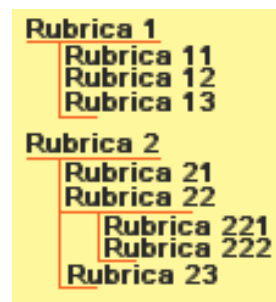
Vediamo più dettagliatamente quali sono questi diversi elementi gestiti da SPIP, chiarendo al tempo stesso il vocabolario utilizzato in seguito.

### 1. La gerarchia delle rubriche

Una *rubrica* è uno spazio destinato ad accogliere articoli, brevi... Niente di più semplice: è possibile dire anche *cartella* (similmente al proprio computer dove i documenti sono distribuiti in diverse cartelle).

Le rubriche possono essere inserite una dentro l'altra, formando così una *gerarchia*. Una rubrica può essere o all'interno di un'altra rubrica o non essere collegata a nessun'altra rubrica e costituisce quindi un punto di entrata nel sito (parliamo in questo caso di *rubrica di testa* o di *sezione*). L'inserimento di una rubrica dentro un'altra rappresenta l'ossatura del proprio sito, poiché è intorno a questa struttura che i diversi elementi del sito (articoli, brevi, siti in syndication...) troveranno la loro collocazione.

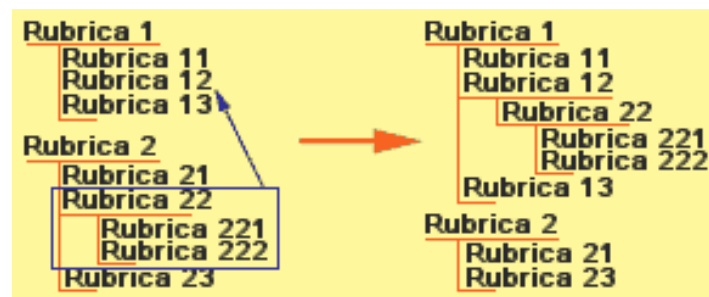
Di seguito, le rubriche 1 e 2 sono delle sezioni (logicamente, queste rubriche definiscono i grandi "settori" tematici del sito).



Niente di più semplice. Qui sopra, le rubriche 11, 12 e 13 sono nella rubrica 1. Le rubriche 221 e 222 sono nella rubrica 22, e quest'ultima è nella rubrica 2.

Si definisce *gerarchia* il percorso logico che conduce a una rubrica. Quindi, la gerarchia della rubrica 221 è: rubrica 2, poi rubrica 22.

La gestione della struttura gerarchica è molto semplice: è sufficiente indicare in quale rubrica si situa ogni rubrica (ciò si effettua usando un semplice menu a tendina).



Lo schema suesposto mostra come si sposta una rubrica: quando si sposta una rubrica tutte le sotto-rubriche in essa contenute la "seguono" verso la nuova localizzazione. Per esempio, se spostiamo la rubrica 22 all'interno della rubrica 12, le rubriche 221 e 222 la seguono (avremmo potuto spostare la rubrica 22 anche alla radice del sito, come rubrica di testa, o dentro la rubrica 23 per esempio. Al contrario, l'interfaccia grafica vieta di spostare la rubrica 22 dentro la rubrica 221: si otterrebbe un ciclo che il sistema non saprebbe gestire.

Segnaliamo ora il primo grande limite di SPIP: SPIP gestisce solo una struttura unica, ed è la struttura gerarchica che abbiamo appena descritto. In particolare:

- non è possibile che una rubrica appartenga a due rubriche diverse (per esempio, per un sito di cinema non si può creare una rubrica "Orson Welles" che dipende dalla rubrica "Registi" e contemporaneamente alla rubrica "Attori"); ciò vieta anche di creare più gerarchie incrociate;
- SPIP non gestisce le strutture cicliche (o ricorsive).

Queste limitazioni non sono dovute a difficoltà tecniche: l'imperativo, in questo caso, è stato quello di mantenere semplice l'utilizzo, e soprattutto la semplicità dell'interfaccia (creare un'interfaccia per una tale gerarchia è facile, poiché ha un

uso frequente; al contrario, gestire simultaneamente più livelli gerarchici o strutture ricorsive pone grandi problemi di ergonomia).

È possibile avere un forum per ogni rubrica (vedi sotto).

Concludiamo questa parte sulle rubriche spiegando il principio delle *rubriche attive*. Capita spesso, quando si lavora sul sito, che alcune rubriche siano vuote, o che contengano solo articoli non ancora pubblicati (sono ancora in fase di redazione e quindi non ancora resi pubblici). Immaginiamo per esempio che la rubrica 221 non contenga alcun articolo pubblicato; è evidente che, se un visitatore del sito arriva su questa rubrica, sarebbe in un vicolo cieco: una rubrica che non gli propone nessuna informazione. Per tale motivo parliamo di rubriche *attive*: sul sito visitato dal pubblico, solo le rubriche che contengono articoli pubblicati (o sotto-rubriche che contengono articoli pubblicati) sono considerate attive, e quindi mostrate sul sito pubblico. Questa gestione delle rubriche attive/non attive è automatica; tuttavia, il webmaster deve essere cosciente che tutte le rubriche create nella parte riservata di SPIP non appaiano obbligatoriamente sul sito pubblico.

## 2. Gli articoli

Gli articoli sono ancora più semplici: un articolo si trova in una rubrica. Punto e basta. Ciò si gestisce molto semplicemente con un menu a tendina.

Da notare che una rubrica che contiene sotto-rubriche può contenere anche articoli.

L'unica cosa da tenere in considerazione per gli articoli è lo *status*. Un articolo può essere:

- ▶ *in preparazione*: l'autore (o gli autori) ci sta lavorando, quindi esso non appare sul sito pubblico e il suo accesso è limitato all'area riservata;
- ▶ *proposto per la pubblicazione*: quando l'autore decide che l'articolo è terminato lo propone al comitato di redazione (gli amministratori e gli altri redattori) al fine di decidere se deve essere pubblicato o meno. L'articolo non è ancora visibile pubblicamente, ma tutti i partecipanti all'area riservata possono leggerlo e sono invitati a fare commenti in un forum collegato all'articolo;
- ▶ *pubblicato on line*: l'articolo viene pubblicato sulla parte pubblica del sito;
- ▶ *rifiutato*: l'articolo non viene pubblicato.

Questa è l'unica cosa che si deve comprendere riguardo agli articoli; per il resto è molto semplice, e il tutto viene gestito tramite un'interfaccia Web.

Limitazione: un articolo può essere collocato solo in una rubrica (stesso problema precedente di concezione dell'interfaccia).

È possibile collegare un forum ad ogni articolo (vedi sotto).

### 3. Le brevi

La descrizione più semplice per le *brevi* è l'anglicismo *news*. Sono "articoli" di minore importanza rispetto ai veri articoli, e non sono firmati. In compenso, è molto facile aggiungere un link verso un articolo o un sito Web. Le brevi sono quindi ideali per creare una rassegna stampa on line (ma nulla vieta di farne altri usi).

Le brevi hanno una gestione più sommaria degli articoli:

- ▶ le brevi possono essere collegate solo a *sezioni*, a capitoli di testa (nel nostro esempio, le brevi corrispondono alla rubrica 1 e 2);
- ▶ le brevi non sono firmate e la loro creazione è molto semplice: interfaccia ridotta, conferma con un clic.

È possibile collegare un forum ad ogni breve (vedi sotto).

### 4. I forum di discussione

I forum di discussione sono gestiti automaticamente da SPIP. I forum di discussione sono collegati direttamente al contenuto redazionale del sito: è possibile aprire un forum indipendente per ogni articolo, per ogni rubrica e per ogni breve.

Di default i forum di SPIP sono moderati a posteriori. Ciò significa che ogni messaggio inviato da un utente del sito viene pubblicato immediatamente. In compenso, gli amministratori del sito dispongono di un'interfaccia che permette loro di leggere gli ultimi messaggi inviati nell'ultima settimana e, se necessario, di cancellarli.

L'amministratore del sito può decidere di modificare il comportamento dei forum. Egli può scegliere:

- ▶ l'assenza totale di forum sul sito;
- ▶ forum moderati a priori: i contributi appaiono solo dopo la convalida dell'amministratore;
- ▶ forum su abbonamento: i partecipanti devono prima registrarsi e ricevere (automaticamente) per email un codice che permette loro di parteciparvi.

I messaggi eliminati non sono distrutti dall'archivio: sono messi da parte e visualizzano l'indirizzo IP del mittente, la data e l'ora dell'invio. In caso di problemi legali (o di uno spammer folle), è una risorsa indispensabile.

Quando i forum sono attivi è possibile, per ogni articolo, vietare localmente l'uso di un forum.

### 5. Gli autori

SPIP gestisce gli autori del sito in due maniere contemporaneamente: per la firma degli articoli (pseudonimo, gestione degli indirizzi email, biografia...), e per la gestione degli accessi all'area riservata. Questi due aspetti si gestiscono attraverso la medesima interfaccia (riservata agli amministratori).

## **6. I siti in syndication**

I sistemi di pubblicazione automatica (SPIP, phpNuke...) creano automaticamente un file standard (in XML) che indica le ultime pubblicazioni.

SPIP permette di andare a recuperare questi file sulla rete e di includerli nella propria navigazione. Pertanto, è possibile indicare sul proprio sito degli elenchi delle ultime pubblicazioni su altri siti. Quando questi siti sono aggiornati, le novità appaiono automaticamente sul proprio sito.

In SPIP, i siti in syndication sono indicati nelle rubriche (in modo da visualizzare, a lato dei propri articoli, articoli di argomento simile estratti da altri siti).

## **7. Le petizioni**

È possibile allegare a qualsiasi articolo una petizione convalidata via email. Pochi clic permettono di configurare una tale petizione (invitando gli utenti a "firmare" quel dato testo).

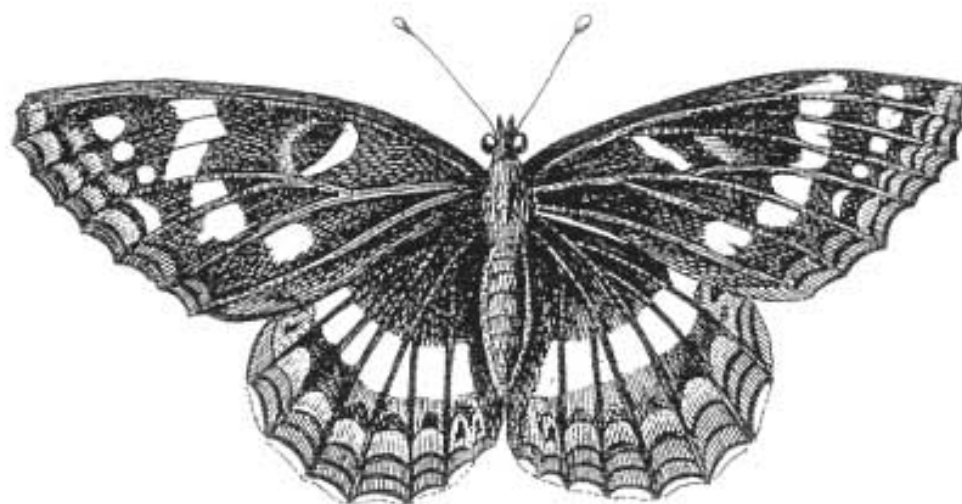
La procedura di firma effettua automaticamente la convalida via email (viene inviata un'email al firmatario, che riporta l'URL sul quale "convalidare" la propria firma). In questo modo si ottengono petizioni più "affidabili", poiché ogni firma corrisponde esattamente a un indirizzo email esistente.

## **8. Le parole chiave**

È possibile creare parole chiave collegate agli articoli. Per esempio, un articolo può essere collegato alle parole chiave "Italia", "Politica"... L'uso delle parole chiave permette di proporre una navigazione tra diversi articoli che discutono lo stesso argomento; in particolare, ciò permette di aggirare la limitazione di SPIP di non poter far appartenere un articolo a più rubriche contemporaneamente.







- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
  - Guida dell'utente

## La guida in linea

■ italiano   ■ .....   ■ .....   ■ català   ■ Deutsch   ■ English   ■ Español  
■ français   ■ occitan   ■ Português   ■ română

- Le versioni occitane di SPIP: perché tanti "òc"?

### ■ La guida in linea

- Quali sono gli elementi gestiti da SPIP?

### ■ FAQ

dell'amministratore SPIP

- Le lingue di SPIP


- Promemoria delle scorciatoie di SPIP

SPIP comprende una *guida in linea* completa, che è possibile ritrovare, nell'area riservata, cliccando sul punto interrogativo  disponibile un po' ovunque.

Il pulsante principale di apertura della guida in linea si trova nella barra di navigazione del sito riservato, in alto a destra: è un quadretto color malva con un punto interrogativo (non è possibile sbagliare):



Vi invitiamo in particolare a leggere la pagina "Articoli/Scorciatoie tipografiche", che spiega come impaginare i propri articoli con SPIP.

L'utilità di questa guida in linea è negli innumerevoli punti interrogativi  inseriti nell'interfaccia dell'area riservata: ognuno di essi apre la guida in linea in corrispondenza dell'azione in corso. Se ne può anche abusare:



connessione :

azioni fornite dal  
ominio sopporta  
ver MySQL. ?

database

indirizzo coincide  
risponde a "loca  
specificarlo.)

nessione

olte al login d'ac  
specificare nulla



Per il resto, si constaterà che l'interfaccia di SPIP è molto semplice. In qualità di redattore si sperimenti pure liberamente: non è possibile danneggiare irrimediabilmente il sistema.





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - L'espace des traducteurs
    - Traduttore, e non traditore!
    - Come tradurre?

## Come tradurre SPIP?

■ italiano   ■ català   ■ English   ■ Español   ■ français   ■ Português   ■ Türkçe

### ■ Come tradurre SPIP?

■ Andare alla pagina di traduzione online

■ La guida in linea

■ Consigli per la traduzione del sito della documentazione, [www.spip.net](http://www.spip.net)

Se si desidera tradurre SPIP si può procedere in due modi.

Il metodo che gode della nostra preferenza è che si proceda on line sul sito della documentazione di SPIP, attraverso l'interfaccia di traduzione. Questa interfaccia, disponibile all'indirizzo [http://www.spip.net/trad\\_lang.php3](http://www.spip.net/trad_lang.php3), richiede di **isciversi preventivamente sul sito in qualità di redattore**. Successivamente, si verifica se la propria lingua è già in corso di traduzione, nel qual caso sarà necessario unirsi all'équipe di traduzione corrispondente (nell'area riservata oppure attraverso la lista [spip-trad](#)); nel caso contrario è possibile creare la lingua in questione e iniziare a tradurre senza esitazioni.

Attenzione: quando una variabile è presente in una stringa essa viene inserita tra due '@'. Per esempio, si dovrà tradurre la stringa

Non bisogna modificare i caratteri tra due '@', poiché essi saranno sostituiti per formare la stringa finale: "Erreur dans la sauvegarde (article 7) !".

Questo è praticamente tutto quel che è necessario sapere per tradurre SPIP. Per quanto riguarda il resto, la qualità della traduzione è quella che ci si aspetta da SPIP: leggibilità, accessibilità da parte di un pubblico non esperto (evitare per quanto possibile il gergo tecnico), correzione della lingua (evitare errori di battitura o ortografici), eccetera. E, chiaramente, è necessario conoscere almeno un po' SPIP e riflettere sul senso di quel che si traduce nel contesto di utilizzo, poiché è molto facile tradurre una cosa per un'altra...

Ci sono all'incirca un migliaio di linee da tradurre (ci vuole meno tempo di quel che si creda...)

► Se questo modo di traduzione on line costituisce un problema, oppure si preferisce effettuare tutta la traduzione a casa propria, off line, è possibile farlo scaricando SPIP e lavorando sui file di lingua che possono essere modificati con qualsiasi word processor, e in seguito si inviano i file tradotti per email per integrarlo nel CVS.

La distribuzione di SPIP contiene una cartella `ecrire/lang/` nel quale si trovano, per ogni lingua, due file `spip_xx.php3` e `public_xx.php3`, dove 'xx' rappresenta il codice ISO della lingua. `spip_xx.php3` viene utilizzato dal programma stesso mentre `public_xx.php3` dai modelli della distribuzione.

Questo file è organizzato in maniera relativamente semplice: ogni stringa di caratteri da tradurre è rappresentata da una linea del tipo

```
'avis_chemin_invalide_1' => 'Le chemin que vous avez  
choisi',
```

che bisogna tradurre con: `'avis_chemin_invalide_1' => 'Il percorso  
scelto',`

e così via.

Alcune particolarità meritano attenzione:

- 1) al pari della traduzione on line, quando una variabile è presente in una stringa essa viene inserita tra due '@': `'avis_erreur_sauvegarde' => 'Erreur dans la  
sauvegarde (@type@ @id_objet@) !'`. Non bisogna modificare i caratteri tra due '@', poiché essi saranno sostituiti per formare la stringa finale: `"Erreur dans la  
sauvegarde (article 7) !"`
- 2) I caratteri accentati sono scritti indifferentemente in entità HTML (`&acute;`) o in entità unicode (`&#233;`)
- 3) Il carattere apostrofo (') deve essere preceduto da un backslash (\')



How to translate?

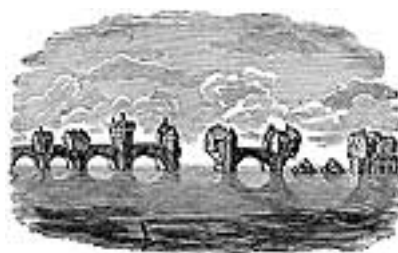
Translators' how-  
to



- SPIP, système de publication pour l'internet
- L'espace des traducteurs

# Traduttore, e non traditore!

italiano  
tutto il sito



## Come tradurre?

- Come tradurre SPIP?
- Andare alla pagina di traduzione online
- La guida in linea
- Consigli per la traduzione del sito della documentazione, [www.spip.net](http://www.spip.net)

### Ultime modifiche

- Come tradurre SPIP?
- La guida in linea
- Traducció de les imatges
- Consells per a la traducció del lloc de la

documentació [www.spip.net](http://www.spip.net)

■ Consejos para traducir el sitio de la documentación, [www.spip.net](http://www.spip.net)

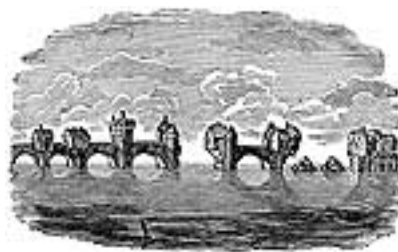
■ L'ajuda en línia

■ La ayuda en línea

■ L'aide en ligne

■ Anar a la pàgina de traducció

■ Com traduir SPIP ?



## Informazioni per la localizzazione

■ Traduzione delle immagini



How to translate?

Translators' how-  
to



- SPIP, système de publication pour l'internet
  - L'espace des traducteurs
    - Traduttore, e non traditore!

## Come tradurre?

- **Come tradurre SPIP?**
- **Andare alla pagina di traduzione online**
- **La guida in linea**
- **Consigli per la traduzione del sito della documentazione, [www.spip.net](http://www.spip.net)**

italiano

tutto il sito

### Ultime modifiche

- Come tradurre SPIP?
- La guida in linea
- Traducció de les imatges
- Consells per a la

traducció del lloc de la  
documentació [www.spip.net](http://www.spip.net)

■ Consejos para traducir  
el sitio de la  
documentación, [www.spip.net](http://www.spip.net)

■ L'ajuda en línia

■ La ayuda en línea

■ L'aide en ligne

■ Anar a la pàgina de  
traducció

■ Com traduir SPIP ?





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - L'espace des traducteurs
    - Traduttore, e non traditore!
    - Come tradurre?

## La guida in linea

■ **italiano**   ■ català   ■ English   ■ Español   ■ français   ■ Türkçe

■ Come tradurre SPIP?

■ Andare alla pagina di traduzione online

■ **La guida in linea**

■ Consigli per la traduzione del sito della documentazione, [www.spip.net](http://www.spip.net)

La guida in linea è costituita da un insieme di articoli definiti nell'area riservata di questo sito, e che seguono un formato preciso. Per tradurla contattare la **lista dei traduttori**, che sapranno darvi le indicazioni sul formato.







- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida dell'utente
    - Seguire l'attività del sito (file backend e calendario iCal)

## Monitorare l'attività del sito

■ italiano ■ català ■ Español ■ français

### ■ Monitorare l'attività del sito

- Indicare l'indirizzo di una mailing-list
- I file backend
- L'abbonamento al calendario

SPIP propone agli utenti diversi metodi per monitorare l'attività del proprio sito. Gli utenti sono invitati a utilizzarli in base ai propri bisogni e/o ai programmi di loro conoscenza.

- Il monitoraggio per email dell'attività editoriale è facilitato nella versione **SPIP 1.7**: è possibile indicare l'indirizzo di una lista di diffusione (*mailing-list*) nella configurazione del sito. In tal modo tutti i partecipanti sono informati automaticamente della sua esistenza.
- L'annuncio delle ultime novità tramite syndication XML (file *backend*) è sempre presente, e viene ricordato ai partecipanti del sito. In effetti, questa funzionalità concepita inizialmente per la syndication tra siti Web può essere utilizzata da software sui desktop computer (*news readers*, programmi di monitoraggio delle news).
- **SPIP 1.7** introduce una novità molto più efficace: la sincronizzazione delle informazioni private e pubbliche del sito nei programmi di calendario. Essa è una funzionalità nettamente più potente delle precedenti poiché la ricchezza di informazioni scambiate non ha paragoni.





- [SPIP, système de publication pour l'internet](#)
  - [Documentazione in italiano](#)
  - [Guida dell'utente](#)

## Seguire l'attività del sito (file backend e calendario iCal)

- [Monitorare l'attività del sito](#)
- [Indicare l'indirizzo di una mailing-list](#)
- [I file backend](#)
- [L'abbonamento al calendario](#)

[italiano](#)

[tutto il sito](#)

### Ultime modifiche

- [Aggiungere un tipo di documento](#)
- [Come funziona il motore di ricerca di SPIP?](#)
- [Mostrare degli elementi in una tabella divisi per righe](#)

- Mostrare gli ultimi articoli dei redattori per rubrica
- Più logo per singolo articolo
- Le parole chiave nelle rubriche
- Scrivere gli articoli
- Utilizzare URL personalizzati
- SPIP e i fogli di stile
- Il supporto per LDAP





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
  - Guida dell'utente
  - Seguire l'attività del sito (file backend e calendario iCal)

## Indicare l'indirizzo di una mailing-list

■ italiano ■ ..... ■ català ■ Español ■ français

■ Monitorare  
l'attività del sito

■ Indicare  
l'indirizzo di  
una mailing-  
list

■ I file backend

■ L'abbonamento  
al calendario

Il monitoraggio per email dell'attività editoriale è facilitato nella versione **SPIP 1.7**: è possibile indicare l'indirizzo di una *mailing-list* nella configurazione del sito, di modo che tutti i partecipanti siano informati automaticamente della sua esistenza.

### Creare una mailing-list

SPIP non gestisce di per sé le mailing-list: esso non è concepito a tale scopo e, d'altronde, esistono eccellenti programmi freeware che gestiscono tale funzione; inoltre, molti siti propongono mailing-list facili da utilizzare per i principianti.

SPIP, quindi, è concepito per facilitare l'utilizzo di una mailing-list "esterna": si deve creare una mailing-list [1] e indicare le coordinate a SPIP.

Dopo aver creato la lista si ottengono due informazioni:

- l'indirizzo email al quale bisogna inviare un messaggio affinché sia letto da tutti gli abbonati alla lista,
- l'indirizzo (URL) Web della pagina di informazioni di questa lista, nella quale i visitatori possono iscriversi indicando il proprio indirizzo email personale.

### Indicare le informazioni della mailing-list in SPIP

L'indirizzo di questa mailing-list viene inserito nella pagina di "Configurazione del sito", "Interattività", nel riquadro "Invio di email automatico":

**Invio di email automatico <sup>?</sup>**

*Alcuni hoster disattivano l'invio automatico di email dai loro server. In questo caso, le funzionalità di SPIP di seguito riportate non funzioneranno.*

**Notifica dei forum agli autori degli articoli**

Quando un visitatore del sito inserisce un nuovo messaggio nel forum associato a un articolo, gli autori di quest'ultimo possono essere avvertiti via email. Desideri utilizzare quest'opzione?

☒ **Segnala i nuovi messaggi**

☐ Non segnalare i nuovi messaggi

**Monitoraggio dell'attività editoriale**

Al fine di facilitare il monitoraggio dell'attività editoriale del sito, SPIP può far pervenire via email, per esempio ad una mailing-list dei redattori, l'annuncio delle domande di pubblicazione e di convalida degli articoli.

☒ Invia gli annunci all'indirizzo:

Se questo indirizzo corrisponde a una mailing-list, è possibile indicare qui sotto l'indirizzo al quale i partecipanti del sito possono iscriversi. Questo indirizzo può essere una URL (per esempio la pagina di iscrizione via Web alla lista), oppure un indirizzo email che contiene un Oggetto specifico (per esempio: `mailing@onsite.net?subject=subscribe`):

☐ Non inviare annunci editoriali

► Nella parte "Monitorare l'attività del sito", selezionare "Invia gli annunci all'indirizzo..." e indicare l'indirizzo email della propria mailing-list. In tal modo, ogni avvenimento del sito (articolo proposto, articolo pubblicato...) sarà immediatamente inviato a questo indirizzo e spedito a tutti gli abbonati di questa lista.

► Indicare nel riquadro che segue l'indirizzo (URL) Web della pagina di informazioni di questa lista. Tale indirizzo verrà segnalato a tutti i redattori nella pagina "Pannello di controllo" come pagina nella quale iscriversi alla lista.

Se la mailing-list non ha alcuna pagina Web di informazioni, è possibile indicare l'indirizzo email specifico che permette di abbonarsi alla lista (spesso in un formato del tipo: `spip@rezo.net?subject=subscribe`).

[1] Numerosi fornitori di hosting propongono di gestire tali mailing-list insieme alla gestione del proprio sito, e numerosi servizi - a pagamento o gratuiti - propongono sistemi di mailing-list.





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida dell'utente
    - Seguire l'attività del sito (file backend e calendario iCal)

## I file backend

■ italiano   ■ .....   ■ català   ■ Español   ■ français

- Monitorare l'attività del sito
- Indicare l'indirizzo di una mailing-list
- I file backend
- L'abbonamento al calendario

Il formato XML/RSS è stato concepito per "esportare" l'elenco degli ultimi articoli pubblicati da un sito Web. In tal modo, diversi strumenti possono recuperare e visualizzare, in maniera automatica, i titoli e le descrizioni degli ultimi aggiornamenti di un sito Web.

L'uso principe di questo formato è la syndication del contenuto: un sito Web visualizza (automaticamente) gli ultimi aggiornamenti di *un altro sito* Web. Questo uso viene definito *syndication del contenuto*. SPIP, al pari della maggioranza degli strumenti di gestione di contenuto (Content Management Systems, CMS), permette di visualizzare facilmente le informazioni pubblicate su altri siti (usando la funzionalità "Mettere in repertorio/in syndication un sito Web").

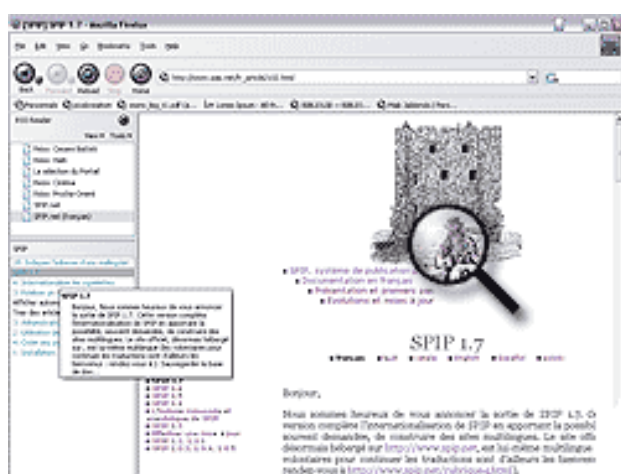
Un impiego più recente di questo formato consiste nel permettere agli utenti di Internet di "abbonarsi" a un sito Web recuperando automaticamente e regolarmente l'elenco delle ultime novità del sito. Utilizzando un software adatto allo scopo (un *newsreader*), l'utente non ha più bisogno di visitare tutti i siti che lo interessano per vedere se vi sono aggiornamenti: il programma gli indica direttamente quali sono le novità dei diversi siti ai quali si è "abbonato". Questo uso è particolarmente utile per monitorare contemporaneamente l'attività di molteplici siti.

SPIP crea automaticamente i diversi file in formato XML/RSS che permettono a un altro sito di mettere in syndication il contenuto del proprio sito, e/o ai visitatori del sito di "abbonarsi" con un *newsreader*. Questi file si chiamano file "backend".

## "Abbonarsi" a un sito Web

L'utente deve installare sul proprio computer un software specifico che gli permette di "abbonarsi" a siti Web. Vi sono due tipi di programmi di questo tipo: — i plug-in di un client Web (soprattutto Mozilla o Microsoft Explorer); in tal modo le funzioni di *newsreader* sono integrate direttamente nell'interfaccia del proprio client Web, il funzionamento è molto semplificato (spesso collegato alla gestione dei segnalibri - *bookmarks* - del browser); — i software indipendenti, non collegati a un browser Web.

La soluzione più semplice è installare un plug-in del proprio browser Web. Si possono trovare **molti plug-in** di questo tipo per l'eccellente **Mozilla FireFox** (solitamente sotto la dicitura "News", o "RSS Reader"; vedi per esempio **RSS Reader Panel**).



Exemple de lecteur RSS dans Mozilla FireFox

Solitamente, i *newsreaders* si presentano nel modo seguente:

- in alto a sinistra l'elenco dei siti ai quali si è abbonati (si è indicato il titolo del sito e l'indirizzo del file "backend" corrispondente);
- per ognuno di questi siti (qui in basso a sinistra), l'elenco degli ultimi articoli pubblicati, accompagnati da una breve descrizione;
- nella finestra principale viene mostrato l'articolo stesso quando si clicca sul titolo di uno degli articoli repertoriati.







- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
  - Guida dell'utente
  - Seguire l'attività del sito (file backend e calendario iCal)

## L'abbonamento al calendario

■ italiano ■ ..... ■ català ■ Español ■ français

- Monitorare l'attività del sito
- Indicare l'indirizzo di una mailing-list
- I file backend
- L'abbonamento al calendario

**SPIP 1.7** introduce una novità molto efficace per monitorare l'attività di un sito Web: la sincronizzazione delle informazioni private e pubbliche del sito nei programmi di calendario.

SPIP permette di esportare calendari nel formato iCal. Questo formato permette a programmi di calendario di visualizzare un elenco di avvenimenti datati e un elenco di cose da fare, recuperandoli automaticamente e regolarmente sul Web.

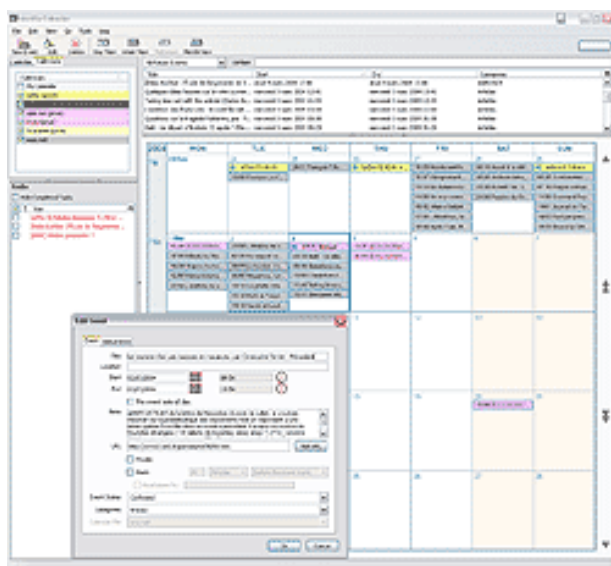
Questa funzione è particolarmente utile per monitorare l'attività di molteplici siti realizzati con SPIP. In tale maniera, è possibile per esempio mostrare sulla medesima pagina di un programma di calendario:

- l'elenco degli ultimi articoli pubblicati sul proprio sito,
- l'elenco delle attività editoriali di più siti SPIP ai quali si partecipa,
- i diversi appuntamenti personali (per esempio gli appuntamenti personali che si annotano sul proprio sito, gli annunci di riunione nell'area riservata di una associazione, ecc.),
- l'elenco degli ultimi articoli repertoriati dal **Portail des Copains**,
- le date delle prossime **vacanze scolastiche**, [1]
- gli orari delle prossime partite della propria **squadra di basketball**...

I programmi di calendario che permettono di sfruttare tali file sono attualmente poco numerosi. In ambiente MacOSX, il file **iCal** è insostituibile ed è estremamente ergonomico. Per le altre piattaforme, il software principale attualmente disponibile è il plug-in **Mozilla Calendar** che si installa molto facilmente in **Mozilla** o **Firefox**.

Dopo aver installato sul proprio computer questi programmi (iCal o Mozilla Calendar), è sufficiente cliccare sui link che propongono la sincronizzazione del

calendario per visualizzare un nuovo calendario. La gestione e la navigazione di questi calendari è in seguito molto semplice.



L'affichage de plusieurs calendriers sous Mozilla Calendar

La copia di schermo qui sopra (cliccare sulla miniatura per ingrandirla) mostra un esempio con Mozilla Calendar. Si osserva:

- ▶ in alto a sinistra, l'elenco dei calendari ai quali è abbonato l'utente: contemporaneamente i calendari di appuntamenti personali, di attività editoriale di più siti, delle pubblicazioni pubbliche di altri siti... I codici colorati permettono di distinguere gli appuntamenti di ogni calendario;
- ▶ a sinistra, un elenco delle cose da fare: si trova in particolare l'annuncio del numero di articoli e di brevi proposte su diversi siti;
- ▶ a destra nella finestra principale, degli "appuntamenti" presentati in un calendario grafico (in questo esempio nella visualizzazione mensile): in grigio gli ultimi articoli selezionati da rezo.net, in rosa gli appuntamenti personali, in giallo gli articoli proposti su un altro sito...
- ▶ facendo doppio clic su un appuntamento si ottiene la scheda associata (finestra in basso a sinistra); si può vedere il titolo, la data, come pure l'introduzione dell'articolo (eventualmente, l'ultimo messaggio di una discussione privata o il testo di un appuntamento personale) e, molto utile, l'indirizzo Web (URL) in cui si può consultare o modificare questa informazione.

N.B. La "sincronizzazione" non è possibile in ambo i sensi:

- si possono prelevare i dati di un calendario realizzato su un sito SPIP nel proprio programma di calendario, aggiornato regolarmente,
- non si possono inviare verso il sito SPIP in causa le modifiche realizzate con il programma di calendario.

[1] Le festività italiane si trovano all'indirizzo <http://icalshare.com/index.php?topic=holidays&page=8>, N.d.T.





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
  - Presentazione e primi passi

## Siti dedicati a SPIP

italiano  
tutto il sito

### **SpiP [ 3studio.org by D2 - Web & Grafica]**

SPIP, Sistema di Pubblicazione per Internet Partecipativo è uno strumento geniale tutto da scoprire su Uzine.net

- Faire-Part de naissance de Thaïs
- zamix.org
- Chez Paul associatif
- BandÔ Pills
- BandÔ Light
- Faire noter les articles par les visiteurs
- Faire-Part de naissance de Corto

#### **Ultime modifiche**

- Aggiungere un tipo di documento
- Come funziona il motore di ricerca di SPIP?
- Mostrare degli elementi in una tabella divisi per righe
- Mostrare gli ultimi articoli dei redattori per

### **SPIP - Contrib: Strumenti per webmaster [in francese]**

Lo spazio dei contributi esterni, che recensisce l'insieme di script, filtri, modelli, documenti da stampare, ecc. forniti alla comunità da parte degli utenti di SPIP.

rubrica

- Più logo per singolo articolo
- Le parole chiave nelle rubriche
- Scrivere gli articoli
- Utilizzare URL personalizzati
- SPIP e i fogli di stile
- Il supporto per LDAP

- #EXIF tag: get informations directly from the images.
- Balise #EXIF : récupérer les informations stockées dans les images.
- Cours SPIP rédacteur
- Image Gallery
- La documentazione italiana di SPIP in formato HTML e PDF
- Tester les URL des sites référencés
- Documentation Spip sous Word

## MetaCités / SPIP

- Installer un serveur FTP sur Windows
- lecteurs de feed RSS en PHP
- Liste de moblogs et photoblogs
- serveur dédié chez OVH
- CMS : les systèmes de gestion de contenu
- Logiciels pour Mac OS X
- PHP et l'email





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
  - Guida del webmaster e dello smanettatore

## Primi passi con SPIP

Primi passi, come creare un sito SPIP che va oltre ogni limite.

### ■ Il nostro primo modello (era meglio una modella)

Come scrivere un primo modello che funzioni

### ■ Un modello, molti articoli è a questo che serve...

Ecco qui il primo contesto.

### ■ Una rubrica

**Ovvero come fare degli elenchi del contenuto del database**

Fare degli elenchi con un ciclo SPIP

### ■ Cicli e ricicli

**molteplici livelli di lettura**

Mostriamo sulla stessa pagina elementi provenienti da luoghi diversi.

### ■ Gestire la cache

**ed evitare di far impantanare il server che ha altre cose da fare**

La cache, ovvero come fare un sito dinamico che non si muova troppo.

italiano

tutto il sito

### Ultime modifiche

- Aggiungere un tipo di documento
- Come funziona il motore di ricerca di SPIP?
- Mostrare degli elementi in una tabella divisi per

righe

- Mostrare gli ultimi articoli dei redattori per rubrica

- Più logo per singolo articolo

- Le parole chiave nelle rubriche

- Scrivere gli articoli

- Utilizzare URL personalizzati

- SPIP e i fogli di stile

- Il supporto per LDAP

## ■ I filtri

### Finezze per modelli

I filtri trasformano il contenuto del database in codice HTML presentabile.





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Primi passi con SPIP

## Il nostro primo modello

■ italiano   ■ .....   ■ català   ■ Deutsch   ■ English   ■ Español   ■ français   ■ •  
• •   ■ occitan   ■ polski   ■ Português

Se di primo acchito il sistema dei modelli di layout può intimorire, è anche vero che quel che gli viene richiesto lo obbliga ad essere complesso. Ma complesso non vuol dire complicato. Ecco un esempio molto semplice di modello.

### 1. Il nostro primo modello

(era meglio una modella)

Come scrivere un primo modello che funzioni

Se di primo acchito il sistema dei modelli di layout può intimorire, è anche vero che quel che gli viene richiesto lo obbliga ad essere complesso. Ma complesso non vuol dire complicato. Ecco un esempio molto semplice di modello.

### Materiale necessario per questo tutorial

- Una copia di SPIP installata da qualche parte. Si presume, per iniziare, che il database di SPIP contenga almeno una rubrica e due articoli *pubblicati*. Se così non fosse si può copiare e incollare dei testi qualsiasi (fare comunque attenzione che non si tratti della

■ Il  
nostro  
primo  
modello

■ Un  
modello,  
molti  
articoli

■ Una  
rubrica

■ Cicli e  
ricicli

■ Gestire  
la cache

■ I filtri



dichiarazione passionale alla ragazza del collega al vostro fianco).

- Un editor di testi per creare e modificare i file utilizzati da SPIP.

*Nota:* alcuni penseranno di utilizzare DreamWeaver (o un altro programma di grafica) per modificare i file `.html`. Tuttavia, per degli esempi semplici, DreamWeaver complicherà le cose e potrebbe anche modificare i file **a nostra insaputa**. Pertanto, è di gran lunga preferibile usare un editor di testi semplice (per esempio Blocco note di Windows).

Prima di poter utilizzare un modello è necessario assegnarli un nome: alla radice del sito creiamo un file `tutorial.php3` contenente le linee seguenti:

Successivamente si fa un test con il nostro browser: `http://miosito.net/tutorial.php3`. Non è granché, vero? Il messaggio di errore indica che manca un file: è il famoso modello di layout, che adesso creeremo.

