

Editors Manual Comanche 3.2



Inhoudsopgave:

Inleiding.....	3
Leeswijzer.....	4
1 Een verhaal schrijven.....	5
1.1 Comanche opstarten.....	5
1.2 Basisscherm.....	5
1.3 View layout webpage.....	6
1.4 Tekst Editor (View story component).....	7
1.5 View preview webpage.....	11
1.6 View preview webpage (concept).....	11
1.7 Page Publish.....	11
1.8 Online help.....	11
1.9 Comanche afsluiten.....	11
2 Een webpage aanpassen.....	12
2.1 Pagina openen.....	12
2.2 Werken met pagina componenten.....	13
2.3 Gevorderde editor functies.....	18
2.4 Pagina properties.....	20
2.5 Save as.....	21
2.6 Workflow.....	21
2.7 Het publicatie proces.....	22

Inleiding

Voor je ligt de reader met Deel 1 en 2 van de Comanche gebruikershandleiding. Comanche is een WCMS, een web content management server. Comanche is ontworpen om zijn gebruikers in staat te stellen een website volledig zelfstandig te onderhouden, zonder kennis van HTML. Het is een volledig *'browserbased'* applicatie: je hoeft geen speciale software te installeren, alleen met een standaard internet bladeraar zoals Microsoft Internet Explorer (vanaf versie 5.5), Mozilla of FireBird in te loggen op de Comanche server. Via je browser krijg je dan de beschikking over de Comanche technologie: een mix van een tekstverwerker, een HTML Source Editor en een database programma.

Die mix is even wennen. Je zult echter al snel merken dat deze combinatie goud waard is als het erop aankomt snel en accuraat te werken. Comanche ondersteunt je daarmee op de kwaliteiten die je in je werk als content contributor of redacteur dagelijks nodig hebt. Alle content die je invoert of bewerkt wordt opgeslagen in een database, waardoor je het kunt hergebruiken op verschillende plekken in een website. Bovendien kan content onderling aan elkaar gekoppeld worden.

In de complete set handleidingen komen alle aspecten van het werken met Comanche aan bod. De set is verdeeld in vijf delen: afhankelijk van je rol als gebruiker zul je een of meerdere delen van de handleiding ter beschikking krijgen. Deel 1 begint met de uitleg van de basisfuncties bedoeld om snel aan de slag te kunnen gaan. Alle functies die nodig zijn om een verhaal in te voeren worden hier uitgelegd. Het tweede deel gaat in op de gevorderde functies. De beschreven functies helpen de gebruiker bij het maken van complexere pagina's en deze vervolgens op het web te zetten. In deel drie worden templates uitgelegd: dit deel is bedoeld voor webdesigners. Deel vier en vijf zijn bedoeld voor de sitemanager en webmaster en behandelen o.a. usermanagement, het aanmaken van websites en het beheer van de applicatie.

In deze redacteurshandleiding gaan we er vanuit dat Comanche volledig is ingericht, en dat je de beschikking hebt over een login. Veel succes!

Leeswijzer

Belangrijke informatie over het werken met Comanche wordt op een aantal manieren benadrukt:



Een kader met dit symbool geeft belangrijke informatie over het beschreven onderdeel van Comanche.



Een kader met dit symbool geeft een waardevolle tip voor wat betreft het werken met Comanche.



Een kader met dit symbool geeft een verwijzing naar een geavanceerde functie binnen Comanche aan.



Dit symbool geeft aan dat het hier gaat om functionaliteit die in **versie 3.2** van Comanche is toegevoegd.

Ook in de tekst buiten deze kaders zijn bepaalde woorden of zinsdelen voor alle duidelijkheid extra benadrukt, en wel op een van de volgende manieren:

- ?? Menu opdrachten, werkbalkknoppen en dialoogvensteropties die u moet selecteren zijn in de kleur **'blauw'** weergegeven en staan tussen enkele haakjes zodat u ze gemakkelijk herkent. Als er een **>** teken tussen twee namen staat ('Page > Open') betekent dit dat u **eerst** op het menu item 'Page' en vervolgens op het submenu item 'Open' klikt.
- ?? Toetscombinaties zijn blauw en staan tussen haakjes (Ctrl - O).
- ?? Tekst die u moet invoeren is **blauw en vetgedrukt**.
- ?? Schermmeldingen zijn **vetgedrukt**.

1 EEN VERHAAL SCHRIJVEN

In deel 1 komen alle basisfuncties aan bod die nodig zijn om in Comanche een verhaal te schrijven zoals het maken van een nieuwe pagina en het werken met de tekst editor.

1.1 Comanche opstarten

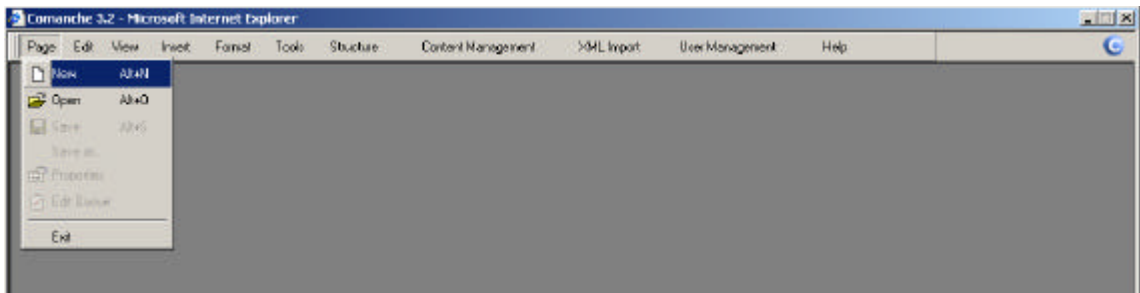
Surf met een 'versie 6' webbrowser naar de startpagina (<http://comanche.comanche.nl/>) en log in met je **gebruikersnaam** ("Username") en **wachtwoord** ("Password"). Comanche start op in een nieuw browser venster.



Let op dat je geen pop-up killers aan hebt staan!
Let op: je naam en wachtwoord zijn hoofdletter gevoelig!
Let op: het oorspronkelijke venster wordt gevuld met een splashscreen.
Na het sluiten van Comanche kom je hier weer terecht.

1.2 Basisscherm

Je ziet na het inloggen het basisscherm van Comanche. Er is nog geen document geopend (in tegenstelling tot Microsoft Word, die standaard begint met een nieuwe pagina). Klik op het menu 'Page' en het submenu-item 'New' (Alt+N) om een nieuwe pagina te maken, of klik op 'Page' en het submenu-item 'Open' (Alt+O) om een bestaande pagina te openen.



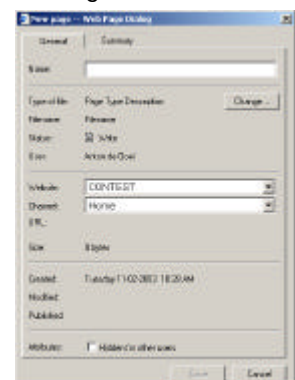
1.2.1 Nieuwe pagina maken

Nadat je in het menu 'Page > New' selecteert, verschijnt het volgende dialoogvenster. Vul de volgende gegevens in:

- ?? De **naam** van de pagina zoals deze binnen comanche bekend is. Let erop dat deze pagina uniek is om het vinden van de pagina in een later stadium te vergemakkelijken.
- ?? Selecteer de '**Website**' waarin de pagina komt te staan.
- ?? Selecteer het '**Channel**' waarin de pagina komt te staan.

