

chiedere nessun compenso agli studenti).

- Potrà addirittura essere rivenduto o allegato a riviste senza riconoscere nessun tipo di royalty all'autore o agli autori a patto che sia concessa la libertà agli acquirenti di poterne fare copie anche integrali, redistribuirle o rivenderle.

I sorgenti modificabili del libro, le immagini e i files di esempio sono disponibili in formato sxw (Il word editor di OpenOffice) o .doc (Microsoft office) sul sito www.spaghetbrain.com. Openoffice è una suite da ufficio completamente gratuita scaricabile da www.openoffice.org

Questo libro, in formato HTML e in lingua inglese è diventato l'HOWTO ufficiale di PHPNuke! Ora è incluso in tutte le versioni di PHPNuke in formato HTML.

Per supportarci puoi:

- Acquistare hosting da noi su www.spaghetshopping.com
- Acquistare formazione in elearning sempre su www.spaghetshopping.com
- Chiederci di programmare per te o per la tua azienda moduli per PHPnuke o comunque affidarci lavori di programmazione in PHP, MySQL, Python, XML, HTML, XHTML, Css2, Smil.
- Frequentare i nostri corsi in aula (Visita spaghetbrain.com per saperne di più o scrivici a webmaster@spaghetshopping.com)
- Chiederci di tenere dei seminari o delle docenze

Il Network:

www.spaghetbrain.com : Portale di supporto a PHPnuke

www.spaghetlearning.com : Piattaforma open source per l'elearning

www.spaghetgrafica.com : La grafica sul web non ha più segreti

www.spaghetopen.com : News dal mondo open source

www.spaghetshopping.com: Shop online, hosting e formazione per elearning e PHPnuke.

INDICE:

Cap. 1: Introduzione a PHPNuke	Pag: 4
Par. 1: Cosa è phpnuke	Pag: 5
Par. 2: Breve storia di PHPNuke	Pag: 7
Par. 3: Le comunità nuke	Pag: 8
Par. 4: Perché PHPNuke e non pagine HTML	Pag: 9
Cap. 2: Installazione di PHPNuke	Pag: 10
Par. 1: Apache, PHP, Mysql su Win	Pag: 10
Par. 2: Apache, PHP, Mysql su Mandrake	Pag: 13
Par. 3: Apache, PHP, Mysql su Red Hat	Pag: 16
Par. 4: PHPMYadmin e i comandi di shell	Pag: 20
Par. 5: Installare PHPNuke	Pag: 26
Cap. 3: Struttura di frontend, cosa vede l'utente	Pag: 34
Par. 1: I moduli preinstallati	Pag: 35
Par. 2: I blocchi preinstallati	Pag: 44
Cap. 4: Struttura di backend, cosa vede l'amministratore	Pag: 47
Par. 1: Le funzioni di amministrazione	Pag: 48
Par. 2: L'amministrazione di PHPBB	Pag: 54
Par. 3: Le preferenze di PHPNuke	Pag: 56
Cap. 5: L'architettura e la struttura	Pag: 60
Par. 1: Descrizione generale	Pag: 60
Par. 1: La gestione della pagina principale	Pag: 63
Par. 2: La gestione dei moduli	Pag: 64
Par. 3: La gestione dell'admin	Pag: 65
Cap. 6: Nozioni basilari di HTML, CSS, PHP e Mysql	Pag: 66
Par. 1: Nozioni di HTML	Pag: 66
Par. 2: Nozioni di CSS	Pag: 69
Par. 3: Nozioni di PHP e Mysql	Pag: 71
Cap. 7: Personalizzare la grafica di PHPNuke	Pag: 73
Par. 1: Come è strutturato un tema PHPNuke	Pag: 73
Par. 2: Modificare i template HTML esistenti	Pag: 77
Par. 3: Le regole da rispettare per fare temi	Pag: 78
Cap. 8: Creare blocchi	Pag: 79
Par. 1: I diversi tipi di blocchi, caratteristiche	Pag: 79
Par. 2: Come creare un nuovo blocco	Pag: 80
Cap. 9: Creare moduli	Pag: 82
Par. 1: Come sono strutturati i moduli	Pag: 82
Par. 2: Come realizzare moduli compatibili	Pag: 83
Par. 3: Es. Realizzare un modulo	Pag: 84
Cap. 10: Manutenzione ordinaria e straordinaria di PHPNuke	Pag: 93
Par. 1: Ripristinare un Backup	Pag: 93
Par. 2: Installare nuovi moduli	Pag: 96
Par. 3: Installare patch e correggere errori	Pag: 98
Par. 4: Migrare a nuove versioni	Pag: 99
Allegato: L'autore e piccole sciocchezze	Pag: 101
Allegato: Licenza GPL per la documentazione	Pag: 103

CAPITOLO 1 – INTRODUZIONE A PHPNUKE

Siamo già alla seconda versione del libro ... che ci posso fare io se il Burzi sforna una versione al mese? :-)

Si è sempre sentita la necessità di avere un Manuale definitivo di PHPNuke, possibilmente in lingua italiana. Per questione di tempo nessuno ha mai avuto la volontà di portare a termine questa operazione.

Nel caso foste interessati a tradurre questo libro scrivete a webmaster@spaghettribrain.com o visitate il sito che avrà una sezione riservata dedicata a questo argomento. Importante, NON usate questa email né le altre mie mail per chiedere aiuto riguardo PHPNuke, l'aiuto viene dato a tutti sul forum, le email di richiesta d'aiuto vengono automaticamente cestinate (Idem per chi mi chiama per telefono, in special modo al sabato e la domenica).

Contribuiscono, direttamente o indirettamente a questo progetto e ringrazio:

- Francisco Burzi, papà di phpnuke, che ha scelto questo libro come manuale ufficiale di PHPNuke!
- Il team di traduttori e gestori dell'HOWTO: Chris Karakas, Andre Purefield, Fortunato Matarrazzo.
- Umberto Zaccarini di WMG Italia (wmgitalia.net) che ci omaggia, regolarmente, della banda del server che ospita il network spaghetti
- Euro Gala di Eticoweb.it per il supporto di carattere operativo ed etico che quotidianamente mi dà.
- L'Università di Firenze che dopo aver letto il primo libro mi ha chiamato a tenere un corso sui CMS al master in Multimedia (<http://www.mastermultimedia.unifi.it/>) in particolare il Prof. Del Bimbo , la D.ssa Barbara Iraci, Il Dott.Diego Mencarelli.
- Il mio team, ossia la Crew Spaghetti, Andrea Biraghi, Fabio Pirovano, Claudio Demarinis, Euro Gala, Giovanni (Aka Virtual Darkness) .
- Michel "Ziobudda" Morelli (Ziobudda.net), Fabio Farnesi (Programmiamo.net), Giovanni Tummarello (wup.it), Roberto Scano (IWA Italia), Anna Bruno (Fullpress.it), Alessandro del Rosso e i Fratelli De Andreis (punto-informatico.it), Massimo Mattone (Internet Magazine) per lo spazio mediatico che ogni volta mi concedono.
- La mia mamma Lella, Mia Sorella Cora, I miei cani Maia e Grey.
- La mia ragazza Sara per l'attività di correzione delle bozze del libro (eventuali dimenticanze sono solo mie) e per la sopportazione quotidiana.

Paragrafo 1 – Cosa è PHPNuke

Phpnuke è un software gratuito rilasciato sotto licenza GPL.

E' un CMS (Content management system) che integra al suo interno tutti gli strumenti utili a creare un sito/portale di informazione (inteso in senso allargato).

Dato il vasto numero di funzioni presenti nell'installazione e ancora in maggior quantità di moduli sviluppato da terzi il sistema è anche adatto alla gestione di Intranet aziendali, sistemi di e-commerce, portali di associazioni, enti pubblici, aziende, testate giornalistiche, testate online, siti di informazione, sistemi di e-learning e chi più ne ha più ne metta ...

PHPnuke Utilizza come cardine della propria struttura il Binomio PHP + MySQL, spessissimo affiancati dal web server Apache. Molti moduli hanno integrato molti altri linguaggi

Quali Javascript, Java, flash e inoltre anche sistemi per fruire, sempre attraverso il portale, di suoni e filmati in streaming (Radio Online, TV Online, Immagini, Files ...). Dalle versioni 6.x in avanti è stata estesa la compatibilità ad altri database in modo da rendere più vasta la piattaforma di utenza.

Phpnuke è sviluppato con un occhio particolare a quelli che sono i suggerimenti del W3C, in origine,;il codice è infatti w3c compliant e sono validati sia il codice che i fogli di stile dei template. Sta poi all'utente che intende realizzare un portale attenersi a questi standard durante la modifica della grafica, dei moduli o delle caratteristiche intrinseche del sistema.

La personalizzazione sia della parte grafica che della parte di programmazione ha un solo limite, la fantasia e le capacità del programmatore, del grafico e del web designer. La presenza di molti siti phpnuke simili è dovuta principalmente alla mancanza di tempo di chi li realizza o alla paura che la fase di personalizzazione sia troppo difficoltosa a livello tecnico; in effetti basta ispirarsi ai temi già costruiti per realizzare quanto sia facile cucire un vestito nuovo al nostro portale.

Francisco Burzi, papà e mamma di PHPnuke, descrive così la sua creatura:

" PHP-Nuke è un "sistema portale", sistema di gestione delle news, gestore di comunità online. L'Obiettivo di PHPnuke è di avere un sistema automatico per distribuire news e articoli ai diversi utenti. Ogni utente può inserire articoli o commentarli. Il principio è quello che usano Slashdot e molti altri.

Le caratteristiche principali del sistema sono: Amministrazione via Web, Statistiche, Sondaggi, Box personalizzabili dagli amministratori e dagli utenti, grafica personalizzabile per gli utenti registrati, possibilità di modificare o eliminare le news già pubblicate, possibilità di moderare i commenti, statistiche delle pagine che linkano al nostro sito, Manager delle sezioni, Blocchi personalizzabili in HTML, modifica profilo utenti registrati ed amministratori, sistema integrato di gestione banner (Ad server), motore di ricerca interno (In realtà più di uno, NDR), generatore di sommario news esportabili attraverso il formato RSS/RDF e molte, molte altre funzioni.

PHPnuke è scritto al 100% in php e richiede Apache Web Server (Esistono utenti che lo usano sotto Internet Information Server, NDR) + PHP e un database SQL (MySQL, mSQL, PostgreSQL, ODBC, ODBC_Adabas, Sybase or Interbase).

Supporta 25 linguaggi, un motore di ricerca stile Yahoo, Sondaggi con commenti, molti temi grafici, gestione degli eventi passati, News, area download files, sistema di FAQ, gestione avanzata dei blocchi, newsletter, articoli categorizzati per argomenti, sistema di gestione dell'interfaccia e dei contenuti multilingua e molto altro. "

PHP-Nuke
advanced content management system

the future of the web...

.: Home | Your Account | Submit News | Downloads | Search | Topics | Top 10 .:

Main Menu

- Home
- Advertising
- AvantGo
- Club
- Commercial License
- Community
- Downloads
- FAQ
- Private Messages
- Recommend Us
- Search
- Statistics
- Stories Archive
- Submit News
- Surveys
- Top
- Topics
- Your Account

Advertising

Buy [Phentermine](#) from [prescription filler pharmacy](#) and save.

Get an [Equifax credit report free](#) or [life insurance](#) online.

Buy [Adipex 37.5mg](#) from our [online pharmacy](#).

Who's Online

There are currently, ...

Themes: Greek Theme

SoftTag writes "I just finished my first theme: Greek... it includes matching forums, banner for boys, girls, and love... made using SomethingWild for a base - by NukeDiva. Thanks for everyone's help! Greek Theme By Tag Craig (SoftTag) See at [Just 4 boyz.net](#) Download it at [Greek Theme](#)"

Posted by [nukeite](#) on Thursday, November 13 @ 15:46:39 EST (265 reads)
([Read More...](#) | [Themes](#) | Score: 0)

Scrolling Adminmenu, only displayed when logged in as Admin!

scandiscopub writes "It's out!!!! The scrolling adminmenu -buildin- is out!!!! When logged in as admin you get displayed all the adminoptions in your themeheader!!!! Highly customizable with your personal options. Read the [readme.txt](#) for instructions."

You can preview the admin menu [here](#).
You can login by using for

- username: **test**
- pass: **test**

Posted by [nukeite](#) on Thursday, November 13 @ 15:45:23 EST (153 reads)
([Read More...](#) | 700 bytes more | Score: 3.5)

Enhanced HowTos for PHP-Nuke now available

Anonymous writes "Enhanced [PHP-Nuke-Tutorials](#) help leverage the coding knowledge of all Nukers!"

PHP-Nuke is more than just a vision: it is a global unifying architecture not only in content management software [CMS], **but in human participation and knowledge sharing.**

By the way see how the PHPNuke-group is approaching the docu-task: eg. here - with many subsections and categories...; see the great [PHP-Nuke-Tutorials](#)
[PhpNuke Modules](#) :: [PhpNuke-Blocks](#) :: [PhpNuke-Themes](#) :: [PhpNuke Code Snippets](#), see details:
[PHPNuke-related tutorials](#) :: [PHP-related tutorials](#) :: [PHPNUKE-Blocks](#) ::

Categories

- All Categories
- Addons
- Blocks
- Hosting
- Languages
- Questions
- Themes
- YANS

Surveys

How long should be the PHP-Nuke session to count online users?

15 minutes

30 minutes

45 minutes

1 hour

Results Polls

Votes 4498

Big Story

There isn't a Biggest Story for Today, yet.

User's Login

Il sito ufficiale di PHPNuke

Paragrafo 2 – Breve storia di PHPNuke

PHPNuke è un software gratuito, rilasciato sotto licenza GNU GPL versione 2.0

PHPNuke è il risultato di molti anni di gestione di un sito chiamato Linux Preview (<http://linuxpreview.org>).

Come primo sistema di CMS scrissi un applicativo in Perl chiamato NUKE e lo ho usato per circa un anno, data la crescita del sito ho sentito necessità di avere un sistema di gestione più performante e decidetti di usare Slash, lo stesso usato nel sito di Slashdot. E' un buon sistema ma, per poterlo usare devi conoscere molto bene il Perl, c'è bisogno di molti moduli e hai bisogno di far girare un demone che utilizza tutta la CPU. Il mio Pentium III alla fine sembrava un 386!!

In quei giorni ho scoperto Thatware, un buon progetto per gestire le news sotto PHP. Ho imparato il php in meno di una settimana e ho iniziato a modificarlo. Ci sono molte modifiche da menzionare, ed in partica è stato riscritto quasi da zero. Ho aggiunto alcune funzioni interessanti, ne ho eliminate alcune altre e, dopo circa 380 ore di lavoro nell'arco di 3 settimane PHPNuke era nato!

Ma questo sistema il suo vero boom lo ha avuto nel 2001, è infatti dalla versione 4.4 di PHPNuke che la comunità ha iniziato ad avere un vasto seguito. E' rimasto per moltissimo tempo in testa alla classifica dei files più scaricati da HotScripts.com e hanno cominciato a nascere, in giro per il mondo, comunità che gravitavano attorno al sito ufficiale phpnuke.org. E' di quel periodo il supporto ufficiale di Mandrakesoft, azienda che distribuisce Linux Mandrake, supporto poi sospeso per vicissitudini finanziarie dello sponsor.

Nascono anche i primi Fork, ossia sistemi di gestione delle news che si basano sul codice di PHPNuke che viene modificato per far fronte alle esigenze degli sviluppatori.

Esistono molti sistemi di CMS che sono Fork di PHPNuke, tra i più diffusi ricordiamo PostNuke, Envolution, MyPHPNuke e Xoops.

Paragrafo 3 – Le comunità Nuke

Uno sguardo attento va dato al vero valore di PHPNuke, ossia le comunità che vi gravitano intorno. E' grazie al lavoro volontario di queste persone, di questi siti, che PHPNuke è diventato un sistema conosciuto ed è sempre grazie a loro che PHPNuke è un sistema multilingua che supporta più di 25 idiomi. Le traduzioni sono infatti inviate a Francisco dai vari utenti che adattano i files di linguaggio ai vari idiomi.

Anche i moduli sono stati creati per la maggior parte da sviluppatori di comunità esterne e che, in seconda battuta, sono stati inclusi nelle nuove distribuzioni di PHPNuke.

Esistono comunità che si occupano solo della creazione di nuovi temi grafici di PHPNuke, comunità di supporto tecnico, mirror di files e moltissime comunità multilingua che si occupano di informare, nell'idioma locale, tutti i membri di quella comunità creando nuovi legami personali e progetti focalizzati.

Nukeforums.com: Supporto tecnico a PHPNuke
Nukedownloads.com: Mirror di files da scaricare
Somara.com: Temi e grafica
Nukethemes.com: Temi e grafica
Ecomjunk.com: Addons e moduli
Nukeaddn.com: Addons e moduli
Nukescripts.net: Script

Comunità in lingua italiana:

Spaghetbrain.com
claudiodemarinis.it
PHPnuke.it
Splatt.it
Nukeitalia.com

E' proprio grazie al lavoro di questi portali o di singoli che abbiamo più di 500 differenti moduli che possono andare a personalizzare il nostro portale, dalle meteo all'e-commerce, dalla galleria di immagini alla chat realizzata in flash ai videogiochi in Java.

Paragrafo 4 – Perché PHPnuke e non pagine HTML

- Perché gestire siti di grandi dimensioni con sole pagine html fa male alla salute
- Perché attraverso pagine dinamiche gli utenti possono interagire (Forum, chat,)
- Perché attraverso le pagine dinamiche si possono offrire servizi a valore aggiunto (Aree riservati, servizi diversi in base alle categorie di utenti ...)
- Perché le informazioni sono più facilmente catalogabili
- Perché con poche pagine PHP richiamiamo molte informazioni
- Perché i dati nel database facilitano la creazione di motori di ricerca interni al sito

- Perché l'aggiornamento dei contenuti non richiede particolari conoscenze tecniche e può essere gestito da chiunque (by Davis Battisti)
- E' il modo più semplice e rapido per tirare su un portale completo di ogni cosa, grazie al suo motore open source poi, permette a chiunque di implementare nuovi moduli o di modificare e personalizzare quelli esistenti. (by Micione, www.vizzani.net)
- E' molto intuitivo e facile da apprendere (by Anonimo)
- E' facile da modificare per quelli che hanno intenzione di personalizzare il programma (By Arus)
- E' facile da usare per i meno esperti

CAPITOLO 2 – INSTALLAZIONE DI PHPNUKE

Paragrafo 1 – Far funzionare Apache + PHP + Mysql su un PC windows

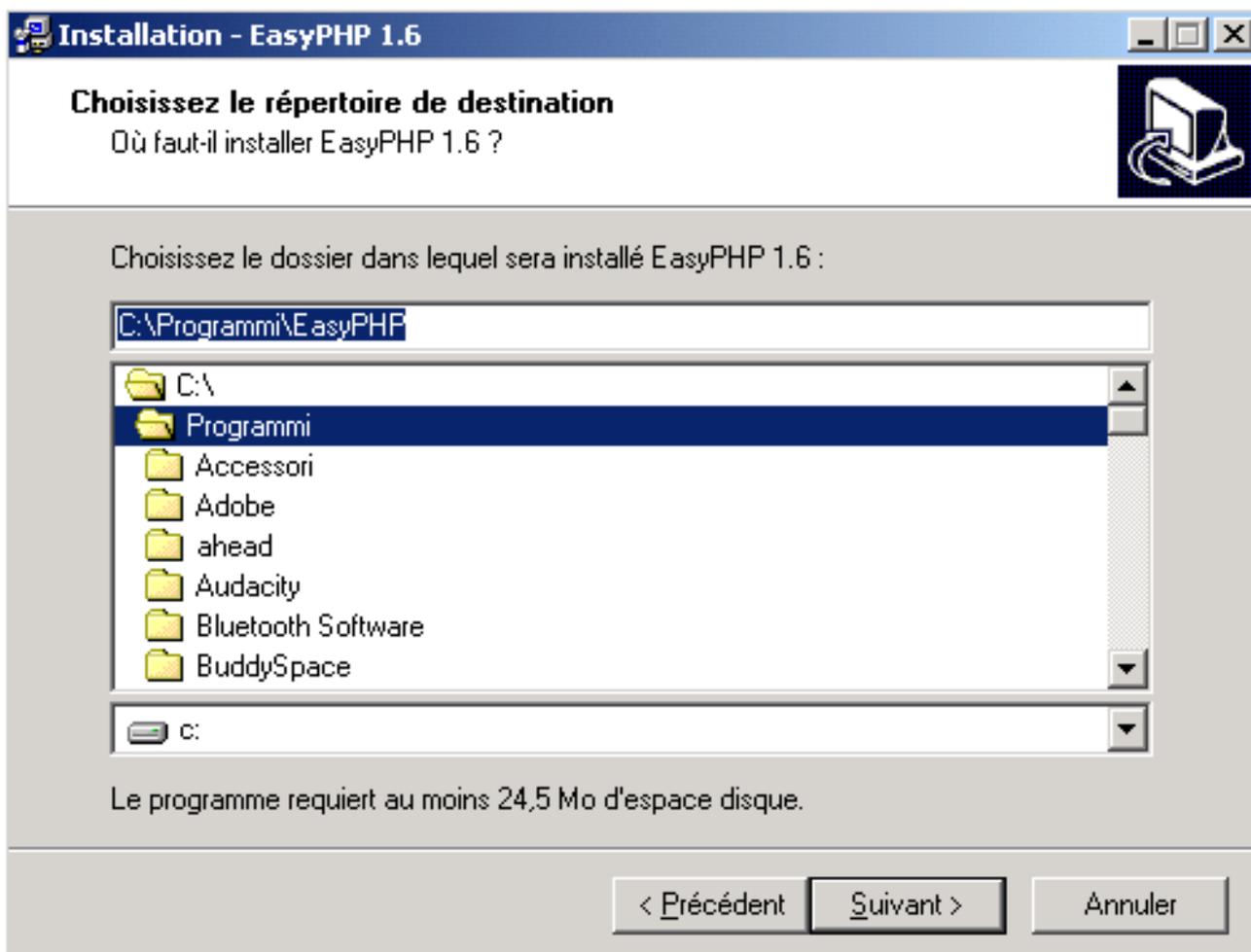
Per poter cominciare a lavorare con PHPNuke è utile emulare, sul vostro PC, un server web. In questo modo potete far girare il sistema (in quasi tutte le sue funzioni) sul vostro PC simulando l'attività online come se foste in hosting da un provider. In questa sezione viene affrontata l'installazione su PC Windows, nella prossima su Linux. Vengono poi affrontati gli argomenti relativi all'utilizzo di PHPMyadmin e all'installazione e configurazione di PHPNuke.

Per scaricare easyPHP andate qui: <http://www.easyphp.org/telechargements.php3> e scaricate la versione 1.6 o successiva

EasyPHP

Installare easyphp è davvero facile. Dopo aver scaricato l'ultima versione da [easyphp.org](http://www.easyphp.org) cliccare sull'icona di setup per lanciare l'installazione. Una volta lanciata l'installazione Easyphp ci chiederà pochi elementi per poter essere installato. La prima maschera è una maschera di benvenuto, cliccare sul tasto procedi (suivant) per procedere nell'installazione.

Avremo poi delle maschere che ci chiederanno di accettare licenze ecc ... noi cliccheremo su "suivant" (procedi) fino a che non incontriamo la maschera che ci chiede ****dove**** vogliamo installare il nostro easyphp (****** Inteso "in che directory" lo vogliamo installare. A quel punto sceglieremo un percorso adatto (Se avete dubbi lasciate quello predefinito.)



Cliccare ancora su suivant fino alla fine dell'installazione.

Cliccare poi su "terminer". A questo punto EasyPHP è installato. Supponiamo che abbiate scelto di installarlo in c:\easyphp. Qui avrete una serie di cartelle, quella che vi interessa è la cartella www: è lì che apache processa i files ed è lì che dovreste caricare il vostro PHPNuke.

Servono ancora un paio di elementi per spiegarvi come funziona easyphp. Una volta lanciato l'applicativo troverete in basso a destra una **E** nera con un puntino rosso. Se il puntino rosso è lampeggiante allora il server è attivo, se il puntino rosso è fisso allora il server è fermo.

Per gestire easyphp basta che clicchiate sulla **Ee** nera. Con il click del tasto destro del mouse otterrete un menu dei comandi che vi consente di gestire il server, con un doppio click del tasto sinistro una consolle di informazioni.



Verificare che l'installazione sia andata a buon fine:

Per verificare che Apache e PHP funzionino correttamente useremo la funzione PHPInfo che interroga il server chiedendo informazioni relativamente alla configurazione del PHP. Se ci verrà data una schermata tipo questa tutto funziona correttamente:

PHP Version 4.2.0		
System	Windows NT 5.0 build 2195	
Build Date	Apr 20 2002 18:36:03	
Server API	Apache	
Virtual Directory Support	enabled	
Configuration File (php.ini) Path	C:\WINNT\php.ini	
Debug Build	no	
Thread Safety	enabled	
This program makes use of the Zend Scripting Language Engine: Zend Engine v1.2.0, Copyright (c) 1998-2002 Zend Technologies		

Come costruire il file che verifica il funzionamento di PHP e Apache? E' semplicissimo, create un file di testo che chiameremo info.txt, inseriteci questo codice:

```
<? phpinfo(); ?>
```

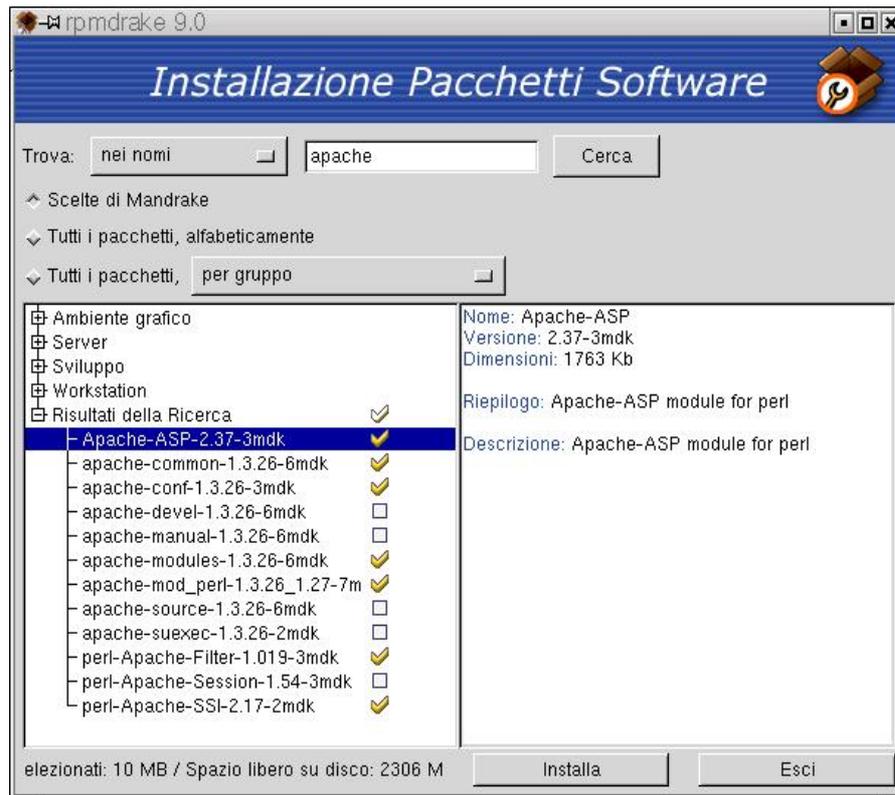
Salvate il file e rinominatelo da info.txt a info.php, mettetelo nella cartella WWW, aprite il vostro Browser e scrivete, nella barra dell'indirizzo: <http://localhost/info.php>, dovrete ottenere la schermata scritta sopra.