Alla radice del sito mettiamo un file chiamato `tutorial.html`, che contiene quanto segue:

Poi aggiorniamo la pagina `http://vostrosito.net/tutorial.php3`. Ora va meglio, vero? SPIP è andato a cercare il titolo dell'articolo n°1 nel database e l'ha scritto al posto di `#TITRE`.

Nel caso ciò non funzioni, verifichiamo che l'articolo n°1 è "pubblicato" (e non sia invece "in preparazione" o "in attesa").

Poi, aggiungiamo un po' di HTML e di altre chiamate a "campi" di SPIP, e potremo ottenere l'articolo n° 1:

Aggiungiamo, inoltre, i campi mancanti per migliorare la visualizzazione

**dell'articolo:** #SURTITRE, #LESAUTEURS, #SOUSTITRE, #NOTES, **ecc.**

**Fatto!**



- # Una rubrica

■ Il  
nostro  
primo  
modello

*Nella lezione precedente abbiamo imparato a visualizzare degli elementi in funzione del contesto. Ora vedremo come questo contesto varia secondo i cicli (BOUCLES) utilizzati.*

■ Un modello, molti articoli

Modifichiamo il nostro modello "tutorial.html" in questo modo:

## ■ Una rubrica

## ■ Cicli e ricicli

- Gestire la cache
- I filtri

Cioè, eliminiamo completamente la condizione `{id_article}`. Attenzione: questo uso di `BOUCLE` può generare una pagina enorme se il database contiene già molti articoli: è meglio prendere qualche precauzione e aggiungere subito `{0,10}` per limitare la visualizzazione ai primi 10 articoli...

```
<BOUCLE_articolo(ARTICLES){0,10}>
```

**Risultato:** chiamando semplicemente `http://miosito.net/tutorial.php3` (ormai non c'è più bisogno di `id_article`, perché tale condizione è stata eliminata) vengono mostrati i titoli dei primi 10 articoli pubblicati, ognuno separato da un ritorno a capo. Partendo da qui si comprende come si possa produrre il sommario di una rubrica: visualizziamo i 10 articoli più recenti appartenenti a questa rubrica.

Analizziamo nell'ordine:

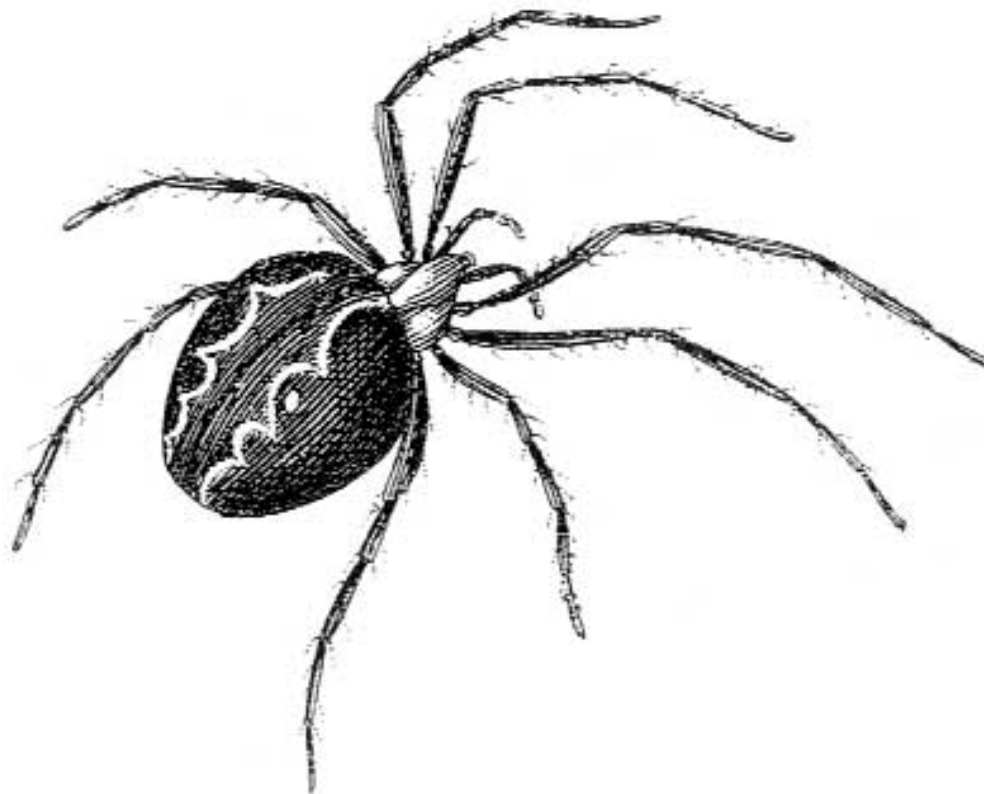
- ▶ **id\_rubrique**: prende esclusivamente gli articoli appartenenti alla rubrica `id_rubrique` (*cfr.* più avanti affinché questa variabile sia definita nel contesto del nostro `BOUCLE_articolo`);
  - ▶ **{par date}{inverse}**: seleziona per data in ordine decrescente...
  - ▶ **{0,10}**: ... e prende i primi 10 risultati.
- ▶ Infine, `<a href="#URL_ARTICLE">#TITRE</a>` mostra non soltanto il titolo dell'articolo, ma crea anche un link a questo articolo.

Non resta che richiamare il modello, *passandogli il contesto* `id_rubrique=1`:

`http://miosito.net/tutorial.php3?id_rubrique=1`

La magia di SPIP risiede nella combinazione di questo tipo di funzionalità. Se siete arrivati fino a qui, siete a buon punto!





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Presentazione e primi passi
    - Installazione

## Utilizzare SPIP "in locale"

■ **italiano**   ■ .....   ■ català   ■ Kréol réyoné   ■ Deutsch   ■ Deutsch   ■ English  
■ Español   ■ français   ■ ...   ■ occitan   ■ polski   ■ Português

Per pubblicare il proprio sito sul Web, è sicuramente necessario un **fornitore di hosting**. Ma, nell'attesa, è probabile che si vogliano fare delle prove e delle messe a punto senza essere limitati dalla lentezza della connessione Internet, e senza fare in modo che i futuri visitatori vedano fin da subito i pasticci. La soluzione è quella di ospitare il proprio "server Web" sul computer personale, ad uso privato. Ciò viene definito con: "lavorare in locale".

- Installazione di SPIP
- Host che accettano SPIP
- Utilizzare SPIP "in locale"

Per gli utenti che hanno un PC con sistema operativo Windows, la soluzione più semplice per testare SPIP è di installare **EasyPHP** sul proprio computer.

Il sito Ecran de Bureau propone, su SPIP-Contrib, **un file PDF che spiega graficamente i passi da fare**. Questo documento è destinato ai principianti.

Gli altri sistemi (MacOS, Linux) permettono di installare il proprio server personale, talvolta in maniera automatica, talvolta a costo di un piccolo sforzo di configurazione manuale. Noi consigliamo di fare riferimento alla documentazione del sistema operativo in vostro possesso o ai siti Web di supporto e assistenza ad esso dedicati.

Vogliamo sottolineare che si tratta essenzialmente di una soluzione per **testare** SPIP. Se si desidera un utilizzo reale, al fine di diffondere informazioni su Internet, sarà necessario installare SPIP su un vero e proprio host.





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Trucchi e suggerimenti

## Visualizzazione automatica per data o per un ordine indicato

■ italiano   ■ .....   ■ català   ■ English   ■ Español   ■ français

- Più logo per singolo articolo
- Un menu a tendina per presentare un elenco di articoli
- Riempire i meta-tag HTML delle pagine di articoli
- Ordinare gli articoli per ordine alfabetico, meno uno che bisogna sia il primo
- Presentare i risultati di una ricerca per sezioni
- Non visualizzare gli articoli pubblicati da oltre un anno
- **Visualizzazione automatica per data o per un ordine indicato**
- Mostrare gli ultimi articoli dei redattori per rubrica
- Mostrare degli elementi in una

La situazione è questa: nello stesso sito la presentazione degli articoli in rubriche diverse deve essere differente:

- in alcune rubriche gli articoli sono pubblicati uno dietro l'altro. Si vuole quindi presentarli in ordine cronologico, con i più recenti in cima all'elenco e i più dattati alla fine dell'elenco;
- in altre rubriche si vuole "forzare" la visualizzazione degli articoli numerandoli ("1. Il primo articolo", "2. Il secondo articolo"...); sul sito pubblico si vuole presentarli seguendo questo ordine indicato dalla numerazione.

Spieghiamo ora un metodo per ottenere questo effetto.

Siamo all'interno di un ciclo di rubrica (per esempio, la pagina "rubrique.html"):

All'interno di questo ciclo noi effettuiamo il test seguente: in questa rubrica è presente almeno un articolo il cui titolo comincia con un numero seguito da un punto?

tabella divisi per  
righe  
■ Visualizzare il  
numero di  
messaggi del  
forum collegati ad  
un articolo

In questo codice il criterio interessante è:

Si tratta, infatti, di una selezione sul titolo (`titre`) in base a una *espressione regolare* ("`==`" rappresenta una selezione secondo un'espressione regolare) la cui sintassi è: all'inizio del titolo (`titre`) ("`^`" indica l'inizio della stringa da verificare), c'è uno o più ("`+`" indica "almeno uno dei caratteri precedenti") caratteri compresi tra 0 e 9 ("`[0-9]`" significa "caratteri compresi tra 0 e 9 inclusi"), seguito dal carattere "punto" ("`\.`").

Osserviamo che esso seleziona solo un articolo così numerato (`{0,1}`); in questa maniera, l'interno del ciclo viene effettuato una sola volta. Inoltre, è sufficiente che sia presente un solo articolo numerato per provocare la visualizzazione di un elenco per ordine "numerato".

Pertanto questo ciclo mostra "C'è un articolo numerato in questa rubrica." se nella rubrica c'è almeno un articolo il cui titolo è preceduto da un numero, e "Non c'è nessun articolo numerato." in caso contrario.

Ora, al posto di queste frasi dobbiamo solo inserire i cicli di visualizzazione degli articoli secondo l'ordine di presentazione desiderato:







- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Trucchi e suggerimenti

## Più logo per singolo articolo

■ italiano ■ ..... ■ català ■ Español ■ français

### ■ Più logo per singolo articolo

- Un menu a tendina per presentare un elenco di articoli
- Riempire i meta-tag HTML delle pagine di articoli
- Ordinare gli articoli per ordine alfabetico, meno uno che bisogna sia il primo
- Presentare i risultati di una ricerca per sezioni
- Non visualizzare gli articoli pubblicati da oltre un anno
- Visualizzazione automatica per data o per un ordine indicato
- Mostrare gli ultimi articoli dei

Capita spesso, per dare ritmo alla navigazione sul sito, di voler utilizzare logo differenti (in particolare di dimensioni differenti) per uno stesso articolo in base al luogo dove esso deve apparire. Per esempio, utilizzare un logo "grande" sulla home page che permette di mettere in risalto l'articolo principale del momento, e un logo "piccolo" per la navigazione generale all'interno del sito.

Fino a poco tempo fa, gli utenti avevano creato metodi personali basati sull'utilizzo differenziato del logo "normale" e del logo "di roll-over". Nel nostro esempio precedente, il logo "normale" utilizzato come "piccolo logo", chiamato dal segnaposto #LOGO\_ARTICLE\_NORMAL, e nella home page il logo "di roll-over" chiamato dal segnaposto #LOGO\_ARTICLE\_SURVOL per mostrare la versione "grande" del logo. Questo metodo complica spesso il codice dei modelli di layout, e impedisce l'uso abituale dei logo che cambiano con il passaggio del mouse ("roll-over") che SPIP fornisce automaticamente. Inoltre, questa soluzione non è molto flessibile.

Dalla versione [\[SPIP 1.4\]](#), è possibile allegare *documenti* agli articoli (e, volendo, alle rubriche). Diamo una spiegazione di come utilizzare questi documenti allegati per creare più logo per lo stesso articolo.

## Principio generale

- Continueremo a utilizzare i due logo dell'articolo per visualizzare i logo "normali" (quelli che appaiono nei link di navigazione più frequenti, per esempio sulle pagine delle rubriche), ciò permette di conservare la semplicità di gestione dei logo con SPIP e la gestione automatica del roll-over (si ritorna all'utilizzo

redattori per  
rubrica

■ Mostrare degli  
elementi in una  
tabella divisi per  
righe

■ Visualizzare il  
numero di  
messaggi del  
forum collegati  
ad un articolo

evidente del segnaposto #LOGO\_ARTICLE, o #LOGO\_ARTICLE\_RUBRIQUE).

- ▶ Decideremo di allegare agli articoli un documento (solitamente un'immagine in formato GIF, JPEG o PNG) al quale daremo sistematicamente lo stesso nome. Ci basterà visualizzare questo documento (chiamandolo con il suo nome) al posto del logo "normale" quando lo vogliamo.
- ▶ Questo metodo permette così di creare tanti logo differenti per il medesimo articolo a seconda delle necessità (non solamente un logo grande e uno piccolo, ma anche un'immagine pixellata (sgranata) con un lavoro tipografico elaborato per visualizzare il titolo, ecc.).
- ▶ Inoltre, vedremo che grazie ai cicli di SPIP, si può molto facilmente nei modelli determinare se è presente un "grande" logo (documento chiamato con il nome scelto da noi), e agire di conseguenza (visualizzare al suo posto il logo "normale", un testo specifico, o obbligatoriamente un altro elemento grafico).
- ▶ Miracolo della tecnologia moderna, dei formati proprietari e dell'accesso ad alta velocità, queste versioni specifiche dei logo, poiché sono dei documenti allegati, possono essere di un altro formato diverso dalle immagini. È quindi possibile visualizzare, come "grandi" logo, animazioni in Flash o Shockwave, animazioni video...

## Collocazione dei documenti e scelta dei nomi

- ▶ Decidiamo (arbitrariamente, è possibile fare come si vuole) che i documenti allegati utilizzati come "grandi" logo saranno intitolati tutti "spip\_logo"; questo documento "spip\_logo" verrà mostrato sulla home page del nostro sito al posto del logo normale.

Noi utilizziamo altri nomi nel seguito di questo esempio per creare effetti più fini, decidiamo subito che essi avranno tutti dei nomi che cominciano con "spip\_...". (Ciò ci permetterà, nella visualizzazione solita dei documenti allegati a un articolo di escludere tutti i documenti che hanno come prefisso "spip\_...". In tal modo, l'utilizzo di documenti come logo alternativi non interferirà con la visualizzazione, per esempio, di una galleria di immagini.)

- ▶ Su un articolo pubblicato on line (in modo da poter smanettare i nostri modelli facendo i test), inseriamo semplicemente:
  - un logo normalmente (colonna a sinistra); se lo vogliamo possiamo inserire una versione dell'immagine "di roll-over" per la gestione automatica del cambiamento di immagine durante il passaggio del mouse;



#### Le logo «normal»

Le logo est installé classiquement. A priori, il s'agit d'une image de taille modeste.

- a piè di pagina dell'articolo, inseriamo un "documento allegato" (tramite il riquadro "ALLEGA UN DOCUMENTO"); per rendere le cose semplici, inseriamo un'immagine (JPEG, GIF, PNG); dopo aver inserito questo documento ("uploaded"), gli diamo il nome "spip\_logo". Ecco, è l'unica manipolazione necessaria... SPIP mostra questo documento a piè di pagina dell'articolo nell'area riservata, dando il suo titolo ("spip\_logo") e indicando le dimensioni in pixel.

A screenshot of the SPIP document editor for a document named 'spip\_logo'. The interface includes a title bar 'Document - spip\_logo', a dashed box for a thumbnail labeled 'Vignette par défaut' with a 'JPG' icon, a section for document details showing 'JPEG : 11.1 ko', a 'Titre du document' field with 'spip\_logo', a 'Description' field, and 'Dimensions' set to '198 x 300 pixels'. A 'Valider' button is at the bottom right. At the very bottom, there's a dashed box with a trash icon and the text 'Supprimer ce document'.

#### Le document «spip\_logo»

Le seul impératif est de donner à ce document le titre «`spip_logo`». Il est inutile d'installer une vignette de prévisualisation.

Dans le cas d'un document multimédia (Flash, Shockwave...), il faut indiquer à la main ses dimensions en pixels.

- Decidiamo come utilizzare questo documento chiamato "`spip_logo`": esso sarà mostrato sulla home page del sito al posto del logo normale dell'ultimo articolo pubblicato. In tal modo, la prima pagina del sito può mostrare un'immagine "grande" per mettere in risalto l'articolo di maggiore attualità.

## Visualizzare "`spip_logo`" nella prima pagina del sito

- Cominciamo con l'inserire un ciclo molto semplice per visualizzare l'ultimo articolo pubblicato sul sito e il suo logo "normale". (In tutti gli esempi che seguono il codice HTML è ridotto al minimo; sta a voi migliorarlo con l'impaginazione grafica di vostra scelta.)

Questo ciclo semplicissimo mostra il primo articolo (`{0,1}`) tra tutti gli ARTICLES, selezionati per data di pubblicazione (`{par date}`) dal più recente al meno recente (`{inverse}`). Pertanto si visualizza l'ultimo articolo pubblicato sul sito. All'interno del ciclo si mostra il logo dell'articolo seguito dal titolo dell'articolo.

- Abbiamo detto che vogliamo visualizzare, al posto del logo normale, il documento allegato a questo articolo il cui nome è "`spip_logo`". Il codice diventa come segue:

Il ciclo `BOUCLE_logo_articolo_attualita` seleziona tra i documenti allegati a questo articolo (`{id_article}`) quello che ha per nome "`spip_logo`" (`{titre=spip_logo}`). All'interno del ciclo si chiede di visualizzare questo documento allegato (`#EMBED_DOCUMENT`).

L'uso di `#EMBED_DOCUMENT` (ancora poco sfruttato tra i siti che utilizzano SPIP) nei modelli permette di inserire, attraverso il sistema dei cicli, direttamente il documento all'interno della pagina. SPIP è incaricato di creare il codice

corrispondente a immagini o a file multimediali.

► **Svantaggio:** se l'articolo non ha alcun documento intitolato "spip\_logo", il codice precedente visualizza solo il titolo. È quindi necessario apportare una modifica che permette di visualizzare il logo "normale" dell'articolo se non è presente un documento allegato previsto a questo scopo. *Nota bene:* quando si sarà capito questo metodo non si avrà più bisogno di ricorrere ad altre astuzie per realizzare tutti gli effetti seguenti...

Abbiamo semplicemente aggiunto la chiamata al logo "normale" (#LOGO\_ARTICLE) nel testo alternativo (quello che si trova prima del tag </ /B . . . > di un ciclo e che viene mostrato se il ciclo non dà risultati – in questa sede, se non ci sono documenti allegati all'articolo con il nome "spip\_logo").

Abbiamo ottenuto il risultato desiderato:

- se è presente un documento allegato all'articolo al quale abbiamo dato il titolo "spip\_logo", esso viene mostrato direttamente;
- *altrimenti*, viene visualizzato il logo "normale".

## **Escludere questi documenti specifici dalla visualizzazione normale dei documenti allegati**

Nel modello degli articoli si mostrano i documenti allegati grazie al ciclo BOUCLE\_documenti\_allegati, i cui criteri essenziali sono:

Si chiamano i documenti (DOCUMENTS) collegati a questo articolo ({id\_article}), che sono veri e propri documenti allegati e non immagini ({mode=document}) e che non sono già stati mostrati all'interno del testo dell'articolo utilizzando la scorciatoia <EMBxx> ({doublons}).

Modifichiamo questo codice per impedire la visualizzazione, in questo ciclo (che è una specie di "album"), dei documenti il cui nome comincia con "spip\_..." (non vogliamo visualizzare qui il logo "grande" utilizzato nella prima pagina del sito):

Il criterio `{titre!==(^spip\_)}` è un'espressione regolare la cui sintassi è molto disciplinata. Si selezionano i documenti il cui titolo non è formato nel modo seguente (i caratteri `!==(` significano "che non corrisponde all'espressione regolare"): i primi caratteri (il simbolo `^` indica l'inizio della stringa di caratteri) sono "spip" seguiti da "\_" (nella sintassi delle espressioni regolari, `"\_"` indica il carattere "\_", e lo stesso vale per `"\"` che indica il carattere ".").

Questo criterio seleziona quindi i documenti allegati il cui titolo *non comincia* con "spip\_".

*La spiegazione del principio generale è terminata, ora avete di che divertirvi sul vostro sito. Gli esempi che seguono sono solo delle variazioni sul tema.*

## Visualizzare sempre un grande logo nella testata della pagina

Ho deciso, sempre arbitrariamente, che devo avere sempre una immagine grande nella testata della pagina dei miei articoli. È una mia scelta grafica: per garantire l'uniformità grafica del mio sito visualizzo nella parte alta della pagina una versione in grande formato collegata all'articolo (una variazione del principio del logo "grande") e, per default, un'immagine registrata in qualche posto del mio sito.

► Sempre lo stesso principio: allego al mio articolo un documento di cui io stabilisco il titolo come "spip\_alto". (Per evitare che questo documento non venga visualizzato nell'"album" del ciclo `BOUCLE_documenti_allegati` precedente, faccio cominciare il suo titolo con "spip\_...".)

Nel mio modello degli articoli visualizzo semplicemente nella parte alta della pagina questo documento:

Similmente all'esempio precedente, visualizzo il documento collegato all'articolo di questa pagina e il cui nome corrisponde a "spip\_alto". Facile, no?

► Al pari dell'esempio precedente, posso decidere di visualizzare il logo dell'articolo se questo documento non esiste:

► Tuttavia, questo non è il risultato desiderato. Io voglio, per delle costrizioni grafiche, visualizzare sempre una immagine grande di dimensioni predeterminate.

Pertanto, voglio (sempre una mia scelta soggettiva) creare immagini sostitutive, utilizzate "di default", nel caso in cui un articolo non abbia una immagine propria. Queste immagini rispondono ai miei vincoli grafici (per esempio, hanno tutte le stesse dimensioni dei documenti che utilizzo solitamente come "spip\_alto").

Sul mio sito, ho creato una rubrica per raccogliere "alla rinfusa" questi documenti sostitutivi. Attivo i documenti associati alle rubriche. (Posso anche creare un articolo che accoglie tutti questi documenti, e in tal modo non attivare i documenti allegati alle rubriche. Il codice differirà di poco.) Supponiamo che questa rubrica abbia il numero 18 (SPIP attribuisce automaticamente il numero della rubrica all'atto della creazione della rubrica). Io inserisco tutti i miei documenti sostitutivi all'interno di questa rubrica numero 18. (È inutile dare loro un titolo.)

Per richiamare, a caso, un documento inserito in questa rubrica, mi basta utilizzare i criteri seguenti:

(Nota bene: il criterio `{par hasard}` non significa che l'immagine sarà differente ad ogni visita della pagina, ma che verrà scelta casualmente ogni volta che la pagina viene rigenerata.)

*Nella navigazione del sito si avrà cura di impedire la visualizzazione della rubrica 18, che non ha bisogno di essere mostrata ai visitatori del sito. Il criterio `{id_rubrique!=18}` risolve il problema.*

► Per terminare la realizzazione del dispositivo, ci basta inserire questo ciclo che visualizza un documento sostitutivo preso a caso nella 18 all'interno del testo alternativo del nostro ciclo `BOUCLE_doc_alto` (al posto di `#LOGO_ARTICLE`):

## Visualizzare un titolo grafico

Sempre seguendo lo stesso principio, ora vogliamo visualizzare una versione

grafica del titolo dell'articolo. Essa è una immagine realizzata con un software di disegno dove appare, con una tipografia particolarmente curata (effetti in rilievo, sfumature di colore, font di caratteri esotici...) il titolo dell'articolo.

- Decretiamo che si tratterà di un documento allegato all'articolo che ha nome "spip\_titolo".
- Per richiamare questo documento, nel posto in cui deve essere mostrato il titolo (#TITRE) dell'articolo, inseriamo il ciclo oramai familiare:

*È bene notare anche qui che questo metodo permette di utilizzare non solo un'immagine per visualizzare il titolo, ma anche un'animazione Flash, un film... In tal caso, per il documento allegato è necessario indicare a mano quali sono le dimensioni in pixel.*

- Completiamo il dispositivo: se non è presente alcun documento allegato con il titolo "spip\_titolo", si devono mostrare come testo HTML classico le informazioni necessarie:

\* \* \*

Segnaliamo un ultimo vantaggio di questo metodo...

Esso permette di far evolvere radicalmente anche in seguito l'interfaccia grafica del vostro sito. Senza dover eliminare ad uno ad uno tutti i documenti chiamati "spip\_alto", "spip\_titolo"..., è sufficiente creare nuovi modelli che non li chiameranno.

Per esempio, se i documenti "spip\_alto" erano precedentemente tutti concepiti per una larghezza di 450 pixel e la nuova interfaccia grafica richiede immagini larghe 600 pixel, non si avrà bisogno di modificare uno dopo l'altro tutti i file "spip\_alto". È invece sufficiente, nei modelli di layout, di non fare riferimento ai documenti con nome "spip\_alto", ma di utilizzare un nuovo nome (per esempio "spip\_largo") e inserire mano mano le nuove versioni dei documenti chiamandoli "spip\_largo". Durante la transizione non vi saranno disomogeneità grafiche.



**I più audaci possono anche immaginare tutti i tipi di test sul tipo di documento (`{extension=...}`) o sulla sua dimensione (`{largeur=...}`, `{hauteur=...}`) (non è necessario alcun codice in PHP) per realizzare interfacce secondo questi test (per esempio, una certa interfaccia grafica se "spip\_alto" ha una larghezza di 450 pixel e un'altra interfaccia se la larghezza è di 600 pixel...).**





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
      - Trucchi e suggerimenti

## Un menu a tendina per presentare un elenco di articoli

■ italiano   ■ .....   ■ català   ■ English   ■ Español   ■ français

■ Più logo per singolo articolo

■ Un menu a tendina per presentare un elenco di articoli

■ Riempire i meta-tag HTML delle pagine di articoli

■ Ordinare gli articoli per ordine alfabetico, meno uno che bisogna sia il primo

■ Presentare i risultati di una ricerca per sezioni

■ Non visualizzare gli articoli pubblicati da oltre un anno

■ Visualizzazione automatica per data o per un ordine indicato

Si desidera realizzare un menu a tendina utilizzando i comandi HTML adattati alla creazione di form; inoltre, si desidera che questo menu serva ad andare all'URL dell'articolo selezionato. Se l'URL degli articoli è del tipo `article.php3?id_article=123`, la parte di codice seguente risolverà il problema:

I criteri del ciclo ARTICLES (in questo caso: gli articoli della rubrica attuale, ordinati per titolo) possono essere modificati secondo i propri bisogni. Chiaramente, questo tipo di costruzione funziona anche per le brevi, le rubriche...

Secondo il medesimo principio, è altrettanto facile presentare un elenco di rubriche, di brevi... oppure l'intera struttura del sito.

- Mostrare gli ultimi articoli dei redattori per rubrica
- Mostrare degli elementi in una tabella divisi per righe
- Visualizzare il numero di messaggi del forum collegati ad un articolo





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Trucchi e suggerimenti

## Ordinare gli articoli per ordine alfabetico, meno uno che bisogna sia il primo

■ italiano ■ català ■ English ■ Español ■ français

Ipotizziamo che si voglia presentare una serie di articoli ordinati alfabeticamente, ad eccezione del prologo che chiaramente deve occupare il primo posto dell'elenco...

Esiste un trucco per "ingannare" l'ordinamento effettuato da SPIP: è sufficiente aggiungere uno spazio all'inizio del titolo dell'articolo (per esempio, trasformare "Prologo" in " Prologo"). L'ordinamento alfabetico penserà che il titolo deve "passare davanti agli altri", e verrà mostrato per primo. Tuttavia, lo spazio aggiunto al titolo viene ignorato dal browser e non provoca alcun disallineamento dell'impaginazione.

*Nota bene: il trucco funziona solo se applicato all'ordinamento alfabetico sul titolo degli articoli (ovvero il criterio di ciclo {par titre}). Esso non si applica a nessun altro tipo di ordinamento.*

Nota: quanto esposto è valido anche per le rubriche, le brevi, i siti repertoriati eccetera.

- Più logo per singolo articolo
- Un menu a tendina per presentare un elenco di articoli
- Riempire i meta-tag HTML delle pagine di articoli
- Ordinare gli articoli per ordine alfabetico, meno uno che bisogna sia il primo
- Presentare i risultati di una ricerca per sezioni
- Non visualizzare gli articoli pubblicati da oltre un anno

- Visualizzazione automatica per data o per un ordine indicato
- Mostrare gli ultimi articoli dei redattori per rubrica
- Mostrare degli elementi in una tabella divisi per righe
- Visualizzare il numero di messaggi del forum collegati ad un articolo





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Trucchi e suggerimenti

## Riempire i meta-tag HTML delle pagine di articoli

■ italiano   ■ .....   ■ català   ■ English   ■ Español   ■ français

Scopo di questo esempio è di inserire, nei meta-tag della nostra pagina, l'elenco delle parole chiave associate all'articolo come pure il nome dell'autore.

Se si vuole ottimizzare il repertoriamento del sito da parte dei motori di ricerca, si può per esempio menzionare la descrizione dell'articolo, le parole chiave associate, come pure il nome dell'autore o degli autori.

Si noterà che per le parole chiave e l'autore si utilizza un ciclo nidificato per andare a cercare le informazioni a partire dall'*id\_article* corrente. Inoltre, si specifica una virgola come separatore affinché il contenuto del meta-tag sia comprensibile (anche per un motore di ricerca).

**Attenzione!** il codice sopra riportato a titolo d'esempio è un po' "stupido": se il nome (#NOM) di un autore o la descrizione (#DESCRIPTIF) di un articolo contiene dei tag HTML (inizio e fine corsivo, salto di paragrafo...) la pagina che ne risulterà sarà piena di errori. Per evitare ciò bisogna utilizzare un filtro come |  
supprimer\_tags sul campo in questione (sostituire #DESCRIPTIF con  
[ ( #DESCRIPTIF | supprimer\_tags ) ] )...

■ Più logo per  
singolo articolo  
■ Un menu a  
tendina per  
presentare un  
elenco di articoli

■ Riempire i  
meta-tag  
HTML delle  
pagine di  
articoli

■ Ordinare gli  
articoli per  
ordine  
alfabetico, meno  
uno che bisogna  
sia il primo  
■ Presentare i  
risultati di una  
ricerca per  
sezioni  
■ Non  
visualizzare gli  
articoli  
pubblicati da  
oltre un anno

- Visualizzazione automatica per data o per un ordine indicato
- Mostrare gli ultimi articoli dei redattori per rubrica
- Mostrare degli elementi in una tabella divisi per righe
- Visualizzare il numero di messaggi del forum collegati ad un articolo





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Trucchi e suggerimenti

## Presentare i risultati di una ricerca per sezioni

■ italiano   ■ català   ■ Español   ■ français

- Più logo per singolo articolo
- Un menu a tendina per presentare un elenco di articoli
- Riempire i meta-tag HTML delle pagine di articoli
- Ordinare gli articoli per ordine alfabetico, meno uno che bisogna sia il primo
- **Presentare i risultati di una ricerca per sezioni**
- Non visualizzare gli articoli pubblicati da oltre un anno
- Visualizzazione automatica per data o per un ordine indicato
- Mostrare gli ultimi articoli dei redattori per

È sufficiente includere il ciclo di ricerca in un ciclo di tipo RUBRIQUES selezionando le rubriche di primo livello; nel ciclo di ricerca si aggiunge il criterio "*id\_secteur*" per limitarsi all'attuale sezione.

Si noterà che il titolo della sezione viene mostrato solo se la ricerca produce risultati per la tale sezione. D'altra parte, per ogni sezione si mostrano solo i cinque articoli più attinenti, in ordine decrescente di pertinenza.

Tuttavia, è necessario fare attenzione al fatto che, poiché la ricerca viene effettuata tante volte per quante sono le sezioni, l'elaborazione può essere rallentata.



rubrica

■ Mostrare degli  
elementi in una  
tabella divisi per  
righe

■ Visualizzare il  
numero di  
messaggi del  
forum collegati  
ad un articolo





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Trucchi e suggerimenti

## Non visualizzare gli articoli pubblicati da oltre un anno

■ italiano   ■ català   ■ Español   ■ français

- Più logo per singolo articolo
- Un menu a tendina per presentare un elenco di articoli
- Riempire i meta-tag HTML delle pagine di articoli
- Ordinare gli articoli per ordine alfabetico, meno uno che bisogna sia il primo
- Presentare i risultati di una ricerca per sezioni
- **Non visualizzare gli articoli pubblicati da oltre un anno**
- Visualizzazione automatica per data o per un ordine indicato
- Mostrare gli

Ciò si fa con il criterio "*age*", che è l'età dell'articolo (calcolato dalla sua data di pubblicazione nell'area pubblica) in numero di giorni.

Quindi, per conservare tutti gli articoli di meno di un anno nella rubrica attuale il criterio di selezione che ci interessa in questo caso è: "*age*".

Per prendere in considerazione l'età in confronto alla data di prima pubblicazione invece che in confronto alla data di pubblicazione on line, è necessario utilizzare il criterio "*age\_redac*" al posto di "*age*". L'età è indicata in numero di giorni.

Notiamo che questa manipolazione è possibile con tutti i tipi di dati ai quali è associata una data (breve, forum...).

ultimi articoli dei  
redattori per  
rubrica

■ Mostrare degli  
elementi in una  
tabella divisi per  
righe

■ Visualizzare il  
numero di  
messaggi del  
forum collegati  
ad un articolo





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Trucchi e suggerimenti

## Visualizzare il numero di messaggi del forum collegati ad un articolo

■ italiano ■ català ■ Español ■ français

- Più logo per singolo articolo
- Un menu a tendina per presentare un elenco di articoli
- Riempire i meta-tag HTML delle pagine di articoli
- Ordinare gli articoli per ordine alfabetico, meno uno che bisogna sia il primo
- Presentare i risultati di una ricerca per sezioni
- Non visualizzare gli articoli pubblicati da oltre un anno
- Visualizzazione automatica per data o per un ordine indicato
- Mostrare gli

È un vero e proprio esercizio acrobatico.

A prima vista, è molto semplice sapere il numero di elementi di un ciclo: è sufficiente utilizzare il codice di SPIP: `#TOTAL_BOUCLE`. Questo codice può essere utilizzato non solo all'interno del ciclo ma anche (è l'unico in questo caso) nel *testo condizionale dopo* (il testo che si visualizza dopo il ciclo se esso contiene degli elementi) e il *testo condizionale alternativo* (il testo che si visualizza se il ciclo non restituisce alcun risultato).

Dobbiamo creare un ciclo del tipo FORUMS, collegato ad un articolo, in modo da conteggiare il numero di risultati.

Prima accortezza: noi vogliamo *tutti* i messaggi dei forum collegati all'articolo, includendo le risposte ai messaggi, le risposte alle risposte...

Un semplice ciclo del tipo:

contiene esclusivamente i messaggi che rispondono all'articolo. Solitamente, per accedere alle risposte a questi messaggi, si include un secondo ciclo all'interno del primo... In questa sede, noi vogliamo che il ciclo selezioni assolutamente tutti i messaggi allegati all'articolo, senza tenere conto del loro percorso gerarchico. A tal fine, si deve specificare il criterio "*plat*" che serve a visualizzare un forum completo, ovvero tutti i messaggi, anche quelli che non si trovano alla radice del

ultimi articoli dei  
redattori per  
rubrica

■ Mostrare degli  
elementi in una  
tabella divisi per  
righe

■ Visualizzare  
il numero di  
messaggi del  
forum  
collegati ad un  
articolo

thread. Ciò dà:

Vediamo ora come conteggiare gli elementi in esso contenuti. La difficoltà, qui, è che giustamente questo ciclo non deve visualizzare nulla! Esso non visualizza il titolo dei messaggi, e si eviterà di fargli mostrare anche gli spazi o i ritorni carrello (altrimenti la pagina HTML conterrà decine di linee vuote, antiestetiche); l'interno del ciclo quindi non visualizza proprio nulla, ma si deve visualizzare, dopo il ciclo, il numero di risultati.

Un dettaglio che è necessario comprendere bene: il testo condizionale alternativo si visualizza *se il ciclo non visualizza nulla*; quindi esso viene mostrato anche se il ciclo seleziona degli elementi (nel nostro caso dei messaggi del forum) che non sono visualizzati.

Pertanto, dobbiamo inserire #TOTAL\_BOUCLE nel testo condizionale alternativo. Se all'articolo non è allegato alcun messaggio di forum #TOTAL\_BOUCLE sarà vuoto; in tal caso non bisogna far apparire il testo con ("ci sono N contributi al forum ").





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Guida alle funzioni avanzate

## Il supporto per LDAP

■ italiano ■ ..... ■ català ■ Español ■ français

Attenzione, questo articolo è destinato a utenti veramente esperti, che padroneggiano l'uso di LDAP e che desiderano appoggiare SPIP su una directory LDAP esistente.

LDAP (Lightweight Directory Access Protocol) è un protocollo che permette di interrogare una directory contenente informazioni utente (nome, login, password...). Dalla versione **[SPIP 1.5]** è possibile verificare la presenza di un redattore nel database LDAP prima di dargli accesso all'area riservata.

All'atto dell'installazione, SPIP individua se il PHP è stato compilato con il supporto per LDAP. In caso affermativo, alla quinta fase ("creare un accesso"), un pulsante permette di aggiungere una directory LDAP alla configurazione di SPIP. La configurazione che presentiamo di seguito è relativamente semplice, essa tenta di indovinare quanti più parametri possibile. In particolare, essa permette di scegliere lo status predefinito degli autori che provengono dalla directory: essi possono essere redattori (scelta consigliata), amministratori o semplici visitatori.

*Nota: l'estensione LDAP del PHP non è di solito attivata di default, quindi SPIP non mostrerà il form corrispondente durante l'installazione. Si deve attivare l'estensione LDAP nella propria installazione di PHP se si desidera utilizzare il protocollo LDAP con SPIP.*

Nel caso SPIP sia già installato e si desideri configurare la directory LDAP, sarà necessario eseguire nuovamente l'installazione cancellando il file `ecrire/inc_connect.php3`.

- SPIP e i fogli di stile
- <INCLUDE> altri modelli
- Realizzare un sito multilingue
- Internazionalizzare i modelli
- Utilizzare URL personalizzati
- Il motore di ricerca
- Le variabili di personalizzazione
- Tidy: validatore XHTML 1.0
- Il supporto per LDAP
  - Il trattamento delle immagini
  - Inserire formule matematiche in LaTeX
- SPIP 1.8: l'interfaccia grafica
- La struttura del database

Dopo aver effettuato la configurazione in modo corretto, tutti gli utenti della directory LDAP saranno identificati digitando il proprio login (oppure il nome) nella directory LDAP, poi la loro password. È importante notare che ciò non impedisce di creare direttamente degli autori all'interno di SPIP; questi autori non verranno ricopiati nella directory, ma verranno gestiti direttamente da SPIP. D'altra parte nemmeno le informazioni personali (biografia, chiave pubblica PGP...) degli autori autenticati da LDAP saranno ricopiate nella directory. In tal modo, SPIP ha bisogno solo di un accesso *in sola lettura* alla directory LDAP.

**Importante:** si deve creare sempre un primo amministratore "normale" (non LDAP) durante l'installazione di SPIP. È preferibile al fine di evitare di essere bloccati in caso di problemi al server LDAP.

## Per approfondire

I dati di connessione al server LDAP sono scritti nel file `inc_connect.php3`. Corollario: è necessario cancellare questo file e rilanciare l'installazione per attivare LDAP su un sito SPIP già esistente.

Nella tabella `spip_auteurs`, è aggiunto un campo "source" che indica da dove provengono i dati sull'autore. Di default, esso è "spip", ma può anche prendere il valore "ldap". Ciò permette di sapere soprattutto quali campi non devono essere modificati: in particolare, non si deve autorizzare la modifica del login poiché ciò causerebbe una perdita della sincronizzazione tra SPIP e LDAP.

Durante l'autenticazione i due metodi sono verificati in sequenza: SPIP poi LDAP. In effetti un autore LDAP non potrà essere autenticato con la procedura SPIP (procedura standard con challenge MD5) poiché il pass è lasciato vuoto nella tabella `spip_auteurs`. Invece, un autore SPIP verrà autenticato direttamente dalla tabella `spip_auteurs`. D'altra parte, se il login digitato non viene da SPIP, la password viene trasmessa in chiaro.