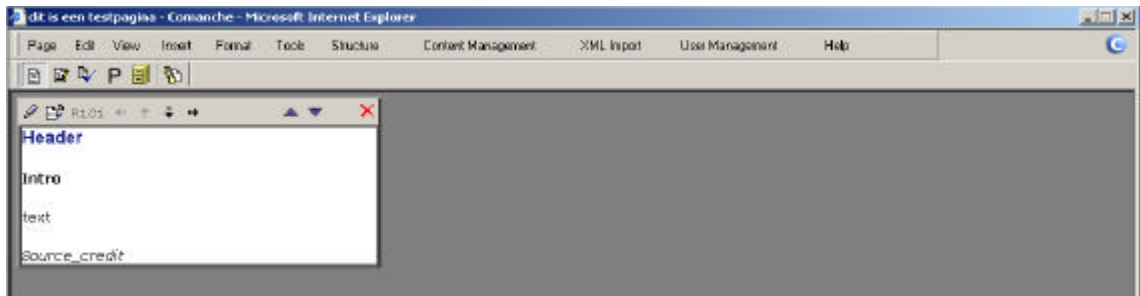
Klik vervolgens op 'Save'.

De nieuwe pagina wordt geopend in een nieuw venster de **View Layout webpage**.



1.3 View layout webpage

Wanneer je een nieuw artikel opent, kom je in dit scherm; de 'View Layout Webpage'.



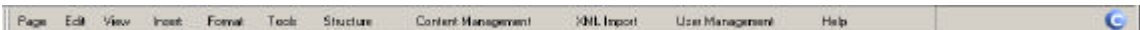
1.3.1 Titelbalk

De titelbalk bevat de naam van de nieuwe pagina:



1.3.2 Menubalk

Door op een menunaam te klikken worden de onderliggende menuonderdelen in een uitklapmenu getoond. Om het menu te sluiten klik je op de pagina naast het menu.



1.3.3 Workflowbar

Een pagina doorloopt binnen Comanche een proces van schrijven naar publiceren. Dit proces wordt bestuurd door de functies in de workflowbar. De huidige status van de pagina wordt ingedrukt weergegeven. De stadia zijn: 'Write', 'Review', 'Approve' en 'Publish'. Daarnaast is er nog een archief. Bij elke status-overgang wordt automatisch een nieuwe versie aangemaakt, te bekijken met de 'Show Versions'-knop. Functies waarvoor je geen bevoegdheid hebt of die tijdens een bepaalde fase binnen de workflow niet zijn toegestaan worden lichtgrijs (disabled) weergegeven.



1.3.4 Story component

Op de pagina staan één of meerdere componenten. Bij een nieuwe pagina staat er altijd één component, die met het hoofdartikel.

De inhoud van een component wordt omgeven door een kader met aan de bovenkant een toolbar. Door de 'Edit component'-knop te klikken kunnen we de inhoud van het component bewerken.

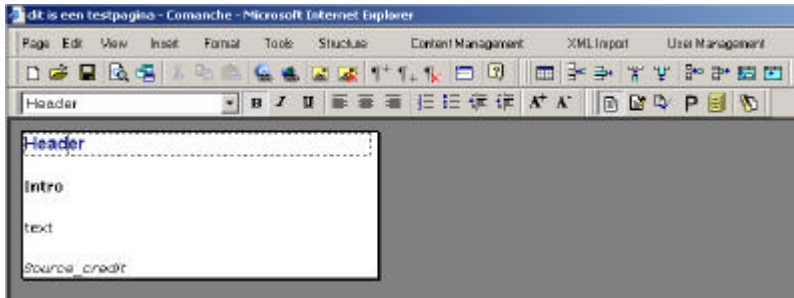


Voor meer informatie zie: [Werken met pagina componenten.](#)



1.4 Tekst Editor (View story component)

Er zijn verschillende wegen naar de teksteditor. Zo kun je klikken op het pennetje in de bovenbalk van een component, of je gebruikt het menu 'View > Story component', of de toetscombinatie Alt+T. In alle gevallen kom je terecht in het scherm **View story component**: dit is de plek waar je content kunt bewerken.



Naast de titelbalk, de menubalk en de workflowbar zien we verschillende andere toolbars. De toolbars bevatten knoppen met veelgebruikte functies.

1.4.1 Standard toolbar




De eerste vijf knoppen zijn voor de algemene functies, 'New', 'Open', 'Save', 'Preview Webpage' en 'View Layout Webpage'. De knoppen die volgen zijn van toepassing op het werken met de tekst-editor en worden in de volgende paragrafen afzonderlijk behandeld.

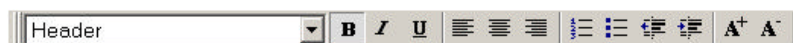
1.4.2 Tabel toolbar












De tabeltoolbar maakt het mogelijk om met tabellen te werken in de WYSIWYG editor.

 **Voor meer informatie zie: [Gevorderde editor functies, werken met tabellen.](#)**

1.4.3 Formatting toolbar



De formatting toolbar is, de titel zegt het al, om tekst op te maken. Naast de opmaak die bepaald wordt door de paragraaf template selectie is de opmaak aan te passen met de volgende functies.

 Vet	 Nummering
 Cursief	 Opsommingtekens
 Onderstrepen	 Inspringen verkleinen
 Links uitlijnen	 Inspringen vergroten
 Centreren	 Lettertype vergroten
 Rechts uitlijnen	 Lettertype verkleinen

1.4.4 Tekst invoeren

Onder de toolbars vindt je tekst verdeeld in een aantal paragrafen. Door op de tekst te klikken wordt een kader van stippellijn zichtbaar dat de paragraaf aangeeft: dit is nu de 'actieve paragraaf'. Binnen de stippellijn staat ook de cursor. Op de plaats van de cursor kun je tekst typen.

Met behulp van het template wordt de opmaak en in sommige gevallen de inhoud bepaald. In de formatting toolbar verschijnt het template van de paragraaf zodra de paragraaf 'actief' wordt.



Let op: Comanche kent een aantal 'Special Templates', zoals 'Header', 'Chapeau', 'Intro', 'Location' en 'SourceCredit'. 'Special Templates' zijn gekoppeld aan 'eigenschap velden': als je de inhoud van een paragraaf waaraan een 'Special Template' is toegewezen wijzigt, zal die inhoud worden opgeslagen als een standaard eigenschap van het artikel. Zo zal het 'header' template standaard de (loze) inhoud header hebben. Door dat woord 'header' te vervangen door de werkelijke kop van het verhaal ('Ajax kampioen'), wordt die werkelijke kop niet alleen als 'kop' opgemaakt, maar wordt tegelijk ook 'Ajax kampioen' als eigenschap van het artikel opgeslagen, zodat het bij links naar het artikel gebruikt kan worden. Bij het verwijderen van de complete header-paragraaf wordt de bijbehorende header eigenschap niet verwijderd: ook als je een ander template (bijvoorbeeld 'Normal') toewijst aan de bewuste paragraaf en 'm een andere inhoud geeft ('Feijenoord kampioen') blijft de header-eigenschap van het artikel ongewijzigd. Overal waar wordt verwezen naar de kop van dit artikel zal dus 'Ajax kampioen' opduiken. Andersom: als je de inhoud van de paragraaf met het header template verandert, verandert de header eigenschap mee – en daarmee elke verwijzing naar dit artikel, door de hele site heen.