Paragrafo 2 – Far funzionare Apache + PHP + Mysql su Linux Mandrake

Andiamo ora ad analizzare come far funzionare Apache + PHP + Mysql in ambiente Linux Mandrake

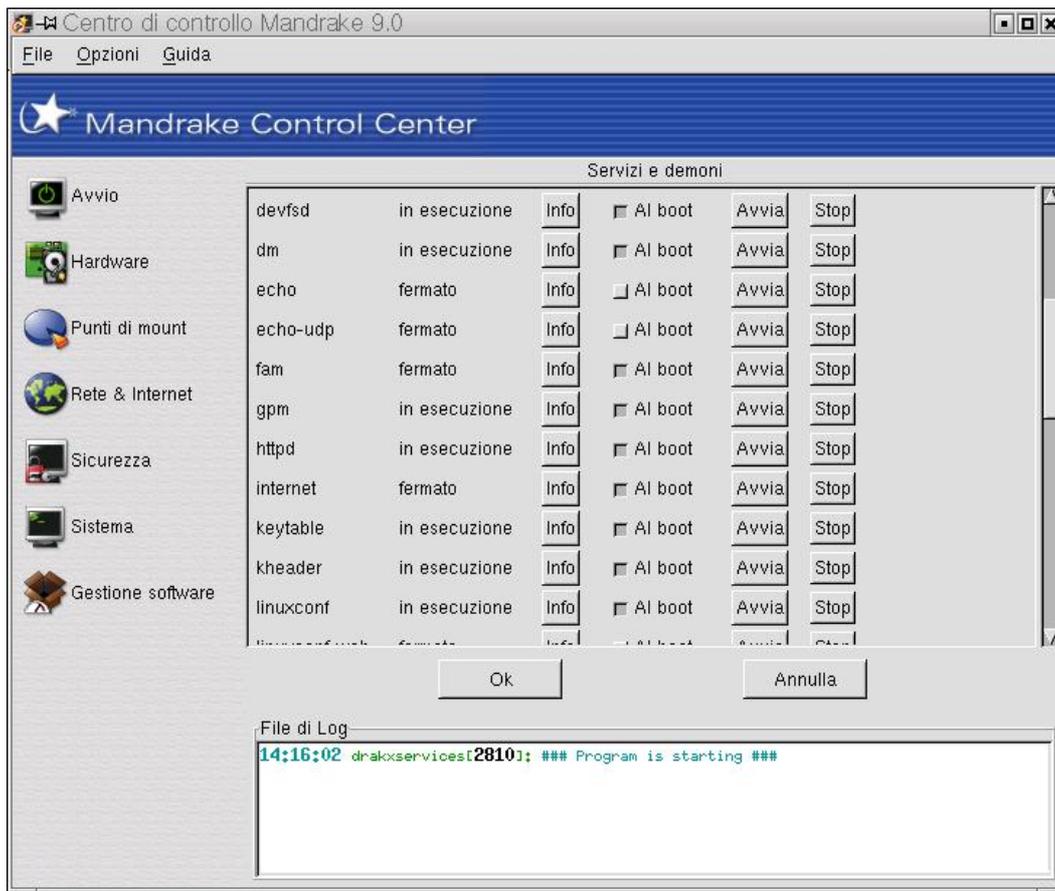
Installare Apache PHP e Mysql su Linux Mandrake 9.0

Prenderemo in considerazione l'installazione di Apache +PHP + MySQL su linux Mandrake 9.0 attraverso Tools visuali. Partiamo dal presupposto che chi si compila i binari da solo non abbia bisogno di questo tutorial.



La cosa più semplice da fare è installare i pacchetti dai CD di installazione. Usiamo per farlo il tool di applicazione software chiamato RPMdrake; lanciandolo, ci verrà chiesta la password di root, inserendola abbiamo una maschera che ci chiederà cosa vogliamo installare, scriveremo nel filed di ricerca "Apache", a quel punto selezioneremo il pacchetto principale di apache e il sistema ci chiederà se vogliamo installare anche i files delle dipendenze. E' importante rispondere di si.

Cliccheremo poi "installa", a quel punto ci verrà chiesto di inserire il CD (o i CD) contenenti l'installazione con gli RPM. Una volta installato correttamente apache ci recheremo nel mandrake control center e cliccheremo su "Avvia" per il servizio httpd.



N.B. Gli Rpm per Linux Mandrake e Red Hat corrispondono ai file .exe di windows.

L'ultima verifica è andare sul nostro Browser e digitare `http://localhost/`. Se il browser risponde con la pagina di welcome di apache siamo a posto.

Ripetiamo le operazioni nello stesso identico modo per Mysql e per PHP. Per far funzionare il servizio mysql ci recheremo nel mandrake control center e cliccheremo su "Avvia" per il servizio mysql, php non necessita di essere lanciato.

Ma dove si trova di default la cartella in cui inserire le pagine html o il nostro PHPNuke? Il percorso è `var/www/html`, è consigliabile fin da subito installarci phpmadmin e configurare questa cartella con permessi 777, in questo modo anche un utente normale che non possiede i permessi di ROOT, potrà lavorarci.

Verificare che l'installazione sia andata a buon fine:

Per verificare che Apache e PHP funzionino correttamente useremo la funzione PHPInfo che interroga il server chiedendo informazioni relativamente alla configurazione del PHP. Se ci verrà data una schermata tipo questa tutto funziona correttamente:

Come costruire il file che verifica il funzionamento di PHP e Apache? E' semplicissimo, create un file di testo che chiameremo `info.txt`, inseriteci questo codice:
`<? phpinfo(); ?>`

Salvate il file e rinominatelo da `info.txt` a `info.php`, mettetelo nella cartella WWW, aprite il

vostro Browser e scrivete, nella barra dell'indirizzo: <http://localhost/info.php>, dovrete ottenere la schermata scritta sopra.

PHP Version 4.2.0



System	Windows NT 5.0 build 2195
Build Date	Apr 20 2002 18:36:03
Server API	Apache
Virtual Directory Support	enabled
Configuration File (php.ini) Path	C:\WINNT\php.ini
Debug Build	no
Thread Safety	enabled

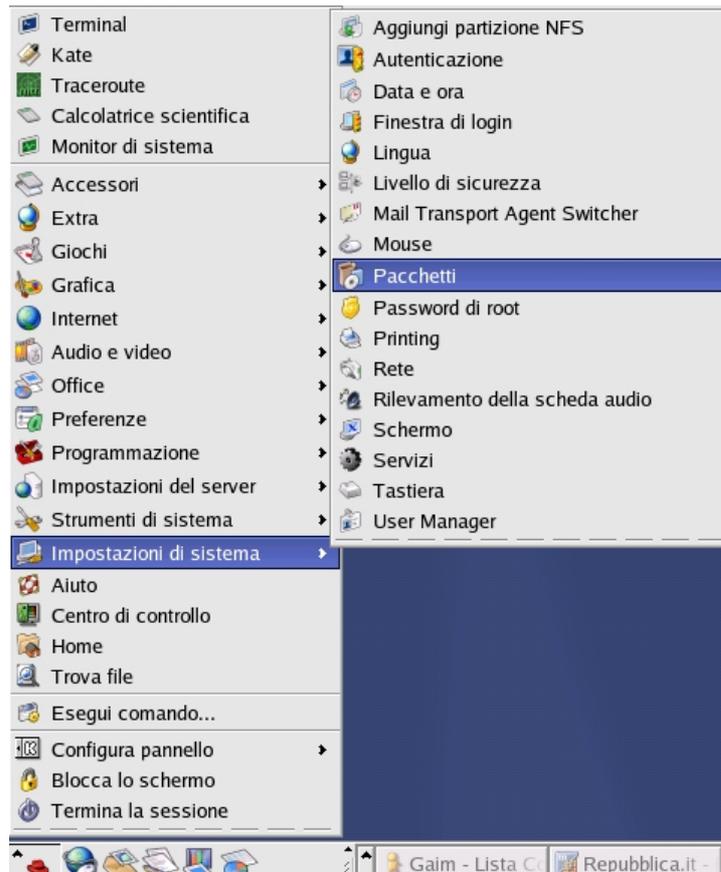
This program makes use of the Zend Scripting Language Engine:
Zend Engine v1.2.0, Copyright (c) 1998-2002 Zend Technologies



Paragrafo 3 – Far funzionare Apache + PHP + Mysql su Linux Red Hat 8.0 e successive

Questo minitutorial spera di risolvere alcuni problemi relativi alla configurazione di Red Hat 8.0 con PHP Apache e Linux. Purtroppo Red Hat, non si sa per che strana policy, non collega PHP a Mysql e ci costringe a fare un paio di trucchetti per poterlo far funzionare.

Nel caso i pacchetti Apache PHP e Mysql non siano installati procedete all'installazione degli stessi. Su Red Hat 8 lo si fa in questo modo: Barra degli strumenti/Impostazioni del sistema/installazione pacchetti (come da screenshot)



Una volta entrati nel sistema (come root) dovrete selezionare (sempre che non siano già installati) i 3 elementi necessari (Apache, PHP, Mysql)

Apache: E' collocato in **Server Web**

PHP: E' collocato in **Server Web**

Apache: E' collocato in **Server per database SQL**

Per vedere cosa è installato all'interno delle sezioni cliccate su dettagli.

<input checked="" type="checkbox"/> Server Web		[12/14]	Dettagli
	Questi strumenti consentono di eseguire un server Web sul sistema.		
<input checked="" type="checkbox"/> Server Mail		[2/7]	Dettagli
	Questi pacchetti consentono di configurare un server di posta IMAP o Postfix.		
<input type="checkbox"/> File server Windows		[0/2]	
	Questo gruppo di pacchetti consente di condividere i file tra sistemi Linux e MS Windows(tm).		
<input checked="" type="checkbox"/> Nome server DNS		[1/2]	Dettagli
	Questo gruppo di pacchetti consente di eseguire un name server DNS (BIND) sul sistema.		
<input type="checkbox"/> Server FTP		[0/2]	
	Questi strumenti consentono di eseguire un server FTP sul sistema.		
<input checked="" type="checkbox"/> Server per database SQL		[5/5]	Dettagli
	Questo gruppo di pacchetti consente di eseguire un server SQL sul sistema.		

Una volta selezionati i pacchetti necessari cliccate aggiorna, La vostra Red Hat, dopo aver verificato le dipendenze, passerà all'aggiornamento dei pacchetti.

Ora PHP, Mysql e Apache sono installati ma purtroppo non è ancora finita. Infatti è necessario configurare il php.ini affinché possa parlare con mysql.

Le operazioni da fare sono 2:

- 1) Editare il php.ini affinché supporti anche gli script php che iniziano con `<?>` e non solo quelli che iniziano con `<?php`
- 2) Installare il file mysql.so

Ricordiamo che per editare un file di sistema abbiamo bisogno dei permessi di root, possiamo farlo senza fare logout con queste semplici operazioni:

- 1) Lanciare il terminal (Strumenti di sistema/Terminal)
- 2) Loggarsi come superuser (**su** e inserire poi la password)
- 3) Lanciare il vostro editor di testo preferito (Nel mio caso Kedit o bluefish) - Il Kedit verrà lanciato come root e non come utente, dunque avete i permessi per giocare con i files di sistema.
- 4) Per effettuare l'operazione 1 aprite il file php.ini che sta in `etc/php.ini` e configurate su **ON** il seguente parametro

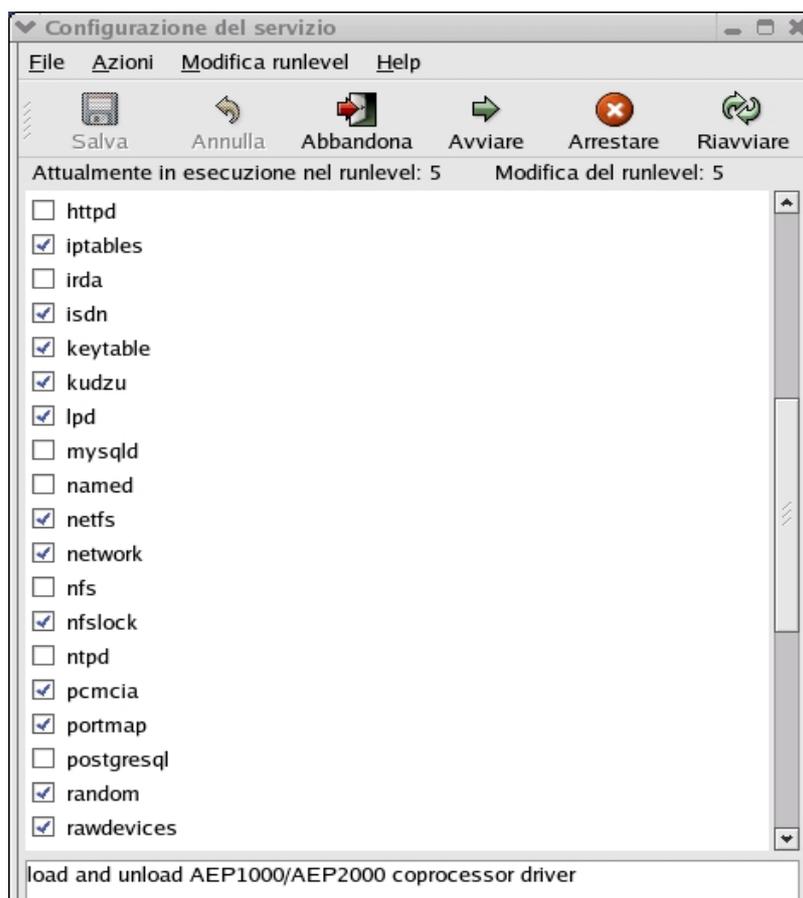
**; Allow the `<?>` tag. Otherwise, only `<?php` and `<script>` tags are recognized.
short_open_tag = On**

- 5) Per gli esperimenti in locale vi conviene anche impostare il safe mode ad Off e il

register global ad on (In particolare questo serve se usate tool come PHPNuke che non seguono ancora le specifiche delle nuove versioni del PHP)

OK, salvate tutto e la prima operazione è fatta. La seconda operazione è più semplice, prendete il file mysql.so e copiatelo brutalmente in `usr/lib/php4/` , mi raccomando di farlo con i permessi di root.

L'unica cosa da fare ora è riavviare i servizi. Lo possiamo fare in due modi, o via Terminal o via tool grafico. Visto che questo tutorial è dedicato ai novizi vediamo come avviarlo via tool grafico:



L'attivazione/riavvio dei servizi avviene posizionandosi sul servizio che ci interessa (**httpd** corrisponde ad apache e **mysqld** corrisponde a mysql), e dando il comando (Avviare, Arrestare, Riavviare)

Ricordiamo che per rendere effettive le variazioni al php è necessario riavviare apache.

Ora potete collegarvi via browser digitando <http://localhost> o digitando <http://127.0.0.1>

NOTA: Nel caso il servizi di apache non parta effettuate questa modifica: aprite il file `etc/hosts` e modificalo da:

```
127.0.0.1      localhost.localdomain localhost
```

cambiandolo in:

127.0.0.1 dhcpcpc0 localhost.localdomain localhost

I files che devono essere processati da apache si trovano in `var/www/html`

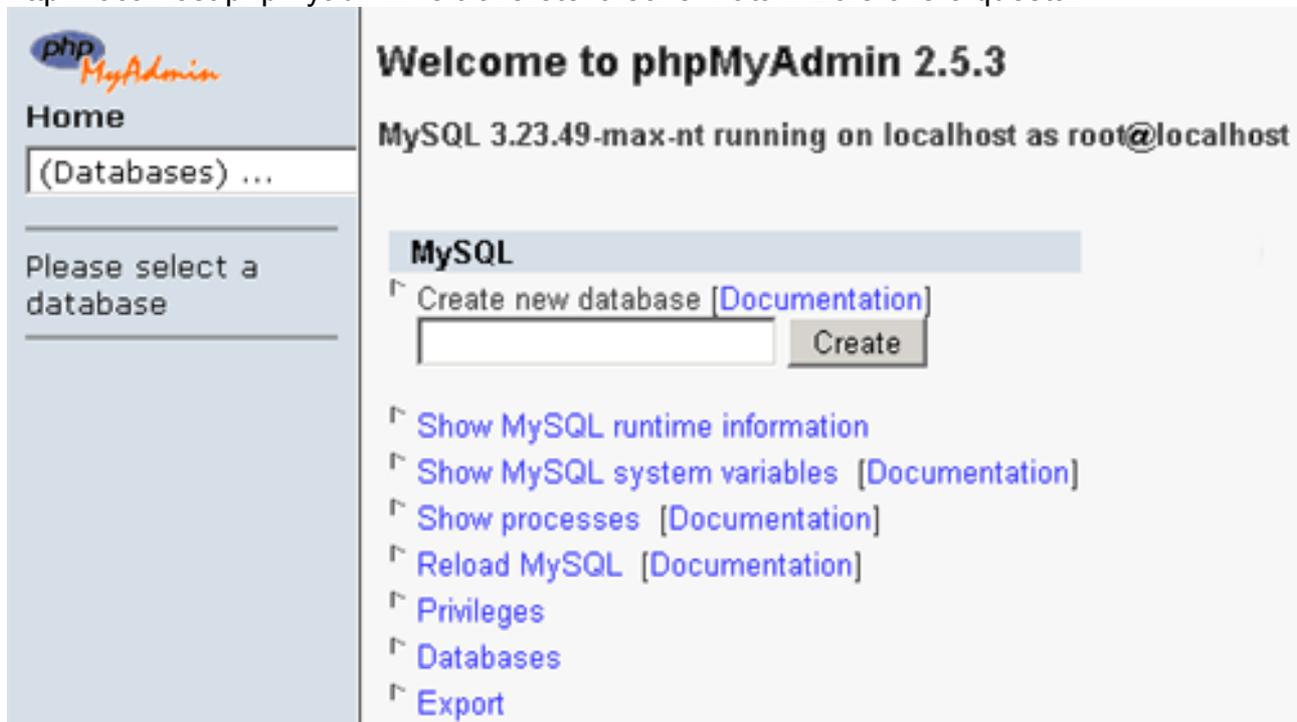
Relativamente ai permessi necessari per poter scrivere da utente semplice (non root) nella cartella `var/www/html/` ricordiamo che è necessario configurare quella cartella con i permessi 777, in questo modo anche l'utente semplice può scrivervi.

Un'altra comodità è quella di creare un collegamento a quella cartella sul desktop del cliente in modo da non dover percorrere ogni volta tutto il percorso per arrivare a `var/www/html`

Paragrafo 4 – Usare PHPMyadmin (e comandi di shell)

Per poter creare database è necessario poterlo amministrare. Un ottimo strumento per farlo via Browser è il PHPMyadmin. Installarlo in locale è semplicissimo, basta scompattare il file che scaricherete dal sito ufficiale di PHPMyadmin, copiare la cartella phpmyadmin nella cartella www e richiamare la schermata digitando questo indirizzo:

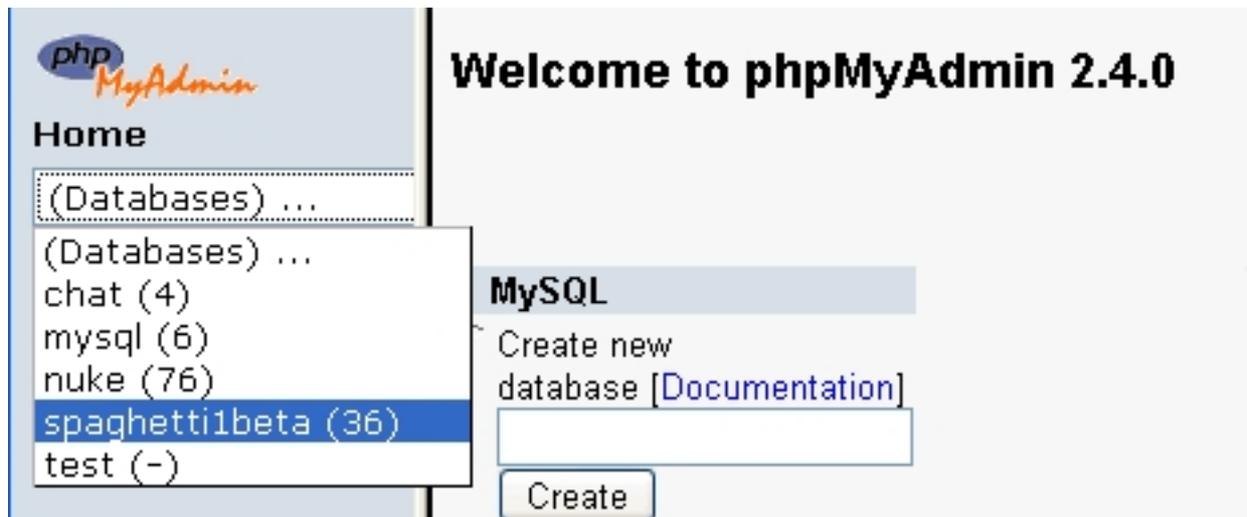
<http://localhost/phpmyadmin/> e troverete la schermata iniziale che è questa:



Se state lavorando in locale non preoccupatevi dei messaggi di Warning che vi vengono proposti. Nel caso doveste installare PHPMyadmin su un server remoto (Potrebbe essere necessario se il vostro provider non vi mette a disposizione questa interfaccia) è necessario configurare il file **config.inc.php**

Una volta richiamato il vostro phpmyadmin (in locale sarà <http://localhost/phpmyadmin/>) avrete, nella prima schermata, la possibilità di:

- Selezionare, attraverso un menu a tendina, un database esistente
- Creare un nuovo database



Una volta effettuata l'operazione desiderata arriverete all'interfaccia di gestione del vostro PHPMyadmin. Le nuove versioni hanno un menu di navigazione posizionato in alto che consente di:

- Vedere la struttura del database
- Effettuare operazioni sql (Es. Caricare un database preesistente)
- Fare un Backup del database
- Cercare dati
- Visualizzare struttura delle query (utile per i programmatori)
- Eliminare un database (ATTENZIONE!!!)



Relativamente alle funzioni a noi necessarie ci serve analizzare soltanto i primi 3 menu.

Structure: Presenta l'elenco delle tabelle presenti nel database fornendoci una serie di opzioni:

- **Browse:** Serve a vedere il contenuto della tabella
- **Select:** Serve a fare delle interrogazioni alla tabella
- **Insert:** Serve ad inserire nuovi dati nella tabella
- **Properties:** Visualizza la struttura della tabella
- **Drop:** Elimina la tabella (**ATTENZIONE!!!**)
- **Empty:** Svuota la tabella del suo contenuto (**ATTENZIONE!!!**)

Le domande più frequenti sono:

D: Come faccio ad eliminare un solo record dalla tabella?

R: Scegliere la tabella di interesse, Cliccare su Browse e scegliere Delete relativamente al record da eliminare.

D: Se la password è in MD5 come posso inserirla facendo in modo che mantenga quell'algoritmo di crittaggio?

R: Scegliere la tabella, cliccare Browse, cliccare su Edit e inserire, in chiaro, la password da sostituire. Selezionare dal menu a tendina Function di fianco al campo della password la funzione desiderata (nel nostro caso md5).

pass	varchar(50)		pippo
email	varchar(40)		
livello	int(11)		5

Save
Or
 Insert as a new row

Function menu:
ASCII
CHAR
SOUNDEX
LCASE
UCASE
NOW
PASSWORD
MD5
ENCRYPT
RAND
LAST_INSERT_ID
COUNT
AVG

SQL: Questa parte del menu serve a caricare dati interi o database già esistenti. L'utilizzo è molto semplice, basta "sfogliare" il proprio PC alla ricerca del file del database (generalmente è un file con estensione .sql ma si trovano anche con estensione .sql.php .txt .php ecc ...). Questo strumento è utile per caricare nuovi database ma anche per caricare nuove parti di database a aggiungendole a DB già esistenti.

Show this query here again
Or Location of the textfile :

Compression: None "bzipped"

Non è detto che tutte le operazioni di caricamento dei files vadano a buon fine, in particolare questo può accadere quando si è fatto un backup di files troppo grossi o con versioni diverse del PHPMyadmin. La soluzione alternativa può essere quella di copiare nella finestra di testo il contenuto testuale del file.sql. Questa seconda soluzione risolve il 90% dei problemi.

Una ulteriore alternativa (ultima spiaggia) è quella di agire da console di comando con la seguente istruzione:

```
mysql database -u user -h host .p pass < file.sql
```

Dove

- database = nome del database
- user: nome utente
- pass: password
- file.sql: Nome del file da caricare

Ricordiamo di salvare il file in una directory raggiungibile via Ftp in modo da poter scaricare il backup.

Export: Questa funzione è importante per effettuare backup del nostro database. (Ricordiamo che il backup si può fare anche da pannello di amministrazione di PHPnuke). La console di gestione che ci viene presentata è abbastanza articolata:

Nella parte centrale abbiamo la lista delle tabelle del database, nella parte di sinistra le opzioni di salvataggio, quelle che ci interessano sono:

View dump (schema) of database

nuke_access	<input checked="" type="radio"/> Structure only
nuke_authors	<input type="radio"/> Structure and data
nuke_autonews	<input type="radio"/> Data only
nuke_banlist	<input type="radio"/> Export to XML format
nuke_banner	<input type="radio"/> LaTeX
nuke_bannerclient	Select All / Unselect All

Add 'drop table'

Complete inserts

Extended inserts

Enclose table and field names with backquotes

Save as file ("bziped")

[Documentation](#)

- **Structure Only:** Salva la struttura del database ma non i dati in essa contenuti
- **Structure and data:** Salva sia la struttura che i dati
- **Data Only:** Salva solo i dati ma non la struttura del database
- **Xml:** Salva in formato XML

Le opzioni riportate sotto sono relative alle peculiarità che il file salvato deve avere:

- **Add 'Drop Table'**: Aggiunge alle istruzioni della creazione della tabella anche una istruzione di distruzione della tabella preesistente. (Esempio, se ho una tabella che si chiama pippo nel mio DB e carico una nuova tabella con lo stesso nome, l'istruzione di caricamento della nuova tabella si occuperà anche di cancellare quella vecchia, se non ci fosse l'istruzione di drop table la nuova tabella non verrebbe caricata e si genererebbe un messaggio di errore).
- **Save as file**: Salva il backup come file (Se spuntato il flag Bzipped il file verrà compresso).

Se nella lista delle tabelle non selezioniamo nulla il PHPMyadmin interpreterà questa istruzione come “salva tutte le tabelle”, nel caso volessimo fare un backup parziale potremo selezionare alcune delle tabelle tenendo premuto il tasto CTRL e cliccando con il mouse sulle tabelle desiderate.

Generalmente l'interfaccia di gestione PHPmyadmin è fornita di default dal provider che vi vende l'hosting, se lo installate su windows per lavorare in locale non necessita di nessun accorgimento particolare in termini di configurazione.

Nel caso voleste installarla su Windows per leggere database che si trovano online o installarla nel vostro spazio web perché il vostro fornitore di Hosting non ve lo mette a disposizione potete configurare il tutto editando il file config.inc.php come segue:

Supponendo che:

Ip DB Server: 156.123.22.34

User: Pippo

Password: Topolino

Nome Database: Minnie

Allora:

```
$cfgServers[1]['host'] = '156.123.22.34'; // MySQL hostname
$cfcServers[1]['port'] = ''; // MySQL port - leave blank for default port
$cfcServers[1]['adv_auth'] = false; // Use advanced authentication?
$cfcServers[1]['stduser'] = ''; // MySQL standard user (only needed with
advanced auth)
$cfcServers[1]['stdpass'] = ''; // MySQL standard password (only needed with
advanced auth)
$cfcServers[1]['user'] = 'Pippo'; // MySQL user (only needed with basic auth)
$cfcServers[1]['password'] = 'Topolino'; // MySQL password (only needed with
basic auth)
$cfcServers[1]['only_db'] = 'Minnie'; // If set to a db-name, only this db is
accessible
```

```
$cfgServers[1]['verbose'] = "";           // Verbose name for this host - leave blank to show
the hostname
$cfgServers[1]['bookmarkdb'] = "";        // Bookmark db - leave blank for no bookmark
support
$cfgServers[1]['bookmarktable'] = "";     // Bookmark table - leave blank for no
bookmark support
```

Nel config.inc.php troverete più parametri di configurazione che si ripetono. Servono a gestire DB in host diversi con la stessa interfaccia.

Il comando di backup attraverso shell è:

```
mysqldump -c -hlocalhost -uusername -ppassword nome_db > dump.sql
```

Dove:

- hlocalhost = host del DB
- username = nome utente
- ppassword = password
- nome_db = nome del database
- dump.sql = nome del file che verrà salvato

Attenzione, i parametri -h -u e -p e i dati che li compongono non dovranno avere spazi.
Es. Utente ciccio -> -uciccio

Paragrafo 5 – Installare PHPNuke:

Requisiti tecnici: Se state acquistando hosting per la piattaforma (vi ricordiamo che potete farlo anche da spaghetthopping.com o da eticoweb.it) verificate con attenzione che il vostro provider sui sui server abbia installato:

- Apache
- Php con versione non inferiore alla 4.1.1
- MySQL come database

- Riguardo al Web Server Microsoft IIS (Internet Information Server) alcuni test hanno dato esiti positivi, altri richiedono configurazioni particolari che variano da caso a caso.

