

Infinity
SZABLON PREMIUM



Szablon graficzny do sklepu Shoper
Instrukcja obsługi funkcji specjalnych

wersja instrukcji 2

Spis treści

Wstęp	3
Menu kurtynowe	4
Funkcjonowanie.....	4
Promocje i nowości w menu głównym.....	4
Zmiany w standardowych modułach Shoper	5
Waluty i języki.....	5
Moduł menu.....	6
Moduły dedykowane	7
Instalacja.....	7
Zakładki modułowe.....	8
Siatka banerów.....	10
Informacja w nagłówku.....	15
Pełnoekranowy baner.....	15
Inne informacje	15
Kolory szablonu i czcionki.....	15
Wymiary loga.....	16
Kontener zdjęcia produktu w trybie galerii.....	16
Slider (suwak).....	16

Wstęp

Szablon Infinity 1.x dla platformy Shoper jest oparty o standardowy szablon RWD Shoper dla lepszej kompatybilności. Możliwość ustawiania i konfiguracji modułów na poszczególnych stronach sklepu jest standardowa i przy ich konfiguracji należy korzystać z instrukcji obsługi dostępnych na stronie producenta Shoper.

Poniższa instrukcja objaśnia charakterystyczne dla Infinity 1.x funkcje, które nie są dostępne w standardowym szablonie RWD Shoper lub zmieniają ich działanie.

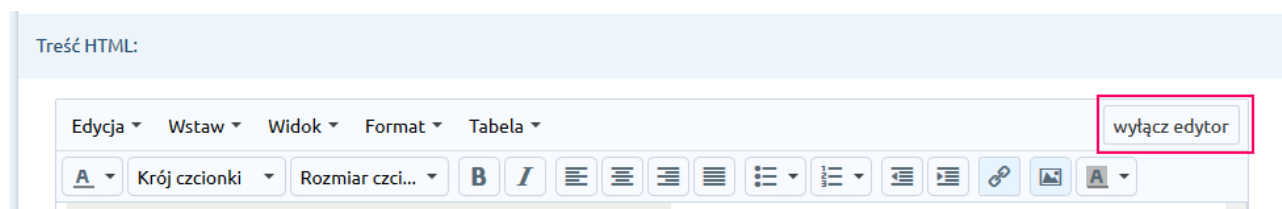
Aktualne informacje o szablonie znajdziesz na stronie:

www.shopgadget.eu/infinity

Uwaga 1

Przed dokonaniem jakichkolwiek zmian w modułach predefiniowanych, zalecamy skopiować wcześniej kod html modułu do pliku na lokalnym dysku. W przypadku problemów ułatwi to przywrócenie zawartości.

Kod html widoczny jest po wyłączeniu edytora.



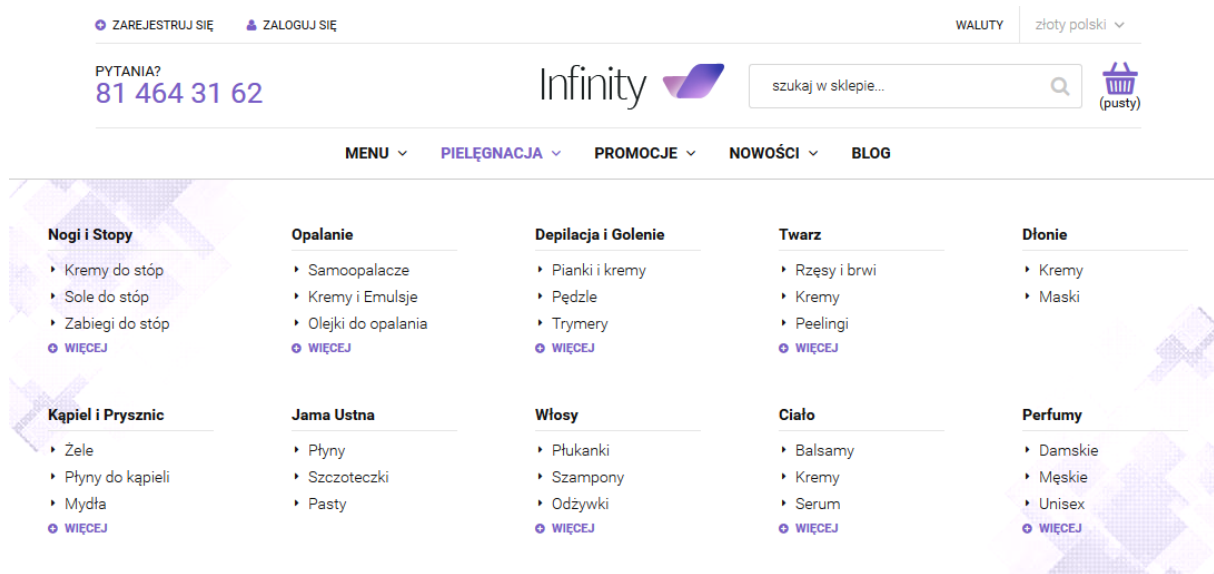
Uwaga 2

Nie zalecamy wykonywać innych czynności niż opisane poniżej w zakresie edycji treści modułów.

