


Créer rapidement et facilement du contenu à l'aide de l'interface du site Web d'eZ Publish



par Bergfrid Skaara ([eZ Systems](#)) Alain Sahli ([Tutoriels PHP de Alain Sahli](#)) ([Blog](#))


Date de publication : 21.05.2008


Cet article est une traduction de l'article rédigé par  **Bergfrid Skaara** d'eZ Systems, il explique comment créer rapidement et facilement du contenu à l'aide de l'interface du site Web d'eZ Publish.

- I - Créer du contenu à l'aide de l'interface du site Web
 - I-A - Accéder à l'interface du site Web
- II - L'interface du site Web
 - II-A - Barre d'outils du site Web
- III - Edition de contenu
 - III-A - Concepts de base
 - III-B - L'interface d'édition de contenu - mode édition
 - III-C - Editeur en ligne
- IV - Création d'un nouvel article avec mise en forme graphique
 - IV-A - Intégrer une image dans un article
 - IV-B - Modifier du contenu existant
- V - Contrôle des versions et brouillons
 - V-A - Mécanisme de contrôle des versions
 - V-A-1 - Conflits d'édition
 - V-B - Sauvegarder des brouillons
 - V-C - Reprendre du contenu en cours d'édition
 - V-D - Annuler des brouillons
- VI - Conclusion et ressources

I - Créer du contenu à l'aide de l'interface du site Web

Ajouter ou éditer du contenu sur votre site eZ Publish peut être aussi simple que se connecter à la partie front-end de votre site avec les droits d'éditeurs, naviguer à l'endroit où vous voulez que votre nouveau contenu apparaisse, puis sélectionner l'action appropriée dans la **barre d'outil du site Web**. Ceci apporte une interface d'édition intuitive avec des fonctionnalités WYSIWYG.

Cet article est le second d'une série dédiée aux concepts et fonctionnalités abordés dans le nouveau livre  **eZ Publish Content Management Basics** et il est un petit guide utilisateur sur l'interface du site Web d'eZ Publish.

L'**interface du site Web** est une extension optionnelle dans eZ Publish, ainsi qu'un composant essentiel dans  **eZ Publish Now**. L'article décrit comment travailler avec cette interface pour éditer et publier du contenu. Nous allons nous focaliser sur la **barre d'outils du site Web** et l'**interface d'édition de contenu**.

L'**interface du site Web** d'eZ Publish réduit la complexité de la gestion de contenu et augmente la simplicité d'utilisation comparée à l'**interface d'administration**. Elle est intégrée dans le front-end d'un site Web eZ Publish et nécessite une authentification pour y accéder.

I-A - Accéder à l'interface du site Web

Par défaut, l'**interface du site Web** n'est accessible par des utilisateurs enregistrés sur le site et qui appartiennent au groupe éditeur ou administrateur. Vous avez donc besoin d'un compte utilisateur (nom d'utilisateur et mot de passe). Après vous être connecté avec un compte éditeur, vous pouvez ajouter ou éditer du contenu. Avec un compte administrateur, vous pouvez réaliser des tâches de gestion de contenu plus avancées et accéder aux paramètres du site.

On peut accéder à l'**interface du site Web** d'eZ Publish indépendamment de l'emplacement physique et / ou du système d'exploitation, tant que la machine du client est capable d'accéder à eZ Publish via Internet ou un réseau interne, et qu'il est équipé d'un navigateur supporté (Internet Explorer, Firefox).