Quando un autore LDAP si connette per la prima volta, i suoi dati di accesso vengono aggiunti nella tabella `spip_auteurs`. I campi riempiti sono: nome, login e email provenienti da LDAP (campi 'cn', 'uid' e 'mail', rispettivamente) e lo status il cui valore predefinito è stato indicato durante l'installazione (redattore, admin o visitatore). Importante: è possibile modificare lo status successivamente al fine, per esempio, di scegliere i propri admin manualmente.

Dopo la connessione di un autore esso viene autenticato con il metodo classico, ovvero del cookie di sessione. In tal modo ci si connette a LDAP solo durante il login (`spip_cookie.php3`). Inoltre, i dati presi in considerazione nella visualizzazione e i cicli sono quelli di `spip_auteurs`, e non quelli della directory.

Per gli autori SPIP non cambia nulla. È possibile crearli e modificarli come al solito.







- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Guida alle funzioni avanzate

## Tidy: validatore XHTML 1.0

■ italiano ■ català ■ Español ■ français

- SPIP e i fogli di stile
- <INCLUDE> altri modelli
- Realizzare un sito multilingue
- Internazionalizzare i modelli
- Utilizzare URL personalizzati
- Il motore di ricerca
- Le variabili di personalizzazione
- **Tidy: validatore XHTML 1.0**
- Il supporto per LDAP
- Il trattamento delle immagini
- Inserire formule matematiche in LaTeX
- SPIP 1.8: l'interfaccia grafica
- La struttura del database

**[SPIP 1.8.1]** permette ai webmaster che lo desiderano di utilizzare sulle loro pagine l'applicazione Tidy, introducendo in tal modo una funzione di validazione XHTML sul proprio sito.

### Principio generale

Tidy è uno strumento (esterno a SPIP) che permette di trasformare il codice HTML 4 *abbastanza pulito* in codice XHTML 1.0 transitional valido. SPIP sfrutta questo strumento per permettere ai webmaster di proporre siti conformi alle raccomandazioni dell'XHTML 1.0 transitional.

**Importante:** Tidy non è uno strumento "magico": esso è incapace di trasformare il codice "molto sporco" in codice conforme. Di fronte ad alcuni "errori" di codice, esso si rifiuta di funzionare. Tale strumento è integrato in SPIP per creare codice conforme e, al tempo stesso, permettere di "tracciare" gli errori di codice nelle proprie pagine.

- **Fase 1:** prima di tutto, conviene creare un codice che sia il più pulito e conforme possibile, ancor prima di farlo analizzare da Tidy. Ciò si fa a più livelli:
  - innanzitutto, durante i suoi trattamenti tipografici SPIP produce un codice pulito, e sempre più conforme ("*compliant*") ad ogni versione; nota bene: SPIP punta alla conformità *HTML 4.01 transitional*;
  - i modelli di layout del sito pubblico devono essere più conformi possibile (per rimanere coerenti, si cercherà la conformità HTML 4.01).

- **Fase 2:** se Tidy è presente sul server, e se il webmaster attiva questa opzione (vedi sotto), SPIP fa passare le pagine prodotte da Tidy, che in tal caso tenta a sua volta di pulire le pagine e di trasformarle in pagine conformi allo standard XHTML 1.0 transitional.
- **Fase 3:** se il trattamento ha avuto successo (Tidy non ha incontrato errori che lo hanno "bloccato"), la pagina visualizzata è quella in XHTML 1.0, per cui è possibile far validare la conformità della stessa da parte del W3C validator; al contrario, nel caso Tidy si sia bloccato (vedi sotto), viene visualizzata la pagina originaria – in questa evenienza (è uno strumento importante da prendere in considerazione), SPIP mostra un pulsante di amministrazione che indica l'"errore Tidy" e crea un file di riepilogo contenente le diverse pagine in cui si sono riscontrati errori.

Ancora una volta, al fine di non attribuire all'applicazione delle proprietà "magiche" che non ha, e ai suoi sviluppatori delle intenzioni che non hanno, è importante notare che SPIP non si accontenta di basarsi su uno strumento (Tidy, i cui limiti sono noti), ma di integrarlo in una logica più ampia di messa in conformità:

- inizialmente migliorando il codice prodotto da SPIP,
- successivamente utilizzando Tidy sia come strumento di "pulitura" del codice, che come strumento *che propone un'indicazione degli errori* per permettere ai webmaster di migliorare il proprio codice.

La messa in conformità del codice non può basarsi su una soluzione puramente tecnica, ma piuttosto su un lavoro personale per il quale, con Tidy, SPIP offre uno strumento di controllo.

## Installazione di Tidy

### ► Tidy, plug-in di PHP

Tidy è un **plug-in di PHP**. È il modo più semplice di utilizzarlo, così il webmaster potrà utilizzarlo direttamente. Per determinare se esso è presente o meno sul server è possibile consultare la pagina `/ecrire/info.php3` del proprio sito per ottenere la configurazione del proprio server e l'elenco dei plug-in di PHP disponibili.

*N.B.:* Attualmente, l'utilizzo di Tidy quale estensione del linguaggio PHP non ha potuto essere verificata in fase di produzione con SPIP. *In teoria* funziona, ma qualsiasi feedback da parte dei webmaster è di estremo interesse per gli sviluppatori — sulla lista `spip-dev`. (Noi abbiamo bisogno di commenti basati sull'esperienza sulle versioni 1 e 2 di Tidy, ossia sui siti in PHP 4, in PHP 5, come pure sulle installazioni via PEAR.)

## ► Tidy come programma indipendente

È d'altronde possibile utilizzare Tidy in linea di comando (ossia come programma indipendente dal PHP che gira direttamente sul server).

Questa versione è di particolare praticità perché:

- esistono versioni di Tidy già compilate per la maggior parte dei sistemi operativi,
- spesso è possibile e facile installare queste versioni di Tidy su un hosting anche se non si ha un accesso *root*,
- alcuni amministratori di siti hanno riscontrato delle incompatibilità durante l'installazione di Tidy come plug-in di PHP (con, a quanto sembra, ImageMagick); la versione in linea di comando non provoca questo tipo di problema.

Prima di fare qualsiasi cosa verificare che Tidy non sia già presente sul proprio server. A tal fine, inserire nel file `/ecrire/mes_options.php3` le linee seguenti:

Poi si deve verificare sul proprio sito pubblico se le pagine vengono modificate (o sono trasformate in XHTML oppure appare il messaggio "Errore tidy"). Se ciò non funziona le due linee aggiunte al file vanno cancellate e si deve tentare di installare Tidy seguendo il metodo indicato oltre (oppure chiedere alla persona responsabile dell'hosting di farlo).

È possibile installare una versione già compilata di Tidy adatta al proprio sistema.

- Queste versioni possono essere prelevate **dal sito ufficiale di Tidy**; ve ne sono per Linux, diversi \*BSD, MacOS X, ecc.
- Decomprimere l'archivio scaricato e installare il file "tidy" sul proprio sito.
- Verificare i diritti di esecuzione di questo file sul server (se necessario, impostare i diritti a "777"). (Se si ha un accesso SSH al proprio server è possibile testare il programma direttamente dal terminale. Se non si dispone di un accesso di questo tipo, nulla di grave: è possibile seguire quest'altra procedura sapendo però che se essa non funziona al primo colpo sarà più complicato trovare la soluzione del problema.)
- Configurare l'accesso a questo file indicando il percorso di accesso con la definizione seguente:

Se il percorso indicato in `_TIDY_COMMAND` è corretto Tidy verrà avviato con la visualizzazione delle pagine del sito pubblico.

**Importante.** La definizione di `_TIDY_COMMAND` deve trovarsi in /

ecrire/mes\_options.php3 e non alla radice del sito nel file /mes\_fonctions.php3. Ciò è dovuto al funzionamento abbastanza specifico del sistema (post-trattamento dei file estratti dalla cache di SPIP).

La parte `$xhtml = true;`, invece, funziona come una "variabile di personalizzazione"; è possibile, se si desiderano fare delle prove o limitare il funzionamento a una parte del sito, definire questa variabile a livello del file di chiamata, per esempio `article.php3` se si desidera che tidy passi solo sugli articoli.

## Pulizia del codice...

Ripetiamo ancora una volta che è necessario capire bene che Tidy può rendere conforme solo un codice che è già all'origine molto pulito. Con i modelli di layout distribuiti insieme a SPIP (di per sé già conformi HTML 4) e il codice prodotto di default da SPIP, ciò non pone nessun problema: il codice è molto vicino all'HTML 4 conforme ("*compliant*"), quindi Tidy non ha problemi a trasformarlo in XHTML 1.0 transitional perfettamente conforme.

Qualora Tidy abbia svolto bene il proprio lavoro, è possibile constatare che nelle pagine:

- il "DOCTYPE" della pagina è diventato "XHTML...",
- il codice è bene indentato,
- il tutto passa la validazione W3C senza difficoltà.

Se il DOCTYPE non è stato modificato significa che Tidy ha rinunciato a correggere la pagina, nella quale ha riscontrato errori impossibili da correggere (per lui).

Gli errori possono avere due fonti: i modelli di layout e i testi degli articoli.

► **I modelli non sono conformi**; in tal caso è necessario correggerli. È il caso più frequente.

Si può cominciare con il disattivare Tidy (cambiare la variabile `$xhtml` in `false`), e far analizzare le pagine al Validatore per ottenere la conformità HTML 4.01 transitional (nei suoi trattamenti tipografici SPIP mira a questa conformità, tanto per rimanere coerenti). Il **W3C Validator** è uno strumento molto pratico per pulire il proprio codice.

Dopo aver reso i propri modelli il più possibile vicini allo standard HTML 4, Tidy non avrà difficoltà a produrre un XHTML molto conforme. Se queste pagine sono completamente conformi ancora meglio! (E non impossibile: i modelli distribuiti con SPIP sono già conformi).

► **Alcuni articoli contengono codici errati**

Poiché SPIP lascia lavorare i redattori in "codice sorgente", essi possono inserire qualche codice non conforme all'interno dei propri articoli. (Per esempio, nella documentazione di `www.spip.net`, è possibile trovare in alcuni punti i tag HTML `<tt>...</tt>` che Tidy considera inaccettabili.)

Quindi, dopo aver pulito i modelli di layout, è possibile cercare di correggere i testi di alcuni articoli (ciò riguarda, quindi, gli inserimenti dell'HTML direttamente negli articoli; ancora una volta, il codice prodotto da SPIP è essenzialmente conforme e non provoca il "blocco" di Tidy).



Per fare ciò, oltre alla comparsa di un pulsante "Errore Tidy" sulle pagine coinvolte, SPIP tiene sempre aggiornato un file `/ecrire/data/w3c-go-home.txt` che contiene l'elenco delle pagine impossibili da validare [1]. Dopo aver reso puliti i propri modelli (paragrafo precedente), le pagine che daranno errori saranno probabilmente solo quelle che contengono articoli con codice HTML non accettato da Tidy.

È abbastanza difficile definire in maniera precisa cosa viene considerato da Tidy essere un "errore insormontabile". Per esempio, i tag chiusi male non sono considerati impossibili da correggere (per esempio, aprire un corsivo in un paragrafo e chiudere il corsivo in un altro paragrafo crea un codice HTML non conforme, che tuttavia Tidy riesce a correggere). Molto spesso si tratta di tag inseriti a mano totalmente inesistenti (per esempio: digitare `<bt>` invece di `<br>`), oppure usare tag HTML considerati obsoleti nello standard HTML 4 (quali `<tt>` o `<blink>`), che Tidy si rifiuterà categoricamente di trattare.

## Conclusioni

Di nuovo, l'applicazione Tidy non deve essere considerata essere un prodotto "miracoloso": non trasforma codice sporco in codice conforme. La sua integrazione in SPIP segue una logica di accompagnamento di un processo di pulitura:

- SPIP stesso continua a produrre codice sempre più pulito;
- Tidy serve quindi a mettere il tocco finale di pulitura su un codice già di per sé molto "compliant" (e nel mentre risolve alcune incompatibilità difficili da gestire con un codice unico tra l'HTML e l'XHTML, come alcuni tag vuoti in XHTML, e non chiusi in HTML, come `<br />`);

— Tidy viene poi utilizzato per identificare gli errori di codifica nel codice sorgente degli articoli stessi (durante l'inserimento, abbastanza frequente, di codice HTML "a mano" nel corpo degli articoli).

Nuovamente, queste funzionalità sono tutte recenti e richiedono forse dei test supplementari. Non esitare a condividere le esperienze su [spip-dev](#).

[1] Questo file deve il suo nome all'articolo [W3C go home!](#), pubblicato su [uZine](#), che criticava l'accanimento dei profeti della *compliance* verso ehm... i webmaster che si accontentano di fare pagine Web; l'essenziale, lo ricordiamo, è poter pubblicare senza perderci la testa. Se poi lo si può fare in maniera conforme tanto meglio, ed è lo scopo di questa integrazione SPIP-Tidy.





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Guida alle funzioni avanzate

## Il trattamento delle immagini

■ italiano ■ ..... ■ català ■ Español ■ français ■ occitan

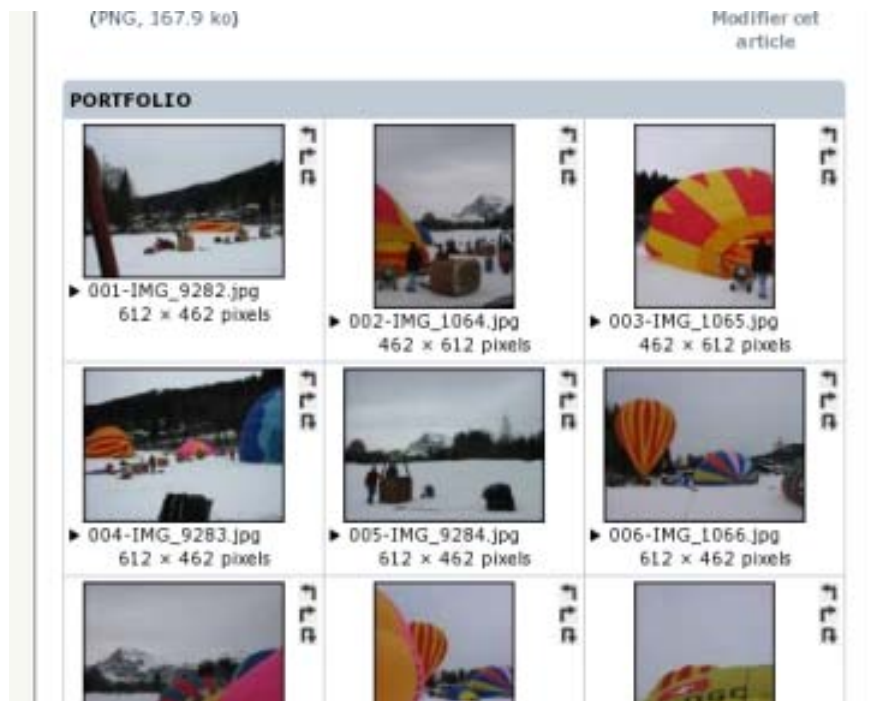
- SPIP e i fogli di stile
- <INCLUDE> altri modelli
- Realizzare un sito multilingue
- Internazionalizzare i modelli
- Utilizzare URL personalizzati
- Il motore di ricerca
- Le variabili di personalizzazione
- Tidy: validatore XHTML 1.0
- Il supporto per LDAP
- **Il trattamento delle immagini**
  - Inserire formule matematiche in LaTeX
  - SPIP 1.8: l'interfaccia grafica
  - La struttura del database

**[SPIP 1.8]** permette di utilizzare i sistemi di trattamento delle immagini installati sul proprio fornitore di hosting. Introdotte con la versione 1.7, queste funzioni di SPIP sono ora complete e più potenti.

SPIP utilizza il trattamento delle immagini in tre modi diversi:

— la creazione di miniature di anteprima per le immagini inserite come «documenti allegati»; ciò era già presente nella versione 1.7; **[SPIP 1.8]** permette inoltre, in queste «raccolte», di poter ruotare ogni immagine di 90° (ciò è di particolare utilità per l'inserimento di una sequenza di fotografie digitali);





— nell’area riservata vi sono molti posti in cui vengono visualizzate le «miniature» destinate a illustrare la navigazione, a partire dai logo degli articoli, dalle rubriche nonché dagli autori (per esempio, se i partecipanti di un sito sono dotati di logo d’autore le miniature di questi logo accompagneranno tutti i messaggi di questi autori nei forum dell’area riservata);



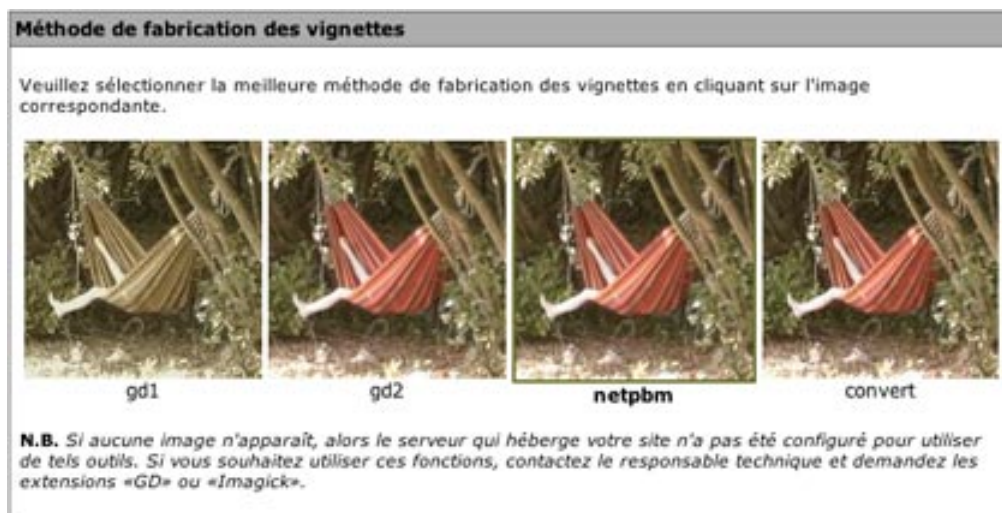
— nei modelli di layout, i webmaster dispongono di una funzione `reduce_image` particolarmente utile per controllare la propria impaginazione e creare diverse versioni (di dimensioni differenti) della medesima immagine. Noi non possiamo fare altro che incoraggiare i webmaster a «giocare» con questa funzionalità per arricchire e controllare l’interfaccia grafica; se ne avranno dei vantaggi per ottenere:

- allineamenti di immagini perfetti (per esempio: tutte le immagini della stessa larghezza), senza essere obbligati a inserire immagini di dimensioni predefinite;
- la garanzia di non far «esplodere» la propria impaginazione quando un redattore inserisce un’immagine troppo grande,
- effetti di roll-over e di animazioni realizzati semplicemente usando la stessa immagine di dimensioni diverse (senza dover ricorrere ai «logo di roll-



- over»),
- interfacce di portfolio (gallerie fotografiche) sorprendenti...

Tuttavia, per realizzare queste operazioni di trattamento delle immagini, SPIP ricorre a sistemi che non possono essere installati automaticamente con SPIP, ma devono essere presenti sul server che ospita il proprio sito. Perciò è necessario che questi sistemi siano presenti *in aggiunta a SPIP* (ovvero: non è sufficiente che SPIP sia installato per rendere disponibili le funzionalità di trattamento delle immagini; infatti, è necessario che queste funzionalità siano già presenti).



Le choix d'un système de traitement d'images se fait dans la partie «Configuration» (configuration avancée) de l'espace privé. SPIP permet de choisir parmi 5 méthodes différentes de traitement des images.

## Imagemagick

**Imagemagick** in quanto plug-in di PHP (php-imagick) è la scelta privilegiata da SPIP. SPIP non può determinare automaticamente la presenza di tale software. Se Imagemagick è presente sul proprio server SPIP lo utilizzerà automaticamente.

Al contrario, se Imagemagick non è presente sul server SPIP proporrà di scegliere metodi alternativi. Questi metodi non sono individuabili da SPIP (e, in ogni caso, non perfettamente), ma viene mostrata un'icona per ogni metodo oppure, eventualmente, nessuna icona se il metodo non funziona sul proprio sito. È necessario selezionare il metodo preferito (in generale: selezionare l'unico metodo realmente disponibile!).

## GD, GD2

**GD (e la sua versione 2, notevolmente più potente)** è un plug-in di PHP ora frequente sui server, compresi gli hosting condivisi.

Se GD2 è presente, è possibile utilizzarlo, e dà dei risultati di buona qualità.

Al contrario, GD (cioè, la «versione 1 di GD») viene proposto come soluzione di ripiego: il trattamento delle immagini è su 256 colori e introduce forti degradazioni di immagine; pertanto, questo metodo deve essere scelto solo *se sul sito non è disponibile nessun altro metodo*.

## Imagemagick attraverso convert

**Convert** è il programma in linea di comando di Imagemagick. La qualità è veramente notevole, tuttavia l'installazione è relativamente complessa.

Dopo aver installato *convert* sul proprio sito si deve configurare il percorso di accesso nel file `mes_options.php3` (si tratta di una chiamata in linea di comando) con la seguente variabile:

Convienne indicare il percorso completo di accesso al programma. Sotto Linux questo percorso è spesso

con MacOS X, se esso è installato con Fink:

(questi valori sono a titolo indicativo; come per qualsiasi programma, esso può essere installato praticamente ovunque...).

## NetPBM

Questo metodo si compone di tre programmi, già obsoleti, che permettono di effettuare il ridimensionamento dell'immagine. Il vantaggio offerto da questo metodo è che questi programmi possono essere installati sulla maggior parte degli hoster senza bisogno di accedere come *root*.

Sul sito del software *gallery*, si può trovare **una spiegazione chiara e versioni precompilate di NetPBM**.

In SPIP, si configura il percorso di accesso a `pnmscale` (uno dei tre programmi che vengono installati – gli altri due programmi dedurranno il percorso perché sono installati nella stessa cartella) con la variabile seguente:

(anche qui spetta a voi determinare il percorso di accesso reale della propria installazione).

\* \*

Ricordiamo che è possibile ottenere numerose informazioni utili sul proprio sistema attraverso la pagina `/ecrire/info.php3`, in particolare:

- il sistema utilizzato (utile per installare NetPBM precompilato);
- la versione di PHP;
- l'eventuale presenza di plug-in GD, GD2 e Imagemagick.

Infine, in caso di difficoltà, la soluzione migliore è contattare il proprio fornitore di hosting affinché installi i plug-in necessari se nessuno dei modi suesposti è presente. La presenza di almeno un plug-in grafico di PHP è ora la norma presso gli hoster, pertanto non esitate a chiederne l'installazione per poterne beneficiare.





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Guida alle funzioni avanzate

## SPIP 1.8: l'interfaccia grafica

■ italiano ■ català ■ Español ■ français

- SPIP e i fogli di stile
- <INCLUDE> altri modelli
- Realizzare un sito multilingue
- Internazionalizzare i modelli
- Utilizzare URL personalizzati
- Il motore di ricerca
- Le variabili di personalizzazione
- Tidy: validatore XHTML 1.0
- Il supporto per LDAP
- Il trattamento delle immagini
- Inserire formule matematiche in LaTeX
- SPIP 1.8: l'interfaccia grafica
- La struttura del database

L'interfaccia grafica dell'area riservata ha subito notevoli miglioramenti nella versione 1.8. Al di là dell'aspetto puramente estetico dell'interfaccia (che non è utile dare in dettaglio), vogliamo presentare in questa sede alcuni degli elementi di *ergonomia* adottati, destinati a facilitare il lavoro degli utenti, siano essi principianti o esperti.

### «L'interfaccia "Un-seul-click"<sup>TM</sup> per gli utenti di SPIP»

Uno dei compiti principali affrontati in questa versione è stato quello di tentare di ridurre il numero di clic necessari per accedere alle varie pagine. Ciò è destinato sia agli utenti esperti (che «risparmiano» tempo) che ai principianti, rendendo visibili tutte le informazioni necessarie (quella pagina non è «nascosta» come sottovoce di un'altra pagina, ma è direttamente accessibile).

Ovviamente, come è consuetudine di SPIP, abbiamo tentato di non rendere l'interfaccia più confusa ai principianti pur facilitando il lavoro degli utenti esperti.

La modifica più visibile rispetto alle versioni precedenti (dalla versione 1.4) è la scomparsa della seconda barra di navigazione. Ora tutti gli elementi di questa «seconda barra» appaiono in «popup» al passaggio del mouse sugli elementi principali (anch'essi riorganizzati seguendo principi semplificati — quasi un ritorno all'interfaccia di SPIP 1.0!). In tal modo ognuna delle pagine della «seconda barra» è accessibile con un solo clic da tutte le pagine dell'area riservata.




Seguendo il medesimo principio, la «barra colorata» ospita, in aggiunta alle opzioni dell'interfaccia (colore, dimensione dello schermo, ecc.), alcuni popup sempre presenti che contengono alcune informazioni utili:

- ▶ una navigazione su tutta la gerarchia delle rubriche, attraverso un sistema di menu a tendina,
- ▶ un elenco degli articoli in corso di redazione e proposti per la pubblicazione, come pure i pulsanti «crea un articolo, una breve...»,
- ▶ l'interfaccia di ricerca,
- ▶ le scorciatoie collegate al calendario interno e alla messaggistica.



In luoghi diversi dell'interfaccia «Pannello di controllo»), si trovano dei piccoli pulsanti «Più». Essi sono destinati agli utenti esperti (l'assenza della descrizione esplicita di questi pulsanti fa in modo che se ne scopra la funzione con l'uso), rimandano a pagine specifiche. Per esempio, a fianco di un elenco di articoli, questo pulsante conduce alla pagina «Tutti i tuoi articoli»; a fianco di un elenco di brevi conduce alla pagina di gestione delle brevi, ecc.

**SPIP**

  
S P I P

**Articoli** +  

- in corso di redazione: 137
- in attesa di convalida: 28
- **pubblicato on line: 982**

**Messaggi pubblici** +  

- **8031**

**Autori** +  

- Amministratori: 44
- Redattori: 1135
- Visitatori: 1

## Modifica dello status negli elenchi

Una interfaccia di modifica dello status all'interno stesso degli elenchi (di articoli, in particolare) permette agli amministratori di modificare lo status di una serie di elementi senza cambiare pagina. Questa manipolazione, immediata, permette di cambiare, per esempio, lo status di tutti gli articoli di una stessa rubrica (pubblicarli tutti, proporli tutti) senza dover cambiare pagina.

 **Articoli proposti**

**1 | 11 | 21**

<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid black; margin-right: 5px;"></div> <div>Formules mathématiques</div> </div>	mor
<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid black; margin-right: 5px;"></div> <div>La prévisualisation</div> </div>	mor
<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid black; margin-right: 5px;"></div> <div>Correction orthographique</div> </div>	mor
<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid black; margin-right: 5px;"></div> <div>Suivi des modifications</div> </div>	mor
<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid black; margin-right: 5px;"></div> <div>Les versions occitanes de SPIP : pourquoi autant de "òc" ?</div> </div>	Dom Sum
<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid black; margin-right: 5px;"></div> <div>Utilització de l'espai privat (catàla)</div> </div>	mer
<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid black; margin-right: 5px;"></div> <div>pubblicato on line</div> </div>	mor
<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid black; margin-right: 5px;"></div> <div>Vous avez dit SPIP ?</div> </div>	mor
<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid black; margin-right: 5px;"></div> <div>Mê è nɔ zán sùpípù lɛ é (fongbè)</div> </div>	che
<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid black; margin-right: 5px;"></div> <div>Titòmɛ Sùpípù bn sɔ gbɔn uZine jí</div> </div>	che

## Miniature e rotazioni

Se sul proprio server sono disponibili le **funzioni di trattamento delle immagini**, SPIP può sfruttarle per «dare lustro» grafico all'area riservata:

- ▶ miniature dei logo negli elenchi di articoli, brevi, sotto-rubriche,
- ▶ miniature degli autori nei forum interni.

Queste funzioni grafiche rendono l'interfaccia più accattivante, ma anche più leggibile (gli elementi degli elenchi sono distinguibili meglio facendo visualizzare un piccolo logo).



Queste funzioni permettono anche di ruotare le fotografie nella nuova interfaccia di portfolio (galleria di immagini).



## Il calendario

In aggiunta alle modifiche estetiche dell'interfaccia del calendario interno, è da notare la comparsa di cinque piccoli pulsanti di impostazioni ergonomiche:

- ▶ gli orologi piccoli permettono di visualizzare più o meno gli orari della mattina e del pomeriggio;



- le lenti di ingrandimento «più» e «meno» permettono di effettuare zoom sulla visualizzazione corrente.



## Interfaccia solo testo

SPIP 1.8 introduce una nuova versione dell'interfaccia, destinata ai non vedenti. In confronto alla versione «testo» dell'interfaccia (introdotta con SPIP 1.4), questa nuova interfaccia è considerevolmente più «leggera» (l'interfaccia «testo» dell'interfaccia solita si adatta alle connessioni particolarmente lente, ma non ad un utente con problemi di vista).

È possibile accedere a questa interfaccia «solo testo» digitando l'indirizzo /  
ecrire/oo, oppure seguendo il link «Visualizza l'interfaccia testuale  
semplificata» che appare sui browser che non comprendono Javascript.





È possibile ritornare all'interfaccia abituale seguendo il link («Ritorna all'interfaccia grafica completa»). È importante notare che in tal caso si ritorna all'interfaccia «semplificata».

L'équipe degli sviluppatori (lista di discussione `spip-dev`) è molto interessata alla discussione di esperienze da parte degli utenti che sfruttano questa nuova interfaccia. Attualmente non abbiamo testimonianze dirette per poter migliorare il sistema dedicato a questi utenti.

Facciamo notare che questa interfaccia è particolarmente adatta anche alle connessioni su supporti mobili dotati di connessioni *molto* lente e/o di schermi di piccole dimensioni (smartphone, PDA comunicanti).

## Spazi più grandi (o forse no...)

La zona «Testo» del form di modifica dell'articolo si adatta per occupare l'intera altezza della finestra. Se si utilizza una definizione maggiore di 800x600, ciò permette di ingrandire notevolmente l'area di scrittura del proprio testo.

Per il medesimo principio, le finestre di «Navigazione rapida» occupano tutta l'altezza dello schermo.

## Form dinamici

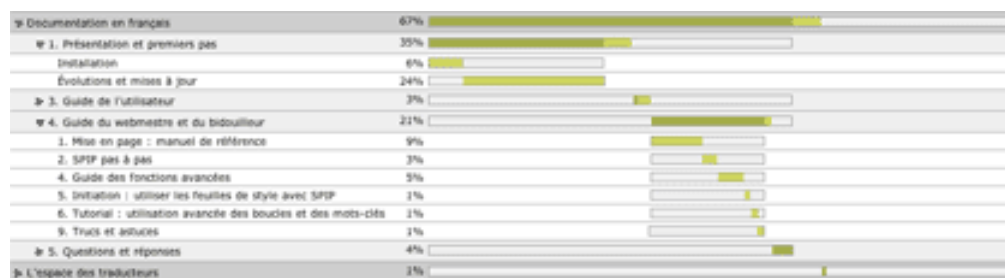
Numerosi form diventano dinamici: pulsanti di conferma, caselle di scelta, come pure zone di testo appaiono o scompaiono a seconda delle scelte effettuate dagli utenti.

In tal modo, nella visualizzazione di un articolo, alcuni pulsanti di «Convalida» appaiono solo se si modifica la voce del menu a tendina corrispondente. È anche possibile vedere tali form nell'area di configurazione del sito (per esempio, nella zona «Repertorio di siti e syndication», a seconda che si scelga «Gestisci un repertorio di siti Web» o «Disattiva», e «Attiva la syndication» o meno, le opzioni di configurazione cambiano immediatamente).

## Statistiche

Il principio alla base delle pagine di visualizzazione delle statistiche non cambia. Si può notare la comparsa del pulsante «zoom» per l'evoluzione delle statistiche.

Le pagine di «distribuzione delle visite» diventano molto più comprensibili!



## Per i webmaster...

Gli adepti dell'HTML potrebbero domandarsi come fanno a cambiare colore le grandi icone di navigazione dell'area riservata secondo la scelta dell'utente. Questo effetto viene realizzato usando icone in formato PNG 24, e approfittando della trasparenza variabile autorizzata da questo formato (canale alfa).

Ora, è ben noto che Microsoft Explorer è incapace di sfruttare il canale alfa del PNG24. Tuttavia, l'area riservata di SPIP utilizza un trucco che permette di far utilizzare questo canale alfa da Microsoft Explorer. I webmaster interessati possono sfruttarlo a proprio vantaggio per la parte pubblica del sito, durante la creazione dei propri modelli di layout...

È conveniente creare una classe di stile, classe che verrà attribuita alle immagini attinenti (nota bene: è possibile applicare senza rischio questa classe a immagini di formati diversi dal PNG, in tal caso la classe sarà inutile, ma senza alcun deterioramento della qualità delle immagini).

Questa classe può essere definita nel modo seguente:

che si applica nei tag ``.

È importante notare che questa classe utilizza una caratteristica di Microsoft Explorer, la chiamata a un *behavior*. Questo è un file Javascript, presente nell'area riservata (`/ecrire/win_png.htc`) che, nel caso si voglia sfruttarlo per l'area pubblica, deve essere copiato nella radice del sito.

Se si apre questo file di comportamento (*behavior*), si vede che esso chiama un file `/img_pack/rien.gif` durante il suo

funzionamento. Si deve copiare questo file alla radice del sito (da /  
ecrire/img\_pack/rien.gif), e sostituire il percorso nella  
versione di win\_png.htc copiata nella radice del sito.

## Non gradite il verde?

Un gusto per ogni colore...

I colori dell'interfaccia possono essere ampliati aggiungendone altri, oppure sostituiti. A tal fine, è sufficiente inserire alcune variabili in un file /ecrire/mes\_options.php3:

In questo esempio si è sostituito il verde (variabile «1»; i colori dell'installazione standard sono numerati da 1 a 6, ed è possibile modificarli tutti), e si è aggiunto un nuovo colore (\$couleurs\_spip[ ] indica che si aggiunge un valore alla tabella (*array*) \$couleurs\_spip.





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Guida alle funzioni avanzate

## La struttura del database

■ italiano ■ ..... ■ català ■ Español ■ français

- SPIP e i fogli di stile
- <INCLUDE> altri modelli
- Realizzare un sito multilingue
- Internazionalizzare i modelli
- Utilizzare URL personalizzati
- Il motore di ricerca
- Le variabili di personalizzazione
- Tidy: validatore XHTML 1.0
- Il supporto per LDAP
- Il trattamento delle immagini
- Inserire formule matematiche in LaTeX
- SPIP 1.8: l'interfaccia grafica
- La struttura del database

La struttura del database è abbastanza semplice. Sono state utilizzate alcune convenzioni di facile individuazione nel corso di questo documento. Per esempio la maggior parte degli oggetti è indicizzata da un intero incrementato automaticamente e il cui nome è del tipo `id_objet`, e che è dichiarato come chiave primaria nella tabella appropriata.

*N.B.: questo articolo comincia ad essere obsoleto e nessuno ha ancora preso l'onere di aggiornarlo. È necessario leggerlo come un elemento che permette di comprendere il funzionamento di SPIP, ma non come uno strumento di riferimento. Se si desidera contribuire alla documentazione riscrivendo completamente questo articolo non esitate a proporvi!*

## Contenuto redazionale

### Le rubriche: `spip_rubriques`

<code>id_rubrique</code>	<code>bigint(21)</code>
<code>id_parent</code>	<code>bigint(21)</code>
<code>titre</code>	<code>text</code>
<code>descriptif</code>	<code>text</code>
<code>texte</code>	<code>longblob</code>
<code>id_secteur</code>	<code>bigint(21)</code>
<code>maj</code>	<code>timestamp(14)</code>
<code>export</code>	<code>varchar(10)</code>
<code>id_import</code>	<code>bigint(20)</code>

- ▶ Ogni rubrica è identificata con **`id_rubrique`**.
- ▶ **`id_parent`** è l'*`id_rubrique`* della rubrica che contiene questa rubrica (zero se la

rubrica si trova alla radice del sito).

- **titre**, **descriptif**, **texte** sono rispettivamente il titolo, la descrizione e il testo.
- **id\_secteur** è l'*id\_rubrique* della rubrica a capo del percorso gerarchico che contiene questa rubrica. Una rubrica dipende da una rubrica che dipende da una rubrica... fino ad una rubrica posta alla radice del sito; questa ultima rubrica determina l'*id\_secteur*. Questo valore precalcolato permette di accelerare alcuni calcoli nell'area pubblica (in effetti, le brevi sono ordinate solo per settore e non secondo tutta la gerarchia).
- **maj** è un campo tecnico aggiornato automaticamente da MySQL, che contiene la data dell'ultima modifica dell'inserimento nella tabella.
- **export**, **id\_import** sono campi riservati per funzionalità future.

## Gli articoli: **spip\_articles**

id_article	bigint(21)
surtitre	text
titre	text
soustitre	text
id_rubrique	bigint(21)
descriptif	text
chapo	mediumtext
texte	longblob
ps	mediumtext
date	datetime
statut	varchar(10)
id_secteur	bigint(21)
maj	timestamp(14)
export	varchar(10)
images	text
date_redac	datetime
visites	int(11)
referers	blob
accepter_forum	char(3)

- Ogni articolo è identificato dal suo **id\_article**.
- **id\_rubrique** indica in quale rubrica è posto l'articolo.
- **id\_secteur** indica la sezione corrispondente alla rubrica sopra menzionata (vedere il paragrafo precedente per la spiegazione della differenza tra le due).
- **titre**, **surtitre**, **soustitre**, **descriptif**, **chapo**, **texte**, **ps** corrispondono rispettivamente al titolo, occhiello, sottotitolo, descrizione, introduzione, testo, post scriptum.
- **date** è la data di pubblicazione dell'articolo (se l'articolo non è stato ancora pubblicato indica la data di creazione).
- **date\_redac** è la data di pubblicazione anteriore se si imposta tale valore, altrimenti è uguale a "0000-00-00".
- **statut** è lo status attuale dell'articolo: *prepa* (in preparazione), *prop* (proposto per la pubblicazione), *publie* (pubblicato), *refuse* (rifiutato), *poubelle* (nel cestino).
- **accepter\_forum**: permette di impostare manualmente se l'articolo accetta i forum (di default, sì).

- **maj**: stesso significato della tabella delle rubriche.
- **export** è un campo riservato a funzionalità future.
- **images** è un campo contenente l'elenco delle immagini utilizzate dall'articolo, in un formato particolare. Questo campo è generato da `spip_image.php3`.
- **visites** e **referers** sono utilizzati per le statistiche degli articoli. Il primo è il numero di volte che una pagina viene caricata nell'area pubblica; il secondo contiene un estratto di hash dei diversi referrers, al fine di conoscere il numero di referrers distinti. Vedere `inc-stats.php3`.

## Gli autori: `spip_auteurs`

<code>id_auteur</code>	<code>bigint(21)</code>
<code>nom</code>	<code>text</code>
<code>bio</code>	<code>text</code>
<code>email</code>	<code>tinytext</code>
<code>nom_site</code>	<code>tinytext</code>
<code>url_site</code>	<code>text</code>
<code>login</code>	<code>tinytext</code>
<code>pass</code>	<code>tinyblob</code>
<code>statut</code>	<code>tinytext</code>
<code>maj</code>	<code>timestamp(14)</code>
<code>pgp</code>	<code>blob</code>
<code>htpass</code>	<code>tinyblob</code>

- Ogni autore è identificato dal suo **id\_auteur**.
- **nom**, **bio**, **nom\_site**, **url\_site**, **pgp** sono rispettivamente il nome dell'autore, la breve biografia, l'indirizzo email, il nome e l'URL del suo sito Web, la chiave PGP. Informazioni liberamente modificabili dall'autore.
- **email**, **login** sono la sua email di iscrizione e il suo login. Possono essere modificati solo da un amministratore.
- **pass** è l'hash MD5 della password.
- **htpass** è il valore criptato (cioè, generato da `crypt()`) della password per il file `htpasswd`.
- **statut** è lo status dell'autore: 0minirezo (amministratore), 1comite (redattore), 5poubelle (nel cestino), 6forum (abbonato ai forum, quando essi sono impostati nel modo "su abbonamento").
- **maj** ha lo stesso significato delle altre tabelle.