Menu kurtynowe

Funkcjonowanie

Menu kurtynowe prezentuje opcje z maksymalnie 3 stopniowym zagnieżdżeniem kategorii:

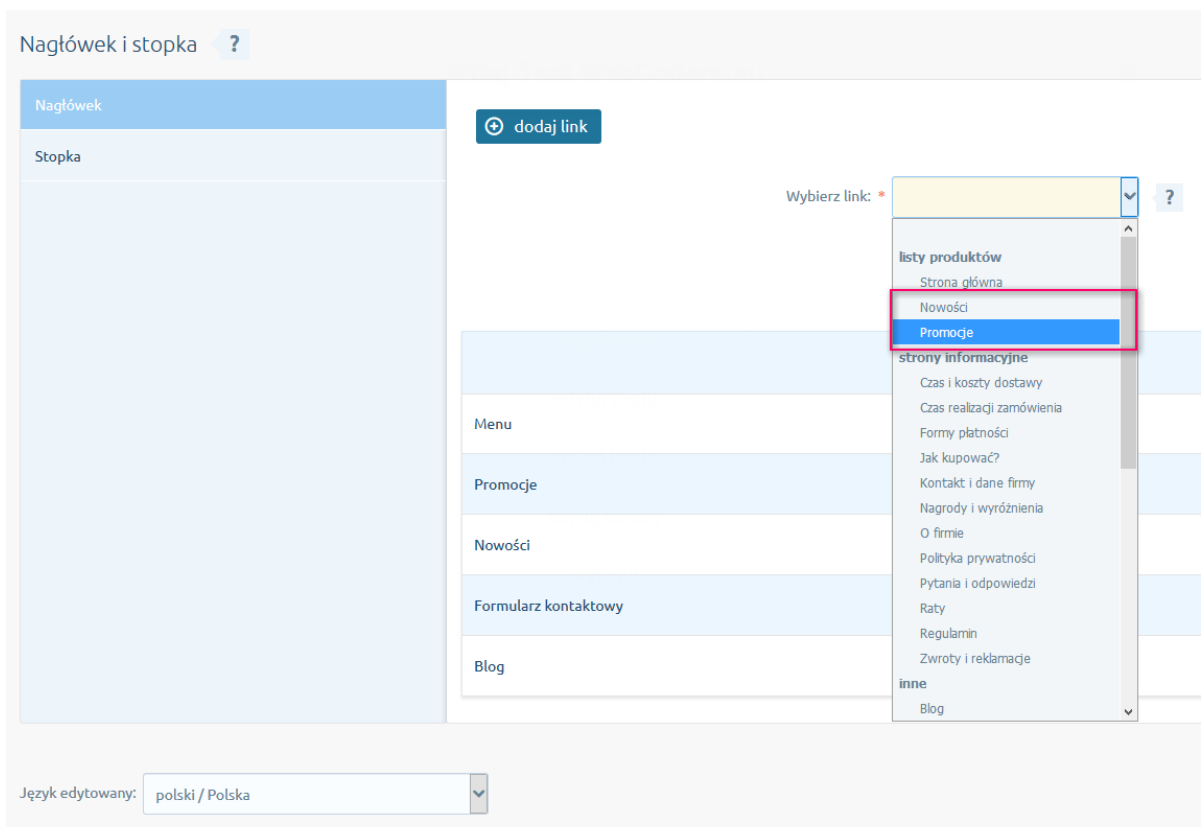


Pozostałe stopnie są ukryte aby zachować optymalną i przejrzystą prezentację kurtyny.

Jeśli kategoria główna zawiera mniej niż 8 podkategorii 2 poziomu opcje ustawiane są w jedną kolumnę.

Promocje i nowości w menu głównym

Jeżeli do zawartości menu zostanie dodany link nowości i/lub promocji



oraz w sklepie znajdują się odpowiadające im produkty to funkcjonalność menu zostanie zwiększona o ich wyświetlanie. Do opcji „Nowości” i/lub „Promocje” na froncie zostaną doładowane 4 pierwsze produkty z odpowiadającej im listy.

Dla poprawnego działania poniższych funkcjonalności wymagana jest poprawna obsługa Front API przez serwer z którego korzystasz (dotyczy licencji samodzielnej Shoper).

Zmiany w standardowych modułach Shoper

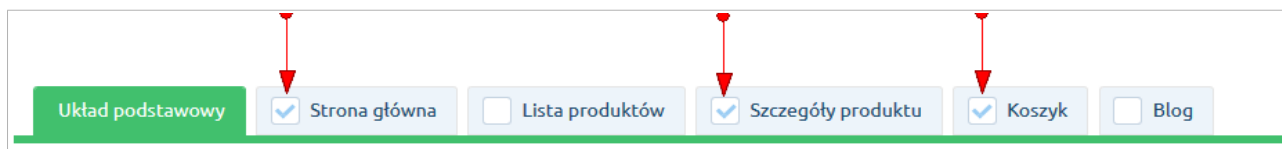
Waluty i języki

Położenie modułów „Waluty” i „Języki” w sklepie jest wymuszone na stałe miejsce w nagłówku szablonu. Oznacza to że ich położenie w konfiguracji widoków nie ma znaczenia ponieważ **zawsze zostaną wyświetlone w prawym górnym rogu nagłówka.**

Prezentacja opcji będzie zgodna z ustawieniami modułów.

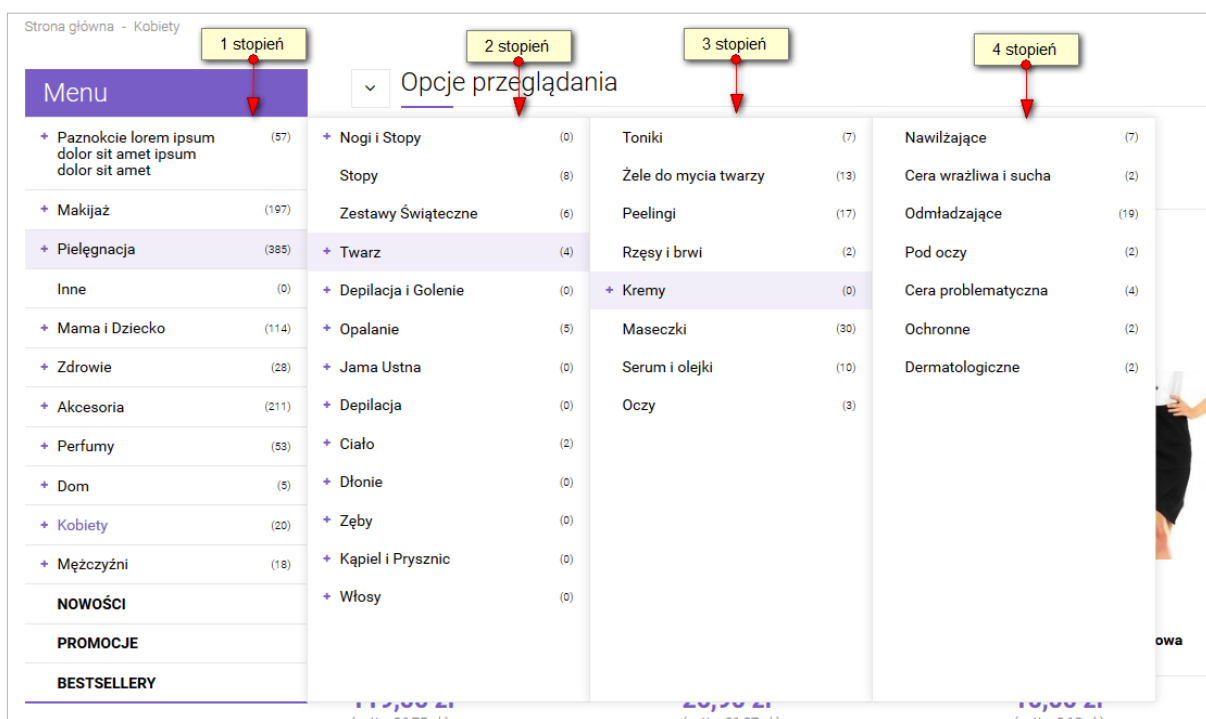
Dla optymalnego działania szablonu, zalecamy umieszczać je jako ostatnie moduły w kolumnie środkowej.