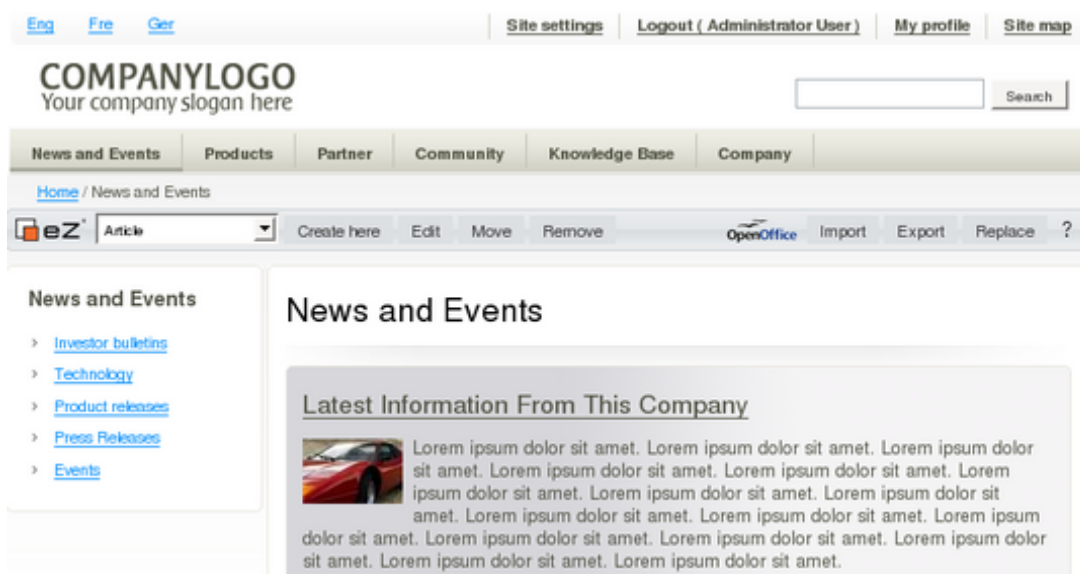
L'**éditeur en ligne** et d'autres fonctionnalités interactives utilisent la technologie JavaScript, ce qui veut dire que JavaScript doit être activé dans votre navigateur afin d'utiliser ces fonctionnalités.

JavaScript est un langage de programmation léger qui étend les fonctionnalités d'XHTML. C'est utilisé dans eZ Publish pour créer un environnement plus facile à utiliser. Les interfaces vont fonctionner correctement avec les navigateurs qui n'ont pas JavaScript, mais ne seront pas aussi riches en fonctionnalités que prévu. Si JavaScript est désactivé, l'**éditeur en ligne** ne sera pas disponible et vous devrez éditer le contenu sous forme XML.

II - L'interface du site Web

Les tâches de gestion de contenu les plus basiques peuvent être réalisées *via* **l'interface du site Web**. Il y a une interface utilisateur graphique (GUI) plus simple que celle de **l'interface d'administration**. L'une des raisons est que **l'interface du site Web** est intégrée dans la partie front-end du site. Résultat, vous pouvez naviguer sur le site à l'aide de menus et de liens qui vous sont familiers afin de localiser du contenu.

L'illustration ci-dessous vous montre **l'interface du site Web**.



Interface du site Web avec la barre d'outil du site Web

La différence d'un point de vue visuel sur le **siteaccess publique**, est la présence de la **barre d'outils du site Web** et les liens qui se situent dans le coin en haut à droite. La barre d'outils est utilisée pour ouvrir l'accès aux tâches de gestion de contenu et d'édition.


Le profil utilisateur (auquel on accède *via* le lien **Mon profil**) est associé avec chaque compte utilisateur individuel, et il est uniquement accessible lorsque l'utilisateur est authentifié. Sur cette page, vous pouvez changer votre mot de passe, mettre à jour vos informations personnelles, gérer vos brouillons et vos notifications et consulter les informations concernant vos commandes passées sur le commerce en ligne (si votre site a un commerce en ligne). Les paramètres du site (auxquels on accède par le lien correspondant), sont uniquement disponibles pour les administrateurs.

II-A - Barre d'outils du site Web

Sur **l'interface du site Web**, la **barre d'outils du site Web** va être votre outil le plus important pour l'édition et la gestion de contenu. Une fonctionnalité importante de la **barre d'outils du site Web** est qu'elle est sensible au contexte. Cela veut dire que les boutons et les options affichés dans la barre d'outils dépendent du contenu affiché ainsi que des opérations disponibles dans ces circonstances.


Par exemple, vous pouvez insérer une image dans un article, mais tenter de mettre un article dans une image n'a pas de sens (et c'est une opération illégale). C'est pourquoi vous n'allez pas trouver l'option "créer un nouvel article" lorsque vous regardez une image.

Comme vous avez pu le voir sur l'illustration ci-dessus, la **barre d'outils du site Web** donne accès à des opérations telles que créer un nouveau contenu (à l'emplacement courant) ainsi qu'éditer, déplacer ou supprimer du contenu. Vous pouvez également utiliser la fonctionnalité d'import / export OpenOffice.org.