- PHPNuke funziona su tutti i maggiori sistemi operativi tra cui:
 - Linux
 - Windows
 - Unix
 - Mac OSX 10
 - Sun
 - FreeBSD

Procedura di installazione:

Un volta scelto che provider utilizzare vi verranno fornite:

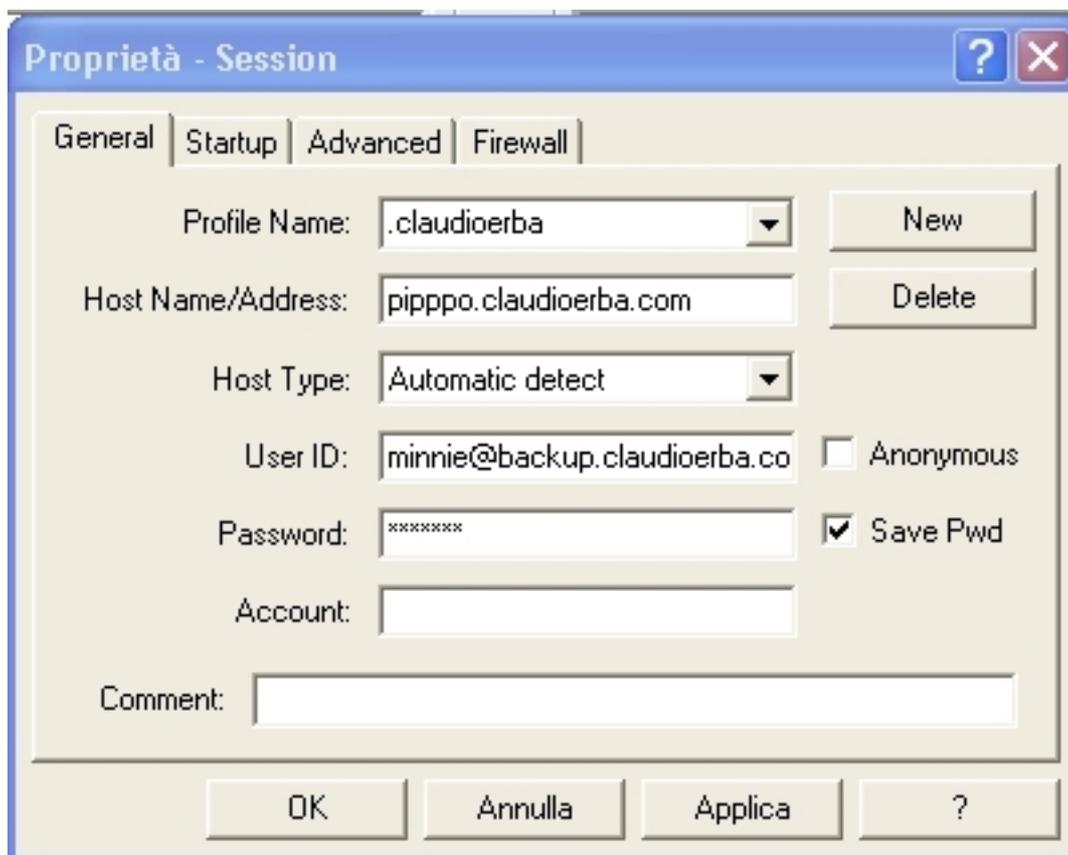
- User e Password FTP (Servono per trasferire i files)
- User e Password del database (Servono per connettere l'applicativo al database e allo stesso tempo per accedere al pannello di amministrazione PHPMyadmin. Non è detto che queste password coincidano con le password di ftp.)

Usare un applicativo FTP

Il programma di FTP che consigliamo su piattaforma Windows è il Wsftp (disponibile in forma gratuita per uso personale e scaricabile da download.com attraverso la chiave di ricerca ws_ftp), su piattaforma Linux invece consigliamo il GFTP (Gratuito per tutti e preinstallato in tutte le distribuzioni, è eseguibile da console o da riga "esegui" con il comando "gftp").

L'Utilizzo di un programma di FTP è molto semplice, vedremo attraverso 4 semplici schermate la procedura per:

- Collegarsi
- Trasferire files
- Impostare i permessi (chmod)
- (Eventualmente) Editare i files già caricati



Questa è l'interfaccia di WS_Ftp per la connessione. Compilando in modo esatto i campi e premendo OK potete procedere al collegamento al server remoto in cui sposterete i files. **ATTENZIONE**, nel caso decidiate di installare il sito sul vostro computer in locale non è necessaria nessuna procedura FTP, basta copiare e incollare i files nella giusta cartella. In caso si lavori con piattaforma linux potrebbe essere necessario assegnare i permessi ai files spostati.

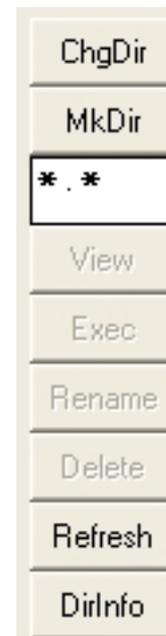
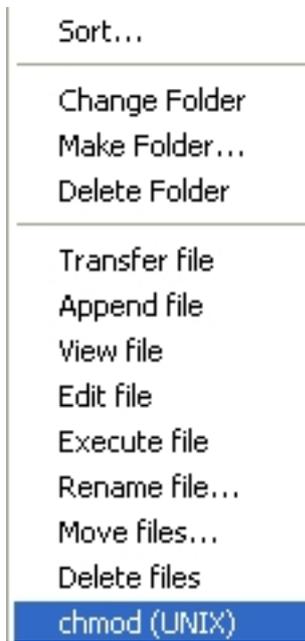
Una volta collegati, la seconda operazione da fare è quella di caricare i files sul server remoto. Con WS_FTP e generalmente con la maggior parte degli altri client, La schermata che segnala i files in locale è posizionata sulla sinistra, la schermata che segnala i files in remoto è sulla destra. Sarà necessario posizionarsi sulle cartelle che ospitano i files da caricare da una parte e le cartelle di destinazione dell'altra. Lo potrete fare attraverso l'interfaccia grafica di WS FTP.

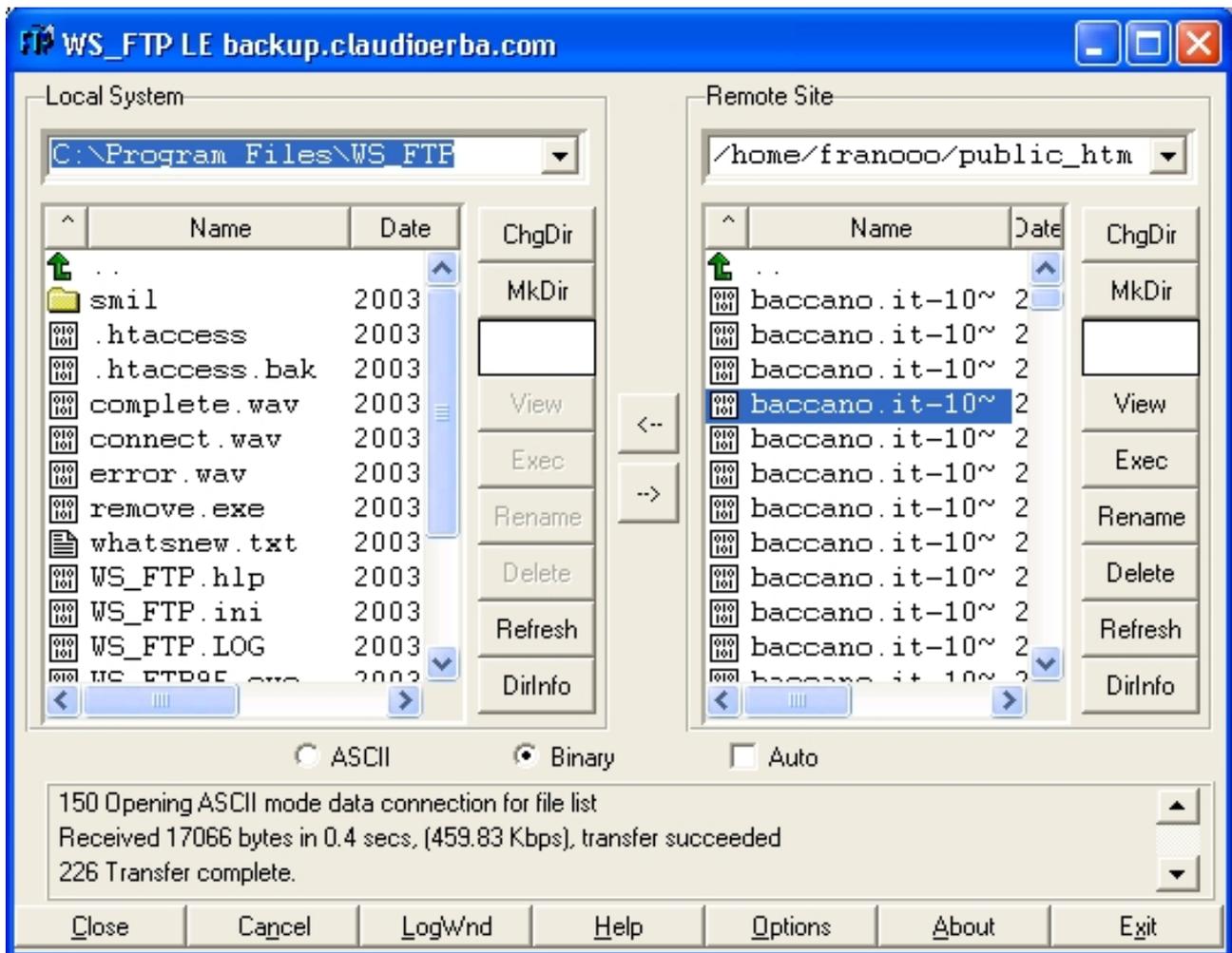
Come potete vedere avete anche alcuni bottoni di funzione, le due frecce servono a caricare/scaricare i files sul / dal server, gli altri due bottoni operativamente utili sono **MkDir** che serve a creare una nuova directory e **Refresh** che serve a riaggiornare i dati contenuti nella directory con dati nuovi.

Per impostare i permessi su di una cartella o di un files è necessario cliccare con il tasto destro sul file (o sulla cartella) a cui si desidera assegnare i permessi e spuntare il livello desiderato. Il più alto è 777 (Read Write Execute).

Un'altro comando utile per le procedure di emergenza è il comando **edit** (sempre ottenibile con un click, tasto destro) che vi consente di modificare in diretta il file senza scaricarlo sul vostro PC.

Seguono le schermate delle interfacce di WSFTP di cui si è parlato precedentemente





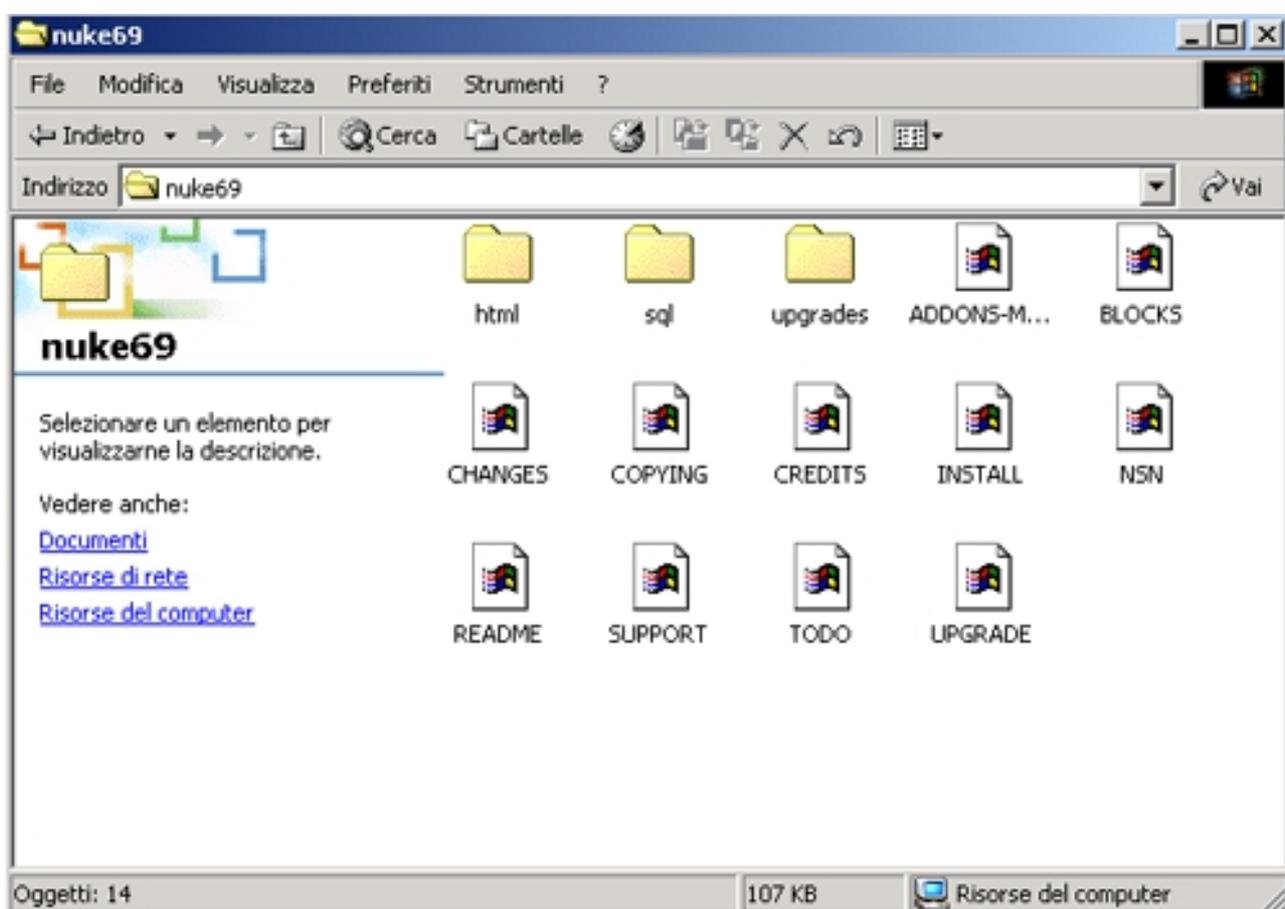
Qui vi verrà spiegato come installare PHPNuke. Il tutto non dovrebbe dare problemi e funzionare sia in ambiente win che in ambiente linux.

Download

Beh ... Qui c'è poco da dire, basta che andiate su uno dei siti che mettono a disposizione i files (I siti da cui potete scaricare PHPNuke sono: www.phpnuke.org, www.spaghettribrain.com ecc., se scaricate da spaghettribrain.com troverete le versioni corrette e ottimizzate per il pubblico italiano) e lo scaricate. C'è solo un piccolo appunto da fare, se usate windows e scaricate una versione compressa che ha come estensione .tar.gz non preoccupatevi, il vostro Winzip lo supporta senza problemi. Una volta scricato il files scompattatelo e "Buttate" tutto il contenuto in una cartella che avrete precedentemente creato sul desktop e che chiamerete "phpnuke" o come volete voi.

FTP Dei files

Bene, ora non vi resta che caricare i files all'interno della directory principale del server che vi ospita. Mi raccomando, prima di installare PhpNUKE verificate con il vostro provider che i suoi server supportino PHP e MySQL.



Un'altra raccomandazione, non caricate tutto quello che scompattate. Una volta estratti i files troverete la struttura della cartella così come è raffigurata nell'immagine. Non dovete fare l'Upload di tutti i files della cartella, nella directory principale del vostro spazio web deve essere caricato solo il contenuto della directory HTML (perciò doppio click su Html, e caricare tutto quello che c'è dentro).

Impostazione dei permessi sui files:

Importante: Questo processo vale solo se il vostro PHPNuke sarà installato su server Linux/Unix, se invece lo installerete su sistemi operativi Windows non dovrete fare nulla.

Impostare i permessi sui files serve a far eseguire loro certe operazioni (Scrittura, Esecuzione ecc..) una volta richiamati. Impostarli in modo corretto è importante affinché PHPNuke possa lavorare al pieno delle sue funzionalità.

I permessi da dare sono i seguenti:

Files: 666

Cartelle: 777

Con WS_FTP dovete evidenziare i files o le cartelle a cui volete dare i permessi e, con il tasto destro del mouse selezionare l'opzione CHMOD.

Una volta fatto dovete impostare i permessi su tutte le cartelle e per tutti i files, questo procedimento vi porterà via un po' di tempo ma è molto importante che lo facciate. Inoltre va fatto ogni volta che inserite un nuovo files o modulo al vostro PHPNuke.

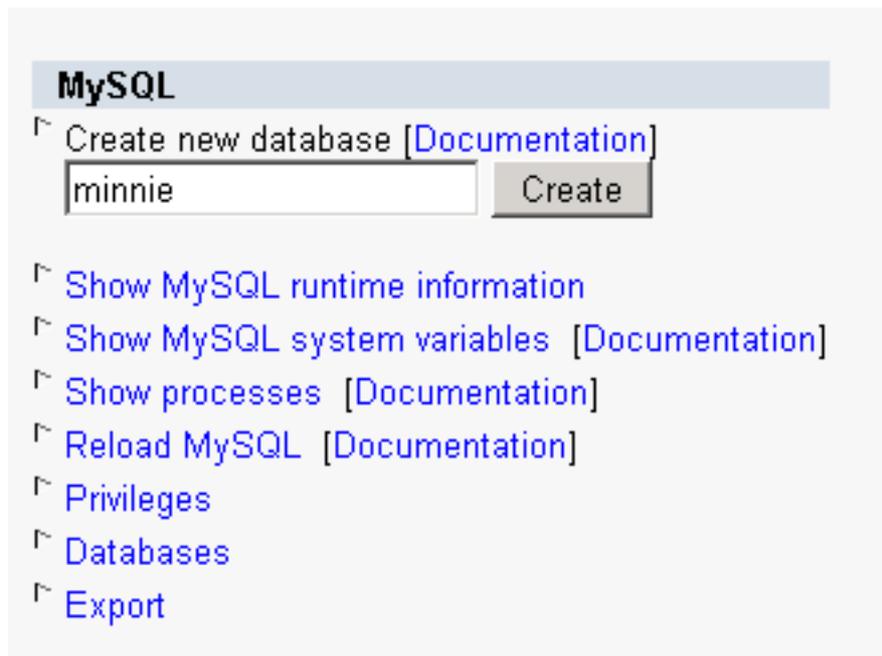
- Come installare il DB di PHPNuke con PHPMyadmin

Cosa è PHPMyadmin

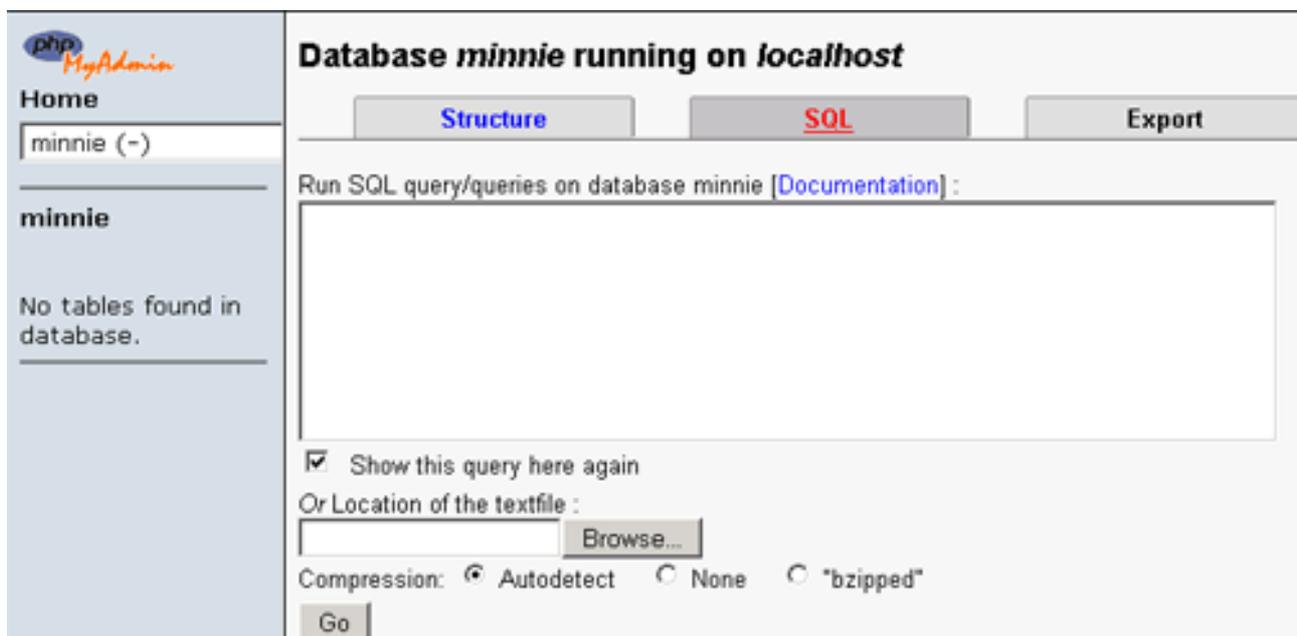
Phpmyadmin è un sistema Visuale per la gestione di un Database MySQL. E' scritto in PHP e serve per visualizzare il contenuto dei Database che sono installati sul server (o client). Attraverso questa interfaccia si possono creare nuovi database, modificare quelli esistenti ed intervenire sui contenuti dei singoli campi.

Come installare il DB di PHPNuke con PHPMyadmin

Una volta che avete fatto accesso alla vostra interfaccia di PHPMyadmin vedrete, nella barra a sinistra l'elenco dei Database che avete a disposizione. Nella parte centrale (Se siete autorizzati) vedrete invece una maschera che vi consente di crearne di Nuovi. Se avete comprato spazio in hosting non potete crearne di nuovi ma potete solo usare il DB che vi è stato messo a disposizione inserendo, eliminando e modificando i contenuti. **NON CANCELLATE MAI TUTTO IL DB, NON VI E' PERMESSO DI RICREARLO.**



Quello che dovete fare adesso è spostarvi su SQL, cliccare su “Sfoglia” andando a cercare il file .sql che riporta la struttura del Database di PHPNuke. Una volta trovato basta cliccare su Go e il database viene installato. Naturalmente se ci sono errori questi verranno riportati alla fine del procedimento di installazione Così come il messaggio di “Operazione Riuscita”.



Il file Config.php:

Ok, l'ultima cosa che rimane da fare prima di iniziare a gestire il vostro sito è configurare il file config.php, questo è importante perché si stabilisce una connessione tra i files php di PHPNuke e il Database MySQL che lo gestisce.

I parametri da configurare sono davvero pochi. Aprendo il file quello che vi apparirà:

\$dbhost = "localhost"; (Al posto di localhost dovete mettere l'Host del Database)
\$dbuname = "root"; (Al posto di root dovete mettere il vostro username)
\$dbpass = ""; (Qui dovete inserire la vostra password)
\$dbname = "nuke"; (Qui al posto di Nuke dovete inserire il nome del vostro Database)
\$prefix = nuke; (Io consiglio di lasciare Nuke, è il prefisso che va in ogni tabella del DB)
\$dbtype = "MySQL"; (Database utilizzato, ora sono disponibili: MySQL, mysql4, postgres, mssql, oracle, msaccess, db2 and mssql-odbc)
\$sitekey = "SdFk*fa28367-dm56w69.3a2fDS+e9"; (Algoritmo per la generazione dei codici di conferma per il login, cambiatelo come volete ma non usate accenti – NON DISPONIBILE PER PHPNUKE 6.0)

Facciamo un esempio:

Host DB: 212.110.12.297

User DB: Pippo

Password DB: Topolino

Nome Database: Orazio

Tipo di database: MySQL

Il file config.php Verrà compilato in questo modo:

```
$dbhost = " 212.110.12.297 ";  
$dbuname = "Pippo";  
$dbpass = "Topolino";  
$dbname = "Orazio";  
$prefix = nuke;  
$dbtype = "MySQL";  
$sitekey = "SdFk*fa28367-dm56w69.3a2fDS+e9";
```

Ricordate Le Maiuscole!!! Sui sistemi linux è tutto case sensitive, se scrivete uno user o una password senza le maiuscole o le minuscole al posto giusto il sistema non vi farà accedere al database.

CAPITOLO 3 – STRUTTURA DI FRONTEND, COSA VEDE L'UTENTE

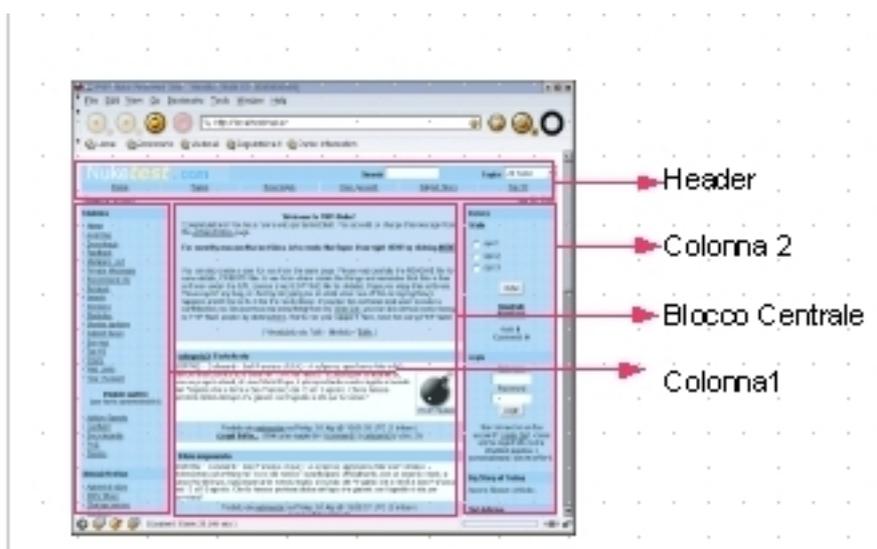
In questo capitolo ci occuperemo, in dettaglio, di tutte le funzionalità implementate in PHPNuke, ossia cosa il nostro sistema portale può fare e come lo fa. Lo faremo dalla parte del visitatore, immaginando di metterci nei panni di chi visita il nostro sito e ne utilizza i vari moduli/servizi.

Analizzeremo tutti i moduli preinstallati nella distribuzione di PHPNuke 6.x differenziando le versioni 6.0 dalle successive, dalla 6.5 infatti è stato tolto il forum italiano Splatt per passare a PHPBB, questo ha generato dei cambiamenti sia nel modulo forum che nei moduli utenti e messaggistica, ora integrati con PHPBB.

Prima di farlo dobbiamo spendere due parole su come è strutturato PHPNuke; questo sistema è strutturato, nella versione originale, come un portale su 3 colonne, nelle due laterali sono inclusi i blocchi, in quella centrale i moduli di funzione. Questo non vuol dire che non si possa modificare completamente la struttura del nostro sito. Lo scheletro iniziale è, auspicabilmente, quello da cui partire per ottenere un portale molto personalizzato. Oltre le 3 colonne di cui abbiamo già parlato abbiamo anche un Header (testata) e un footer (Fondo pagina).

I blocchi: sono presenti nelle colonne di destra e/o sinistra del nostro portale¹ e riportano delle funzioni che si ripetono in tutte le pagine del sito (Ad esempio blocco di menu, blocco dei banner, blocco di login). Dalle versioni 6.x è possibile anche posizionare i blocchi nella colonna centrale dell'home page scegliendo se visualizzarli nella parte alta della colonna (top) o nella parte bassa (bottom).

Moduli: Sono il cuore della pagina, compaiono nel blocco centrale e ognuno ha una sua funzione specifica. Ad esempio il modulo news ha la funzione di riportare gli articoli, il modulo search di fare una ricerca interna al nostro sito, immaginiamoli come pagine indipendenti. Sono il “cuore” della pagina che visitiamo ed ognuno di essi può essere impostato come pagina principale.



¹ In effetti esiste il modo di personalizzare la visualizzazione dei blocchi in base alla pagina in cui ci si trova, ad esempio, modulo news: vediamo sia i blocchi di destra che di sinistra, modulo search vediamo solo i blocchi di sinistra.

Paragrafo 1 – I moduli preinstallati

Il modulo news: E' nato come cuore di PHPnuke e nelle versioni precedenti era obbligatoriamente l'home page. Dalle ultime versioni è invece possibile definire quale modulo deve apparire come pagina di default (Questa funzionalità è impostabile nel menu preferenze dell'area di admin).

Il modulo news si articola su più pagine. La prima che vediamo è una raccolta delle ultime News pubblicate (E' possibile, da pannello di configurazione, [admin/preferenze] scegliere il numero delle ultime news che devono essere visualizzate, (5, 10 , 15, 20, 25, 30), nella pagina principale viene pubblicato una parte iniziale dell'articolo che, se troppo lungo, si potrà a leggere premendo il link “Leggi tutto”.

L'articolo dispone di molti elementi che lo distinguono dagli altri. Innanzitutto vi troviamo il titolo, il topic, che è la categoria principale e di solito è caratterizzato da una immagine; quest'ultima, se cliccata, riporta ad una selezione degli articoli che appartengono a quel topic (Dalla versione 6.6 è possibile assegnare più topic ad uno stesso articolo). Abbiamo un secondo modo di categorizzare gli articoli che è appunto assegnandogli una categoria di appartenenza. **IMPORTANTE:** La categoria non è una sottocategoria del topic ma una categoria trasversale che è completamente indipendente. Ad esempio immaginiamo un portale che parli di calcio e che abbia 3 topic:

Serie A
Serie B
Serie C

Potremmo pensare delle categorie trasversali che parlino di:

Campionato
Coppa campioni
Calciomercato

Possiamo avere un articolo che parla di SerieA / Campionato, oppure del Calciomercato della Serie B. Cliccando sul topic (esempio, serie A), avremo una selezione di tutti gli articoli che parlano di serie A, cliccando la categoria, calciomercato, avremo una selezione degli articoli che parlano di calcio mercato indipendentemente che sia di serie A, B o C.

Sul fondo dell'articolo abbiamo altre informazioni dell'articolo: Chi lo ha inserito, Quando, Quante volte è stato letto (Importante, il contatore funziona solo se si clicca su leggi tutto e non tiene conto di chi ha letto solo l'abstract), quanti bytes ci sono ancora da leggere, se ci sono stati dei commenti all'articolo, quanti sono questi commenti e che voto ha preso l'articolo. Inoltre è possibile stampare l'articolo in formato semplificato (Eliminando colori, loghi e blocchi) o inviare il link della news via e-mail ad un amico.

Cliccando su “Leggi tutto” si accede alla pagina che contiene l'articolo intero e i commenti relativi ad esso. In questa pagina l'utente può leggere l'articolo intero e interagire con esso attraverso una moltitudine di operazioni.