1.4.5 Een paragraaf toevoegen



Met de knop 'Insert paragraph before' voeg je een paragraaf (van hetzelfde type) in *boven* de geselecteerde paragraaf. Met de knop 'Insert Paragraph after' voeg je een paragraaf (van hetzelfde type) in *onder* de geselecteerde paragraaf.






Let op: Een 'enter' met de entertoets geeft geen nieuwe paragraaf!

1.4.6 Een paragraaf verwijderen



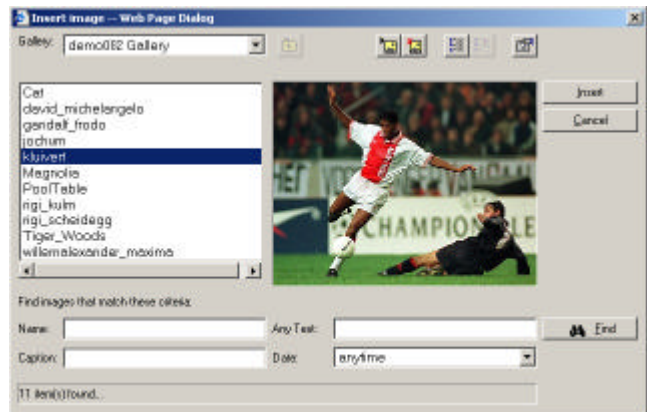
Selecteer de te verwijderen paragraaf en klik op de 'Delete Paragraph'-knop in de Standaardtoolbar.



Let op: Als je een paragraaf wilt verwijderen, gebruik daarvoor dan de speciale verwijder-functie. Als je een paragraaf alleen maar leegmaakt, blijft de paragraaf zelf gewoon bestaan!

1.4.7 Werken met plaatjes

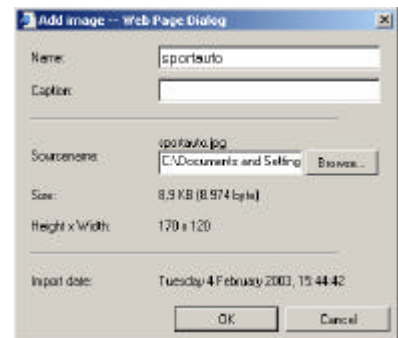
Een plaatje is altijd gekoppeld aan een paragraaf. Dus voordat we een plaatje kunnen toevoegen moeten we eerst de **paragraaf** selecteren waar het plaatje bij hoort. Vervolgens klik je op de **'Insert Picture'** knop. In het **select image dialoogvenster** kun je vervolgens een plaatje selecteren. Eventueel kun je zoekcriteria opgeven en met de **'Find'**-knop zoeken op de criteria.



Selecteer het plaatje uit de lijst en klik vervolgens op **'Insert'** om het plaatje toe te voegen aan je artikel. Verwijder een plaatje uit je artikel door eerst de paragraaf te selecteren die hoort bij het plaatje, en vervolgens in de standard toolbar op de knop **'Delete picture'** te klikken.



Een plaatje toevoegen aan de galerij
In het **Insert image dialoogvenster** klik je op de knop **'Add Image'**. Het volgende dialoogvenster verschijnt. Met de **'Browse'** knop open je een *browse* venster waarmee je een plaatje op je computer kunt selecteren. Pas eventueel de **'Name'** en de **'Caption'** aan.



Na het bevestigen door op de **'OK'** knop te klikken wordt het plaatje toegevoegd aan de galerij.

1.4.8 Interne link maken ('Comanche Link')

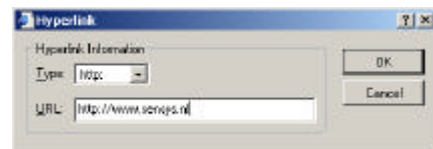
Als je een link wilt maken naar een andere pagina binnen Comanche, dan gebruik je de **'Insert Comanche Link'**-knop. Klik je op deze knop dan krijg je het **Open venster te zien**, waarin je op zoek kunt gaan naar een pagina waarnaar je wilt linken. Selecteer de pagina en klik op **'Select'** en je hebt een Comanche link aangemaakt!



Als je *geen* tekst selecteert, maar de cursor alleen op de gewenste locatie plaatst en op de **'Insert Comanche Link'**-knop klikt, dan wordt automatisch de header van de gelinkte pagina gebruikt als link tekst.

1.4.9 Externe link maken

Om een externe link aan te maken, selecteer je het gedeelte tekst waarvan je een link wil maken en klik je op de **'Insert Hyperlink'**-knop . Vervolgens vul je de **URL** in waarnaar je wilt linken.



Standaard staat het type op 'http:'. Selecteer het 'type:mailto' om een mailto-link te maken met in de 'URL' het e-mail adres.



Quick Tip: probeer Comanche's auto-link feature. Type een URL in je tekst en Comanche maakt er automatisch een link van...

1.4.10 Knippen en Plakken van tekst



Het knippen, plakken en kopiëren van tekst gaat net als bij een standaard tekstverwerker via het **'Edit'** menu met de functies **'Cut'** (Ctrl-X), **'Copy'** (Ctrl-C) en **'Paste'** (Ctrl-V) - of natuurlijk met de knoppen in de standard toolbar .



Voorheen plakte Comanche (in navolging van Word) 'onderwatercode' standaard mee, tenzij je er via **'Paste Special'** bewust voor koos de inhoud van het klembord als platte tekst te plakken. Dat leverde veel onbedoeld geplakte code op. Daarom werkt deze functie nu andersom: bij het plakken van tekst wordt html-opmaakcode standaard weggehaald, zodat je alleen de onopgemaakte tekst plakt. Wil je deze code toch meeplakken, kies dan voor **'Past Special'**.



1.4.11 Opslaan



Na het wijzigen van de tekst worden de wijzigingen opgeslagen door op de **'Save'** knop, of (Ctrl-S) te klikken.

1.5 View preview webpage



De preview functie: '[View > Preview Webpage](#)' laat net zoals de '[View > Preview Webpage \(concept\)](#)' de webpagina zien. Let op: de preview toont alleen die componenten die gepubliceerd mogen worden. Deze preview laat de pagina zien, zoals hij op dat moment op het web zou komen te staan: 'what you see is what you get'.



Zie voor meer informatie 'Het publicatie Proces'.

1.6 View preview webpage (concept)



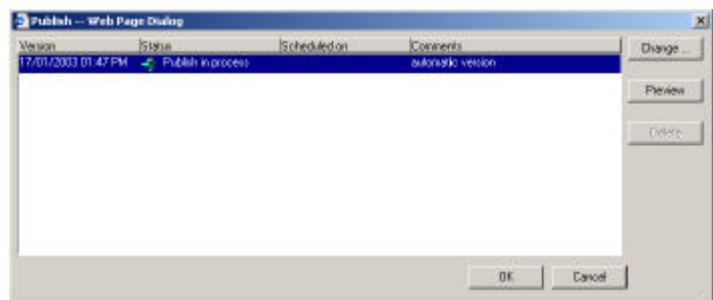
Om een indruk te krijgen hoe de pagina er op het web, dus met een menu en andere standaard pagina elementen, uit komt te zien ga je naar de menu-functie '[View > Preview Webpage \(concept\)](#)'. De pagina wordt nu als complete webpagina getoond. In tegenstelling tot de gewone preview worden ook de componenten die nog niet klaar zijn voor publicatie getoond, alsof ze al goedgekeurd zouden zijn. Deze preview is dan ook weliswaar praktisch in het lay-out proces, maar workflow-technisch gezien geen echte preview: 'what you see is what you hope to get'.