## Le brevi: `spip_breves`

<code>id_breve</code>	<code>bigint(21)</code>
<code>date_heure</code>	<code>datetime</code>
<code>titre</code>	<code>text</code>
<code>texte</code>	<code>longblob</code>
<code>lien_titre</code>	<code>text</code>
<code>lien_url</code>	<code>text</code>
<code>statut</code>	<code>varchar(6)</code>
<code>id_rubrique</code>	<code>bigint(21)</code>
<code>maj</code>	<code>timestamp(14)</code>

- ▶ Ogni breve è identificata dal suo **id\_breve**.
- ▶ **id\_rubrique** è la rubrica (in effetti la sezione) nella quale è inserita la breve.
- ▶ **titre**, **texte**, **lien\_titre**, **lien\_url** sono il titolo, il testo, il nome e l'indirizzo del link associato alla breve.
- ▶ **date\_heure** è la data della breve.
- ▶ **statut** è lo status della breve: `prop` (proposta per la pubblicazione), `publie` (pubblicata), `refuse` (rifiutata).
- ▶ **maj**: come per le altre tabelle.

### Le parole chiave: **spip\_mots**

id_mot	bigint(21)
type	varchar(100)
titre	text
descriptif	text
texte	longblob
maj	timestamp(14)

- ▶ Ogni parola chiave è identificata dal suo **id\_mot**.
- ▶ Il **type** della parola chiave è il suo tipo, o gruppo, scelto per la parola chiave. Definendo più tipi si definiscono più classificazioni indipendenti (per esempio "argomento", "epoca", "nazione"...).
- ▶ **titre**, **descriptif**, **texte** sono il titolo, la descrizione e il testo.
- ▶ **maj**: come per le altre tabelle.

### I siti in syndication: **spip\_syndic**

id_syndic	bigint(20)
id_rubrique	bigint(20)
id_secteur	bigint(20)
nom_site	blob
url_site	blob
url_syndic	blob
descriptif	blob

- ▶ Ogni sito in syndication viene identificato dal suo **id\_syndic**.
- ▶ **id\_rubrique** e **id\_secteur** definiscono la localizzazione nella gerarchia del sito dove si inseriscono i contenuti in syndication.
- ▶ **nom\_site**, **url\_site**, **descriptif** sono il nome, l'indirizzo e la descrizione del sito in syndication.
- ▶ **url\_syndic** è l'indirizzo del file dinamico utilizzato per recuperare i contenuti in syndication (spesso si tratta di `url_site` seguito da `backend.php3`).

### Gli articoli in syndication: **spip\_syndic\_articles**

id_syndic_article	bigint(20)
id_syndic	bigint(20)
titre	text
url	text
date	datetime
lesauteurs	text

- Ogni articolo in syndication viene identificato dal suo **id\_syndic\_article**.
- **id\_syndic** si riferisce al sito in syndication dal quale viene estratto l'articolo.
- **titre**, **url**, **date**, **lesauteurs** sono il titolo, l'URL, la data e gli autori dell'articolo in syndication.

## Elementi interattivi

### I messaggi dei forum: spip\_forum

id_forum	bigint(21)
id_parent	bigint(21)
id_rubrique	bigint(21)
id_article	bigint(21)
id_breve	bigint(21)
date_heure	datetime
titre	text
texte	mediumtext
auteur	text
email_auteur	text
nom_site	text
url_site	text
statut	varchar(8)
ip	varchar(16)
maj	timestamp(14)
id_auteur	bigint(20)
id_message	bigint(21)

- Ogni messaggio di forum è identificato da un **id\_forum**.
- L'oggetto al quale è allegato il forum è identificato da **id\_rubrique**, **id\_article** o **id\_breve**. I valori di default sono uguali a zero.
- Il messaggio parent (cioè il messaggio al quale risponde questo messaggio) è identificato da **id\_parent**. Se il messaggio non risponde a nessun altro messaggio questo valore è uguale a zero.
- **titre**, **texte**, **nom\_site**, **url\_site** sono il titolo e il testo del messaggio, il nome e l'indirizzo del link ad esso associato.
- **auteur** e **email\_auteur** sono il nome e l'email dichiarate dall'autore. Nel caso dei forum su abbonamento, essi non sono obbligatoriamente identici ai dati registrati nella scheda dell'autore (cioè, nella tabella spip\_auteurs).
- **id\_auteur** identifica l'autore del messaggio nel caso di forum su abbonamento.
- **statut** è lo status del messaggio: `publie` (leggibile nell'area pubblica), `prive` (scritto in reazione a un articolo nell'area riservata), `privrac` (scritto nel forum interno nell'area riservata), `off` (eliminato o da convalidare, secondo il tipo di



moderazione dei forum - a priori o a posteriori).

- **ip** è l'indirizzo IP dell'autore, nei forum pubblici.
- **maj** ha lo stesso significato delle altre tabelle.

## Le petizioni: **spip\_petitions**

id_article	bigint(21)
email_unique	char(3)
site_obli	char(3)
site_unique	char(3)
message	char(3)
texte	longblob
maj	timestamp(14)

- **id\_article** identifica l'articolo al quale è associata la petizione (una sola petizione per articolo).
- **email\_unique**, **site\_obli**, **site\_unique**, **message** definiscono la configurazione della petizione: l'indirizzo email dei firmatari deve essere unico nelle firme, l'indirizzo Web è obbligatorio, è unico, un messaggio contiguo alle firme è autorizzato (sì o no).
- **texte** è il testo della petizione.
- **maj**: come per le altre tabelle.

## Le firme di petizione: **spip\_signatures**

id_signature	bigint(21)
id_article	bigint(21)
date_time	datetime
nom_email	text
ad_email	text
nom_site	text
url_site	text
message	mediumtext
statut	varchar(10)
maj	timestamp(14)

- Ogni firma è identificata dal proprio **id\_signature**.
- **id\_article** identifica l'articolo, quindi la petizione sulla quale è posta la firma.
- **nom\_email**, **ad\_email**, **nom\_site**, **url\_site** sono il nome, l'indirizzo email, come pure il sito Web dichiarati dal firmatario.
- **message** è il messaggio eventualmente digitato dal firmatario.
- **statut** è lo status della firma: *publie* (accettata), *poubelle* (eliminata); qualsiasi altro valore dà il valore della chiave di convalida utilizzata per la conferma via email.
- **maj** come per le altre tabelle.

## Le relazioni tra oggetti

Queste tabelle non gestiscono alcun contenuto, semplicemente una relazione tra

gli oggetti presenti in altre tabelle. Pertanto:

- **spip\_auteurs\_articles** specifica la relazione tra autori e articoli. Se un *id\_auteur* è associato a un *id\_article*, ciò vuol dire che l'autore in questione ha scritto l'articolo o ne è co-autore (possono esserci più autori per articolo e, ovviamente, più articoli per autore).
- **spip\_mots\_articles** definisce nello stesso modo la relazione di riferimento degli articoli con le parole chiave.

## Gestione del sito

La tabella **spip\_meta** è di fondamentale importanza. Essa contiene coppie (nome, valore) indicizzate secondo il nome (chiave primaria); queste coppie permettono di immagazzinare diverse informazioni quali la configurazione del sito o la versione installata di SPIP.

La tabella **spip\_forum\_cache** viene utilizzata al fine di adattare il sistema della cache all'istantaneità dei forum. Per ogni file della cache che ha causato una richiesta sulla tabella *spip\_forum*, la tabella *spip\_forum\_cache* immagazzina i parametri della richiesta (articolo, rubrica, breve e eventuale messaggio parent del forum). Quando viene inviato un messaggio, i parametri del messaggio sono confrontati con quelli presenti in *spip\_forum\_cache*, e per ogni corrispondenza trovata il file cache indicato nella tabella viene cancellato. In tal modo, per apparire nell'area pubblica, i messaggi non attendono la rigenerazione regolare della pagina nella quale si inseriscono.

## Indicizzazione (motore di ricerca)

Il motore di ricerca utilizza sei tabelle. Esse sono divise in due categorie.

### Il dizionario di indicizzazione: **spip\_index\_dico**

Ogni parola incontrata durante l'indicizzazione viene immagazzinata in questa tabella, come pure i primi 64 bit della sua hash MD5. È la parola che serve di chiave primaria, permettendo così di effettuare molto rapidamente delle query sull'inizio di una parola; si recupera l'hash che soddisfa la query, al fine di effettuare la ricerca propriamente detta nelle tabelle di indicizzazione.

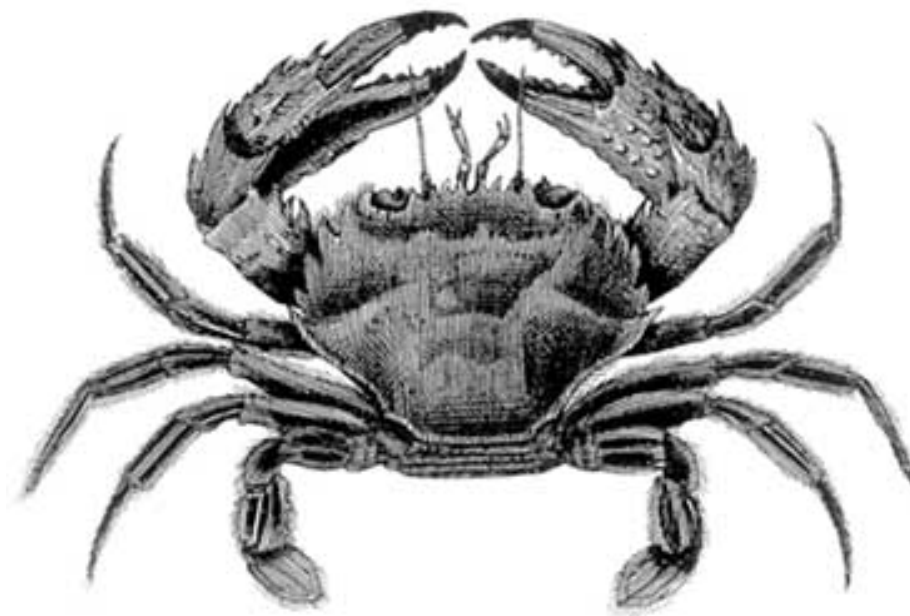
### Le tabelle di indicizzazione: **spip\_index\_\***

Queste cinque tabelle gestiscono ognuna l'indicizzazione di un tipo di oggetto: articoli, rubriche, brevi, autori, parole chiave. Una *entry* per parola e per oggetto viene immagazzinata. Ogni *entry* contiene l'hash della parola (in realtà i 64 bit di peso forte dell'hash MD5, vedi sopra), l'identificativo dell'oggetto indicizzato (per esempio l'*id\_article* per un articolo), e il numero di punti associati all'indicizzazione della parola nell'oggetto. Questo numero di punti è calcolato in

base al numero di occorrenze della parola, ponderato dal campo in cui appaiono queste occorrenze: un'occorrenza nel titolo di un articolo genera più punti di un'occorrenza nel corpo dell'articolo.

Il meccanismo di indicizzazione è spiegato più dettagliatamente [qui](#).





- [SPIP, système de publication pour l'internet](#)
  - [Documentazione in italiano](#)
  - [Domande e risposte](#)
  - [FAQ: primi passi](#)

**Durante l'installazione la verifica dei diritti di accesso fallisce a causa delle cartelle CACHE e IMG. Tuttavia, sono sicuro di aver impostato correttamente i diritti.**

■ [italiano](#)   ■ .....   ■ [català](#)   ■ [Deutsch](#)   ■ [Español](#)   ■ [français](#)   ■ [occitan](#)   ■ [polski](#)

■ [Il mio sito con SPIP si è piantato. Posso farvi causa?](#)

■ [Vorrei una nuova funzionalità...](#)

■ [Posso vendere un servizio utilizzando SPIP? Posso creare un'attività professionale basata su SPIP?](#)

■ [È possibile utilizzare SPIP per creare un sito](#)

**Probabilmente è un problema di maiuscole. Verificare in che modo sono stati create queste cartelle sul vostro host. Se esse sono in lettere minuscole rinominatele in tutto maiuscolo (usando il programma di trasferimento dei file).**

commerciale,  
un sito con i  
banner, un sito  
di destra e uno  
di sinistra o un  
sito che prende  
in giro il  
software  
libero...?

■ Come  
installare SPIP?

■ **Durante  
l'installazione  
la verifica dei  
diritti di  
accesso  
fallisce a  
causa delle  
cartelle  
CACHE e IMG.  
Tuttavia, sono  
sicuro di aver  
impostato  
correttamente  
i diritti.**

■ Di cosa ha  
bisogno SPIP  
per funzionare?

■ Come  
reinstallare  
SPIP se non  
posso più  
accedere  
all'area  
riservata?

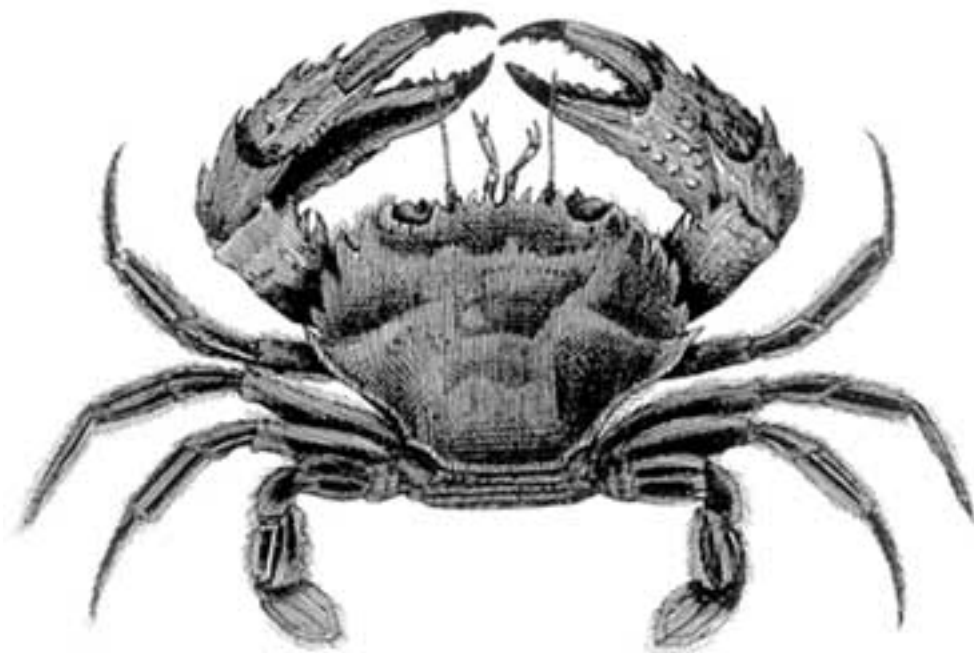
■ Cos'è questa  
storia dell'area  
riservata?

■ Ho perso il  
login e/o la  
password...

■ Il mio sito è  
vuoto, cosa  
devo fare?

■ Ho creato una  
rubrica, ma non  
appare nel sito  
pubblico!





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Domande e risposte

## FAQ: primi passi

italiano

tutto il sito

- Il mio sito con SPIP si è piantato. Posso farvi causa?
- Vorrei una nuova funzionalità...
- Posso vendere un servizio utilizzando SPIP? Posso creare un'attività professionale basata su SPIP?
- È possibile utilizzare SPIP per creare un sito commerciale, un sito con i banner, un sito di destra e uno di sinistra o un sito che prende in giro il software libero...?
- Come installare SPIP?
- Durante l'installazione la verifica dei diritti di accesso fallisce a causa delle cartelle CACHE e IMG. Tuttavia, sono sicuro di aver impostato correttamente i diritti.
- Di cosa ha bisogno SPIP per funzionare?

### Ultime modifiche

- Aggiungere un tipo di documento
- Come funziona il motore di ricerca di SPIP?
- Mostrare degli elementi in

una tabella divisi per righe

- Mostrare gli ultimi articoli dei redattori per rubrica
- Più logo per singolo articolo
- Le parole chiave nelle rubriche
- Scrivere gli articoli
- Utilizzare URL personalizzati
- SPIP e i fogli di stile
- Il supporto per LDAP

■ **Come reinstallare SPIP se non posso più accedere all'area riservata?**

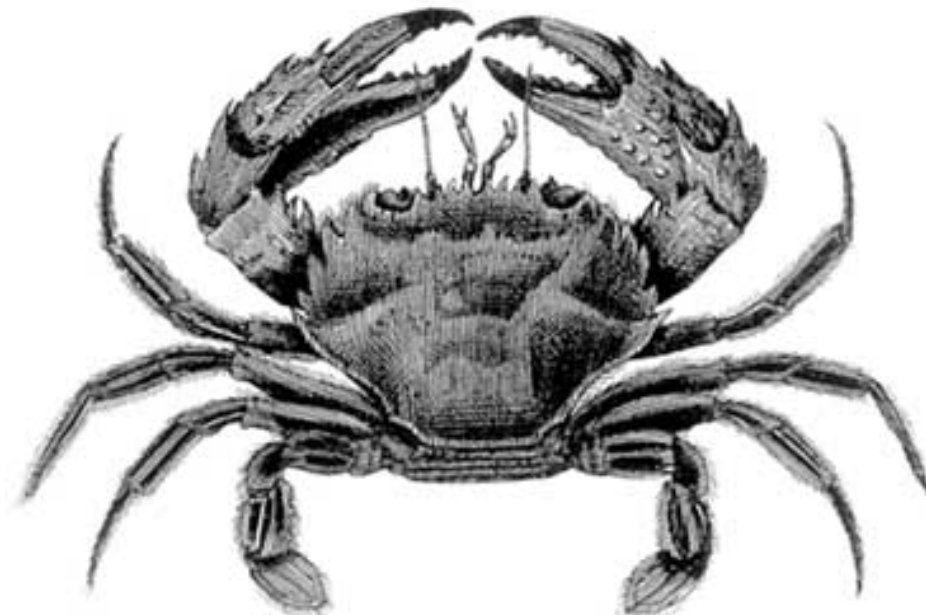
■ **Cos'è questa storia dell'area riservata?**

■ **Ho perso il login e/o la password...**

■ **Il mio sito è vuoto, cosa devo fare?**

■ **Ho creato una rubrica, ma non appare nel sito pubblico!**





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Domande e risposte
    - FAQ: primi passi

## Il mio sito con SPIP si è piantato. Posso farvi causa?

■ italiano   ■ .....   ■ català   ■ Deutsch   ■ Español   ■ français   ■ occitan   ■ polski

### ■ Il mio sito con SPIP si è piantato. Posso farvi causa?

- Vorrei una nuova funzionalità...
- Posso vendere un servizio utilizzando SPIP? Posso creare un'attività professionale basata su SPIP?
- È possibile utilizzare SPIP per creare un sito commerciale, un sito con i

Noi distribuiamo SPIP gratuitamente. Perciò, insistiamo sul punto seguente: non offriamo alcuna garanzia di nessun genere, né assistenza post-vendita (visto che SPIP non è venduto...), né alcuna garanzia di risultati, né alcun obbligo di assistenza.

Quindi, l'assistenza di SPIP è basata sulla benevolenza e sull'aiuto reciproco dei suoi utenti.



banner, un  
sito di destra  
e uno di  
sinistra o un  
sito che  
prende in giro  
il software  
libero...?

■ Come  
installare  
SPIP?

■ Durante  
l'installazione  
la verifica dei  
diritti di  
accesso  
fallisce a  
causa delle  
cartelle  
CACHE e  
IMG.

Tuttavia,  
sono sicuro di  
aver  
impostato  
correttamente  
i diritti.

■ Di cosa ha  
bisogno SPIP  
per  
funzionare?

■ Come  
reinstallare  
SPIP se non  
posso più  
accedere  
all'area  
riservata?

■ Cos'è  
questa storia  
dell'area  
riservata?

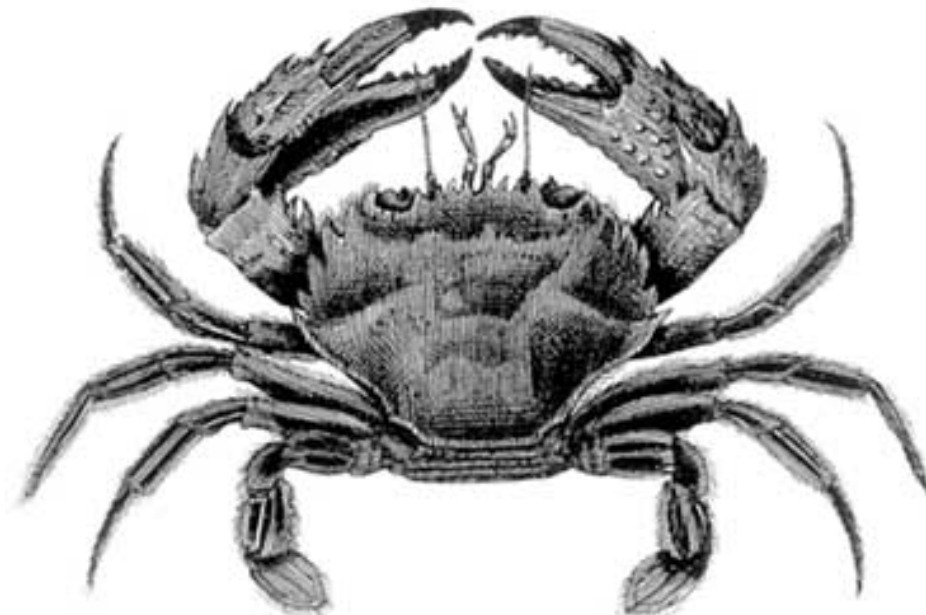
■ Ho perso il  
login e/o la  
password...

■ Il mio sito è  
vuoto, cosa  
devo fare?

■ Ho creato  
una rubrica,  
ma non  
appare nel  
sito pubblico!

[SPIP] Il mio sito con SPIP si è piantato. Posso farvi causa?





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Domande e risposte
    - FAQ: primi passi

## Come installare SPIP?

■ **italiano**   ■ .....   ■ català   ■ Deutsch   ■ Deutsch   ■ English   ■ Español   ■  
Español   ■ français   ■ occitan   ■ polski   ■ Türkçe

La pagina "**Installare SPIP**" spiega tutto quel che c'è da sapere in proposito.

■ Il mio sito con SPIP si è piantato.

Posso farvi causa?

■ Vorrei una nuova funzionalità...

■ Posso vendere un servizio utilizzando SPIP? Posso creare un'attività professionale basata su SPIP?

■ È possibile utilizzare SPIP per creare un sito commerciale, un sito con i banner, un

sito di destra  
e uno di  
sinistra o un  
sito che  
prende in giro  
il software  
libero...?

## ■ Come installare SPIP?

■ Durante  
l'installazione  
la verifica dei  
diritti di  
accesso  
fallisce a  
causa delle  
cartelle  
CACHE e  
IMG.  
Tuttavia,  
sono sicuro di  
aver  
impostato  
correttamente  
i diritti.

■ Di cosa ha  
bisogno SPIP  
per  
funzionare?

■ Come  
reinstallare  
SPIP se non  
posso più  
accedere  
all'area  
riservata?

■ Cos'è  
questa storia  
dell'area  
riservata?

■ Ho perso il  
login e/o la  
password...

■ Il mio sito è  
vuoto, cosa  
devo fare?

■ Ho creato  
una rubrica,  
ma non  
appare nel  
sito pubblico!





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - L'espace des traducteurs
    - Traduttore, e non traditore!
    - Come tradurre?

## Consigli per la traduzione del sito della documentazione, [www.spip.net](http://www.spip.net)

■ italiano ■ català ■ English ■ Español ■ français

- Come tradurre SPIP?
- Andare alla pagina di traduzione online
- La guida in linea
- Consigli per la traduzione del sito della documentazione, [www.spip.net](http://www.spip.net)

### ► **Ordine degli articoli nelle rubriche**

Gli articoli su [www.spip.net](http://www.spip.net) possono essere "ordinati" in due modi:

- in alcune rubriche è necessario "forzare" l'ordine degli articoli secondo una certa logica (per esempio, tutorial, documentazione di riferimento), che è quella di una spiegazione che si svolge su più articoli successivi; è sufficiente numerare i titoli degli articoli ("1. Primo articolo", "2. Secondo articolo"...);

I traduttori della versione spagnola hanno adottato una numerazione di 10 in 10 molto pratica: "10. Primo articolo", "20. Secondo articolo". Si consiglia di procedere in tal senso, poiché ciò faciliterà l'inserimento di articoli successivi all'interno di questo ordinamento.

- nelle rubriche in cui gli articoli non necessitano di essere letti "da cima a fondo" (FAQ, trucchi e suggerimenti...), gli articoli non vengono numerati, e ciò permette di presentare in cima all'elenco gli articoli più recenti e in basso quelli meno recenti.

Nei modelli di layout la presentazione si adatta automaticamente a seconda della presenza o meno della numerazione.

### ► **Logo delle rubriche**

I logo sono stati rifatti: non contengono più alcun testo (i titoli sono indicati in HTML nei modelli), e ciò permette di utilizzarli in tutte le lingue. Quindi si consiglia di prelevare le icone della versione francese per inserirle nelle rubriche corrispondenti nelle altre lingue. Il sito non utilizza i "logo con roll-over".

### ► **Immagini grandi delle rubriche**

Ogni logo della rubrica ha anche un'immagine grande che si trova nella parte alta della pagina delle rubriche. Si tratta del medesimo disegno del logo, ma le dimensioni sono molto maggiori. Anche in questo caso si consiglia di prelevare le immagini della versione francese per inserirle nelle rubriche corrispondenti nelle altre lingue.

Queste immagini grandi si inseriscono come "documenti allegati" alle rubriche (una per rubrica): dopo averle scaricate bisogna rinominarle "spip\_haut". Fatto questo si deve "vedere questa rubrica on line" per verificare subito il risultato.

In un primo tempo è preferibile uniformare la presentazione delle rubriche. In un secondo tempo (quando ci si potrà dedicare più tempo), si potranno variare i logo a seconda delle lingue.

### ► **I forum in ogni lingua**

In questo contesto i forum si attivano attraverso una rubrica. In effetti, in tutti gli articoli del sito vige la configurazione "di base" dei forum (ovvero, attivati e moderati a posteriori), tuttavia di solito non sono visualizzati nei modelli; ma ciò dà la possibilità, in futuro, di "giocare" con i forum in ogni pagina in funzione degli ulteriori sviluppi (per esempio: rimettere il sistema di "notazione" delle FAQ).

Per creare una rubrica di "forum", è sufficiente attribuirle nell'area riservata la parola chiave "Forums". Tutti gli articoli pubblicati in questa rubrica adotteranno l'interfaccia caratteristica dei forum.

Su spip.net i forum sono tematici. L'argomento è il titolo dell'articolo che presenta il forum:

- se si desidera un ordine "logico" dei forum è necessario numerare i titoli degli articoli (per esempio: "1. Installazione", "2. Utilizzo dell'area riservata"...);
- non esitare, nel testo dell'articolo, a descrivere in uno o due paragrafi l'argomento di discussione del forum.

N.B. La rubrica dei forum della lingua è visualizzata nella colonna sinistra di tutte le pagine di rubrica.

#### ● *Moderazione dei forum*

Chi crea l'articolo del forum viene indicato automaticamente quale autore

dell'articolo (funzione di base di SPIP). Se ciò non viene modificato l'autore riceverà una e-mail ad ogni nuovo messaggio nel forum collegato a questo articolo. Ciò può essere molto pratico per seguire l'attività del forum, ma può anche costituire un problema se il forum è molto attivo (numerosi messaggi al giorno). Bisogna quindi decidere se si desidera ricevere le e-mail oppure no.

Per non ricevere più le e-mail ci si deve rimuovere in qualità di autore dell'articolo. N.B. Per il medesimo principio, si deve aggiungere come autore dell'articolo chiunque voglia ricevere le e-mail.

Per nostra esperienza sappiamo che i forum di SPIP diventano molto attivi in breve tempo. La nuova presentazione è destinata a renderli consultabili più facilmente (soprattutto per la ricerca di una domanda già posta). Per facilitare la funzione di archivio e di documentazione di questi forum (ho un problema, vado a vedere se la domanda è già stata fatta e qual è la soluzione), si raccomandano due punti al fine di una corretta moderazione degli stessi:

- le domande (i messaggi di primo livello, che iniziano un "thread" di discussione) *devono* avere un titolo esplicito (in tal modo la grande tabella che riassume tutte le domande è leggibile, altrimenti ci saranno dei thread di cui non si sa a cosa portano...); le domande che non hanno un titolo devono essere cancellate (comunque, sulla parte superiore della pagina per inviare il messaggio c'è un grande avviso in grassetto, ma non si sa mai...); N.B. ciò non si applica alle risposte alle domande, perché le risposte adottano automaticamente il nome "> La domanda", sufficiente per navigare;
- verificare che le domande siano poste nel forum appropriato (per esperienza sappiamo che alcuni utenti non fanno caso a dove inseriscono le domande); inoltre, correggere i messaggi che non sono nel posto giusto.

Nel caso si cancelli un messaggio per questi due motivi, se la domanda è interessante (formulata chiaramente, argomento inedito nel forum), è possibile ri-inviare un messaggio con il titolo corretto o sostituito nel forum giusto; in tal caso, si consiglia di indicare che si tratta di un messaggio ri-inviato, citando il messaggio di origine tra (<html><quote>...</quote></html>).

Per quanto riguarda il resto, i forum dedicati a SPIP non danno solitamente problemi ai moderatori, ma piuttosto riguardano l'animosità. A grandi linee ci sono due tipi di messaggi a cui stare attenti:

- i messaggi che denigrano un fornitore di hosting oppure un prodotto commerciale; questo tipo di messaggi, quasi sistematicamente, ci causa minacce legali; se i messaggi sembrano direttamente diffamatori (tipo: "l'hoster pincopallo fa schifo"), edulcorateli... non esitare a chiedere all'autore del messaggio di riformulare argomentando le critiche ("con pincopallo, l'uso di SPIP è difficile o impossibile per questo motivo e quest'altro..."), che sarà comunque di maggiore utilità per tutti gli altri partecipanti al forum;
- i messaggi che propongono una soluzione tecnica basata su PHP che introduce una vulnerabilità nella sicurezza dei siti (tipo, attaccare il database con password direttamente nel modello); come minimo di deve scrivere subito un messaggio in risposta, con avvertimenti in grassetto, lampeggianti e in rosso acceso per spiegare che tale codice non deve essere assolutamente utilizzato a scopo piratesco.



## Dare ritmo alla presentazione delle rubriche e della home page di una lingua

I nuovi modelli riproducono il comportamento della precedente versione su [uzine.net](http://uzine.net): la home page è solo un elenco di rubriche / sotto-rubriche e di elenchi di articoli, contiene dei riquadri che danno ritmo all'interfaccia e mettono in evidenza alcuni elementi. Su [uzine.net](http://uzine.net), questi riquadri erano codificati direttamente nel modello; adesso si fa automaticamente in funzione di alcuni criteri.

Ciò permette soprattutto di far sparire l'antico riquadro "Informazioni utili" nella parte superiore della home page inserendo queste informazioni, evidenziate, all'interno dell'elenco delle rubriche / sotto-rubriche.

### ► **Evidenziare un sito repertoriato / in syndication**

Quando un sito referenziato ha una descrizione esso viene circondato da un riquadro. Pertanto:

- aggiungere una descrizione a quei siti referenziati che si desidera evidenziare;
- non mettere alcuna descrizione per gli altri.

Trucco utilizzato, per esempio nel "Domande e risposte" della versione francese: si può fare risaltare un elemento di [spip.net](http://www.spip.net) aggiungendolo come "sito repertoriato" con un commento. Per esempio, è il caso di "Lista di discussione degli utenti di SPIP" e di "Forum di discussione": questi riquadri sono creati attraverso dei "siti repertoriati" e una descrizione formattata più convenientemente (aggiunta "manuale" di un'immagine, direttamente in HTML, grassetto e tutto maiuscole per introdurre il testo..., richiamo del link ipertestuale all'interno della descrizione...).

### ► **Un riquadro esplicativo nella sotto-rubrica**

Se si mette un testo in una rubrica ("modifica la rubrica", campo "testo"), esso appare incorniciato nella home page e nelle rubriche gerarchicamente collegate. Nella rubrica "Domande e risposte" della versione francese, il riquadro "Ottenere le risposte" è in realtà il testo della rubrica. *N.B.* il riquadro viene creato automaticamente dal modello, quindi non si deve inserire alcun codice nel testo della rubrica.

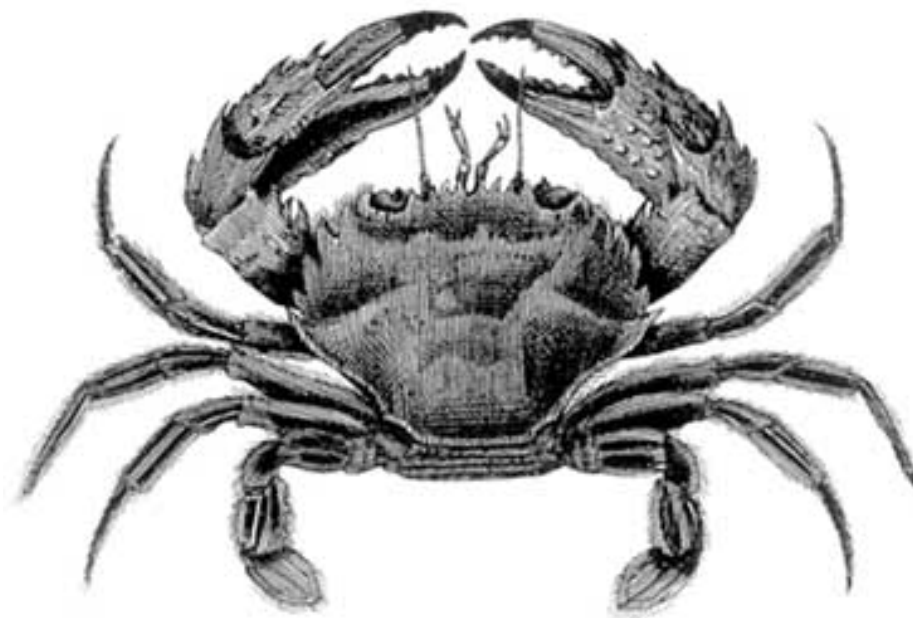
Nella presentazione delle sotto-rubriche la descrizione dell'articolo viene visualizzata incorniciata.

### ► **Segnalare la lista di discussione della lista**

Ogni lingua dispone di una lista di discussione ([spip-#lingua@rezo.net](mailto:spip-#lingua@rezo.net)). Esse sono segnalate caso per caso nella rubrica di documentazione della lingua in questione.

**Per evidenziare una lista nella home page della rubrica di quella o quella lingua, è sufficiente creare un "sito repertoriato" il cui indirizzo sia la pagina di iscrizione di questa lista. Aggiungendo una descrizione questo "sito repertoriato" viene messo in evidenza nella pagina di riepilogo.**





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Domande e risposte
    - FAQ: primi passi

## Vorrei una nuova funzionalità...

■ italiano ■ ..... ■ català ■ Deutsch ■ Español ■ français ■ occitan ■  
polski

■ Il mio sito con SPIP si è piantato. Posso farvi causa?

■ Vorrei una nuova funzionalità...

■ Posso vendere un servizio utilizzando SPIP? Posso creare un'attività professionale basata su SPIP?

■ È possibile utilizzare SPIP per creare un sito commerciale, un sito con i banner, un sito di destra e uno di sinistra o un

È possibile scrivere presso [spip@rezo.net](mailto:spip@rezo.net) per proporla, dando molti dettagli e precisando i motivi per i quali si desidera tale funzionalità.

Tuttavia, non si dimentichi che SPIP è un software libero, quindi è possibile implementare la funzionalità da soli se si hanno le competenze necessarie - in tal caso ci renderete felici se ci fate avere la versione da voi modificata!

sito che  
prende in giro  
il software  
libero...?

■ Come  
installare  
SPIP?

■ Durante  
l'installazione  
la verifica dei  
diritti di  
accesso fallisce  
a causa delle  
cartelle CACHE  
e IMG.

Tuttavia, sono  
sicuro di aver  
impostato  
correttamente  
i diritti.

■ Di cosa ha  
bisogno SPIP  
per  
funzionare?

■ Come  
reinstallare  
SPIP se non  
posso più  
accedere  
all'area  
riservata?

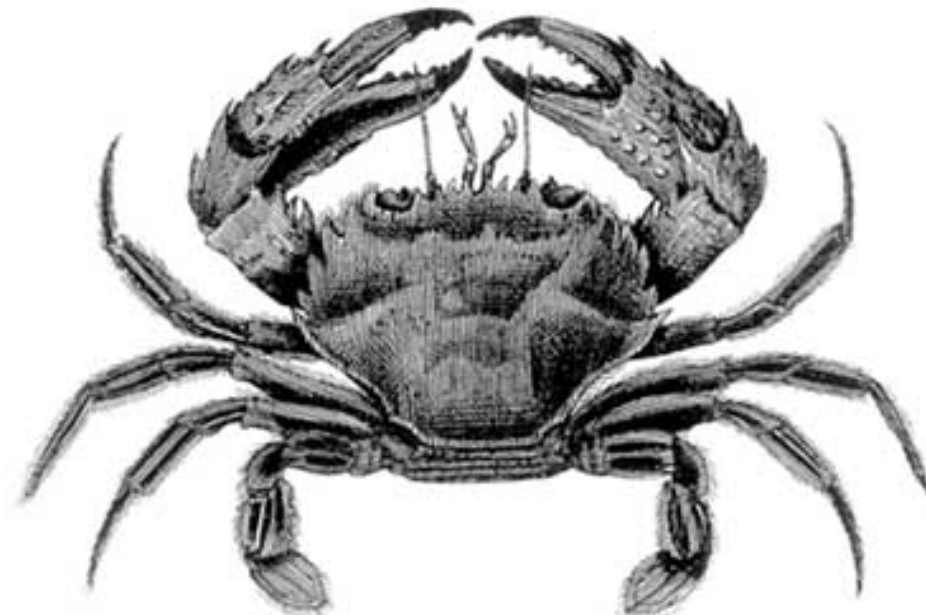
■ Cos'è questa  
storia dell'area  
riservata?

■ Ho perso il  
login e/o la  
password...

■ Il mio sito è  
vuoto, cosa  
devo fare?

■ Ho creato  
una rubrica,  
ma non appare  
nel sito  
pubblico!





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Domande e risposte
    - FAQ: primi passi

## Di cosa ha bisogno SPIP per funzionare?

■ italiano   ■ .....   ■ català   ■ Deutsch   ■ Español   ■ français   ■ occitan   ■ polski

- Il mio sito con SPIP si è piantato. Posso farvi causa?
- Vorrei una nuova funzionalità...
- Posso vendere un servizio utilizzando SPIP? Posso creare un'attività professionale basata su SPIP?
- È possibile utilizzare SPIP per creare un sito commerciale, un sito con i banner, un

SPIP ha bisogno (oltre a un account Web, naturalmente) di PHP3 o 4, e di un database MySQL. Vedi la pagina "[Installazione di SPIP](#)" per maggiori informazioni.

### **SPIP funziona su tutti i fornitori di hosting che propongono i programmi summenzionati? Quali sono quelli testati?**

Non è detto che SPIP funzioni obbligatoriamente su tutti gli host in quanto alcuni offrono una configurazione estremamente complicata (per esempio, obbligo di creare le tabelle MySQL a mano).

Noi stiliamo continuamente un [elenco degli host che accettano SPIP](#). Consultare questa pagina per maggiori informazioni.

sito di destra  
e uno di  
sinistra o un  
sito che  
prende in giro  
il software  
libero...?

■ Come  
installare  
SPIP?

■ Durante  
l'installazione  
la verifica dei  
diritti di  
accesso  
fallisce a  
causa delle  
cartelle  
CACHE e  
IMG.  
Tuttavia,  
sono sicuro di  
aver  
impostato  
correttamente  
i diritti.

■ **Di cosa ha  
bisogno  
SPIP per  
funzionare?**

■ Come  
reinstallare  
SPIP se non  
posso più  
accedere  
all'area  
riservata?

