

Oracle® Cloud

Vytváranie lokalít v službe Oracle Content Management



F25887-20
June 2021



Oracle Cloud Vytváranie lokalít v službe Oracle Content Management,

F25887-20

Copyright © 2018, 2021, spoločnosť Oracle a/alebo jej pobočky.

Hlavný autor: Bruce Silver

Prispievajúci autori: Jean Wilson, Sarah Bernau, Kalpana N, Ron van de Crommert

Prispievatelia: Bonnie Vaughan

This software and related documentation are provided under a license agreement containing restrictions on use and disclosure and are protected by intellectual property laws. Except as expressly permitted in your license agreement or allowed by law, you may not use, copy, reproduce, translate, broadcast, modify, license, transmit, distribute, exhibit, perform, publish, or display any part, in any form, or by any means. Reverse engineering, disassembly, or decompilation of this software, unless required by law for interoperability, is prohibited.

The information contained herein is subject to change without notice and is not warranted to be error-free. If you find any errors, please report them to us in writing.

If this is software or related documentation that is delivered to the U.S. Government or anyone licensing it on behalf of the U.S. Government, then the following notice is applicable:

U.S. GOVERNMENT END USERS: Oracle programs (including any operating system, integrated software, any programs embedded, installed or activated on delivered hardware, and modifications of such programs) and Oracle computer documentation or other Oracle data delivered to or accessed by U.S. Government end users are "commercial computer software" or "commercial computer software documentation" pursuant to the applicable Federal Acquisition Regulation and agency-specific supplemental regulations. As such, the use, reproduction, duplication, release, display, disclosure, modification, preparation of derivative works, and/or adaptation of i) Oracle programs (including any operating system, integrated software, any programs embedded, installed or activated on delivered hardware, and modifications of such programs), ii) Oracle computer documentation and/or iii) other Oracle data, is subject to the rights and limitations specified in the license contained in the applicable contract. The terms governing the U.S. Government's use of Oracle cloud services are defined by the applicable contract for such services. No other rights are granted to the U.S. Government.

This software or hardware is developed for general use in a variety of information management applications. It is not developed or intended for use in any inherently dangerous applications, including applications that may create a risk of personal injury. If you use this software or hardware in dangerous applications, then you shall be responsible to take all appropriate fail-safe, backup, redundancy, and other measures to ensure its safe use. Oracle Corporation and its affiliates disclaim any liability for any damages caused by use of this software or hardware in dangerous applications.

Oracle and Java are registered trademarks of Oracle and/or its affiliates. Other names may be trademarks of their respective owners.

Intel and Intel Inside are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation. All SPARC trademarks are used under license and are trademarks or registered trademarks of SPARC International, Inc. AMD, Epyc, and the AMD logo are trademarks or registered trademarks of Advanced Micro Devices. UNIX is a registered trademark of The Open Group.

This software or hardware and documentation may provide access to or information about content, products, and services from third parties. Oracle Corporation and its affiliates are not responsible for and expressly disclaim all warranties of any kind with respect to third-party content, products, and services unless otherwise set forth in an applicable agreement between you and Oracle. Oracle Corporation and its affiliates will not be responsible for any loss, costs, or damages incurred due to your access to or use of third-party content, products, or services, except as set forth in an applicable agreement between you and Oracle.

Obsah

Predslov

Komu je určená táto príručka	xvi
Prístupnosť dokumentácie	xvi
Rôznorodosť a inklúzia	xvi
Súvisiace zdroje	xvi
Konvencie	xvii

Časť I Úvod

1 Prehľad služby Oracle Content Management

Prístup do služby Oracle Content Management	1-1
Základné informácie o rolách	1-2
Správa položiek	1-2
Spravovanie obsahu	1-3
Spolupráca na obsahu	1-3
Vytváranie lokalít	1-3
Integrácia a rozšírenie služby Oracle Content Management	1-4
Začíname	1-4
Migrácia do služby Oracle Cloud Infrastructure	1-4

2 Začíname s vytváraním lokalít

Začíname s vytváraním lokalít	2-1
Základné informácie o procese vytvárania lokality	2-2
Vývoj lokalít	2-4
Úvod do regulačnej správy lokalít	2-5

3 Vytvorenie prvej webovej lokality

Skôr než začnete	3-2
Krok 1: Nastavenie prostredia	3-2

Import vlastného komponentu Minimal-NavMenu	3-2
Publikovanie vlastného komponentu Minimal-NavMenu	3-3
Pridanie vzorových obrázkov	3-4
Krok 2: Nastavenie webovej lokality	3-6
Vytvorenie webovej lokality	3-6
Úprava webovej lokality	3-7
Krok 3: Publikovanie webovej lokality	3-27
Ďalšie možnosti	3-30

Časť II Vytváranie a úprava lokalít

4 Vytváranie lokalít

Vytváranie lokalít	4-1
Kopírovanie lokalít	4-3
Správa požiadaviek lokalít	4-5
Zmena detailov požiadavky na zmenu lokality	4-6
Zobrazenie stratégií pre požiadavky lokalít	4-6

5 Úprava lokalít

Prehľad stránky Generátor lokalít	5-1
Základné informácie o aktualizáciách lokality	5-4
Použitie aktualizácie	5-5
Tipy a triky na úpravu	5-6
Používanie štýlov a formátovania	5-10
Prispôsobenie nastavení lokality	5-11
Pridanie prispôsobených vlastností lokality	5-12
Práca s tabuľkami	5-14
Nahratie súborov lokality	5-16

6 Používanie šablón a motívov na lokalitách

Základné informácie o šablónach	6-1
Vytvorenie šablóny z lokality	6-4
Zmena detailov šablóny	6-5
Zmena stratégií šablón	6-6
Zmena stavu alebo cieľovej skupiny šablóny	6-8
Správa šablón	6-8
Export a import šablón	6-12
Základné informácie o motívoch	6-13

Spravovanie motívov	6-15
Publikovanie motívov	6-17

7 Správa vlastných komponentov a rozložení

Základné informácie o vlastných komponentoch	7-1
Základné informácie o rozloženiach	7-2
Používanie vlastných komponentov a rozložení	7-5
Registrácia vzdialených komponentov	7-8
Vytvorenie lokálnych komponentov, rozložení, editorov polí obsahu alebo formulárov obsahu	7-9
Export alebo import komponentov alebo rozložení	7-11

8 Práca so stránkami lokality

Navigácia na stránku	8-1
Zobrazenie stránok	8-1
Pridávanie stránok	8-3
Presun stránok	8-6
Odstraňovanie stránok	8-7
Zmena nastavení stránky	8-7
Zmena rozloženia stránky	8-11
Zmena pozadia alebo motívu	8-12

9 Usporiadanie obsahu na stránke

Pridávanie komponentov a rozložení sekcie	9-1
Práca s položkami a obsahovými položkami	9-3
Používanie spúšťačov a akcií	9-4
Používanie vodorovných rozložení sekcie	9-6
Používanie rozložení s dvomi a tromi stĺpcami	9-7
Používanie zvislých rozložení sekcie	9-9
Používanie kartových rozložení sekcie	9-10
Používanie rozložení sekcie jazdca	9-10

10 Používanie vstavaných komponentov

Základné komponenty	10-2
Nadpisy	10-2
Odseky	10-4
Obyčajný text	10-6
Tlačidlá	10-6

Komponenty štruktúry	10-8
Oddeľovače	10-9
Medzerníky	10-9
Komponenty médií	10-10
Obrázky	10-10
Galérie	10-13
Mriežka galérie	10-16
YouTube videá	10-20
Videá	10-20
Komponenty dokumentov	10-22
Dokumenty	10-22
Zoznamy priečinkov	10-24
Zoznamy súborov	10-25
Správca dokumentov	10-26
Knižnica projektu	10-28
Komponenty sociálnych sietí	10-30
Panel sociálnych sietí	10-31
Facebookové tlačidlá Páči sa mi to a Odporučiť	10-32
Zdieľanie a sledovanie na Twitteri	10-32
Komponent konverzácie	10-33
Zoznam konverzácií	10-36
Komponenty procesu	10-37
Formulár spustenia procesu	10-37
Zoznam úloh procesu	10-39
Formulár detailov úlohy	10-41
Obsahové položky	10-43
Komponent obsahovej položky	10-43
Zástupný symbol obsahu	10-45
Zoznam obsahu	10-46
Vyhľadávanie obsahu	10-52
Odporúčanie	10-54
Ďalšie komponenty	10-55
Mapy	10-56
Nadpisy	10-57
Články	10-58
Obrázky s textom	10-60
Skupiny komponentov	10-62
Používanie funkcie spoločného prehľadávania na stránke	10-63
Oracle Intelligent Advisor	10-64
Oracle Visual Builder	10-65

11 Správa lokalít

Prehľad stránky Lokality	11-1
Správa lokalít a nastavení lokality	11-2
Zmena popisu a loga lokality alebo vlastností umožňujúcich jej vloženie	11-7
Nastavenie vlastností vyhľadávacích nástrojov	11-8
Aktivácia služby predbežného vykreslenia pre optimalizáciu pre vyhľadávacie nástroje	11-10
Nastavenie volieb dodania statickej lokality	11-11
Aktivácia automatickej kompilácie pri publikovaní	11-12
Prepísanie predvolených vlastných hlavičiek ovládacích prvkov cache pre kompilované lokality	11-12
Zadanie agentov používateľov mobilných zariadení na podporu kompilovaných adaptívnych rozložení	11-13
Zadanie a konfigurácia zjednodušených adries URL	11-13
Aktivácia integrácie spoločného prehľadávania	11-16
Pridanie sledovania analytiky	11-17

12 Publikovanie lokalít

Prepnutie lokality do režimu online alebo offline	12-1
Publikovanie zmien lokalít	12-2

13 Zabezpečenie lokalít

Základné informácie o zabezpečení lokality	13-1
Zmena zabezpečenia lokality	13-3

14 Práca s viacjazyčnými lokalitami

Prehľad viacjazyčných lokalít	14-1
Preklad lokality	14-2
Správa úloh prekladu lokality	14-4
Miestne nastavenia pre preklad	14-5
Vlastné miestne nastavenia pre preklad	14-5
Nastavenie aliasu miestneho nastavenia na presmerovanie adresy URL	14-5

15 Použitie presmerovaní na lokalitu alebo mapovania adresy URL

Plán presmerovaní	15-1
Jednoduché porovnávanie reťazcov	15-1

Zjednodušené porovnávanie s použitím zástupných znakov	15-2
Pridanie presmerovaní na lokalitu	15-2
Zadanie pravidiel presmerovania v súbore JSON	15-3
Nahratie súboru pravidiel presmerovania na lokalitu	15-9
Mapovanie adresy URL lokality	15-9

16 Zlepšenie výkonu lokality

Využitie cache na zlepšenie výkonu	16-1
Ukladanie do cache v čase behu	16-2
Ukladanie do cache generátora lokalít	16-3
Vykresľovanie ATF (Above the Fold)	16-3

Časť IV Vývoj pre lokality

17 Prispôsobenie návrhov a štýlov

Návrhy	17-1
Súbory návrhov	17-1
Návrh responzívnej tabuľky	17-4
Prispôsobenie štýlov zoznamu konverzácií	17-7
Prispôsobenie štýlov zoznamu priečinkov a zoznamu súborov	17-9
Prispôsobenie ikon panela sociálnych sietí	17-11
Konfigurácia rozšírení štýlov pohovorov pre službu Oracle Intelligent Advisor	17-12

18 Základné informácie o používaní pozadia

Pozadie a motívy	18-1
Ako sa implementujú pozadia	18-1
Kde sa ukladajú nastavenia	18-2

19 Nastavenie spúšťačov a akcií

Spúšťače a akcie	19-1
Nastavenie spúšťačov	19-1
Nastavenie akcií	19-3

20 Vývoj šablón

Šablóny	20-1
Základná štruktúra šablóny	20-2

Vytvorenie šablóny	20-4
Exportovanie šablóny	20-5
Import šablóny	20-6
Práca s úvodnou šablónou	20-7
Vytvorenie šablóny lokality zo šablóny Bootstrap alebo šablóny návrhu webovej lokality	20-10
Vývoj šablón pomocou služby Developer Cloud Service	20-16
Prihlásenie do konzoly Developer Cloud Service pre službu Oracle Content Management	20-16
Vytvorenie projektu v službe Developer Cloud Service	20-17
Vytvorenie šablón v službe Developer Cloud Service	20-17
Kopírovanie šablóny do služby Developer Cloud Service	20-18
Import šablóny do služby Developer Cloud Service	20-19
Zlúčenie zmien	20-19
Export šablóny zo služby Developer Cloud Service	20-19

21 Vývoj motívov

Motívy	21-1
Základná štruktúra motívu	21-3
Navigácia na lokalite	21-4
Vytvorenie motívu	21-7
Skrytie komponentov a rozložení sekcie pre motív	21-12
Skrytie volieb zarovnaní, šírky alebo rozstupu komponentu pre motív	21-13
Priradovanie komponentov k motívom	21-15
Rozhranie API vykresľovania lokalít	21-17