1.7 Page Publish



Binnen de workflowbar vinden de de functie om te publiceren en wel met de '[Set to publish phase](#)'-knop. Na het indrukken van deze knop volgt een **publish dialoogvenster**.

De status van de pagina geeft aan of de pagina direct gepubliceerd wordt (dan is de status: **Publish in Process**) of wacht met publiceren totdat er een link naar de pagina wordt gemaakt (dan is de status: **Hold on Linking**). Klik vervolgens op 'Ok' om te publiceren.



1.8 Online help

Comanche heeft een help-functie ingebouwd. Voor context-afhankelijke help gebruik je de 'F1' toets. Deze geeft een help-dialoogvenster met informatie over het actuele programmaonderdeel. Daarnaast is via het menu '[Help](#)' informatie te vinden.

1.9 Comanche afsluiten

Comanche kan je afsluiten via het '[Page](#)' menu met '[Exit](#)' of de Internet Explorer sluiten met het x icoontje rechtsboven in de titelbalk.

2 EEN WEBPAGE AANPASSEN

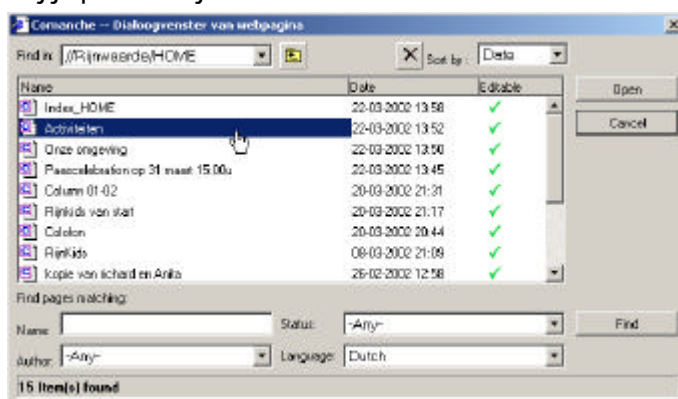
In deel 2 komen een aantal gevorderde functies aan bod zoals het werken met pagina componenten, begrip van de page-properties en de workflow binnen Comanche. Samen met uitgebreide editorfuncties en begrip van het publicatie proces ben je in staat pagina's aan te passen en op het web te zetten.

2.1 Pagina openen






Kies in het menu 'Page' voor 'Open' (Alt-O). Je krijgt een dialoogvenster te zien, waarin je op zoek kunt gaan naar een pagina om te openen. Standaard opent Comanche het channel waarin je het laatst actief was: is dit de eerste keer na je inlog, dan opent Comanche het 'default channel' dat is opgegeven in bij je persoonlijke voorkeuren.

De mappenstructuur vind je links bovenin. Kies desgewenst een ander channel uit de pull-down lijst.





Comanche sorteert de pagina's standaard op datum in omgekeerde volgorde, zodat de meest recent gewijzigde pagina's bovenaan staan: eventueel kan je de 'Sort by Date' veranderen in 'Sort by Name' om de pagina's op naam te sorteren.




Een icoontje voor elke paginanaam geeft de status van die pagina aan:

-  Write
-  Review
-  Approved
-  Published (Page on the Web)
-  Archived

Extra Publish statuses

-  Publish in process (Queued)
-  Published (hold on linking)
-  Published (scheduled, not yet online)
-  Published (manually hold)

De tweede kolom toont wanneer de laatste wijziging plaatsvond. De meest rechter kolom geeft aan of je rechten hebt omde de pagina te bewerken.

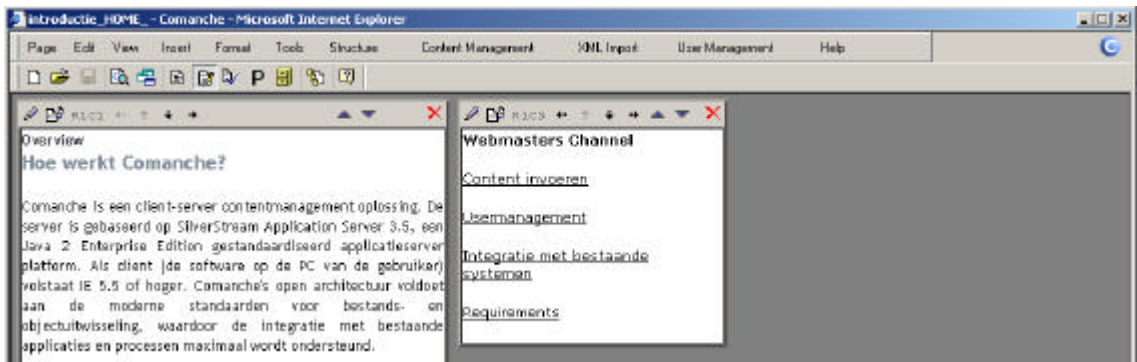
 Een pagina verwijderen kan met de 'Delete'-knop, rechts bovenin.

Bij de zoekcriteria kan je zoeken op Paginanaam, de auteur, de status van de pagina of de taal. Je kan meerdere zoekcriteria opgeven waarna je met de 'Find'-knop alleen de pagina's laat zien die aan de criteria voldoen.

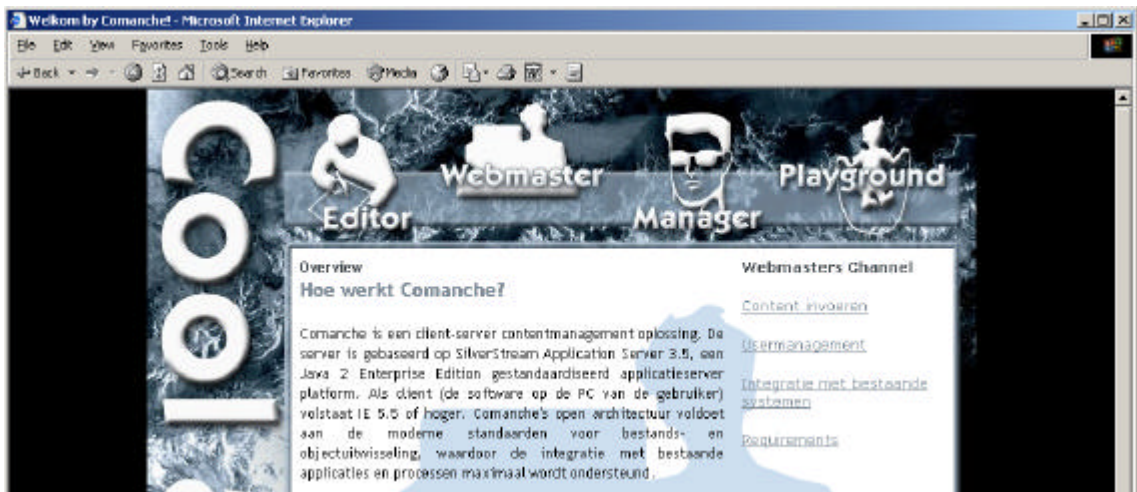
Selecteer een pagina en gebruik de knop 'Open' om de pagina te openen. De pagina wordt geopend in een nieuw venster, de **View layout webpage**.