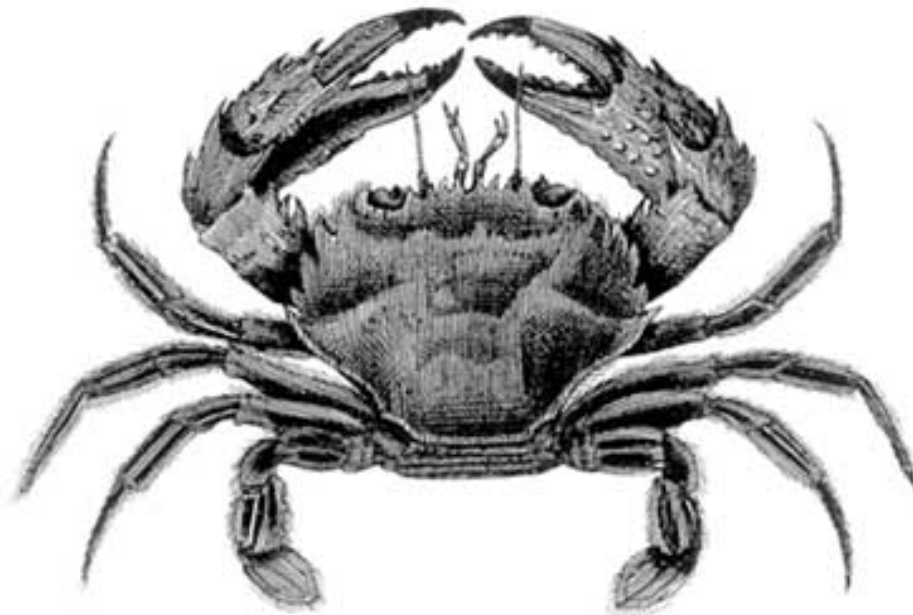
■ Cos'è  
questa storia  
dell'area  
riservata?

■ Ho perso il  
login e/o la  
password...

■ Il mio sito è  
vuoto, cosa  
devo fare?

■ Ho creato  
una rubrica,  
ma non  
appare nel  
sito pubblico!





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Domande e risposte
    - FAQ: primi passi

## Posso vendere un servizio utilizzando SPIP? Posso creare un'attività professionale basata su SPIP?

■ italiano   ■ .....   ■ català   ■ Deutsch   ■ Español   ■ français   ■ occitan   ■  
polski

Fate quel che volete...

Più seriamente, molti utenti ci hanno già chiesto se "ciò non ci dispiace" che usano SPIP all'interno della loro attività professionale (vendere siti realizzati con SPIP, vendere dei corsi di formazione su SPIP...). La risposta è chiara: "ciò non ci dispiace", anzi, tutto il contrario. È proprio per questo che abbiamo scelto di diffondere SPIP con una licenza GPL. Se SPIP può aiutarvi economicamente noi ne saremo lusingati.

■ Il mio sito  
con SPIP si è  
piantato.  
Posso farvi  
causa?  
■ Vorrei una  
nuova  
funzionalità...  
■ Posso  
vendere un  
servizio  
utilizzando  
SPIP? Posso  
creare  
un'attività  
professionale  
basata su  
SPIP?  
■ È possibile  
utilizzare SPIP  
per creare un  
sito  
commerciale,



un sito con i  
banner, un  
sito di destra e  
uno di sinistra  
o un sito che  
prende in giro  
il software  
libero...?

■ Come  
installare  
SPIP?

■ Durante  
l'installazione  
la verifica dei  
diritti di  
accesso  
fallisce a  
causa delle  
cartelle CACHE  
e IMG.

Tuttavia, sono  
sicuro di aver  
impostato  
correttamente  
i diritti.

■ Di cosa ha  
bisogno SPIP  
per  
funzionare?

■ Come  
reinstallare  
SPIP se non  
posso più  
accedere  
all'area  
riservata?

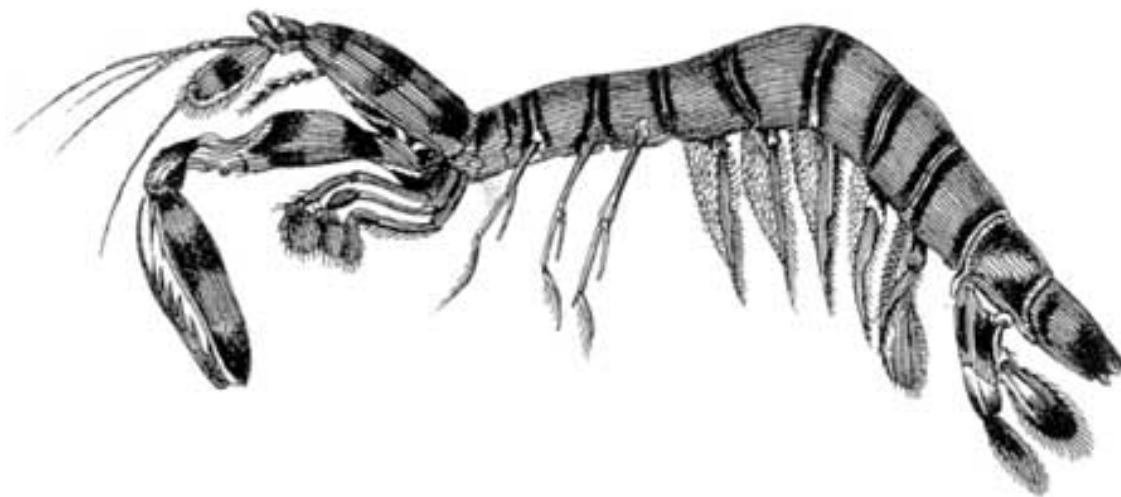
■ Cos'è questa  
storia dell'area  
riservata?

■ Ho perso il  
login e/o la  
password...

■ Il mio sito è  
vuoto, cosa  
devo fare?

■ Ho creato  
una rubrica,  
ma non  
appare nel sito  
pubblico!





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Domande e risposte
    - FAQ tecnica

## Link che aprono un'altra finestra

■ italiano ■ català ■ Español ■ français ■ occitan

■ Perché la creazione automatica delle miniature non funziona con tutti i formati di immagini (JPEG, GIF, PNG)?

■ Come funziona il motore di ricerca di SPIP?

■ Ho appena fatto un aggiornamento di SPIP e il sito pubblico funziona male

■ SPIP non funziona sul mio hoster abituale. Esiste una "patch" da qualche parte?

■ Ottengo messaggi del

Molti internauti e webmaster (soprattutto i principianti) ritengono che alcuni link sui siti devono aprire, obbligatoriamente, una nuova finestra nel browser. L'équipe di SPIP, al pari di molte altre, pensa che ciò sia un *errore*.

Tuttavia, per cercare di facilitare la vita a coloro che vogliono assolutamente questa funzionalità, esiste il filtro `|liens_ouvrants` che fa "saltare" tutti i link esterni inseriti nel testo attraverso la scorciatoia `[titre->http://www.uzine.net/spip]`.

Durante lo sviluppo di SPIP, all'incirca nel settembre 2002, abbiamo provato l'idea di una scorciatoia aggiuntiva, idea abbandonata dopo ponderata riflessione: e non torneremo indietro ;-)

Bilancio della situazione: nei casi in cui è assolutamente necessario, si deve inserire il link a mano, senza utilizzare la scorciatoia di SPIP, cioè digitando `<a href="indirizzo" target="_blank">link</a>`.

Gli altri metodi sono da evitare per i seguenti motivi:

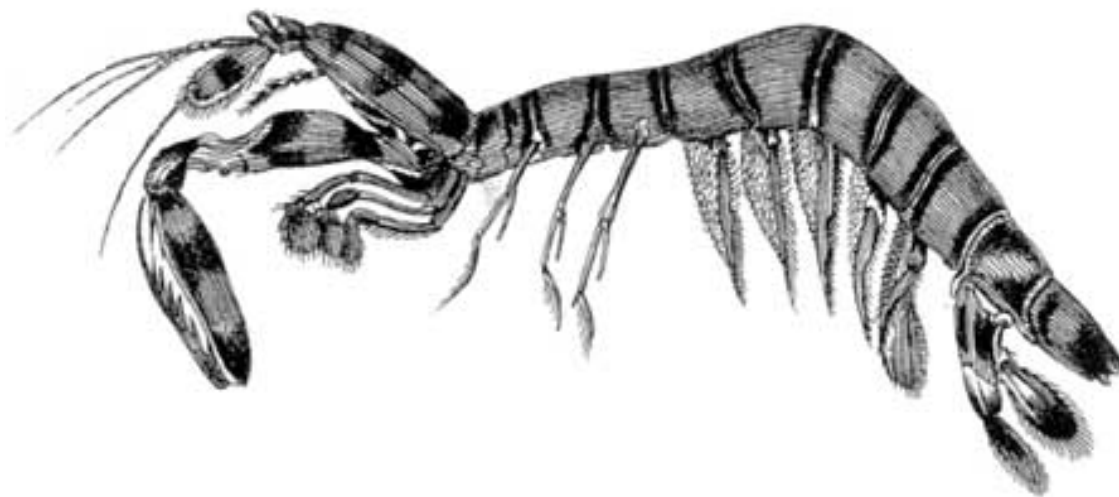
1) Un hack delle scorciatoie di SPIP, che assomiglia a qualcosa del tipo `[testo->URL" target=... ]` è spesso indicato sulle liste SPIP come una "soluzione". Tuttavia, è *la peggiore\** delle soluzioni possibili. Infatti, se mai un giorno si *jamais un jour on trouve quelque chose à faire des raccourcis de liens* (par exemple, au pif, intégrer les liens dans une table et les vérifier périodiquement), ceux qui auront utilisé ce hack risquent de subir des dysfonctionnements.

tipo  
"Maximum  
execution time  
exceeded"  
■ Il mio server  
è Free o  
Online, e  
ottengo  
spesso  
messaggi di  
"Maximum  
execution time  
exceeded"  
■ Il server che  
mi ospita gira  
su PHP4 e non  
comprende i  
file ".php3"  
■ **Link che  
aprono  
un'altra  
finestra**  
■ È necessario  
reinstallare un  
backup del  
database dopo  
aver  
aggiornato  
SPIP?  
■ Fin dalla mia  
prima  
connessione  
all'area  
riservata di  
SPIP non  
funziona  
niente e mi dà  
un errore alla  
linea 1 di  
alcuni file.  
■ Dopo aver  
modificato i  
modelli con  
Dreamweaver  
(Macromedia)  
mi appaiono  
dei messaggi  
di errore  
quando li  
installo sul  
server.  
■ Aggiungere  
un tipo di  
documento

2) La scorciatoia [testo->>link], che è stata testata tra il 21/09 e il 13/12 2002 nelle versioni *di sviluppo*, non era soddisfacente. Essa introduceva troppi problemi di controllo per i webmaster che non li desideravano.

La soluzione migliore, lo ripetiamo, è di non utilizzare i link che aprono nuove finestre; l'altra possibilità, meno buona, è di utilizzarli in maniera sistematica solo sui link esterni, usando a tal fine il filtro |liens\_ouvrants.





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Domande e risposte
    - FAQ tecnica

## È necessario reinstallare un backup del database dopo aver aggiornato SPIP?

■ italiano ■ ..... ■ català ■ Deutsch ■ English ■ Español ■ français

■ Perché la creazione automatica delle miniature non funziona con tutti i formati di immagini (JPEG, GIF, PNG)?

■ Come funziona il motore di ricerca di SPIP?

■ Ho appena fatto un aggiornamento di SPIP e il sito pubblico funziona male

■ SPIP non funziona sul mio hoster abituale.

Esiste una "patch" da qualche parte?

NO. Mai e poi mai. Nemmeno morti. Never ever. Nichts.

Leggere bene quel che segue: "Non bisogna mai installare un vecchio backup in una nuova versione di SPIP. Non bisogna mai installare un vecchio backup in una nuova versione di SPIP. Non bisogna mai installare un vecchio backup in una nuova versione di SPIP. Non bisogna mai installare un vecchio backup in una nuova versione di SPIP. Non bisogna mai installare un vecchio backup in una nuova versione di SPIP. Non bisogna mai installare un vecchio backup in una nuova versione di SPIP. Non bisogna mai installare un vecchio backup in una nuova versione di SPIP. Non bisogna mai installare un vecchio backup in una nuova versione di SPIP. Non bisogna mai installare un vecchio backup in una nuova versione di SPIP. Non bisogna mai installare un vecchio backup in una nuova versione di SPIP."

Non si sa perché, ma un giorno qualcuno ha annunciato sulla lista di SPIP che doveva fare così e, nonostante tutte le nostre spiegazioni contrarie, molti utenti sono ancora convinti che è necessario reinstallare il proprio backup quando si cambia la versione di SPIP.

È un errore *fatale*, peggio di un virus di Outlook. Il computer si incendia, il disco rigido fonde, il fornitore di hosting fallisce, la Telecom invia una fattura sbagliata in eccesso, e non sarà più possibile utilizzare Internet a vita.

La procedura corretta per effettuare l'aggiornamento è **spiegata qui**.

■ Ottengo  
messaggi del  
tipo  
"Maximum  
execution time  
exceeded"

■ Il mio server  
è Free o  
Online, e  
ottengo  
spesso  
messaggi di  
"Maximum  
execution time  
exceeded"

■ Il server che  
mi ospita gira  
su PHP4 e non  
comprende i  
file ".php3"

■ Link che  
aprono  
un'altra  
finestra

■ **È  
necessario  
reinstallare  
un backup  
del database  
dopo aver  
aggiornato  
SPIP?**

■ Fin dalla mia  
prima  
connessione  
all'area  
riservata di  
SPIP non  
funziona  
niente e mi dà  
un errore alla  
linea 1 di  
alcuni file.

■ Dopo aver  
modificato i  
modelli con  
Dreamweaver  
(Macromedia)  
mi appaiono  
dei messaggi  
di errore  
quando li  
installo sul  
server.

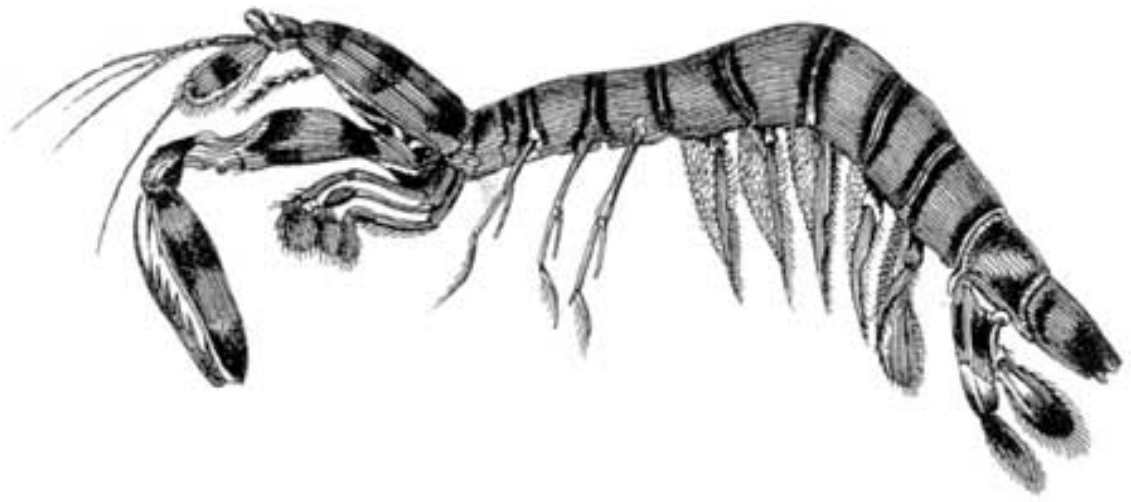
■ Aggiungere  
un tipo di

[SPIP] È necessario reinstallare un backup del database dopo aver aggiornato SPIP?

documento







- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Domande e risposte
    - FAQ tecnica

## Il mio server è Free o Online, e ottengo spesso messaggi di "Maximum execution time exceeded"

■ italiano   ■ français

■ Perché la creazione automatica delle miniature non funziona con tutti i formati di immagini (JPEG, GIF, PNG)?  
■ Come funziona il motore di ricerca di SPIP?  
■ Ho appena fatto un aggiornamento di SPIP e il sito pubblico funziona male  
■ SPIP non funziona sul mio hoster abituale. Esiste una

Per evitare che un errore di programmazione negli script PHP ne blocchi il funzionamento del server, gli hoster stabiliscono una durata massima di esecuzione di ogni pagina PHP. Questo limite è solitamente di 30 secondi: se una pagina "parte" in un'elaborazione che dura più di 30 secondi (elaborazione enorme, o un ciclo infinito), il server interrompe l'elaborazione e lo segnala con un messaggio di errore. Per SPIP, questo limite di 30 secondi è ampiamente sufficiente per qualsiasi elaborazione.

Tuttavia, alcuni hoster stabiliscono durate massime molto brevi. È soprattutto il caso di Free (15 secondi) e di Online (8 secondi). Inoltre, su questi hoster la quantità di memoria allocata al funzionamento del PHP è piuttosto bassa, e ciò ne rallenta l'esecuzione. Pertanto, le funzioni di SPIP, su questi hoster, impiegano un tempo maggiore di esecuzione e la durata massima di esecuzione è ridicolmente corta. Immaginate un treno che può funzionare solo per un'ora e che deve percorrere una distanza di 120 chilometri su linee ferroviarie in cui c'è il limite di 60 km/h: a metà percorso il treno si fermerà in aperta campagna.

Questo problema si riscontra sistematicamente con gli articoli lunghi: in questi hoster l'elaborazione di queste pagine viene interrotta dal server prima della fine dell'elaborazione, e ciò impedisce la loro visualizzazione e provoca il messaggio di errore "Maximum execution time exceeded".

Non c'è alcuna soluzione tecnica. SPIP è già stato ottimizzato per girare più

"patch" da qualche parte?

■ Ottengo messaggi del tipo

"Maximum execution time exceeded"

■ Il mio server è Free o Online, e ottengo spesso messaggi di "Maximum execution time exceeded"

■ Il server che mi ospita gira su PHP4 e non comprende i file ".php3"

■ Link che aprono un'altra finestra

■ È necessario reinstallare un backup del database dopo aver aggiornato SPIP?

■ Fin dalla mia prima connessione all'area riservata di SPIP non funziona niente e mi dà un errore alla linea 1 di alcuni file.

■ Dopo aver modificato i modelli con Dreamweaver (Macromedia) mi appaiono dei messaggi di errore quando li installo sul server.

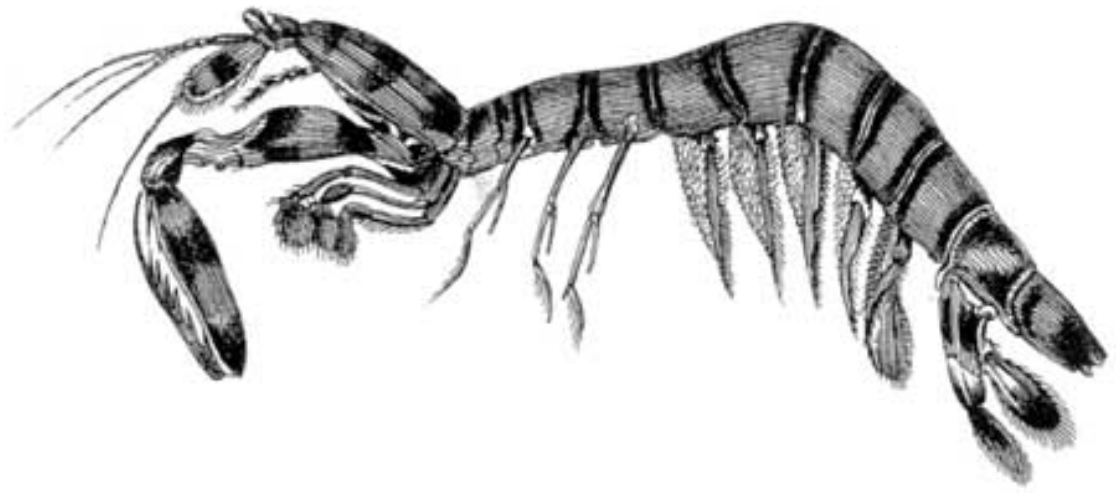
velocemente, il problema dipende quindi dall'hoster.

► Unica soluzione immediata: trasferire il proprio spazio Web su hoster che forniscono un servizio utilizzabile e non limitato all'estremo.

► Scrivete al responsabile del servizio di hosting per chiedergli di aumentare la durata massima di esecuzione degli script (30 secondi come tutti, per esempio). Non si sa mai, può darsi che prima o poi... Ma per il momento, l'assenza di reazione sembra più indicare una volontà deliberata di ostacolare il servizio gratuito per far passare i webmaster al servizio a pagamento piuttosto che un imperativo tecnico.

■ Aggiungere  
un tipo di  
documento





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
  - Domande e risposte
  - FAQ tecnica

## Ho appena fatto un aggiornamento di SPIP e il sito pubblico funziona male

■ italiano ■ français

■ Perché la creazione automatica delle miniature non funziona con tutti i formati di immagini (JPEG, GIF, PNG)?

■ Come funziona il motore di ricerca di SPIP?

■ Ho appena fatto un aggiornamento di SPIP e il sito pubblico funziona male

■ SPIP non funziona sul mio hoster abituale.

Esiste una "patch" da qualche parte?

■ Ottengo messaggi del tipo "Maximum execution time exceeded"

■ Il mio server è Free o Online, e

Ci sono tre motivi principali per cui un aggiornamento provoca messaggi di errore.

**1.** L'area riservata funziona perfettamente, senza errori. È solo il sito pubblico che dà i numeri. È normale... In effetti, alcune "funzioni" di SPIP sono state modificate (altrimenti non ci sarebbe l'aggiornamento); allo stesso tempo, le pagine del sito pubblico sono immagazzinate per un certo periodo nella cache. Al momento dell'aggiornamento può succedere che le pagine del sito pubblico (generate prima dell'aggiornamento) utilizzino le funzioni che hanno subito le modifiche.

La soluzione più semplice: **svuotare la cache**. Andate alla pagina "Salva/Ripristina il database", e cliccate sul pulsante "Svuota la cache".

**2.** Avete prelevato l'ultima versione beta-x24 celata nei più reconditi meandri del nostro server, per vedere che aspetto ha.

Se non avete alcuna conoscenza di PHP/MySQL è una pessima idea. Le versioni beta sono versioni in via di sviluppo, non terminate. Alcuni giorni e con un bel po' di fortuna sono relativamente stabili; altri giorni contengono dei pezzi di funzioni non completate e, soprattutto, non debuggate.

Due possibilità:

- avete effettuato un salvataggio del database (pagina "Salva/Ripristina il

ottengo spesso messaggi di "Maximum execution time exceeded"

■ Il server che mi ospita gira su PHP4 e non comprende i file ".php3"

■ Link che aprono un'altra finestra

■ È necessario reinstallare un backup del database dopo aver aggiornato SPIP?

■ Fin dalla mia prima connessione all'area riservata di SPIP non funziona niente e mi dà un errore alla linea 1 di alcuni file.

■ Dopo aver modificato i modelli con Dreamweaver (Macromedia) mi appaiono dei messaggi di errore quando li installo sul server.

■ Aggiungere un tipo di documento

database") prima del malaugurato aggiornamento; in tal caso, sempre su questa pagina, cancellate completamente il database (pulsante "Cancella tutto"). Reinstallate la versione precedente di SPIP (importante: la versione con la quale avete effettuato il backup del database), e reinstallate il sito a partire dal vostro backup;

► non avete il backup del database... grave errore. Se non sapete smanettare la cosa migliore da fare è aspettare qualche giorno per avere la prossima versione beta, sperando che essa sia più stabile (generalmente le versioni beta non rimangono instabili a lungo; c'è sempre un momento in cui, grosso modo, funzionano: ma spesso l'interfaccia non è ben fatta...).

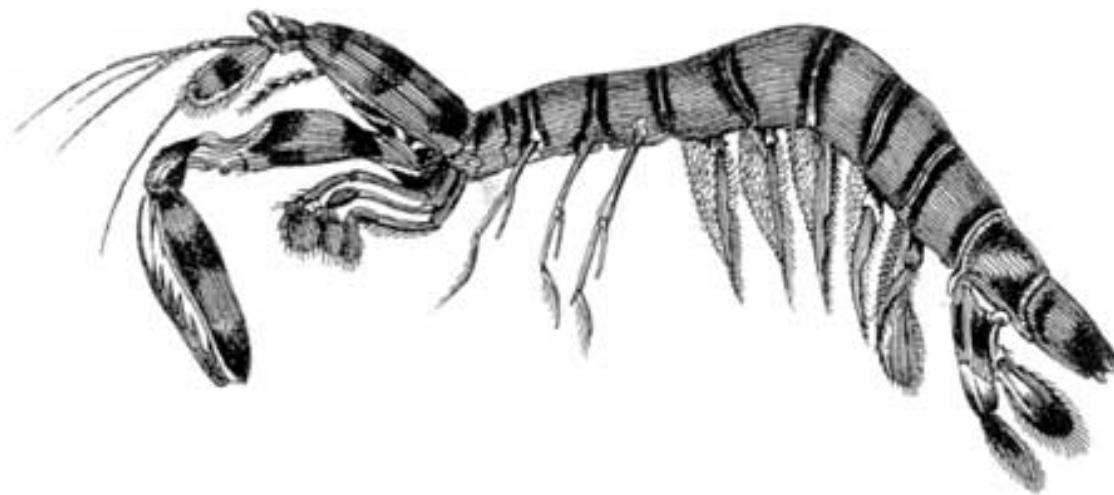
**3.** Dopo l'aggiornamento di SPIP avete voluto re-installare il backup del database effettuato prima dell'aggiornamento. Ci domandiamo perché molti hanno questa idea bizzarra...

Dedichiamo [una pagina specifica](#) che spiega come effettuare "bene" l'aggiornamento.

Quando SPIP cambia versione succede spesso che, per installare le nuove funzionalità e migliorare il funzionamento del sistema, noi modifichiamo la struttura del database, cioè il modo in cui i dati del proprio sito vengono immagazzinati. Voler re-installare un vecchio backup in una versione nuova di SPIP è un po' come far passare dei quadrati attraverso fori triangolari.

L'unica soluzione "pulita" per ovviare a questo: andate alla pagina "Salva/Ripristina il database" e cancellate il database ("Cancella tutto"). Installate la vecchia versione di SPIP (tutte le versioni sono disponibili negli archivi), ripristinate il database usando il vostro backup. Fatto ciò, potete installare la nuova versione di SPIP, il sistema effettuerà da sé le modifiche necessarie sulla struttura del vostro sito.





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Domande e risposte
    - FAQ tecnica

## Dopo aver modificato i modelli con Dreamweaver (Macromedia) mi appaiono dei messaggi di errore quando li installo sul server.

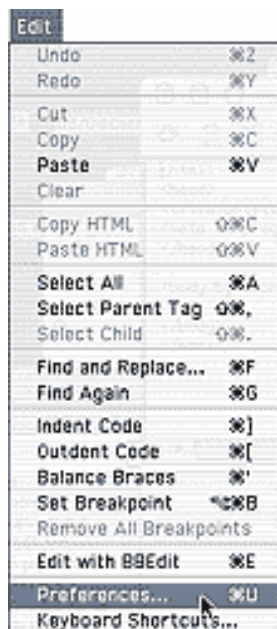
■ italiano ■ ..... ■ català ■ Español ■ français

■ Perché la creazione automatica delle miniature non funziona con tutti i formati di immagini (JPEG, GIF, PNG)?

■ Come funziona il motore di ricerca di SPIP?

■ Ho appena fatto un aggiornamento di SPIP e il sito pubblico funziona male

■ SPIP non funziona sul mio hoster abituale. Esiste



Molti utenti di SPIP utilizzano Dreamweaver (di Macromedia) per modificare i *modelli* di layout del proprio sito. Questa scelta può essere giustificata dal fatto che Dreamweaver permette di lavorare in modo grafico (WYSIWYG) e, al tempo stesso, di poter accedere immediatamente al codice sorgente (cosa indispensabile per lavorare in maniera appropriata sui modelli).

Tuttavia, Dreamweaver ha la fastidiosa tendenza a *modificare* il codice dei

una "patch" da qualche parte?

■ Ottengo messaggi del tipo "Maximum execution time exceeded"

■ Il mio server è Free o Online, e ottengo spesso messaggi di "Maximum execution time exceeded"

■ Il server che mi ospita gira su PHP4 e non comprende i file ".php3"

■ Link che aprono un'altra finestra

■ È necessario reinstallare un backup del database dopo aver aggiornato SPIP?

■ Fin dalla mia prima connessione all'area riservata di SPIP non funziona niente e mi dà un errore alla linea 1 di alcuni file.

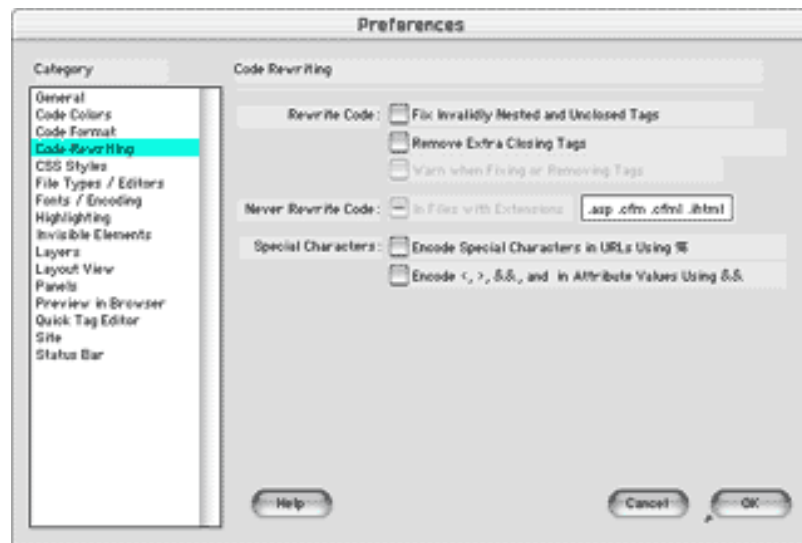
■ Dopo aver modificato i modelli con Dreamweaver (Macromedia) mi appaiono dei messaggi di errore quando li installo sul server.

■ Aggiungere un tipo di documento

modelli e a ostacolare il funzionamento dei cicli. I codici propri di SPIP, infatti, non vengono riconosciuti come codice HTML e Dreamweaver tenta di correggerli, il che impedisce il buon funzionamento delle pagine così prodotte (si ottiene il messaggio di errore: "tag di chiusura mancante").

La soluzione è di vietare a Dreamweaver di correggere "da solo" il codice sorgente:

- nel menu "Edit", selezionare "Preferences";
- selezionare la linguetta "Code rewriting", e disabilitare tutte le opzioni.



Dopo aver fatto ciò, Dreamweaver non dovrebbe più modificare il codice sorgente a nostra insaputa.

---

Diamo un altro trucco per far sì che i codici di SPIP siano visualizzati correttamente:

Copiare in ...../dreamweaver/configuration/ThirdPartyTags

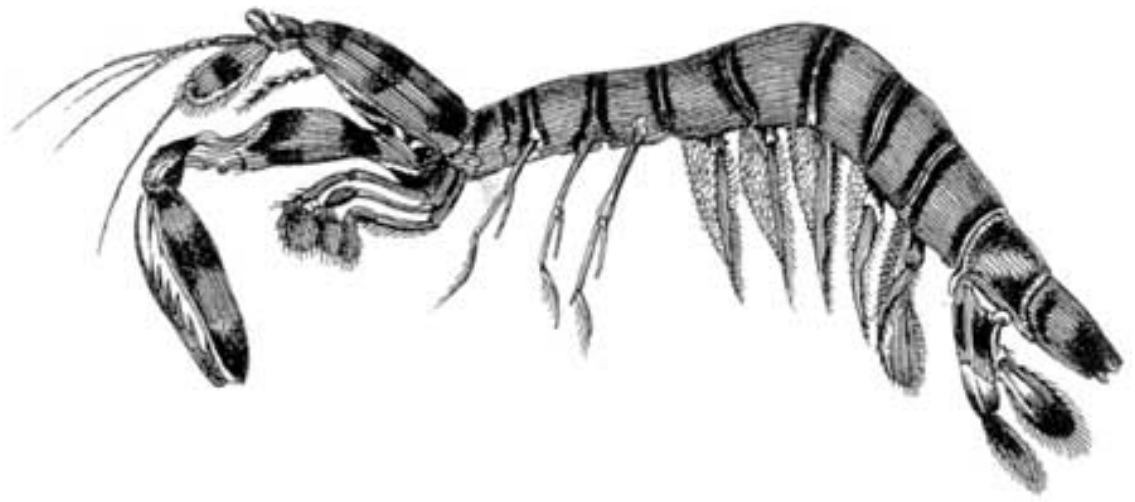
- due immagini chiamate SPIP.gif (per esempio redacteurs-off.gif e redacteurs-on.gif)
- un file spip.xml contenente:



**In tal modo, i codici di SPIP saranno sostituiti dall'immagine, e modificabili nella finestra "proprietà dell'oggetto".**







- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Domande e risposte
    - FAQ tecnica

## SPIP non funziona sul mio hoster abituale. Esiste una "patch" da qualche parte?

■ italiano   ■ français

■ Perché la creazione automatica delle miniature non funziona con tutti i formati di immagini (JPEG, GIF, PNG)?

■ Come funziona il motore di ricerca di SPIP?

■ Ho appena fatto un aggiornamento di SPIP e il sito pubblico funziona male

■ SPIP non funziona sul mio hoster abituale. Esiste una "patch" da qualche parte?

Prima di tutto, verificate che il problema dipenda effettivamente dal vostro fornitore di hosting. utilizzate in particolare la **lista di diffusione di SPIP** per chiedere ad altri utenti se altri hanno avuto difficoltà simili con lo stesso hosting.

Secondariamente, se il problema che presenta questo hoster viene identificato, e dipende da una sua scelta di configurazione, non esitate a contattare il responsabile per chiedergli di modificare la sua configurazione affinché sia compatibile con SPIP; alcuni responsabili di server per l'hosting hanno già fatto sforzi per aiutare i loro utenti con SPIP.

In ultimo, come *extrema ratio*, il vostro hoster non vuole o non può modificare la sua configurazione affinché non sia più incompatibile con SPIP. Esistono delle "patch" specifiche per alcuni hoster, ovvero dei piccoli pezzi di programma, modifiche specifiche di SPIP? *No*. Lo scopo dell'équipe di sviluppo è di evitare la moltiplicazione di "patch" e di manomissioni nel codice, al fine di distribuire un'unica versione utilizzabile da tutti (la facilità di installazione di SPIP è una delle nostre priorità). Se il vostro fornitore di hosting presenta un problema specifico, valuteremo se esiste un modo di risolverlo e incorporeremo la soluzione nella successiva versione di SPIP.

■ Ottengo  
messaggi del  
tipo  
"Maximum  
execution time  
exceeded"

■ Il mio server  
è Free o  
Online, e  
ottengo  
spesso  
messaggi di  
"Maximum  
execution time  
exceeded"

■ Il server che  
mi ospita gira  
su PHP4 e non  
comprende i  
file ".php3"

■ Link che  
aprono  
un'altra  
finestra

■ È necessario  
reinstallare un  
backup del  
database dopo  
aver  
aggiornato  
SPIP?

■ Fin dalla mia  
prima  
connessione  
all'area  
riservata di  
SPIP non  
funziona  
niente e mi dà  
un errore alla  
linea 1 di  
alcuni file.

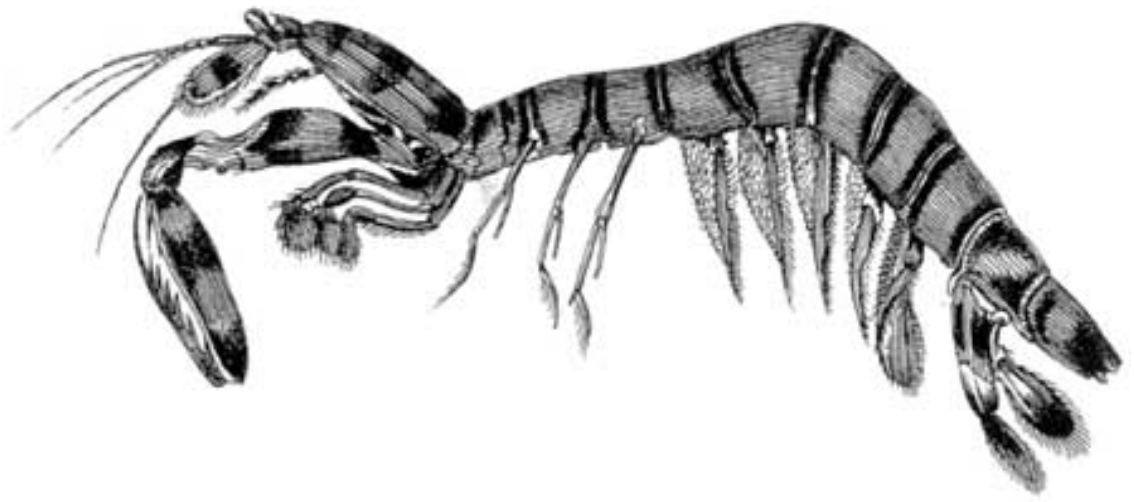
■ Dopo aver  
modificato i  
modelli con  
Dreamweaver  
(Macromedia)  
mi appaiono  
dei messaggi  
di errore  
quando li  
installo sul  
server.

■ Aggiungere  
un tipo di

[SPIP] SPIP non funziona sul mio hoster abituale. Esiste una "patch" da qualche parte?

documento





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Domande e risposte
    - FAQ tecnica

## Il server che mi ospita gira su PHP4 e non comprende i file ".php3"

■ italiano   ■ .....   ■ català   ■ English   ■ Español   ■ français

■ Perché la creazione automatica delle miniature non funziona con tutti i formati di immagini (JPEG, GIF, PNG)?

■ Come funziona il motore di ricerca di SPIP?

■ Ho appena fatto un aggiornamento di SPIP e il sito pubblico funziona male

■ SPIP non funziona sul mio hoster abituale. Esiste una "patch" da qualche parte?

Nella maggioranza dei casi i server che utilizzano PHP4 sono configurati per riconoscere i file con estensione ".php3", al fine di garantire la compatibilità. Se ciò non corrisponde al caso vostro (appare il testo di origine allo schermo, oppure il browser avvisa che non riconosce il formato del file), contattare il proprio server affinché risolva il problema.

**Karl** fa sapere, all'attenzione di chiunque abbia il controllo del proprio server: Se avete accesso al file httpd.conf e il PHP4 è stato compilato, modificare il file httpd.conf come di seguito:

■ Ottengo  
messaggi del  
tipo  
"Maximum  
execution time  
exceeded"

■ Il mio server  
è Free o  
Online, e  
ottengo  
spesso  
messaggi di  
"Maximum  
execution time  
exceeded"

■ **Il server  
che mi ospita  
gira su PHP4  
e non  
comprende i  
file ".php3"**

■ Link che  
aprono  
un'altra  
finestra

■ È necessario  
reinstallare un  
backup del  
database dopo  
aver  
aggiornato  
SPIP?

■ Fin dalla mia  
prima  
connessione  
all'area  
riservata di  
SPIP non  
funziona  
niente e mi dà  
un errore alla  
linea 1 di  
alcuni file.

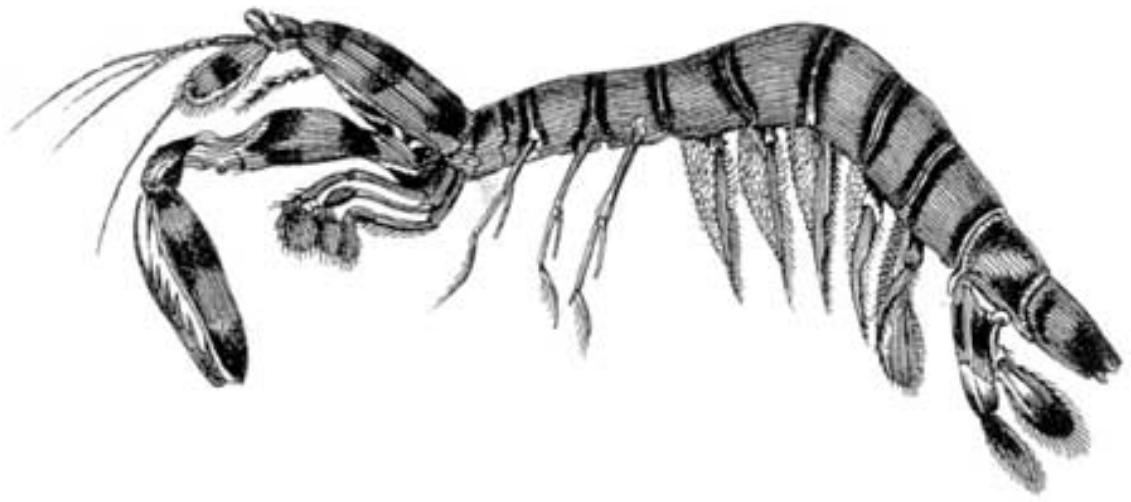
■ Dopo aver  
modificato i  
modelli con  
Dreamweaver  
(Macromedia)  
mi appaiono  
dei messaggi  
di errore  
quando li  
installo sul  
server.