22 Vývoj rozložení

Rozloženia	22-1
Optimalizácia pre vyhľadávacie nástroje (SEO)	22-3
Vysvetlenie súboru a formátu components.json	22-5
Prispôsobenie skupín panelov s nástrojmi v generátore lokalít	22-8
Obmedzenie komponentov v slotoch	22-12
Nastavenie obsahu rozloženia na možnosť úprav	22-14
Vytvorenie rozloženia sekcie	22-15
Vytvorenie rozloženia sekcie, ktoré podporuje pomalé načítanie	22-17
Vývoj vlastných rozložení sekcií pomocou rozhraní API	22-18
Vývoj rozložení obsahu	22-23
Vytvorenie rozložení obsahu pomocou služby Oracle Content Management	22-25
Prístup k zobrazeniu rozloženia v rozložení obsahu	22-31
Generovanie adresy URL stránky detailov lokality pomocou rozhrania API	22-32
Lokálny vývoj rozložení obsahu pomocou služby Developer Cloud Service	22-33

Vytvorenie rozloženia obsahu pomocou služby Developer Cloud Service	22-34
Definovanie modulu RequireJS	22-35
Konfigurácia parametra funkcie konštruktora	22-36
Vykresľovanie rozloženia obsahu	22-37
Úprava rozloženia obsahu v šablóne Mustache	22-37
Pridanie dynamickej manipulácie DOM	22-37
Definovanie štýlov v súbore design.css	22-38
Načítanie referenčných položiek	22-38
Získanie adresy URL média	22-38
Vyvolanie spúšťačov	22-38
Navigácia na stránku vyhľadávania pomocou vyhľadávacieho dopytu	22-39
Expanzia makier a vykreslenie formátovaného textu	22-40
Prepojenie na stránku Details	22-40
Expanzia makier v dopytoch na zoznam obsahu	22-40
Vývoj robustných rozložení obsahu	22-44
Vykreslenie obsahových položiek	22-44
Štandardizácia štruktúry dát pre rozloženie obsahu	22-45
Vytvorenie vzorovej šablóny blogu	22-49
Pridávanie mapovaní rozloženia obsahu do šablón	22-50
Testovanie rozložení obsahu lokálnym testovacím rámcom	22-50
Testovanie pomocou lokálneho testovacieho rámca	22-50
Import šablón s rozloženími obsahu do služby Oracle Content Management	22-51

23 Vývoj komponentov

Komponenty	23-1
Vývoj komponentov	23-2
Vytvorenie komponentu	23-5
Vývoj vlastných komponentov pomocou služby Developer Cloud Service	23-6
Vývoj vlastného komponentu pre Oracle Content Management	23-7
Vývoj vlastného komponentu	23-7
Zápis a spustenie testov jednotky	23-9
Optimalizácia komponentov (minifikácia) pre lepší výkon	23-10
Spustenie úloh priebežnej integrácie	23-11
Vývoj komponentov na preklad pre viacjazyčné lokality	23-11
Vytvorenie komponentu H1 na paneli Nastavenia	23-11
Vytvorenie nového lokálneho komponentu	23-12
Vytvorenie základného komponentu H1	23-13
Pridanie štýlu CSS do komponentu	23-16
Pridanie panela nastavení na zmenu textu nadpisu	23-17
Aktualizácia motívu pre ostatných na výber štýlu komponentu H1	23-19

Vytvorenie jednoduchého komponentu pomocou šablón HTML	23-20
Vytvorenie komponentu HTML	23-20
Pridanie dát zadaných používateľom do komponentu HTML	23-24
Porovnanie lokálnych komponentov a vzdialených komponentov	23-28
Vykreslenie nastavení komponentu	23-29
Implementácia lokálneho komponentu	23-30
Triedy štýlov pre komponenty	23-31
Nastavenie štýlu vstavaných komponentov	23-34
Základy štýlu komponentov	23-34
Nastavenie štýlu podľa komponentu	23-35
Nastavenie vlastností komponentu	23-42
Komponenty vykreslené vo vložených rámoch	23-43
ID inštancie a štruktúra pre komponenty vykreslené vo vložených rámoch	23-45
Zabezpečenie vzdialených komponentov	23-46
Registrácia vzdialeného komponentu	23-48
Odstránenie komponentu	23-49
Súprava Sites SDK	23-49

24 Prispôsobenie súboru radiča

Súbor radiča	24-1
Predvolený súbor radiča	24-1
Modifikácia predvoleného súboru controller.html	24-2
Objekt SCS	24-3
SCS.sitePrefix	24-3
SCS.preInitRendering	24-4
SCS.getDeviceInfo	24-4
Sekcie súboru radiča, ktoré by sa nemali prispôbovať	24-4
Používanie tokenov umožňujúcich prenosnosť vlastných súborov radiča	24-5
Ukážky vlastných súborov radiča	24-6
Zmena predpony lokality	24-6
Prispôsobenie grafiky čakania	24-7
Prispôsobenie ikon webových lokalít	24-9
Prispôsobenie značiek <noscript> a <meta> pre iné crawlery ako JavaScript	24-9
Predbežné vyvolanie súborov JavaScript	24-10
Overenie vlastníctva lokality pomocou ďalšieho markupu	24-11
Rozšírenie detekcie zariadení	24-11
Používanie tokenov na zlepšenie prenosnosti súboru controller.htm	24-13

25 Vývoj so súpravou OCE Toolkit

Nastavenie súpravy OCE Toolkit v lokálnom počítači	25-1
Inštalácia závislostí cez npm	25-2
Používanie utilít príkazového riadka služby CEC	25-2
Testovanie pomocou lokálneho testovacieho rámca	25-67
Zvýšenie verzie na jQuery 3.5.x	25-67
Vývoj pre Oracle Content Management pomocou služby Developer Cloud Service	25-68
Používanie služby Developer Cloud Service	25-69
Prihlásenie do konzoly Developer Cloud Service pre službu Oracle Content Management	25-69
Vytvorenie projektu v službe Developer Cloud Service	25-70
Vytvorenie projektu služby Developer Cloud Service pomocou šablóny služby Oracle Content Management	25-70
Vytvorenie projektu v službe Developer Cloud Service pomocou súpravy OCE Toolkit stiahnutej zo služby Oracle Content Management	25-71
Pridanie súpravy OCE Toolkit do kódu projektu v novom depozitári Git	25-71
Testovanie vlastných komponentov, šablón a rozložení obsahu v lokálnom testovacom rámci	25-71
Zlúčenie zmien	25-72
Propagácia zmien z testovacej do produkčnej fázy pomocou súpravy OCE Toolkit	25-72
Zašifrovanie hesla	25-78
Registrácia servera	25-78
Vytvorenie zostavy použitia a povolení pre lokalitu	25-79
Sťahovanie a nahrávanie dokumentov a priečinkov	25-79
Vytvorenie lokality zo šablóny so zachovaním rovnakých identifikátorov GUID obsahu	25-80
Vytvorenie podnikovej šablóny zo štandardnej lokality	25-80
Import a export taxonómií	25-80
Import a export odporúčaní	25-82
Pridanie alebo odstránenie obsahu kolekcie	25-83
Vývoj vlastných editorov polí pomocou súpravy OCE Toolkit	25-84
Prenos alebo aktualizácia lokality z jedného servera na druhý	25-88
Prenos lokality bez obsahových položiek	25-89
Skupinové sťahovanie alebo nahrávanie obsahových položiek pre lokalitu	25-89
Indexovanie stránok lokality pomocou súpravy OCE Toolkit	25-90
Vytvorenie typu obsahu pre text na stránkach lokality	25-90
Vytvorenie obsahových položiek indexu stránky pomocou súpravy OCE Toolkit	25-91
Pridanie vyhľadávania obsahu na lokalitu v službe Oracle Content Management	25-92
Pridanie stránky vyhľadávania na lokalitu	25-92
Pridanie poľa vyhľadávania do motívu	25-93

Indexovanie viacjazyčnej lokality pomocou súpravy OCE Toolkit	25-93
Vytvorenie zjednodušeného komponentu na ľahký vývoj komponentov	25-96
Nastavenie služby kompilácie lokalít	25-97
Zvýšenie runtime výkonu stránok lokality kompilovaním lokality	25-98
Prehľad kompilácie lokalít	25-98
Interakcia s predbežným vykreslením	25-98
Vykreslenie stránky lokality pomocou radiča	25-99
Vykreslenie kompilovanej stránky lokality	25-99
Kompilácia šablóny	25-99
Nastavenie	25-99
Kompilácia vlastnej šablóny	25-100
Kompilácia lokalít	25-106
Predpoklady pre kompiláciu lokality	25-106
Kompilácia lokality	25-106
Vlastné kompilátory	25-107
Obmedzenia	25-108
Ladenie vlastných kompilátorov	25-108
Kompilátory rozloženia stránky	25-109
Kompilátory komponentov	25-110
Kompilátory rozloženia obsahu	25-112
SCSCompileAPI	25-113
Prijímanie dát komponentu	25-114
Publikovanie	25-117
Priorita poskytovania statickej lokality	25-117
Hlavičky na ukladanie do cache	25-118
Stránky detailov	25-118
Pridanie obsahových položiek do kanála	25-119
Kompilovanie lokalít pre mobilné zariadenia	25-120
Životný cyklus lokality a kompilované stránky	25-121
Vytvorenie novej úlohy prekladu lokality alebo položky na serveri Oracle Content Management	25-121
Preklad lokality pomocou poskytovateľa jazykových služieb	25-124
Vytvorenie úlohy prekladu so súpravou OCE Toolkit	25-125
Výpis úloh prekladu	25-125
Vytvorenie konektora prekladu	25-126
Generovanie mapy lokality pre viacjazyčnú lokalitu	25-127
Odoslanie úlohy prekladu poskytovateľovi jazykových služieb	25-128
Nahratie úlohy prekladu na server	25-129

Časť VI Prílohy

26 Tutoriál: Vývoj komponentov pomocou modelu Knockout

Úvodné informácie a predpoklady na vývoj komponentov pomocou modelu Knockout	26-1
Krok 1: Vytvorenie komponentu	26-2
Krok 2: Kontrola štruktúry vykreslenia lokálneho komponentu	26-4
Krok 3: Kontrola štruktúry nastavení lokálneho komponentu	26-7
Krok 4: Zobrazenie novej vlastnosti v komponente	26-11
Krok 5: Registrácia spúšťačov	26-12
Krok 6: Vyvolanie spúšťačov	26-13
Krok 7: Registrácia akcií	26-16
Krok 8: Vykonávanie akcií	26-17
Krok 9: Vytvorenie samostatného názvu pre každú inštanciu v komponente	26-19
Krok 10: Používanie vnorených komponentov s úpravou v riadku	26-19
Krok 11: Podpora rôznych rozložení	26-22
Krok 12: Definovanie vlastných štýlov	26-23
Krok 13: Vykreslenie komponentu vo vloženom ráme	26-25
Krok 14: Použitie vlastných štýlov, keď sa komponent vykresľuje vo vloženom ráme	26-28
Krok 15: Integrácia so správaním odvolania a opakovania na stránke	26-32
Krok 16: Správa položiek	26-32
Prehľad tutoriálu	26-37

27 Popis súpravy Sites SDK

SitesSDK.getProperty('componentAssets', callback)	27-3
SitesSDK.getProperty(propertyName, callback)	27-4
SitesSDK.getSiteProperty(propertyName, callback)	27-5
SitesSDK.setProperty('componentAssets', [assets])	27-6
SitesSDK.setProperty(propertyName, propertyValue)	27-7
SitesSDK.filePicker({options}, callback)	27-8
SitesSDK.openDocumentPicker(options)	27-9
SitesSDK.openAssetPicker(options)	27-9
SitesSDK.publish(messageType, payload)	27-10
SitesSDK.subscribe(messageType, callback)	27-11
SitesSDK.Utils.addSiteThemeDesign(cssUrl)	27-13
SitesSDK.Utils.Logger	27-14

28 Riešenie problémov

Pokúšam sa vytvoriť lokalitu, ale k dispozícii nie sú žiadne šablóny	28-1
Nemôžem odstrániť lokalitu	28-1
Nemôžem otvoriť strom lokality alebo upraviť stránku	28-2
Pridaný komponent sa nezobrazuje na stránke	28-2

Moje komponenty priečinkov, súborov a konverzácie nefungujú	28-2
Po zmene rozloženia stránky sa časť obsahu stratila	28-3
Bola nahraná nová verzia obrázka, no nezobrazuje sa na stránke	28-3
Pridal som komponent založený na inej službe, ale nefunguje	28-3
Na mojej podnikovej lokalite sa zobrazuje upozornenie	28-3

Predslov

Tento dokument opisuje, ako vytvárať a spravovať prostredia vrátane lokalít, položiek a všetkých súvisiacich štruktúr a stratégií v službe Oracle Content Management.

Komu je určená táto príručka

Táto publikácia je určená pre používateľov systému Oracle Cloud, ktorí chcú pracovať so súbormi pomocou webového prehľadávača, prostredníctvom počítačovej aplikácie na synchronizáciu alebo mobilného zariadenia.

Prístupnosť dokumentácie

Informácie o zjednodušení prístupu k produktom spoločnosti Oracle nájdete na stránke programu Oracle Accessibility <http://www.oracle.com/pls/topic/lookup?ctx=acc&id=docacc>.

Prístup k technickej podpore spoločnosti Oracle

Zákazníci spoločnosti Oracle, ktorí si kúpili technickú podporu, majú prístup k elektronickej technickej podpore prostredníctvom stránky My Oracle Support. Ďalšie informácie nájdete na stránke <http://www.oracle.com/pls/topic/lookup?ctx=acc&id=info>. Ak ste sluchovo postihnutí, viac informácií nájdete tu: <http://www.oracle.com/pls/topic/lookup?ctx=acc&id=trs>.

