



Instrukcja obsługi funkcji specjalnych szablonu Infinity (D01)

REALIZACJA



Spis treści

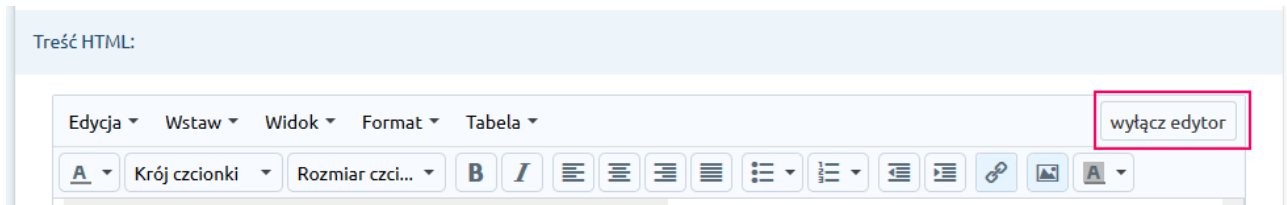
Wstęp	3
Menu kurtynowe	4
Funkcjonowanie.....	4
Rozszerzenie przez „Kategorie obrazkowe LS”.....	4
Rozszerzenie przez Front Api.....	5
Zmiany w standardowych modułach Shoper	5
Waluty i języki.....	5
Moduł menu.....	6
Moduły dedykowane	6
Instalacja.....	6
Zakładki modułowe.....	8
Siatka banerów.....	10
Informacja w nagłówku.....	13
Pełnoekranowy baner.....	13
Inne informacje	14
Kolory szablonu.....	14
Wymiary loga.....	14
Kontener zdjęcia produktu w trybie galerii.....	14

Wstęp

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.



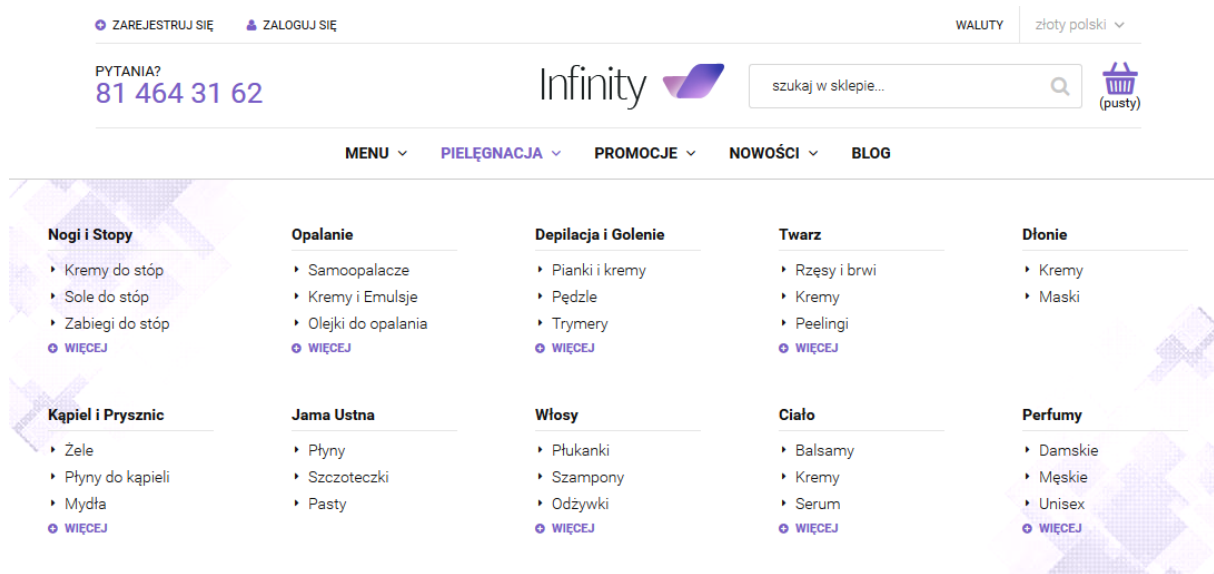
UWAGA 2:

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.