Può votare l'articolo esprimendo un giudizio sulla sua validità, può commentare l'articolo o rispondere a commenti inseriti da altri utenti, può seguire i link associati a questo articolo, vederne un formato stampabile e inviare il link via e-mail ad un amico. All'articolo è inoltre associabile un sondaggio personalizzato.

Ecco un esempio di articolo

>> Il formato GIF

Un altro formato importantissimo, soprattutto per quanto riguarda le immagini da inserire nelle pagine web, è il formato GIF (dall'acronimo di Graphic InterChange Format) un formato proprietario della CompuServe che non permette di salvare le immagini con un numero elevato di colori, ma che offre alcune opzioni molto interessanti. La massima profondità di colore delle Gif può essere di 8 Bit, cioè di 256 colori (da una tavolozza di 16.777.216), questo significa che non è l'ideale per trattare immagini con grandi sfumature di colore o immagini di tipo fotografico, che nella maggioranza dei casi risentono pesantemente della limitazione sul numero dei colori. è invece ottimo...



Postato da [Andrea](#) il Tuesday, 22 April @ 14:23:06 CEST (3
letture)

([Leggi Tutto...](#) | 2441 bytes aggiuntivi | [commenti?](#) | Voto: 0)

Il modulo AvantGO: E' una versione molto semplificata dell'archivio news nata per essere consultata via palmare. AvantGO è infatti un sistema di archiviazione e visualizzazione delle pagine su schermi di palmari che, essendo di ridotte dimensioni ed avendo una bassa risoluzione (nonché una velocità di connessione bassa), necessitano di pagine semplificate (<http://www.avantgo.com>).

Modulo Downloads: Questo modulo è molto articolato e gestisce un archivio di files (residenti sul proprio sito o su siti di terzi) offrendo all'utente diverse modalità di interazione con questo modulo.

Nella pagina principale è possibile utilizzare un motore di ricerca interno che ricerca per parole chiave tra tutti i files catalogati, lo stesso modulo dà poi la possibilità agli utenti esterni di aggiungere un file (questi files non vengono aggiunti subito ma messi in una lista di attesa finché un admin non lo renderà visibile). Possiamo inoltre fare una selezione guardando quali sono i files più scaricati o quelli che hanno ottenuto un voto più alto. Sempre in questa pagina sono elencate le categorie che custodiscono i files (possono esistere delle sottocategorie), l'utente viene riconosciuto quando accede a questa area e, se dalla visita precedente sono stati inseriti nuovi files alla categoria corrispondente verrà associata l'icona "new".

Una volta entrati nella sezione di interesse possiamo scaricare il file che ci interessa, dare un giudizio di apprezzamento ad ogni singolo file, segnalare un errore di link inesistente o errato all'amministratore del sito o vedere maggiori dettagli relativi all'autore di questo file.

La visualizzazione della lista dei files può essere ordinata per data di inserimento, per giudizio o per popolarità (Files più scaricato), inoltre un cookie gestisce le iconcine "New", se dalla vostra ultima visita sono stati inseriti nuovi files questo vi verrà segnalato.



DOWNLOADS

[[Indice Downloads](#) | [Aggiungi File](#) | [Nuovo](#) | [Popolare](#) | [Top](#)]

Categoria: Principale/Risorse grafiche

• **Clip Art** (31) **NEW!**
Centinaia di Clip-Art da scaricare in comodi files zip.

• **Fonts** (7) **NEW!** Tanti caratteri in formato ttf (win) raccolti in archivi zip da circa 20 files

• **Gif Animate** (22) **NEW!**

Ordina per: Titolo (A\D) Data (A\D) Giudizio (A\D) Popolarità (A\D)

Risorse correntemente ordinate per: Titolo (A - Z)

Il modulo Feedback: Consente all'utente di compilare questo modulo contattando il webmaster del sito. Compilando i capi Nome, E-Mail e Testo il sistema invierà una e-mail al webmaster del sito (l'indirizzo della e-mail di destinazione è configurabile attraverso admin/preferenze, vedi Cap 4 sulla parte di admin). La parte precompilata del testo che sarà incluso nella e-mail è configurabile da modules/FeddBack/language/lang-italian.php.

Il modulo Member List: Visualizza tutti gli utenti iscritti alla comunità. E' possibile fare una selezione degli utenti fornendo le informazioni basilari (Nome Utente, Nickname, Sito personale e Indirizzo E-Mail). E' anche possibile ottenere una lista completa di tutti gli utenti e ordinarla per nome reale, indirizzo e-mail o URL del sito personale.

Private messages: Tutti gli utenti registrati hanno un sistema di messaggistica interna con cui possono scambiarsi messaggi. Nel box di login apparirà il numero di messaggi che ci sono in archivio e sarà possibile gestirli rispondendo o eliminandoli.

Il messaggio che comporrete ha diverse parti:

Il destinatario

Il soggetto

Le iconcine animate che accompagnano il soggetto del messaggio

Il testo che può essere corredato di faccine (icone emotive) e un aiuto per formattare il messaggio in HTML aggiungendo Hyperlink, parole sottolineate, elenchi puntati ecc ...

Nel caso aveste messaggi in attesa questo vi verrà segnalato nel vostro blocco di login

Dalla versione 6.5 il modulo della messaggistica è stato cambiato integrandolo con il modulo messaggi privati di PHPBB; pur non mutando le funzionalità di invio sono però state aggiunte delle novità quali:

La lista dei messaggi inviati

La lista dei messaggi scritti ma non ancora inviati

Lo spazio rimanente nella casella della lista messaggi.

Il modulo è integrato in modo molto stretto con il sistema di messaggistica del forum.

Flag	Subject	From	Date	Mark
	Errore nella visualizzazione	rcastagnoli	Tue Oct 28, 2003 7:19 pm	<input type="checkbox"/>
	Programmatore JAVA	rcastagnoli	Tue Oct 28, 2003 2:32 am	<input type="checkbox"/>
	Apici e text Field	baiar	Thu Oct 09, 2003 3:02 am	<input type="checkbox"/>
	Problema prof + iscrizioni	aseadon	Thu Oct 09, 2003 12:21 am	<input type="checkbox"/>
	installazione per MAC OX	giofederle	Thu Sep 25, 2003 4:22 pm	<input type="checkbox"/>
	FTP o FP	marcovasta	Wed Sep 24, 2003 8:23 pm	<input type="checkbox"/>
	spanish version of splearning10	davidgz	Sat Sep 13, 2003 7:34 am	<input type="checkbox"/>
	Versione casalinga spaghettiElearning	lupus	Wed Mar 19, 2003 3:04 am	<input type="checkbox"/>

Save Marked Delete Marked Delete All

Il modulo recommend us: è un modulo che serve a far mandare un e-mail ad un amico per raccomandare di visitare il nostro portale PHPNuke. Il messaggio che viene inviato all'amico deve essere configurato dall'admin. Anche in questo caso la parte precompilata del testo della e-mail è configurabile da `modules/FeedBack/language/lang-italian.php`

Modulo recensioni: Questo modulo serve come archivio di recensioni - redazionali di prodotti/servizi/siti. La recensione deve essere inserita da un admin o anche da un utente (la recensione necessiterà, in questo caso, di una accettazione da parte dell'admin) che, dopo aver inserito una breve descrizione del prodotto - servizio potrà esprimere il suo giudizio assegnandovi un punteggio. E' inoltre possibile inserire una immagine descrittiva. Le recensioni sono catalogate in ordine alfabetico e la selezione può essere fatta per lettera.

Il modulo Search: E' il motore di ricerca principale di PHPNuke, fa una ricerca full text sugli articoli, i commenti, le sezioni, gli utenti e le recensioni. E' possibile fare ricerche multiple (Ad. Es. Un articolo di una certa categoria scritto da un certo autore).

Il modulo sections: Questo modulo è un sistema di catalogazione parallelo ai topics. Le catalogazioni all'interno di PHPNuke non avvengono ad albero:

Serie A

- Infortuni
- Calcio Mercato
- Gossip

Serie B

- Infortuni
- Calcio Mercato
- Gossip

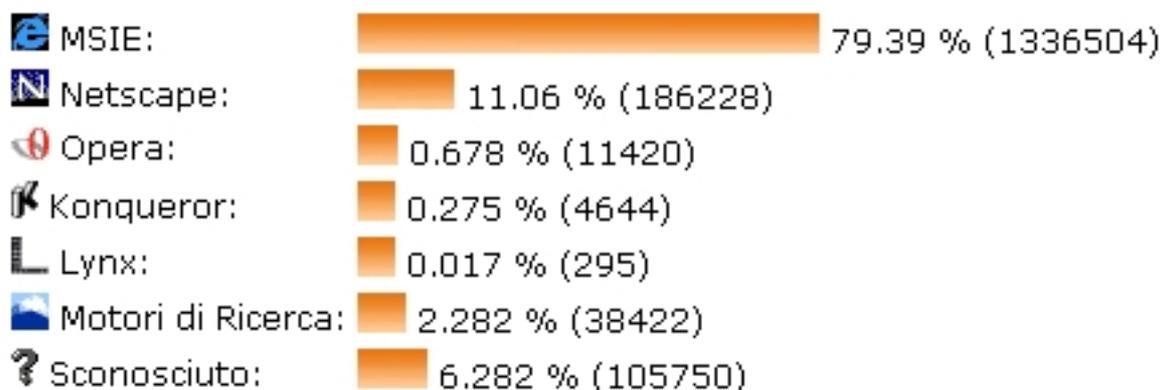
Ecc ... ma avvengono attraverso due categorie trasversali di cui uno sono le sections.

	Serie A	Serie B	Serie C
Infortuni	x	x	
Calcio Mercato		x	
Gossip		x	x

Il modulo statistiche: Il modulo statistiche da delle informazioni basilari riguardo l'uso del portale. Dal numero di pagine totali visualizzate, al tipo di Browser e sistema operativo utilizzato fino al numero di utenti iscritti, la versione di PHPnuke utilizzata ecc ...

Dalle ultime versioni è anche possibile monitorare l'accesso giorno per giorno e ora per ora (limitatamente al mese corrente e al giorno corrente)

Browser



Il modulo Stories Archive: Archivia tutti gli articoli per mese consentendone una consultazione cronologica . Dopo aver scelto il mese vengono visualizzati tutti gli articoli con a fianco la bandierina corrispondente al linguaggio pubblicato. Anche in questa aerea è possibile vedere l'articolo in formato stampabile e inviare l'articolo ad un amico.

E' anche compreso un motore di ricerca interno e la visualizzazione dei dettagli articolo quali:

- Numero di commenti
- numero di letture
- Voto

Il modulo Inserisci News: Gli utenti o i semplici visitatori del sito possono proporre all'admin un articolo che verrà poi vagliato e, se gradito, pubblicato. Gli utenti non hanno tutte le possibilità di catalogazione che ha l'admin, possono infatti decidere il titolo dell'articolo, l'argomento (Topic) la lingua e il testo. Non possono categorizzarlo o scegliere se deve andare in home page oppure no. Non possono neanche decidere una pubblicazione temporizzata.

Il modulo Sondaggi: dà la possibilità all'admin di creare un sondaggio che apparirà poi in un blocco o nell'elenco dei sondaggi. Gli utenti possono votare questo sondaggio (Non più di una volta ogni 24 ore, il controllo avviene tramite cookie), ed eventualmente commentare. Inoltre è possibile visualizzare la lista dei sondaggi precedenti consultandone i risultati finali.

Il modulo Top10: Elenca i top 10 più attivi di tutto il nostro portale.

- 10 articoli più letti
- 10 articoli più commentati
- 10 categorie più attive
- 10 articoli più letti nelle sezioni speciali
- 10 sondaggi più votati
- 10 autori più attivi
- 10 recensioni più lette
- 10 files più scaricati
- 10 pagine più lette

Il modulo topics: Elenca le categorie principali di PHPNuke. Una volta entrati all'interno di questo modulo abbiamo la possibilità, cliccando sull'icona corrispondente al Topic, di effettuare una selezione degli articoli e in automatico, vedere tutti gli articoli corrispondenti a quel topic. Ci viene inoltre proposta una piccola interfaccia search per affinare la nostra ricerca all'interno dell'argomento scelto. Dalla versione 6.7 di PHPNuke è anche possibile associare più topics alla stessa News.



Il modulo WebLinks: E' una raccolta di links. Il modulo ha le stesse identiche funzionalità del modulo download (l'architettura è la stessa), il motore di ricerca per i links e l'icona new per far vedere i links nuovi inseriti dopo l'ultima visita.

Modulo Your Account: E' la console di amministrazione del nostro profilo utente

(Funziona solo con gli utenti registrati), le funzioni implementate sono:

Cambia le tue info: consente di gestirsi il proprio profilo cambiando e-mail, firma, indirizzi di istant messaging, avatar, fake mail ecc ...

Cambia Home: crea un menu (blocco) personalizzato per la navigazione, inserendo ciò che si vuole (Testi, links immagini).

Setup commenti: Configura la visualizzazione dei commenti assegnando criteri di visualizzazione.

Seleziona tema: Cambia la grafica del sito scegliendo tra quelle disponibili

Journal: consente di poter scrivere un proprio diario da pubblicare sul portale. Un Weblog nel Weblog per intenderci :-)

Webmail: Una volta configurato l'account ci consente di leggere le e-mail senza l'ausilio di nessun client di posta.

Logout/Exit: Ci fa uscire da quel profilo utente cancellando il cookie. Abbiamo poi un menu principale che ci dà il riassunto di quanti e quali commenti abbiamo inserito e di quante storie abbiamo pubblicato.

My Headlines: Importa nella propria area account le news prelevate da altri siti in formato RSS/RDF in modo da avere delle news personalizzate.

Broadcast Message: Se il tema è predisposto e se l'amministratore lo permette potremo inviare in home page di PHPnuke dei messaggi che vedranno tutti gli utenti. E' anche possibile disabilitare la funzione in modo da non vedere i messaggi inviati dagli altri utenti.

Your Private message: Visualizza la casella messaggi privati.

Ultimi 10 Articoli: Visualizza quali sono stati gli ultimi post dell'utente.

Modulo Content: E' un modulo che vi consente di gestire le pagine come meglio preferite. Potete inserire del codice html (magari creato con quei bruttissimi editor visuali) e incollarlo. Il contenuto sarà l'html che avete creato ma integrato nella grafica di PHPNuke (Con blocchi, stili ecc ...).

Il modulo content ha una serie di campi. Alcuni vengono visualizzati nella prima pagina, altri solo nell'ultima. Il campo "testo pagina" è quello principale, è possibile separare in sottopagine il contenuto inserendo nella parte del testo che si intende separare il tag **<!--pagebreak-->**

Esempio:

Spaghettribrain.com è un sito bellissimo

<!--pagebreak-->

Lo visito tutti i giorni

La frase "Lo visito tutti i giorni" è nella seconda pagina.

Modulo Enciclopedia: E' un sistema per creare uno o più dizionari di parole. Nella prima schermata richiede la scelta del dizionario (Evidenziando anche una bandierina che ne indica la lingua), dopo il click si viene invitati a scegliere la lettera corrispondente alla parola ricercata o a utilizzare il motore di ricerca interno all'enciclopedia, una volta trovata la parola basta cliccarci sopra e se ne scoprirà il significato. N.B. Il motore di ricerca effettua la ricerca non su tutte le enciclopedie insieme ma solo sull'enciclopedia selezionata.

Modulo FAQ: E' un archivio di Domande/Risposte divise per categorie che l'utente può consultare come prima soluzione ai suoi problemi. Si possono dividere le domande/risposte per categorie al fine di facilitare la consultazione.

Modulo FORUM Splatt [nb. Lo splatt forum è incluso in phpnuke 6.0 ma non nelle versioni successive, è stato rimpiazzato da phpbb, a phpbb è dedicata una seconda descrizione dopo lo splatt.]: Le funzionalità implementate in questo forum (Lato utente) sono molte, i forum sono divisi per categoria, ha un motore di ricerca interno dedicato e dei blocchi da poter posizionare in giro per il portale, gli utenti possono associare ad ogni Post (intervento nel forum) delle icone attinenti all'argomento, possono inserire la propria firma personalizzata, votare la discussione, vedere icone diverse a seconda del grado di attenzione che una specifica discussione ha generato, vedere quante domande e risposte ha avuto un certo thread, vedere il profilo di quell'utente e moltissime altre funzioni ...

Modulo forum PHPBB: Modulo installato dalla versione 6.5 di PHPNuke al posto di Splatt ha una serie di funzioni in più , in particolare abbiamo una ottima gestione delle ricerche dei thread, una ottima gestione dei profili utenti in cui è possibile impostare degli alert per essere avvertiti via e-mail quando riceviamo una risposta ad un nostro intervento o un messaggio privato.

Tra le novità di interfaccia del forum abbiamo la lista degli utenti online, una interfaccia di formattazione del testo inserito, la possibilità di inserire un sondaggio ad ogni thread ecc ...

Forum		Topics	Posts	Last Post
PhpNuke				
	Installazione e Configurazione Come installare e configurare PHPNuke	2183	6780	No Posts
	Bugs Segnalare problemi e relative correzioni	381	1039	No Posts
	Temi e Grafica Come creare temi ed apportare modifiche grafiche al Layout di PHPNuke	323	993	No Posts
	Moduli e Blocchi Nuove Features di PHPNuke realizzate dagli utenti	762	2079	No Posts
	Documentazione e Manualistica Manuali e Documentazione su PHPNuke e la sua gestione	32	88	No Posts
	Nuovi siti NUKE Hai creato un sito con PHPNuke? Promuovilo qui!!!	202	399	No Posts
	Hosting Gratuiti Qui possiamo segnalare quali sono gli hosting gratis che possono ospitare siti nuke e discutere sulla loro qualità!	108	384	No Posts
	On the Road Problemi di "Ordinaria Amministrazione e Gestione" di un portale realizzato con PHPNuke	272	756	No Posts
	Sicurezza Problemi di sicurezza con PHPNuke e soluzioni implementate	42	163	No Posts

Modulo XDMP: Con PHPnuke (a partire dalla versione 6.8) avete la possibilità di acquistare dal sito <http://xdmp.com> delle news (divise per categoria) da pubblicare automaticamente sul vostro sito.

Una volta acquistato il servizio dovete editare il file che si trova in `modules/News/xdmp.php` e inserire la login e la password assegnati al momento dell'acquisto. Dall'interfaccia che va a richiamare sempre da `modules/News/xdmp.php` potete scegliere la categoria di news da pubblicare e il tempo di refresh delle stesse.

Paragrafo 2 – I blocchi preinstallati

Moduli: Elenca i moduli attivi in quel momento. E' anche usato come menu di navigazione. Nel caso si sia Admin visualizza anche i moduli Inattivi e quelli nascosti. ATTENZIONE: Molti di voi usano questo blocco come blocco menu dimenticando che possono usare come blocco menu personalizzato il blocco content ottenendo un effetto simile a quello dell'immagine riportata nella figura descrittiva del modulo content.

Amministrazione: Elenca i link per accedere all'area di amministrazione. E' diviso in due blocchi, il primo linka i percorsi brevi ad alcune funzioni, l'altro linka invece alcuni contenuti in attesa o messaggi relativi a problemi ad alcuni moduli (Broken links, Broken Downloads ecc...).

Who's Online: Elenca il numero di utenti online in un certo momento.



Search: Blocco di ricerca all'interno dei contenuti del sito

Languages: Consente di selezionare l'interfaccia e i contenuti nella lingua desiderata. Si può scegliere da admin/preferenze se vedere le bandierine o un menu a cascata.



Random Headlines: Consente di avere delle frasi esposte in modo casuale nel blocco.

User's custom box: Creazione di un blocco in cui l'utente può inserire quello che vuole. Il contenuto del blocco verrà visto solo dall'utente che lo ha creato

Categories Menu: Elenco delle categorie create

Survey: Blocco del sondaggio in cui gli utenti possono votare

Surveys

How long should be the PHP-Nuke session to count online users?

15 minutes

30 minutes

45 minutes

1 hour

Results
Polls

Votes **4503**

Login: Blocco in cui un utente registrato inserisce il suo user e la sua password per essere riconosciuto ed entrare nei servizi registrati.

User's Login

Nickname

Password

Security Code:

Type Security Code

Don't have an account yet? You can [create one](#). As a registered user you have some advantages like theme manager, comments configuration and post comments with your name.

Big Story of Today: L'articolo più letto di oggi.

Old Articles: Articoli vecchi non elencati nel blocco centrale

Blocco Advertising: Da questa release di PHPnuke abbiamo la possibilità di inserire i nostri banners anche nei blocchi (Bottoni di diverse dimensione) gestendoli come fosse il nostro circuito banner contandone click, impressions ecc ...

Content: Visualizza il link delle categorie che ospitano i contenuti.

Encyclopedia: Elenca tutte le enciclopedie attive, linkandole si accederà direttamente all'interno dell'elenco dei termini dell'enciclopedia scelta.

Forums: Il blocco forums elenca gli ultimi 10 messaggi postati e un motore di ricerca che esegue una query su tutti i post del forum.

Last 5 articles: Elenca gli ultimi 5 articoli pubblicati evidenziando quante letture ha avuto e quanti commenti sono stati fatti.

Last 10 referers: Elenca quali sono stati i siti da cui sono arrivate le ultime 10 visite

Ephemerids: E' un blocco che gestisce gli eventi ricorrenti. Elenca gli eventi passati accaduti nella stessa data ma negli anni passati.

Reviews: Elenca in un blocco le recensioni del giorno.

Sections Articles: Elenca le sezioni attive. Cliccando su una di esse si arriva alla lista di articoli corrispondenti.

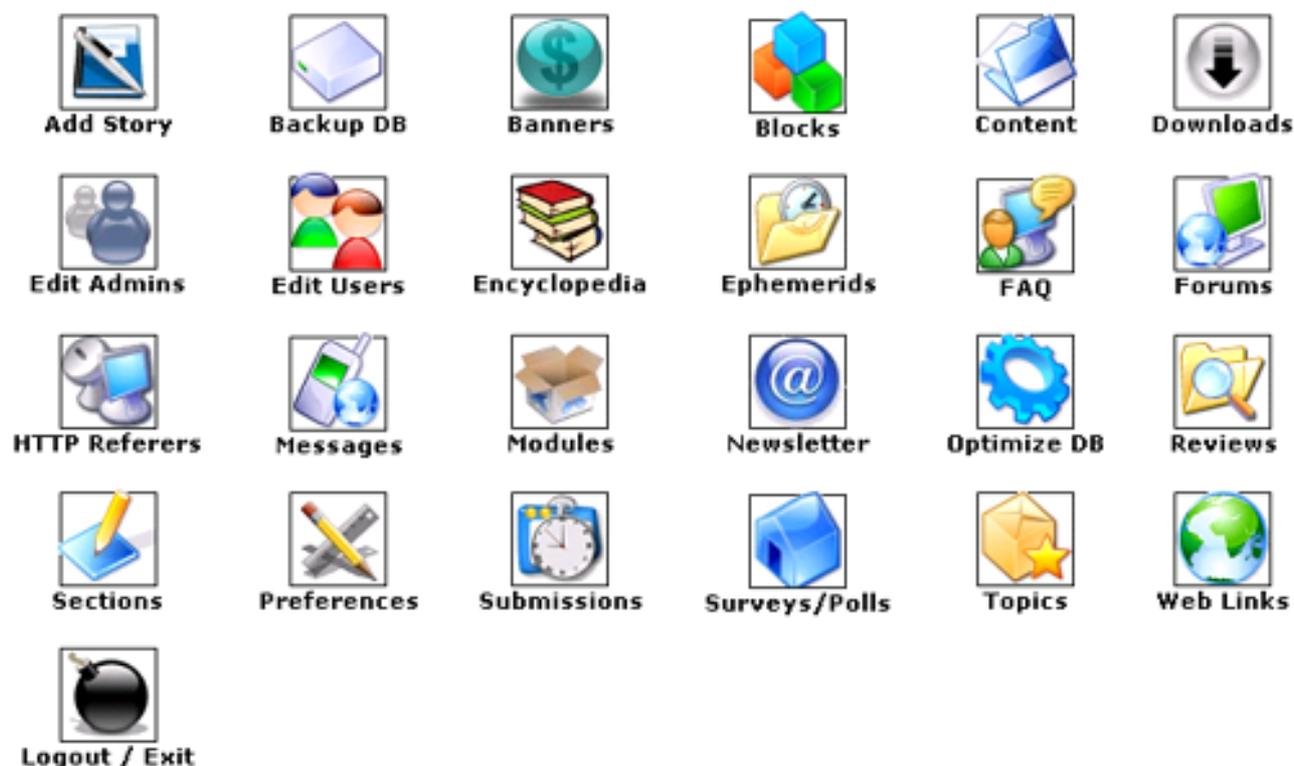
Top 10 Downloads: Elenca i 10 files più scaricati

Top 10 Links: Elenca i 10 link in archivio più cliccati

CAPITOLO 4 – STRUTTURA DI BACKEND, COSA VEDE L'AMMINISTRATORE

Alla pagina di amministrazione si accede richiamando la pagina admin.php (www.vostrosito.com/admin.php) ed effettuando il login inserendo il vostro user e la vostra password. (Ricordate che gli utenti normali non devono fare login dalla pagina admin.php ma dall'apposito modulo>Your_Account). Dalla versione 6.5 è anche necessario inserire un codice di sicurezza che cambia ogni volta che ci si logga, sia come utente che come amministratore.

Una volta loggati l'admin si trova davanti una interfaccia di amministrazione che elenca tutte le aree su cui può agire. Se l'admin è un superadmin potrà lavorare su tutte le aree del sito, se invece è un admin con poteri limitati visualizzerà i link relativi alle aree su cui è abilitato a lavorare. In fase di configurazione delle preferenze potremo decidere se visualizzare una interfaccia di amministrazione testuale o una interfaccia di amministrazione ad icone. A seconda della nostra scelta ci apparirà o una interfaccia ad admin con link di solo testo o una interfaccia grafica le cui icone variano in base al tema utilizzato.



Ricordate che quando scrivete nuovi moduli di amministrazione dovete realizzare anche l'icona grafica corrispondente altrimenti, in modalità di amministrazione visuale sarà visualizzato solo il link testuale corrispondente al vostro modulo. Per impostare la modalità di amministrazione grafica dovete andare su preferenze e impostare in "Opzioni grafica" la voce "Menu grafico in amministrazione" su SI, se la impostate su NO vedrete solo link testuali.

Paragrafo 1 - Le funzioni di admin

Funzione “Aggiungi articolo”: E' la funzione che aggiunge al modulo News un nuovo articolo. Le opzioni che ci sono offerte sono molte e vanno analizzate una per una (Nota bene, dalla versione 6.7 la singola news può essere associata a Topics multipli.):

Titolo: Inserisce il titolo della news

Argomento: Categorizza la news per topic.

Categoria: Categorizza l'articolo per categoria, se la categoria è “Articolo” la news verrà inserita automaticamente nella pagina principale, in alternativa, creando una nuova categoria (lo si può fare dal link correlato) potrete archiviare gli articoli inseriti senza inserirli obbligatoriamente in home page.

Pubblica in home page: Se questa opzione non è selezionata o se l'articolo non appartiene alla categoria “Articoli” allora sarà visualizzato solo nei topics o nelle categorie relative e non nella pagina principale del modulo news.

Attiva commenti: Se non attivato gli utenti non possono commentare l'articolo.

Lingua: Se nelle preferenze abbiamo attivato il nostro PHPNuke come Multilingua ci viene chiesto in quale interfaccia visualizzare l'articolo (Es. Se pubblico un articolo in inglese lo visualizzerò solo se clicco sulla bandierina inglese e così via ...)

Testo Breve: E' il testo che appare come anteprima.

Testo esteso: E' il testo che appare quando clicco su “Leggi tutto”.

Articolo programmato: L'admin ha la possibilità di scegliere quando l'articolo deve essere pubblicato decidendone la data e l'ora. Non è una funzione obbligatoria ma è molto utile.

Anteprima o Invia: A seconda della scelta l'articolo viene mostrato in anteprima o pubblicato direttamente

Sondaggio: Vi è la possibilità di allegare un sondaggio ad uno specifico articolo, nel caso venga attivata questa opzione quando si clicca su “leggi tutto” apparirà un blocco sondaggio differente dal blocco sondaggio che apparirà in home page. Avremo così attivi

- 1) Il blocco sondaggi in home page
- 2) Il blocco sondaggi specifico per l'articolo.

Attach a Poll to this article

(Leave blank to post the article without any attached Poll)
(NOTE: Automated/Programmed news can't have attached Polls)

Poll Title:

Please enter each available option into a single field

Option 1:	<input type="text"/>
Option 2:	<input type="text"/>
Option 3:	<input type="text"/>
Option 4:	<input type="text"/>
Option 5:	<input type="text"/>
Option 6:	<input type="text"/>
Option 7:	<input type="text"/>
Option 8:	<input type="text"/>
Option 9:	<input type="text"/>
Option 10:	<input type="text"/>
Option 11:	<input type="text"/>
Option 12:	<input type="text"/>

Funzione “Backup DB”: E' la funzione che ci consente di creare un file di backup che contiene struttura e contenuto del database di PHPnuke. Questo è molto utile per recuperare dati andati persi .