Dans d'autres contextes, vous pourrez trouver des boutons pour traduire du contenu, comparer des versions et prévisualiser le travail en cours. En cliquant sur le point d'interrogation situé sur le côté droit de la barre d'outils, vous allez être redirigé sur la documentation en ligne qui se trouve à cette adresse  <http://ez.no/doc>.

III - Edition de contenu

III-A - Concepts de base

Reprenons ce qui a été dit dans le  **premier article de la série**, c'est-à-dire qu'un type de contenu est appelé une classe de contenu (ou juste classe), tandis qu'une partie spécifique de contenu est appelée un objet de contenu (ou juste objet). Une classe de contenu peut être perçue comme un plan structuré pour un type particulier de contenu. Les propriétés d'une classe correspondent aux *attributs*.

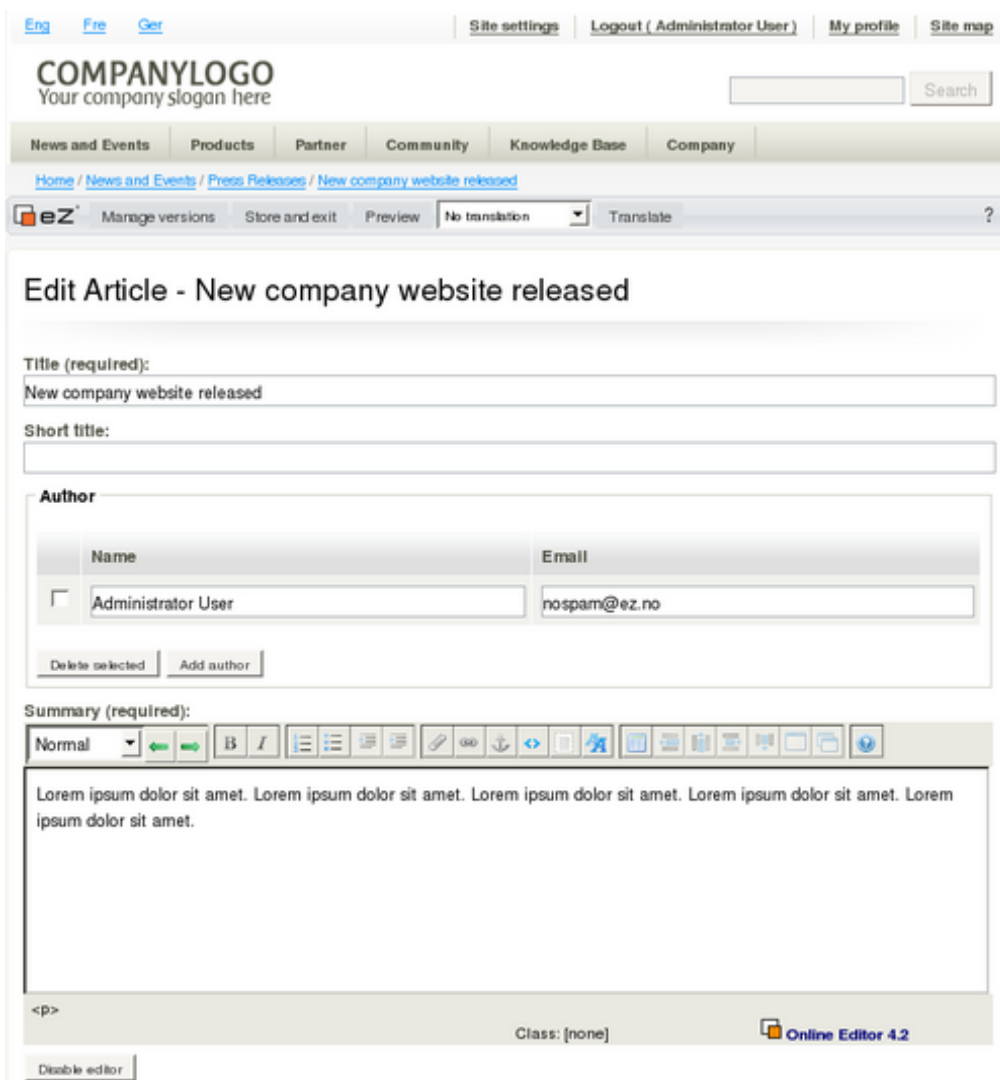
La *hiérarchie de contenu* est une représentation de vos objets de contenu publiés. Elle respecte les mêmes principes que les fichiers et dossiers dans un système d'exploitation normal : vous pouvez mettre un fichier (ou un dossier) dans un dossier, mais pas l'inverse. La classe Folder est la plus utilisée comme conteneur. Les classes Documentation page, Gallery et Frontpage sont également des conteneurs.