Rôznorodosť a inklúzia

Spoločnosť Oracle sa plne zaväzuje podporovať rôznorodosť a inklúziu. Spoločnosť Oracle rešpektuje a oceňuje rôznorodosť svojich pracovníkov, ktorá posilňuje myšlienkové vedenie a inovatívnosť. V rámci našej iniciatívy budovať inkluzívnejšiu kultúru, ktorá pozitívne ovplyvní našich zamestnancov, zákazníkov a partnerov, pracujeme na odstraňovaní necitlivých výrazov z našich produktov a dokumentácie. Zároveň prihliadame aj na nevyhnutnosť zachovania kompatibility s existujúcimi technológiami našich zákazníkov a na potrebu zaistenia kontinuity služieb v rámci vývoja ponúk Oracle a odvetvových štandardov. Z dôvodu týchto technických obmedzení naša práca na odstraňovaní necitlivých výrazov stále prebieha a bude vyžadovať čas a externú spoluprácu.

Súvisiace zdroje

Ak chcete získať ďalšie informácie, pozrite si nasledujúce zdroje informácií spoločnosti Oracle:

- Oracle Public Cloud:

<http://cloud.oracle.com>

- *What's New for Oracle Content Management*
- *Collaborating on Documents with Oracle Content Management*
- *Administering Oracle Content Management*
- *Developing with Oracle Content Management As a Headless CMS*
- *Integrating and Extending Oracle Content Management*
- *Known Issues for Oracle Content Management*
- *Getting Started with Oracle Cloud*

Konvencie

V tomto dokumente sa používajú nasledujúce textové konvencie.

Konvencia	Význam
Tučné písmo	Tučné písmo označuje prvky grafického používateľského rozhrania spojené s akciou alebo výrazy definované v texte alebo slovníku.
<i>Kurzíva</i>	Kurzíva označuje názvy kníh, zvýraznenie alebo zástupné premenné, pre ktoré sa zadávajú konkrétne hodnoty.
Monospace	Monospace označuje príkazy v rámci odseku, adresy URL, kód v príkladoch, text zobrazovaný na obrazovke alebo text zadávaný používateľom.

Časť I

Úvod

Táto časť obsahuje základné informácie o vytváraní lokalít pomocou služby Oracle Content Management a jednoduchý tutoriál o vytvorení prvej lokality. Obsahuje nasledujúce kapitoly:

- [Začíname s vytváraním lokalít](#)
- [Vytvorenie prvej webovej lokality](#)

1

Prehľad služby Oracle Content Management

Oracle Content Management je obsahové centrum v cloude, ktoré slúži na správu obsahu všetkých kanálov a umožňuje poskytovať kvalitnejšie prostredie. Ponúka výkonné funkcie na správu spolupráce a toku činností, ktoré zjednodušujú vytváranie a poskytovanie obsahu a zvyšujú mieru angažovanosti zákazníkov a zamestnancov.

So službou Oracle Content Management môžete rýchlo spolupracovať interne aj externe na ľubovoľnom zariadení pri schvaľovaní obsahu a vytváraní kontextových prostredí. Vďaka vstavaným podnikovým nástrojom je vytváranie novej webovej skúsenosti s kvalitným obsahom hračka. Digitálne vzťahy so všetkými účastníkmi môžete riadiť pomocou tej istej obsahovej platformy a tých istých procesov. Zbavíte sa tým technických a organizačných úzkych miest a zbúrate prekážky, ktoré vám bránili vo vytváraní prítiažlivejšej používateľskej skúsenosti.

Poznámka:

Vydanie Oracle Content Management Starter má len obmedzenú množinu funkcií. Ak chcete využívať výhody všetkých funkcií, prejdite na vydanie Premium.

Prístup do služby Oracle Content Management

Po udelení prístupu do služby Oracle Content Management dostanete uvítací e-mail s adresou URL inštancie a vaším menom používateľa. Tieto informácie budete potrebovať na prihlásenie do služby, takže vám odporúčame bezpečne si ich uložiť.

K službe Oracle Content Management sa možno pripojiť rôznymi spôsobmi:

- Webové rozhranie poskytuje jednoduchý prístup z vášho obľúbeného webového prehľadávača. Umožňuje vám spravovať obsah v cloude, zdieľať súbory a priečinky s inými osobami, spúšťať konverzácie a zapájať sa do nich, vytvárať webové lokality (ak máte príslušné povolenia) a vykonávať mnoho ďalších činností.
- Počítačová aplikácia vám umožňuje synchronizovať súbory a priečinky medzi cloudom a vaším počítačom. Môžete synchronizovať svoje vlastné súbory aj súbory, ktoré s vami zdieľali iní, vďaka čomu budete mať vždy prístup k ich najnovším verziám.
- Doplnok pre balík Microsoft Office umožňuje prístup k funkciám služby Oracle Content Management priamo z aplikácií Microsoft Word, Excel, PowerPoint a Outlook.
- Mobilné aplikácie pre Android a iOS umožňujú jednoduchý prístup do služby z telefónu alebo iných mobilných zariadení. Tieto mobilné aplikácie si okamžite osvojíte, keďže vyzerajú a fungujú rovnako ako služba vo webovom prehľadávači. Umožňujú prístup k obsahu v cloude, vyhľadávať a triediť súbory a priečinky, zdieľať obsah a pracovať s konverzáciami.
- Rozhrania REST API a súpravy SDK poskytujú vývojárom výkonné nástroje na začlenenie funkcií služby Oracle Content Management do webových a mobilných aplikácií prostredníctvom vlastného kódu.

Základné informácie o rolách

Dostupné funkcie služby Oracle Content Management závisia od roly, ktorá vám bola pridelená. V závislosti od vašej roly používateľa budete mať k dispozícii rozličné voľby. Štandardní používatelia môžu pracovať s dokumentmi, konverzáciami a lokalitami. Podnikoví používatelia majú prístup aj k položkám. Vývojári majú k dispozícii voľby na zostavovanie a prispôsobovanie častí webových lokalít, ako sú šablóny, motívy, komponenty a rozloženia. Administrátori majú k dispozícii voľby na konfiguráciu služby, jej integráciu s inými podnikovými aplikáciami a nastavenie depozitárov položiek.

V službe Oracle Content Management sú rôzne typy rol:

- **Roly v organizácii** – vaša rola v rámci organizácie určuje úlohy, ktoré máte vykonávať, a ako budete používať funkcie.
- **Roly používateľov** – od rol používateľov závisí, ktoré funkcie uvidíte v službe Oracle Content Management.
- **Roly prostriedkov** (povolenia) – obsah, ktorý môžete vidieť, a úlohy, ktoré môžete vykonávať s prostriedkom, ako je napríklad dokument, obsahová položka, lokalita alebo šablóna, závisia od roly, ktorá vám bola pridelená, keď bol s vami prostriedok zdieľaný.

Ďalšie informácie...

Správa položiek

Oracle Content Management ponúka výkonné možnosti na správu všetkých vašich položiek, ktoré môžete používať v rámci rôznych kanálov, ako sú webové lokality, marketingové materiály, e-mailové kampane, internetové obchody a blogy. Predstavuje obsahové centrum pre všetky položky, v ktorom ich môžete usporiadať do depozitárov a kolekcie a vytvárať pravidlá určujúce spôsob a miesto ich použitia.

K dispozícii je aj množstvo funkcií na správu a riadenie tokov činností, ktoré riadia vytváranie a schvaľovanie položiek a zároveň zabezpečujú, aby boli na používanie dostupné iba schválené verzie.

Položky možno jednoducho označiť značkami a filtrovať, aby ste mohli rýchlo nájsť potrebné položky a použiť ich na miestach, kde je ich použitie povolené. A funkcie zamerané na Inteligentný obsah budú automaticky označovať a navrhovať položky počas ich používania!

Vytvorte typy položiek, ktoré definujú, aké informácie je potrebné zhromaždiť, keď používatelia vytvárajú položky. *Typy digitálnych položiek* definujú vlastné atribúty potrebné pre digitálne položky (súbory, obrázky a videá). *Typy obsahu* zoskupujú rozličné časti obsahu do opakovateľne použiteľných jednotiek. Používatelia môžu následne vytvárať digitálne položky a obsahové položky na základe týchto typov položiek, čím sa zabezpečuje ich konzistentné použitie a prezentácia v rámci rôznych kanálov.

Ďalšie informácie...

Spravovanie obsahu

So službou Oracle Content Management môžete spravovať svoj obsah z jedného miesta v cloude, ku ktorému sa dostanete odkiaľkoľvek.

Súbory môžete zoskupiť do priečinkov a vykonávať bežné činnosti súvisiace so správou súborov (kopírovanie, presúvanie, odstraňovanie a ďalšie) podobne ako na lokálnom počítači. A keďže máte všetky súbory uložené v cloude, máte k nim prístup vždy a všade, a to aj z mobilných zariadení. Ak si nainštalujete počítačovú aplikáciu, všetok obsah sa môže automaticky synchronizovať do vášho lokálneho počítača, aby ste mali k dispozícii vždy najnovšie verzie položiek.

Ďalšie informácie...

Spolupráca na obsahu

Keďže máte všetok obsah uložený v cloude, súbory alebo priečinky môžete jednoducho zdieľať a spolupracovať tak s inými osobami, či už v rámci svojej organizácie alebo mimo nej. Každá osoba, s ktorou zdieľate svoj obsah, bude mať prístup k najnovším informáciám, a to kedykoľvek a kdekoľvek ich potrebuje. Môžete udeliť prístup k celým priečinkom alebo poskytnúť prepojenia na konkrétne položky. Všetky prístupy k zdieľaným položkám sa zaznamenávajú, takže môžete monitorovať spôsob a čas prístupu k jednotlivým zdieľaným položkám.

Konverzácie v službe Oracle Content Management vám umožňujú spolupracovať s inými osobami diskovaním o témach a pridávaním komentárov v reálnom čase. Môžete začať samostatnú konverzáciu o ľubovoľnej témy a pridať potrebné súbory. Alebo môžete začať konverzáciu o konkrétnom súbore, priečinku, položke alebo lokalite a rýchlo a jednoducho tak získať spätnú väzbu.

Uchovávajú sa všetky správy, súbory a anotácie súvisiace s konverzáciou, vďaka čomu možno jednoducho sledovať a kontrolovať diskusiu. A navyše sú vaše konverzácie uložené v cloude, takže ich môžete zobrazit' či sa do nich zapojiť odkiaľkoľvek, a to aj zo svojich mobilných zariadení.

Ďalšie informácie...

Vytváranie lokalít

V službe Oracle Content Management môžete rýchlo vytvárať a publikovať marketingové a komunitné webové lokality, ktoré budú od prvotného návrhu až po spustenie poskytovať atraktívny online obsah. Tento proces je plne integrovaný: obsah, možnosti spolupráce a kreativita sa spájajú do jednotného prostredia na tvorbu a publikovanie.

Vopred pripravené šablóny, komponenty, ktoré môžete jednoducho potiahnuť na pracovnú plochu, vzorové rozloženia stránok a motívy lokality vám umožnia rýchlo zostaviť lokalitu z vopred definovaných stavebných blokov. Vývojári môžu vytvárať aj vlastné šablóny, vlastné motívy alebo vlastné komponenty na vytváranie jedinečnej online skúsenosti.

YouTube videá, streamované videá, obrázky, nadpisy, odseky, prepojenia na sociálne siete a iné objekty lokality môžete pridať jednoduchým potiahnutím komponentov do vymedzených pozícií na stránke. Jediným tlačidlom môžete zmeniť motívy a firemnú identitu lokality, vďaka čomu získate optimalizované a konzistentné prostredie v celej svojej organizácii.

Môžete pracovať na jednej alebo viacerých aktualizáciách a zobrazit' si ich ukážku na lokalite. Keď bude všetko pripravené, aktualizácie je možné publikovať jediným kliknutím.

Okrem vytvárania a publikovania lokalít v generátore lokalít podporuje služba Oracle Content Management aj vývoj tzv. „headless“ lokalít pomocou rozhrania REST API, React JS, Node JS a iných webových technológií.

Ďalšie informácie...

Integrácia a rozšírenie služby Oracle Content Management

Služba Oracle Content Management je poskytovaná ako model PaaS (Oracle Platform-as-a-Service) a bez problémov spolupracuje s ďalšími službami Oracle Cloud.

Webové používateľské rozhranie môžete vložiť do webových aplikácií, aby používatelia mohli priamo pracovať s obsahom. Pomocou prostredia Application Integration Framework (AIF) môžete integrovať služby a aplikácie tretích strán do rozhrania Oracle Content Management cez vlastné akcie. Alebo si môžete vytvoriť vlastné konektory obsahu a obsah, ktorý ste už vytvorili v iných službách, preniesť do služby Oracle Content Management, kde ho môžete centrálné spravovať a potom používať v nových prostrediach v rámci viacerých kanálov.

K dispozícii máte širokú paletu nástrojov rozhrania REST API a súprav SDK na správu a poskytovanie obsahu a lokalít a na spoluprácu, pomocou ktorých môžete funkcie služby Oracle Content Management začleniť do webových aplikácií.

Máte možnosť vytvárať klientske aplikácie, ktoré používajú súpravy SDK s obsahom a položky z cloudu. Vyvíjajte vlastné integrácie s objektmi spolupráce alebo využívajte existujúce položky, kdekoľvek ich potrebujete. Máte prístup k celému obsahu a všetkým položkám a poskytovať ich v podobe optimalizovanej pre každý kanál, či už ide o poskytovanie cez webovú lokalitu, sieť CDN alebo mobilné aplikácie.

Ďalšie informácie...