■ Aggiungere  
un tipo di

[SPIP] Il server che mi ospita gira su PHP4 e non comprende i file ".php3"

documento





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Domande e risposte
    - FAQ tecnica

## Ottengo messaggi del tipo "Maximum execution time exceeded"

■ italiano   ■ français

■ Perché la creazione automatica delle miniature non funziona con tutti i formati di immagini (JPEG, GIF, PNG)?

■ Come funziona il motore di ricerca di SPIP?

■ Ho appena fatto un aggiornamento di SPIP e il sito pubblico funziona male

■ SPIP non funziona sul mio hoster abituale. Esiste una "patch" da qualche parte?

Ciò significa che il tempo di calcolo di una pagina (o sul sito pubblico o sull'area riservata) ha superato il limite stabilito dal proprio fornitore di hosting.

Questo limite è spesso di 30 secondi, e normalmente è sufficiente per SPIP, quindi questo messaggio non dovrebbe apparire. Di contro, alcuni hoster (solitamente quelli gratuiti) stabiliscono un limite molto basso. Per esempio, su Free.fr questo limite è di 5 secondi. Sul calcolo di pagine lunghe o complicate su un server piuttosto lento è quindi possibile riscontrare questo errore.

Se avete accesso alla configurazione del PHP (file `/ecc/php/apache/php.ini` su Linux), è necessario modificare il parametro `max_execution_time`.

Infine, se il problema persiste, non vi resta che assillare il proprio hoster affinché stabilisca un limite che permette di lavorare seriamente.

■ **Ottengo  
messaggi del  
tipo  
"Maximum  
execution  
time  
exceeded"**

■ Il mio server  
è Free o  
Online, e  
ottengo  
spesso  
messaggi di  
"Maximum  
execution time  
exceeded"

■ Il server che  
mi ospita gira  
su PHP4 e non  
comprende i  
file ".php3"

■ Link che  
aprono  
un'altra  
finestra

■ È necessario  
reinstallare un  
backup del  
database dopo  
aver  
aggiornato  
SPIP?

■ Fin dalla mia  
prima  
connessione  
all'area  
riservata di  
SPIP non  
funziona  
niente e mi dà  
un errore alla  
linea 1 di  
alcuni file.

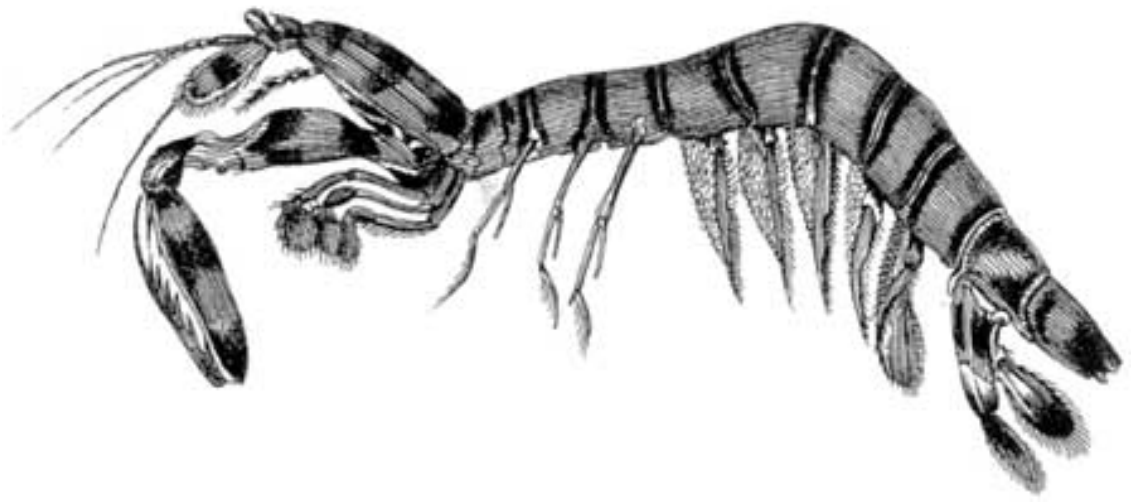
■ Dopo aver  
modificato i  
modelli con  
Dreamweaver  
(Macromedia)  
mi appaiono  
dei messaggi  
di errore  
quando li  
installo sul  
server.

■ Aggiungere  
un tipo di



documento





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Domande e risposte
    - FAQ tecnica

## Fin dalla mia prima connessione all'area riservata di SPIP non funziona niente e mi dà un errore alla linea 1 di alcuni file.

■ italiano ■ ..... ■ català ■ Deutsch ■ English ■ Español ■ français ■ occitan

■ Perché la creazione automatica delle miniature non funziona con tutti i formati di immagini (JPEG, GIF, PNG)?

■ Come funziona il motore di ricerca di SPIP?

■ Ho appena fatto un aggiornamento di SPIP e il sito pubblico funziona male

■ SPIP non funziona sul mio hoster abituale.

**Durante il trasferimento via FTP dei file verso il proprio host è stato scelto un formato di file sbagliato. Ritentare indicando nel client FTP un altro formato (formato binario, testo...).**

**Di tanto in tanto siamo noi che facciamo questo errore quando inviamo il file di installazione di SPIP sul nostro server pubblico, e i file non sono utilizzabili! In tal caso rendiamo subito disponibile una nuova versione corretta.**

Esiste una  
"patch" da  
qualche parte?

■ Ottengo  
messaggi del  
tipo  
"Maximum  
execution time  
exceeded"

■ Il mio server  
è Free o  
Online, e  
ottengo  
spesso  
messaggi di  
"Maximum  
execution time  
exceeded"

■ Il server che  
mi ospita gira  
su PHP4 e non  
comprende i  
file ".php3"

■ Link che  
aprono  
un'altra  
finestra

■ È necessario  
reinstallare un  
backup del  
database dopo  
aver  
aggiornato  
SPIP?

■ **Fin dalla  
mia prima  
connessione  
all'area  
riservata di  
SPIP non  
funziona  
niente e mi  
dà un errore  
alla linea 1 di  
alcuni file.**

■ Dopo aver  
modificato i  
modelli con  
Dreamweaver  
(Macromedia)  
mi appaiono  
dei messaggi  
di errore  
quando li  
installo sul  
server.

■ Aggiungere

[SPIP] Fin dalla mia prima connessione all'area riservata di SPIP non funziona niente e mi dà un errore alla linea 1 di alcuni file.

un tipo di  
documento





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Presentazione e primi passi
    - Cronologia e aggiornamenti

## Effettuare l'aggiornamento

■ italiano   ■ .....   ■ català   ■ English   ■ Español   ■ français   ■  
occitan   ■ Português

- SPIP 1.8, 1.8.1
- SPIP 1.6
- SPIP 1.5
- SPIP 1.2, 1.2.1
- SPIP 1.4
- SPIP 1.3
- SPIP 1.0.3, 1.0.4, 1.0.5
- La storia minuta e aneddotica di SPIP
- SPIP 1.7, 1.7.2
- Effettuare l'aggiornamento

Effettuare l'aggiornamento di SPIP è molto semplice. Tuttavia, diamo un metodo raccomandato per evitare errori.

La procedura, descritta in dettaglio qui sotto, può sembrare complicata. In realtà, noi entriamo volontariamente nel dettaglio di ogni operazione al fine di farvi evitare alcuni errori; ma nella pratica l'aggiornamento di SPIP si fa in pochi minuti ed è una procedura molto semplice.

### 1. Salvare il database.

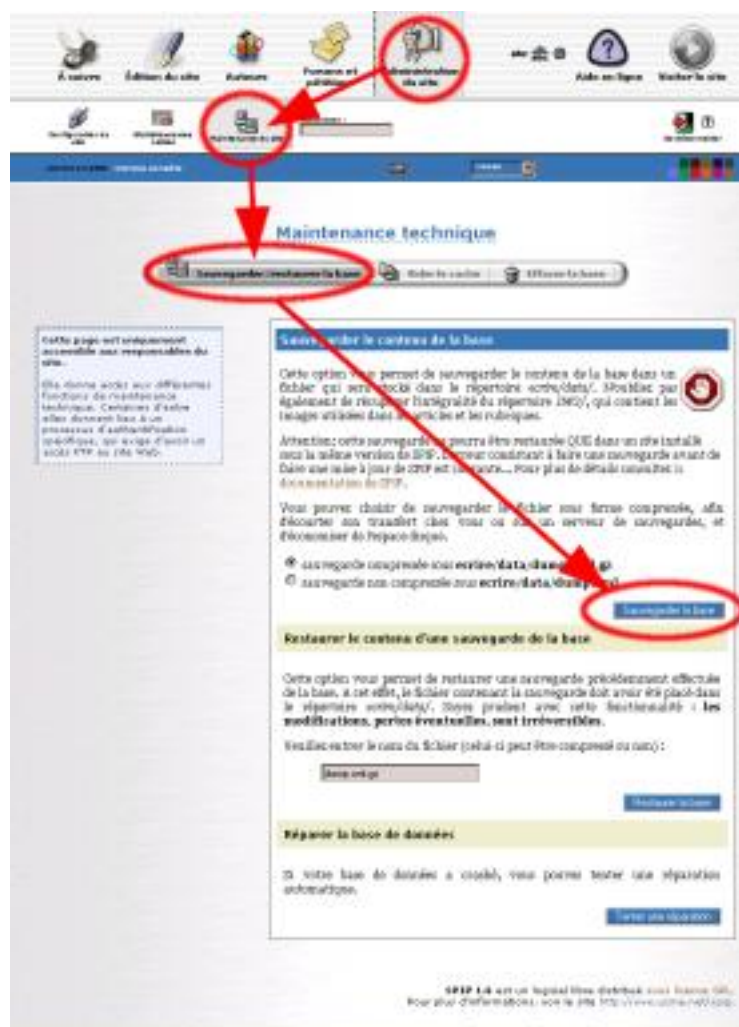
Prima di qualsiasi modifica importante di un sistema informatico è sempre consigliato di effettuare un backup di precauzione.

*Nota bene:* è solo una precauzione. Non si è obbligati a farlo, e il file di questo backup non vi servirà a nulla, poiché l'aggiornamento di SPIP avverrà senza problemi!

È la stessa logica di quando si aggiorna il sistema operativo del proprio computer (installare una nuova versione di Windows, di MacOS o di

Linux...): si registrano i documenti importanti ma si sa che, se l'aggiornamento ha successo, non è necessario reinstallare i propri documenti.

Questo punto è importante: **salvate il database prima di effettuare l'aggiornamento, ma non reinstallatelo!** In effetti, abbiamo constatato che molti utenti registravano il proprio database, effettuavano l'aggiornamento, e poi *reinstallavano i documenti registrati precedentemente*; è un errore, e i siti sperimentavano dei problemi. Il backup è una semplice precauzione in caso di grossi problemi durante l'aggiornamento, ma se l'operazione si svolge senza problemi (cioè nella quasi totalità dei casi!), **non è necessario ripristinare il backup.** (Il backup è creato con una struttura dei dati corrispondente alla versione precedente di SPIP; se si installano questi dati dopo l'aggiornamento essi saranno integrati in una struttura che nel frattempo è evoluta, causando quindi dei problemi.)



Per effettuare il backup del database (ovvero, di tutti i documenti realizzati con SPIP), andare alla pagina "**Salva/ripristina il database**" dell'area riservata e cliccare sul pulsante "**Salva il**

**database".**

Si avvia la procedura di autenticazione:



La nuova pagina indica un nome da ricopiare, tipo "admin\_xxxxx". Copiare questo nome e far partire il proprio software-client FTP. Recarsi sul proprio conto FTP corrispondente al sito e posizionarsi sulla cartella **"/data"** che si trova all'interno della cartella **"/ecriture"**. In questa cartella **"/data"**, creare una nuova cartella che si dovrà nominare con il nome appena ottenuto (la nuova cartella si chiamerà quindi **"admin\_xxxx"**).

Dopo aver creato la cartella ritornare alla pagina del browser e cliccare sul pulsante **"Aggiorna"**: il backup viene registrato.

Se si desidera è possibile verificare nel programma FTP che il documento **"dump.xml"** (oppure **"dump.xml.gz"**) sia stato creato: questo documento è il backup del proprio sito. È possibile lasciarlo sul sito oppure scaricarlo sul proprio computer.

## 2. Installare la nuova versione di SPIP

La procedura di aggiornamento vera e propria comincia adesso.

Il principio è molto semplice: è sufficiente installare nuovamente i file di SPIP, esattamente nello stesso modo seguito in occasione della prima installazione. O usando **"spip\_loader"** che effettua l'installazione

automatica dei file, oppure più tradizionalmente decomprimendo i file di SPIP sul proprio disco rigido e inviando tutti i file via FTP presso il proprio hoster.

*Nota bene:* non è necessario cancellare i file della versione precedente. Ciò non è né necessario né consigliato: in effetti, se si cancellano i vecchi file sarà sicuramente necessario procedere a una nuova configurazione di SPIP (indicare i dati di connessione al database, ecc.), procedura inutile se ci si accontenta di sovrascrivere i vecchi file con i nuovi. Cancellando i vecchi file si rischia anche di cancellare le immagini contenute negli articoli! Quindi: fare le cose semplici: inutile cancellare qualsiasi cosa prima di installare i nuovi file; i nuovi file cancelleranno i vecchi file automaticamente...

### 3. Avviare l'aggiornamento del proprio sito

Dopo aver reinstallato *tutti i file* (via FTP, o in maniera automatica con "spip\_loader"), recarsi nell'area privata del proprio sito.

*Nota bene:* attendere che *tutti i file* siano installati correttamente sul proprio server. Inutile tentare di intervenire sul proprio sito *durante* il trasferimento dei file: si otterranno risultati incoerenti...

Nell'area riservata si ottiene il messaggio: "**Messaggio tecnico: è necessario avviare la procedura di aggiornamento per adattare il database alla nuova versione di SPIP.** Se sei amministratore del sito clicca qui.":







Potrebbe darsi che ci sia stato un problema durante il trasferimento dei file via FTP; con il proprio software-client FTP verificare la dimensione dei file in questione; in particolare, se un file ha una dimensione di 0 kb, reinstallare il file.

► **Ottengo *molti* messaggi di errore.**

Reinstallare nuovamente tutti i file via FTP. La prudenza non è mai troppa...



- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
  - Guida dell'utente

## FAQ dell'amministratore SPIP

■ italiano ■ ..... ■ català ■ Deutsch ■ English ■ Español ■ français ■ Portugès

■ Le versioni occitane di SPIP: perché tanti "òc"?

■ La guida in linea

■ Quali sono gli elementi gestiti da SPIP?

■ FAQ dell'amministratore SPIP

■ Le lingue di SPIP

■ Promemoria delle scorciatoie di SPIP

### Iniziare

#### 1. Ho l'impressione che l'interfaccia non mi dia accesso a tutte le funzionalità. Tuttavia, io sono l'amministratore.

Verificare che si è nella modalità *interfaccia completa*. Ciò è indicato nel pannello in alto su ogni pagina dell'area riservata. In *interfaccia semplificata* molte funzionalità sono mascherate per rendere più semplice l'uso per i neofiti.

### Eliminare alcuni elementi

#### 1. Come si elimina un articolo?

Un articolo non può essere eliminato direttamente, ma lo si può mettere "nel cestino" nel menu di selezione dello status dell'articolo. Gli articoli nel cestino vengono cancellati automaticamente dopo 24 ore; ciò dà il tempo necessario a ripensarci nel caso si sia commesso un errore.

#### 2. Come si elimina una breve?

Nella stessa maniera degli articoli (vedi sopra): non si può eliminare direttamente una breve; ma le brevi rifiutate vengono cancellate automaticamente dopo 24 heures.

#### 3. Come si elimina una rubrica?

Per poter eliminare una rubrica essa deve essere vuota (cioè, non deve contenere né articoli - salvo se sono già nel cestino - né sotto-rubriche). Dopo aver verificato tale condizione si può cliccare su "visualizza tutto il sito", e navigando nella struttura gerarchica fino a rendere visibile la rubrica in questione, cliccare poi sul link "elimina" a lato.

## I tipi diversi di navigazione

### 1. Qual è l'utilità delle parole chiave?

Nella maggior parte dei siti la navigazione più ovvia è quella imposta dalle rubriche: si naviga nel sito giostrandosi tra l'ordinamento ad albero delle rubriche.

Le parole chiave permettono di navigare il sito a un altro livello, trasversale e indipendente. Ogni articolo può essere associato a più parole chiave. Così, nel sito pubblico si può mostrare l'elenco delle parole chiave associate a un articolo; poi l'elenco degli altri articoli associati ad ognuna di queste parole. La navigazione definita non descrive un albero, ma è molto più flessibile e orizzontale, e permette di spostarsi progressivamente.

Per riassumere le differenze funzionali:

- ▶ ogni articolo è in una sola ed unica rubrica;
- ▶ le rubriche possono essere annidate all'infinito (sotto-rubriche, ecc.);
- ▶ un numero arbitrario (zero, uno, molti) di parole chiave può essere associato ad ogni articolo, così come ogni parola chiave può essere associata a un numero arbitrario (zero, uno, molti) di articoli;
- ▶ le parole chiave non possono essere annidate una nell'altra.

Per un esempio pratico di utilizzo delle parole chiave si può consultare il sito di *Monde diplomatique*. Le rubriche definiscono l'ordinamento rigido del sito (dossier, quaderni, mappe, archivi ordinati per data...). Le parole chiave permettono di collegare gli articoli che trattano il medesimo argomento; esse sono divise in due gruppi "argomenti" e "paesi".

### 2. Non capisco la differenza tra parole chiave e motore di ricerca. Sono la stessa cosa?

Le parole chiave e il motore di ricerca sono due cose fundamentalmente differenti in SPIP (d'altronde si può disattivare il motore di ricerca pur mantenendo le parole chiave e viceversa).

Con le parole chiave sono gli amministratori del sito che definiscono le relazioni tra gli articoli, collegando le parole chiave a questi articoli. Queste parole chiave possono poi essere mostrate esplicitamente nel sito pubblico, come pure l'elenco degli articoli associati ad ognuno di esse; se le parole chiave non vengono visualizzate servono a ben poca cosa. Ciò offre una navigazione progressiva,

slegata dalle rubriche, ma sempre stabilita dagli amministratori.

Il motore di ricerca effettua ricerche su qualsiasi termine o gruppo di termini quando il visitatore lo chiede. Certo, le parole chiave sono incluse nei campi utilizzati dalla ricerca, ma al pari degli altri campi degli articoli (introduzione, testo, ecc.). Il motore di ricerca serve perciò a trovare informazioni senza dover passare attraverso le navigazioni (rubriche, parole chiave) definite dagli amministratori, che non potrebbero pensare a tutti i termini che si potrebbero cercare in un sito.

Per informazioni più tecniche sul motore di ricerca, vedi [l'articolo ad esso dedicato](#) nella guida del webmaster SPIP.

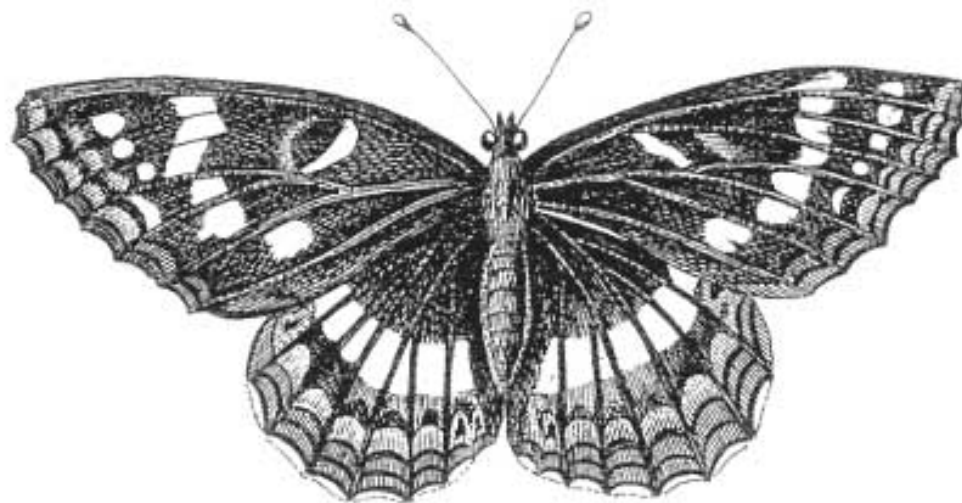
### **3. Le parole chiave possono rallentare il mio sito?**

No.

### **4. Il motore di ricerca può rallentare il mio sito?**

È [possibile](#).





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
  - Guida dell'utente

## Promemoria delle scorciatoie di SPIP

■ italiano ■ ..... ■ català ■ English ■ Español ■ français

- Le versioni occitane di SPIP: perché tanti "òc"?



- La guida in linea
- Quali sono gli elementi gestiti da SPIP?

- FAQ dell'amministratore SPIP

- Le lingue di SPIP

- **Promemoria delle scorciatoie di SPIP**

**Philippe Allart ha realizzato questo promemoria delle scorciatoie di impaginazione di SPIP.**





## Promemoria per la formattazione del testo in SPIP

*Questa tabella richiama brevemente i metodi da utilizzare nella scrittura di un articolo per aggiungere titoli, testo in grassetto, corsivo ecc... senza dover conoscere l'HTML. L'uso dell'HTML è comunque sempre possibile, diventa necessario nei casi più complessi.*

Funzioni	Metodi	Commenti
Titolo	{{ { titolo} }}	Il testo tra triple parentesi graffe viene visualizzato come un titolo.
Cambio di paragrafo	saltare una riga	
Grassetto	{ {testo in grassetto} }	Il testo tra doppie parentesi graffe comparirà in grassetto.
Corsivo	{ testo in corsivo }	Il testo tra parentesi graffe viene visualizzato in corsivo.
Elenco a punti	-primo elemento -secondo elemento -ecc...	Il trattino sarà automaticamente sostituito dall'elemento grafico che è stato definito nel layout del sito.
Collegamento ipertestuale	[testo->URL]	Inserire il testo e l'URL tra parentesi quadre, separati da una freccia. Il testo diventa ciccabile e rimanda il lettore alla pagina web indicata dall'URL. Es. [sito di Spip-Education-> <a href="http://spip-edu.edres74.net">http://spip-edu.edres74.net</a> ]
Collegamento ipertestuale a un articolo	[testo->n° dell'articolo]	Per rimandare a un articolo del sito, basta indicare il numero dell'articolo. Per esempio, supponendo che l'articolo 12 fornisca l'elenco degli indirizzi a cui rivolgersi: [per contattarci->12]
Collegamento ipertestuale a una rubrica	[testo->rubxxx]	Dove xxx è il numero della rubrica. Es.  [vedi la nostra agenda->rub3]
Collegamento ipertestuale a una breve	[testo->brxxx]	Dove xxx è il numero della breve. Es.  [Annuncio concerto->br25]
Nota automatica a fondo pagina	[[testo della nota]]	Il testo tra doppie parentesi quadre apparirà a fondo pagina e sarà sostituito da un numero generato automaticamente
Nota numerata a fondo pagina	[[<x>testo della nota]]	Il testo tra doppie parentesi quadre apparirà a fondo pagina e sarà sostituito da un numero x indicato tra < >.
Creare una tabella semplice	aaa   bbb   ccc     xxx   yyyl zzz	Per creare una tabella semplice basta separare le colonne con la barra verticale. Questo metodo permette di creare solo delle caselle di una sola riga. Per delle tabelle più complesse utilizzare l'HTML.
Inserire un'immagine	<ul style="list-style-type: none"> <li>• &lt;IMG1 left&gt;</li> <li>• &lt;CENTER&gt; &lt;IMG1 center&gt; &gt; &lt;/CENTER&gt;</li> <li>• &lt;IMG1 right&gt;</li> </ul>	L'immagine deve essere stata caricata in precedenza nel sito attraverso la funzione "upload", visualizzata nella colonna di sinistra, quando si stende un articolo. Il sistema indica allora con quale nome l'immagine è disponibile ed è il nome che deve essere usato nei comandi qui di fianco. Sono disponibili tre comandi a seconda che si voglia l'immagine a sinistra, al centro o a destra.
Tratteggio di separazione	----	Inserire una riga contenente quattro trattini (almeno)



- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Primi passi con SPIP

## Un modello, molti articoli

■ italiano   ■ .....   ■ català   ■ Deutsch   ■ English   ■ Español   ■ français   ■ •  
• •   ■ polski   ■ Português

■ Il  
nostro  
primo  
modello

■ Un  
modello,  
molti  
articoli

■ Una  
rubrica

■ Cicli e  
ricicli

■ Gestire  
la cache

■ I filtri

*La lezione precedente ci ha permesso di estrarre dei dati riguardanti l'articolo n° 1 dal database e di farne una pagina Web. Rendiamo le cose più generiche...*

Il nostro modello sarebbe piuttosto inutile se servisse a mostrare solo l'articolo n° 1. Insegniamogli a visualizzare un articolo qualsiasi:

A tal fine chiamiamo la nostra pagina Web con un parametro, del tipo `id_article=2`: digitiamo sul browser l'URL "`http://miosito.net/tutorial.php3?id_article=2`".

Viene mostrato... ancora l'articolo 1 (e non il 2). Modifichiamo nel modello `tutorial.html` la linea che definisce il "ciclo articolo":

```
<BOUCLE_articolo(ARTICLES){id_article}>
```

(Come potete vedere, si sostituisce semplicemente `{id_article=1}` con `{id_article}` e basta.)

Ora: `http://miosito.net/tutorial.php3?id_article=2` ci mostra l'articolo 2. [1]

Il ciclo `BOUCLE_articolo` viene eseguito in un "*contesto*" in cui `id_article` è uguale a 2 (cioè, il valore che viene passato all'URL). Se noi precisiamo `{id_article=1}` l'istruzione cerca l'articolo n° 1, ma se gli si chiede solo



`{id_article}` va a cercare l'articolo il cui numero è indicato dal contesto (in questo caso l'URL).

Ora clicchiamo su:

- ▶ [http://miosito.net/tutorial.php3?id\\_article=1](http://miosito.net/tutorial.php3?id_article=1),
- ▶ [http://miosito.net/tutorial.php3?id\\_article=2](http://miosito.net/tutorial.php3?id_article=2) e
- ▶ <http://miosito.net/tutorial.php3>.

Si nota la differenza? Le prime due pagine ci danno gli articoli n°1 e 2, mentre la terza non ha un `id_article` nel suo contesto e genera quindi un errore.

Bene! Il nostro modello ora è "dipendente dal contesto".

[1] No? Come no! Avrebbe dovuto...





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentação em português

## Uma rubrica

- Português
- .....
  - català
  - Deutsch
  - English
  - Español
  - français
  - italiano
  - ...
  - polski

- Sítios Internet em SPIP
- O que é o SPIP?
- Condições de utilização
- SPIP 1.8
- A ajuda em linha
- Instalar o SPIP
- Download do SPIP
- Utilizar o SPIP «localmente»
- FAQ do administrador do SPIP
- Actualizar o SPIP
- O meu primeiro esqueleto
- Um esqueleto, vários artigos
- Uma rubrica
- Como traduzir o

*A lição anterior ensinou-nos a exibir elementos em função do contexto. Vamos agora ver como esse contexto varia à medida das BOUCLES encontradas.*

Modifiquemos o nosso esqueleto «tutorial.html» do seguinte modo:

Suprimiu-se sem rodeios a condição {id\_article}. Atenção: esta BOUCLE pode gerar uma página enorme se a sua base de dados já contiver muitos artigos: mais vale tomar algumas precauções e acrescentar imediatamente {0,10} para limitar aos 10 primeiros artigos...

```
<BOUCLE_article(ARTICLES){0,10}>
```

Resultado: invocando simplesmente `http://seusitio.net/tutorial.php3` (já não é necessário usar `id_article`, visto que esta condição foi suprimida) são exibidos os títulos dos 10 primeiros artigos publicados, separados uns dos outros por uma quebra de linha. A partir daqui, vemos como podemos produzir o sumário de uma rubrica: exibimos os 10 artigos mais recentes que fazem parte desta rubrica.

Vejamos então por ordem:

## SPIP?

- ▶ **id\_rubrique**: recolhe apenas os artigos que fazem parte da rubrica `id_rubrique` (*cf.* abaixo para que esta variável seja definida no contexto da nossa `BOUCLE_article`);
  - ▶ **{par date}{inverse}**: organiza por datas, por ordem decrescente...
  - ▶ **{0,10}**:... e recolhe os 10 primeiros resultados.
- ▶ Finalmente, `<a href="#URL_ARTICLE">#TITRE</a>` vai exibir não apenas o título do artigo, mas também criar uma hiperligação para esse artigo.

Resta apenas invocar o esqueleto, *transmitindo-lhe o contexto* `id_rubrique=1`:

```
http://seusitio.net/tutorial.php3?id_rubrique=1
```

A magia do SPIP reside na combinação deste tipo de funcionalidades. Se conseguiu chegar até aqui, já ganhou!





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Primi passi con SPIP

## Cicli e ricicli

■ italiano   ■ .....   ■ català   ■ Deutsch   ■ English   ■ Español   ■ français   ■  
polski

■ Il nostro primo modello

*Sappiamo come generare un elenco di titoli in una rubrica. Adesso, visualizzeremo, su una stessa pagina, gli elementi di quella rubrica: il suo titolo, il testo di presentazione, ecc.*

■ Un modello, molti articoli

Proviamoci!

■ Una rubrica

Questa è una soluzione:

■ **Cicli e ricicli**  
■ Gestire la cache  
■ I filtri

Si richiama la pagina con `http://miosito.net/tutorial.php3?id_rubrique=1`. Cosa è successo?

Il nostro ciclo `ARTICLES` è integrato in un ciclo `RUBRIQUES`. Il contesto del ciclo `ARTICLES` è l'`id_rubrique` dato dal ciclo `RUBRIQUES`, che a sua volta va a cercare il contesto dato dall'URL (`id_rubrique=1`). Pertanto noi siamo al livello degli `ARTICLES`, con l'`id_rubrique` richiesto. Da questo punto di vista non

cambia niente.

Al contrario, il ciclo RUBRIQUES ha permesso a SPIP di selezionare i valori dei campi della rubrica in questione: quindi, si può mostrare il #TITRE e il #TEXTE di questa rubrica. Notare che questo #TEXTE sarebbe quello della rubrica *anche se* si chiamasse anche #TEXTE nel ciclo ARTICLES. La struttura ad albero di SPIP garantisce che il #TEXTE di un articolo non vada oltre il ciclo ARTICLES...

Ultima annotazione: abbiamo introdotto un *filtro* | *justifier* sul campo #TEXTE. Questo filtro modifica il contenuto del testo prima di inserirlo nella pagina. Vi è venuta l'acquolina in bocca?





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Guida del webmaster e dello smanettatore
    - Primi passi con SPIP

## I filtri

■ italiano   ■ .....   ■ català   ■ Deutsch   ■ English   ■ Español   ■ français

■ Il nostro primo modello

*I cicli BOUCLES danno la possibilità di strutturare la pagina in maniera logica, ma bisogna pur presentare i dati in maniera estetica. SPIP non può disegnare la pagina al vostro posto, ma è possibile usare i suoi filtri...*

■ Un modello, molti articoli

Un'informazione contenuta nel database si presenta come un blocco di testo, e si potrebbe avere voglia di manipolare tale valore prima di visualizzarlo sullo schermo. I *filtri* servono a questo:

■ Una rubrica  
■ Cicli e ricicli  
■ Gestire la cache  
■ I filtri

► i filtri più utilizzati (vengono chiamati automaticamente) sono `|typo` e `|propre`; il primo è un correttore ortografico la cui missione principale è aggiungere spazi indivisibili dove necessario (*cfr.* la guida in linea di SPIP); il secondo si interessa ai paragrafi, alle scorciatoie di SPIP (corsivi, grassetti, titoli di paragrafo, ecc.) - viene applicato di default solo sui testi lunghi (`#TEXTE`, `#CHAPO`, ecc.)

► altri filtri sono molto utili: citiamo `|majuscules` (il nome è di per sé esplicativo), `|justifier` o `|aligner_droite` (che definiscono l'allineamento del testo in relazione ai margini verticali) o, ancora, l'esoterico `|saison` (che mostra " estate " se la variabile è una data compresa tra il 21 giugno e il 20 settembre)...

Per utilizzare un filtro è necessario racchiudere la variabile tra parentesi tonde e quadre (più avanti analizzeremo le implicazioni): `[blah blah (#VARIABLE|filtro) bloh bloh]`

È possibile concatenare i filtri uno dietro l'altro [1]: quindi [ ( #DATE | saison | majuscules ) ] mostrerà "INVERNO".

*Esercizio sugli argomenti delle lezioni precedenti:* visualizzare in caratteri maiuscoli i titoli dei 10 articoli più recenti della rubrica passata in contesto, e mettere come intestazione della pagina la stagione attuale (cioè, la stagione nella quale è stato pubblicato l'articolo più recente di tutto il database).

...

**Perché le parentesi quadre?** Supponiamo che il database contiene articoli datati ed altri non datati. La variabile #DATE ha il valore "2001-07-01 10-53-01" (data in formato mySQL) nel primo caso, e "0000-00-00 00-00-00" nel secondo. Per visualizzare la data in un bel (?) riquadro scriviamo nel modello le linee seguenti:

In questo esempio il filtro |affdate mostra la data in lettere (nel formato " 1 luglio 2001 "), ma restituisce una stringa vuota se la data non è conosciuta (uguale a "0000..."). Le parentesi quadre delimitano ciò che bisogna mostrare intorno alla data *se il risultato tra parentesi non è una stringa vuota*.

Risultato: solo gli articoli che hanno una data provocano la visualizzazione di una tabella che contiene la data. Un modello ben costruito definirà in maniera precisa quel che bisogna mostrare *o meno* in base al contenuto... I filtri servono anche a questo.

[1] Si può definire ciò con il termine inglese "*pipeline*"...

Vogliamo far notare che alcuni filtri di presentazione possono essere vantaggiosamente sostituiti dai fogli di stile. Pertanto |majuscules è equivalente all'attributo CSS "text-transform: uppercase", e |justifier a "text-align: justify".

Leggere *SPIP e i fogli di stile* per maggiori informazioni sugli stili CSS offerti da SPIP.







- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Presentazione e primi passi
    - Cronologia e aggiornamenti

## SPIP 1.6

■ italiano ■ français

■ SPIP 1.8,  
1.8.1

■ **SPIP 1.6**

■ SPIP 1.5

■ SPIP 1.2,  
1.2.1

■ SPIP 1.4

■ SPIP 1.3

■ SPIP 1.0.3,  
1.0.4, 1.0.5

■ La storia  
minuta e  
aneddotica di  
SPIP

■ SPIP 1.7,  
1.7.2

■ Effettuare  
l'aggiornamento

La nuova versione «ufficiale» di SPIP è la 1.6.

È possibile scaricare SPIP-1.6 al solito indirizzo <http://rezo.net/spip-dev/DISTRIB/>

## AGGIORNAMENTO

La mise à jour peut se faire depuis n'importe quelle version antérieure de SPIP.

Se di solito si utilizza l'installazione automatica è sufficiente lanciare il file `spip_loader.php3` dal proprio browser e seguire le istruzioni a video.

Se si utilizza l'installazione manuale di un archivio scaricato dall'URL sopra indicato è necessario:

- Scegliere un archivio: il formato dipende da scelte personali poiché i file ivi contenuti sono identici; è importante notare che se si utilizza una connessione lenta è possibile scegliere una versione monolingua (in tal caso l'archivio ha il suffisso del codice della lingua: per esempio "-it" per l'italiano).
- Decomprimere l'archivio scelto.

- Inviare i file via FTP sul proprio sito (cancellando o sovrascrivendo eventualmente i file precedenti: ricordarsi di fare una copia dei propri modelli di layout, in caso di manipolazioni errate).

**Attenzione:** abbiate cura di non cancellare involontariamente il contenuto della cartella IMG/. Essa contiene tutte le immagini e i documenti allegati del proprio sito!

- Aprire il browser e andare in `ecrire/` e seguire le istruzioni (sarà necessario creare un file o una cartella particolare all'interno di `ecrire/data/` e poi lasciare che SPIP faccia l'aggiornamento del database).

E questo è tutto!

### **Annotazioni importanti (e consuete) :**

- ▶ È possibile eseguire preventivamente un backup dei dati; tuttavia, è bene sapere che normalmente non si avrà bisogno di questo backup, SPIP si incarica dell'aggiornamento del database. D'altra parte, questo backup non potrà essere ripristinato senza causare danni su una versione più recente della versione attuale; pertanto esso dovrà essere utilizzato solo come ultima scelta!
- ▶ Soprattutto, **NON VUOTARE IL DATABASE PRIMA DI EFFETTUARE L'AGGIORNAMENTO**. (L'errore è tipico: alcuni immaginano, sbagliando, che è necessario svuotare il database e poi ripristinare il backup).

## **DOCUMENTAZIONE**

La documentazione è stata aggiornata; essa comporta due nuovi articoli:

- ▶ [La gestione delle date](#)
- ▶ [Le lingue di SPIP](#)

## **AREA RISERVATA MULTILINGUE**

È il cambiamento più grande di SPIP dalla versione 1.5: l'area riservata, la guida in linea e una piccola parte dell'area pubblica (ovvero i form gestiti automaticamente da SPIP) sono ora disponibili in più lingue.

Al momento dell'installazione di SPIP, è possibile scegliere una lingua per la visualizzazione dell'interfaccia. Questa lingua sarà adottata anche come "lingua predefinita" del sito. Questa impostazione determinerà:

- la lingua con la quale vengono mostrati i form dell'area pubblica (form di ricerca, di commenti nei forum, di identificazione per l'accesso all'area

riservata, ecc.)

- le regole applicate dal motore tipografico (solo il francese e l'esperanto subiscono la correzione tipografica francese completa)

Non ci si deve preoccupare poiché questa impostazione può essere modificata anche in seguito, nel pannello di controllo del sito alla categoria "opzioni avanzate". Inoltre, ogni redattore o amministratore può, in maniera indipendente dal resto, modificare la lingua utilizzata dall'interfaccia della propria area riservata. In tal modo è possibile accogliere comunità di redattori/amministratori di lingue diverse.

## PARTECIPARE

Altre lingue sono in corso di traduzione e se si desidera partecipare allo sforzo di traduzione è possibile contattare la lista [spip-trad@rezo.net](mailto:spip-trad@rezo.net)

Se si desidera discutere di SPIP in una delle lingue già disponibili sono aperte delle liste specifiche come pure dei siti di riferimento: il loro indirizzo è [spip-xx@rezo.net](mailto:spip-xx@rezo.net) e <http://www.uzine.net/spip-xx> (dove xx deve essere sostituito dal codice ISO della lingua in questione). Talvolta il "sito di riferimento" propone unicamente la lista: ciò significa che è tutto ancora in via di definizione.

**ANNOTAZIONE IMPORTANTE:** all'atto di una nuova installazione, molto probabilmente è preferibile cominciare andando nella configurazione avanzata e scegliere il set di caratteri 'UTF-8' invece che il tradizionale 'ISO-8859-1', ormai vetusto.

Sono supportati molteplici set di caratteri correnti, in particolare UTF-8, ISO-8859-1, ISO-8859-15, windows-1251 (cirillico); anche la syndication è completamente compatibile da un sito all'altro indipendentemente dai set di caratteri scelti.