Zapisując ustawienia widoków upewnij się że moduły są umieszczone w „Układzie podstawowym” oraz w pozostałych, układach które są używane w skórcie. W przeciwnym wypadku, nie wyświetlą się na wszystkich ekranach.



Moduł menu

Zachowanie modułu jest zmienione w stosunku do oryginału. Wskazując kategorię kursorem dynamicznie doładowywane są jej aktywne podkategorie tworząc kolejną kolumnę (po lewej lub prawej stronie zależnie od położenia modułu). **Moduł wyświetla kategorie z maksymalnie 4 stopniowym zagnieżdżeniem.**



Jeżeli posiadasz aplikację „Kategorie obrazkowe” dla licencji samodzielnych i jest ona włączona moduł zostanie rozszerzony o obraz kategorii.

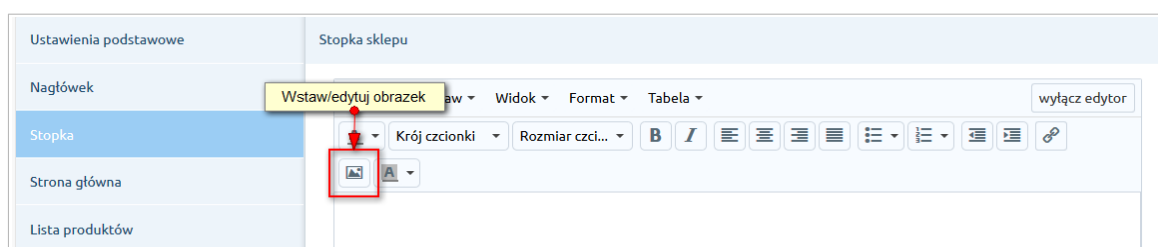
Moduły dedykowane

Instalacja

Moduły dedykowane opierają się na standardowej funkcjonalności „moduł użytkownika” Shopera. Wszystkie z nich instaluje się w ten sam sposób.

Aby zainstalować moduł dedykowany należy przejść do edycji stylu graficznego a następnie:

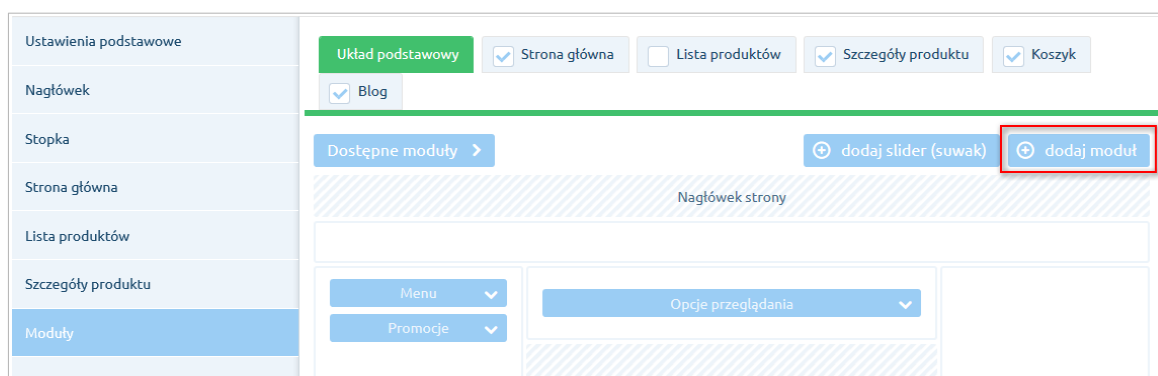
1. Załadować standardowe obrazy dla treści wysiwyg. Znajdują się one w paczce instalacyjnej w folderze „content/wysiwyg_gfx”. Można to zrobić w zakładce „stopka” używając narzędzia „Wstaw/edytuj obrazek”.



Po wyświetleniu okna edycyjnego należy uruchomić manager plików i za jego pomocą wgrać pliki do folderu „images/webcoders_D01”. Jeśli folder nie istnieje należy go utworzyć. Gdy upload plików zostanie zakończony należy wyłączyć manager plików.

Uwaga: ten krok wystarczy wykonać tylko przy instalacji pierwszego modułu.