Rozszerzenie przez „Kategorie obrazkowe LS”

Jeżeli posiadasz w swoim sklepie zainstalowaną aplikację „Kategorie obrazkowe” dla licencji samodzielnych Shoper, możesz w prosty sposób rozszerzyć kurtynę o grafikę przypisaną do kategorii. W tym celu należy przejść do Centrum aplikacji ShopGadget.eu a następnie aktywować aplikację:

admin

Centrum aplikacji ShopGadget.eu 2.7

Sprawdź czy są nowe wersje

Moje aplikacje Instalator aplikacji Pomoc

Nazwa	Zainstalowana wersja	Asysta ważna do	Aktywny	Akcje
Sugestie wyszukiwarki Wyświetla listę produktów pasujących do wpisywanej frazy w wyszukiwarce. Kod: MOD-048	Aktualna - 4.0	Błąd licencji ?	<input checked="" type="checkbox"/>	
Powiązane w koszyku Moduł wyświetla produkty powiązane z produktami znajdującymi się w koszyku. Kod: MOD-065	Aktualna - 3.6	Błąd licencji ?	<input checked="" type="checkbox"/>	
Skrócony koszyk Skraca proces składania zamówienia do trzech kroków. Kod: MOD-071	Aktualna - 3.9		<input checked="" type="checkbox"/>	
Kategorie obrazkowe Moduł wyświetla kategorie asortymentu w postaci obrazków. Kod: MOD-075	Aktualna - 3.10	Błąd licencji ?	<input checked="" type="checkbox"/>	
Bestsellery Tworzy stronę z listą bestsellerów i znacznik bestseller. Kod: MOD-078	Aktualna - 3.7	Błąd licencji ?	<input checked="" type="checkbox"/>	
Przyjazny URL Automatycznie tworzy przyjazny adres URL produktów i kategorii. Kod: MOD-088	Aktualna - 3.9	Błąd licencji ?	<input checked="" type="checkbox"/>	
Szybki podgląd produktu Wyświetla dodatkowe informacje o produkcie na liście produktów. Kod: MOD-094	Aktualna - 3.8	Błąd licencji ?	<input checked="" type="checkbox"/>	

Włącz stare menu

Shoper®

Aplicacja jest aktywna

Rozszerzenie przez Front Api.

Jeżeli serwer z którego korzystasz obsługuje Front Api, menu zostanie automatycznie rozszerzone o produkty oznaczone jako „promocja” i „nowość”. Po załadowaniu biblioteki Front Api do opcji „Promocje” i/lub „Nowości” (jeśli są w menu) **zostaną doładowane pierwsze 4 produkty** ze wspomnianych list produktów.

Aby dodać opcje „Promocje”, „Nowości” do menu głównego należy skorzystać ze standardowego mechanizmu Shopera „Nagłówek i stopka”.

Zmiany w standardowych modułach Shoper

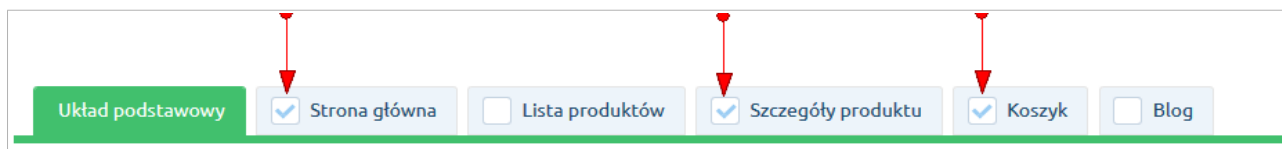
Waluty i języki

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.