Začíname

Ak so službou Oracle Content Management len začínate a potrebujete pomoc, navštívte lokalitu [Oracle Help Center](#), kde nájdete množstvo užitočných zdrojov, napríklad [dokumentácie](#), [videí](#), [riadených prehliadok](#) alebo [informácií pre vývojárov](#).

A ak by ste potrebovali ďalšiu pomoc, môžete sa kedykoľvek obrátiť na [technickú podporu](#) a [komunitu](#).

Migrácia do služby Oracle Cloud Infrastructure

Ak vaša predplatená služba Oracle Content Management ešte nefunguje v infraštruktúre Oracle Cloud Infrastructure (OCI) s konzolou Infrastructure, spoločnosť Oracle odporúča vykonať migráciu služby do tohto natívneho prostredia OCI. To zaisťuje, že budete môcť využiť budúce benefity a zlepšenia cloudovej platformy Oracle.

Migrácia sa nevykoná automaticky a na spustenie tohto procesu bude potrebné poslať požiadavku na servis.

Ďalšie informácie...

2

Začíname s vytváraním lokalít

Oracle Content Management je obsahové centrum v cloude, ktoré slúži na správu obsahu všetkých kanálov a umožňuje poskytovať kvalitnejšie prostredie. So službou Oracle Content Management môžete rýchlo spolupracovať interne aj externe na ľubovoľnom zariadení pri schvaľovaní obsahu, správe digitálnych položiek a vytváraní kontextových prostredí pomocou integrovaných firemných nástrojov.

- [Prehľad služby Oracle Content Management](#)
- [Začíname s vytváraním lokalít](#)
- [Základné informácie o procese vytvárania lokality](#)
- [Vývoj lokalít](#)
- [Úvod do regulačnej správy lokalít](#)
- [Vytvorenie prvej webovej lokality](#)



Začíname s vytváraním lokalít

Pomocou služby Oracle Content Management dokáže vytvoriť webovú lokalitu ľubovoľný používateľ s príslušnými povoleniami. Nie je potrebné použiť žiadne patentované nástroje, kód ani softvér. Používateľské rozhranie je grafické, intuitívne a príjemné.

Poznámka:

Vo vydaní Oracle Content Management Starter je možné vytvoriť iba jednu lokalitu a nie je k dispozícii regulačná správa. Ak chcete využívať všetky funkcie, prejdite na Oracle Content Management vydanie Premium.

To, kto môže vytvoriť lokalitu, závisí od viacerých faktorov:

- Aktivoval administrátor služby vytváranie lokalít?
- Aktivoval administrátor služby regulačnú správu lokalít? Pozrite si časť [Úvod do regulačnej správy lokalít](#).
- Je vytváranie lokalít obmedzené na administrátorov lokalít? (Táto možnosť je k dispozícii, keď je regulačná správa lokalít deaktivovaná.)
- Sprístupnil administrátor lokalít šablóny?

Pri vytváraní lokality začínate šablónou. Šablóna obsahuje všetko, čo je potrebné na vytvorenie lokality: framework lokality, predvolenú lokalitu so vzorovými stránkami a obsahom, motív so štýlmi, prostriedky (napríklad obrázky) a dokonca aj vlastné komponenty. Pozrite si časť [Základné informácie o procese vytvárania lokality](#).

Ak vytvárate podnikovú lokalitu, bude k nej priradený depozitár a musí mať definovanú stratégiu lokalizácie so zadaným predvoleným jazykom. Depozitár aj stratégiu lokalizácie je potrebné vytvoriť pred vytvorením lokality. V depozitári sú uložené položky a dokumenty, ktoré potrebujete pre lokalitu. Stratégie depozitára určujú, čo možno s položkami robiť. Podrobnosti o používaní depozitárov nájdete v časti Základné informácie o depozitároch položiek.

Keď upravujete lokalitu, vytvoríte novú aktualizáciu alebo použijete existujúcu aktualizáciu. V rámci aktualizácie môžete upravovať a pridávať obsah, upravovať nastavenia štýlu, pridávať a odstraňovať stránky, meniť rozloženie stránok a usporadúvať stránky. Informácie o tom, čo všetko sa dá robiť s editorom, nájdete v časti [Prehľad stránky Generátor lokalít](#).

Aktualizácie nemusia byť hotové všetky naraz. Spolu s členmi svojho tímu môžete pracovať na viacerých aktualizáciách súčasne a nezávisle od seba. Napríklad vy môžete pracovať na aktualizácii s týždennými novinkami a iný člen tímu môže pridávať stránky blížiacej sa konferencie, ktorá sa týka predaja. Zmeny aktualizácií môžete upravovať, kontrolovať a ukladať tak často, ako potrebujete, a aktualizáciu môžete kedykoľvek zlúčiť so základnou lokalitou.

Keď bude všetko pripravené, spustíte lokalitu. Stačí jedno kliknutie a lokalita sa publikuje na webe. To je v skratke všetko - od konceptu po spustenie.

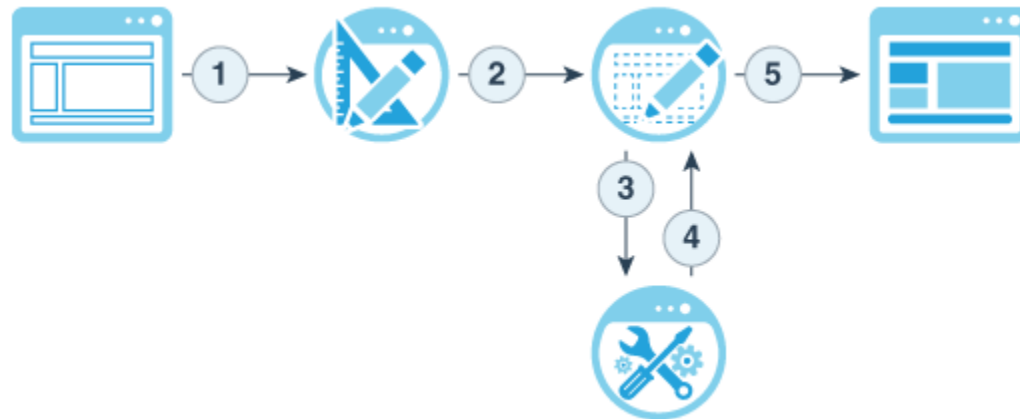
Základné informácie o procese vytvárania lokality

Pozrime sa na celkový postup vytvorenia a publikovania webovej lokality.

Skôr ako začnete, administrátor služby by mal aktivovať vytváranie lokalít, nastaviť, kto môže vytvárať lokality, a nainštalovať a sprístupniť šablóny, ktoré použijete na vytváranie lokalít. Administrátor služby vám musí priradiť povolenia s právami aspoň na úrovni sťahovania šablón. Pozrite si časti [Informácie o rolách používateľov](#), [Začíname s vytváraním lokalít](#) a [Úvod do regulačnej správy lokalít](#).

Ak sa chystáte vytvoriť podnikovú lokalitu, ktorá umožňuje používanie položiek a viacjazyčných lokalít, bude mať priradený depozitár. V depozitári sú uložené položky a dokumenty, ktoré potrebujete pre lokalitu. Stratégie depozitára určujú, čo možno s položkami robiť. Depozitár je potrebné vytvoriť pred vytvorením podnikovej lokality. Pozrite si časť [Základné informácie o depozitároch položiek](#).

Tu je uvedený prehľad procesu vytvárania lokality s prepojeniami na ďalšie informácie o podrobnostiach.



1. **Vyberte šablónu a pomenujte lokalitu:** Ak je regulačná správa lokality aktivovaná a vaša lokalita vyžaduje schválenie, skôr než budete môcť dokončiť nasledujúci krok, je potrebné počkať na jej schválenie. Lokalita zostane offline, kým nebude všetko pripravené na jej publikovanie.
2. **Vytvorte lokalitu:** Vytvorí sa prázdne prostredie, ktoré môžete prispôbiť.
3. **Vytvorte novú aktualizáciu alebo použite existujúcu aktualizáciu:** Aktualizácia je pomenovaná kolekcia zmien vykonaných na aktuálnej základnej lokalite. Pri každom zobrazení alebo upravení lokality v editore sa používa aktualizácia. Pozrite si časť [Základné informácie o aktualizáciách lokality](#).
4. **Otvorte lokalitu v editore:** Pomocou editora, ktorý umožňuje presúvanie myšou, pridajte na lokalitu stránky a obsah. Pozrite si časť [Základné informácie o aktualizáciách lokality](#).
 - **Pridajte stránky na lokalitu:** Vyberte preddefinované rozloženie na rýchle definovanie typu stránky. Pozrite si časť [Pridávanie stránok](#).
 - **Pridajte komponenty na stránku:** Myšou presuňte text, obrázky, dokumenty a ďalšie položky na stránku. Pozrite si časť [Používanie vstavaných komponentov](#).
 - **Zmeňte obsah alebo vlastnosti komponentu:** Doladíte rozstup, zarovnanie a ďalšie vlastnosti komponentov. Pozrite si časť [Používanie štýlov a formátovania](#).
 - **Môžete prepnúť rozloženie, ktoré sa používa pre stránku:** Zmena dizajnu stránky je okamžitá. Pozrite si časť [Zmena rozloženia stránky](#).
 - **Môžete prepnúť motív, ktoré sa používa pre lokalitu:** Rýchla zmena vzhľadu a funkčnosti celej lokality. Pozrite si časť [Používanie šablón a motívov na lokalitách](#).
 - **Nastavte vlastnosti vyhľadávacieho nástroja:** Uľahčíte vyhľadanie lokality vo vyhľadávacích nástrojoch, aby sa zvýšila aktivita na lokalite. Pozrite si časť [Nastavenie vlastností vyhľadávacích nástrojov](#).
5. **Použite aktualizáciu lokality:** Aktualizujte lokalitu prostredníctvom zmien v aktualizácii. Pozrite si časť [Publikovanie zmien lokalít](#).
 - **Zdieľajte lokalitu s ďalšími členmi tímu:** Zdieľajte lokalitu s vybranými používateľmi a každému z nich priradte rolu určujúcu akcie, ktoré budú môcť na lokalite vykonávať. Informácie o zdieľaní nájdete v časti [Základné informácie o zabezpečení lokality](#).
 - **Nastavte zabezpečenie lokality:** Vyberte, ktorí používatelia majú prístup k publikovanej lokalite. Pozrite si časť [Zmena zabezpečenia lokality](#).

- **Publikujte lokalitu:** Publikujte zmeny na lokalite. Pozrite si časť [Publikovanie zmien lokalít](#).
- **Prepnite lokalitu do režimu online:** Sprístupnite lokalitu používateľom na základe zabezpečenia lokality. Pozrite si časť [Prepnutie lokality do režimu online alebo offline](#).

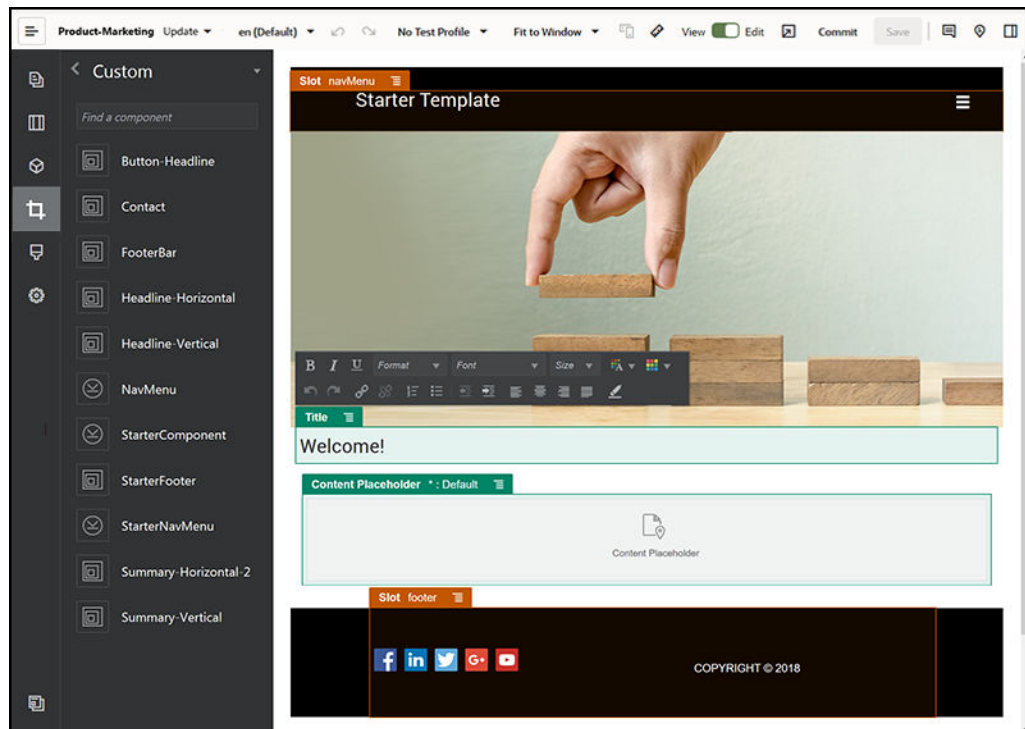
Vývoj lokalít

Ako vývojár lokalít definujete rámec, pomocou ktorého tvorcovia lokalít vytvárajú lokality. Patria do neho tieto prvky:

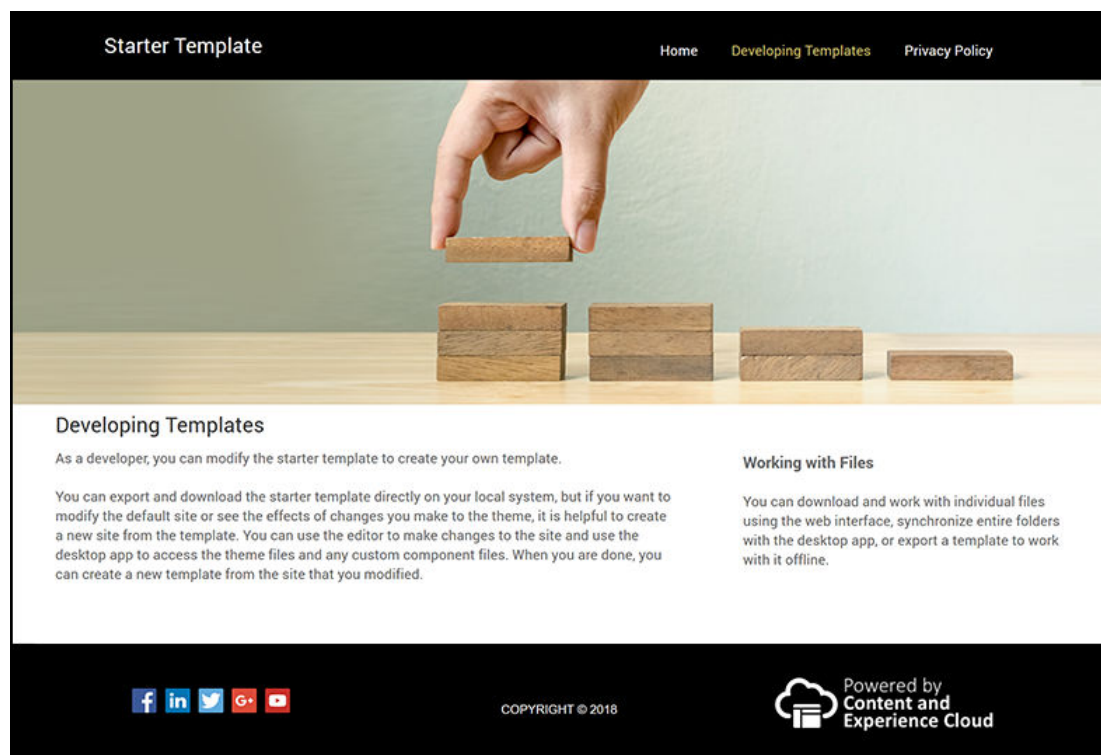
- **Štandardné šablóny**, ktoré slúžia ako rámec pre lokalitu. Sú založené na motíve, zahŕňajú vzorové stránky a obsah, vlastné komponenty a ďalšie prostriedky potrebné na začatie vytvárania lokality.
- **Motívy**, ktoré slúžia na definovanie celkového vzhľadu a štýlu lokality. Obsahujú logá, hárky štýlov, konfiguračné súbory a kód pozadia, ktorý definuje navigáciu na lokalite.
- **Vlastné komponenty**, ktoré slúžia na pridávanie konkrétnych typov obsahu na stránky lokality. Umožňujú vám vyvíjať zložené prvky, ktoré možno vkladať na stránky lokality pomocou ľubovoľnej technológie vytvárania stránok.

Oddelením prezentácie lokality od obsahu lokality zaistíte, že každá vytvorená lokalita bude dodržiavať štandardy a používanie značky vašej organizácie, umožníte tvorcom obsahu sústrediť sa na obsah, čím zefektívните a zjednodušíte vývoj a vytváranie lokalít.

Tu je príklad jednoduchej šablóny, ktorú môže tvorca obsahu využiť pri pridávaní obsahu na lokalitu. Všimnite si všeobecné zástupné symboly umiestnené na stránke:



Tu je príklad, ako vyzerá lokalita vytvorená pomocou jednoduchej šablóny, keď si po pridaní obsahu zobrazíte jej ukážku. Všimnite si, ako sú zástupné symboly prispôbené s konkrétnym obsahom a navigačnými prvkami:



Okrem toho vývojári lokalít vytvárajú [hárky štýlov](#) a vykonávajú ich údržbu, [vytvárajú lokality](#) prostredníctvom webového rozhrania alebo súpravy OCE Toolkit a konfigurujú integrácie medzi službou Oracle Content Management a inými službami. Ako každý iný zamestnanec tiež spolupracujú s ostatnými, pričom využívajú zdieľanie obsahu, konverzácie či počítačové a mobilné aplikácie.

Ak chcú vývojári používať službu Oracle Content Management, musia mať priradenú rolu štandardného používateľa alebo podnikového používateľa. Vývojári s rolou štandardného používateľa môžu vytvárať komponenty, motívy a štandardné šablóny. Vývojári s rolou podnikového používateľa môžu vytvárať aj [rozloženia](#) a ukladať lokality ako štandardné alebo podnikové šablóny.

Okrem vývoja lokalít možno službu Oracle Content Management používať aj v tzv. „headless“ prostredí ako robustný a flexibilný backendový systém správy obsahu (CMS) v cloud.

Úvod do regulačnej správy lokalít

Regulačná správa lokalít umožňuje podnikovým používateľom jednoducho vytvárať lokality, ktoré sú v súlade so stratégiou spoločnosti, a administrátorom lokalít poskytuje prostriedky na riadenie a sledovanie lokalít z centrálného miesta.

 **Poznámka:**

Vo vydaní Oracle Content Management Starter je možné vytvoriť iba jednu lokalitu a nie je k dispozícii regulačná správa. Ak chcete využívať všetky funkcie, prejdite na Oracle Content Management vydanie Premium.

Problém

Naše odvetvie dnes čelí problému. Spoločnosti sú vystavené doslova explózií efektívneho obsahu. Vzniká potreba rýchleho vytvárania a nasadzovania používateľských skúseností, pričom je nevyhnutný centrálny prehľad, aby bolo možné zachovať značku a formy komunikácie spoločnosti. Vývoj a poskytovanie novej používateľskej skúsenosti však často trvá prídlho. Aby mohla vaša spoločnosť uspieť, potrebuje výkonné a prispôsobivé technológie, ktoré vám umožnia rýchlo rásť, konzistentne vytvárať a spravovať veľké množstvo skúseností – a podporiť iniciatívy súvisiace s rozvojom produktov alebo vašej značky. Potrebujete schopnosť rýchlo a efektívne sprístupňovať nové používateľské skúsenosti, inak vám môžu ujsť trhové príležitosti a môže sa stať, že vaša komunikácia s existujúcimi a potenciálnymi zákazníkmi nebude optimálna.

Tento prudký nárast množstva skúseností je často dôsledkom toho, že dlhé roky boli rôzne iniciatívy vedené izolovane a že každá divízia, značka či dokonca tím používali vlastný systém správy webového obsahu (WCM) bez centrálnej kontroly. Vzniklo tak zložité prostredie, ktoré nedokáže udržať krok s trhom, je zraniteľné a čelí čoraz vyšším a nepredvídateľným výdavkom.

Chýbajúce konzistentné procesy tvorby obsahu a používateľskej skúsenosti v kombinácii so skutočnosťou, že sa používa nesúrodá zmes technológií WCM, vystavujú vašu organizáciu obrovským bezpečnostným rizikám. Keď sú za riešenie každej drobnej oblasti problému webovej lokality zodpovední rôzni účastníci, základné povinnosti, ako je napríklad zabezpečenie, sa stávajú fragmentovanými, následkom čoho je vaša spoločnosť mimoriadne zraniteľná. Keďže všetky tieto skúsenosti sú poskytované z rozličných systémov WCM s rozličnými mechanizmami dohľadu nad webovými aplikáciami a infraštruktúrou IT, je skutočne ťažké, ak nie úplne nemožné, zabezpečiť primeranú ochranu pre všetky komponenty.

Navyše, údržba viacerých nákladných systémov WCM neúmerne zvyšuje výdavky – je to nekonečný kolobeh každoročného vynakladania finančných prostriedkov na obnovenie licencií a priebežnú podporu zo strany interných či externých partnerov.

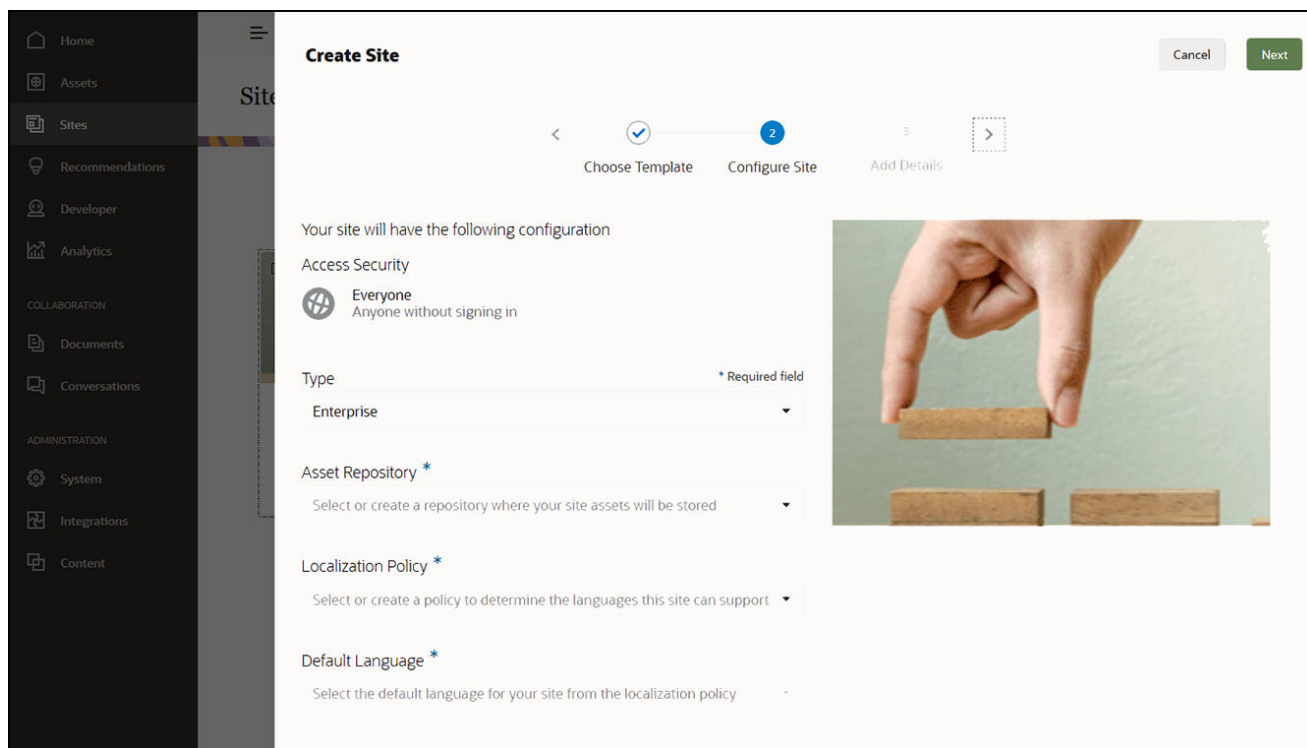
Tieto problémy obmedzujú všetky zúčastnené strany:

- Obmedzenia pre obchodné oddelenie:
 - Nemožnosť samoobslužného používania, nutnosť spoľahnúť sa na oddelenie IT alebo nákladný outsourcing.
 - Nemožnosť vykonávať aktualizácie bez technickej podpory.
 - K dispozícii nie sú žiadne nástroje na zvládnutie týchto aktivít, ktoré by boli použiteľné pre obchodné oddelenie.
 - Chýba centrálny prehľad o všetkých typoch používateľskej skúsenosti a aktivitách.
- Obmedzenia pre IT oddelenie:
 - Každá používateľská skúsenosť si vyžaduje účasť zo strany IT oddelenia.

- Chýba regulačná správa nad používateľskými skúsenosťami vytvorenými obchodným oddelením, to sa vzťahuje aj na nemonitorovaný obsah z externých zdrojov.
- Na tvorbu používateľských skúseností sa používajú fragmentované sklady položiek.
- Zmeny v obsahu a rozloženiach je potrebné spravovať a nasadzovať v stovkách používateľských skúseností.
- Obmedzenia pre používateľov:
 - Nekonzistentná komunikácia na rôznych kanáloch.
 - Neaktuálne informácie.
 - Nedostatočný výkon, čo často vedie k odchodu používateľa.

Riešenie

Regulačná správa služby Oracle Content Management uľahčuje a urýchľuje poskytovanie prostredí pre podnikových používateľov, zatiaľ čo IT oddeleniam poskytuje prostriedky na jednoduché riadenie a sledovanie prostredia z centrálného miesta s možnosťami riadiť celý životný cyklus prostredia. Znižujú sa tým náklady na vytváranie a správu nových prostredí, ktoré spoločnosť potrebuje. Regulačná správa je neoddeliteľnou súčasťou služby Oracle Content Management - stačí, aby ju administrátor aktivoval. Pozrite si časť Konfigurácia nastavení lokalít a položiek v príručke *Administering Oracle Content Management*.



Funkcie

- **Katalóg schválených šablón** – vývojári IT môžu vyplniť katalóg šablón skupinou šablón lokalít pre potreby rôznych predmetov obchodnej činnosti. Môžu obmedziť šablóny, ktoré sú dostupné, a osoby, ktorým sú dostupné. Môžu aplikovať stratégie týkajúce sa šablón určujúce typy zabezpečenia, ktoré musia nové lokality dodržiavať, a nastaviť, či nové lokality vyžadujú schválenie. Možno tak rýchlo a jednoducho požiadať o nové lokality

a zároveň zabezpečiť, že podnikoví používatelia budú dodržiavať pravidlá značky a zabezpečenia. Pozrite si časti [Zmena stavu alebo cieľovej skupiny šablóny](#) a [Zmena stratégií šablón](#).