Una volta cliccato su Backup DB è necessario attendere che il server crei il file. Il tempo varia da pochissimi secondi a qualche minuto nel caso di database di grosse dimensioni. Una volta creato il file ci verrà chiesto di scaricarlo. Ricordate di custodire il vostro backup in un posto sicuro!

Funzione “Blocchi”: E' una funzione molto importante in quanto ci consente di gestire le colonne di sinistra e di destra del nostro portale nonché di posizionarli nella parte centrale.. La schermata si presenta con un elenco dei blocchi che abbiamo già creato, possiamo attivarli, disattivarli, editarli cambiando posizione e ordine e assegnando dei permessi. Possiamo infatti decidere se un blocco lo vedono tutti, solo gli utenti registrati, solo gli admin. Inoltre possiamo far visualizzare il blocco ad una specifica lingua.

Abbiamo inoltre una interfaccia che ci consente di creare nuovi blocchi:

I blocchi di phpnuke possono essere di 3 tipi differenti:

RSS/RDF: Sono blocchi che prelevano news da altri siti che mettono a disposizione un file in formato standard per la lettura del testo contenuto in esso. (Ad esempio il sito spaghettribrain.com che mette a disposizione le news per altri siti).

Blocchi di contenuto: Sono blocchi in cui inseriamo del testo semplice o del testo HTML che verrà poi visualizzato all'interno del blocco.

Blocchi di files: Sono script in PHP che eseguono determinati comandi (vedi paragrafo successivo)

Per creare un nuovo blocco, che andrà ad aggiungersi alla lista dei blocchi disponibili, dobbiamo scorrere la pagina fino in fondo e posizionarci su “Aggiungi blocco”.

Il campo titolo è un elemento comune per tutti e va comunque compilato.

Se vogliamo creare un blocco RSS/RDF dobbiamo scegliere la fonte di notizie tra l'elenco disponibile o aggiungerne una cliccando su setup. In questo caso forniremo il percorso del file da leggere (Questa info generalmente ci viene fornita dal webmaster del sito da cui preleviamo le news, o se è un sito realizzato con phpnuke semplicemente richiamando il file www.nomesito.com/backend.php). Gli altri campi vanno compilati tutti ad eccezione di: Nomefile e Contenuto.

Se vogliamo creare un blocco di testo semplice tralascieremo invece il campo RSS/RDF File Url e compiremo invece Contenuto (Tralasciando nomefile)

Se invece vogliamo includere i file php che si interfacciano con db o funzioni particolari allora tralascieremo di compilare Contenuto e RSS/RDF e sceglieremo tra i files disponibili quello che creerà il nostro blocco. (Se vuoi maggiori info su come creare i blocchi vai al cap. 7).

Ricordiamo che prima di pubblicare un blocco ci viene mostrata una anteprima

Molti utenti pensano che sia obbligatorio usare il blocco “moduli “ per il menu. E'

invece possibile personalizzare i link creando dei blocchi di testo e inserendoci codice HTML. Il codice html può contenere sia immagini che links.

I blocchi possono essere posizionati:

- Nella colonna di destra/sinistra
- In centro alto/Basso

Funzione Manger Contenuti: Questa funzione ci consente di aggiungere nella sezione contenuti nuove categorie e nuovi contenuti all'interno delle stesse. Immaginatelo come un contenitore per creare pagine vuote. Una feature degna di nota è la possibilità di aggiungere il tag.

<!--pagebreak--> per gestire un articolo multipagina.

Gli elementi di cui è composto il modulo contenuti è:

Titolo, Sottotitolo, Testo Intestazione, Testo Pagina, Testo Pié pagina, Firma. La funzione **<!--pagebreak-->** è attiva solo nel campo Testo Pagina.

E' anche possibile creare dei links che puntano direttamente alla pagina creata in modo da richiamarla da menu o da bottoni. Il percorso del link potrebbe essere simile a questo:

modules.php?name=Content&pa=showpage&pid=1

Dove pid=1 è l'ID della pagina che richiama direttamente il contenuto

Funzione Downloads: Crea categorie, sottocategorie e aggiunge file all'area download. Il sistema, per motivi di sicurezza non consente di fare l'upload via http dei files ma solo di linkarne la risorsa. Se ad esempio il file si trova nella directory files del nostro sito dovremmo linkare www.nomesito.com/files/file.zip. Questo ci dà la possibilità di linkare anche files che risiedono su siti esterni.

Funzione Edit Amministratori: Dà la possibilità di aggiungere nuovi amministratori o modificare quelli esistenti, definendone anche i livelli di accesso. Oltre che avere un super amministratore è infatti possibile attivare solo delle funzioni parziali per i vari sotto-amministratori (Ad. Es per una attività editoriale si potrebbero attivare sotto-amministratori abilitando solo la funzione di inserimento News.).

Funzione Edit Utenti: Da qui è possibile aggiungere manualmente nuovi utenti e modificare quelli esistenti scegliendone il profilo attraverso la digitazione del nickname nell'apposito form. Attraverso lo stesso form è anche possibile eliminare gli utenti spotando l'opzione del menu a tendina da "modifica" ad "elimina".

Funzione Enciclopedia: Consente di inserire più elenchi di parole (Scegliendo anche la lingua); dopo aver creato una enciclopedia si può procedere all'inserimento dei termini. Attenzione! L'inserimento dei termini potrà essere fatto solo dopo l'inserimento del titolo dell'enciclopedia. Tutta l'interfaccia di inserimento è in una unica schermata, per inserire un termine è necessario scorrere la pagina verso il basso, inserire il termine, la sua descrizione e scegliere in quale enciclopedia catalogarlo.

Funzione Eventi Storici: Consente di inserire degli eventi ricorrenti scegliendo il giorno, il mese e l'anno e inserendo una descrizione. (Es. 20 Agosto 1973 è nato Cla), il 20 Agosto di ogni anno in un blocco apparirà il richiamo a questa ricorrenza. Per modificare un evento storico basta scorrere l'interfaccia fino al fondo della pagina,

selezionare la data desiderata e poi procedere.

Funzione FAQ: Consente di creare delle categorie principali di Faq e tutte le domande/risposte collegate ad essa. Dopo aver inserito una categoria è necessario cliccare su contenuto per poter inserire, eliminare o modificare una FAQ.

Splatt Forum: La gestione del forum si divide in 4 aree (Per la gestione di PHPBB, presente al posto dello splatt. Dal PHPNuke 6.5 e successivi, si rimanda al paragrafo successivo, qui viene presentato il forum per la versione 6.0 o per chi sceglie questo modulo scaricandolo da splatt.it):

Preferenze: Gestisce le caratteristiche del forum relative all'HTML, al Bbcode e alla firma (Si consiglia, per ragioni di sicurezza, di disattivarli tutti e tre), definisce inoltre i messaggi di Header e footer, il numero di post massimi per pagina e la dimensione massima per gli attachment allegati ai post.

Categorie e forum: Definisce le categorie, i forum inclusi in esse, i moderatori di ogni forum, i livelli di accesso ecc... Un forum per essere visibile DEVE avere attivato almeno un moderatore.

Ranghi: Definisce le soglie di attenzione per i forum. Al raggiungimento di N. Post verranno associate delle immagini atte ad attirare l'attenzione dei visitatori

Utenti: Gestione dei moderatori attraverso la lista completa degli iscritti.

Http Referrers: Visualizza la provenienza degli ultimi N. Accessi, è un ottimo strumento di analisi in quanto ci dice da dove arrivano i visitatori del sito, chi ci linka, su quali motori di ricerca siamo visibili ecc...

Messaggi: Crea un blocco centrale in home page per inviare messaggi selettivi agli utenti. I messaggi possono essere mostrati ai soli iscritti, ai non iscritti, agli admin o effettuare una selezione per lingua. Possono inoltre avere una scadenza (Es. Fai vedere il messaggio per 1,2,5,15,30 giorni o lascialo per un tempo illimitato).

Moduli: consente di gestire i moduli installati. I moduli possono essere attivati, disattivati o possono essere attribuiti ad essi diritti di visualizzazione. Un modulo può essere visto da tutti, dagli utenti registrati o dagli admin. Inoltre è possibile definire il modulo principale che deve apparire in home page come pagina principale.

Title	Custom Title	Status	Visible to	Functions
Addon_Sample	Addon Sample	Inactive	Administrators Only	[Edit Activate Put in Home]
AvantGo	AvantGo	Active	All Visitors	[Edit Deactivate Put in Home]
Content	Content	Inactive	All Visitors	[Edit Activate Put in Home]
Downloads	Downloads	Active	All Visitors	[Edit Deactivate Put in Home]
Encyclopedia	Encyclopedia	Inactive	All Visitors	[Edit Activate Put in Home]
FAQ	FAQ	Inactive	All Visitors	[Edit Activate Put in Home]
Feedback	Feedback	Active	All Visitors	[Edit Deactivate Put in Home]
Forums	Forums	Inactive	All Visitors	[Edit Activate Put in Home]
Journal	Journal	Active	All Visitors	[Edit Deactivate Put in Home]
Members_List	Members List	Inactive	Registered Users Only	[Edit Activate Put in Home]
News	News	Active (In Home)	All Visitors	[Edit Deactivate Put in Home]

Newsletter: L'admin PHPNuke può inviare newsletter agli utenti iscritti che hanno acconsentito a riceverle o inviarle in modo massivo a tutti gli utenti iscritti. Attenti allo spam!

Optimize DB: Ottimizza i dati del DB velocizzandone le performance del database.

Preferenze: *Questo argomento verrà trattato in modo esteso tra due paragrafi.*

Recensioni: Consente di inserire delle recensioni. In ogni recensione è possibile inserire un voto, un link relativo all'argomento e una eventuale immagine che raffigura ciò di cui si parla. Per l'inserimento delle immagini è necessario inserire l'immagine (es. pippo.gif) nella cartella images/reviews/ e poi inserire nel campo il solo nome dell'immagine (pippo.gif).

E' inoltre possibile configurare la pagina principale delle recensioni inserendo un titolo e una descrizione.

Manager Sezioni: Gestisce le sezioni e i contenuti relativi ad essa. Agli argomenti delle sezioni è possibile associare una immagine come avviene nei topics. E' possibile aggiungere degli articoli alle sezioni selezionando la categoria di appartenenza attraverso un "radio button", dividere i testi lunghi attraverso il tag <!--pagebreak--> ed editare o cancellare le sezioni già aggiunte.

Articoli: Gestisce gli articoli inseriti da terzi. E' l'area di moderazione dell'area News già analizzata in questo paragrafo. E' possibile pubblicare, modificare o eliminare gli articoli suggeriti da terzi, è anche provisto un campo "note" che consente al webmaster di commentare l'articolo distinguendo il commento dal testo originale attraverso il font corsivo.

Sondaggio: Crea un nuovo sondaggio per il portale, edita o cancella quelli vecchi. E' possibile inserire fino a 10 risposte diverse ad ogni sondaggio. Contestualmente alla creazione del sondaggio è possibile, attraverso la stessa pagina, pubblicare una news che ne annuncia la creazione.

Manager Argomento: Consente di creare nuovi topics e associare, attraverso un menu a tendina, le immagini relative. Le immagini dovranno essere preinserite nella cartella images/topics/.

Add a New Topic

Topic Name:

(just a name without spaces - max: 20 characters)
(for example: gamesandhobbies)

Topic Text:

(the full topic text or description - max: 40 characters)
(for example: Games and Hobbies)

Topic Image:

 ▼

Links: Consente di moderare links pubblicati da terzi, creare categorie in cui archiviare i links, eliminare links, vedere segnalazioni degli utenti che avvisano di Broken Links e, attraverso una interfaccia molto simile a quella dei download di aggiungerne di nuovi.

Logut Exit: Esce dall'area di admin rendendo non valido il cookie. Per questioni di sicurezza è una buona prassi fare login quando si ha finito di lavorare con phpnuke.

Paragrafo 2 – L'amministrazione di PHPBB

Vista la lunghezza dell'interfaccia di amministrazione scorriamo il PHPBB seguendo l'ordine del menu di sinistra:

Admin index: Riporta al menu di amministrazione di PHPNuke

Forum Index: Riporta alla pagina di consultazione del forum

Preview Forum: Da una anteprima del forum mantenendo il frame di sinistra attivo.

Management: Da qui si possono creare le categorie in cui raggruppare i forum e i nuovi forum. E' inoltre possibile cambiarne l'ordinamento all'interno della categoria, attivare e disattivare i forum (locked/unlocked) e gestire, per ogni forum il Pruning. Il pruning è quel sistema di autopulizia degli interventi del forum che non hanno ricevuto risposta dopo N giorni.

Pruning: Un'altra via per gestire i pruning.

Avatar management: Consente di eliminare degli avatar non desiderati

Backup Database: Effettua una copia del database. Visto che anche PHPNuke ha questa funzione è consigliabile usare quella di Nuke.

Configuration: E' il pannello di configurazione del forum, tra tutte le funzioni presenti vogliamo portare la vostra attenzione su:

Flood interval: Numero minimo di secondi che deve trascorrere tra un post e l'altro

Topics per page: Numero di thread per pagina

Post per page: Numero di post per pagina

Post for popular treshold: Numero di post necessari per rendere popolare un thread

Allowed html tags: Gli utenti possono inserire codice html (grassetto, links, tabelle ecc ..

Allow username change: Abilita a cambiare l'id (da non impostare su SI)

Enable remote avatars: Abilita la possibilità di inserire avatar linkati da altri siti (Es. La foto di un utente ecc...)

E-Mail settings: Gestisce la spedizione delle email (Maling oppure invio delle mail di notifica del thread)

Mass E-Mail: Consente di inviare ad utenti o a gruppi una newsletter (Anche PHPnuke ha questa funzione.)

Restore database: Ricarica un backup del database (non giocate troppo con queste funzioni)

Smilies: Vi consente di personalizzare le sequenze di caratteri da abbinare alle faccine

Word censor: Gestisce la censura di parolacce

Group admin/Management: Vi consente di creare gruppi (possono essere aperti o chiusi)

Permission: Gestisce i permessi assegnati ad un gruppo

Styles admin: Gestisce la grafica di PHPBB

Ban Control: Vi consente di Bloccare un utente, un indirizzo email o un IP o classi di IP)

Disallow name: Bloccate gli username che non desideriate vengano utilizzati

User Admin/Management: Gestisce da admin i dati di un utente

Permissions: Consente di cambiare i permessi di un utente

Ranks: Definisce la "Categoria" di utente a cui si appartiene dopo che si è fatto un numero X di post.

Paragrafo 3 – Le preferenze di PHPNuke

Ecco quali sono i parametri richiesti per la configurazione del file config.php attraverso l'area admin/preferenze, queste configurazioni sono molto importanti in quanto generano, in modo dinamico, alcuni parametri utili al buon funzionamento del nostro portale.

Rispetto alla 5.6 le novità sono molte, innanzitutto il file config.php in cui andavano salvate tutte le variabili ha fatto una cura dimagrante e ora si presenta così:

```
$dbhost = "localhost";  
$dbuname = "root";  
$dbpass = "";  
$dbname = "pippalippa";  
$prefix = "nuke";  
$user_prefix = "nuke";  
$dbtype = "MySQL";
```

(In realtà c'è anche un array per la censura di alcune parole ma la questione la vedremo più avanti).

Tutti gli altri elementi sono stati spostati nella tabella nuke_config (Questo ha creato dei problemi con lo splatt forum che aveva una tabella rinominata in quel modo.

Nome sito: Corrisponde al tag <title>, è quello che appare nella barra in alto a destra del browser. E' molto importante per essere ben posizionati nei motori di ricerca.

Url sito: E' l'indirizzo internet del vostro sito, ricordate di farlo precedere da http:// [Es. http://www.spaghetbrain.com]

Logo: E' il logo del vostro sito che appare nel modulo Avantgo, generalmente deve essere in bianco e nero in quanto i palmari potrebbero non supportare e visualizzare in modo esatto i loghi colorati. Va posizionato nella directory images/.

Slogan: Equivale al tag <description>, anche lui è molto importante per i motori di ricerca in quanto molti Bot lo usano per vedere l'attinenza tra titolo e keywords. (E' buona prassi ripetere nella description e nelle keyword la parola messa nel title).

Data inizio sito: E' la data che comparirà nel modulo delle statistiche

E-Mail amministratore: E' l'email a cui arriveranno le notifiche di inserimento articolo da parte di terzi e del modulo contact us.

Articoli in Top Page: Specifica quante news devono essere visualizzate nella pagina principale del modulo news

Articoli in Home: Specifica quante news devono essere visualizzate nella pagina principale del sito (Se il modulo news è il principale).

Articoli nel Box Articoli Vecchi: Specifica quanti articoli devono essere visualizzati nel box articoli passati

Attivare Ultramode?: Specifica se altri siti possono prendere i titoli delle news dal nostro sito attraverso il file ultramode.txt

Abilita Anonimi a Postare?: Specifica se gli utenti anonimi possono scrivere commenti

Tema di Default: Definisce quale è la grafica principale del sito (Un utente registrato può far cambiare la grafica scegliendo un tema, se non volete abilitare questa funzione eliminate tutti i temi tranne quello preselezionato dalla cartella themes, in questo modo limiterete l'alternativa ad un solo tema.

Seleziona la Lingua: Definisce quale è la lingua principale del sito, quella che apparirà alla prima visita.

Formato Ora Locale: Definisce il formato dell'ora locale (Dipende dal server, se su linux si controlla in /usr/share/locale). Nel caso dobbiate impostare quella italiana la sintassi esatta è it_IT

Attivare le caratteristiche multilingua?: Scegliere se il sito deve supportare la funzionalità multilingua oppure no

Mostrare le bandierine al posto della lista?: Se è attivata la funzione multilingua allora si decide se il blocco deve far vedere le bandierine o la tendina.

Attivare Banners?: Imposta l'opzione rotazione banners sul sito, affinché questo avvenga è importante che il vostro tema sia strutturato in modo da poter accogliere i banner. I banner sono attivabili anche da un blocco chiamato Advertising.

Per i piè di pagina immaginiamo di dover inserire 3 testi in una tabella, larga al 100% e formattata in modo che il testo venga inserito centralmente.

Piè Pagina Linea 1: Primo testo da inserire

Piè Pagina Linea 2: Secondo testo da inserire

Piè Pagina Linea 3: Terzo testo da inserire

Backend Titolo: Titolo che deve apparire nel file da dove altri siti possono prelevare e integrare news.

Backend Configurazione

Backend Titolo: Titolo che apparirà quando un altro sito preleverà le news dal nostro

Backend Linguaggio: Scelta del formato linguaggio

Notifica Nuovi Articoli all'Amministratore

Notifica nuovi inserimenti via email? Imposta la ricezione di una email da parte

dell'admin quando un utente inserisce una nuova news

Email a cui inviare il messaggio: Indirizzo e-mail a cui viene mandato il messaggio

Soggetto Email: E' il testo che viene inserito nel capo del soggetto dell'e-mail (Es. Notifica inserimento nuova news)

Messaggio E-Mail: Testo di introduzione (Es: L'utente xyz ti ha mandato un messaggio dal testo: ...)

Email Account (Da): Visualizza il nome del servizio di posta e-mail che invia il messaggio (Generalmente "Webmaster")

Tipo di Moderazione: Sceglie se esiste una moderazione per i commenti, può essere: libera, moderata a livello utenti o a livello admin.

Limite Commenti in Bytes: Sceglie una dimensione massima per i commenti

Nome di Default Utente Anonimo: Sceglie un nome da assegnare a chi si logga come anonimo e chi inserisce articoli come anonimo.

Opzioni Grafica

Menu Grafico in Amministrazione?: Sceglie se avere icone in amministrazione o avere una semplice amministrazione testuale. In questa versione le icone per la grafica di amministrazione sono integrabili direttamente dal tema.

Opzioni Varie

Http Referrers: Visualizza la provenienza degli ultimi N. Accessi, è un ottimo strumento di analisi in quanto ci dice da dove arrivano i visitatori del sito, chi ci linka, su quali motori di ricerca siamo visibili ecc...

Attiva commenti in sondaggio: Sceglie se dar la possibilità agli utenti di commentare gli articoli in un sondaggio

Lascia cambiare il numero di articoli nella home page degli utenti: Dà la possibilità agli utenti di cambiare il numero di news che devono apparire in home page

Opzioni utente

Lunghezza Minima password Utenti: Per ragioni di sicurezza è utile impostare una password relativamente lunga

Quanti Referers vuoi al Massimo? Sceglie il numero massimo di statistiche relative alla provenienza delle visite (Max 2000)

Attivare Commenti in Sondaggi? Sceglie se far commentare i sondaggi oppure no

Attivare i commenti negli articoli? Sceglie se far attivare i commenti negli articoli oppure no.

Opzioni di censura:

Sceglie se censurare certi termini e ne stabilisce il criterio.

Webmail: Ci consente di:

Inserire un messaggio a piè pagina a tutte le email inviate da tutti gli utenti.

Gestire i permessi di invio e-mail e allegati (In questo caso va anche configurata una cartella sul server in cui vanno inseriti temporaneamente gli allegati, ossia nel momento prima dell'invio)

Configurare la possibilità di vedere direttamente via web il contenuto degli allegati

Configurare la directory in cui vengono ricevuti gli allegati degli utenti

Configurare il numero massimo di account e-mail che possono configurarsi gli utenti

Definire un eventuale server in lettura di default

Definire se far vedere gli header dell'email nella schermata (sconsigliato)

Web Site Configuration	
General Site Info	
Site Name:	<input type="text" value="PHP-Nuke Powered Site"/>
Site URL:	<input type="text" value="http://yoursite.com"/>
Site Logo:	<input type="text" value="logo.gif"/> [must be in /images/ directory. Valid only for AvantGo module]
Site Slogan:	<input type="text" value="Your slogan here"/>
Site Start Date:	<input type="text" value="September 2002"/>
Administrator Email:	<input type="text" value="webmaster@yoursite.com"/>
Number of Items in Top Page:	<input type="text" value="10"/>
Stories Number in Home:	<input type="text" value="10"/>
Stories in Old Articles Box:	<input type="text" value="30"/>
Activate Ultramode?	<input type="radio"/> Yes <input checked="" type="radio"/> No
Allow Anonymous to Post?	<input type="radio"/> Yes <input checked="" type="radio"/> No
Default Theme for your site:	<input type="text" value="DeepBlue"/>
Select the Language for your Site:	<input type="text" value="English"/>
Locale Time Format:	<input type="text" value="en_US"/>

CAPITOLO 5 – L'ARCHITETTURA E LA STRUTTURA

Paragrafo 1, Descrizione generale

La struttura di phpnuke è organizzata in moduli, tutti i files vengono infatti gestiti da pochi altri che si trovano in home page e che includono, a seconda della stringa passata, il modulo richiesto.

Questi compiti sono svolti da 3 sole pagine:

index.php: Per far visualizzare la pagina principale

modules.php: Per includere i moduli interni.

admin.php: Per includere l'interfaccia di admin.

Non è infatti possibile richiamare un modulo assegnandogli un percorso diretto, questo per rendere facile l'installazione di nuovi moduli, gestire in modo indipendente la grafica (dovremmo sennò cambiare i percorsi delle immagine se ci spostiamo ad una directory interna), avere pochi files in root e rendere più sicuro il sistema.

Tutto viene richiamato, come detto precedentemente, attraverso stringhe che passano al file modules.php riguardo i files da includere. Ad esempio se vogliamo richiamare il modulo Topics la stringa sarà la seguente:

<http://www.vostrosito.com/modules.php?name=Topics>

L'istruzione che viene mandata è “includi nella pagina modules.php il file index.php che si trova nella cartella modules/Topics”.

Gli altri files presenti in root sono:

auth.php: Gestiscono l'autenticazione attraverso i cookies.

mainfile.php: Contiene tutte le funzioni necessarie alla gestione di PHPNuke

header.php: gestisce le variabili relative all'header (Inclusione di Metatag, Javascript ...)

footer.php: variabili relative al footer.

backend.php: gestisce l'output delle news che possono essere prelevate da altre siti

ultramode.txt: idem

robots.txt: contiene le istruzioni per i motori di ricerca dando come informazione quali sono le cartelle da non indicizzare

Admin: Contiene 4 sottocartelle (Links, language, case, modules) che gestiscono i vari moduli di amministrazione. La cartella che ospita i files operativi è modules/admin/

Il file robots.txt gestisce alcune istruzioni che vanno date ai motori di ricerca, quello di PHPnuke è strutturato così:

User-agent: *

Disallow: admin.php

Disallow: /admin/

Disallow: /images/

Disallow: /includes/

Disallow: /themes/

Disallow: /blocks/
Disallow: /modules/
Disallow: /language/

Vuol dire che se un motore di ricerca ci visita non deve andare a leggere nelle cartelle specificate. E' anche possibile, attraverso il file robots.txt, definire altri parametri

Es. Disabilitare un motore non gradito:

User-agent: ArchitextSpider
Disallow: /

In questo modo disabiliterete il crawler di Excite

Paragrafo 2 - Struttura delle cartelle

Blocks: Contiene tutti i blocchi che vengono inclusi nei blocchi laterali

Images: Contiene tutte le immagini relative a PHPnuke, ad esempio nella cartella topics vanno archiviate le immagini dei topics che appariranno nelle news, in banners vanno inseriti tutti i banners in rotazione ecc ...

In **include** ci sono tutti i files che sono necessari alla gestione di particolari situazioni; questi files non lavorano autonomamente ma vengono inclusi in altri files, principalmente in mainfile.php e header.php.

I files sono:

counter.php: Serve ad identificare gli utenti in base al sistema operativo utilizzato, browser, la pagina di provenienza, data della visita ...

javascript.php: Include tutti i javascript necessari (Se ne avete bisogno di particolari includeteli in questo file).

meta.php: gestisce le parole chiave da assegnare nei motori di ricerca e altri parametri dell'header. E' un ottimo sistema per imparare a creare le parole chiave e posizionarsi con un buon ranking nei motori di ricerca.

my_header.php: Gestisce il messaggio con disclaimer in home page.

sql_layer.php: serve a gestire l'astrazione dei database. Trasforma le istruzioni SQL nel linguaggio del database che si è scelto. Ricordiamo che PHPNuke gestisce differenti tipi di Database.

Db: Dalla versione 6.5 PHPNuke utilizza i files di astrazione database di PHPBB Forum, le funzioni sono le stesse di sql_layer.php ma sono più estese. Ora potrete programmare i vostri moduli o usando il sql_layer.php "vecchio" (che comunque verrà mantenuto per questioni di retrocompatibilità) oppure usando quelli contenuti nella cartella DB.

Docs: Contiene la versione inglese di questo libro! Ebbene si, il nostro tutorial è diventato la guida ufficiale di PHPNuke.

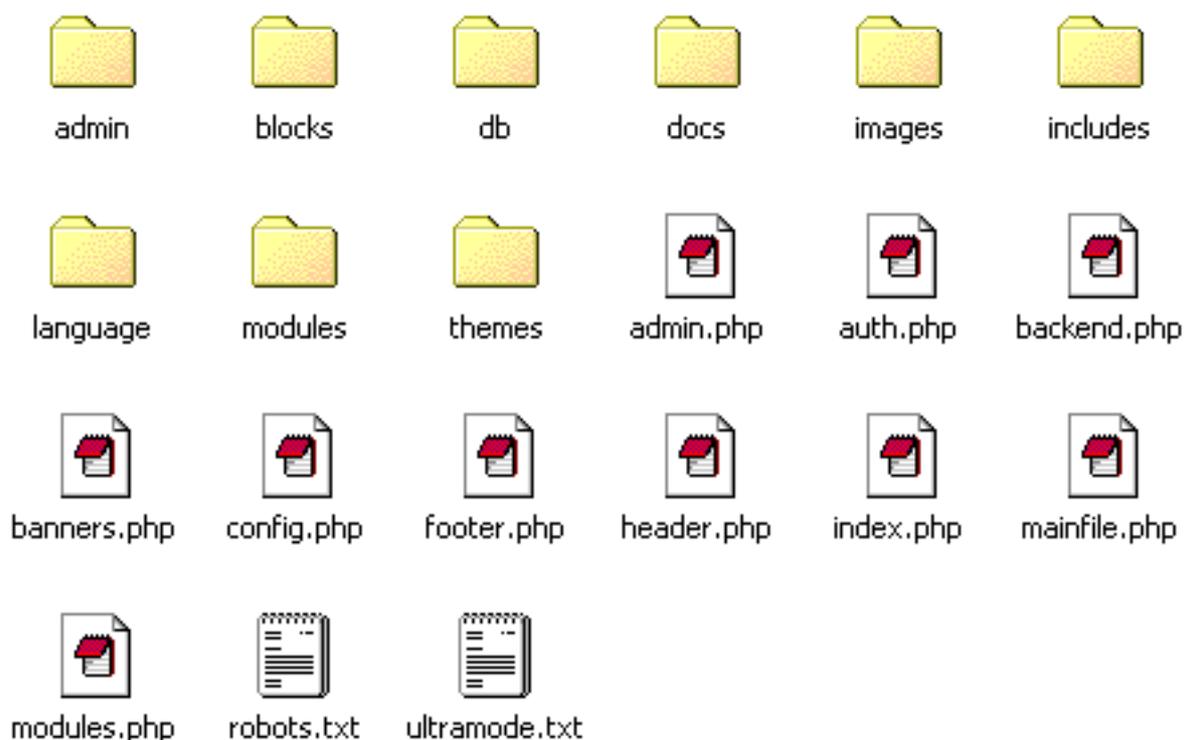
Language: ha all'interno i files di traduzione del modulo base di PHPnuke. Il file di linguaggio deve essere nominato lang-nomelingua.php. Attenzione! La traduzione dei moduli deve essere inserita nelle apposite cartelle (modules/language) e non messi in coda a questo file come avveniva in precedenza.