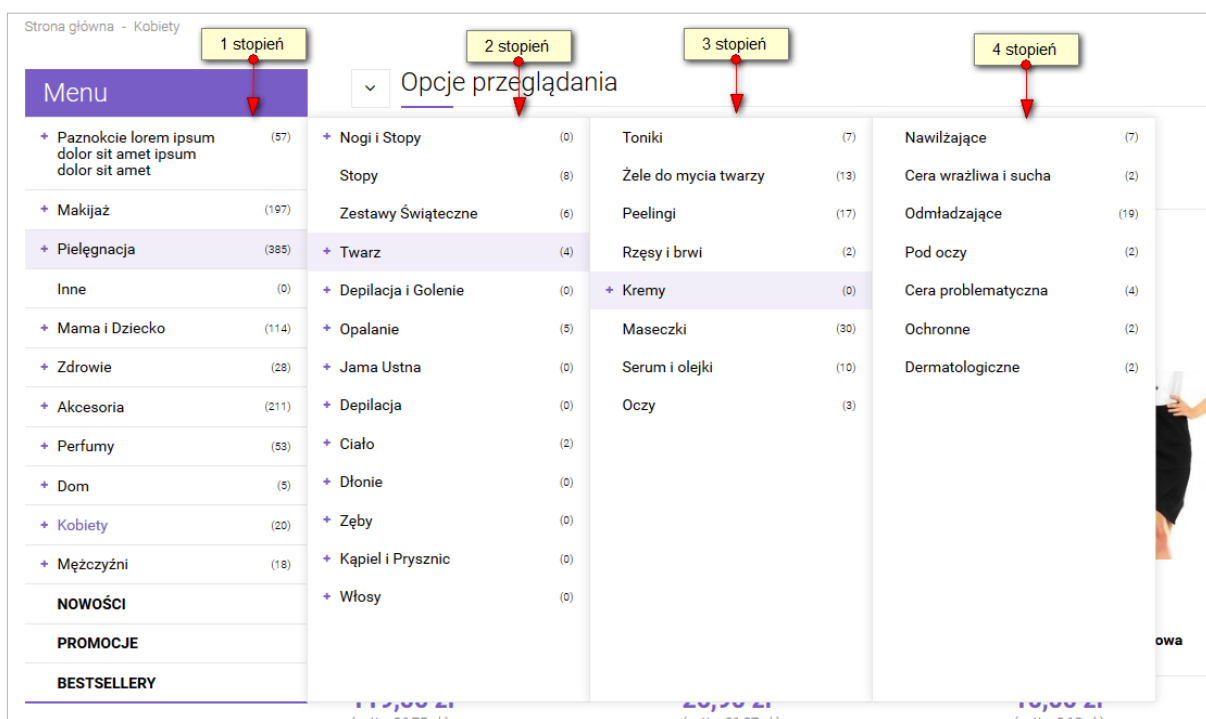
Dla optymalnego działania szablonu, zalecamy umieszczać je jako ostatnie moduły w kolumnie środkowej.

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.

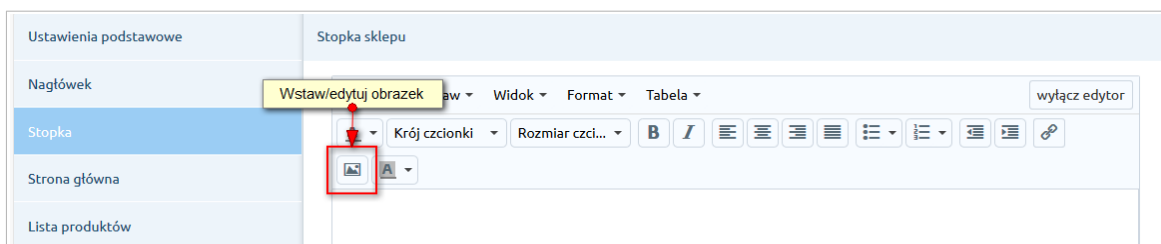
Moduły dedykowane

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:

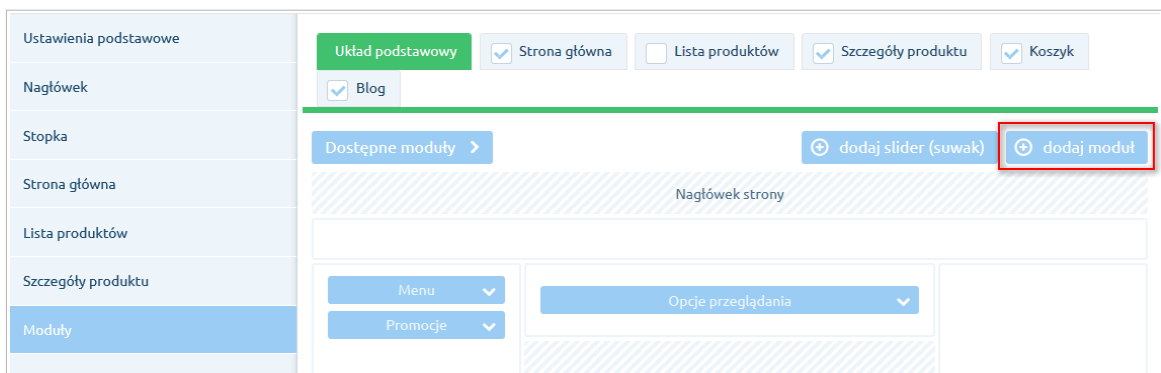
1. Załadować standardowe obrazy dla treści wysiwyg. Znajdują się one w paczce instalacyjnej w folderze „content/wysiwyg_gfx”. Można to zrobić w zakładce „stopka” używając narzędzia „Wstaw/edytuj obrazek”.