- **Zjednodušené požiadavky, schvaľovanie a poskytovanie** – poskytnite podnikovým používateľom možnosť rýchlo požiadať o nové lokality s požadovanými schváleniami a automatickým poskytovaním. Pozrite si časti [Vytváranie lokalít](#) a [Správa požiadaviek lokalít](#).
- **Správa lokalít** – IT oddelenia môžu spravovať všetky lokality z jedného miesta bez ohľadu na to, kto lokalitu vytvoril a nasadil. Používatelia z IT oddelenia môžu monitorovať stav lokality a meniť stav každej nasadenej lokality. Pozrite si časť [Správa lokalít a nastavení lokality](#).

Výhody

Regulačná správa ponúka zníženie nákladov na vytváranie a údržbu nových používateľských skúseností.

- Výhody pre obchodné oddelenie:
 - Rýchle poskytovanie bez závislosti na IT oddelení.
 - Oddelenie obsahu od dizajnu, čo podporuje opakované použitie.
 - Globálna správa skúseností, používateľov a povolení z jednej konzoly.
 - Prehľad o prevádzke používateľských skúseností prostredníctvom zostáv.
- Výhody pre IT oddelenie:
 - Bez zložitej implementácie (natívne cloudové riešenie).
 - Automatické prispôsobovanie rastu podnikania a sezónnym špičkám.
 - Regulačný dohľad nad používateľskými skúsenosťami zaručuje, že budú zabezpečené a že budú spĺňať štandardy spoločnosti týkajúce sa podnikovej značky a súladu.
- Výhody pre používateľov:
 - Konzistentná komunikácia na všetkých kanáloch.
 - Aktuálne informácie.
 - Optimálny výkon.
 - Bezpečná používateľská skúsenosť.

Proces

Toto sú kroky potrebné pri vytváraní a správe lokalít s použitím regulačnej správy lokalít:

1. Administrátor aktivuje regulačnú správu lokalít. Pozrite si časť [Konfigurácia nastavení lokalít a položiek v príručke *Administering Oracle Content Management*](#).
2. Administrátor lokalít sprístupní používateľom schválené šablóny na vytváranie lokalít. Pozrite si časti [Zmena stavu alebo cieľovej skupiny šablóny](#) a [Zmena stratégií šablón](#).
3. Používateľ vytvorí požiadavku na lokalitu zo schválenej šablóny. Pozrite si časť [Vytváranie lokalít](#).

4. Administrátor šablóny schváli požiadavku na lokalitu a lokalita sa automaticky vytvorí. Administrátor lokalít môže tiež zamietnuť požiadavku na lokalitu s vysvetlením, prečo bola požiadavka zamietnutá. Tvorca lokality môže problém opraviť a požiadavku znova odoslať. Pozrite si časť [Správa požiadaviek lokalít](#).
5. Tvorca lokality pokračuje v procese vytvárania lokality, úprave a publikovaní lokality. Pozrite si časť [Základné informácie o procese vytvárania lokality](#).
6. Priebežnú správu lokality a aktualizácie možno vykonávať na stránke Lokality. Administrátorom lokalít sa na stránke Lokality zobrazujú všetky lokality. Ostatným používateľom sa zobrazujú lokality, ktoré vytvorili alebo ktorých sú členmi. Pozrite si časť [Správa lokalít a nastavení lokality](#).

3

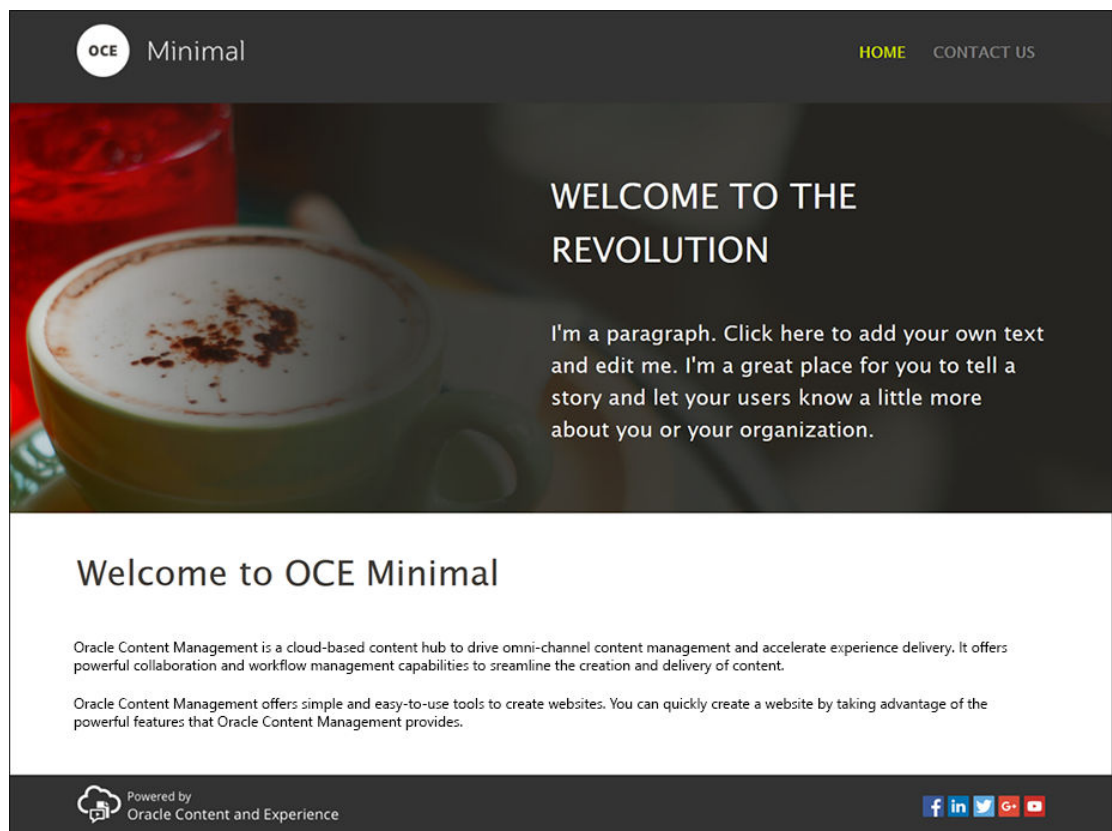
Vytvorenie prvej webovej lokality

Pomocou služby Oracle Content Management môžete ľahko a rýchlo vytvoriť svoju prvú webovú lokalitu.

V tomto tutoriáli sa naučíte, ako sa nastavuje a publikuje webová lokalita pomocou prednastavenej šablóny dostupnej v službe Oracle Content Management s názvom **Blank-Template**. Uvidíte, aké jednoduché je vytvoriť svoju prvú webovú lokalitu pomocou generátora lokalít bez potreby akéhokoľvek kódovania.

Tento tutoriál pozostáva z troch základných krokov:

1. [Nastavenie prostredia](#)
2. [Nastavenie webovej lokality](#)
3. [Publikovanie webovej lokality](#)



Ale predtým, ako začneme, najprv [skontrolujeme niekoľko vecí](#).

Skôr než začnete

Na začiatok je potrebné získať prístup k inštancii služby Oracle Content Management pomocou týchto [rol](#) aplikácie:

- **CECContentAdministrator**
- **CECDeveloperUser**

Ak nemáte roly uvedené vyššie, požiadajte administrátora služby, aby vám ich priradil.

Keď už máte prístup k inštancii služby Oracle Content Management, prihláste sa ako administrátor obsahu.

[Začínáme.](#)

Krok 1: Nastavenie prostredia

Najprv nastavte prostredie importovaním vlastného komponentu Minimal-NavMenu a nahraťím vzorových obrázkov.

Stiahnite si preto balík položiek **OCESamplesAssetPack.zip**, ktorý je dostupný na adrese <https://www.oracle.com/middleware/technologies/content-experience-downloads.html>. V stiahnutom balíku položiek nájdite súbor **OCECreateYourFirstSite_data.zip**, ktorý obsahuje nasledujúce dva súbory zip:

- **Minimal-NavMenu.zip**, ktorý obsahuje vlastný komponent Minimal-NavMenu, a
- **Minimal-Images.zip**, ktorý obsahuje vzorové obrázky použité na webovej lokalite.

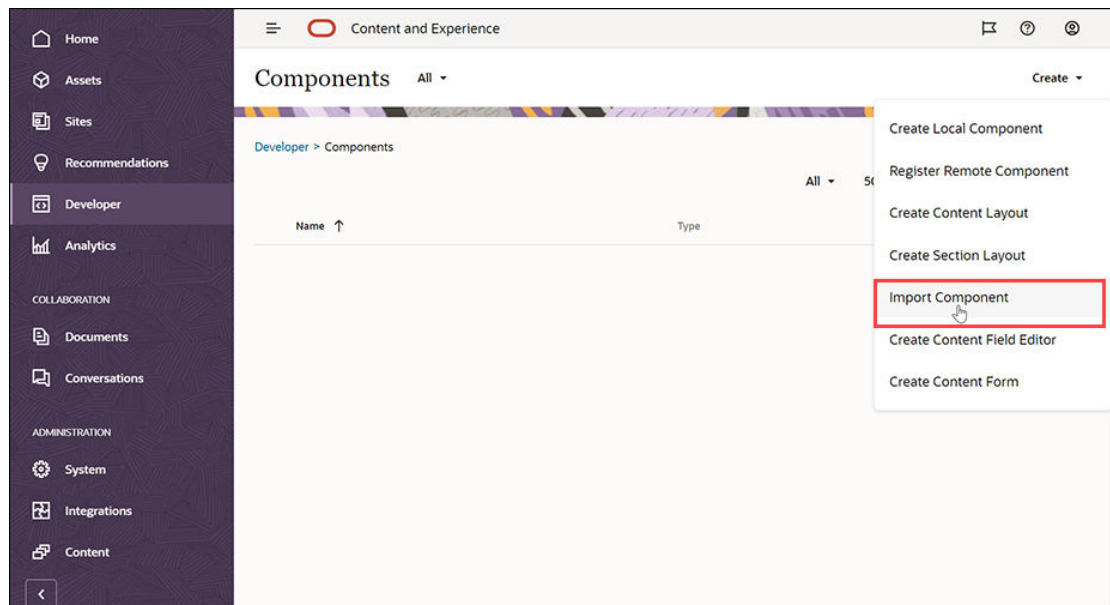
Začnime nastavením prostredia:

1. [Import vlastného komponentu Minimal-NavMenu](#)
2. [Publikovanie vlastného komponentu Minimal-NavMenu](#)
3. [Pridanie vzorových obrázkov](#)

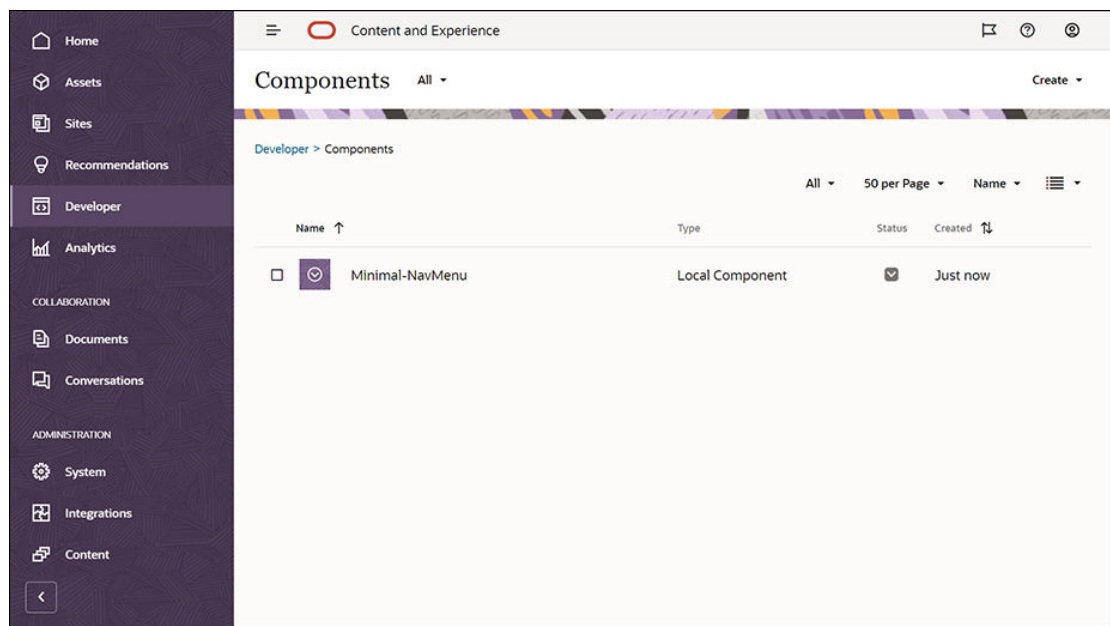
Import vlastného komponentu Minimal-NavMenu

Po prihlásení do webového rozhrania služby Oracle Content Management kliknite na položku **Vývojár** v ľavej navigačnej ponuke a potom kliknite na položku **Zobrazit' všetky komponenty**. Ak nevidíte voľbu **Vývojár**, nemáte potrebné používateľské [roly](#).