Modules: I moduli di PHPnuke sono tutte le funzionalità che possono essere aggiunte. Nella cartella Modules vanno inserite le cartelle dei nuovi moduli.

Themes: Qui vengono aggiunte le interfacce grafiche dette “Temi”, ogni cartella ha il nome del tema in questione che contiene un file principale che si chiama theme.php e tutti i files di supporto.

La cartella **upgrades** contiene solo i files che servono ad upgradare il sistema da una versione precedente a quella attuale.

Il file index.php è un file molto semplice che ha il compito di richiamare nella pagina principale di PHPNuke il modulo che si è scelto come modulo di default che apparirà nella pagina principale del nostro sito.



Paragrafo 2 - La gestione della pagina principale

Ecco in dettaglio quello che avviene quando viene richiamata la pagina index.php:

Viene incluso il file mainfile.php

Viene fatta una query sul database per vedere quale è il modulo impostato come principale

Viene fatto un controllo sulla provenienza del visitatore (Se proviene da qualche sito che ci linka questo evento viene rilevato e inserito in una tabella del database).

Vengono inoltre fatti dei controlli e definiti dei messaggi di errore se ci sono problemi nel collegamento del DB. Questo evita (In parte) che vengano trasmessi i messaggi di errore del php. Anche se ci sono problemi la pagina presenterà un design standard ma con un messaggio di errore definibile all'interno.

Paragrafo 3 - La gestione dei moduli

Per una questione di ordine i moduli vengono gestiti attraverso l'inclusione dei file presenti nelle sottocartelle che li ospitano, ogni modulo ha una propria cartella all'interno della cartella modules.

Per essere richiamati i files dei moduli vengono inclusi nel file modules.php passandogli delle variabili. La pagina principale dei moduli deve chiamarsi obbligatoriamente index.php, le eventuali altre pagine presenti nel modulo avranno una variabile aggiuntiva all'interno della stringa che le richiamano.

Ad esempio nel modulo avantgo per richiamare il file index.php basta passare, nella stringa, il nome del modulo (di default viene cercato index.php)

modules.php?name=AvantGo

Se invece volessimo richiamare una pagina diversa da index.php (prendiamo print.php), la stringa che dovremo passare è:

modules.php?name=AvantGo&file=print

ossia la variabile file con un valore (print) che corrisponde al nome del file senza l'estensione .php

All'interno della cartella modules/nomemodulo è anche presente una sottocartella che si chiama language. In questo modo gestiamo in modo semplice ed immediato la funzione multilinguaggio all'interno dei moduli.

Il file modules.php lavora in questo modo:

Include il mainfile.php

Verifica se il modulo è attivo

Verifica se la stringa passa un nome di file diverso da index.php

Verifica i permessi sul modulo (Se lo può vedere chiunque, solo utenti registrati o solo admin)

Paragrafo 4 - La gestione dell'admin

Admin: Contiene 4 sottocartelle (Links, language, case, modules) che gestiscono i vari moduli di amministrazione. La cartella che ospita i files operativi è **admin/modules**, è qui che sono presenti i file che eseguono le operazioni.

La cartella **admin/links** invece dice che modulo di admin deve richiamare e posiziona una voce in admin per quel determinato modulo.

Esempio (Modulo di amministrazione per le FAQ):

```
if (($adminsUPER==1) OR ($adminfaq==1)) {  
    adminmenu("admin.php?op=FaQAdmin", "", "_FAQ.", "faq.gif");  
}
```

Questo modulo:

Verifica i diritti di amministrazione (Questo modulo può essere amministrato o dal superadmin o da un admin che ha abilitato il livello per le FAQ)

Passa un case (op=FaQAdmin) che dice al file admin.php (che include tutti i moduli di admin) quale modulo andare a richiamare, associa un valore per tradurre il termine faq e associa una immagine per l'amministrazione visuale (faq.gif).

La cartella admin/case invece serve a definire che modulo usare in determinati case. Questo è importante quando, usando lo stesso file di admin si vogliono fare più operazioni usando i case.

Case1 = inserisci

Case2 = cancella

ecc ...

Infatti dice che modulo richiamare al varificarsi di un case. Ad esempio, nel modulo faq i case sono molti, vediamo solo gli ultimi 2:

```
case "FaQAdmin":  
case "FaQCatGo":  
include ("admin/modules/adminfaq.php");  
break;
```

Entrambi i case richiamano il file adminfaq.php ma gli fanno fare operazioni diverse. Il primo richiama il file nella schermata di default, il secondo invece dà l'ok ad inserire una nuova categoria.

Questo avviene attraverso una stringa tipo: admin.php?op=FaQAdmin nel primo caso e admin.php?op=FaQCatGo nel secondo.

CAPITOLO 6 – NOZIONI DI HTML, FOGLI DI STILE, PHP e MYSQL

Questo capitolo serve a darvi delle nozioni di base su quelli che sono i linguaggi utilizzati in PHPNuke. Non ci sono pretese didattiche, si vuole soltanto dare una panoramica generale di quelli che sono i linguaggi che dovrete iniziare a conoscere per gestire al meglio il vostro portale PHPnuke.

Paragrafo 1 – Nozioni di HTML

L'html è il linguaggio con cui generalmente si costruiscono le pagine web, in realtà il linguaggio è un po' obsoleto in quanto sta per essere sostituito da XHTML. In questo paragrafo analizzeremo le istruzioni HTML necessarie per formattare testi, creare links, inserire immagini e creare tabelle.

Formattazione di testo:

Grassetto: Il grassetto è gestito da tag ``, ricordiamo che in html il tag va, nella maggior parte dei casi, aperto e chiuso alla fine dell'istruzione.

Il codice: `ciao>/b>` mondo
sta a significare che la parola "ciao" è in grassetto, la parola "mondo" invece resterà normale in quanto il tag `` è stato chiuso (con il tag: ``) dopo la parola "ciao".

Altri tag di formattazione sono:

`<u>` `</u>` (Underline, serve a sottolineare una parola)

`<i>``</i>` (Italic, serve a rendere corsivo un carattere)

Ma come possiamo cambiare, oltre allo stile anche il colore, la dimensione e il font?

Il tag `` ci aiuta, prendiamo ad esempio questo tag e analizziamolo:

`Ciao Ciao`

Il tag font assegna alcuni parametri alle parole "ciao ciao", in particolare:

`color="#FF0000"` : Assegna un colore rosso alla frase

`size="2"` : Assegna una dimensione ai caratteri che compongono la frase.

Creare links, immagini e rendere cliccabili le immagini:

Ricordiamo sempre che i links sono composti da due elementi: la parte cliccabile e il/la sito/pagina di destinazione:

Parte cliccabile: [Clicca qui e vai su spaghetbrain](#)

Sito di destinazione: <http://www.spaghetbrain.com>

Ecco come vanno impostati:

Clicca per andare su spaghetbrain.com

Come vedete il tag a href viene poi chiuso con il tag

Un po' di regole per creare links:

- 1) Se il link punta ad un sito esterno l'indirizzo deve sempre essere preceduto da http://
- 2) Se il link punta ad una pagina interna basta inserire il nome della pagina (es. admin.php)
- 3) Possiamo anche passare dei parametri al link: (es. modules.php?name=Downloads)
- 4) Il campo descrittivo del link può essere trattato come un normale testo, gli si può assegnare la dimensione del font desiderato e il colore (come illustrato precedentemente).

Per inserire una immagine all'interno di un file html (o di un tema di PHPnuke, o di un articolo di PHPnuke) basta usare il tag "img", ammettiamo di voler inserire una immagine dal nome pippo.gif che si trova nella stessa directory del file che includerà l'immagine:

Come vedete è molto semplice, il tag ALT serve a dare una descrizione testuale alla foto (quella che generalmente appare quando ci si posiziona sopra l'immagine con il mouse)

Nel caso si decida di inserire una immagine contenuta in una cartella differente (images)

E' anche possibile rendere cliccabile una immagine, la tecnica è "fondere" le due tecniche evidenziate (Link e inserimento immagini) in una tecnica sola.

Ecco come vanno impostati:

Come vedete abbiamo aggiunto al tag per le immagini il tag: border="0" sennò internet explorer 5.5 fa vedere un bordo blu alle immagini linkate.

Le tabelle:

I tag importanti per le tabelle sono:

<table> </table> (Aprono e chiudono una tabella)

<tr></tr> (Aprono e chiudono una riga)

<td></td> (Aprono e chiudono una colonna)

Una tabella con una riga e una colonna sarà strutturata in questo modo:

**<table width="100%" border="0">
<tr>**

```
<td></td>
</tr>
</table>
```

Abbiamo anche altri attributi tipo la larghezza (width) che può essere espressa in percentuale o in pixel, e l'attributo border che se è impostato a 0 non fa vedere la struttura della tabella.

Una tabella con due righe e due colonne sarà impostata così:

```
<table width="500" border="0">
  <tr>
    <td width="200"></td>
    <td></td>
  </tr>
  <tr>
    <td width="200"></td>
    <td></td>
  </tr>
</table>
```

Come vedete in questo caso la tabella ha una serie di caratteristiche:

- 2 Righe
- 2 Colonne
- Larghezza della tabella fissa a 500 Pixel
- Larghezza della colonna di sinistra a 200 Pixel

Il contenuto va inserito all'interno delle colonne in quanto le righe hanno priorità e vanno inserite prima. Ad esempio se dovessi inserire nella colonna di sinistra riga 1 la parola PIPPO la tabella vista sopra sarà così:

```
<table width="500" border="0">
  <tr>
    <td width="200">PIPPO</td>
    <td></td>
  </tr>
  <tr>
    <td width="200"></td>
    <td></td>
  </tr>
</table>
```

Paragrafo 2 – Nozioni sui fogli di stile (CSS)

I fogli di stile, associati all'html o all'XHTML consentono di gestire il codice in modo molto più flessibile rendendo le pagine molto più flessibili e facili da gestire.

Esistono una serie di regole, che sono inserite in un file con estensione .css, ogni regola raggruppa degli elementi che danno un certo tipo di formattazione a quella parte del codice che è coperta da quelle regole.

Da un foglio di stile possiamo decidere la formattazione del testo, i colori di background, gli effetti sui link ecc ...

Vediamo alcuni esempi, in phpnuke il foglio di stile è personalizzato per ogni tema e si trova nella cartella del tema "style", il file va chiamato obbligatoriamente style.css

L'attributo body può venire gestito dal foglio di stile; un body così scritto:

```
body { background: #FFF; color:#003366; margin-left: 0; margin-top: 0;}
```

Definisce una serie di elementi che contraddistinguono tutte le pagine:

background: Assegna un colore di sfondo alla pagina

color: definisce il colore del carattere

margin-left e margin-top: gestiscono lo spazio tra i margini della pagina e l'inizio del contenuto/layout del sito

Con i Css è anche possibile creare un insieme di regole che vengono richiamate in una parte ben definita del sito. Un esempio può essere questo:

```
.headercoldx {  
  vertical-align: top;  
  width:500px;  
  background-image: url(http://localhost/nuke68/themes/tema/images/bgheader.gif);  
  background-color:#ffffff;  
  font: 11px arial, verdana, helvetica;  
  color: #000  
}
```

La regola da richiamare è headercoldx, e all'interno ha una serie di elementi che definiscono l'allineamento del testo (in alto), la larghezza (500 Pixel), il colore dell'immagine di background, il font utilizzato e il suo colore.

Come inserirlo, ad esempio, in una tabella?

Semplice:

```
<table class="headercoldx">  
  <tr>  
    <td width="200"></td>  
    <td></td>  
  </tr>
```

```
<tr>
  <td width="200"></td>
  <td></td>
</tr>
</table>
```

Come vedete tutti gli attributi sono stati tolti dalla tabella e inseriti nel foglio di stile.

Un'altro esempio può essere questo:

```
A:link {BACKGROUND: none; COLOR: #003366; FONT-SIZE: 11px; FONT-
FAMILY: Verdana, Helvetica; TEXT-DECORATION: underline}
A:hover {color:003366; background-color:#FFCC33; FONT-SIZE: 11px; FONT-
FAMILY: Verdana, Helvetica; TEXT-DECORATION: underline }
```

Dove si decidono gli effetti di mouseover .

Paragrafo 3 – Nozioni di PHP e MySQL

PHPnuke è scritto con il linguaggio PHP e, nella maggior parte dei casi utilizza Mysql come database. In questa pagina vogliamo darvi soltanto degli esempi su quello che è il linguaggio PHP, non ci sono pretese di insegnarvi un linguaggio ma soltanto di illustrarvene il funzionamento.

Le Variabili: Sono degli elementi a cui viene dato un valore variabile a secondo del caso. Un esempio di sintassi può essere questa:

```
<?
if ($pippo == 1)
    {
    echo"Il valore assunto è uguale a 1";
    }
else
    {
    echo"Il valore assunto è diverso da 1";
    }
?>
```

In questo esempio sono state illustrate più di una funzione, il significato di questo script è: Se il valore che assume \$pippo è uguale ad uno allora mostra a video (echo) la scritta *Il valore assunto è uguale a 1*, altrimenti mostra la scritta *Il valore assunto è diverso da 1*.

la sintassi di echo è: echo""; il punto e virgola serve a chiudere la funzione, all'interno delle virgolette ci va quello che deve apparire a video (potete inserire anche codice HTML).

Una porzione di codice php deve obbligatoriamente essere aperto con <? e chiuso con ?>

Le funzioni:

```
function get_lang($module) {
    global $currentlang, $language;
```

QUI C'E' IL CONTENUTO DELLA FUNZIONE

```
}
```

Ecco un esempio di come è strutturata una funzione:

Il nome della stessa preceduto da function

Le variabili costanti incluse nella parentesi

Le variabile passate e registrate con global (Se non vengono registrate non potremmo utilizzarle nella funzione)

Le parentesi graffe includono il contenuto delle funzioni. Le funzioni possono essere richiamate in qualsiasi punto del programma.

Switch ci consente di effettuare alcune azioni in base alla variabile passata, ad esempio, in base al valore attribuito alla variabile \$pa avremo:

```
switch($pa) {  
  
    case "showpage":  
        showpage($pid, $page);  
        break;  
  
    case "list_pages_categories":  
        list_pages_categories($cid);  
        break;  
  
    default:  
        list_pages();  
        break;  
  
}
```

Dove, se la variabile \$pa non ha valore verrà richiamata la funzione list_pages(); , nei casi differenti invece richiameremo showpage(); oppure list_pages_categories(\$cid);

Per includere un file utilizzeremo la funzione di include, include("header.php"); andrà ad includere nella parte di codice da noi illustrata il file header.php

Funzioni relative al database mysql:

Questo è un modo per prendere dal database un certo valore attraverso una query (interrogazione al database):

```
$sql = "SELECT pwd FROM ".$prefix."_authors WHERE aid='$aid'";
```

L'interrogazione è: Seleziona il campo "pwd" dalla tabella nuke_autors (dove \$prefix prende il valore di "nuke") dove l'id autore (aid) è uguale al valore passato dalla variabile \$aid.

Capitolo 7 – Personalizzare la grafica di PHPNuke

Paragrafo 1 – Come è strutturato un tema di PHPnuke

Personalizzare la grafica del proprio portale è molto importante affinché non si creino Cloni di PHPNuke che non trasmettono in nessun modo un messaggio di professionalità del webmaster che gestisce il sito, in questa nuova versione del manuale abbiamo aggiunto ai paragrafi “vecchi” che sono sempre validi, anche un nuovo paragrafo che vi dà la possibilità di usare un nostro tema precostruito che utilizza in modo molto pesante i fogli di stile, trovate queste istruzioni al paragrafo 3.

La personalizzazione del portale parte proprio dalla parte grafica, saper mettere le mani su di un tema di PHPnuke vuol dire poter giocare con tutti gli elementi grafici che abbiamo a disposizione.

Il tema di esempio che utilizzeremo in questo capitolo è il NukeNews, realizzato direttamente da Francisco Burzi per il suo PHPNuke. E' un tema composto da molti file html che vengono inclusi nel theme.php. Questa è una ottima soluzione che consente di poter gestire attraverso un editor come DreamWeaver la parte grafica mettendo mano pochissimo al codice PHP.

Il tema nukenews è strutturato in questo modo:

theme.php: Gestisce le funzioni principali e le variabili dei colori di sfondo
tables.php: gestisce le funzioni opentable(); e closetable();

header.html:
footer.html
blocks.html
center_right.html
left_ceter.html
story_home.html
story_page.html

Questi files vengono inclusi nelle funzioni definite in theme.php

Abbiamo poi un foglio di stile chiamato style.css (style/style.css) che viene incluso nel file header.php che si trova in root. Per convenzione il foglio di stile deve chiamarsi sempre **style.css** e deve essere sempre contenuto in una cartella chiamata **style** all'interno della cartella del nostro tema.

Le immagini generalmente venongono raggruppate in una cartella chiamata images che si trova sempre nella cartella del nostro tema. Allora la struttura della cartella del tema NukeNews sarà:

themes/NukeNews
themes/NukeNews/style/
themes/NukeNews/images/

Ricordate sempre che le lettere devono rispettare la distinzione tra maiuscolo e minuscolo in quanto se installati su sistemi Unix è necessario attenersi a questa regola.

Abbiamo trascurato un elemento del file theme.php, che sono le variabili di formattazione del testo, alcuni sono inserite nel css (foglio di stile) ma altre sono invece definite all'inizio del file theme.php. Vediamo quelle del tema NukeNews:

```
$bgcolor1 = "#efefef";  
$bgcolor2 = "#cfcfbb";  
$bgcolor3 = "#efefef";  
$bgcolor4 = "#cfcfbb";  
$textcolor1 = "#000000";  
$textcolor2 = "#000000";
```

Come vedete in queste variabili sono espressi i valori in formato esadecimale, dice il Burzi:

Definite i colori del vostro sito, \$bgcolor2 è generalmente usato per i bordi delle tabelle come potete vedere nella funzione opentable(), \$bgcolor1 per il background delle tabelle. Gli altre due variabili di background seguono lo stesso criterio. \$textcolor1 e \$textcolor2 servono per formattare il colore del testo.

Non ci resta che esaminare quello che è contenuto all'interno del file tables.php . Questo file crea 4 funzioni (opentable(); closetable(); opentable2(); closetable2();) che non fanno altro che includere dei tag html che aprono e chiudono delle tabelle in modo predefinito.

E' molto comodo da usare nella creazione dei moduli (Vedi Cap. 8), infatti non dovete stare a riscrivere l'html ogni volta per creare una tabella ma basta la seguente sintassi:
opentable();
echo"Contenuto della tabella";
closetable();

In questo modo avrete creato una tabella in modo veloce ed efficace.

Ma come è strutturata questa funzione?

Esaminiamo per prima opentable(); e subito di seguito closetable();

N.B. Queste sono funzioni php e di conseguenza va rispettata la sintassi dell'html all'interno del php aggingendo le / prima di ogni "

```
function OpenTable() {  
    global $bgcolor1, $bgcolor2;  
    echo "<table width=\"100%\" border=\"0\" cellspacing=\"1\" cellpadding=\"0\"  
bgcolor=\"$bgcolor2\"><tr><td>\n";  
    echo "<table width=\"100%\" border=\"0\" cellspacing=\"1\" cellpadding=\"8\"  
bgcolor=\"$bgcolor1\"><tr><td>\n";  
}
```

Molto semplice la sintassi no?

Si apre la funzione

Vengono richiamate le varibili necessarie (\$bgcolor1, \$bgcolor2)

Si apre una tabella larga il 100%
se ne definisce il colore di background
Apri Riga, Apri Colonna
Si inserisce una nuova tabella larga il 100% (per i bordi)
Gli si definiscono le caratteristiche di larghezza, altezza ecc ...
riga colonna

Ci si ferma alla colonna perché è qui che andrà inserito il contenuto della tabella (Infatti in opentable da cosa partiremo per chiudere questa tabella? Ma da Chiudi Colonna, Chiudi riga ovviamente!!)

```
function CloseTable() {  
    echo "</td></tr></table></td></tr></table>\n";  
}
```

Infatti ...
Si apre la funzione
Chiudi Colonna, Chiudi Riga
Chiudi Tabella Interna
Chiudi Colonna, Chiudi Riga
Chiudi Tabella Esterna

Facile costruire funzioni html con il PHP vero?



images



style



blocks.html



center_righ...



footer.html



header.html



left_center...



story_home...



story_page...



tables.php



theme.php

Struttura del tema nukeneews



images



style



index.html



theme.php

Struttura di altri temi senza template html

Paragrafo 2 – Modificare i template HTML esistenti

Esempio di creazione di un file html da includere nel tema:

Non andremo ad analizzare tutta la sintassi html di tutti i files, mi interessa invece che possiate capire il principio con cui lavorare e che impariate un paio di trucchetti che vi consentano di usare editor visuali come DreamWeaver.

Esempio 1) Il blocco viene creato in questo modo:

```
<table border="0" cellpadding="1" cellspacing="0" bgcolor="#000000"
width="150"><tr><td>
<table border="0" cellpadding="3" cellspacing="0" bgcolor="#dedebb"
width="100%"><tr><td align="left">
<font class="content" color="#363636"><b>$title</b></font>
</td></tr></table></td></tr></table>
<table border="0" cellpadding="0" cellspacing="0" bgcolor="#ffffff" width="150">
<tr valign="top"><td bgcolor="#ffffff">
$content
</td></tr></table>
<br>
```

Come vedete viene creata una tabella di larghezza fissa (nel nostro caso 150) e gli vengono attribuiti dei colori di background ecc...). Vengono inoltre passate due variabili (\$title e \$content) che, una volta inclusi nel theme.php vanno a richiamare il titolo e il contenuto del blocco. Sarebbe stato utile, per una questione di pulizia del codice, definire anche i valori di Background delle tabelle nel css.

Per avere tutte le casistiche necessarie a trarre le conclusioni di questo capitolo e a scrivere un paio di regolette dobbiamo analizzare un modulo molto semplice ma che comprende un caso che non abbiamo ancora menzionato, la gestione delle immagini:

```
</td><td></td><td valign="top" width="100%">
```

Il file analizzato è uno spacer che aggiunge uno spazio di 15 pixel, ma come facciamo and andare a recuperare l'immagine? Che percorso dobbiamo dargli? Ricordiamo che il file theme.php viene incluso in root, perciò il percorso dell'immagine dovrà andare da root al tema indicato. Infatti la sintassi per andare a recuperare l'immagine pixel.gif è themes/NukeNews/images/pixel.gif

Attenzione!!! quando usate editor visuali aggiungendo immagini in automatico il percorso dato sarà solo images/immagine.gif, dovete poi correggerlo a mano con il percorso esatto.

Un altro accorgimento è quello di assegnare in theme.php una variabile al nome del tema in modo da renderlo indipendente da eventuali cambiamenti di nome della cartella. Allora la variabile \$nometheme = "NukeNews" la sintassi del percorso immagine diventerà:

```

```

Paragrafo 3 – Le regole da rispettare per costruire i temi

Premesso che l'esempio è sempre su NukeNews vi consiglio di prendere sempre come esempio questo tema, utilizzando template HTML senza inserire troppi tag direttamente nel PHP risparmiate tempo e aumentate l'effetto stilistico del sito sperimentando le modifiche in diretta.

Regola 1) Quando usate editor visuali aggiungendo immagini in automatico il percorso dato sarà solo images/immagine.gif, dovete poi correggerlo a mano con il percorso esatto.

Regola 2) Potete inserire variabili nell'html che poi verranno richiamate dal PHP, è importante che esse siano inserite nella global della funzione che includerà il file

Regola 3) L'editor visuale ha il vizio di aprire e chiudere le tabelle, correggendo quello che ritiene un errore. Attenzione che a volte, nei file .htm che usiamo una tabella non è chiusa perché verrà chiusa dal file .htm successivo. Ad esempio è capitato spesso che DremWeaver chiudesse con un `</table></table>` l'header che così sballava le tabelle. L'header si deve chiudere così:

```
<td bgcolor="#ffffff" width="150" valign="top">
```

Dove questa tabella è quella che include i blocchi di destra.

Regola 4) Cercate di validare il codice quanto più possibile e di utilizzare i fogli di stile quanto più potete. Questo vi risparmia un sacco di tempo in fase di modifica di colori, font ecc ...

Per validare il codice www.w3c.org

Capitolo 8 – Creare i blocchi

Paragrafo 1 – I diversi tipi di blocchi, caratteristiche

I blocchi di phpnuke possono essere di 3 tipi differenti:

RSS/RDF: Sono blocchi che prelevano news da altri siti che mettono a disposizione un file in formato standard per la lettura del testo contenuto in esso. (Ad esempio il sito spaghetbrain.com che mette a disposizione le news per altri siti).

Blocchi di contenuto: Sono blocchi in cui inseriamo del testo semplice o del testo HTML che verrà poi visualizzato all'interno del blocco (Vedi esempio seguente)

Blocchi di files: Sono script in PHP che eseguono determinati comandi (vedi paragrafo successivo)

In questo paragrafo vedremo un esempio semplice di come inserire dei links e del testo in un blocco di testo. Se conoscete già un po' di HTML è inutile che seguiate questo esempio.

Supponiamo di voler inserire in un blocco un testo e un elenco di 3 siti:

Il **webmaster** che scrive questo libro gestisce i seguenti siti:

spaghetbrain.com
spaghetiopen.com
spaghettipython.com

Allora il testo andrà formattato in questo modo per poi essere inserito nel blocco:

Il **webmaster** che scrive questo libro gestisce i seguenti siti:
[spaghetbrain.com](http://www.spaghetbrain.com)
[claudioerba.com](http://www.claudioerba.com)

Paragrafo 2 – Come creare un nuovo blocco

Per creare un blocco del terzo tipo, ossia uno script php che si interfaccia al database e ne estrapola i dati bisogna innanzitutto capire come sono strutturati questi blocchi.

Essi sono contenuti in una cartella chiamata blocks, il nome del blocco deve essere block-nomedelblocco.php dove block- va nominato in questo modo obbligatoriamente. Ogni blocco che inizierà con block- verrà incluso nella schermata dei blocchi attivabili nel menu di amministrazione sezione blocchi, nella tendina nomefile. Il nome assegnato, se non assegnato da admin, sarà quello che segue in block-

Non sono ammessi spazi nel nome del blocco, gli spazi vanno sostituiti con l'underscore _
Tutti i blocchi che rispetteranno queste regole saranno inserite nell'interfaccia di admin di cui abbiamo parlato sopra.

Come realizzare un blocco, approccio teorico:

a) in ogni blocco che create inserite il seguente codice all'inizio:

```
if (eregi("block-Nomeblocco.php",$PHP_SELF)) {  
    Header("Location: index.php");  
    die();  
}
```

questo protegge il file evitando che gli utenti possano accedere direttamente dalla cartella blocks, il blocco verrà visualizzato solo se richiamato dal vostro portale.

b) nei blocchi potete includere quello che volete, perl, java, php, flash ecc ...

c) Tutto quello che è l'output del blocco deve avere un valore richiamabile dalla variabile \$content.

Ricordate inoltre che avete uno spazio limitato nel blocco, state attenti al layout!

WARNING per realizzare blocchi compatibili con lo standard W3C, dice Francisco:

Per rispettare gli standard W3c per Html 4.01 Transitional è molto importante che sostituiate tutte le & commerciali negli url con il tag "&", per esempio l'url:

```
<a href="modules.php?op=modload&name=FAQ&file=index">
```

deve essere scritto:

```
<a href="modules.php?op=modload&amp;name=FAQ&amp;file=index">
```

e non usate i tags "li" (per esempio) ma lasciate che il foglio di stile (CSS) lo faccia per voi. (Aggiungo io, anche i background delle tabelle, i font ecc è meglio li facciate fare al CSS)

Vediamo ora come realizzare un blocco partendo da zero.

Come realizzare un blocco, esempio pratico:

Inventiamoci un blocco molto semplice che visualizza le pagine visitate ieri nel nostro sito.

Avremo dunque una sola query ed un solo valore, questo per facilitare le cose

Il nostro blocco si chiamerà hits, perciò il nome completo del blocco sarà block-hits.php
Il codice verrà visualizzato in corsivo:

Innanzitutto apriamo il tag php

```
<?
```

In secondo luogo inseriamo lo script di protezione visto prima:

```
if (eregi("block-hits.php",$PHP_SELF)) {  
    Header("Location: index.php");  
    die();  
}
```

Inseriamo le variabili che intendiamo richiamare (In questo caso il parametro \$prefix e \$dbi che è l'astrazione del database:

```
global $prefix, $dbi;
```

Benissimo, ora procediamo inserendo la query che va a leggere dal database quante pagine viste ha fatto il nostro sito: (L'istruzione sarebbe leggi il valore della prima riga della tabella nuke_counter nella cella count)

```
$result = sql_query("select count from ".$prefix."_counter order by type desc limit  
0,1", $dbi);  
list($count) = sql_fetch_row($result, $dbi);
```

Come ultima cosa passiamo la variabile \$content che sarà quella che richiamerà il blocco e chiudiamo il tag PHP

```
$content .= $count  
>
```

Il nostro script per intero sarà:

```
<?
```

```
if (eregi("block-hits.php",$PHP_SELF)) {  
    Header("Location: index.php");  
    die();  
}
```

```
global $prefix, $dbi;
```

```
$result = sql_query("select count from ".$prefix."_counter order by type desc limit  
0,1", $dbi);  
list($count) = sql_fetch_row($result, $dbi);  
$content .= $count  
>
```

CAPITOLO 9 – Creare i moduli

Paragrafo 1 – Come sono strutturati i moduli

I moduli di phpnuke sono quelle applicazioni scritte in PHP che gestiscono la parte centrale del portale. Sono moduli le News, Il forum, La lista utenti ecc ...