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:

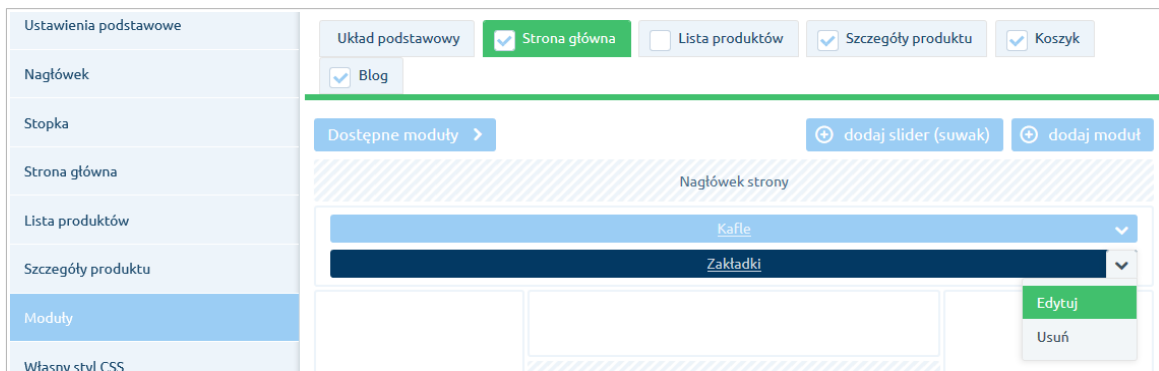
a) Tytuł – orientacyjna nazwa modułu, możesz wpisać dowolną nazwę

- b) Obramowanie – ustawienie na „tak” spowoduje wyświetlenie nazwy modułu. **Zalecamy wyłączyć 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.