Otvorte stránku Komponenty, kliknite na položku **Vytvorit'** a vyberte voľbu **Importovat' komponent**. Nahrajte súbor **Minimal-NavMenu.zip** ([nájdete ho v súbore OCECreateYourFirstSite_data.zip](#)) a vyberte ho.



Komponent Minimal-NavMenu je teraz uvedený na stránke Komponenty.

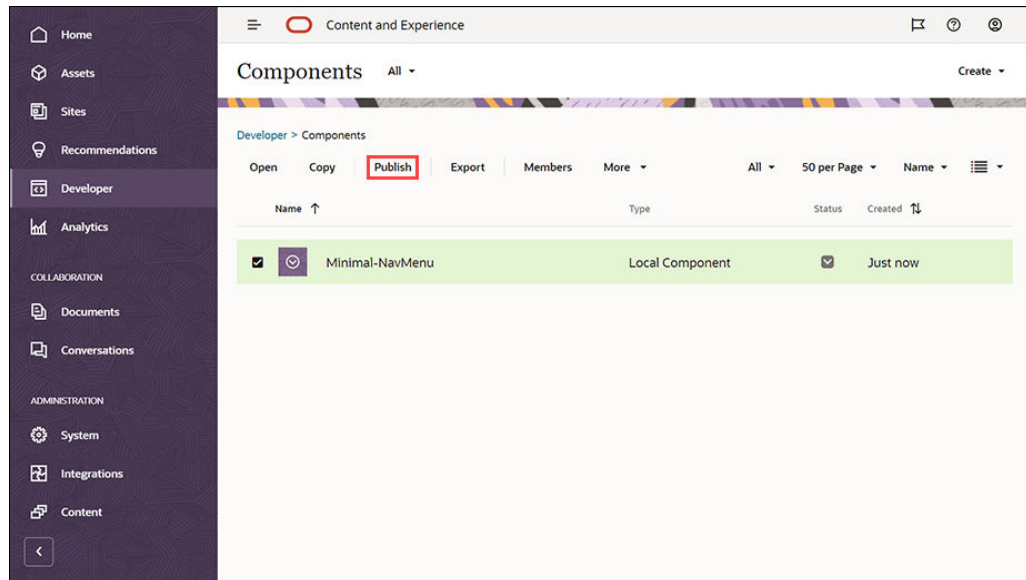


Ďalší krok: Publikovanie vlastného komponentu Minimal-NavMenu

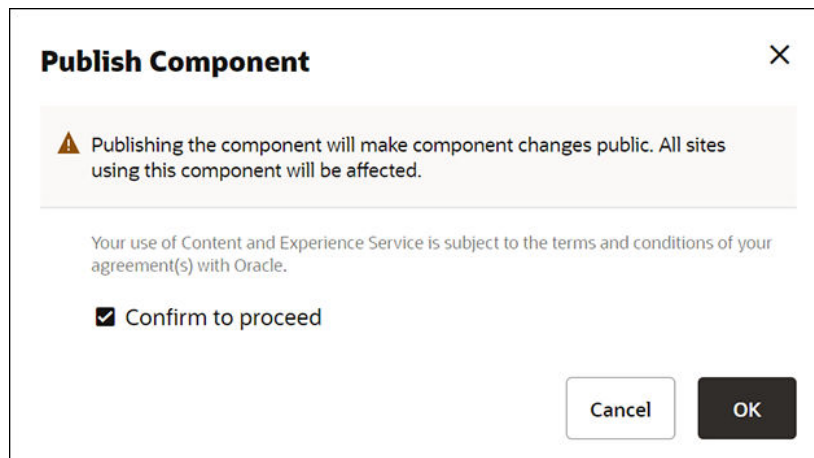
Publikovanie vlastného komponentu Minimal-NavMenu

Teraz môžete publikovať importovaný komponent Minimal-NavMenu.

Na stránke Komponenty vyberte komponent Minimal-NavMenu a kliknite na tlačidlo **Publikovať** na paneli s ponukami alebo v kontextovej ponuke.



V dialógovom okne Publikovať komponent vyberte položku **Potvrďte, ak chcete pokračovať** a kliknite na tlačidlo **OK**.



Po publikovaní komponentu Minimal-NavMenu sa v hornej časti stránky zobrazí upozornenie, že komponent bol publikovaný.

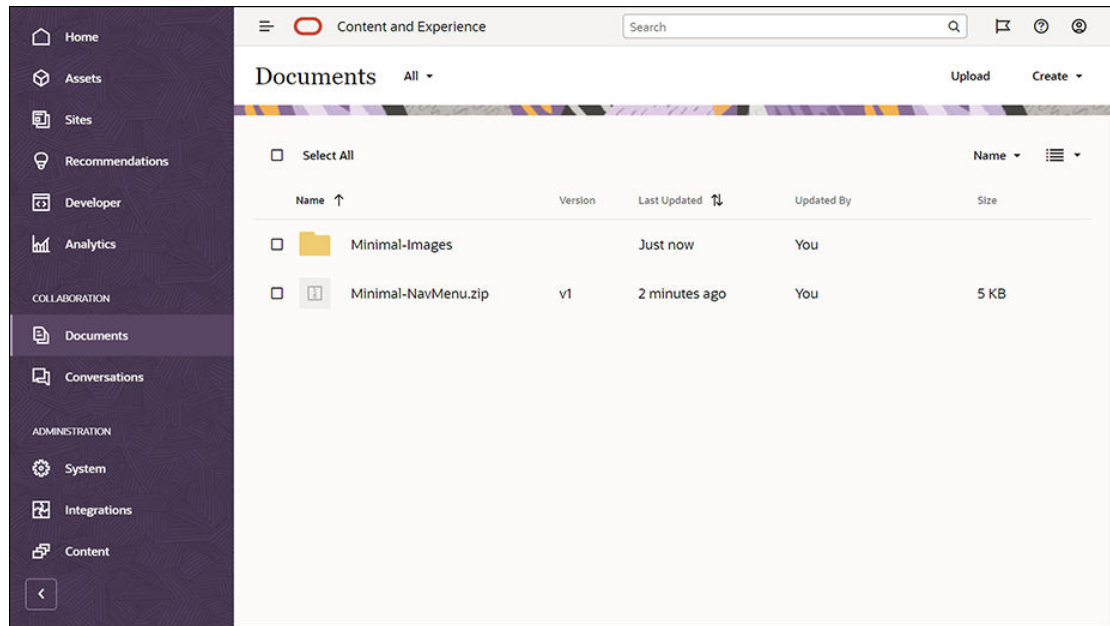
[Ďalší krok: Pridanie vzorových obrázkov](#)

Pridanie vzorových obrázkov

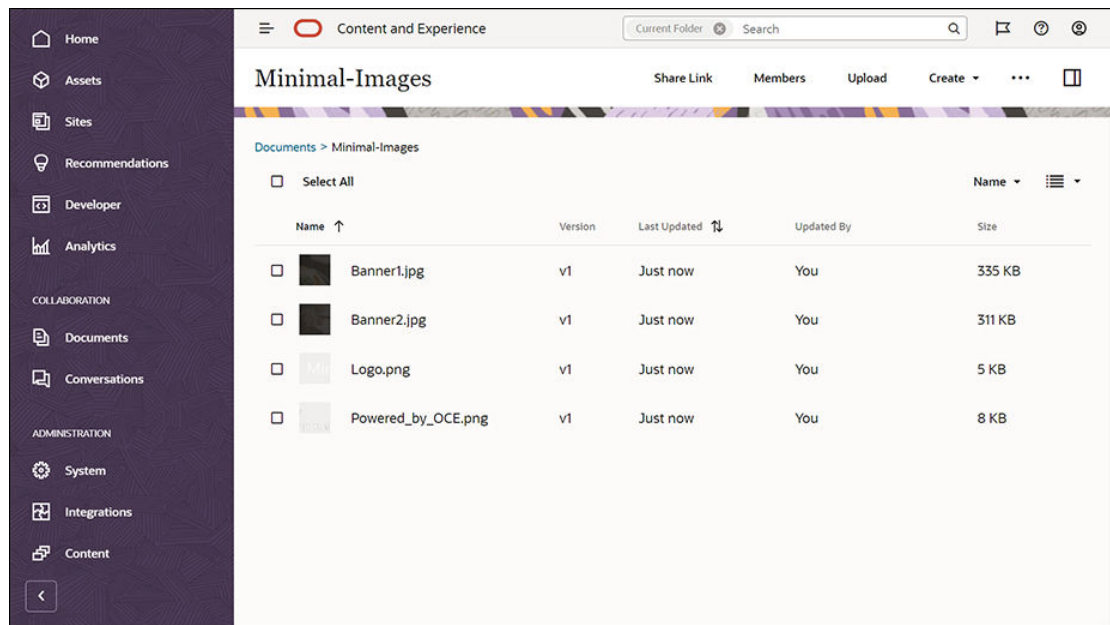
Teraz pridajte vzorové obrázky (ktoré uvidíte na vytvorenej webovej lokalite) do časti **Dokumenty**.

Extrahujte obsah súboru **Minimal-Images.zip** (nájdete ho v súbore [OCECreateYourFirstSite_data.zip](#)) do priečinka s názvom **Minimal-Images** v lokálnom počítači.

V ľavej ponuke navigácie kliknite na položku **Dokumenty** a potom na položku **Vytvoriť** na vytvorenie priečinka s názvom **Minimal-Images**.



Nahrajte všetky obrázky z priečinka **Minimal-Images** v lokálnom počítači do priečinka **Minimal-Images** v službe Oracle Content Management.



Poznámka:

Obrázky použité v šablóne a na webovej lokalite sú od spoločnosti Shutterstock. Ak ich chcete opakovane použiť, musíte mať na to licenciu od spoločnosti Shutterstock. Tieto obrázky tiež môžete nahradiť vlastnými.

Ďalší krok: Nastavenie webovej lokality

Krok 2: Nastavenie webovej lokality

Keď už máte všetko, čo potrebujete na vytvorenie webovej lokality, môžete začať s jej nastavením.

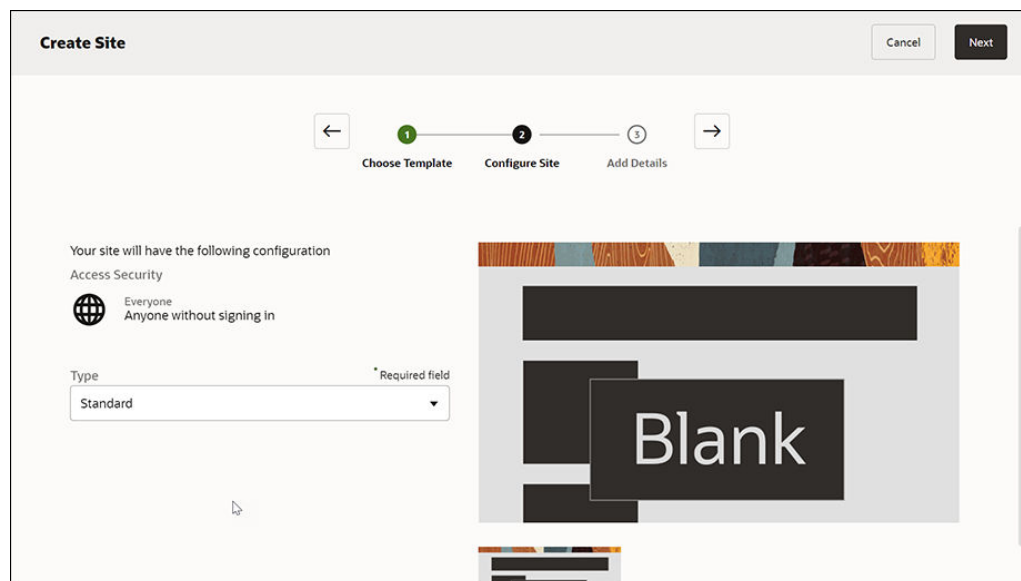
1. [Vytvorenie webovej lokality](#)
2. [Úprava webovej lokality](#)

Vytvorenie webovej lokality

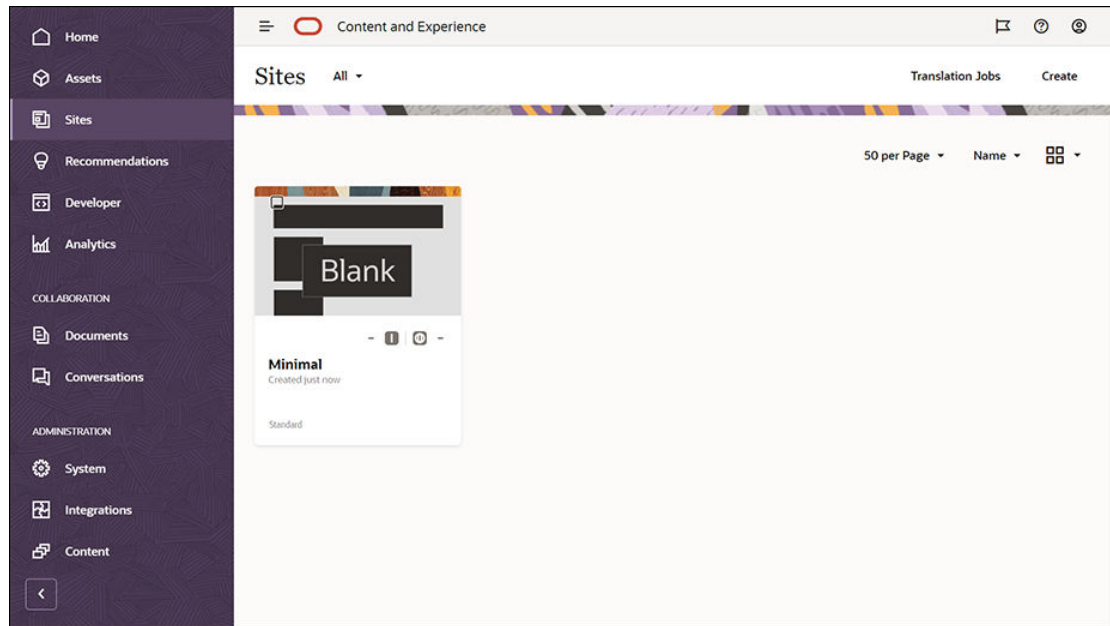
V ľavej ponuke navigácie kliknite na položku **Lokality** a potom na položku **Vytvorit'**. Vyberte voľbu **Blank-Template** a potom kliknite na tlačidlo **Ďalej**.