III-B - L'interface d'édition de contenu - mode édition

Les deux outils les plus importants pour un éditeur eZ qui travaille sur la partie front-end sont la **barre d'outils du site Web** et l'**éditeur en ligne**. Vous travaillez en mode édition lorsque vous consultez du contenu dans l'**interface d'édition de contenu**. Cela implique habituellement que le bouton **Edit** ou **Create here** ait été cliqué dans la **barre d'outils du site Web**. D'autres opérations telles que la navigation sur le site ou la recherche sont désactivées en mode édition.

La capture d'écran ci-dessous vous montre une vue typique de mode édition. Notez les différents champs pour les attributs du contenu en cours d'édition. C'est là que vous entrez et modifiez l'information. Certains attributs sont requis, ce qui veut dire que vous êtes tenu de fournir du contenu afin d'enregistrer (et publier) l'objet. Ces champs sont marqués et un avertissement concernant les informations manquantes va apparaître si vous essayez d'enregistrer l'objet sans que les champs soit valides.

En bas de la page de la capture d'écran, il y a un champ pour l'attribut Summary. Contrairement au champ d'attribut Title, ce champ supporte du texte formaté qui est appliqué en utilisant l'**éditeur en ligne**.

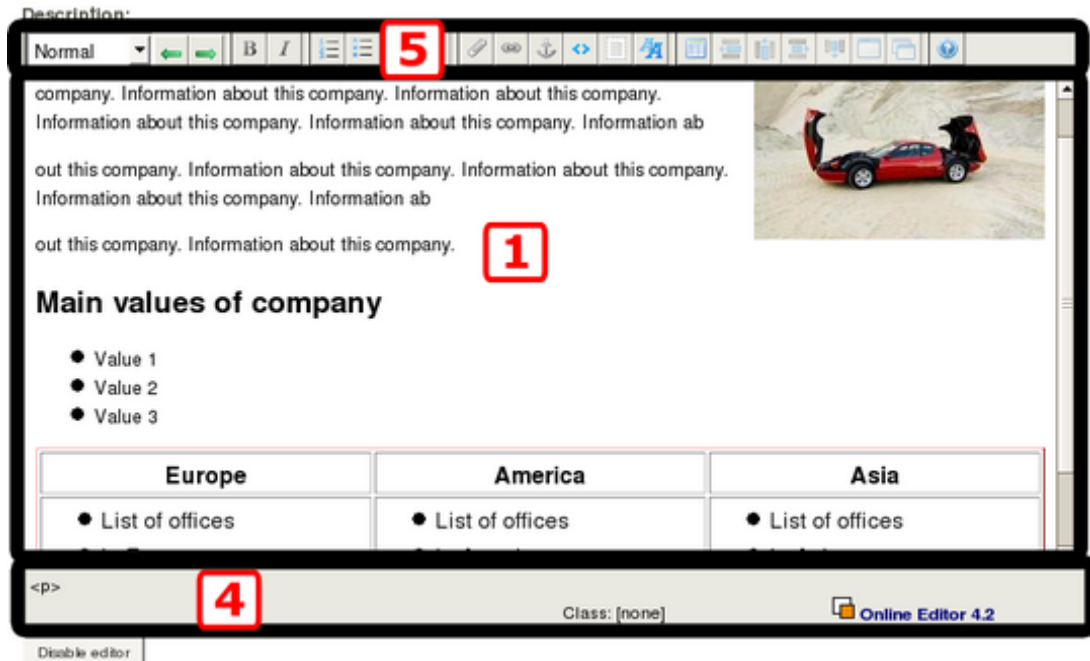


Interface du site Web - mode édition (Interface d'édition de contenu)

III-C - Editeur en ligne

L'**interface d'édition de contenu** et son équivalent l'**interface d'édition d'objets**, présents dans l'**interface d'administration**, utilisent tous les deux une application spécialisée commune appelée l'*éditeur en ligne* (OE). L'**éditeur en ligne** WYSIWIG facilite la manipulation d'attributs de contenu. Lors de l'édition de contenu, vous pouvez utiliser l'**éditeur en ligne** pour mettre du texte en forme. Vous pouvez réaliser des actions telles que créer des liens et insérer des tableaux et des listes.