Ogni modulo, a seconda della complessità è strutturato nella sola parte di fruizione utenti o anche in una parte di admin nel caso vi siano dei contenuti da modificare. Il tutto è gestito dal file modules.php che, già da solo, svolge il lavoro di autenticazione e gestione dei diritti di accesso su quel modulo.

Il file modules.php fa un controllo e verifica se il modulo è stato attivato o no, e ne verifica i diritti di accesso. Questo ci risparmia moltissimo lavoro non dovendo inserire questi controlli in ogni modulo che realizziamo.

Riprendiamo quello scritto nel cap 5 per essere più esaustivi:

Ad esempio nel modulo avantgo per richiamare il file index.php basta passare, nella stringa, il nome del modulo (di default viene cercato index.php)

modules.php?name=AvantGo

Se invece volessimo richiamare una pagina diversa da index.php (prendiamo print.php), la stringa che dovremo passare sarebbe:

modules.php?name=AvantGo&file=print

ossia la variabile file con un valore (print) che corrisponde al nome del file senza l'estensione .php

All'interno della cartella modules/nomemodulo è anche presente una sottocartella che si chiama language. In questo modo gestiamo in modo semplice ed immediato la funzione multilinguaggio all'interno dei moduli.

Il file modules.php lavora in questo modo:

Include il mainfile.php

Verifica se il modulo è attivo

Verifica se la stringa passa un nome di file diverso da index.php

Verifica i permessi sul modulo (Se lo può vedere chiunque, solo utenti registrati o solo admin)

Paragrafo 2 – Come realizzare moduli compatibili al 100% con PHPNuke

Per chi ha una conoscenza di base del linguaggio PHP realizzare un modulo è molto semplice.

Generalmete realizzare un modulo per PHPNuke vuol dire:

Realizzare files PHP per la parte pubblica degli utenti

Realizzare una interfaccia di admin

Verificare che tutto quello che abbiamo realizzato si attenga alle regole di sviluppo di PHPnuke.

Ma quali sono le regole di sviluppo? E' utile soffermarci su questo punto prima di passare alla parte di programmazione.

Regola 1) I moduli devono essere inclusi nella cartella modules/nomemodulo nella parte pubblica e nella cartella admin/modules nella parte pubblica

Regola 2) Il file principale del modulo incluso in modules/nomemodulo deve essere chiamato index.php

Regola 3) Le tabelle nella sintassi php vengono indicate con il prefisso. Ad esempio Nuke_pages sarà indicata con ".\$prefix."_pages dove \$prefix prende il valore dal file config.php

Regola 4) I percorsi delle eventuali immagini o links devono partire semplicemente da root e non dalla cartella modules/nomemodulo in quanto i files contenuti in essa vengono inclusi in un file collocato in root che si chiama modules.php

Regola 5) Per gestire in modo ottimale la funzione multilingua bisogna creare delle astrazioni dei testi che dobbiamo inserire nel file creando un a cartella language all'interno della cartella del modulo. Il tutto verrà poi richiamato in automatico. Ad esempio nel caso dovessimo creare un modulo che chiamiamo Topolino dobbiamo dare la possibilità a chi lo legge attraverso l'interfaccia in italiano di leggere "Topolino" e a chi lo legge in inglese di leggere "Mickey Mouse" ;-)

Innanzitutto creiamo la cartella language nella cartella modules/topolino

Ci inseriamo due files .php che chiameremo lang-italian.php e lang-english.php

Creiamo una astrazione per topolino, nel lang-italian.php sarà:

```
define("_TOPO","Topolino");
```

In inglese sarà:

```
define("_TOPO","Mickey Mouse");
```

In questo modo inserendo nel modulo l'astrazione "_TOPO." questo verrà sostituito in automatico da Topolino nell'interfaccia Italiana e da Mickey mouse nell'interfaccia inglese

Paragrafo 3 – Esercizio: Realizzare un modulo, parte pubblica

Continuiamo con l'esempio di Topolino e immaginiamo un modulo molto semplice che visualizzi una gif di topolino con un elenco di 3 nomi predefiniti che sono editabili dagli utenti. E' un modulo senza senso ma è abbastanza semplice per essere compreso da tutti.

Il DB preso in considerazione è MySQL ma l'esempio, cambiando qualche dettaglio, funziona per tutti i DB.

Come prima cosa vediamo quale deve essere lo scheletro di ogni modulo che andremo a costruire:

```
<?php
if (!preg_match("/modules.php/", $PHP_SELF)) {
    die ("You can't access this file directly...");
}

$index = 1;
require_once("mainfile.php");
$module_name = basename(dirname(__FILE__));
get_lang($module_name);
include("header.php");
QUI CI VA TUTTO LO SCRIPT DEL MODULO
include("footer.php"); (Vedi nota 1)
?>
```

Importante, prima di fare qualsiasi cosa è necessario creare una cartella modules/Topolino, il file riportato in alto (con gli altri contenuti), dovrà chiamarsi index.php e risiedere in quella cartella.

Creiamo una tabella di database chiamata nuke_topolino che sarà strutturata in questo modo:

idpersonaggi : E' una cella che contiene gli id dei personaggi (int 11, primary)
nomipersonaggi: E' una cella che contiene i nomi dei personaggi (varchar 60)

E inseriamo manualmente (Attraverso l'uso di PHPMyadmin o di interfaccia equivalente) i nomi dei 3 personaggi che ci interessano (Il modulo, per ragioni di semplicità non consente di aggiungere o eliminare personaggi ma solo di editare quelli esistenti).

Id 1: Topolino
Id 2: Minnie
Id 3: Pluto

		idpersonaggi	nomepersonaggi
Edit	Delete	1	Topolino
Edit	Delete	2	Minnie
Edit	Delete	3	Pluto

Nota 1: In effetti è possibile includere una soluzione un po' più macchinosa in quanto si devono scrivere più righe ma ho dovuto riportarla in quanto molti moduli lo utilizzano..

Una volta che la tabella del DB è pronta possiamo cominciare a divertirci creando il

codice che ci restituirà gli output. Il nostro output sarà una semplice query con un ciclo for che ci restituirà i valori inseriti nel database (La cosa più semplice del mondo, Gosh!).

Attenzione!!! Affinché venga mantenuta l'astrazione dei DB e che il tutto possa funzionare su diversi database in modo indipendente non possiamo usare la sintassi PHP classica che generalmente viene utilizzata dai "MySQL addicted" ;-), dobbiamo invece utilizzare la sintassi illustrata nel file include/sql_layer.php

Allora la query che dovremo andare a compilare sarà strutturata in questo modo:

```
$resultpersonaggi = sql_query("SELECT idpersonaggi, nomepersonaggi FROM  
".$prefix."_topolino", $dbi);
```

```
for ($m=0; $m < sql_num_rows($resultpersonaggi, $dbi); $m++)  
{  
list($idpersonaggi, $nomepersonaggi) = sql_fetch_row($resultpersonaggi, $dbi);  
echo "$idpersonaggi - $nomepersonaggi <br> ";  
}
```

Semplice no? OK!, prima di passare alla interfaccia di Admin di questo modulo andiamo a rifinirlo con un po' fronzoli al fine di dargli un minimo di dignità stilistica.

Io proporrei:

--> Di inserire in una tabella i risultati

--> Di mettere un titolo e una descrizione al modulo

Questo lo facciamo rendendo compatibile il tutto con il sistema multilingua di PHPNuke:

Definiamo le astrazioni che vanno a comporre le due frasi di cui abbiamo bisogno, nel file lang-italian.php inseriremo:

```
<?php
```

```
define("_BENVETOPOMOD","Modulo Topolino, Benvenuti!");  
define("_DESCRITOPOMOD","Questo è un modulo di esempio che serve ad  
illustrare come si crea un modulo PHPNuke, non ha nessuna velleità  
funzionale :-");
```

```
?>
```

Ricordiamo di inserire nella nostra cartella language un file chiamato index.htm vuoto! Serve da protezione per navigazioni indesiderate all'interno di quella cartella

Benissimo, fatto questo abbiamo quasi finito la parte di frontend, non ci resta che inserire la parte stilistica nel codice che abbiamo realizzato e montare il tutto. Prendiamo i due pezzi di codice costruiti prima (Quello iniziale e quello creato da noi) e aggiungiamoci i fronzoli:

```
<?php
```

```
if (!ereg("modules.php", $PHP_SELF)) {
```

```

    die ("You can't access this file directly...");
}

$index = 1;
require_once("mainfile.php");
$module_name = basename(dirname(__FILE__));
get_lang($module_name);
include("header.php");

echo"<br>";
echo""._BENVETOPOMOD.""";
echo"<br><br>";
opentable();
echo"<br>";
echo""._DESCRITOPOMOD.""";
echo"<br><br>";
$resultpersonaggi = sql_query("SELECT idpersonaggi, nomepersonaggi FROM
".$prefix."_topolino", $dbi);

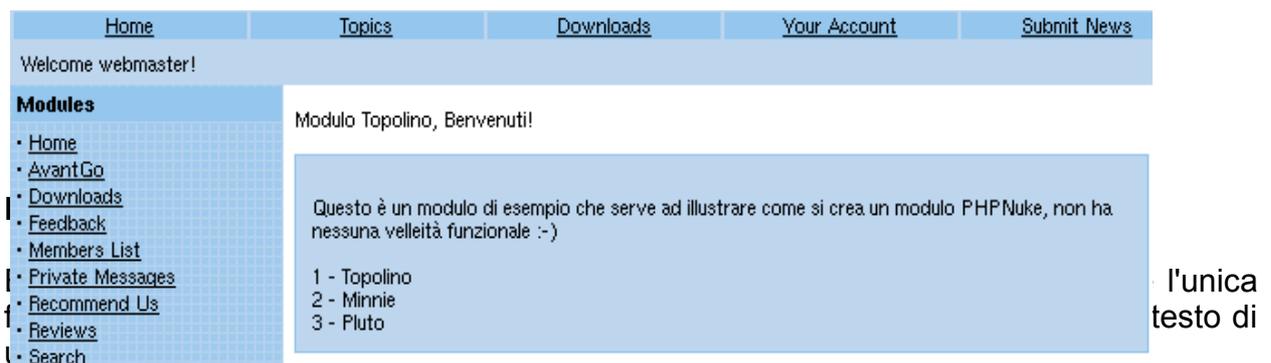
for ($m=0; $m < sql_num_rows($resultpersonaggi, $dbi); $m++)
{
list($idpersonaggi, $nomepersonaggi) = sql_fetch_row($resultpersonaggi, $dbi);
echo "$idpersonaggi - $nomepersonaggi <br> ";
}

closetable();

include("footer.php");
?>

```

Quello che è stato fatto è aggiungere del testo, un po' di Break per gli "a capo" e un opentable(); closetable(); per includere il testo. Ecco il risultato:



Innanzitutto dobbiamo creare i files da inserire nelle cartelle:
admin/case
admin/links
admin/modules

Admin: Contiene 4 sottocartelle (Links, language, case, modules) che gestiscono i vari moduli di amministrazione. La cartella che ospita i files operativi è **admin/modules**, è

qui che sono presenti i file che eseguono le operazioni.

La cartella **admin/links** invece dice che modulo di admin deve richiamare e posiziona una voce in admin per quel determinato modulo.

Esempio (Modulo di amministrazione per le FAQ):

```
if (($radminsuper==1) OR ($radminfaq==1)) {  
    adminmenu("admin.php?op=FaqAdmin", ""._FAQ.", "faq.gif");  
}
```

Questo modulo:

Verifica i diritti di amministrazione (Questo modulo può essere amministrato o dal superadmin o da un admin che ha abilitato il livello per le FAQ

Passa un case (op=FaqAdmin) che dice al file admin.php (che include tutti i moduli di admin) che modulo andare a richiamare, associa un valore per tradurre il termine faq e associa una immagine per l'amministrazione visuale (faq.gif).

La cartella admin/case invece serve a definire che modulo usare in determinati case. Questo è importante quando, usando lo stesso file di admin si vogliono fare più operazioni usando i case.

Case1 = inserisci

Case2 = cancella

ecc ...

Infatti dice che il modulo viene richiamato al verificarsi di un case. Ad esempio, nel modulo faq i case sono molti, vediamo solo gli ultimi 2:

```
case "FaqAdmin":  
    case "FaqCatGo":  
        include ("admin/modules/adminfaq.php");  
        break;
```

Entrambi i case richiamano il file adminfaq.php ma gli fanno fare operazioni diverse. Il primo richiama il file nella schermata di default, il secondo invece dà l'ok ad inserire una nuova categoria.

Questo avviene attraverso una stringa tipo: admin.php?op=FaqAdmin nel primo caso e admin.php?op=FaqCatGo nel secondo.

[fine testo riportato nel capitolo 5]

Andremo poi a creare, nell'ordine, i files:

admin/modules/topolino.php

admin/case/case.topolino.php

admin/links/links.topolino.php

Per creare il file all'interno della cartella modules (modules/topolino.php) dobbiamo immaginare una struttura di questo tipo:

Parte iniziale dei files (Simile per tutti i moduli)
Definizione delle funzioni necessarie
Definizione dei case necessari per richiamare le diverse funzioni del modulo di admin
Parte finale del file

La sintassi della parte iniziale del file è la seguente:

```
<?php
```

```
if (!ereg("admin.php", $PHP_SELF)) { die ("Access Denied"); }
```

```
$result = sql_query("select radminsuper, admlanguage from ".$prefix."_authors  
where aid='$aid'", $dbi);  
list($radminsuper,$admlanguage) = sql_fetch_row($result, $dbi);  
if ($radminsuper==1) {
```

Il lavoro che fa questa parte di file è un controllo sui diritti di amministrazione di chi lo invoca, un controllo sulla lingua da utilizzare e (non in questo modulo) un controllo sui diritti dell'amministratore. Un admin può avere solo dei diritti parziali di amministrazione su certi moduli o alcuni moduli possono essere amministrati solo da un superadmin. Nel nostro caso specifico il modulo può essere gestito solo da un superadmin in quanto il controllo è solo:

```
if ($radminsuper==1)
```

Nel caso vi fossero dei diritti specifici (prendiamo come esempio il modulo reviews) i diritti da controllare sarebbero stati:

```
if (($radminreviews==1) OR ($radminsuper==1))
```

Attivare i diritti su due livelli su nuovi moduli non è semplice, bisogna infatti andare a specificare nella tabella nuke_authors un nuovo campo che specifichi i diritti, modificare poi il modulo admin/modules/authors.php aggiungendo la checkbox per i diritti del nuovo modulo e modificare le relative query di update.

Torniamo al nostro modulo, la parte iniziale della sintassi è obbligatoriamente (salvo il caso sopracitato):

```
<?php
```

```
if (!ereg("admin.php", $PHP_SELF)) { die ("Access Denied"); }  
$result = sql_query("select radminsuper from ".$prefix."_authors where aid='$aid'",  
$dbi);  
list($radminsuper) = sql_fetch_row($result, $dbi);  
if ($radminsuper==1) {
```

e quella finale è invece:

```
} else {  
    echo "Access Denied";  
}
```

?>

Tutto quello che ci sta in mezzo sono le funzioni di gestione e i case che devono essere richiamati che ora andremo a costruire.

Ci sono un paio di regole da rispettare per costruire le funzioni di admin:

Includere all'inizio della funzione l'header e alla fine il footer

```
include("header.php");
```

```
include("footer.php");
```

Includere subito dopo l'header anche la funzione GraphicAdmin(); che visualizza il pannello di navigazione che conduce a tutti gli altri links di admin.

Le funzioni che andremo ora a creare sono:

Visualizzazione dei record

Scelta del record e richiamo in un campo di testo modificabile

Modifica del record con inserimento del valore modificato nel database.

Ecco la visualizzazione della funzione relativa alla selezione del record:

```
function Topodisplay() {
    global $admin, $bgcolor2, $prefix, $dbi, $multilingual;
    include ("header.php");
    GraphicAdmin();
    Opentable();
    $resultpersonaggi = sql_query("SELECT idpersonaggi, nomepersonaggi FROM
    ".$prefix."_topolino", $dbi);

    for ($m=0; $m < sql_num_rows($resultpersonaggi, $dbi); $m++)
    {
    list($idpersonaggi, $nomepersonaggi) = sql_fetch_row($resultpersonaggi, $dbi);
    echo          "$idpersonaggi          -          $nomepersonaggi          <a
    href=\"admin.php=Toposelezione&idtopo=$idpersonaggi\">Selcttopo</a> <br> ";
    }

    closetable();
    include("footer.php");
}
```

La prossima funzione da implementare è quella relativa alla selezione di uno dei tre record:

```
function Toposelect() {
    global $admin, $bgcolor2, $prefix, $dbi, $multilingual, $idtopo;
    include ("header.php");
    GraphicAdmin();
    Opentable();
    $resultpersonaggi = sql_query("SELECT idpersonaggi, nomepersonaggi FROM
    ".$prefix."_topolino where idpersonaggi='$idtopo'", $dbi);

    for ($m=0; $m < sql_num_rows($resultpersonaggi, $dbi); $m++)
    {
    list($idpersonaggi, $nomepersonaggi) = sql_fetch_row($resultpersonaggi, $dbi);
```

```

echo"<form action=\"admin.php\" method=\"post\">";
echo"<input type=\"text\" name=\"nomepersonaggio\" size=\"20\" maxlength=\"20\"
value=\"$nomepersonaggi\"><br><br>";
echo"<input type=\"hidden\" name=\"idpersonaggio\" value=\"$idtopo\">";
echo"<input type=\"hidden\" name=\"op\" value=\"topomodifica\">";
echo"<input type=\"submit\" value=\"\"._ADDTPO.\">";
echo"</form>";
}

closetable();
include("footer.php");
}

```

E' importantissimo notare alcune cose:

- 1) Le variabili che passiamo vanno richiamate, infatti come vedete la variabile \$idtopo è stata inserita tra le variabili utilizzate
- 2) Il valore del case viene passato da un campo hidden del form (**<input type="hidden" name="op" value="topomodifica">**).

L'Ultima funzione presa in considerazione è quella relativa all'aggiornamento dei valori nel database (Anche qui abbiamo aggiunto due variabili che ci interessavano (\$nomepersonaggio, \$idpersonaggio):

```

function Topomodifica() {
    global $admin, $bgcolor2, $prefix, $dbi, $multilingual, $idtopo,
    $nomepersonaggio, $idpersonaggio;
    include ("header.php");
    GraphicAdmin();
    Opentable();

    sql_query("update ".$prefix."_topolino set nomepersonaggi='$nomepersonaggio'
where idpersonaggi=$idpersonaggio", $dbi);
    echo"OK";
    die(mysql_error());
    closetable();
    include("footer.php");
}

```

Gli ultimi due elementi da inserire sono la definizione dei case (Ossia quale funzione richiamare a seconda delle variabili passate nel modulo) e la chiusura del file.

```

switch($op) {

    case "":
        Topodisplay();
        break;

    case "topolino":
        Topodisplay();
        break;

```

```
case "toposelezione":  
  Toposelect();  
  break;
```

```
case "topomodifica":  
  Topomodifica();  
  break;
```

```
}
```

Chiusura del file:

```
} else {  
  echo "Access Denied";  
}
```

```
?>
```

La pagina di definizione dei case è molto semplice da realizzare, richiama quali sono i case compresi nel file admin/modules/topolino.php nel file admin/case/case.topolino.php
Eccone la sintassi:

```
<?php
```

```
if (!preg_match("/admin.php/", $PHP_SELF)) { die ("Access Denied"); }
```

```
switch($op) {
```

```
  case "topolino":  
    include("admin/modules/topolino.php");  
    break;
```

```
  case "toposelezione":  
    include("admin/modules/topolino.php");  
    break;
```

```
  case "topomodifica":  
    include("admin/modules/topolino.php");  
    break;
```

```
}
```

```
?>
```

Le ultime due cose che ci rimangono da fare sono la compilazione del file admin/links/link.topolino.php e la creazione di un modulo di linguaggio:

Compilazione del file link.topolino.php

```
<?php
```

```
if ($radminsuper==1) {  
    adminmenu("admin.php?op=topolino", ""._EDITTOPOLINO."" , "topolino.gif");  
}  
  
?>
```

Dove: admin.php?op=topolino definisce quale modulo deve andare a richiamare
""._EDITTOPOLINO."" è la voce da tradurre (Va compilata in admin/language)

Per la modifica del modulo di linguaggio vi rimando al paragrafo precedente con una sola nota. Il file di linguaggio della sezione di admin è comune per tutti (admin/language), le voci relative vanno aggiunte in coda a quelle già presenti.

Altra cosa, la sintassi di questo esempio non è perfetta, il suo scopo non è quello di funzionare perfettamente ma di illustrare il funzionamento del modulo (Che trovate da scaricare su www.spaghettribrain.com per poterlo studiare dal vivo), i puristi del php non si arrabbino! :-)

CAP 10 – Manutenzione ordinaria e straordinaria di PHPnuke:

Quello che spesso ferma i gestori di siti realizzati con PHPnuke sono gli interventi di manutenzione necessari ad una gestione ottimale del portale. Non dovete mai considerare “finita” la vostra installazione di PHPnuke, spesso vengono rilasciate correzioni, a bug, aggiunti nuovi moduli con nuove funzionalità o rilasciate nuove versioni che aggiornano il nostro PHPnuke senza perdere i dati inseriti precedentemente; In questo capitolo viene illustrato come effettuare questo tipo di interventi.

Par 1 – Ripristinare un backup

Può capitare che per problemi di server, nostri errori durante l'installazione di patch o per eventi catalogabili sotto il termine “sfortune varie” il nostro sito o parti di esso vadano perdute.

Come abbiamo già avuto modo di dire i backup possono essere fatti da pannello di amministrazione o da PHPmyadmin, questi procedimenti sono stati illustrati nei paragrafi precedenti dove però non sono illustrate le procedure di ripristino.

Phpnuke è strutturato in due elementi distinti, i files e il database. Il cuore pulsante del nostro CMS è il database, è proprio nel DB che vengono archiviati gli utenti, gli articoli, le statistiche e tutto il resto. Nei files sono invece inserite le istruzioni relative al collegamento con il database.

Se il database subisce modifiche (aggiornamenti) continui (praticamente ogni volta che ogni utente visita una pagina) i files invece subiscono modifiche più lente, sempre dovute ad interventi da parte dell'amministratore. Ad esempio, se installiamo un PHPnuke 6.8 le modifiche alla versione originale possono riguardare:

- Inserimento di un nuovo tema realizzato da noi o modifiche di un tema già presente
- Installazione di patch che correggono errori
- Installazione di nuovi moduli e adattamenti/personalizzazione degli stessi

Come vedete se perdessimo i files di PHPnuke recuperare una installazione non sarebbe una cosa impossibile, sarebbe invece impossibile recuperare il database in quanto si aggiorna (anche) in modo indipendente dalla volontà dell'amministratore (Ad. Es le statistiche, Gli interventi sul forum, la registrazione di nuovi utenti avvengono in modo silente e non dipendono dalla volontà dell'amministratore).

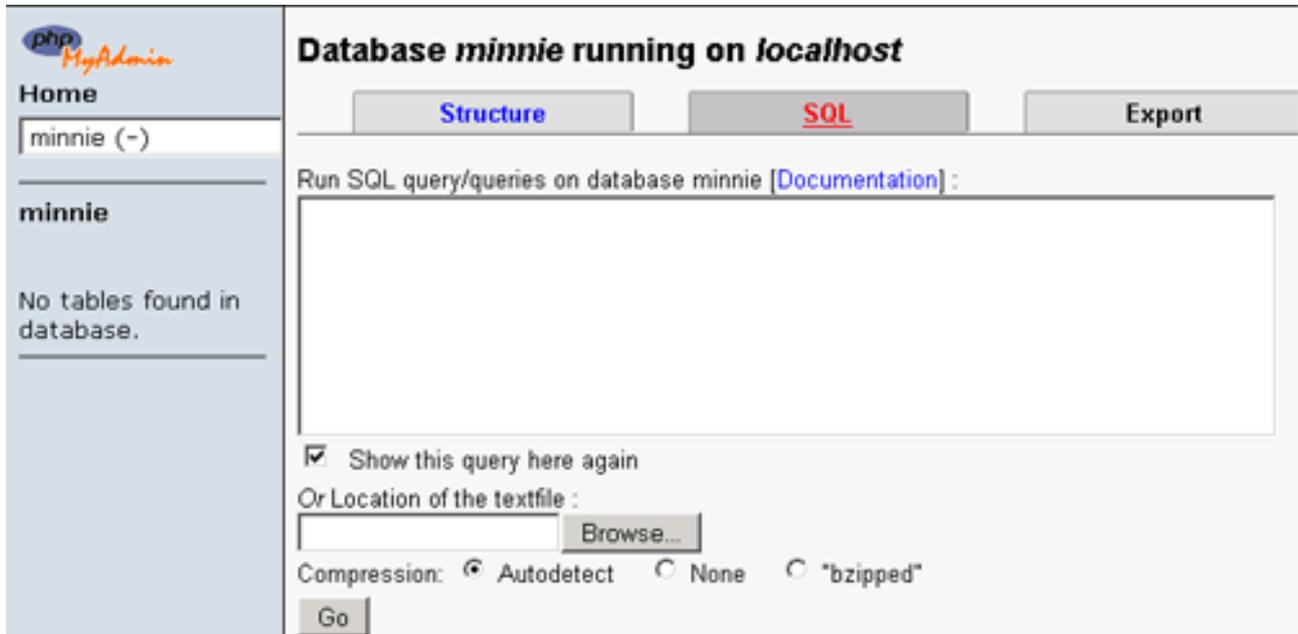
Dopo queste osservazioni è naturale affermare che il backup del database riveste una importanza fondamentale. Il consiglio è di:

Fare un backup dei files **almeno** ogni qualvolta vengono modificati i files di PHPnuke (anche se un backup ogni N. giorni sarebbe meglio).



Fare un backup del database il più spesso possibile; la frequenza deve essere direttamente proporzionale al numero di visite che il nostro sito riceve, più visite facciamo più dati vengono scritti nel database. Anche in questo caso una attività sistematica di Backup consigliata.

Ripristinare un backup è molto semplice, basta eliminare tutte le tabelle contenute nel database e inserire al loro posto la versione di emergenza; questa procedura avviene attraverso la funzione di caricamento del database di PHPmyadmin. (Vedi Cap. 2)



E' molto importante parlare delle eccezioni, ossia di casi particolari che possono rendere inefficace l'intervento di ripristino illustrato sopra:

- Caso 1: Necessità di ripristinare una sola tabella: Ammettiamo che abbiamo necessità di ripristinare soltanto la tabella nuke_users mantenendo inalterate le altre. Come illustrato al Capitolo 2 nella parte relativa all'uso di PHPmyadmin eliminiamo soltanto la tabella nuke_users e, dal nostro file di backup prendiamo soltanto la tabella di struttura e dati relativa alla tabella nuke_users, lo possiamo fare aprendo il file con un editor come editplus e prelevando quanto riportato sotto:

```
#  
# Table structure for table `nuke_users`  
#  
  
CREATE TABLE nuke_users (  
  user_id int(11) NOT NULL auto_increment,  
  name varchar(60) NOT NULL default "",  
  username varchar(25) NOT NULL default "",  
  user_email varchar(255) NOT NULL default "",  
  femail varchar(255) NOT NULL default "",
```

(Questa parte è tagliata ma in realtà continua)

```
#
# Dumping data for table `nuke_users`
#

INSERT INTO nuke_users VALUES (1, "", 'Anonymous', "", "", "", 'blank.gif', 'Nov 10, 2000', "",
", "", "", "", 0, 0, "", "", "", 10, "", 0, 0, 0, "", 0, "", "", 4096, 0, 0, 0, 0, 1, 0, 0, 1, 0, 0, 0, 10,
NULL, 'english', 'D M d, Y g:i a', 0, 0, 0, NULL, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 0, 3, NULL, NULL,
NULL);
```

(Qui è illustrato un singolo utente ma ce ne saranno sicuramente molti di più).

Come vedete la parte che dobbiamo incollare sono solo la struttura e i dati della tabella nuke_users e non tutto il contenuto del file, questa operazione può essere fatta in due modi:

- Copiando/incollando il testo all'interno di un file che chiameremo backup_parziale.sql e ripristineremo attraverso la funzione "browse" illustrata nel cap. 2 relativo a PHPmyadmin
- Copiando/incollando il testo direttamente nel campo di testo posizionato sopra "Browse".