2. Kolejnym krokiem jest utworzenie modułu użytkownika. W tym celu przejdź do zakładki „Moduły” i użyj opcji „Moduł użytkownika”



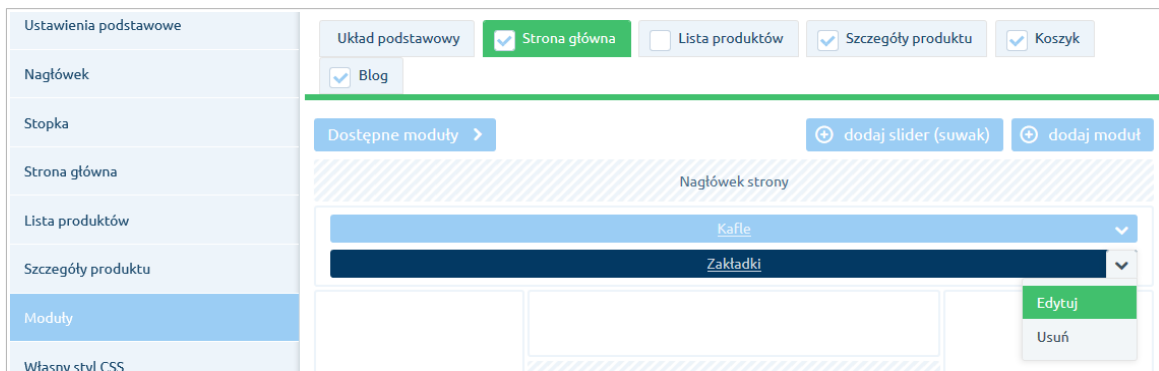
3. Formularz edycyjny należy wypełnić następująco:

- a) Tytuł – orientacyjna nazwa modułu, możesz wpisać dowolną nazwę
 - b) Obramowanie – ustawienie na „tak” spowoduje wyświetlenie nazwy modułu. **Zalecamy wyłączać tę opcję.**
 - c) Html ID – należy tu wpisać nazwę pliku html (bez rozszerzenia .html) odpowiadającą modułowi który instalujesz. Pliki znajdują się w paczce instalacyjnej w folderze „content/modules/”. Są to:
 - box_wce_parallaxBaner – baner niespodzianka w stopce
 - box_wce_headerinfo – informacja w nagłówku
 - box_wce_tabs – zakładki
 - box_wce_tiles – Siatka banerów
 - d) Tryb – zawsze na „html”
 - e) Treść html – należy wyłączyć edytor i wkleić zawartość pliku który odpowiada aktualnie instalowanemu modułowi.
4. Po dokonaniu zmian należy zapisać moduł.

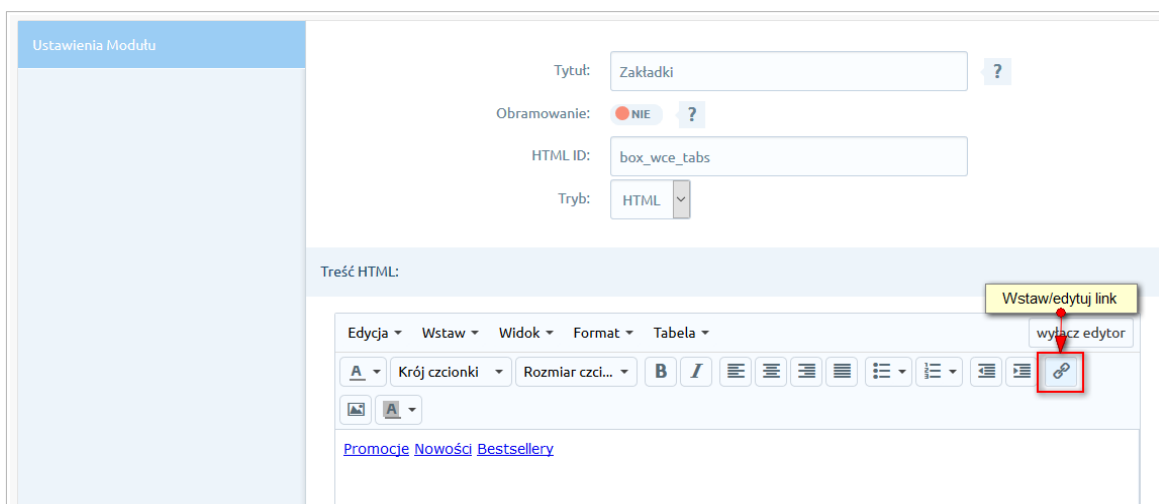
Zakładki modułowe

Aby zmienić nazwy zakładek należy przejść do edycji stylu graficznego a następnie:

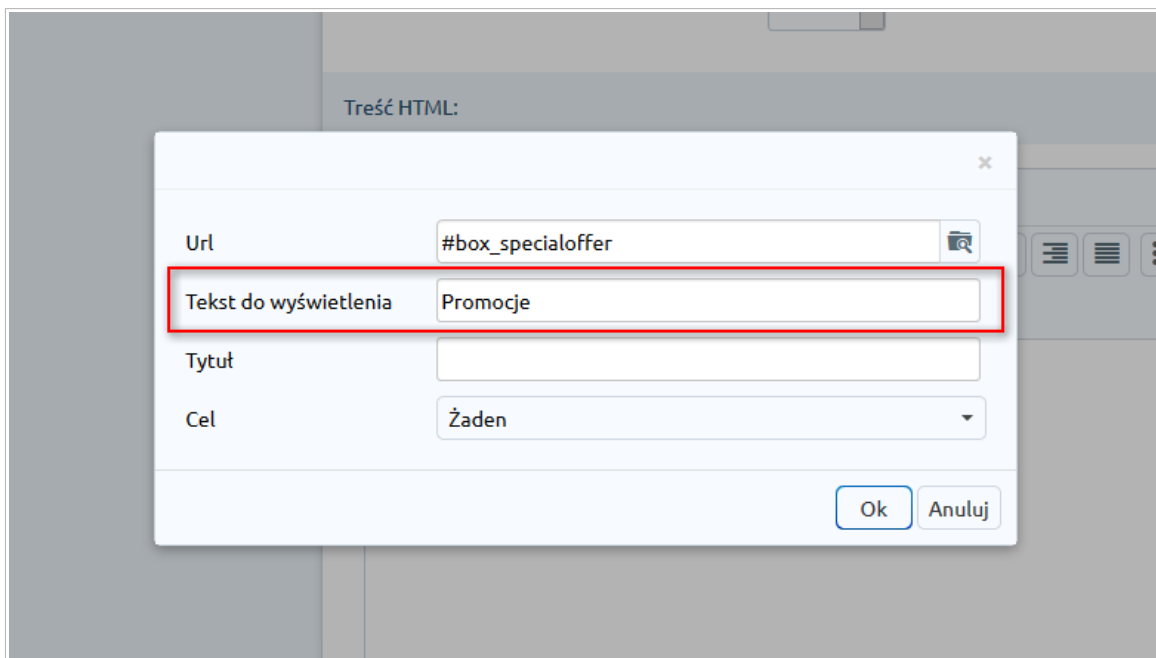
1. W zakładce „Moduły” znaleźć i edytować moduł „Zakładki”