L'**éditeur en ligne** contient cinq éléments, trois vous sont présentés dans la capture d'écran ci-dessous :



Composants de l'éditeur en ligne

- 1 La **zone de texte** contient du texte mis en forme que l'**éditeur en ligne** gère avec de l'XML.
- 2 Le menu contextuel est accessible en faisant un clique-droit n'importe où dans la **zone de texte**. De plus, pour les commandes standards comme retour, couper, copier et ainsi de suite, le menu contextuel contient des éléments qui peuvent être utilisés pour manipuler l'élément courant / sélectionné.
- 3 Des dialogues modaux permettent d'accéder à d'autres outils additionnels, qui dépendent des paramètres courants.
- 4 La **barre de statut**, localisée juste en-dessous de la **zone de texte**, affiche des informations utiles concernant l'élément sur lequel le curseur se trouve
- 5 La **barre d'outils** contient des outils pour éditer le contenu affiché dans la **zone de texte**. Les boutons sont très similaires à ceux que l'on trouve dans la plupart des éditeurs de texte. La capture d'écran ci-dessous vous montre les différents boutons :



boutons de la barre d'outils de l'éditeur en ligne

IV - Création d'un nouvel article avec mise en forme graphique

Publier du contenu implique la création d'objets instanciés à l'aide de différentes classes de contenu. Afin d'afficher les classes de contenu disponibles, cliquez sur la liste déroulante située dans la barre d'outils du site Web.

Nous allons maintenant vous expliquer comment créer un nouvel article contenant une mise en forme graphique (et quelques autres fonctionnalités).

Naviguez jusqu'à la page sous laquelle vous voulez ajouter du nouveau contenu. Par exemple, si vous voulez ajouter un nouvel article, naviguez jusqu'au dossier conteneur sous lequel vous voulez voir apparaître l'article. Sélectionnez la classe de contenu désirée (la classe article dans ce cas) dans la liste déroulante de la **barre d'outils du site Web**. Puis cliquez sur le bouton **Create**.

Lorsque vous créez un objet de contenu, vous déclenchez le mode édition et des champs sont affichés pour entrer les données qui correspondent aux attributs de l'objet (comme le titre et le corps d'un objet). Remplissez ces champs avec les valeurs appropriées.

Pour inclure une mise en forme graphique, suivez les instructions de la section ci-dessous. Pour insérer des liens hypertextes, des titres, du texte souligné, des listes, des tables et ainsi de suite, utilisez les boutons correspondant de la **barre d'outils** ou utilisez le menu contextuel. Dans la plupart des cas, un dialogue modal est déclenché dans lequel vous spécifiez les propriétés désirées.

Lorsque vous avez fini l'édition, cliquez sur le bouton **Send for publishing** afin d'ajouter le nouveau contenu dans le système et de le rendre visible sur le site. (Enregistrer vos changements sans publication peut être réalisé grâce au mécanisme de brouillon, c'est expliqué dans la section suivante.) Le nouvel objet de contenu va être ajouté à la hiérarchie de contenu, sous la page / l'objet que vous étiez entrain de consulter.

IV-A - Intégrer une image dans un article

Les images sont les éléments qui sont le plus habituellement intégrés dans du contenu. Au travers de la fonctionnalité d'intégration, vous pouvez insérer des images dans un attribut de type XML block qui contient du texte riche (tel que le corps d'un article). Certains objets de contenu peuvent être affichés à l'intérieur d'un autre contenu. Par exemple, une image peut être affichée à l'intérieur d'un article. Comme autres exemples de contenu intégré, il y a les vidéos Flash et d'autres objets de type media.