Caso 2: Il backup è di grosse dimensioni e non è possibile ripristinarlo in quanto il php va in timeout o va in errore. In questo caso le soluzioni sono 2:

Se non avete accesso al server via SSH potete usare una interfaccia tipo MysqlFront, seguono le istruzioni su come gestire questa eccezione

Nel caso aveste accesso via SSH caricate il file via ftp e effettuatene il ripristino attraverso questa istruzione linux:

Le operazioni con Mysqlfront e via riga di comando sono effettuabili non solo durante le fasi di ripristino ma anche durante le fasi di backup, anche in quel caso si possono verificare errori di timeout del PHP che invece non si verificheranno se il backup è gestito da riga di comando. Ecco l'istruzione per effettuare un backup via SSH:

mysql database -u user -h host .p pass < file.sql

Dove

- database = nome del database
- user: nome utente
- pass: password
- file.sql: Nome del file da caricare

Ricordiamo di salvare il file in una directory raggiungibile via Ftp in modo da poter scaricare il backup.

Paragrafo 2 – Installare nuovi moduli

Prima di procedere con questo paragrafo vi ricordiamo di verificare che i moduli che installate siano compatibili con la versione di PHPnuke che state usando!

I moduli aggiuntivi di PHPnuke sono di diversi tipi e possono essere raggruppati in 3 categorie differenti:

• Moduli che non alterano la struttura del database:

Questi sono i moduli più semplici, l'installazione consiste solo nell'inserimento di nuovi files in PHPnuke, non sono coinvolte né tabelle originali o inserite nuove tabelle.

Questi moduli possono essere composti soltanto da una parte pubblica, soltanto da una parte di amministrazione o entrambi. Ma come possiamo capire se il modulo in questione coinvolge anche il database o no? Di solito una installazione è composta da queste cartelle:

html/ --> E'una cartella contenitore che non viene coinvolta nell'installazione

html/modules/ --> Con le sottocartelle contiene la parte pubblica del modulo

html/admin/ --> Con le sottocartelle contiene la parte del modulo riservata all'admin

html/images --> Contiene le eventuali immagini del modulo

html/sql/ --> Contiene il file di modifica del database.

Non è detto che il file .sql sia per forza contenuto nella cartella sql, può anche essere in html oppure autocrearsi attraverso un file install.php che crea da solo le parti del database riservate al modulo.

• Moduli che alterano la struttura del database:

Questi moduli, pur non alterando i files originali di PHPnuke modificano il database. Il database può essere alterato in due modi:

Aggiungendo nuove tabelle al database senza alterare le tabelle esistenti

Alterando le tabelle originali di PHPnuke.

L'installazione dei moduli consiste nell'inserimento dei files del modulo (ricordiamo che non sovrascivono o alterano i files originali di PHPnuke) e nell'inserimento di un file .sql (o nel lancio di un install.php) per inserire struttura e dati delle tabelle nel DB, generalmente si usa il sistema di phpmyadmin o da riga di comando, i due argomenti sono trattati ampiamente nei paragrafi e capitoli precedenti.

Ecco un esempio di come lavora un file .sql,

• Moduli che alterano la struttura del database e la struttura dei files originali di PHPNuke:

Esistono moduli che per funzionare hanno bisogno di aggiungere delle funzioni ai files originali di PHPNuke, questi moduli, a seconda di quello che devono modificare, vanno a sovrascrivere il mainfile.php o il modules.php o altri files. Attenzione, sovrascrivendo questi files non potrete installare un altro modulo che li rimodifichi in quanto perdereste le modifiche del modulo precedente.

Esempio: Con PHPnuke 6.0 esistevano due moduli interessanti che andavano entrambi a

modificare il mainfile.php, indynews e gruppi, per farli funzionare insieme abbiamo dovuto editare a mano il mainfile facendo un "mix" delle modifiche apportati dai due moduli.

Attenzione: Nel caso modificaste le tabelle originali di PHPnuke non potrete più procedere ad una migrazione a nuove versioni attraverso tools automatici in quanto il database potrebbe non essere alterato in quanto non incontrerebbe corrispondenza tra la struttura delle tabelle da modificare originale e quella attuale, il consiglio è quello di esaminare quali sono le modifiche da apportare e farlo manualmente, lo stesso discorso vale anche per i files, aggiornate, se necessario, anche i moduli aggiunti. Questa procedura può essere abbastanza lunga e pericolosa, il consiglio è quello di crearvi una copia locale del vostro portale, effettuare tutte le operazioni di migrazione/modifica, verificare che tutto funzioni e poi sostituire la versione di produzione non prima di aver fatto tutti i backup.

Paragrafo 3 – Installare patch e correggere errori a Phpnuke o a suoi moduli

A volte può capitare che alcune funzioni di PHPnuke siano difettose o che altre necessitino di aggiornamenti, ecco, in poche righe, come agire per risolvere i problemi più comuni. (Nota: la risoluzione dei problemi più comuni si trovano sempre nei forum o nelle news di spaghetbrain.com, prima di chiedere la soluzione guardate sempre l'archivio utilizzando il motore di ricerca).

Esempio di installazione di patch:

Generalmente una patch sono uno o un insieme di files che vanno a sovrascrivere files "difettosi", il sistema di installazione è la semplice sovrascrittura dei files:

Esempio: pippo.php (12 Kb) verrà sovrascritto con pippo.php (13 kb)

E' buona norma non sovrascrivere il file vecchio eliminandolo definitivamente ma rinominarlo da pippo.php a pippo.old, in questo modo potremo "tornare indietro" in caso di messaggi di errore che si presentassero dopo l'installazione della patch.

Esempio risoluzione di problema di codice:

Se abbiamo un files composta da N righe:

```
$qdb = "WHERE topic='$new_topic'";  
$sql_a = "SELECT topictext FROM ".$prefix."_topics WHERE topicid='$new_topic';"  
$result_a = $db->sql_query($sql_a)  
$row_a = $db->sql_fetchrow($result_a);  
$numrows_a = $db->sql_numrows($result_a);  
$topic_title = $row_a[topictext];
```

E ci viene detto che la terza riga sostituita con:

```
$result_a = $db->sql_query($sql_a);
```

Noi dobbiamo sovrascrivere la terza riga e poi salvare il file. Il numero delle righe viene gestito da molti editor testuali quali editplus per windows o bluefish per linux.

Paragrafo 4 – Migrare a nuove versioni

La migrazione a nuove versioni richiede i seguenti accorgimenti:

- 1) Effettuare un backup di files e Database
- 2) Verificare se la versione di PHPNuke non è stata modificata (escluso il tema che non richiede aggiornamenti), nel caso sia stata modificata con l'aggiunta di Moduli che coinvolgono files originali o database procedere come illustrato nel paragrafo 3.
- 3) Provare la migrazione in locale e non sul sito di produzione
- 4) Se tutto è andato bene trasferire i files e il database sull'area di produzione.

Per migrare da una versione all'altra le operazioni da fare sono 2, aggiornare il database e sovrascrivere i files di PHPNuke vecchi con quelli nuovi.

L'aggiornamento del database avviene attraverso l'uso dei files di upgrade, se dovessimo migrare dalla versione 6.7 alla versione 6.8 dovremo:

1. Prendere il file upgrade67-68.php e copiarlo nella cartella principale di phpnuke
2. Lanciarlo (www.nostrosito.com/ upgrade67-68)
3. Sovrascrivere i files vecchi con quelli nuovi.

N.B. Per migrare da versioni precedenti che hanno un gap di più di una versione (ad esempio fare un salto da phpnuke 6.6 a phpnuke 6.8) è necessario ripetere più volte l'operazione, dunque:

- Prendere il file upgrade66-67.php e copiarlo nella cartella principale di phpnuke
- Lanciarlo (www.nostrosito.com/ upgrade66-67.php)
- Prendere il file upgrade67-68.php e copiarlo nella cartella principale di phpnuke
- Lanciarlo (www.nostrosito.com/ upgrade67-68.php)
- Sovrascrivere i files vecchi con quelli nuovi dell'ultima versione di PHPNuke.

N.B. Per passare da nuke 5.6 a 6.0 è anche necessario sovrascrivere, prima della migrazione, il file config.php con quello nuovo.

Ma cosa contiene il un file di upgrade? Prendiamo come alcune righe di codice contenute nei vari file di upgrade in modo da avere una casistica completa di tutto quello che può accadere:

```
// PHP-Nuke Version Number Update
```

```
$db->sql_query("UPDATE ".$prefix."_config SET Version_Num='6.7'");
```

In questo caso viene aggiornato, nella tabella nuke_config, la versione di PHPNuke con il comando UPDATE

```
// PHP-Nuke Forums Update
```

```
$db->sql_query("UPDATE ".$prefix."_bbconfig SET config_value='.0.4' where config_name='version'");
```

```
$db->sql_query("UPDATE ".$prefix."_bbconfig SET config_value='3600' where config_name='session_length'");
```

In questo caso vengono modificati alcuni parametri del forum con il comando UPDATE

```
$db->sql_query("INSERT INTO ".$prefix."_bbconfig VALUES ('config_id','1');
```

In questo caso vengono inseriti valori all'interno di una tabella

```
$db->sql_query("DELETE FROM ".$prefix."_headlines WHERE  
sitename='Linux.com');
```

In questo caso viene eliminato un recorda da una tabella

```
$db->sql_query("DROP TABLE ".$prefix."_priv_msgs");
```

In questo caso viene eliminata una tabella con il comando DROP.

```
$db->sql_query("ALTER TABLE ".$user_prefix."_users CHANGE uname username  
VARCHAR(25) NOT NULL");
```

In questo caso viene modificata la struttura di una tabelle con il comando ALTER TABLE

```
$db->sql_query("CREATE TABLE ".$prefix."_bbforum_prune (prune_id mediumint  
(8) unsigned NOT NULL auto_increment, forum_id smallint(5) unsigned NOT NULL  
default '0', prune_days tinyint(4) unsigned NOT NULL default '0', prune_freq tinyint  
(4) unsigned NOT NULL default '0', PRIMARY KEY (prune_id), KEY forum_id  
(forum_id));
```

Qui viene creata una nuova tabella con il comando CREATE_TABLE

Riassunto delle funzioni SQL:

Dati database:

UPDATE: Aggirna valori già inseriti

INSERT: Inserisce nuovi valori

DELETE: Elimina valori

Tabelle database

CREATE TABLE: Crea una nuova tabella

DROP TABLE: Elimina una tabella

ALTER TABLE: Modifica la struttura di una tabella esistente.

Curriculum

Dal 1994 ha seguito, in Italia e all'estero (Cina, Germania, Stati Uniti), progetti orientati al web coordinando attività di sviluppo di applicativi per aziende ed enti pubblici di grandi e grandissime dimensioni.

Svolge attività di consulenza aziendale in ambito Web con un particolare focus ai sistemi di Content Management, E-Learning e Tools per la realizzazione di reti intranet attraverso l'utilizzo di applicativi e linguaggi orientati alla filosofia Open Source.

E' promotore e coordinatore di un progetto per la realizzazione di una piattaforma di E-Learning italiana dedicata al mondo dell'Università, Pubblica Amministrazione e Business, al progetto partecipano Università italiane di primaria importanza e sviluppatori di primo piano non solo italiani ma anche norvegesi, finlandesi, americani e brasiliani

Tiene, presso l'Università di Firenze, due corsi intitolati "Sistemi di CMS" (Master in Multimedia, e e Master Internet Engineering Università di Firenze/RAI).

Autore del Libro "PHPNuke 5.6 Gestione e programmazione"

Autore del Libro "PHPNuke 6.x Gestione e programmazione"

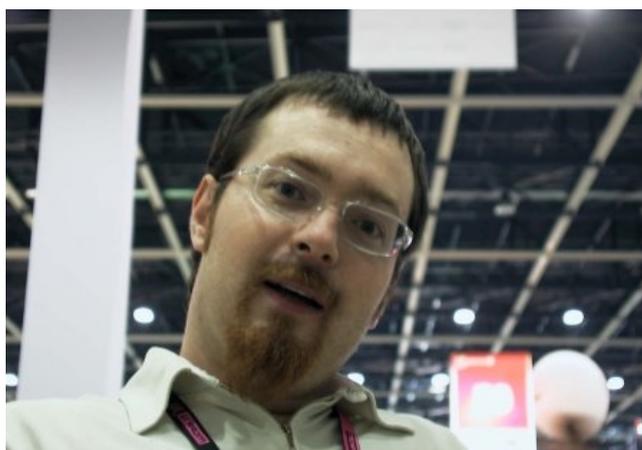
Relatore di vari seminari su E-learning, Software Libero e PHPNuke

Per contattarmi trovate i recapiti su www.claudioerba.com

Attenzione!! le email e le telefonate che richiedono aiuto "privato" su phpnuke non verranno evase (esiste il forum di spaghetbrain.com).

Sciocchezze

Visto che le foto del mio ufficio pubblicate sulla versione precedente di questo libro hanno fatto scalpore ne pubblico ancora un po' ;-)



Webbit ...



Cablaggi professionali :-P



Ufficio estivo (l'azienda si espande) :-D



Laptop & cofee ...

Licenza per Documentazione Libera GNU (GFDL)

Versione 1.1, Marzo 2000

Copyright (C) 2000 Free Software Foundation, Inc.

59 Temple Place, Suite 330, Boston, MA 02111-1307 USA

Chiunque può copiare e distribuire copie letterali di questo documento di licenza, ma non ne è permessa la modifica.

0. PREAMBOLO

Lo scopo di questa licenza è di rendere un manuale, un testo o altri documenti scritti "liberi" nel senso di assicurare a tutti la libertà effettiva di copiarli e redistribuirli, con o senza modifiche, a fini di lucro o no. In secondo luogo questa licenza prevede per autori ed editori il modo per ottenere il giusto riconoscimento del proprio lavoro, preservandoli dall'essere considerati responsabili per modifiche apportate da altri.

Questa licenza è un "copyleft": ciò vuol dire che i lavori che derivano dal documento originale devono essere ugualmente liberi. È il complemento alla Licenza Pubblica Generale GNU, che è una licenza di tipo "copyleft" pensata per il software libero.

Abbiamo progettato questa licenza al fine di applicarla alla documentazione del software libero, perché il software libero ha bisogno di documentazione libera: un programma libero dovrebbe accompagnarsi a manuali che forniscano la stessa libertà del software. Ma questa licenza non è limitata alla documentazione del software; può essere utilizzata per ogni testo che tratti un qualsiasi argomento e al di là dell'avvenuta pubblicazione cartacea. Raccomandiamo principalmente questa licenza per opere che abbiano fini didattici o per manuali di consultazione.

1. APPLICABILITÀ E DEFINIZIONI

Questa licenza si applica a qualsiasi manuale o altra opera che contenga una nota messa dal detentore del copyright che dica che si può distribuire nei termini di questa licenza. Con "Documento", in seguito ci si riferisce a qualsiasi manuale o opera. Ogni fruitore è un destinatario della licenza e viene indicato con "voi".

Una "versione modificata" di un documento è ogni opera contenente il documento stesso o parte di esso, sia riprodotto alla lettera che con modifiche, oppure traduzioni in un'altra lingua.

Una "sezione secondaria" è un'appendice cui si fa riferimento o una premessa del documento e riguarda esclusivamente il rapporto dell'editore o dell'autore del documento con l'argomento generale del documento stesso (o argomenti affini) e non contiene nulla che possa essere compreso nell'argomento principale. (Per esempio, se il documento è in parte un manuale di matematica, una sezione secondaria non può contenere spiegazioni di matematica). Il rapporto con l'argomento può essere un tema collegato storicamente con il soggetto principale o con soggetti affini, o essere costituito da argomentazioni legali, commerciali, filosofiche, etiche o politiche pertinenti.

Le "sezioni non modificabili" sono alcune sezioni secondarie i cui titoli sono esplicitamente dichiarati essere sezioni non modificabili, nella nota che indica che il documento è realizzato sotto questa licenza.

I "testi copertina" sono dei brevi brani di testo che sono elencati nella nota che indica che il documento è realizzato sotto questa licenza.

Una copia "trasparente" del documento indica una copia leggibile da un calcolatore, codificata in un formato le cui specifiche sono disponibili pubblicamente, i cui contenuti possono essere visti e modificati direttamente, ora e in futuro, con generici editor di testi o (per immagini composte da pixel) con generici editor di immagini o (per i disegni) con qualche editor di disegni ampiamente diffuso, e la copia deve essere adatta al trattamento per la formattazione o per la conversione in una varietà di formati atti alla successiva formattazione. Una copia fatta in un altro formato di file trasparente il cui markup è stato progettato per intralciare o scoraggiare modifiche future da parte dei lettori non è trasparente. Una copia che non è trasparente è "opaca".

Esempi di formati adatti per copie trasparenti sono l'ASCII puro senza markup, il formato di input per Texinfo, il formato di input per LaTeX, SGML o XML accoppiati ad una DTD pubblica e disponibile, e semplice HTML conforme agli standard e progettato per essere modificato manualmente. Formati opachi sono PostScript, PDF, formati proprietari che possono essere letti e modificati solo con word processor proprietari, SGML o XML per cui non è in genere disponibile la DTD o gli strumenti per il trattamento, e HTML generato automaticamente da qualche word processor per il solo output.

La "pagina del titolo" di un libro stampato indica la pagina del titolo stessa, più qualche pagina seguente per

quanto necessario a contenere in modo leggibile, il materiale che la licenza prevede che compaia nella pagina del titolo. Per opere in formati in cui non sia contemplata esplicitamente la pagina del titolo, con "pagina del titolo" si intende il testo prossimo al titolo dell'opera, precedente l'inizio del corpo del testo.

2. COPIE LETTERALI

Si può copiare e distribuire il documento con l'ausilio di qualsiasi mezzo, per fini di lucro e non, fornendo per tutte le copie questa licenza, le note sul copyright e l'avviso che questa licenza si applica al documento, e che non si aggiungono altre condizioni al di fuori di quelle della licenza stessa. Non si possono usare misure tecniche per impedire o controllare la lettura o la produzione di copie successive alle copie che si producono o distribuiscono. Però si possono ricavare compensi per le copie fornite. Se si distribuiscono un numero sufficiente di copie si devono seguire anche le condizioni della sezione 3.

Si possono anche prestare copie e con le stesse condizioni sopra menzionate possono essere utilizzate in pubblico.

3. COPIARE IN NOTEVOLI QUANTITÀ

Se si pubblicano a mezzo stampa più di 100 copie del documento, e la nota della licenza indica che esistono uno o più testi copertina, si devono includere nelle copie, in modo chiaro e leggibile, tutti i testi copertina indicati: il testo della prima di copertina in prima di copertina e il testo di quarta di copertina in quarta di copertina. Ambedue devono identificare l'editore che pubblica il documento. La prima di copertina deve presentare il titolo completo con tutte le parole che lo compongono egualmente visibili ed evidenti. Si può aggiungere altro materiale alle copertine. Il copiare con modifiche limitate alle sole copertine, purché si preservino il titolo e le altre condizioni viste in precedenza, è considerato alla stregua di copiare alla lettera.

Se il testo richiesto per le copertine è troppo voluminoso per essere riprodotto in modo leggibile, se ne può mettere una prima parte per quanto ragionevolmente può stare in copertina, e continuare nelle pagine immediatamente seguenti.

Se si pubblicano o distribuiscono copie opache del documento in numero superiore a 100, si deve anche includere una copia trasparente leggibile da un calcolatore per ogni copia o menzionare per ogni copia opaca un indirizzo di una rete di calcolatori pubblicamente accessibile in cui vi sia una copia trasparente completa del documento, spogliato di materiale aggiuntivo, e a cui si possa accedere anonimamente e gratuitamente per scaricare il documento usando i protocolli standard e pubblici generalmente usati. Se si adotta l'ultima opzione, si deve prestare la giusta attenzione, nel momento in cui si inizia la distribuzione in quantità elevata di copie opache, ad assicurarsi che la copia trasparente rimanga accessibile all'indirizzo stabilito fino ad almeno un anno di distanza dall'ultima distribuzione (direttamente o attraverso rivenditori) di quell'edizione al pubblico.

È caldamente consigliato, benché non obbligatorio, contattare l'autore del documento prima di distribuirne un numero considerevole di copie, per metterlo in grado di fornire una versione aggiornata del documento.

4. MODIFICHE

Si possono copiare e distribuire versioni modificate del documento rispettando le condizioni delle precedenti sezioni 2 e 3, purché la versione modificata sia realizzata seguendo scrupolosamente questa stessa licenza, con la versione modificata che svolga il ruolo del "documento", così da estendere la licenza sulla distribuzione e la modifica a chiunque ne possieda una copia. Inoltre nelle versioni modificate si deve:

A. Usare nella pagina del titolo (e nelle copertine se ce ne sono) un titolo diverso da quello del documento, e da quelli di versioni precedenti (che devono essere elencati nella sezione storia del documento ove presenti). Si può usare lo stesso titolo di una versione precedente se l'editore di quella versione originale ne ha dato il permesso.

B. Elencare nella pagina del titolo, come autori, una o più persone o gruppi responsabili in qualità di autori delle modifiche nella versione modificata, insieme ad almeno cinque fra i principali autori del documento (tutti gli autori principali se sono meno di cinque).

C. Dichiarare nella pagina del titolo il nome dell'editore della versione modificata in qualità di editore.

D. Conservare tutte le note sul copyright del documento originale.

E. Aggiungere un'appropriata licenza per le modifiche di seguito alle altre licenze sui copyright.

F. Includere immediatamente dopo la nota di copyright, un avviso di licenza che dia pubblicamente il permesso di usare la versione modificata nei termini di questa licenza, nella forma mostrata nell'addendum alla fine di questo testo.

G. Preservare in questo avviso di licenza l'intera lista di sezioni non modificabili e testi copertina richieste come previsto dalla licenza del documento.

H. Includere una copia non modificata di questa licenza.

I. Conservare la sezione intitolata "Storia", e il suo titolo, e aggiungere a questa un elemento che riporti al minimo il titolo, l'anno, i nuovi autori, e gli editori della versione modificata come figurano nella pagina del titolo. Se non ci sono sezioni intitolate "Storia" nel documento, createne una che riporti il titolo, gli autori, gli editori del documento come figurano nella pagina del titolo, quindi aggiungete un elemento che descriva la versione modificata come detto in precedenza.

J. Conservare l'indirizzo in rete riportato nel documento, se c'è, al fine del pubblico accesso ad una copia trasparente, e possibilmente l'indirizzo in rete per le precedenti versioni su cui ci si è basati. Questi possono essere collocati nella sezione "Storia". Si può omettere un indirizzo di rete per un'opera pubblicata almeno quattro anni prima del documento stesso, o se l'originario editore della versione cui ci si riferisce ne dà il permesso.

K. In ogni sezione di "Ringraziamenti" o "Dediche", si conservino il titolo, il senso, il tono della sezione stessa.

L. Si conservino inalterate le sezioni non modificabili del documento, nei propri testi e nei propri titoli. I numeri della sezione o equivalenti non sono considerati parte del titolo della sezione.

M. Si cancelli ogni sezione intitolata "Riconoscimenti". Solo questa sezione può non essere inclusa nella versione modificata.

N. Non si modifichi il titolo di sezioni esistenti come "miglioria" o per creare confusione con i titoli di sezioni non modificabili.

Se la versione modificata comprende nuove sezioni di primaria importanza o appendici che ricadono in "sezioni secondarie", e non contengono materiale copiato dal documento, si ha facoltà di rendere non modificabili quante sezioni si voglia. Per fare ciò si aggiunga il loro titolo alla lista delle sezioni immutabili nella nota di copyright della versione modificata. Questi titoli devono essere diversi dai titoli di ogni altra sezione.

Si può aggiungere una sezione intitolata "Riconoscimenti", a patto che non contenga altro che le approvazioni alla versione modificata prodotte da vari soggetti--per esempio, affermazioni di revisione o che il testo è stato approvato da una organizzazione come la definizione normativa di uno standard.

Si può aggiungere un brano fino a cinque parole come Testo Copertina, e un brano fino a 25 parole come Testo di Retro Copertina, alla fine dell'elenco dei Testi Copertina nella versione modificata. Solamente un brano del Testo Copertina e uno del Testo di Retro Copertina possono essere aggiunti (anche con adattamenti) da ciascuna persona o organizzazione. Se il documento include già un testo copertina per la stessa copertina, precedentemente aggiunto o adattato da voi o dalla stessa organizzazione nel nome della quale si agisce, non se ne può aggiungere un altro, ma si può rimpiazzare il vecchio ottenendo l'esplicita autorizzazione dall'editore precedente che aveva aggiunto il testo copertina.

L'autore/i e l'editore/i del "documento" non ottengono da questa licenza il permesso di usare i propri nomi per pubblicizzare la versione modificata o rivendicare l'approvazione di ogni versione modificata.

5. UNIONE DI DOCUMENTI

Si può unire il documento con altri realizzati sotto questa licenza, seguendo i termini definiti nella precedente sezione 4 per le versioni modificate, a patto che si includa l'insieme di tutte le Sezioni Invarianti di tutti i documenti originali, senza modifiche, e si elenchino tutte come Sezioni Invarianti della sintesi di documenti nella licenza della stessa.

Nella sintesi è necessaria una sola copia di questa licenza, e multiple sezioni invarianti possono essere rimpiazzate da una singola copia se identiche. Se ci sono multiple Sezioni Invarianti con lo stesso nome ma contenuti differenti, si renda unico il titolo di ciascuna sezione aggiungendovi alla fine e fra parentesi, il nome dell'autore o editore della sezione, se noti, o altrimenti un numero distintivo. Si facciano gli stessi aggiustamenti ai titoli delle sezioni nell'elenco delle Sezioni Invarianti nella nota di copyright della sintesi.

Nella sintesi si devono unire le varie sezioni intitolate "storia" nei vari documenti originali di partenza per formare una unica sezione intitolata "storia"; allo stesso modo si unisca ogni sezione intitolata "Ringraziamenti", e ogni sezione intitolata "Dediche". Si devono eliminare tutte le sezioni intitolate "Riconoscimenti".

6. RACCOLTE DI DOCUMENTI

Si può produrre una raccolta che consista del documento e di altri realizzati sotto questa licenza; e rimpiazzare le singole copie di questa licenza nei vari documenti con una sola inclusa nella raccolta, solamente se si seguono le regole fissate da questa licenza per le copie alla lettera come se si applicassero a ciascun documento.

Si può estrarre un singolo documento da una raccolta e distribuirlo individualmente sotto questa licenza, solo se si inserisce una copia di questa licenza nel documento estratto e se si seguono tutte le altre regole fissate da questa licenza per le copie alla lettera del documento.

7. RACCOGLIERE INSIEME A LAVORI INDIPENDENTI

Una raccolta del documento o sue derivazioni con altri documenti o lavori separati o indipendenti, all'interno di o a formare un archivio o un supporto per la distribuzione, non è una "versione modificata" del documento nella sua interezza, se non ci sono copyright per l'intera raccolta. Ciascuna raccolta si chiama allora "aggregato" e questa licenza non si applica agli altri lavori contenuti in essa che ne sono parte, per il solo fatto di essere raccolti insieme, qualora non siano però loro stessi lavori derivati dal documento.

Se le esigenze del Testo Copertina della sezione 3 sono applicabili a queste copie del documento allora, se il documento è inferiore ad un quarto dell'intero aggregato i Testi Copertina del documento possono essere piazzati in copertine che delimitano solo il documento all'interno dell'aggregato. Altrimenti devono apparire nella copertina dell'intero aggregato.

8. TRADUZIONI

La traduzione è considerata un tipo di modifica, e di conseguenza si possono distribuire traduzioni del documento seguendo i termini della sezione 4. Rimpiazzare sezioni non modificabili con traduzioni richiede un particolare permesso da parte dei detentori del diritto d'autore, ma si possono includere traduzioni di una o più sezioni non modificabili in aggiunta alle versioni originali di queste sezioni immutabili. Si può fornire una traduzione della presente licenza a patto che si includa anche l'originale versione inglese di questa licenza. In caso di discordanza fra la traduzione e l'originale inglese di questa licenza la versione originale inglese prevale sempre.

9. TERMINI

Non si può applicare un'altra licenza al documento, copiarlo, modificarlo, o distribuirlo al di fuori dei termini espressamente previsti da questa licenza. Ogni altro tentativo di applicare un'altra licenza al documento, copiarlo, modificarlo, o distribuirlo è deprecato e pone fine automaticamente ai diritti previsti da questa licenza. Comunque, per quanti abbiano ricevuto copie o abbiano diritti coperti da questa licenza, essi non ne cessano se si rimane perfettamente coerenti con quanto previsto dalla stessa.

10. REVISIONI FUTURE DI QUESTA LICENZA

La Free Software Foundation può pubblicare nuove, rivedute versioni della Licenza per Documentazione Libera GNU volta per volta. Qualche nuova versione potrebbe essere simile nello spirito alla versione attuale ma differire in dettagli per affrontare nuovi problemi e concetti. Si veda <http://www.gnu.org/copyleft>.

Ad ogni versione della licenza viene dato un numero che distingue la versione stessa. Se il documento specifica che si riferisce ad una versione particolare della licenza contraddistinta dal numero o "ogni versione successiva", si ha la possibilità di seguire termini e condizioni sia della versione specificata che di ogni versione successiva pubblicata (non come bozza) dalla Free Software Foundation. Se il documento non specifica un numero di versione particolare di questa licenza, si può scegliere ogni versione pubblicata (non come bozza) dalla Free Software Foundation.