2.2 Werken met pagina componenten

Comanche scheidt de content van de structuur en de specifieke opmaak voor een bepaald presentatiemedium (zoals een webpagina, iMode of WAP). Zowel de structuur als de opmaak worden geregeld met behulp van templates, terwijl de content aan de editor wordt aangeboden als kant en klare bouwblokken, de zogenaamde componenten. Een pagina component is bijvoorbeeld het hoofdartikel, een kadertekst, een lijst met linken of een teaser naar een ander verhaal. Een webpagina bestaat in veel gevallen uit meerdere componenten: bijvoorbeeld een streamer, een kader met aanvullende tekst of een overzicht met relevante links naast het hoofdartikel.

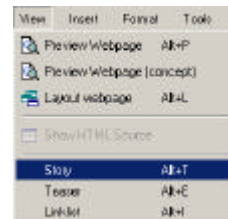


De bovenstaande afbeelding toont de View Layout Webpage van een pagina, met daarop twee componenten: een story en een linklist. De onderstaande illustratie toont de webpresentatie van dezelfde pagina. Zoals je ziet, staan de componenten precies waar de redacteur ze had geplaatst, maar heeft Comanche de structuur (navigatie) en opmaakkenmerken van de juiste website toegevoegd.



2.2.1 Verschillende typen componenten

Binnen Comanche onderscheiden we twee component categorieën: 'Blank Components' (lege bouwblokken) en een set van drie voorgedefinieerde 'content collecties' genaamd Story (hoofdartikel), Teaser (aankeiler) en Linklist (een verzameling links). De drie 'content collecties' componenten zijn via het 'View' menu eenvoudig te openen in de editor. Beschouw ze als vensters, waar doorheen je bepaalde content ziet.



Het Story component wordt door Comanche standaard op de webpagina gezet. Het bevat de 'Story' van een artikel, de hoofdmoot.

De Teaser is een introductie met een link naar de werkelijke pagina. De teaser wordt doorgaans niet gebruikt op de eigen pagina, maar juist op andere pagina's om naar de eigen pagina te linken. In de meeste gevallen bevat de teaser de 'header' en de 'intro' van het hoofdartikel, aangevuld met een 'lees meer...'-link.

De linklist is een collectie links, handmatig samengesteld of automatisch door Comanche gegenereerd. Een linklist beschrijft relaties tussen pagina's; bijvoorbeeld gerelateerd nieuws (alle pagina's over een bepaald onderwerp) of de tien meest recente toevoegingen, of andere artikelen van dezelfde auteur enz. Een artikel kan in meerdere linklists voorkomen.

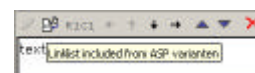
Naast deze drie voorgedefinieerde componenten kennen we het 'Blank Component'. Het 'Blank Component' is een manusje van alles: gebruik hem voor die dingen die niet passen binnen een van de voorgedefinieerde sets, zoals een kader-tekst, een advertentie o.i.d. Het is een compleet zelfstandige entiteit: een Blank Component is niet gerelateerd aan een pagina, behalve dan wellicht aan de pagina waar hij op staat. Verwijder je een Blank Component van de pagina, dan is hij ook echt weg. Ter vergelijking: gooi je een teaser van een pagina af, dan volstaat 'Insert > Teaser' om hem weer terug te krijgen.

De inhoud van een Story, Teaser of Linklist is onlosmakelijk verbonden aan een pagina. Verwijder je bijvoorbeeld een Story component van een pagina, dan verwijder je niet de inhoud van de Story: alleen het venstertje op die pagina waar doorheen je de inhoud van de Story zag, is weg. Plaats je dat venster terug ('Insert > Story') dan verschijnt de complete inhoud weer op de pagina.

2.2.2 Componenten herkennen



Om goed met componenten te kunnen werken is het handig om deze te herkennen en te weten waar deze vandaan komen. Als je daar nog niet bent, schakel dan over naar de View Layout Web page (Alt-L) en bekijk de componenten goed. In de linkerbovenhoek van elk component vind je een klein pennetje. Is dat pennetje blauw en klikbaar, dan behoort het component bij de pagina waarop je je nu bevindt. Is het pennetje grijs en niet-klikbaar, dan behoort dat component bij een andere pagina en is het hier alleen geplaatst. Door met de cursor over de 'include'-knop te gaan geeft Comanche in een tooltip het type component en van welke pagina deze komt. In dit voorbeeld: Een linklist van de pagina: ASP varianten. Een eigen component wordt aangegeven met 'own' gevolgd door het type component.





Een blank component herkennen we aan een andere toolbar. In plaats van de 'include'-knop heeft het blank component een 'copy from'-knop. De tooltip van deze knop is 'Blank element'.

2.2.3 Componenten wijzigen



De inhoud van een component kunnen we alleen bewerken op de pagina waar het component bij hoort. Voor een Blank Component is dat per definitie de pagina waar hij op staat: voor de andere componenttypen geldt dat ze ook op andere pagina's kunnen worden geplaatst – maar daar dus niet kunnen worden bewerkt. Of het editen van een component mogelijk is zie je aan de 'Edit component'-knop in de linker bovenhoek van het component. Is de knop grijs en niet-klikbaar, dan behoort dat component bij een andere pagina en is het hier alleen geparkeerd. Zweef met je muis over de 'include'-knop om de oorsprong van het component te achterhalen.

Wil je een Story bewerken, open dan de bronpagina en klik op de 'Edit component' knop, gebruik het menu 'View > Story component' of gebruik de toetscombinatie Alt+t.

Wil je een Teaser bewerken, open dan de bronpagina en klik op de 'Edit component' knop, gebruik het menu 'View > Teaser component' of gebruik de toetscombinatie Alt+e. Bedenk echter dat de Teaser slechts een automatisch gegenereerde verzameling van content is die je hebt ingevoerd toen je de Story schreef. De content is direct gelinkt aan het artikel: pas je de header van de Teaser aan, dan wijzigt ook de header van de Story, en omgekeerd.

Wil je een Linklist bewerken, open dan de bronpagina en klik op de 'Edit component' knop, gebruik het menu 'View > Linklist component' of gebruik de toetscombinatie Alt+i.

Wil je een Blank Component bewerken, klik dan op de 'Edit component' knop. Omdat een Blank Component geen vaste relatie heeft met het artikel (de webpagina van een artikel kan geen, één of meerdere Blank Components bevatten) kun je een Blank Component niet via het menu of een toetscombinatie bereiken.



Met de 'include' knop kan je een component verwisselen voor een component van een andere pagina. Door op de knop te klikken opent een **selectie dialoogvenster** (lijkt op het open-dialoogvenster). De voor het component gebruikte pagina is blauw gekleurd. Selecteer een andere pagina en klik op 'Select'. Het component wordt vervangen door dat van de geselecteerde pagina.

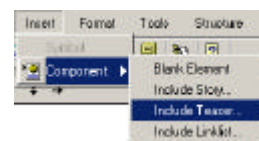


Een 'blank component' heeft naast de edit-knop de 'copy-from' knop. Met deze knop maken we een kopie van de teaser van een geselecteerde pagina. Let op: De 'lees meer..' -link wordt niet gekopieerd.

2.2.4 Toevoegen van componenten

Hoewel een Story, Teaser en Linklist onlosmakelijk verbonden zijn aan een artikel (bronpagina), zijn ze wel vrij te gebruiken op andere pagina's. Je kunt een component op verschillende pagina's plaatsen, en op een pagina kunnen probleemloos vele verschillende componenten van vele verschillende andere pagina's voorkomen.