2. W formularzu edycyjnym należy kliknąć w wybraną nazwę a następnie wybrać narzędzie „Wstaw/edytuj link”



3. W wyświetlonym oknie w polu „Treść do wyświetlenia” możesz zmienić nazwę zakładki



4. Po wpisaniu nowej nazwy należy zatwierdzić zmiany przyciskiem „ok” i zapisać moduł

UWAGA 1: Do poprawnego działania zakładek konieczne jest aby w konfiguracji widoku znajdowały się również moduły „Promocji” „Nowości” i „Bestsellerów” odpowiadające poszczególnym zakładkom. Jeżeli zabraknie któregoś modułu zakładka będzie niewidoczna.

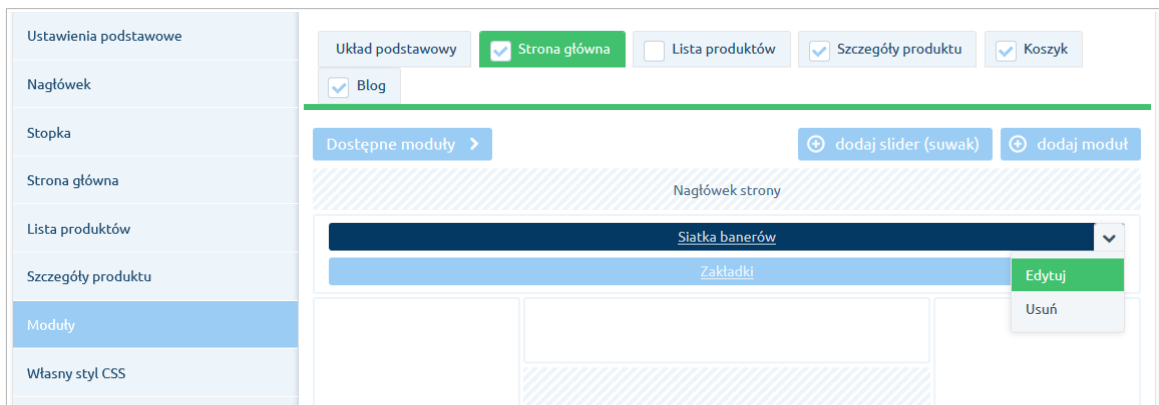
UWAGA 2: Umieszczenie „Promocji” „Nowości” i „Bestsellerów” nie ma znaczenia ponieważ zostaną wyświetlone w obszarze zakładek. Zalecamy aby moduły używane w zakładkach znajdowały się w obszarach które nie są puste (podobnie jak w przypadku modułów „języki” i „waluty”).

UWAGA 3: Jeśli w konfiguracji widoku nie użyjemy modułu „Zakładki” to „Promocje” „Nowości” i „Bestsellery” będą wyświetlane zgodnie ze swoim położeniem.

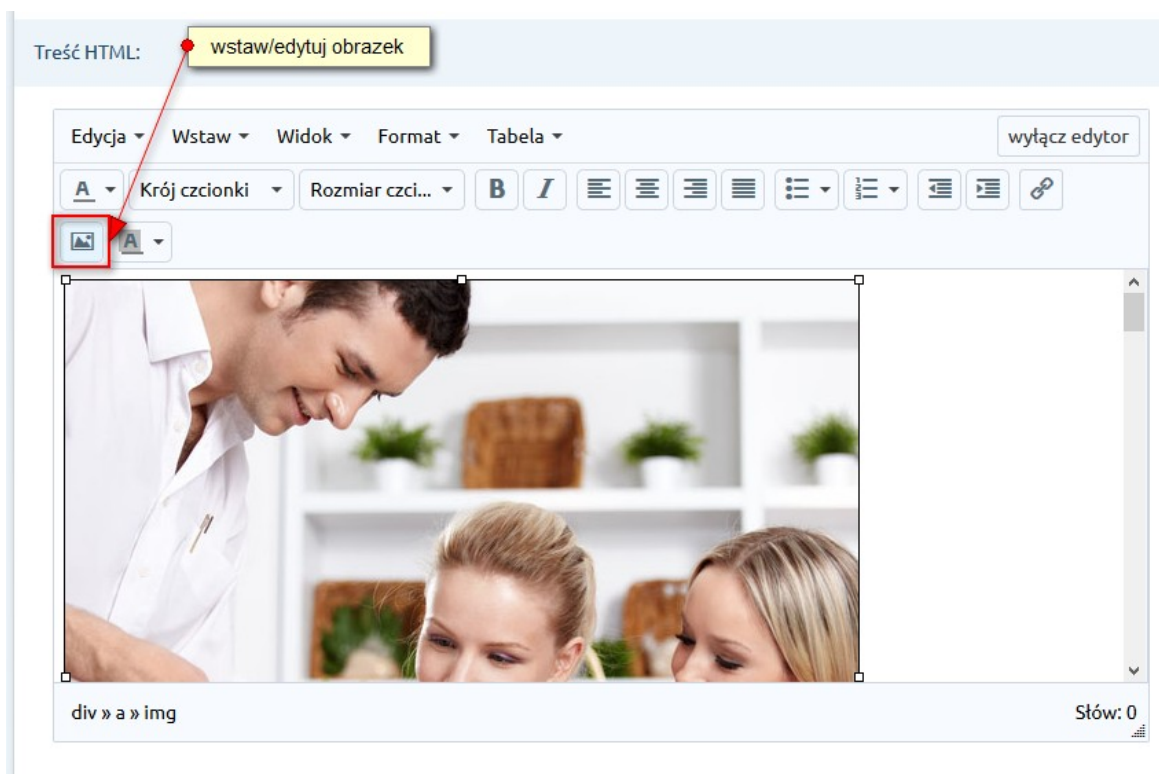
Siatka banerów

Aby wymienić zawartość siatki banerów należy najpierw przygotować 4 grafiki o jednakowych wymiarach. **Minimalne wymiary to 383x383px**. Następnie należy przejść do edycji stylu graficznego i:

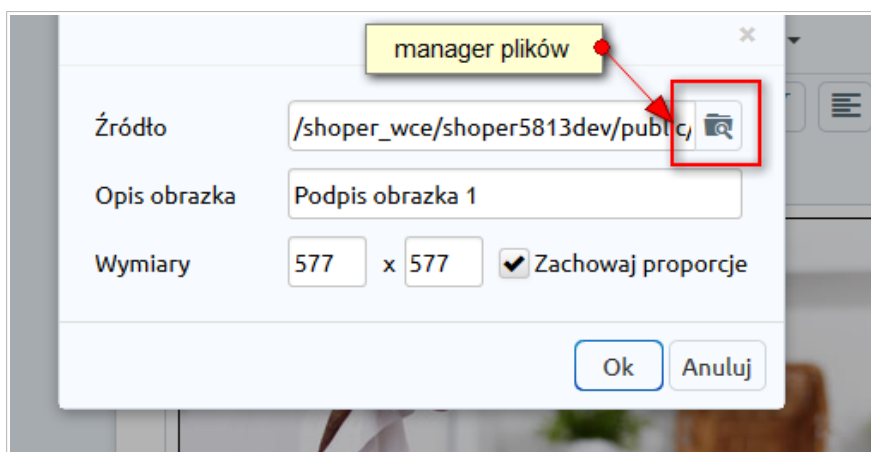
1. W zakładce „Moduły” odnaleźć i edytować moduł „Siatka banerów”



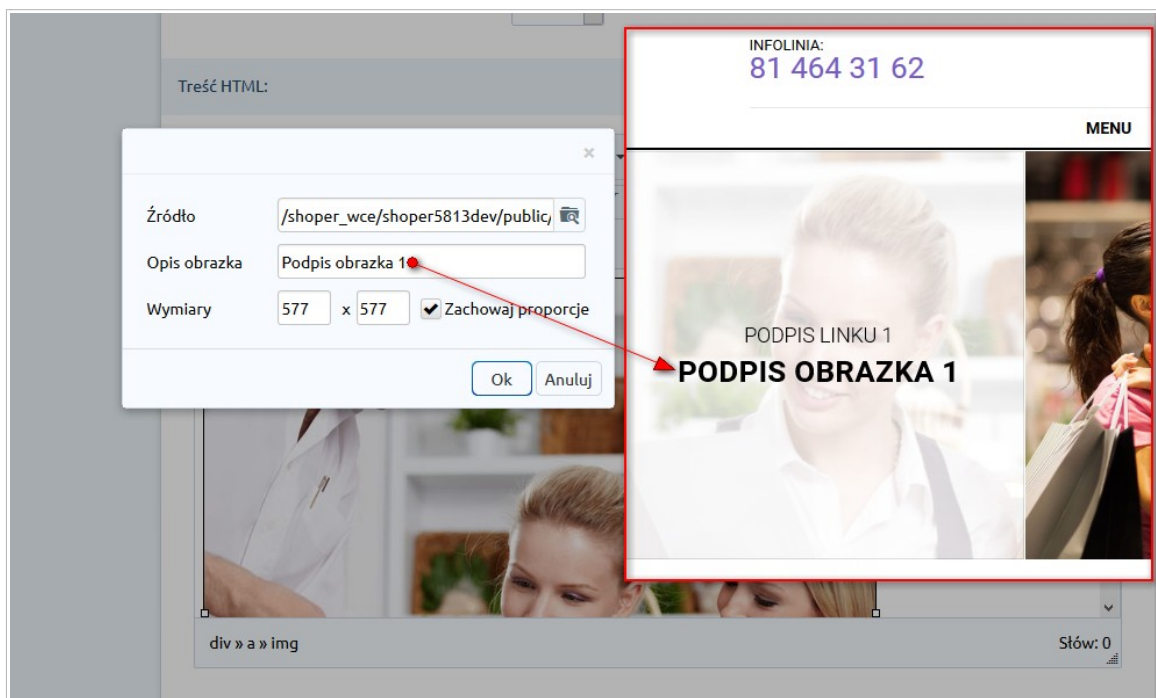
2. W polu „Treść HTML” należy kliknąć w wybrany obraz (zostanie on obramowany) a następnie wybrać narzędzie „Wstaw/edytuj obrazek”