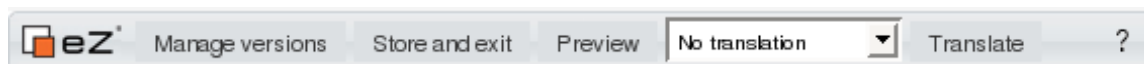
Notez qu'une image ne peut pas être insérée sur la même ligne qu'un titre. Il est recommandé de créer un nouveau paragraphe avant d'insérer une image. Ensuite, positionez votre curseur à l'endroit où vous voulez ajouter une image et cliquez sur le bouton **Object** de la **barre d'outils**. Vous pouvez également faire un clic droit et choisir l'élément "insert object" dans le menu contextuel.

Vous allez ensuite voir un dialogue modal affichant une liste d'objets liés (objets qui sont utilisés ou qui utilisent l'objet courant d'une certaine façon). S'il n'y a pas de relations, la liste va être vide. Si l'objet désiré n'est pas dans la liste des objets liés, vous devez l'ajouter en utilisant l'un des deux boutons situés au-dessous de la liste. Il est possible d'ajouter un objet existant ou d'uploader un nouveau fichier et de l'utiliser comme objet lié. Sinon, sélectionnez l'objet désiré dans la liste déroulante et spécifiez ses propriétés d'intégration. Définissez les propriétés désirées puis cliquez sur le bouton **OK**. L'objet inséré va apparaître dans la **zone de texte**. Les objets de type image vont apparaître sous forme d'une image, tandis que tous les autres objets vont apparaître sous forme d'un icône spécial.

IV-B - Modifier du contenu existant

Éditer du contenu est similaire à ajouter du contenu, les mêmes attributs sont affichés en mode édition, mais ils contiennent des données provenant d'un objet existant.

Pour éditer du contenu, rendez-vous tout d'abord sur la page que vous désirez modifier. En d'autres termes, soyez sûr que vous visionnez la page qui a le contenu que vous voulez modifier. Cliquez sur le bouton **Edit** pour afficher l'**interface d'édition de contenu**. En mode édition, la barre d'outils ci-dessous est affichée. Cela vous donne accès à différentes fonctions d'édition.




La barre d'outils du site Web en mode édition

Lorsque vous avez terminé l'édition, choisissez de publier votre contenu (cliquez sur le bouton **Send for publishing**) ou d'enregistrer la version mise à jour comme brouillon sans le publier (cliquez sur le bouton **Store draft** ou **Store and exit**).

V - Contrôle des versions et brouillons

V-A - Mécanisme de contrôle des versions

Reprenons ce qui a été dit dans le  **premier article de la série**, c'est-à-dire que la fonctionnalité de *version* rend possible d'avoir plusieurs versions d'un objet de contenu. Généralement, chaque fois que vous cliquez sur le bouton **Create** ou **Edit** de la **barre d'outils du site Web**, une nouvelle version de l'objet courant est créée et assignée à un numéro de version. Chaque version antérieure de l'objet reste dans le système. Le système ne remplace pas simplement les attributs de l'objet avec les nouvelles données.

C'est de cette manière qu'eZ Publish garde une trace des modifications faites par différents utilisateurs. Un changement accidentel ou non souhaité peut donc être annulé simplement en revenant sur une version antérieure de l'objet.

La version qui a le statut *Published* est la version qui est affichée aux visiteurs du site. Le statut *Draft* est décrit plus bas. Les versions archivées représentent du vieux contenu que vous pouvez restaurer si vous en avez besoin.

Vous pouvez voir une liste des versions existantes pour un objet de contenu, incluant les brouillons, en cliquant sur le bouton **Manage versions** de la **barre d'outils du site Web** lorsque vous êtes en mode édition. En d'autres termes, vous devez d'abord localiser le contenu, cliquer sur le bouton **Edit** et puis cliquer sur le bouton **Manage versions**. Rappelez-vous qu'il faut annuler le brouillon si vous ne voulez pas sauvegarder vos modifications.

V-A-1 - Conflits d'édition

Les conflits d'éditions peuvent être un véritable défi sur les sites avec beaucoup de contenu et / ou de multiples éditeurs qui peuvent potentiellement travailler sur le même contenu. Dans certaines circonstances, il peut y avoir un *conflit d'édition* qui doit être résolu avant que vous puissiez continuer à éditer la page. Les *conflits d'éditions* surviennent lorsque plusieurs éditeurs éditent le même contenu, ce qui rend eZ Publish incertain sur la version que vous souhaitez éditer. Souhaitez-vous éditer la version publiée ou l'un des brouillons ? Sélectionnez la version de contenu désirée puis cliquez sur le bouton **Edit**.