Bedenk wel dat die include componenten geen kopieën zijn, maar 'includes'; vensters waardoorheen je een deel van de inhoud van het andere artikel ziet. Wijzigt dat bronartikel, dan wijzigt ook het 'doorkijkje' op de andere pagina's.



Een component aan een webpagina toevoegen gebeurt in de 'Layout-View', met behulp van het menu 'Insert > Component'.

In dit 'Insert > Component' menu komen we alle vier verschillende typen componenten tegen.

Het 'Blank Component' wordt als eigen pagina component toegevoegd. De drie andere typen (Story, Teaser en Linklist) worden ge-'include': dat betekent dat er onder water een verwijzing naar het component op de pagina wordt geplaatst, waardoor het lijkt alsof het component op de pagina staat.

Na de insert opdracht selecteer je in een select dialoogvenster de bronpagina waaruit we het component willen includen. Een component is alleen op deze eigen bronpagina te wijzigen.

2.2.5 Verwijderen van componenten



Een component verwijder je door op de 'Delete component' knop van de component toolbar te klikken. Let op: bij het verwijderen van een blank element wordt ook de content hiervan verwijderd, bij het verwijderen van een include component wordt echter alleen de verwijzing weggehaald. Het component blijft op de bron pagina aanwezig.

2.2.6 De plaats van componenten

De plaats van een component bepaal je met de component toolbar.



De componenten op een pagina staan in een (onzichtbare) 'Matrix'; een raster van 4 kolommen breed en 7 rijen hoog. De positie van een component staat in de toolbar als 'RxCx', waar 'R' voor de Rij staat en 'C' voor de kolom. R1C3 is dus de eerste Rij, de derde Kolom.

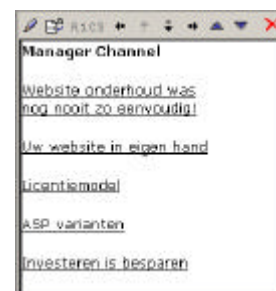


Met de pijltjes-knoppen in de toolbar van het component verplaats je de componenten. Met de gestreepte pijltjes verplaats je naar een andere positie binnen de matrix en met de driehoekspijltjes verplaats je de componenten onderling op dezelfde matrix positie.

Hoe de componenten in de matrix op de webpagina gepresenteerd worden, bepaalt het 'Page Template'. De webdesigner neemt in het pagetemplate de Matrix coördinaten op en bepaalt daarmee de positie en vormgeving van elk component. Hoewel strikt genomen technisch niet noodzakelijk, zal die positie in het algemeen overeenkomen met de matrix op de Layout Webpage, om de herkenning bij de redacteur te bevorderen. Voor elke positie specificeert de designer de opmaak (breedte, kleur etc.). De opmaak van een component is daardoor direct gerelateerd aan zijn positie in de matrix!

2.2.7 Werken met een Linklist-component

Een eenvoudige linklist bestaat uit een aantal links onder elkaar, met daarboven een beschrijvende kop. Een linklist behoort bij een vast artikel, maar kan – net als een teaser of story – vrij geplaatst worden op elke gewenste webpagina. Het kan dus ook voorkomen, dat een linklist te zien is verschillende andere webpagina's, maar niet op de webpagina van zijn eigen bron-artikel. Desalniettemin blijft zo'n linklist onlosmakelijk verbonden met zijn bronpagina en kun je 'm ook alleen bewerken via die bronpagina. Food for thought: ditzelfde principe geldt onverminderd voor de Teaser en Story(!).



Een linklist bewerken we in de editor ('[View Linklist component](#)').

Elke link vormt in de editor een aparte paragraaf. Belangrijk is dat alle paragrafen het zelfde template hebben. Verander je voor een paragraaf het template, dan geldt dit ook voor de andere paragrafen.

In de editor zijn een paar extra functies toegevoegd. Naast de 'standaard' knoppen om paragraaf toe te voegen. Zijn er drie knoppen extra.



?? De '[Add new column](#)' knop voegt een nieuwe paragraaf toe die er voor zorgt dat de linklist verder gaat op een nieuwe kolom.



?? De '[Add Comanche link item](#)' knop geeft na indrukken een selectiescherm waarin we een pagina kunnen selecteren. Na de selectie van een pagina wordt in de editor een paragraaf toegevoegd. Comanche kopieert de tekst van de header van de geselecteerde bronpagina en maakt daarvan een link naar de betreffende pagina. Let wel: de linktekst wordt niet gekoppeld aan het bronartikel: ze is volledig vrij aanpasbaar. Het gevolg hiervan is ook dat de linktekst niet automatisch wordt aangepast als de header van de gelinkte bronpagina verandert.



?? De derde knop, '[Add external linklist item](#)' geeft na indrukken het **externe link dialoogvenster**. Na het invullen van de gegevens komt de link in een nieuwe paragraaf.

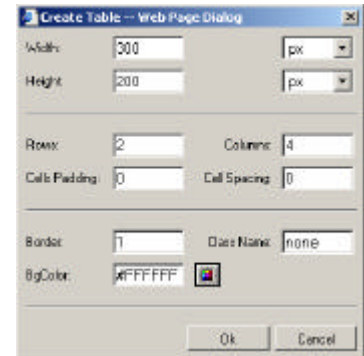
2.3 Gevorderde editor functies

2.3.1 Werken met tabellen

Tabellen zijn eenvoudig bewerkbaar met de Tabel toolbar



Je begin een tabel door de cursor op de juiste plaats in een paragraaf te zetten waar de tabel moet komen. Vervolgens klik je in de Tabel-toolbar op de eerste (meest linkse) knop: 'Insert Table'. Een dialoogvenster verschijnt waarin je de gegevens van de tabel invult:



Nadat je alle gegevens hebt ingevuld klik je op 'Ok' en de tabel wordt in de paragraaf toegevoegd.

Naam	Omschrijving
Width	Breedte van de kolom
Height	Hoogte van de kolom
Rows	Het aantal rijen
Columns	Het aantal kolommen
Cells Padding	De extra ruimte binnen een cell aangegeven in pixels
Cell Spacing	De extra ruimte om en tussen de cellen opgegeven in pixels
Border	De dikte van de rand van de tabel
Class Name	Optioneel, nodig als je werkt met stylesheets.
BgColor	De achtergrondkleur van de tabel. In te voeren als kleurcode of via het color-picker dialoogvenster.

De Tabel-toolbar bestaat verder uit een aantal functies om de tabel aan te passen.