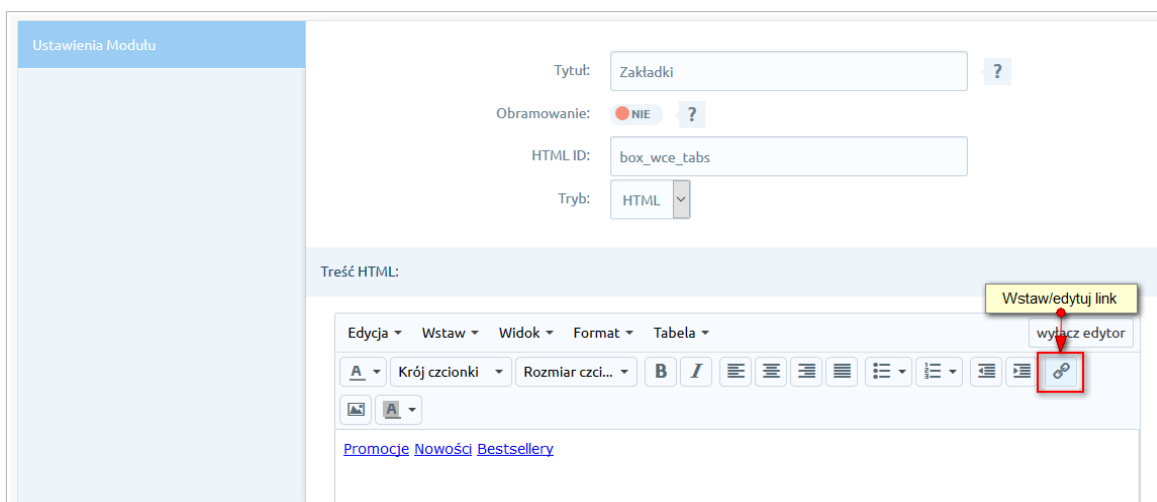
Zakładki modułowe

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

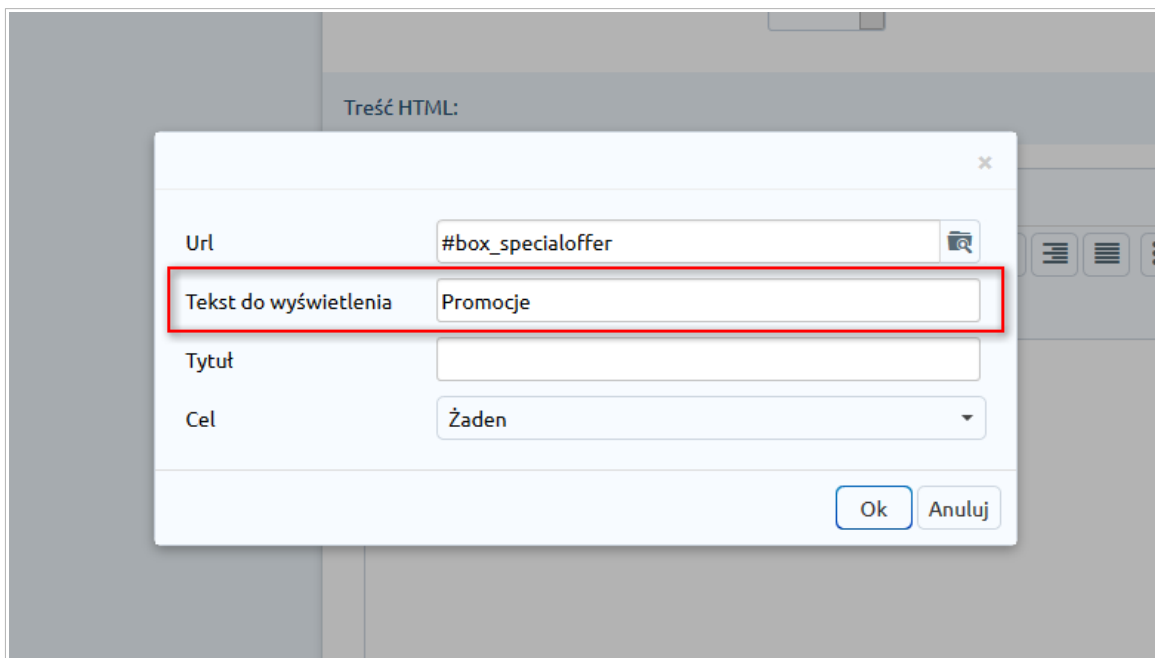
1. W zakładce „Moduły” znaleźć i edytować moduł „Zakładki”



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.

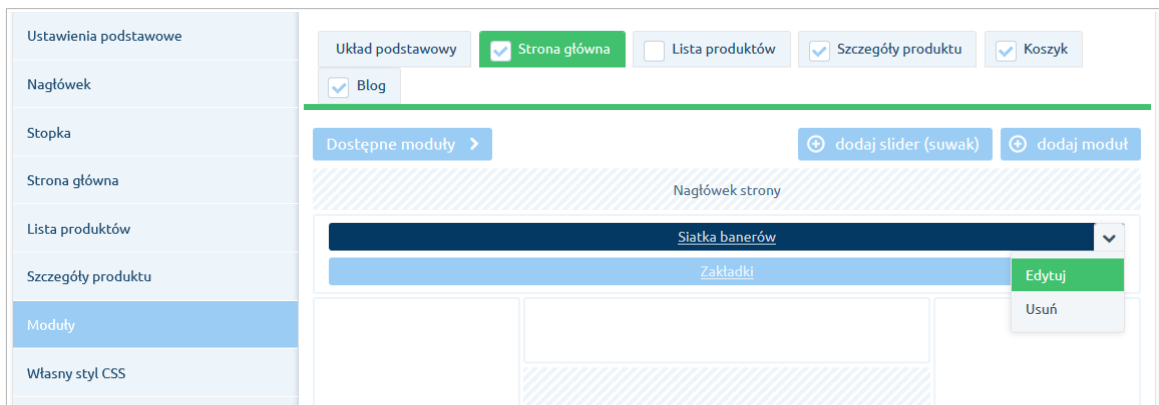
UWAGA 2: Umieszczenie „Promocji” „Nowości” i „Bestsellerów” nie ma znaczenia ponieważ zostaną wyświetlone w obszarze zakładek. Zalecamy aby moduły używane w zakładkach znajdowały się w obszarach które nie są puste (podobnie jak w przypadku modułów „języki” i „waluty”).