## MOTORE DI RICERCA

► Funzione di traslitterazione multilingue: per quanto possibile i caratteri accentati o non occidentali sono tradotti nei loro "equivalenti" (non accentati, fonetici...); la precisione della traslitterazione dipende in parte dalla configurazione del PHP per i set di caratteri non integrati in SPIP.

Pertanto una parola in cirillico viene indicizzata nella sua forma ASCII (per esempio: "teoreticheskaya"). La ricerca darà risultati sia sulla forma originaria della parola che sulla forma traslitterata. È in effetti una generalizzazione del meccanismo che permetteva già di effettuare ricerche in francese, tedesco (ecc.) senza dover digitare gli accenti.

- Quando la lingua del sito è 'vi' (vietnamita), la traslitterazione è più complessa: gli accenti sono codificati con delle cifre e la ricerca può essere eseguita sia usando le parole digitate con tutti gli accenti sia usando la traslitterazione classica (a^.) o di SPIP (a65)...
- Il trattino basso (underscore) non viene più considerato come separatore di parole, ma come un carattere alfabetico (documentazione informatica).
- Ora è possibile indicizzare le sigle di due lettere e oltre, comprese quelle che contengono cifre (G8, CNT...). Una sigla è una parola composta da sole lettere maiuscole.
- A causa di queste migliorie, l'aggiornamento di SPIP fa partire eccezionalmente una nuova indicizzazione completa del proprio sito (se il motore di ricerca è attivato).

## UNA CORREZIONE IMPORTANTE

- Modifica del funzionamento di `$dossier_squelettes`, per renderlo più flessibile e compatibile con `<INCLUDE>`: ora SPIP ricerca, nell'ordine, `dossier_squelettes/fond=10.html`, poi `dossier_squelettes/fond-8.html` (salendo nella gerarchia delle rubriche 10, 8, ecc. verso la radice), poi `dossier_squelettes/fond.html`, poi `./fond.html` alla radice del sito, poi `./fond-dist.html`

Per gli `<INCLUDE(file.php3)>`, SPIP guarda se il file `dossier_squelette/file.php3` esiste (e in caso positivo lo include); altrimenti include `./file.php3` (senza verificare necessariamente se esiste o meno).

## MINIATURE AUTOMATICHE

- La generazione automatica delle miniature (attivabile nel pannello di controllo, nella categoria "opzioni avanzate") è ora compatibile con più sistemi e le miniature generate sono di qualità migliore (si consiglia di usare PHP 4.3 o superiore per avere risultati ottimali).

## SYNDICATION

- La syndication dei siti in repertorio accetta una maggiore varietà di formati di «backend», e riconosce più informazioni all'interno di essi (compatibilità con i formati RSS 0.91, 1.0, 2.0 e recupero delle date e degli autori in formati diversi)
- I file di syndication generati da SPIP (`backend.php3` per gli articoli,

backend-breves.php3 per le brevi) sono più completi; in particolare contengono la data esatta di pubblicazione degli "item" in syndication.

## GESTIONE DELLE DATE

- Il segnaposto #DATE\_NOUVEAUTES permette di visualizzare la data dell'ultimo invio di email contenente le novità.
- correzione di bug dei criteri {age} e {age\_relatif}; ora questi permettono di distinguere due articoli pubblicati lo stesso giorno (nozione di «precedente» di «successivo»)
- introduzione dei criteri {jour\_relatif}, {mois\_relatif} e {annee\_relatif}, come estensione dell'{age\_relatif}, ma arrotondato al giorno, al mese e all'anno (che permette di fare ora un ciclo per «tutti gli articoli del mese di marzo 2003» [dedica speciale agli amanti dei *weblog*])
- pulitura della data passata nell'URL: 2003, 2003/01, ma anche, dalla versione PHP3.0.12 in poi (utilizzo della funzione strtotime), date=-1year, date=1march1970, ecc.
- #DATE può essere utilizzato al di fuori dei cicli (contesto oppure URL)

*In totale, e utilizzando abilmente i tag <INCLUDE( )>, ora sono permesse tutte le manipolazioni sulle date. Tutti i criteri di data permettono ora di confrontare i date\_redac tra di loro o con la data passata nell'URL (aggiungere \_redac alla fine)*

## ACCESSIBILITÀ DELL'AREA RISERVATA

Abbiamo aggiunto una serie di scorciatoie da tastiera nell'area riservata al fine di facilitare la navigazione per i sistemi non grafici. Tutti i tasti sono gestiti dal browser e dal sistema operativo: cioè, è necessario utilizzarli, se il proprio sistema lo permette, in congiunzione con «Alt», «Ctrl» o «Mela»... Siete liberi di sperimentare.

### Riassunto delle scorciatoie:

- I tasti 1, 2, ... 9, 0 selezionano le diverse icone del menu di navigazione (le due file di icone sulla parte alta dello schermo). A causa del numero limitato di cifre disponibili, solo le prime icone della seconda fila sono accessibili in questa maniera ;)
- (N.B.: se si possiede una tastiera azerty, non si deve dimenticare di utilizzare anche il tasto Shift o di utilizzare il tastierino numerico)*

- Il tasto S fa saltare direttamente alla colonna «di destra», che presenta il contenuto utile della pagina attuale (utile con i sistemi di sintesi vocale per non dover elencare tutte le scelte di navigazione della colonna di sinistra e dei menu con icone)
- Il tasto R fa saltare direttamente al campo di ricerca (nota: non va dimenticato che questo campo è disponibile solo nell'interfaccia completa), ciò permette di cercare rapidamente un contenuto (digitare Ctrl R, poi il testo da cercare e premere il tasto Invio)
- I tasti A, B, C, ecc. permettono di saltare verso ognuno dei «blocchi di visualizzazione» presenti sulla pagina (un «blocco» è per esempio un elenco di articoli, un form...). Il numero di tasti disponibili per questa funzione dipende dal numero di blocchi sulla pagina.

## PICCOLE AGGIUNTE E CORREZIONI

- `propres()` è un po' più compatibile con le moderne norme HTML
- Una nuova variabile `$ligne_horizontale` permette di personalizzare il filetto `<hr>`
- Attenzione: rispetto al passato i titoli di paragrafo sono cambiati. Per ripristinare il vecchio stile è necessario personalizzare `$debut_intertitre` e `$fin_intertitre`
- Nuovo filtro «`|sinon`»: `[ (#TEXTE|sinon{"nessun testo"}) ]` visualizza il testo; se esso è vuoto visualizza «*nessun testo*».
- Nuovi segnaposti `#LOGO_AUTEUR_NORMAL` e `#LOGO_AUTEUR_SURVOL`
- Nel menu «aggiungere un documento dalla cartella upload», i nomi dei file vengono visualizzati in ordine alfabetico; inoltre, sono prese in considerazione le sotto-directory eventualmente contenute dentro upload/.
- il file `engines-list.ini` è stato spostato dentro `ecrire/` e rinominato `engines-list.txt`: se esso è stato modificato abbiate cura di riportare le correzioni personali nel nuovo file: il vecchio file verrà eliminato.
- il file `inc_meta_cache.php3` si sposta all'interno di `ecrire/data/` (permette eventualmente di assicurare un funzionamento normale di SPIP pur proteggendo la cartella `ecrire/`)
- Il criterio `{branche}` è supportato ufficialmente
- Aggiunta di nuovi tipi di documenti autorizzati
- Cambio della strategia sui `?var_recherche=toto`: essi sono aggiunti negli

URL solo all'interno dei cicli `{recherche}` (e non in tutta la pagina), e non è più necessario definirli all'interno di `inc-urls...` (se è stato personalizzato un `inc-urls...` [altro da 'standard' o 'html'], si consiglia di rivederlo cancellando la parte che si occupa di `var_recherche`).

- Bug: ora è possibile utilizzare `#POINTS` per i siti in repertorio
- Bug: eliminazione dei forum collegati quando si elimina un sito repertoriato
- Bug: non accettare i cambiamenti di nome/email nei forum su abbonamento
- Bug: miniature non cancellate quando si elimina un documento
- Bug: le petizioni con email unica non funzionano
- Patch hosting-discount

\* \* \*

Per consultare l'elenco di novità dalle versioni precedenti vedere la rubrica [Cronologia e aggiornamenti](#).





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Presentazione e primi passi
    - Cronologia e aggiornamenti

## SPIP 1.5

■ italiano ■ français

■ SPIP 1.8,  
1.8.1

■ SPIP 1.6

■ **SPIP 1.5**

■ SPIP 1.2,  
1.2.1

■ SPIP 1.4

■ SPIP 1.3

■ SPIP 1.0.3,  
1.0.4, 1.0.5

■ La storia  
minuta e  
aneddotica di  
SPIP

■ SPIP 1.7,  
1.7.2

■ Effettuare  
l'aggiornamento

SPIP 1.5.2 è la versione ufficiale.

**È possibile scaricare SPIP-1.5.2 al solito indirizzo**  
**<http://rezo.net/spip-dev/DISTRIB/>**

## Aggiornamento

L'aggiornamento può essere fatto su qualsiasi versione anteriore di SPIP.

Se di solito si utilizza l'installazione automatica (`spip_loader.php3`) è sufficiente scaricare questo file e seguire le istruzioni.

Se si utilizza l'installazione manuale di un archivio scaricato dall'URL sopra indicato è necessario:

1. decomprimere l'archivio scelto (ci sono tre formati: zip, sit e tgz, ma i file che contengono sono gli stessi);
2. inviare i file via FTP sul proprio sito (cancellando o sovrascrivendo eventualmente i file precedenti: ricordarsi di fare una copia dei propri modelli di layout, in caso di manipolazioni errate).
3. aprire il browser e andare in `ecrire/` e seguire le istruzioni (sarà



necessario creare un file o una cartella particolare all'interno di `ecrire/data/` e poi lasciare che SPIP faccia l'aggiornamento del database).

L'aggiornamento è un po' più laborioso rispetto alle versioni precedenti, poiché sarà necessario eliminare il file `ecrire/inc_connect.php3` e inserire nuovamente i dati di connessione al database (*nota bene*: prima di eliminare `inc_connect.php3`, farne una copia sul proprio disco rigido – questo file contiene i dati di connessione in questione e potrà essere utile nel caso si siano dimenticati).

E questo è tutto!

### Annotazioni importanti:

- ▶ È possibile eseguire preventivamente un backup dei dati; tuttavia, è bene sapere che normalmente non si avrà bisogno di questo backup, SPIP si incarica dell'aggiornamento del database. D'altra parte, questo backup non potrà essere ripristinato senza causare danni su una versione più recente della versione attuale; pertanto esso dovrà essere utilizzato solo come ultima scelta!
- ▶ Soprattutto, **non vuotare il database prima di effettuare l'aggiornamento**. (L'errore è tipico: alcuni immaginano, sbagliando, che è necessario svuotare il database e poi ripristinare il backup).
- ▶ Come **indicato nella documentazione**, **eseguite il backup del database prima dell'aggiornamento ma non reinstallatelo!** Questo backup serve unicamente a garantire la sicurezza in caso di problemi durante l'operazione, ma non deve essere utilizzato se l'aggiornamento avviene senza alcun problema.

## Documentazione

La documentazione di SPIP è stata aggiornata per la versione 1.5, è possibile consultarla all'indirizzo <http://www.uzine.net/spip>; le novità hanno la dicitura **[SPIP 1.5]**.

Se riscontrate un errore, un concetto incoerente o un brano incomprensibile siete pregati di segnalarlo sulla **lista degli sviluppatori**, precisando il nome o l'indirizzo URL completo della pagina.

Ricordiamo anche che su questo sito è possibile trovare un **elenco di tutti i segnaposti** aggiornato.

## Problemi eventuali

- In caso di problemi di visualizzazione della parte pubblica del proprio sito tentare di vuotare la cache per vedere se il problema persiste.
- Se il sito visualizza messaggi di errore strani (errori PHP, ecc.) verificate che tutti i file sono stati trasferiti correttamente via FTP e che non ci sia alcun file che abbia una dimensione di zero byte sul server. Eventualmente tentate nuovamente il trasferimento cambiando i parametri di trasferimento nel proprio software FTP (normalmente è preferibile il modo binario).
- Se i problemi persistono o se ci sono altre domande non esitate a scrivere, dopo aver consultato la documentazione, a [spip@rezo.net](mailto:spip@rezo.net). Non dimenticate di menzionare la versione di SPIP utilizzata e di descrivere il problema molto precisamente (URL della pagina incriminata, ecc.).

## Novità

Tra la **versione 1.4.2** e la versione 1.5 di SPIP sono stati apportati numerosi cambiamenti e sono stati corretti numerosi bug. In questa sede non sono menzionati tutti. Tuttavia diamo un elenco delle novità principali della versione 1.5

La novità più spettacolare è la comparsa di nuovi modelli di default. Le altre modifiche sono molto più discrete per l'uso quotidiano di SPIP, ma accrescono considerevolmente la stabilità e l'omogeneità del sistema.

### Modelli di default

- Nuovi modelli di default, molto vicini alla compatibilità W3C, accessibili, più gradevoli e puliti dei precedenti.
- **Accessibilità:** aggiunta di una pagina `sommaire-texte.php3`, gestita dal modello `sommaire-texte(-dist).html`; questa pagina in solo testo presenta gli ultimi 3 articoli e le ultime 5 brevi del sito. Essa mira a fornire un principio di soluzione a coloro che vogliono facilitare la lettura del sito agli utenti di terminali testo, braille, sintesi vocale, ecc. Facciamo notare che i nuovi modelli di default sono relativamente leggibili in modo testo, benché più evoluti dal punto di vista grafico in un browser classico.

Per convenzione, questa pagina è accessibile attraverso l'indirizzo `oo` (due volte la lettera «o» minuscola), per esempio `http://www.uzine.net/oo`.

Qualsiasi commento riguardante la comodità dei nuovi modelli sui browser non grafici è ben accolto (purtroppo, l'area riservata è sempre difficilmente navigabile in modo solo testo).

### Scorciatoie SPIP

- La scorciatoia [->`http://link_molto_lungo.....lungo`] viene tagliata dopo i 35 caratteri. Ciò riguarda solo i link costituiti da un URL.

## Interfaccia dell'area riservata

- Migliore visualizzazione degli «autori» del sito (compresi i «visitatori», cioè i partecipanti ai forum su abbonamento).
- Modifica dei processi di identificazione all'area riservata. Nuovi meccanismi permettono di semplificare l'interfaccia pur aumentandone la flessibilità e la sicurezza.
- L'interfaccia semplificata diviene più omogenea e utilizzabile in permanenza per siti non troppo sofisticati

## Sito pubblico

- Aggiunta del segnaposto #PUCE che corrisponde al piccolo «punto» utilizzato all'interno degli articoli per evidenziare gli elenchi (che molto spesso corrisponde al file grafico `puce.gif`).
- Nel ciclo ARTICLES, un nuovo segnaposto #DATE\_MODIF (in formato data, utilizzabile quindi con filtri quali |affdate) restituisce la data di «ultima modifica dell'articolo»: in effetti, per essere più precisi, si tratta dell'ultima data nella quale l'articolo è stato aperto per essere modificato *anche se esso non è stato modificato né convalidato*. Non è un bug ;-)
- Possibilità di mettere tutti i modelli di layout in una cartella (il cui nome viene specificato in maniera centralizzata all'interno del file `mes_fonctions.php3`), ciò permette di tentare più facilmente diversi set di modelli. A questo proposito vedere la variabile `dossier_squelettes` della documentazione sulle variabili di personalizzazione.
- Ciclo (GROUPES\_MOTS) con i segnaposti #TITRE, #ID\_GROUPE... per la gestione dei gruppi di parole chiave.
- Possibilità di mettere più #FORMULAIRE\_ECRIRE\_AUTEUR in una stessa pagina.
- Le email «Cosa c'è di nuovo» (annuncio delle novità su una mailing-list, per esempio) sono personalizzabili attraverso un modello `nouveautes(-dist).html`.
- Passaggio di parametri nei filtri. La sintassi è

Il filtro deve essere definito nella maniera seguente nel file `mes_fonctions.php3`:

Ciò permette agli utenti che padroneggiano il PHP di creare filtri che utilizzano funzioni PHP a variabili multiple (fino ad ora i filtri per i modelli di SPIP erano per definizione funzioni PHP a una sola variabile).

- Aggiunta del segnaposto `#EMAIL_WEBMASTER` (configurabile da `ecrire/`) corrispondente all'indirizzo del webmaster «principale» del sito.
- Aggiunta di `id_syndic_article` nel contesto e nella gestione del ciclo (SYNDIC\_ARTICLES) del criterio `{id_syndic_article}`
- Nuovo segnaposto `#FORMULAIRE_ADMIN` per mettere i pulsanti di amministrazione (aggiorna, modifica l'articolo, ecc.) dove si desidera nella pagina. L'impostazione predefinita, se il segnaposto non viene utilizzato, è con i pulsanti alla fine dell'HTML come prima, ciò può causare effetti bizzarri di visualizzazione in alcuni modelli di layout che utilizzano un HTML abbastanza specifico.
- Aggiunta del segnaposto `#CHARSET`, il cui valore predefinito è `ISO-8859-1`, ma che può essere impostato diversamente nel pannello di controllo/opzioni avanzate. Le diverse funzionalità di SPIP funzionano correttamente con l'ISO-8859-1, e abbastanza bene con l'UTF-8; altri charset possono essere aggiunti in un secondo momento.
- Nuovo segnaposto `#URL_LOGOUT`, che fa paio con `#LOGIN_PUBLIC`; questo segnaposto accetta un unico filtro, l'URL di destinazione post-logout (di default esso torna su se stesso).

## Altre funzionalità

- Aggiunta del supporto LDAP

Il supporto LDAP permette di autenticare e di importare automaticamente nuovi autori da una directory esterna. L'impostazione viene effettuata durante l'installazione se il plug-in LDAP è presente nel PHP. L'autenticazione di un nuovo autore da LDAP comporta la successiva creazione di una nuova voce nella tabella autori. Le caratteristiche proprie di SPIP (status, preferenze...) continuano ad essere gestite da questa tabella (la directory non viene intasata con informazioni supplementari). D'altra parte, è possibile continuare ad aggiungere autori con SPIP indipendentemente dalla loro presenza o meno nella directory esterna.

- ▶ **Correzione di un bug di lettura dei file backend (la descrizione di un articolo poteva essere interpretata come descrizione del sito)**
- ▶ **Calcolo più preciso dei referrer, e ogni 30 minuti invece di una volta al giorno**
- ▶ **Possibilità di avere una password MySQL contenente il simbolo «\$»**
- ▶ **Aggiornamento obbligatorio del file `ecrire/inc_connect.php3`: o il proprio sito chiede di eliminare questo file per poter reinstallare il tutto oppure appare una pagina bianca (non è il caso tipico, ma a seconda del momento in cui è stato eseguito l'aggiornamento è possibile che accada)... tutto torna alla normalità quando si cancella il file `inc_connect.php3` e si è reinstallata la connessione al database.**
- ▶ **Introduzione di un meccanismo di log. Gli avvenimenti importanti sono memorizzati nel file `ecrire/data/spip.log`. I file precedenti vengono cancellati automaticamente (non si corre il rischio di saturare lo spazio del disco).**
- ▶ **La possibilità di aggiungere documenti allegati agli articoli e/o alle rubriche è ora configurabile. Per default è possibile allegare documenti agli articoli, ma non alle rubriche.**
- ▶ **I redattori possono inserire da soli un logo sui propri articoli (e comunque sono modificabili).**
- ▶ **Migliore gestione in caso di errore di scrittura sul disco: in particolare, non c'è più un errore `skel_xxx vuoto` che poteva piantare in maniera indefinita il sito.**
- ▶ **Compatibilità di installazione sui server di nexen.net.**

Alcune piccole correzioni apportate dopo l'uscita della versione 1.5 – e su una grande falla di sicurezza riscontrata nella versione 1.5.1 – sono contenute in questa versione 1.5.2, le cui caratteristiche principali sono identiche a quelle menzionate in questo articolo. Per maggiori dettagli [vedere gli annunci recenti](#).





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Presentazione e primi passi
    - Cronologia e aggiornamenti

## SPIP 1.4

■ italiano ■ français

■ SPIP 1.8,  
1.8.1

■ SPIP 1.6

■ SPIP 1.5

■ SPIP 1.2,  
1.2.1

■ **SPIP 1.4**

■ SPIP 1.3

■ SPIP 1.0.3,  
1.0.4, 1.0.5

■ La storia  
minuta e  
aneddotica di  
SPIP

■ SPIP 1.7,  
1.7.2

■ Effettuare  
l'aggiornamento

Questa versione 1.4 di SPIP, dopo sei mesi di sviluppo, propone cambiamenti molto importanti. Alcuni riguardano tutti gli utenti (soprattutto i redattori), altri sono destinati a facilitare il lavoro dei webmaster che creano i propri modelli e alcuni sono molto tecnici (sicurezza, sviluppo...).

## Aggiornamento

L'aggiornamento può essere eseguito su qualsiasi versione precedente di SPIP.

Se utilizzate solitamente l'installazione automatica è sufficiente chiamare il file `spip_loader.php3` dal proprio browser come per le versioni precedenti, poi seguire le istruzioni indicate per l'aggiornamento del database.

Se preferite l'installazione manuale a partire da un archivio scaricato dall'URL sopra indicato è necessario:

1. decomprimere l'archivio che avete scelto (ci sono tre formati: zip, sit e tgz, ma contengono gli stessi file);

2. inviare i file via FTP sul proprio sito (cancellando eventualmente i file precedenti: fare prima un backup dei propri modelli, in caso di manovre errate).

3. entrare nella cartella `ecrire/` e seguire le istruzioni (è necessario creare un file o

una cartella particolare in `ecrire/data/` poi lasciare che SPIP esegua l'aggiornamento del database).

E questo è tutto!

Note importanti:

- ▶ È possibile fare un backup preventivo del database; sappiate comunque che di norma non si avrà bisogno di questo backup poiché SPIP si incarica dell'aggiornamento del database. D'altra parte, questo backup non potrà essere ripristinato senza creare danni su una versione più recente della versione attuale; pertanto esso dovrà essere utilizzato solo come ultima scelta!
- ▶ Soprattutto, **NON VUOTARE IL DATABASE PRIMA DI ESEGUIRE L'AGGIORNAMENTO**. (L'errore è tipico, alcuni immaginano, sbagliando, che è necessario svuotare il database e poi ripristinare il backup).

## Problemi eventuali

- ▶ In caso di problemi di visualizzazione sul sito pubblico, tentare di vuotare la cache del sito per vedere se il problema persiste.
- ▶ Se il sito mostra messaggi di errore strani (errori PHP, ecc.) verificate che tutti i file siano stati correttamente trasferiti via FTP, e che non ci sia alcun file che abbia una dimensione di zero byte sul server. Eventualmente tentate nuovamente il trasferimento cambiando i parametri di trasferimento nel proprio software FTP (normalmente è preferibile il modo binario).
- ▶ Se i problemi persistono o se ci sono altre domande non esitate a scrivere, dopo aver consultato la documentazione, a [spip@rezo.net](mailto:spip@rezo.net). Non dimenticate di menzionare la versione di SPIP utilizzata e di descrivere il problema molto precisamente (URL della pagina incriminata, ecc.).

## Interfaccia



L'interfaccia privata propone un'interfaccia grafica radicalmente differente delle versioni precedenti. Essa permette, in particolare, di:

- ▶ distinguere meglio e gerarchizzare le diverse funzionalità di SPIP;
- ▶ integrare facilmente nuove funzionalità pur conservando l'omogeneità della navigazione;
- ▶ creare (per le versioni future) versioni non francesi di SPIP.

È impossibile descrivere in dettaglio tutte le nuove caratteristiche dell'interfaccia perché sono completamente nuove. Comunque vogliamo segnalare:

- ▶ la scelta tra una interfaccia "normale" (logo e testi), un'interfaccia ridotta che mostra solo le icone e un'interfaccia leggera, interamente in modo testo (per le connessioni lente);
- ▶ una maggiore differenziazione tra l'interfaccia semplificata e l'interfaccia completa, che facilita il lavoro dei principianti;
- ▶ un modo "grande schermo" per gli utenti con schermi di larghezza superiore o uguale a 1024 pixel;
- ▶ delle "scorciatoie" nell'interfaccia che propongono le funzioni più utili in funzione della pagina in cui ci si trova.

## Documenti allegati e documenti multimediali

È forse la funzionalità più attesa di questa nuova versione: SPIP permette di associare documenti in formato multimediale (audio, video, PDF...) agli articoli o di inserirli nelle rubriche.

- ▶ Questi documenti possono essere presentati come documenti allegati oppure all'interno di un articolo (sotto forma di una miniatura con un collegamento ipertestuale). A tal fine, SPIP propone una nuova scorciatoia: `<docxxx | center>`.

È anche possibile inserire direttamente alcuni documenti (video, animazioni Flash...) all'interno degli articoli, grazie alla nuova scorciatoia: `<embxxx | center>`. Per chi lo desidera è possibile controllare più precisamente il comportamento di questi documenti, completando la sintassi di questa scorciatoia con i parametri propri ai vari formati, per esempio:

- ▶ Per gestire i documenti che non sono inseriti direttamente nel testo degli articoli, c'è ora un nuovo tipo di ciclo: `( DOCUMENTS )`.
- ▶ Di sfuggita, grazie all'introduzione di questi documenti, le immagini approfittano di alcune migliorie: possibilità di dare loro un titolo e di indicare una descrizione. Queste informazioni verranno visualizzate negli articoli grazie alla scorciatoia: `<docxxx | center>`.



Inoltre, è ora possibile inserire immagini nelle brevi.

- Su *alcuni server*, SPIP facilita notevolmente la creazione automatica di portfolio (raccolte di immagini presentate sotto forma di miniature cliccabili), con la creazione automatica di miniature di anteprima.

## Parole chiave

Il sistema di parole chiave evolve moltissimo, al fine di offrire una maggiore precisione delle visualizzazioni; questa novità è concepita in particolare per i webmaster che gestiscono molte parole chiave sul proprio sito.

- Parole chiave sulle rubriche.
- Le parole chiave appartengono obbligatoriamente a un gruppo di parole chiave.
- Ogni gruppo può essere "collegato" agli articoli, e/o alle brevi, e/o alle rubriche, e/o ai siti in syndication. Inoltre, è possibile decidere che alcuni gruppi sono riservati agli amministratori e/o ai redattori. È anche possibile decidere che alcuni gruppi di parole chiave siano accessibili dai forum pubblici e che abbiano anche delle icone.
- Possibilità di inserire più parole chiave contemporaneamente nelle caselle di testo, separate da virgole o da punti e virgola. A partire da 4 parole chiave associate a un articolo appare un pulsante "rimuovere tutte le parole".

## Forum

- Anteprima dei messaggi dei forum pubblici prima dell'invio.
- La moderazione dei forum si decide ora articolo per articolo, con un'opzione predefinita (che si applica anche ai forum di rubrica, di brevi, ecc.. questa volta indifferentemente).
- Anteprima dei messaggi dei forum privati prima dell'invio.

## Motore di ricerca

- Quando si richiede un articolo da una pagina di ricerca, colorazione delle parole della ricerca nel testo dell'articolo.
- La ricerca nell'area riservata utilizza ora, oltre ai "titoli e numero", la ricerca in testo integrale (full-text) se essa è disponibile.

## Multi-database

È possibile gestire più siti con SPIP con un unico database MySQL: configurazione manuale in `ecrere/inc_version.php3`, all'inizio (mettere un prefisso diverso per ogni installazione).

*Attenzione:* questa funzionalità è riservata agli utenti esperti.

## Sites in syndication

- Possibilità di passare alcuni siti in syndication in "moderazione a priori", in modo da convalidare gli articoli in syndication uno per uno. È evidente che ciò toglie molto fascino alla syndication dei siti, il cui scopo è far vivere il proprio sito anche in assenza di un webmaster
- Possibilità di utilizzo di un proxy HTTP per la syndication dei siti (riservata agli utenti esperti).

## Modelli di layout

- Inclusione di modelli all'interno di un altro modello. Per includere un modello `piattaforma.php3` passandogli il numero di rubrica, fare per esempio:
- Modifica del comportamento del segnaposto `#INTRODUCTION` degli articoli:
  - se è presente una descrizione, è la descrizione che viene utilizzata direttamente (tale e quale);
  - se non c'è la descrizione, comportamento solito (riassume cappello + testo).
- Criterio `{branche}`, che permette di ottenere tutte le sotto-rubriche di una rubrica (sperimentale).
- Nuovi segnaposti `#LOGO_RUBRIQUE_SURVOL` e `#LOGO_RUBRIQUE_NORMAL`, utili per un menabò dove il logo della rubrica attuale viene sempre mostrato in roll-over. (Principio simile ai segnaposti `#LOGO_ARTICLE_NORMAL` e `#LOGO_ARTICLE_SURVOL`, già presenti nelle versioni precedenti.)
- Nuovo segnaposto `#LOGO_BREVE_RUBRIQUE`, che mostra il logo della breve o, in mancanza di esso, quello della rubrica che contiene la breve. (Principio simile a

#LOGO\_ARTICLE\_RUBRIQUE.)

- **Nuovo segnaposto** #FORMULAIRE\_ECRIRE\_AUTEUR che mostra un form che permette di scrivere a un autore senza far mai apparire il suo indirizzo email sul sito pubblico.
- **Gestione dei filtri** su LOGO\_xxx e su FORMULAIRE\_RECHERCHE, la sintassi [ (#TOTO| |filtre) ] garantisce che |filtre è un filtro.
- **Aiuto al debug dei modelli** in caso di errore MySQL
- **Variabili di presentazione** del tipo \$debut\_intertitre... regolabili in maniera globale in mes\_fonctions.php3, oppure in maniera più fine in article.php3, rubrique.php3, ecc.

## Scorciatoie

Nuove scorciatoie completano la gestione degli elenchi:

Scorciatoia	Funzione
- (trattino spazio)	punto spip standard
_ (underscore spazio)	  ritorno a capo senza punto
- * , - * * ...	<ul><li>... Elenchi gerarchici
- # , - # # ...	<ol><li>... Elenchi numerati

## Sicurezza

- **Nuovo sistema di autenticazione** dei visitatori (nell'area riservata, ma anche nell'area pubblica), basato sui cookie. Il sistema è concepito per garantire un maggiore livello di sicurezza, ma anche per offrire una maggiore compatibilità con i diversi fornitori di hosting.

Durante l'aggiornamento di SPIP si consiglia di verificare che non si utilizza il metodo ".htaccess" (eliminare il file `ecrire/.htaccess` se presente). Se non si desiderano i cookie (o se il browser non li vuole) il sistema propone di passare a un'autenticazione HTTP all'antica.

- Il sistema propone due livelli di sicurezza: uno è più adatto agli utenti che "smanettano" con molti browser allo stesso tempo, o più computer simultaneamente, e un sistema molto più rigido, che vieta qualsiasi connessione simultanea e offre un livello di sicurezza più elevato.

- Un pulsante "Esci" è sempre proposto, il suo utilizzo è soprattutto consigliato agli utenti "mobili" (connessione da un computer che non sono i soli ad utilizzare).
- Per gli utenti che hanno dimenticato la password il sistema gestisce ora la possibilità di avere una nuova password, grazie a uno scambio di email.
- **ATTENZIONE:** Non si creano più i file `.htpasswd` e `.htpasswd-admin` se essi non esistono già (sicurezza).

## Statistiche

Nuovo sistema di statistiche, nettamente più affidabile della versione precedente (la versione precedente era destinata a dare un'"indicazione" delle visite e non un'informazione precisa).

Il sistema è composto da due parti: visite (relativamente leggero) e referrers (più pesante). La conoscenza dei referrers permette inoltre l'aggiornamento quotidiano di una "percentuale di popolarità" per articolo. Quindi, l'articolo più "popolare" è al 100%. (Per maggiori dettagli leggere [La "popolarità" degli articoli.](#))

La novità più visibile è la presenza di grafici che mostrano l'evoluzione delle visite giorno per giorno per tutto il sito e per ogni articolo pubblicato.

## Varie

- Esportazione del database in più fasi se il server interrompe il backup prima della fine dell'esportazione completa.
- Miglioramento della compatibilità con le diverse configurazioni di PHP: i tag PHP passano in `<?php` (compatibilità con l'opzione PHP "short\_open\_tags").
- Aggiunta di una pagina `ecrire/admin_repair.php3` che permette di attivare il sistema di autoriparazione di MySQL in seguito a un blocco (crash del disco, ecc.) [Dalla versione di MySQL 3.23.14 in poi]

Alcune incompatibilità e piccoli bug sono stati corretti dall'uscita della versione 1.4 - dopo averli corretti abbiamo pubblicato una versione 1.4.2 le cui caratteristiche principali sono identiche a quelle menzionate in questo articolo. Per maggiori dettagli [vedere gli annunci recenti.](#)





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Presentazione e primi passi
    - Cronologia e aggiornamenti

## SPIP 1.2, 1.2.1

■ italiano ■ français

- SPIP 1.8, 1.8.1
- SPIP 1.6
- SPIP 1.5
- **SPIP 1.2, 1.2.1**
- SPIP 1.4
- SPIP 1.3
- SPIP 1.0.3, 1.0.4, 1.0.5
- La storia minuta e aneddotica di SPIP
- SPIP 1.7, 1.7.2
- Effettuare l'aggiornamento

La **versione 1.2** di SPIP è disponibile.

Tra le nuove funzionalità le più importanti sono:

### ► **Amministratori parziali**

Questa funzione molto richiesta (ma relativamente utile...) permette di creare amministratori con responsabilità limitate a una o più rubriche del sito - e quindi di delegare parte della gestione senza dare un "potere assoluto"; per le rubriche che non gli sono attribuite, questo amministratore ha gli stessi diritti di un redattore. Alcune pagine riservate agli amministratori e riguardanti la gestione globale del sito (come il "Pannello di configurazione", o la gestione dei redattori), non sono accessibili agli *amministratori parziali*.

### ► **Messaggistica interna**

Un sistema di messaggistica interna completa gli strumenti destinati a facilitare il lavoro di cooperazione su un sito SPIP. I redattori possono scambiare messaggi (verso uno o più destinatari), e ogni messaggio apre un forum privato tra i destinatari. È anche possibile annotare dei "promemoria". Un calendario mostra gli appuntamenti importanti e ricapitola l'attività editoriale del sito usando una nuova presentazione grafica.

La messaggistica interna (che è possibile attivare o disattivare per tutto il sito, ma alla quale ogni singolo redattore può decidere individualmente di partecipare)

viene completata da un elenco di redattori collegati all'area riservata. Pertanto, ogni redattore collegato può essere contattato inviandogli un messaggio, cliccando semplicemente sul logo associato al suo nome. Ogni redattore può decidere, singolarmente, di non apparire nell'elenco dei redattori collegati.

### ► **Nuovo sistema di cache**

L'area pubblica (generata sempre a partire dai *modelli di layout*) sfrutta un nuovo motore (nome in codice: "Pantagruèle") e da un nuovo sistema di cache. Il sistema di cache è ora scomposto in due operazioni: l'analisi dei modelli (creazione di un file PHP pre-interpretato), poi l'integrazione dei dati del database per ogni pagina e salvataggio di un file cache indipendente per ogni pagina.

*Il guadagno in velocità (e di carico sul server) offerto da questo nuovo motore è considerevole.*

### ► **Flusso compresso**

SPIP ora utilizza, quando il server lo autorizza e se il browser del visitatore è compatibile, la compressione dei dati del PHP4: i dati scambiati tra il client e il server vengono compressi, riducendo così significativamente il consumo di banda utilizzata e il tempo di caricamento.

### ► **Fogli di stile e variabili PHP** per modificare maggiormente i modelli di layout

Alcune informazioni generate dal database e dai modelli sono ora completate da indicazioni contenute nei fogli di stile. Il webmaster ha quindi la possibilità, se lo desidera, di aumentare la personalizzazione dell'impaginazione. Per esempio, le classi CSS differenti sono attribuite ai collegamenti ipertestuali all'interno del sito e verso l'esterno, il che permette di differenziarli con la grafica.

### ► **Parole chiave sulle brevi**

Le parole chiave possono essere associate alle brevi.

### ► **Motore di ricerca interno**

Un motore di ricerca interno permette di effettuare ricerche sui titoli degli articoli e delle brevi.

### ► **Syndication RSS1.0**

La syndication dei siti (recupero del file *backend*) con SPIP è ora compatibile con i file RSS 1.0 (finora erano compatibili solo i file RSS 0.9x).

### ► **Criteri negativi nei cicli dei modelli di layout**

È possibile utilizzare criteri di esclusione nei criteri di selezione dei cicli. Per esempio, scegliere gli articoli che non hanno un occhio corrispondente a "Editoriale", tutte le rubriche eccetto la rubrica 6...

---

Gli utenti troveranno tantissime altre piccole modifiche grafiche (la maggior parte di esse è discreta), ovviamente numerose correzioni di bug e numerose funzioni sono state ottimizzate per permettere di risparmiare più o meno tempo (molto variabili a seconda del sito, dei testi...).

---

Una versione di SPIP, 1.2.1, è disponibile online.

Essa corregge un bug apparso su *alcuni* server (in particolare Altern), per quei siti che hanno effettuato l'aggiornamento dalla versione 1.0.6 alla 1.2. Questo bug si manifesta causando la scomparsa dei messaggi dei forum quando la messaggistica interna di SPIP viene attivata. Questo problema riguarda alcuni siti.

Se avete riscontrato questo problema durante un aggiornamento del sito questa versione 1.2.1 lo corregge.

Se l'installazione della versione 1.2 non ha causato difficoltà con i messaggi dei forum non è necessario effettuare questo aggiornamento.







## ■ SPIP, système de publication pour l'internet

### ■ Documentazione in italiano

#### ■ Presentazione e primi passi

#### ■ Cronologia e aggiornamenti

# La storia minuta e aneddotica di SPIP

■ italiano

■ català

■ English

■ Español

■ français

■ SPIP 1.8,  
1.8.1

■ SPIP 1.6

■ SPIP 1.5

■ SPIP 1.2,  
1.2.1

■ SPIP 1.4

■ SPIP 1.3

■ SPIP 1.0.3,  
1.0.4, 1.0.5

■ La storia  
minuta e  
aneddotica di  
SPIP

■ SPIP 1.7,  
1.7.2

■ Effettuare  
l'aggiornamento

Le radici di SPIP risalgono al corso dell'anno 1998: Pierre Lazuly desidera sviluppare un sistema di pubblicazione per facilitare la gestione del suo sito "**Les chroniques du Menteur**". ARNO\* ha realizzato in Server Side Includes (una tecnologia molto rudimentale) un piccolo strumento per gestire l'editoriale di **Scarabée** e, da parte sua, Erwan ha sviluppato uno strumento per gestire **L'Ornitho**.

A quel tempo Erwan è l'unico a sapere gestire un database, Pierre sta cominciando ad apprendere il PHP e ARNO\* non conosce né il PHP né le banche dati. Ma Pierre trascorre le vacanze su un naviglio battezzato "SPIP"; e siccome "SPIP" è l'acronimo di "Sistema di Pubblicazione per Internet" ciò è sufficiente a lanciare il progetto: c'è il nome, tutto il resto dev'essere facile...

Tuttavia, malgrado alcuni tentativi (un primo sistema gestisce un sito basato sul PHP, ma manca il database e i dati vengono memorizzati nei file secondo un formato specifico - un tipo di XML che si ignorava -, con un primo sistema di identificazione dei redattori), il progetto non va molto avanti. In effetti, si dovrebbe:

- ▶ poter realizzare qualsiasi tipo di sito con lo stesso strumento;
- ▶ gestire questo sito con un'interfaccia accessibile a tutti.

Una sera, Erwan disegna su un tovagliolo di carta di un ristorante la struttura di un database che permetterebbe di realizzare qualsiasi struttura di sito. L'estetica della cosa sconvolge i suoi due compari e SPIP avanza a questo stadio di tovagliolo con la macchia di caffè.

Pierre definisce l'utilizzo di tasti raramente usati in un testo (soprattutto le parentesi graffe) per creare rapidamente corsivo e grassetto, e li chiama "scorciatoie SPIP". Il sistema di pubblicazione degli editoriali in Server Side Includes viene tradotto in PHP, ma non c'è ancora l'utilizzo del database MySQL.