3. Za pomocą managera plików można ustawić dowolną grafikę

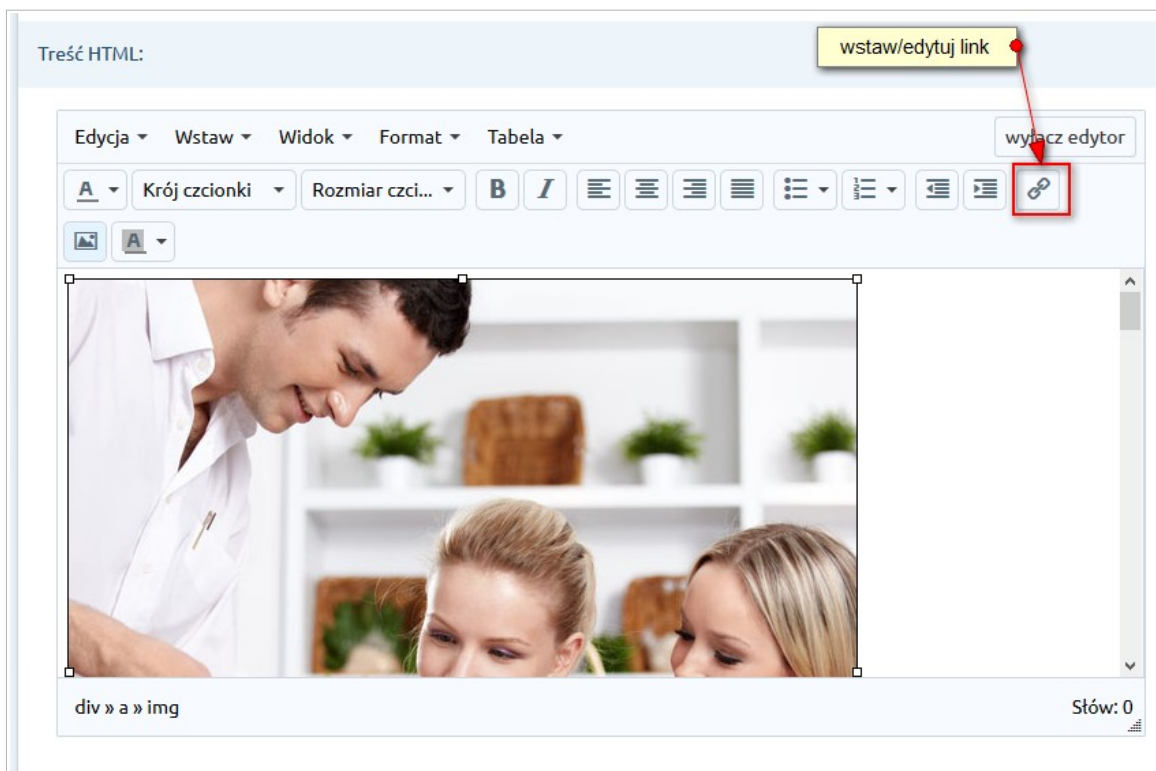


4. W polu „opis obrazka” można zmienić pogrubiony podpis kafla

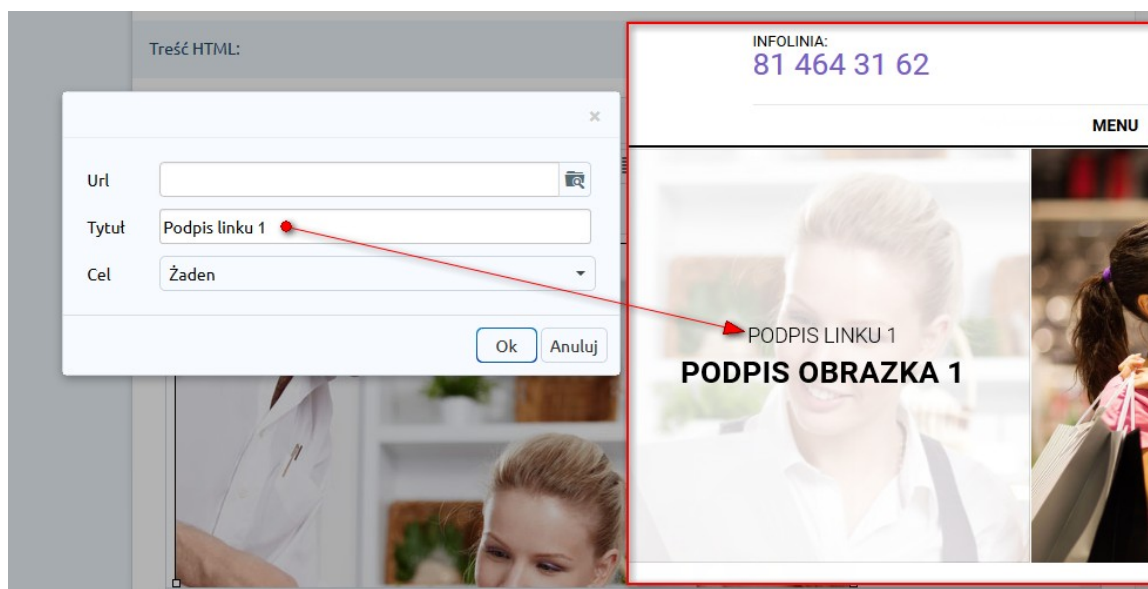


5. Zmiany należy zaakceptować przyciskiem OK

6. Edycja linku odbywa się za pomocą narzędzia „Wstaw/edytuj link”



7. W polu „Url” można wpisać adres na który ma nastąpić przekierowanie po kliknięciu. W polu „Tytuł” można ustawić pierwszą linię podpisu kafla.



8. Zmiany należy zaakceptować przyciskiem OK a następnie zapisać moduł.

Konstrukcja modułu umożliwia jego powielanie jeżeli jest potrzeba umieszczenia dwóch siatek na stronie. Aby to zrobić należy utworzyć kolejny moduł wg instrukcji z początku rozdziału z tą różnicą że w polu „html Id” należy wpisać „box_wce_tiles_1”. Edycja treści odbywa się wg punktów powyżej.

Informacja w nagłówku

Edycja zawartości modułu odbywa się za pomocą standardowych narzędzi edytora wysiwyg. Dla zachowania optymalnej prezentacji nagłówka **nie zalecamy wstawiania dużej ilości informacji czy grafik**. Położenie modułu w konfiguracji widoków nie ma znaczenia ponieważ jego wyświetlanie jest wymuszane w nagłówku po lewej stronie (zachowanie analogiczne do modułów „Języki” i „Waluty”).

Jeżeli w nagłówku wyświetlana jest informacja, logo prezentowane jest pośrodku.

Pełnoekranowy baner

Edycja zawartości modułu sprowadza się do wymiany grafiki i linku za pomocą narzędzi edytora wysiwyg. Sposób wymiany zdjęć jest podobny do wymiany w siatce banerów. Należy skorzystać z narzędzi „Wstaw/edytuj obrazek” i „Wstaw/edytuj link”. **Minimalne wymiary grafiki to ok 1600x1600px.**

Główna treść banera (główny przekaz) powinna być skupiona w centrum obrazka gdyż przy mniejszych rozdzielczościach / na urządzeniach mobilnych baner jest kadrowany względem środka.