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

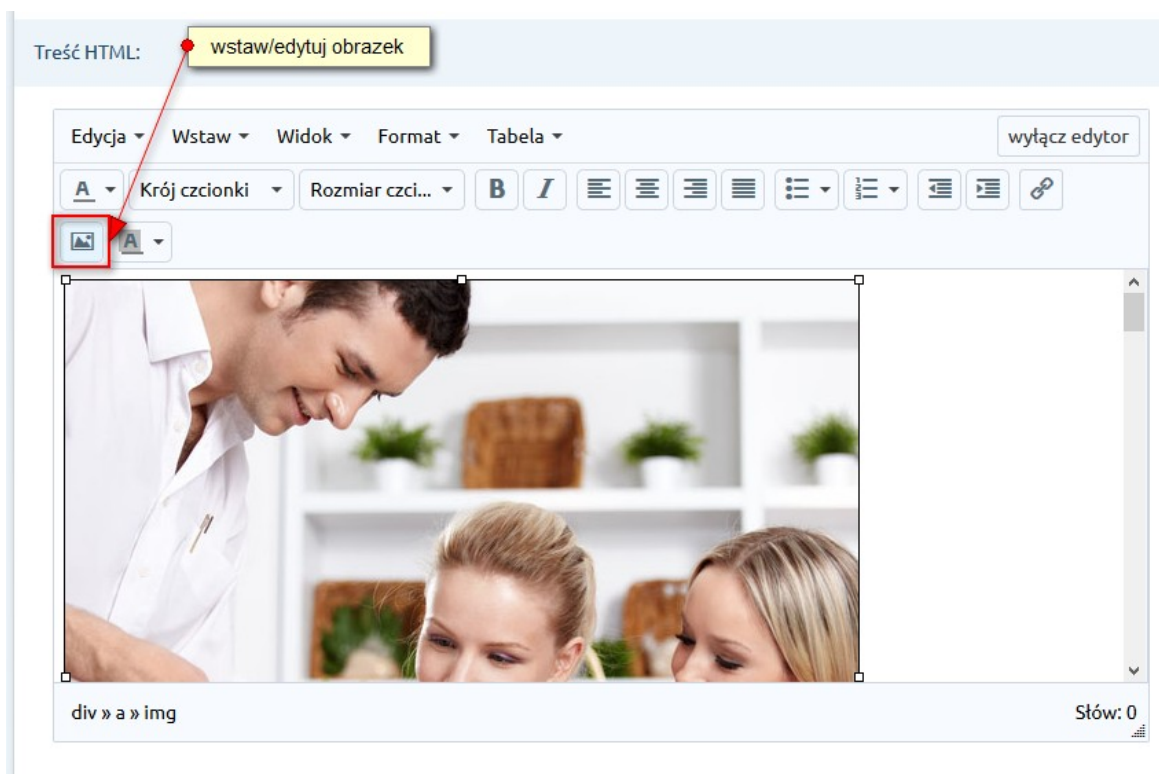
Siatka banerów

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:

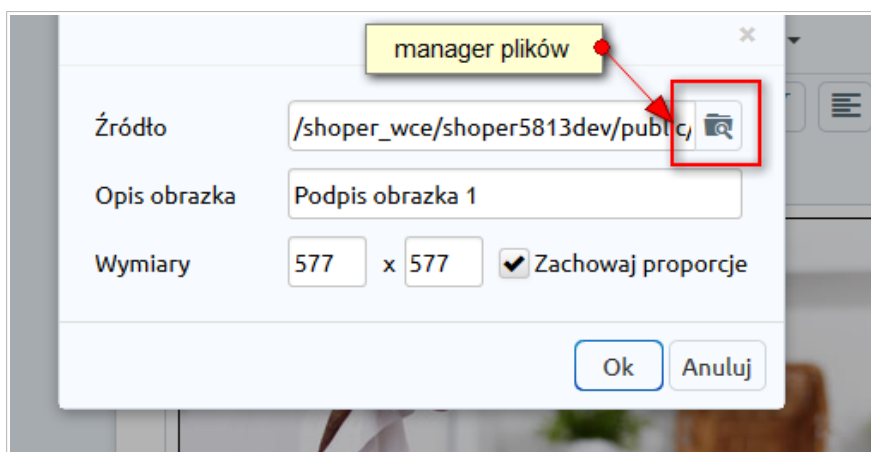
1. W zakładce „Moduły” odnaleźć i edytować moduł „Siatka banerów”