• <b>Nouve l'édito</b>				
102	Aux secour s, mon fils e ntre pre nante est e n train de se noyer !	Ma nipier des concepts économi ques, ça en jure. Ma nipier des concepts préconomi ques aussi, c' est éno me éno n. Ma nipier des concepts économi ques idio ts, c' est de la nouve lle économi e.	2000-05-08	<a href="#">s upprime r</a>
1	L'e ntre pre nante, le capital-e que e t la m ère	Nouve lle économi e : bien sûr ou en short ?	2000-02-14	<a href="#">s upprime r</a>
2	Le cataclys me du m illé naire	Où nous prévi sions un bug pour l' an 2000. Ce n' est rien pire...	1999-10-20	<a href="#">s upprime r</a>
3	Vae victis !	Le me illeur des vaincus comme me illeur gage de stabi lité de nouve l'ordre mondial.	1999-09-26	<a href="#">s upprime r</a>
4	Demain sera toujours demai n	L'opti misme est dans l' air du temps et la longueur de l'opis e est en peu de skat vérita ble.	1999-09-17	<a href="#">s upprime r</a>
5	The Thierry Marrec au s Interne t Fan Page	Un édito dédi é à l'Homme de l' Année 1998.	1999-07-19	<a href="#">s upprime r</a>
6	Des merce naires au service des États-Unis : le MPRI	A la suite de l' article sur le 9e corridor, le Scarabée entreprend une afre sur les informations négligé es dans le cou l de Kenos.	1999-07-12	<a href="#">s upprime r</a>

L'interface privée du Scarabée

Appena prima l'estate del 2000, ARNO\* realizza il sito delle edizioni **Vuibert**, il cui principio è un sistema PHP/MySQL, un'interfaccia privata in cui il personale della società arricchiscono da soli il sito, e un sistema di diritti che permette ad alcune persone (gli "amministratori" del sito) di convalidare alcuni elementi prima della loro pubblicazione online. A partire dagli elementi forniti dagli editori, il sistema permette inoltre di creare documenti di gestione interna a partire da file HTML contenenti elementi condizionali, ai quali è possibile attribuire filtri, e ciò diventerà uno dei principi dei modelli di SPIP.



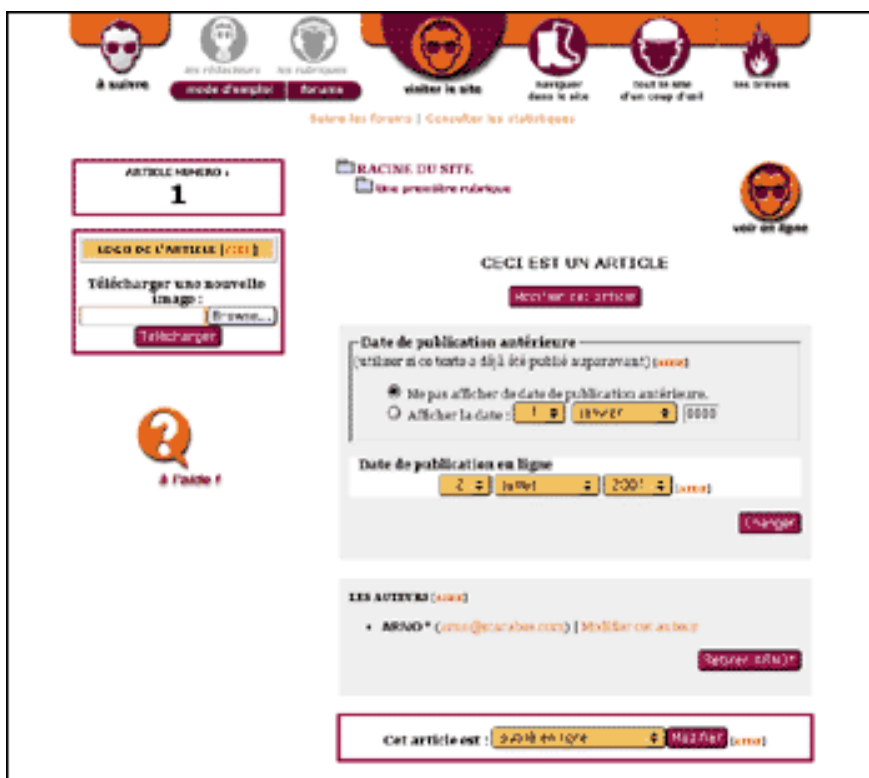
L'interface de gestion du site Vuibert

In parallelo, Fil crea un sistema di pubblicazione semplificato per gestire i "Cahiers documentaires" di **Monde diplomatique** per i quali, in particolare, il sistema di scorciatoie tipografiche è più sviluppato. La funzione che gestisce la tipografia francese e le scorciatoie viene diffuso dalla fine del mese di maggio 2000 sotto forma di un file nominato "spilib.inc".

Durante l'estate 2000, il Minirézo decide di rilanciare il suo sito uZine, nella forma di un sito dinamico nel quale chiunque può prendervi parte. ARNO\* sviluppa uno strumento basato su PHP e MySQL, la cui particolarità è la semplicità dell'interfaccia di gestione del sito. Il tutto è tremendamente mal programmato, ma funziona...

A settembre 2000, il lancio di uZine 2 con questo sistema conferma l'idea che è possibile utilizzare un'interfaccia grafica molto semplice per gestire un sito relativamente complesso, affinché chiunque possa partecipare alla sua attività senza avere conoscenze tecniche.

L'obiettivo di poter realizzare qualsiasi tipo di sito viene scartato (il sistema corrisponde, fondamentalmente, alle necessità di uZine 2), ma viene deciso che il sistema deve servire come base del sistema SPIP stesso.



L'interface d'origine de SPIP

Questa prima versione comprende un correttore ortografico basato sul dizionario delle parole frequenti dell'**ABU**. Questo correttore verrà poi abbandonato: impossibile da distribuire a causa della dimensione del dizionario (molti megabyte, oltre 300 000 vocaboli) e, applicato a un testo molto lungo, metteva in ginocchio qualsiasi server... Si trova anche un'esportazione automatica di tutta una rubrica verso un altro sito (funzionalità anch'essa abbandonata, e sostituita da un sistema di syndication dei contenuti); così, i siti **Insurgence** e **Radiophare** propongono dei titoli estratti da rubriche di uZine, prelevati automaticamente e reimpaginati in base alla propria interfaccia grafica.

Da questo momento Antoine partecipa allo sviluppo di SPIP, Fil sostiene il progetto e lo sviluppo continua nell'ottica di offrire un sistema completo sotto licenza libera.

Una procedura di installazione automatica viene integrata, viene elaborato il principio dei modelli di layout permette di realizzare interfacce grafiche senza utilizzare PHP, viene installato un sistema di cache, e soprattutto modifiche importanti del sistema di autenticazione dei redattori permettono di far funzionare SPIP presso un grande numero di fornitori di hosting.

Alcune settimane prima del lancio ufficiale di SPIP, i siti **uZine**, **Monde diplomatique** e **Vacarme** testano il sistema in condizioni reali di utilizzo e permettono di convalidare il sistema di cache, la gestione di una grande quantità di informazioni e il principio dell'interfaccia di gestione di un sito.

Il primo luglio 2001: lancio ufficiale di **SPIP 1.0**. Il considerevole intervallo di tempo tra l'apertura di uZine 2 (con un prototipo di SPIP) e il lancio di SPIP è dovuto a molteplici fattori:

- ▶ sviluppare nuove funzionalità, rendere stabile il prodotto (eliminare i bug), pulire una parte del codice (che era particolarmente sporca), assicurare una maggiore compatibilità con numerosi hoster;
- ▶ ridisegnare un'interfaccia grafica per l'area riservata, che permette di includere e gerarchizzare le 200 000 nuove funzionalità aggiunte al prodotto iniziale;
- ▶ testare le scelte del sistema su più siti dai contenuti e dal target di pubblico molto diversi;
- ▶ redigere una documentazione completa del sistema (una vera piaga!).

Ottobre 2001: **SPIP 1.2** (non c'è stata una versione ufficiale 1.1). Il processo di sviluppo è evoluto: in effetti, dal momento del lancio ufficiale si aggiungono altri utenti e sviluppatori di SPIP! Così, le nuove funzionalità rispondono molto di più alle necessità reali espressi dai webmaster (e non più ai bisogni di uZine), molti informatici competenti danno puntualmente soluzioni per lo sviluppo e il debugging si fa quasi in tempo reale.

Gennaio 2002: **SPIP 1.3**. Lo sviluppo continua con il suo assortimento di **novità**. Un cambio nello sviluppo: numerosi utenti sono oramai molto competenti con SPIP. Da ciò:

- ▶ le risposte alle domande degli utenti principianti sono in maggioranza date da altri utenti, ciò libera enormemente il tempo per lo sviluppo del sistema (il lancio ufficiale di SPIP aveva provocato un carico di lavoro enorme per gli sviluppatori, per spiegare come utilizzare il sistema);
- ▶ poiché questi utenti diventano più esperti le nuove funzionalità di SPIP sono meno spettacolari e riguardano soprattutto un utilizzo "spinto" del sistema.



L'interface de SPIP 1.3

Settembre 2002: **SPIP 1.4**. Rinnovo radicale dell'interfaccia dell'area riservata; il

numero di funzionalità diventa troppo imponente per l'interfaccia originaria, la nuova permette di strutturare meglio e di gerarchizzare le funzioni di SPIP. Funzione molto attesa: SPIP permette ora di incorporare documenti allegati (soprattutto multimediali) nel sito.



L'interface de SPIP 1.4

Dicembre 2002: **SPIP 1.5**. Questa versione propone nuovi modelli di default, nettamente più compatibili con la norma XHTML. Le altre modifiche sono molto più discrete per quanto riguarda l'uso quotidiano di SPIP, ma rafforzano nettamente la stabilità e la coerenza del sistema.

Maggio 2003: **SPIP 1.6**. L'enorme novità di questa versione è la possibilità di cambiare la lingua dell'area riservata: è ora possibile utilizzare SPIP in inglese, italiano, spagnolo, danese, tedesco, arabo, creolo dell'Isola della Riunione, vietnamita... Viene creato uno strumento specifico per facilitare la traduzione dell'interfaccia. I volontari che propongono traduzioni si raggruppano sulla [lista spip-trad](#).

Novembre 2003: **giornata SPIP al Médialab**. Pascale organizza una giornata di incontri tra gli sviluppatori, i traduttori e i creatori di siti.





L'interface de SPIP 1.6 en arabe

N.B. L'interface graphique est affichée de droite à gauche.

Gennaio 2004: **SPIP 1.7**. La principale novità di questa versione è di introdurre il multilinguismo: un sito SPIP può contenere articoli in più lingue, gestire regole tipografiche e visualizzazioni automatiche (date, form...) in più lingue e presentare i link tra le differenti traduzioni di un articolo.





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Presentazione e primi passi
    - Cronologia e aggiornamenti

## SPIP 1.3

■ italiano ■ français

La versione 1.3 di SPIP contiene numerose modifiche e nuove funzionalità. Le novità possono sembrare poco spettacolari (la versione 1.2, in particolare, proponeva novità molto più visibili), ma sono molto importanti. La più visibile è forse il nuovo *sistema di inserimento in repertorio dei siti*. Le nuove possibilità offerte dal linguaggio dei cicli riguardano essenzialmente i webmaster che sanno creare la propria interfaccia grafica con i modelli di SPIP; funzionalità discrete, ma che permettono di realizzare siti la cui navigazione è molto più completa che in passato.

I dettagli di queste nuove modifiche si possono trovare nell'"Aiuto in linea" dell'area riservata del proprio sito, nella [documentazione di SPIP](#) (su uZine), e nel nuovo [tutorial sull'utilizzo avanzato dei cicli](#).



■ SPIP 1.8,  
 1.8.1  
 ■ SPIP 1.6  
 ■ SPIP 1.5  
 ■ SPIP 1.2,  
 1.2.1  
 ■ SPIP 1.4  
 ■ **SPIP 1.3**  
 ■ SPIP 1.0.3,  
 1.0.4, 1.0.5  
 ■ La storia  
 minuta e  
 aneddotica di  
 SPIP  
 ■ SPIP 1.7,  
 1.7.2  
 ■ Effettuare  
 l'aggiornamento

► **Sistema di inserimento in repertorio dei siti.** Il precedente sistema di *syndication* dei siti Web è stato completamente rivisto. È ora possibile mettere in repertorio qualsiasi sito Web; per ogni sito repertoriato è possibile indicare opzionalmente una *syndication* di contenuto (prelevare automaticamente l'elenco degli ultimi articoli pubblicati su un sito). Inoltre, per ogni sito in repertorio è possibile inserire un logo e attribuirgli delle parole chiave.

I siti in repertorio possono essere proposti dagli amministratori, dai redattori o dai visitatori del sito pubblico (secondo quanto deciso nel "Pannello di controllo" del sito). Ad ogni sito viene attribuito un forum per discutere nell'area riservata dell'opportunità di inserirlo o meno in repertorio; è altresì possibile attribuire un forum pubblico ad ogni sito repertoriato.

Il funzionamento della *syndication* di contenuto è migliorato: gli autori e la descrizione dell'articolo vengono prelevati (se il sito in *syndication* li indica); è possibile bloccare un articolo in *syndication* preciso senza bloccare tutta la *syndication*. Quando un sito in *syndication* non è più accessibile, oppure il suo file backend è inutilizzabile, la *syndication* viene disattivata e gli amministratori ricevono una segnalazione del problema (ciò evita i blocchi di una rubrica contenente un sito in *syndication* non attivo).

Questa nuova funzionalità è forse la modifica più visibile di questa versione 1.3.

► **Elementi a scomparsa.** Nell'area riservata, al fine di limitare l'ingombro di alcune pagine e di privilegiare la presentazione di alcune informazioni, numerosi elementi non appaiono subito ma cliccando su un triangolo nero. Questa funzionalità è disponibile solo con il browser Mozilla e MSIE (per gli altri browser questi elementi appaiono sempre).



► La presentazione di parole chiave avviene ora tramite diversi menu a tendina, per *gruppi* di parole chiave.

► **Data delle brevi.** È ora possibile modificare manualmente la data di una breve (in precedenza la data era stabilita automaticamente secondo la data di pubblicazione e non era possibile modificarla).

- ▶ **Date imprecisate.** Per gli articoli e le brevi è possibile indicare una data imprecisata. Ovvero, una data senza il giorno oppure senza il mese. Quindi, è possibile indicare una data tipo "5 maggio 2001" oppure "maggio 2001" oppure solo "2001".
- ▶ **Upload di immagini via FTP.** Per aggirare la limitazione imposta da alcuni hoster che vietano l'inserimento di immagini attraverso un form Web, è possibile inserire i file di immagini via FTP nella cartella "/ecrive/upload". Questi file verranno mostrati, nell'area riservata, in un menu a tendina che sostituisce l'interfaccia di trasferimento file abituale.
- ▶ **Forum interno degli amministratori.** In aggiunta al solito forum interno accessibile da tutti i redattori c'è ora un forum interno riservato agli amministratori.
- ▶ **Nuova scorciatoia <cadre>.** Al fine di visualizzare un pezzo di codice in un articolo c'è una nuova scorciatoia: <cadre> . . . </cadre>. Il testo all'interno di questi tag verrà mostrato in una finestra a parte, facilitando il copia-incolla da parte del lettore.

Per esempio abbiamo:

- ▶ Gli spostamenti di rubriche gestiscono in maniera più omogenea lo spostamento delle brevi in esse contenute.
- ▶ Quando si può eliminare una rubrica (perché questa rubrica è vuota - non è possibile eliminare una rubrica contenente elementi pubblicati, proposti o in corso di redazione), sulla pagina di questa rubrica appare il pulsante "Elimina la rubrica" (in precedenza era necessario passare per la pagina "Tutto il sito").
- ▶ Una rubrica che non contiene articoli pubblicati ma soltanto brevi o siti in repertorio è ora accessibile sul sito pubblico (in precedenza era necessario avere almeno un articolo pubblicato).

---

**Le modifiche che seguono riguardano la parte pubblica del sito. Essenzialmente**

riguardano, quindi, il sistema dei cicli che permette di creare i modelli di layout dell'interfaccia del sito pubblico.

- **Modifiche backend.** Il file di backend di un sito con SPIP può ora visualizzare solo gli articoli di una sezione. "backend.php3" mostrerà gli ultimi articoli di tutto il sito; "backend.php3?id\_rubrique=3" mostrerà solo gli ultimi articoli di una sezione (dove "id\_rubrique=3" indica il numero della sezione).
- **Backend per le brevi.** È ora possibile chiamare un file backend contenente le ultime brevi pubblicate sul sito: "backend-breves.php3". Possibilità anche di limitare la visualizzazione a una sezione.
- **Selezione di elementi secondo una parola chiave o un gruppo di parole chiave.** È ora possibile selezionare articoli, brevi o siti in repertorio in funzione di un nome di parola chiave o di un nome di un gruppo di parole chiave.

Per esempio:

seleziona gli articoli della rubrica attuale collegati alla parola chiave "importanti".

seleziona gli articoli della rubrica attuale collegati alle parole chiave del gruppo di parole chiave "Voto".

Limitazione: non è possibile selezionare usando più criteri "titre\_mot" nello stesso ciclo. Per esempio, non è possibile ottenere con un unico ciclo gli articoli associati alle parole chiave "importanti" e "abstract". Per fare ciò è necessario nidificare due cicli successivi.

- **Data delle rubriche.** È ora possibile ordinare le rubriche {par date}. La "data" delle rubriche è calcolata automaticamente: essa è la data dell'ultimo articolo pubblicato in questa rubrica o nelle sue sotto-rubriche. Ciò permette di visualizzare le rubriche in funzione degli ultimi articoli pubblicati in queste rubriche.
- **Nuovo criterio di età.** Era già possibile visualizzare le rubriche in funzione della loro "età" in confronto alla data attuale. Per esempio, gli articoli selezionati secondo il criterio {age < 30} erano gli articoli pubblicati da meno di 30 giorni. Un nuovo criterio si aggiunge: "age\_relatif", che calcola l'età in confronto a una data "corrente" (per esempio la data di un articolo o anche una data passata nell'URL della pagina).

Questo nuovo criterio permette, per esempio:

- di visualizzare gli articoli pubblicati prima o dopo un altro articolo;

► di creare visualizzazioni sotto forma di calendario (tutti gli articoli pubblicati nel maggio 2002, per esempio).

► **Nuovi modelli di layout.** I modelli di layout forniti con il pacchetto di SPIP sono nominati "article-dist.html", "rubrique-dist.html"... Quando si creano i modelli personalizzati li si rinomina "article.html", "rubrique.html"...; in tal modo, durante l'aggiornamento di SPIP i modelli personalizzati non vengono sovrascritti.

► **Modelli di layout per una sola rubrica.** È ora possibile creare un modello che si applica ad una sola ed unica rubrica (e non anche alle sue sotto-rubriche). Per esempio: "article=60.html" si applica alla rubrica 60, ma non alle sue sotto-rubriche.

Per riassumere il nuovo modo di chiamare i modelli di layout:

- "article=60.html" si applica agli articoli della rubrica 60, ma non agli articoli delle sue sotto-rubriche;
- "article-60.html" si applica a tutti gli articoli della rubrica 60 e alle sotto-rubriche della rubrica 60;
- "article.html" è il modello personalizzato che si applica a tutto il sito (se il file "article.html" esiste "article-dist.html" non viene mai più preso in considerazione);
- "article-dist.html" è il modello di layout fornito inizialmente con SPIP.

► **Ordinamento numerato.** Per forzare l'ordine di visualizzazione di elementi quali le rubriche o gli articoli è molto semplice far precedere il loro titolo da un numero cardinale (per esempio: "1. Il mio primo articolo", "2. Il mio secondo articolo"...).

Per forzare la visualizzazione secondo il numero che precede il titolo è possibile utilizzare il criterio {par num titre}. Se ci si accontenta di utilizzare il criterio {par titre} si ottiene un ordinamento del tipo: 1, 10, 11, 2, 3...

Inoltre, per non mostrare il numero si utilizza il filtro "supprimer\_numero". Nei modelli che devono mostrare tali informazioni è sufficiente visualizzare il titolo come segue:

**Una buona parte di queste nuove funzionalità riguarda gli utenti esperti di SPIP, cioè i webmaster che modificano da soli i modelli del proprio sito.**

Al fine di mostrare come utilizzare queste nuove funzioni, come pure di realizzare siti con una navigazione più completa (e complessa) dei siti realizzati con i modelli standard, un nuovo tutorial spiega **l'utilizzo avanzato dei cicli e delle parole chiave**. Questo tutorial sfrutta soprattutto molte nuove funzionalità della versione 1.3 (per esempio la chiamata di articoli in funzione di una parola chiave).

**Infine, vi sono molte piccole modifiche riguardanti l'interfaccia, spesso molto discrete, l'ottimizzazione di alcune parti del codice e la correzione di numerosi bug.**





■ SPIP, système de publication pour l'internet

■ Documentazione in italiano

■ Presentazione e primi passi

■ Cronologia e aggiornamenti

## SPIP 1.0.3, 1.0.4, 1.0.5

■ italiano ■ français

■ SPIP 1.8,  
1.8.1

■ SPIP 1.6

■ SPIP 1.5

■ SPIP 1.2,  
1.2.1

■ SPIP 1.4

■ SPIP 1.3

■ **SPIP 1.0.3,  
1.0.4, 1.0.5**

■ La storia  
minuta e  
aneddotica di  
SPIP

■ SPIP 1.7,  
1.7.2

■ Effettuare  
l'aggiornamento

**1.0.3.** Questa versione corregge alcuni piccoli bug nel motore tipografico e accelera notevolmente l'uso della cache.

**1.0.4.** Nella scia del cambiamento facciamo uscire la versione 1.0.4, che corregge un bug della precedente, che riguardava alcuni server. Se avete installato la versione 1.0.3 e avete avuto un errore del tipo "Parse error on line 394", installate questa versione 1.0.4.

**1.0.5.** Nuova version di SPIP:

► La gestione dei siti in syndication è migliorata. È ora possibile disattivare la syndication nella pagina di configurazione (per alleggerire l'interfaccia).

► Le brevi propongono anche dei forum interni, utilizzabili per la convalida (al pari degli articoli).

► Una nuova pagina permette di monitorare/gestire i forum pubblici, secondo i vari thread, per ogni singolo articolo. Accesso dalla pagina di ogni articolo e dalla pagina generica di monitoraggio dei forum.

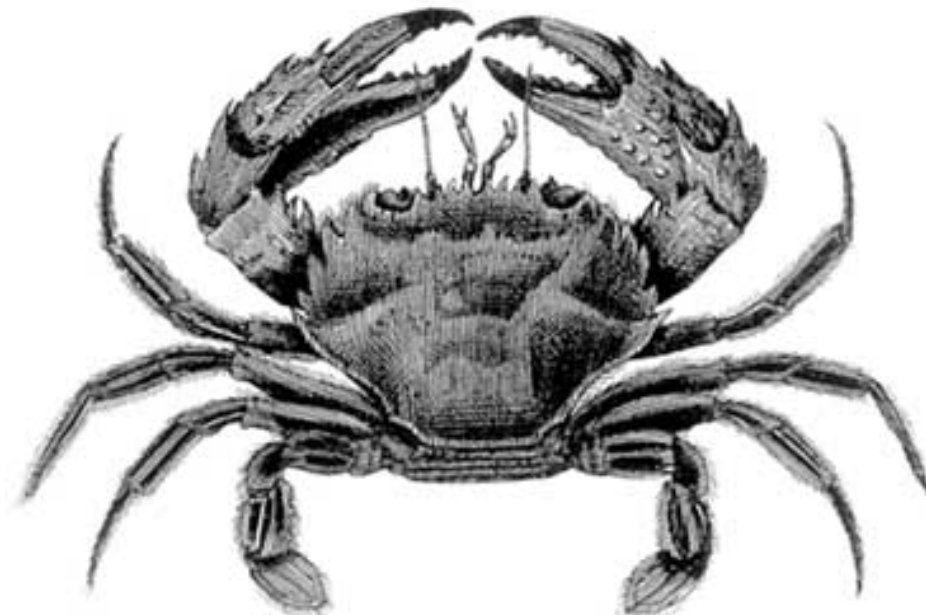
► La funzionalità "doublons" nei modelli di layout è migliorata. Vi sono ora doppioni per gli autori, le brevi, le parole chiave, gli articoli, le rubriche e i forum.

► Nel sito pubblico, la rapidità è aumentata su alcune pagine di grandi dimensioni che visualizzano titoli di articoli (soprattutto la mappa del sito, le

rubriche e la home page). In effetti, il testo di un articolo viene prelevato solo quando viene mostrato realmente.

- L'invio di email funziona ora su online.fr.
- L'invio automatico di messaggi di forum agli autori degli articoli funziona nuovamente.





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Domande e risposte
    - FAQ: primi passi

## Ho creato una rubrica, ma non appare nel sito pubblico!

■ italiano   ■ .....   ■ català   ■ Deutsch   ■ English   ■ Español   ■ français   ■ occitan   ■ polski

■ Il mio sito con SPIP si è piantato. Posso farvi causa?

■ Vorrei una nuova funzionalità...

■ Posso vendere un servizio utilizzando SPIP? Posso creare un'attività professionale basata su SPIP?

■ È possibile utilizzare SPIP per creare un sito commerciale,

Appaiono solo le rubriche che contengono almeno un articolo *pubblicato* (lo sottolineiamo), come pure le rubriche che le *comprendono*. Quindi è necessario scrivere e pubblicare almeno un articolo. Al fine di testare il sito è chiaramente possibile pubblicare un articolo fittizio.

### Ho fatto tutto questo, ma non appare nulla!

Il sito pubblico utilizza un sistema di cache, in altre parole i file vengono rigenerati a intervalli regolari (ogni ora o ogni due ore, in base alle impostazioni all'interno degli script PHP). Questo sistema permette di ridurre gli accessi al database MySQL e di continuare a funzionare nel caso in cui MySQL si planti (cosa frequente in alcuni host di pessima qualità).

Pertanto è necessario forzare l'aggiornamento della pagina che si ritiene dia errore. A tal fine, inviare un cookie dall'area riservata: esso visualizzerà il pulsante "Rigenera la pagina" su ogni pagina dell'area riservata. Poi, cliccare su questo pulsante nella pagina desiderata (per esempio, sulla pagina d'indice se si desidera vedere apparire le prime rubriche).



un sito con i  
banner, un  
sito di destra  
e uno di  
sinistra o un  
sito che  
prende in giro  
il software  
libero...?

■ Come  
installare  
SPIP?

■ Durante  
l'installazione  
la verifica dei  
diritti di  
accesso  
fallisce a  
causa delle  
cartelle  
CACHE e  
IMG.

Tuttavia,  
sono sicuro di  
aver  
impostato  
correttamente  
i diritti.

■ Di cosa ha  
bisogno SPIP  
per  
funzionare?

■ Come  
reinstallare  
SPIP se non  
posso più  
accedere  
all'area  
riservata?

■ Cos'è  
questa storia  
dell'area  
riservata?

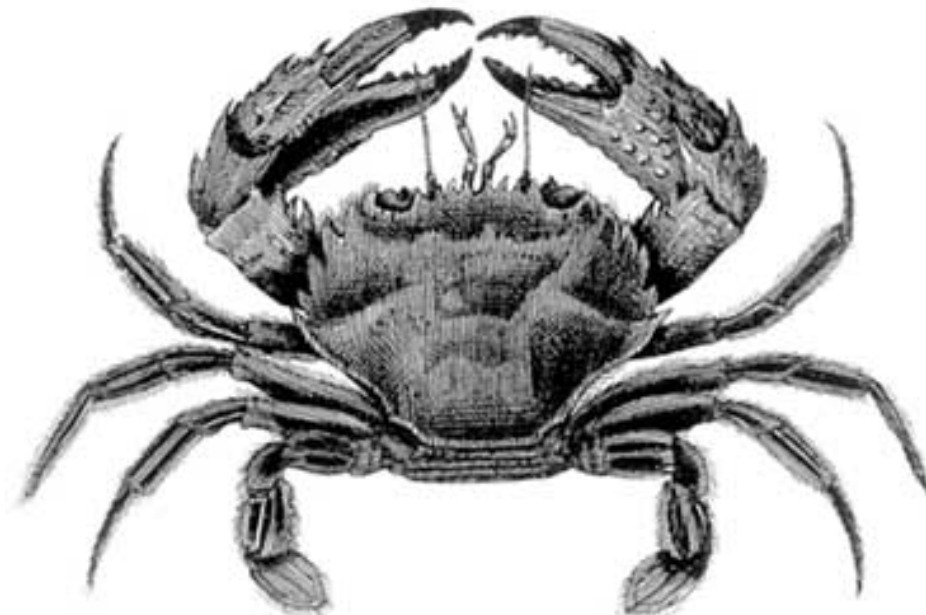
■ Ho perso il  
login e/o la  
password...

■ Il mio sito è  
vuoto, cosa  
devo fare?

■ **Ho creato  
una rubrica,  
ma non  
appare nel  
sito  
pubblico!**

[SPIP] Ho creato una rubrica, ma non appare nel sito pubblico!





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Domande e risposte
    - FAQ: primi passi

## Il mio sito è vuoto, cosa devo fare?

■ **italiano**   ■ .....   ■ català   ■ Deutsch   ■ English   ■ Español   ■ français   ■  
occitan   ■ polski

■ Il mio sito  
con SPIP si è  
piantato.  
Posso farvi  
causa?

■ Vorrei una  
nuova  
funzionalità...

■ Posso  
vendere un  
servizio  
utilizzando  
SPIP? Posso  
creare  
un'attività  
professionale  
basata su  
SPIP?

■ È possibile  
utilizzare  
SPIP per  
creare un sito  
commerciale,  
un sito con i  
banner, un

La prima cosa da fare è iniziare a creare la struttura ad albero del sito (almeno una rubrica), che naturalmente si può completare successivamente. A tal fine, cliccare sul pulsante "Redazione del sito" in alto nell'area riservata, poi utilizzare il pulsante *ad hoc* per creare una nuova (sotto-)rubrica.

sito di destra  
e uno di  
sinistra o un  
sito che  
prende in giro  
il software  
libero...?

■ Come  
installare  
SPIP?

■ Durante  
l'installazione  
la verifica dei  
diritti di  
accesso  
fallisce a  
causa delle  
cartelle  
CACHE e  
IMG.

Tuttavia,  
sono sicuro di  
aver  
impostato  
correttamente  
i diritti.

■ Di cosa ha  
bisogno SPIP  
per  
funzionare?

■ Come  
reinstallare  
SPIP se non  
posso più  
accedere  
all'area  
riservata?

■ Cos'è  
questa storia  
dell'area  
riservata?

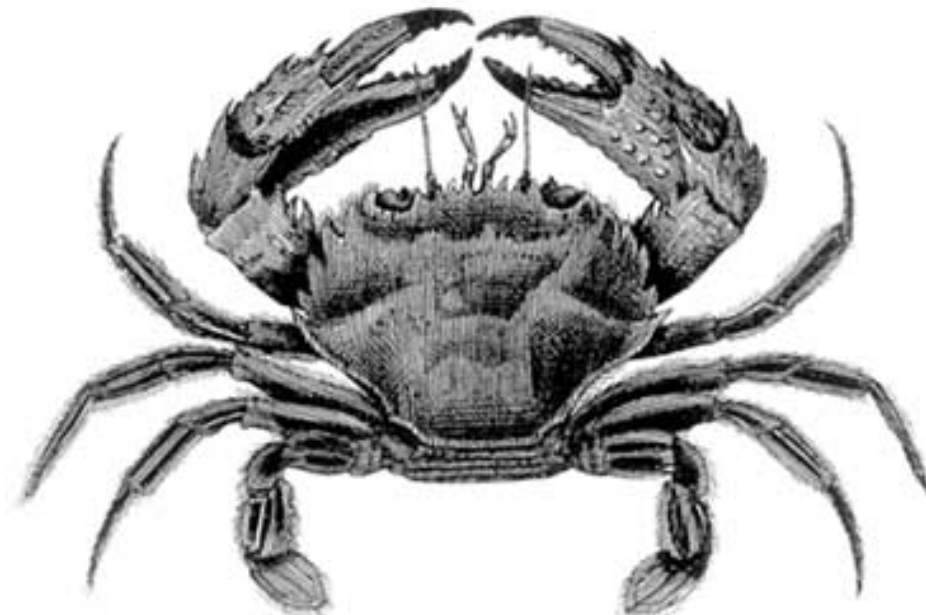
■ Ho perso il  
login e/o la  
password...

■ **Il mio sito  
è vuoto,  
cosa devo  
fare?**

■ Ho creato  
una rubrica,  
ma non  
appare nel  
sito pubblico!

[SPIP] Il mio sito è vuoto, cosa devo fare?





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Domande e risposte
    - FAQ: primi passi

## Ho perso il login e/o la password...

■ **italiano**   ■ .....   ■ català   ■ Deutsch   ■ English   ■ Español   ■ français   ■ occitan   ■ polski

■ Il mio sito con SPIP si è piantato. Posso farvi causa?

■ Vorrei una nuova funzionalità...

■ Posso vendere un servizio utilizzando SPIP? Posso creare un'attività professionale basata su SPIP?

■ È possibile utilizzare SPIP per creare un sito commerciale, un sito con i banner, un

Per motivi di sicurezza le password non possono essere recuperate. Se oltre a voi vi sono altri amministratori, è possibile scrivere loro al fine di farvi cambiare la password e comunicarvi i nuovi codici (è sufficiente andare nella sezione "redattori" dell'area riservata e cliccare su "modifica" a lato del vostro accesso, poi scegliere una nuova password).

Se, al contrario, siete l'unico amministratore, è necessario reinstallare SPIP per creare un accesso (vedi sopra: "Come reinstallare SPIP?"). Non disperatevi, non vi è alcun bisogno di trasferire file: bisogna solo ricreare un accesso amministratore, senza toccare i dati registrati.

sito di destra  
e uno di  
sinistra o un  
sito che  
prende in giro  
il software  
libero...?

■ Come  
installare  
SPIP?

■ Durante  
l'installazione  
la verifica dei  
diritti di  
accesso  
fallisce a  
causa delle  
cartelle  
CACHE e  
IMG.  
Tuttavia,  
sono sicuro di  
aver  
impostato  
correttamente  
i diritti.

■ Di cosa ha  
bisogno SPIP  
per  
funzionare?

■ Come  
reinstallare  
SPIP se non  
posso più  
accedere  
all'area  
riservata?

■ Cos'è  
questa storia  
dell'area  
riservata?

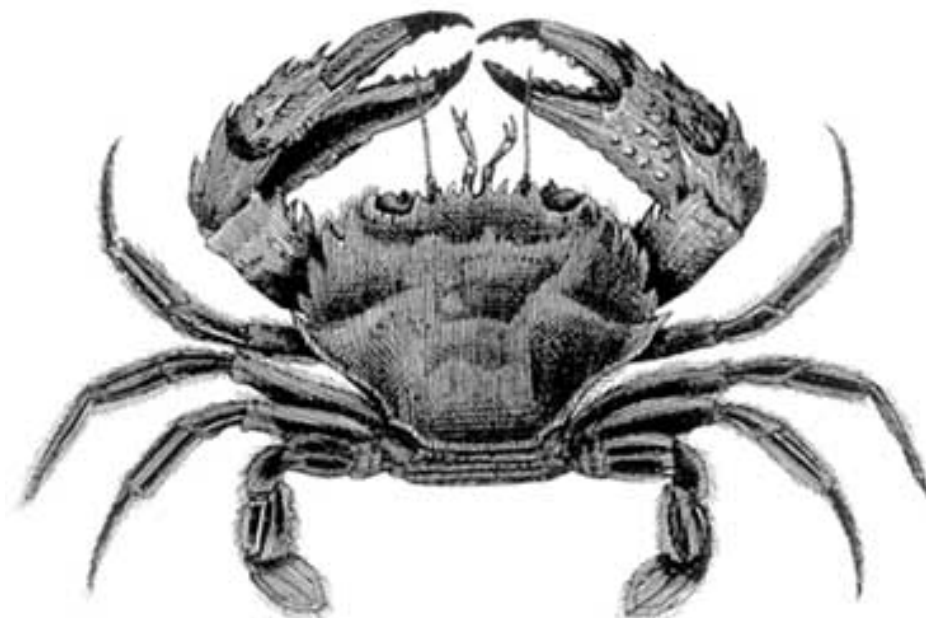
■ **Ho perso il  
login e/o la  
password...**

■ Il mio sito è  
vuoto, cosa  
devo fare?

■ Ho creato  
una rubrica,  
ma non  
appare nel  
sito pubblico!







- SPIP, système de publication pour l'internet
  - Documentazione in italiano
    - Domande e risposte
    - FAQ: primi passi

## Cos'è questa storia dell'area riservata?

■ italiano   ■ .....   ■ català   ■ Deutsch   ■ English   ■ Español   ■ français   ■ occitan   ■ polski

■ Il mio sito con SPIP si è piantato. Posso farvi causa?  
■ Vorrei una nuova funzionalità...  
■ Posso vendere un servizio utilizzando SPIP? Posso creare un'attività professionale basata su SPIP?  
■ È possibile utilizzare SPIP per creare un sito commerciale, un sito con i banner, un

Un sito creato con SPIP è diviso in due parti distinte:

- *il sito pubblico* è l'insieme delle pagine accessibili ai visitatori. Esso visualizza gli articoli, le brevi, le rubriche che sono state pubblicate, come pure gli interventi nei forum ad essi associati. Si tratta di tutti i file che si trovano alla radice dell'installazione di SPIP e nelle cartelle *IMG/* e *NAVPICS/*.
- *l'area riservata* è lo spazio ad accesso limitato nel quale gli amministratori e i redattori possono scrivere articoli e brevi, modificare la struttura del sito, seguire i contributi inviati nei forum, ecc. In questo spazio è necessario essere *resgistrati*, cioè si deve avere un login e una parola d'ordine. L'area è accessibile dalla cartella *ecrire/* dell'installazione di SPIP (in effetti è lo stesso indirizzo di quello usato per installare SPIP).

sito di destra  
e uno di  
sinistra o un  
sito che  
prende in giro  
il software  
libero...?

■ Come  
installare  
SPIP?

■ Durante  
l'installazione  
la verifica dei  
diritti di  
accesso  
fallisce a  
causa delle  
cartelle  
CACHE e  
IMG.  
Tuttavia,  
sono sicuro di  
aver  
impostato  
correttamente  
i diritti.

■ Di cosa ha  
bisogno SPIP  
per  
funzionare?

■ Come  
reinstallare  
SPIP se non  
posso più  
accedere  
all'area  
riservata?

■ **Cos'è  
questa  
storia  
dell'area  
riservata?**

■ Ho perso il  
login e/o la  
password...

■ Il mio sito è  
vuoto, cosa  
devo fare?

■ Ho creato  
una rubrica,  
ma non  
appare nel  
sito pubblico!





- SPIP, système de publication pour l'internet
  - L'espace des traducteurs
    - Traduttore, e non traditore!
    - Informazioni per la localizzazione

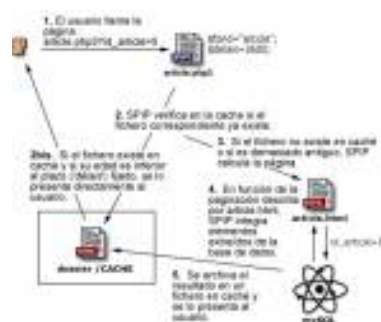
## Traduzione delle immagini

■ italiano ■ català ■ français

### ■ Traduzione delle immagini

Per tradurre i testi sulle immagini della documentazione di SPIP è necessario utilizzare un software di trattamento delle immagini.

Nell'area dei traduttori è possibile condividere le risorse per tradurre queste immagini.



Per esempio, il documento:

è un'immagine dell'articolo 2798 (originale 877) **Fondamenti** fatta con Fireworks a partire dall'immagine in francese, in cui i testi sono tradotti in spagnolo. È possibile copiarla per fare più rapidamente una traduzione in un'altra lingua.



How to translate?

Translators' how-  
to



- SPIP, système de publication pour l'internet
  - L'espace des traducteurs
    - Traduttore, e non traditore!

## Informazioni per la localizzazione

- Traduzione delle immagini

italiano

tutto il sito

### Ultime modifiche

- Come tradurre SPIP?
- La guida in linea
- Traducció de les imatges
- Consells per a la