Inne informacje

Kolory szablonu i czcionki

Kolory można ustawić korzystając ze standardowego narzędzia Shoper „Edytor stylu”.

Najważniejsze elementy, których można zmienić kolor i standardowa paleta barw szablonu Infinity:

- **Kolor stopki, dolne obramowanie nagłówka**
Ustawienie Shoper „Kolor tła”: #000000
- **Kolor przycisków, akcenty, podświetlenia**
Ustawienie Shoper „Kolor główny”: #795dc6
- **Kolor tekstu, menu**
Ustawienie Shoper „Kolor fontów”: #000000
- **Kolor podświetlenia odnośników**
Ustawienie Shoper „Kolor linków”: #d577e0

Inne ustawienia edytora (czcionki, wielkości, etc) nie są brane pod uwagę przez Szablon.

Wymiary logo

Obszar zarezerwowany na logo w nagłówku może mieć maksymalnie 170x170px. Załadowana grafika do szablonu, będzie przeskalowana z zachowaniem proporcji.

Kontener zdjęcia produktu w trybie galerii

W szablonie zastosowano w pełni skalowane kontenery na zdjęcia produktu w trybie galerii oraz dla zdjęcia głównego na karcie produktu. **Kontenery** te niezależnie od szerokości okna **zawsze będą kwadratowe**.

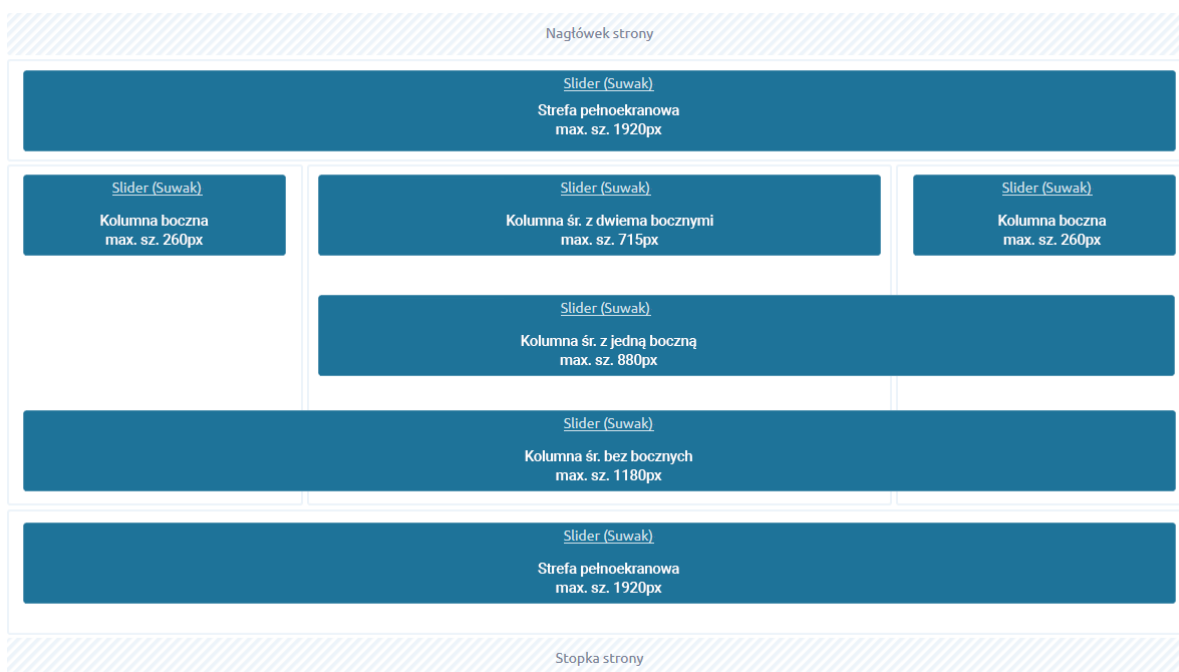
Slider (suwak)

W szablonie można umieszczać slidery korzystając ze standardowego modułu „Slider (suwak)”. W celu najlepszej prezentacji grafik w sliderze należy postąpić zgodnie z poniższymi wytycznymi:

Podczas projektowania grafik do slidera należy przyjąć rozdzielczość ekranu 1920 px (najwyższa powszechnie używana rozdzielczość).

W zależności od tego gdzie slider będzie umiejscowiony na stronie sklepu należy tworzyć grafiki o szerokościach opisanych na diagramie poniżej - wartość „max sz.”. Wysokość jest dowolna.

Wszystkie grafiki w tym samym sliderze muszą mieć taką samą szerokość i taką samą wysokość.



Przy dodawaniu slidera, w edycji modułu, należy wpisać w polu „Stała wysokość”, wysokość przygotowanej grafiki. Następnie gdy dodajemy grafikę do slidera należy umieścić grafikę w sekcji „Tło”.

Jeżeli konieczne jest dodanie grafiki przy użyciu sekcji „Dodaj zdjęcie” wówczas należy przygotować drugą pustą (np. całą białą) grafikę o identycznych wymiarach co pierwsza i umieścić ją w sekcji „Tło”.

Dziękujemy za zakup i korzystanie z naszego oprogramowania.

Jeśli chciał(a)byś podzielić się z nami swoją opinią napisz do nas:
info@shopgadget.eu.

Nieprawidłowości w działaniu szablonu możesz zgłosić na adres:
pomoc@shopgadget.eu

Sprawdź również nasze inne aplikacje i szablony na www.shopgadget.eu

Właścicielem marki Shoper jest firma DreamCommerce S.A.
Właścicielem marki ShopGadget jest firma WebCoders.eu Sp. z o.o.

Infinity - Szablon do sklepu Shoper. Instrukcja obsługi funkcji specjalnych
Wszelkie prawa zastrzeżone 2018 WebCoders.eu Sp. z o.o.