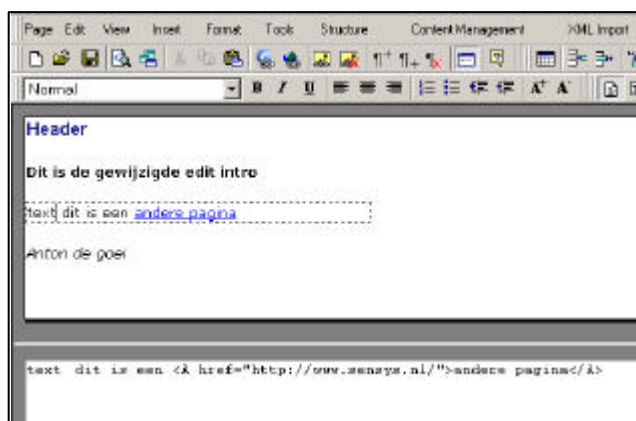
	Rij invoegen		Cellen invoegen
	Rij verwijderen		Cellen verwijderen
	Kolom invoegen		Cellen samenvoegen
	Kolom verwijderen		Cellen splitsen

2.3.2 HTML-Source editor



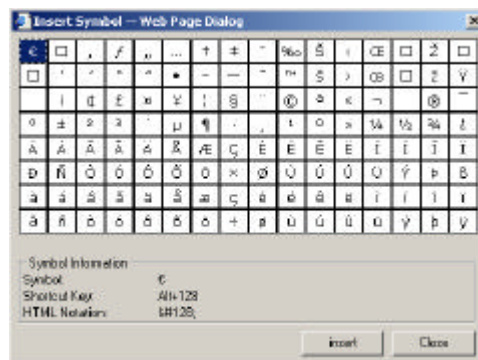
Let op: In uitzonderingsgevallen is het nodig om HTML-code te wijzigen. Dit is een taak die uitsluitend voor een deskundige is weggelegd. Het kan zijn dat door een foute HTML-code de pagina onbruikbaar wordt!

In het menu 'View - Show HTML source' of met de knop 'Show HTML Source' in de **standard toolbar** is het onderwaterscherf in te schakelen waarbij de onderste helft van het scherm de HTML-code weergeeft van de paragraaf die erboven is geselecteerd.



2.3.3 Insert symbol

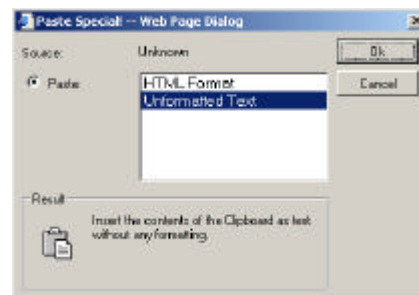
Een speciaal teken invoegen doe je met behulp van het menu: 'Insert - Symbol'. De menu-functie geeft een dialoogvenster met een aantal speciale symbolen. Klik op een symbool en klik op de 'Insert'-knop. Het teken wordt vervolgens op de plaats van de cursor ingevoegd.



2.3.4 Plakken speciaal

Om tekst met opmaak te plakken kan je gebruik maken van de functie 'Paste Special' in het 'Edit' menu. Na het aanroepen van de functie krijg je het volgende dialoogvenster.

Selecteer 'HTML-format' en vervolgens 'Ok' om tekst met HTML-code te plakken. Wees erg voorzichtig want door fouten in de geplakte HTML-code kan de pagina niet meer functioneren.

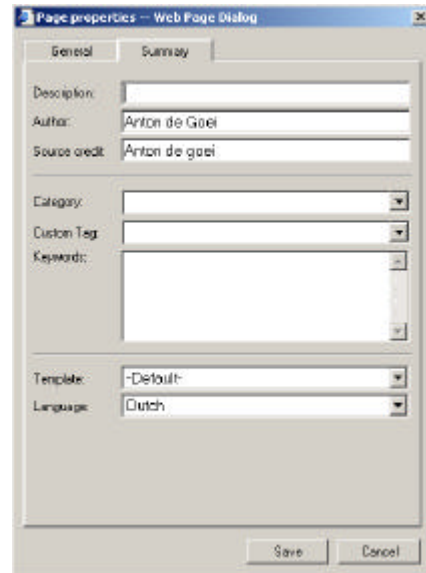
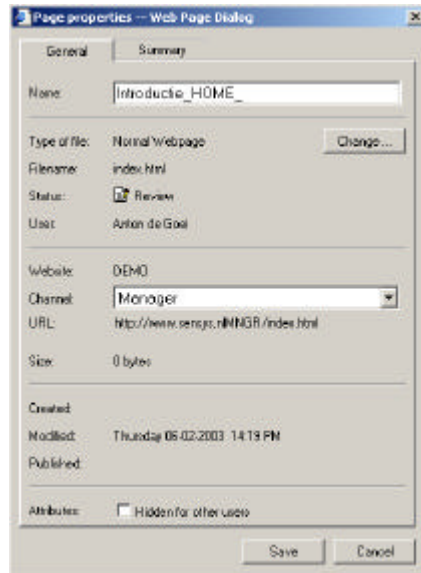


Let op: Plakken van opgemaakte tekst ('HTML Format') vanuit Microsoft Word kan onvoorziene gevolgen hebben omdat MS Word zelf ook code op de achtergrond gebruikt! In het ergste geval kan dit de werking van Comanche ernstig beperken. Gebruik altijd 'Unformatted Text' als u plakt vanuit MS Word!

2.4 Pagina properties



De eigenschappen (properties) van een pagina vinden we in het menu bij 'Page – Properties'. We hebben al eerder kennis gemaakt met dit scherm bij het maken van een nieuwe pagina. Het dialoogvenster bestaat uit twee tabbladen: 'General' en 'Summary'. De eigenschappen worden afzonderlijk in de tabel beschreven.



Naam	Omschrijving.
Name	De naam van de pagina zoals die binnen Comanche bekend is.
Type of file	Het type pagina. Standaard staat dit op 'Normal webpage'. Door een site-manager of webmaster is dit aan te passen.
Filename	De naam die de pagina bij publicatie krijgt.
Status	De huidige status van de pagina, zie workflow voor meer informatie.
User	De huidige gebruiker.
Website	De website van de pagina.
Channel	Het channel van de pagina.
URL	De plaats waar de pagina komt te staan bij publicatie gevolgd door de filename
Size	De omvang van de pagina in bytes bij publicatie. Plaatjes en externe includes worden niet in de size meegenomen.
Created	De datum dat de pagina is gemaakt.
Modified	De datum dat de pagina de laatste keer is gewijzigd.
Published	De datum dat de pagina de laatste keer is gepubliceerd.
Hidden Attribute	Verbergt de pagina voor andere gebruikers.
Description	Omschrijving van de pagina.
Author	De auteur van de pagina.
Source credit	Bron van de pagina.
Category	De categorie waarbij de pagina hoort. Categorieën moeten vooraf worden gedefinieerd. De Categorie wordt bijvoorbeeld gebruikt voor zoekmachines of voor het toevoegen van een gerelateerde banner.
Custom Tag	Net als bij categorie. Een indeling van pagina's. Custom tags moeten vooraf worden gedefinieerd. De Custom Tag wordt bijvoorbeeld gebruikt voor zoekmachines of voor het toevoegen van een gerelateerde banner.
Keywords	De keywords die bij de pagina horen.
Template	Het page-template voor de pagina. Standaard staat dit op 'default'. Dit betekent dat het channel het page-template bepaalt.
Language	De taal van de pagina.

2.5 Save as...

Met de functie in het menu 'Page – Save as' maak je een copy van de huidige pagina en slaat deze op onder een andere naam. Comanche vraagt in een 'Properties'-scherm om de nieuwe naam, channel en website op de te geven. De pagina wordt onder de nieuwe naam opgeslagen.



Let op: Comanche werkt in dezelfde pagina verder, niet in de kopie!