V-B - Sauvegarder des brouillons

Un **brouillon** contient du contenu qui a été sauvé mais qui n'a pas été publié pour l'instant. En bas de l'**interface d'édition de contenu**, à côté des boutons **Send for publishing** et **Discard**, il y a un troisième bouton intitulé **Store draft**. Si vous cliquez sur ce bouton, le contenu va être enregistré en tant que brouillon et la page va être rafraîchie en mode édition. Vous pouvez également cliquer sur le bouton **Store and exit** situé dans la **barre d'outils du site Web**, afin d'exécuter l'opération sauvegarder et quitter. Ceci va vous faire quitter le mode édition.

V-C - Reprendre du contenu en cours d'édition

Vous pouvez reprendre votre travail sur un brouillon plus tard. Cependant, seul l'utilisateur qui a créé le brouillon peut reprendre son travail, contrairement à la situation où vous avez des versions publiées, où n'importe quel éditeur de contenu peut les éditer.

Afin de voir une liste des brouillons que vous avez sauvés et d'en récupérer un pour l'éditer, vous devez entrer dans votre profil utilisateur (en cliquant sur le lien **My profile** en haut à droite de la page). À l'intérieur de votre page de profil, cliquez sur le lien **My drafts**. Cela va afficher une liste de brouillons vous appartenant. Cliquez sur le bouton **Edit** correspondant afin de reprendre l'édition. Vous pouvez également cliquer sur le nom d'un brouillon afin d'avoir

une prévisualisation, puis cliquez sur le bouton **Edit** de la **barre d'outils du site Web**. Ceci va vous amener dans l'**interface d'édition de contenu**. Là vous pouvez faire les modifications nécessaires puis publier ou enregistrer le brouillon.

V-D - Annuler des brouillons

Lorsque vous êtes en mode édition, vous pouvez annuler un brouillon en cliquant sur le bouton **Discard**. Vous pouvez également supprimer des brouillons *via* votre profil utilisateur. Sélectionnez un ou plusieurs brouillons à l'aide des cases à cocher correspondantes, puis cliquez sur le bouton **Remove** sous la liste de brouillons. Pour supprimer tous les brouillons, cliquez simplement sur le bouton **Empty draft**. La page **My draft** va maintenant vous afficher le texte "You have no drafts".

VI - Conclusion et ressources

L'**interface du site Web**, intégrée dans le front-end du site Web eZ Publish, réduit la complexité de la gestion de contenu et augmente la facilité d'utilisation par rapport à l'**interface d'administration**.

La présence de la **barre d'outils du site Web** et des liens dans le coin en haut à droite, permet de différencier cette interface du siteaccess publique.

La **barre d'outils du site Web** est *sensible au contexte*, ce qui veut dire que les boutons et les options affichés dépendent du contenu courant et des opérations disponibles en fonction des circonstances.

Vous travaillez en mode édition lorsque vous consultez du contenu dans l'**interface d'édition de contenu**. Cela signifie généralement que le bouton **Edit** ou **Create here** a été cliqué dans la **barre d'outils du site Web**. Lorsque vous éditez du contenu, vous pouvez utiliser l'**éditeur en ligne** pour formater un texte.

La fonctionnalité de versionage permet d'avoir plusieurs versions d'un objet de contenu. Un brouillon contient du contenu qui a été enregistré mais pas encore publié. Vous pouvez enregistrer un brouillon à partir du mode édition en quittant ou pas l'**interface d'édition de contenu**. Afin de voir une liste de vos brouillons et en récupérer un pour l'éditer, vous devez accéder à la section **My drafts** de votre profil.

Ressources

-  [Livre eZ Publish Content Management Basics](#)
-  [Site de documentation eZ](#)
-  [Introduction aux concepts d'eZ Publish - premier article de la série](#)

Créer rapidement et facilement du contenu à l'aide de l'interface du site Web d'eZ Publish
par Bergfrid Skaara ([eZ Systems](#)) Alain Sahli ([Tutoriels PHP de Alain Sahli](#)) ([Blog](#))