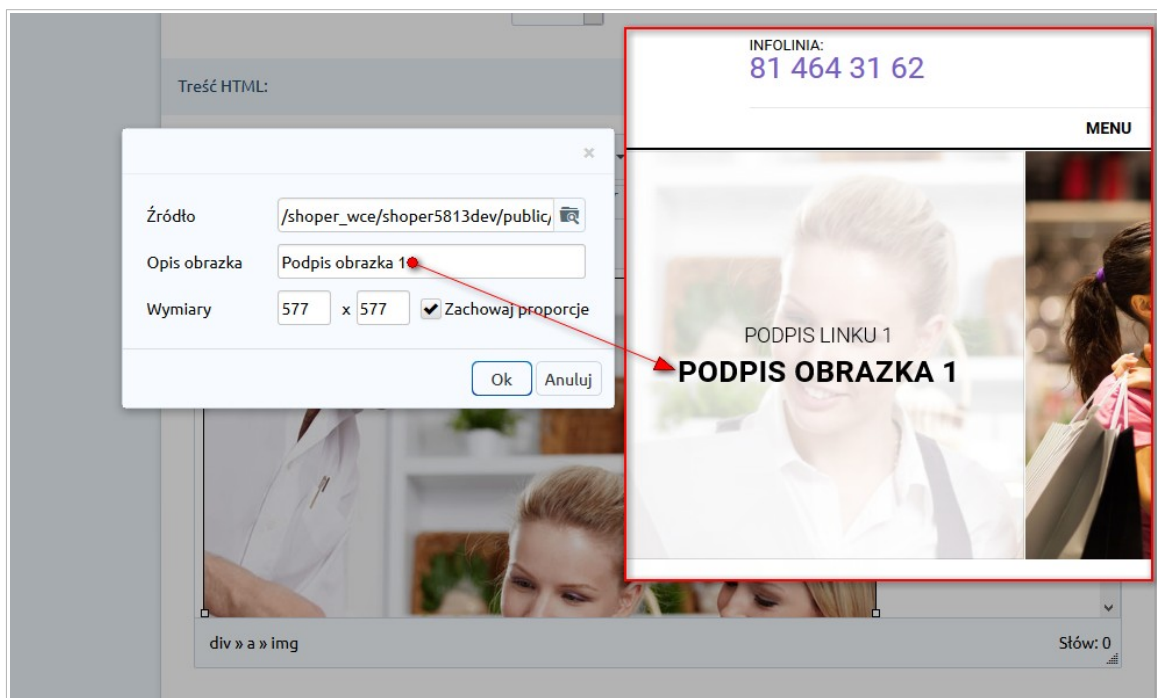
2. W polu „Treść HTML” należy kliknąć w wybrany obraz (zostanie on obramowany) a następnie wybrać narzędzie „Wstaw/edytuj obrazek”