2.6 Workflow



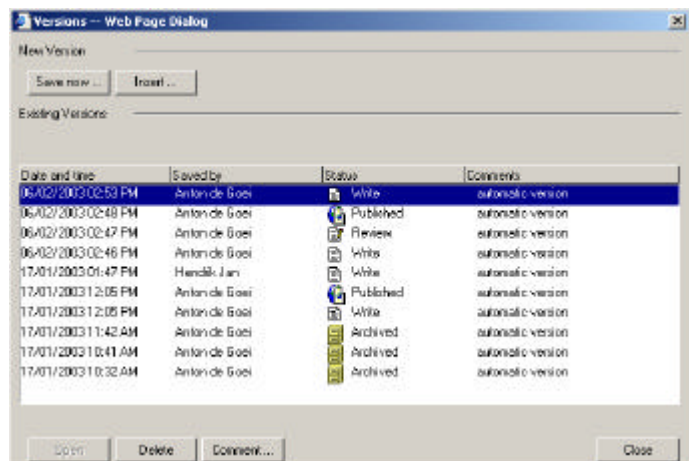
Een pagina doorloopt binnen Comanche een workflowproces van schrijven naar publiceren. In een later stadium worden gepubliceerde pagina's gearhiveerd. De status van het proces zie je in de workflowbar doordat de knop ingedrukt is. Door op een andere knop te drukken verander je de status van de pagina. Functies waarvoor je geen bevoegdheid hebt of die tijdens een bepaalde fase van de workflow niet zijn toegestaan worden lichtgrijs (disabled) weergegeven.

Knop	Pagina status	Functie
	write-fase, de pagina wordt geschreven	Zet de pagina terug in 'write' fase.
	review-fase, de pagina wordt gereviseerd	De pagina aanbieden voor redigeren.
	approve-fase, de pagina wordt gekeurd	De pagina aanbieden ter goedkeuring.
	publish-fase, de pagina is of wordt gepubliceerd	Opdracht geven aan Comanche om de pagina te publiceren.
	archive, de pagina staat in het archief.	Plaatst de pagina in het archief.
		Bekijk de versies van de pagina. Bij elke status-overgang wordt automatisch een versie gemaakt.

2.6.1 Versies



Door op de [Show versions'](#)-knop in de workflowbar te klikken krijg je het volgende dialoogvenster.



Je ziet alle aanwezige versies van de pagina gesorteerd op datum. De volgende functies zijn beschikbaar:

Functie	Omschrijving
Save now...	Slaat de huidige pagina op als nieuwe versie
Insert...	Een andere pagina toevoegen als actuele versie van de pagina
Open	Opent de geselecteerde versie. Vervolgens is de versie op te slaan als nieuwe copy of als actuele versie.
Delete	Verwijdert de geselecteerde versie
Comment...	Voegt commentaar toe aan een versie

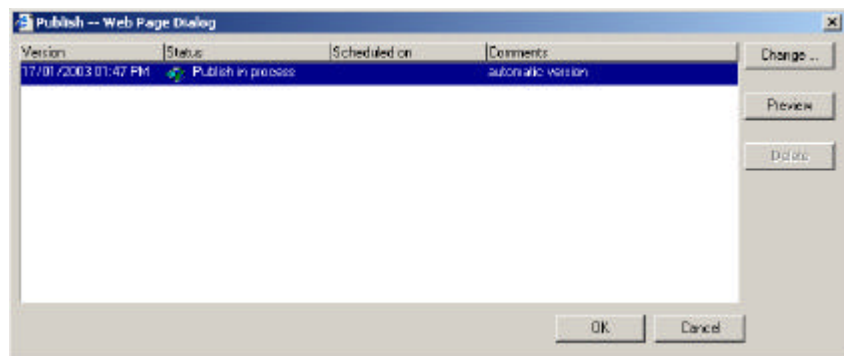
2.7 Het publicatie proces



De laatste stap van de workflow is het publicatie proces. De eenvoudigste vorm om te publiceren is op de 'Publish'-knop van de workflowbar te klikken en het document wordt gepubliceerd.

Bij het publiceren controleert

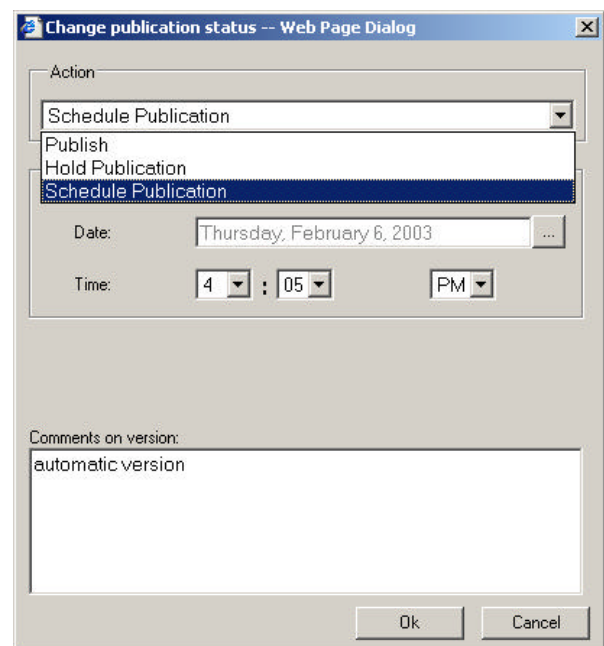
Comanche of er wel een link naar de pagina aanwezig is en of deze wel gepubliceerd mag worden. Het heeft namelijk geen zin om een pagina te publiceren als de link ernaar ontbreekt. Is er geen link naar de pagina aanwezig dan zal de pagina op de status '**Publish, hold on linking**'- blijven staan. De pagina wordt automatisch gepubliceerd zodra er een link naar de pagina gepubliceerd wordt.



Naast het direct publiceren van een pagina zijn er andere mogelijkheden. Ga hiervoor naar het '**Publish dialoogvenster**' (het dialoogvenster na het klikken op de publish knop in de workflow bar). Klik op de '**Change**'-knop. Naast de 'gewone' Publish, hebben we de keuze uit **Hold Publication** en '**Schedule Publication**' met daarbij een datum en tijd.

Een '**Hold Publication**' zet het document voor onbepaalde tijd in de wachtstand. Een '**Schedule Publication**' zorgt ervoor dat de pagina op het aangegeven tijdstip wordt gepubliceerd. (mits er wel een link naartoe aanwezig is)

Een opmerking over de versie kan je kwijt bij de '**Comments on version**'.



Om de publicatie status te bekijken en eventueel te veranderen ga je naar het menu: '**Page-Edit Queue**' waar je in het 'Publish Dialoogvenster' geplande publicaties kunt wijzigen.

2.7.1 Content klaar voor publicatie



Comanche controleert voor het publiceren of de componenten op de pagina afkomstig van een andere pagina wel klaar zijn voor publicatie. Is de status van de (bron) pagina nog niet toe aan publicatie dan wordt het component weggelaten of wordt de vorige versie (die wel klaar voor publicatie is) gepubliceerd. Op het moment dat de bron-pagina klaar is voor publicatie wordt de pagina opnieuw gepubliceerd.

Voorbeeld:

Op een home-page plaats je een aantal teasers naar andere pagina's. Nu kan het zijn dat een pagina (pagina A) nog geschreven wordt op het moment dat je de teaser plaatst. Bij het publiceren van deze home-page wil je nog niet dat de teaser naar pagina A meegepubliceerd wordt. Comanche zorgt ervoor dat deze teaser niet wordt gepubliceerd. Op het moment dat pagina A klaar is en gepubliceerd kan worden, zorgt een achtergrond proces ervoor dat de home-page opnieuw gepubliceerd met de teaser naar pagina A.