3. Za pomocą managera plików można ustawić dowolną grafikę

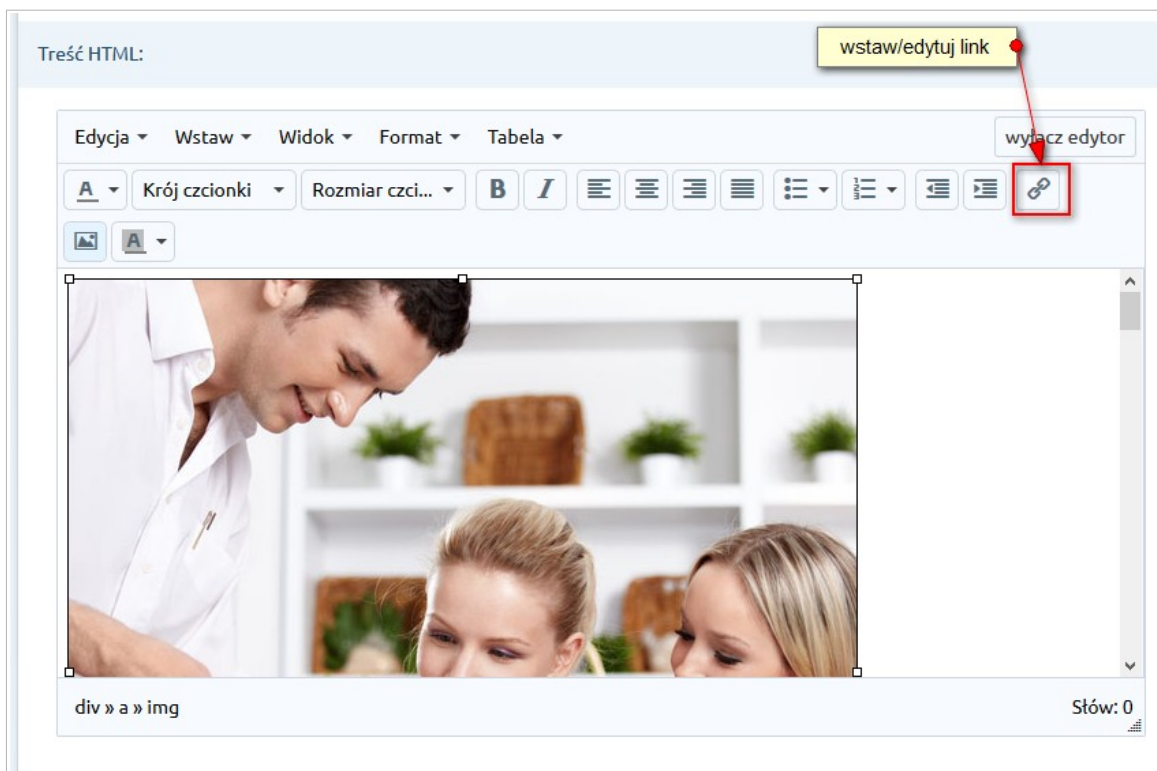


4. W polu „opis obrazka” można zmienić pogrubiony podpis kafla

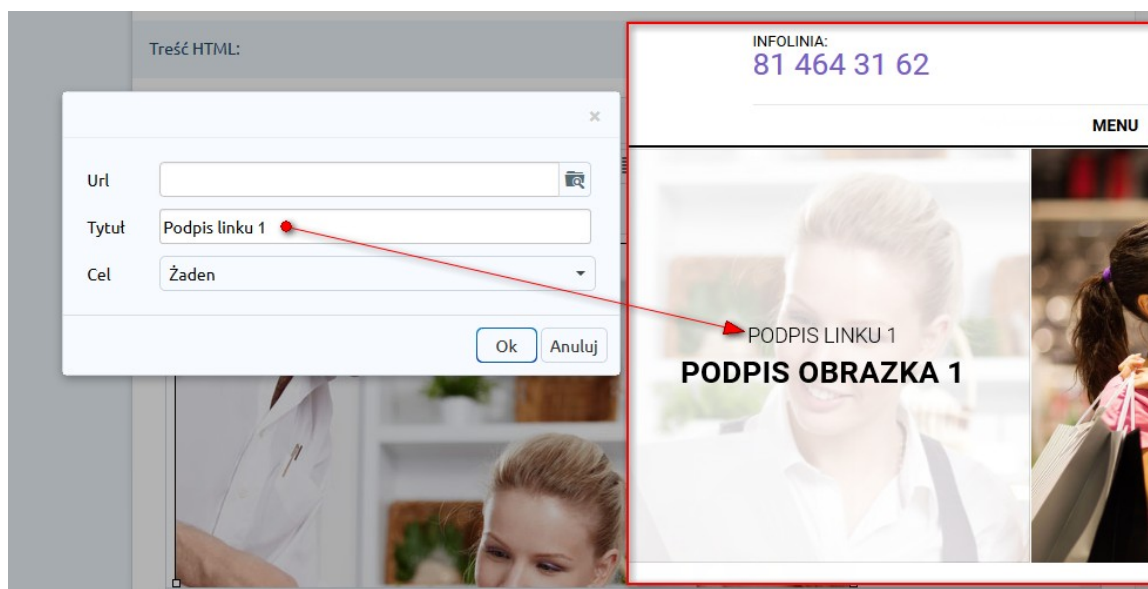


5. Zmiany należy zaakceptować przyciskiem OK

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

Kolory można ustawić korzystając ze standardowego narzędzia Shopper „Edytor stylu”. Standardowa paleta barw szablonu D01 to:

- Kolor tła: #000000
- Kolor główny: #795dc6
- Kolor fontów: #000000
- Kolor linków: #d577e0

Wymiary loga

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**.