Ak nevidíte voľbu **Blank-Template**, obráťte sa na administrátora služby. Administrátor služby musí pripravené šablóny sprístupniť na použitie. Administrátor služby zvyčajne [inštaluje pripravené šablóny](#), ktoré sú dostupné v službe Oracle Content Management pri jej poskytovaní.

Uistite sa, že ste vybrali vytvorenie štandardnej webovej lokality, a potom kliknite na tlačidlo **Ďalej**. Zadaťte názov (napríklad **Minimálna**) pre webovú lokalitu. Kliknite na tlačidlo **Dokončiť**.



Vaša nová webová lokalita je vytvorená a uvedená na stránke Lokality.

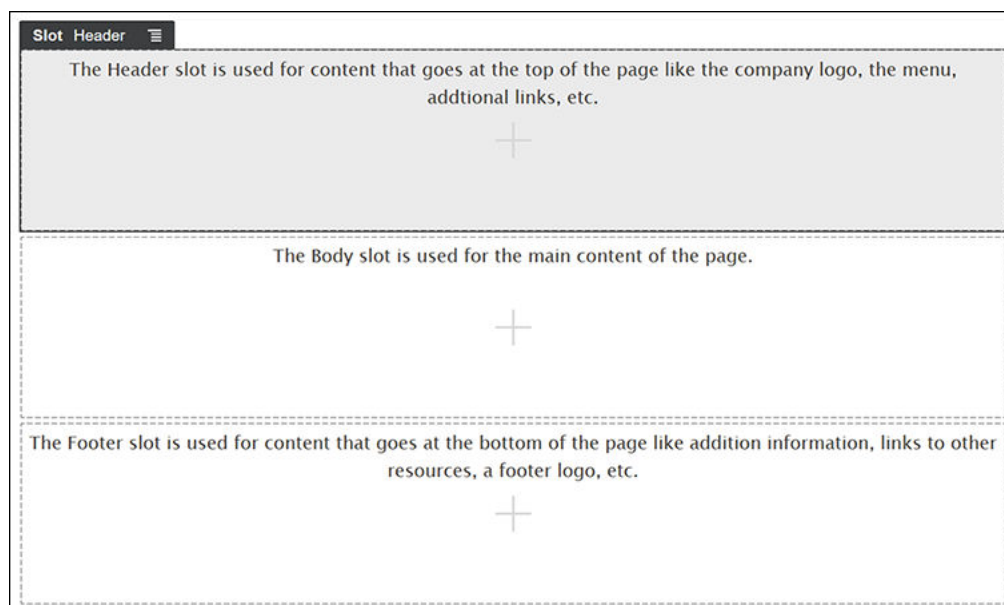


Ďalší krok: Úprava webovej lokality

Úprava webovej lokality

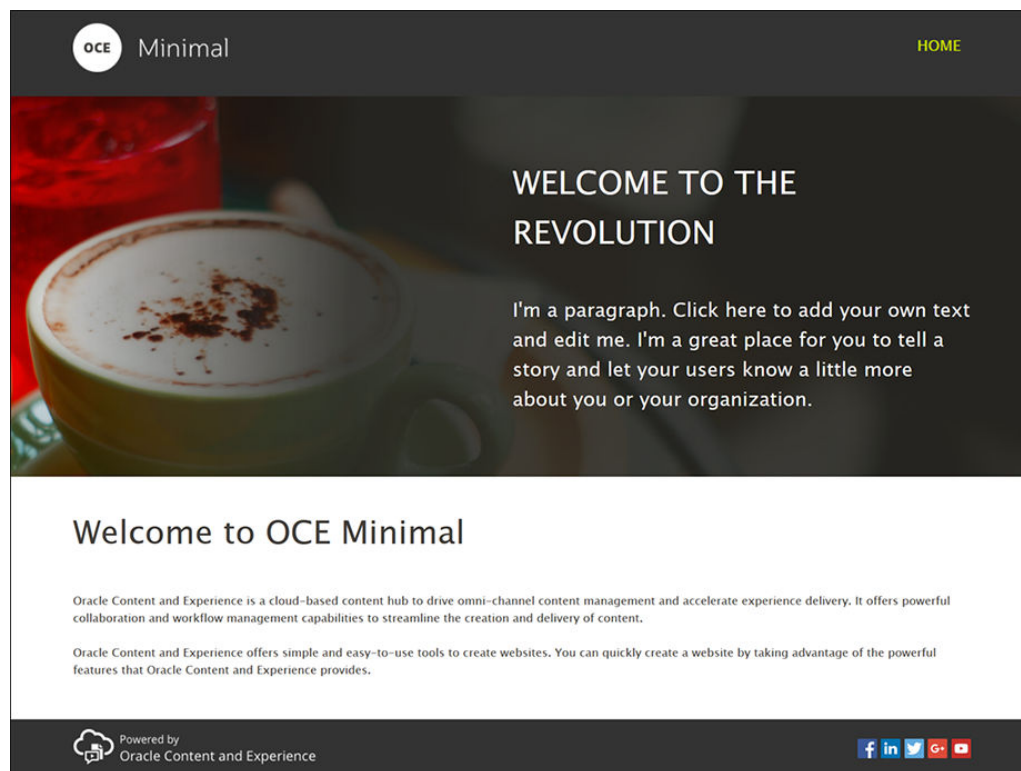
Otvorte novo vytvorenú webovú lokalitu v generátore lokalít jej výberom a následným výberom tlačidla **Otvoriť** na paneli s ponukami alebo v kontextovej ponuke. V generátore lokalít nastavte prepínač na režim **Upraviť**. Zadáajte názov aktualizácie a kliknite na tlačidlo **OK**.

V režime úprav uvidíte, že webová lokalita má tri sloty, ktoré predstavujú oblasti dostupné na stránke (v závislosti od rozloženia stránky). Presuňte myš nad každý znak + na stránke na zobrazenie slotov Hlavička, Telo a Päta.




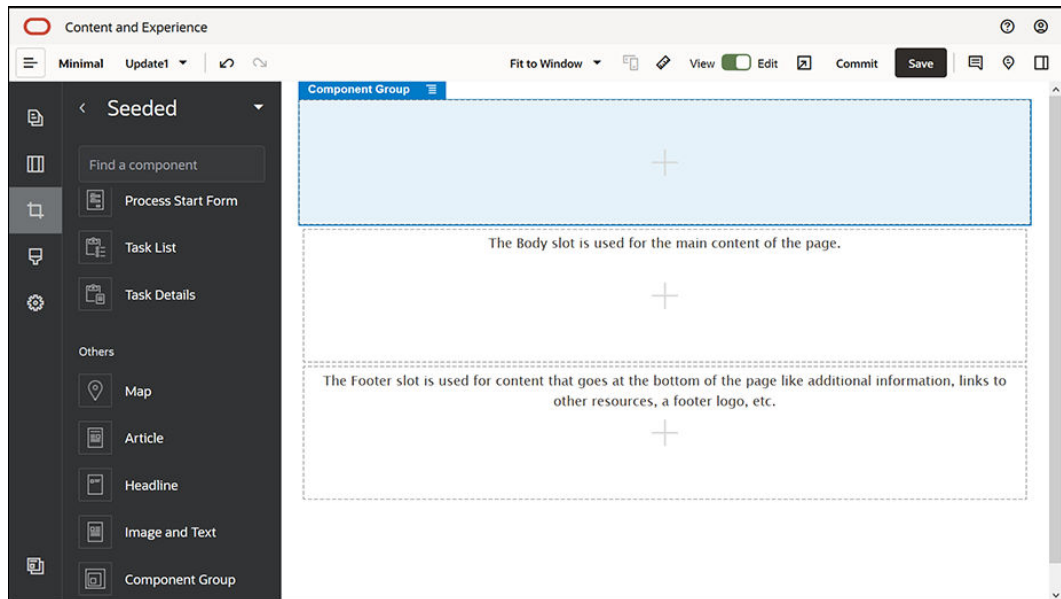
Slot Hlavička sa väčšinou používa na zobrazenie loga spoločnosti, ponuky navigácie atď. Slot Telo sa používa pre hlavný komponent stránky a slot Päta na informácie o autorských právach, prepojenia na sociálne médiá a ľubovoľné ďalšie informácie.


Najprv si vytvoríme domovskú stránku. Takto bude domovská stránka vyzerat', keď bude dokončená:

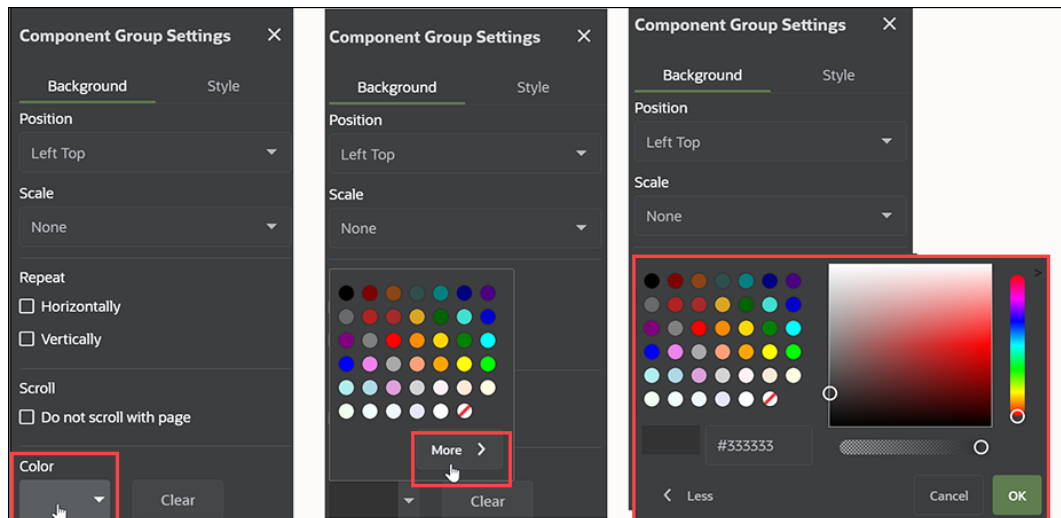


Na vyplnenie slotu Hlavička použijeme pripravené komponenty:

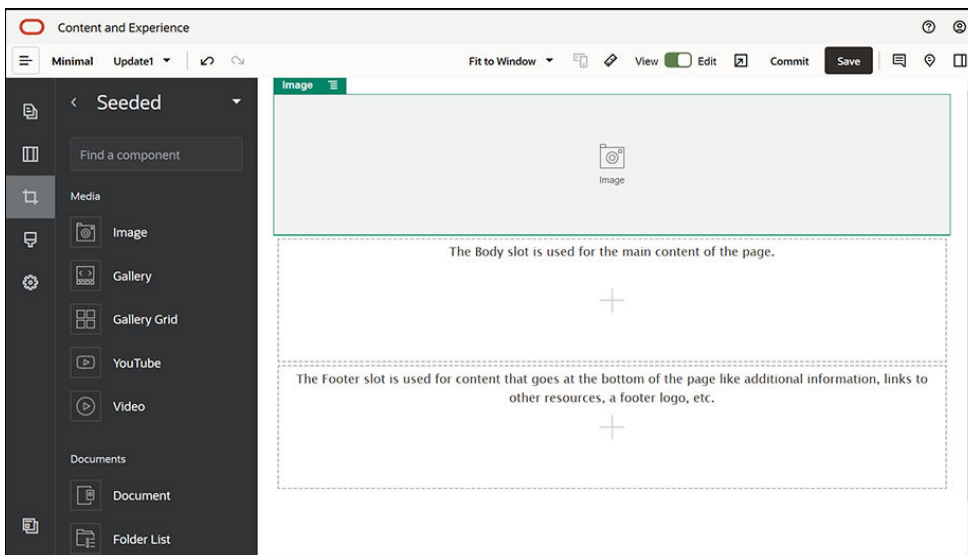
1. Na ľavom bočnom paneli kliknite na ikonu  a potom kliknite na položku **Prednastavené** na zobrazenie zoznamu pripravených komponentov, ktoré sú dostupné v službe Oracle Content Management.
2. Na ľavom bočnom paneli nájdite pripravený komponent s názvom Skupina komponentov. Myšou ho presuňte do slotu Hlavička.




3. Kliknite na ikonu ponuky skupiny komponentov  a potom na položku **Nastavenia**. V nastaveniach kliknite na rozbaľovací zoznam **Farba** (dostupný na spodku zoznamu nastavení) a potom kliknite na tlačidlo **Ďalšie**. Zadaťte **#333333** a kliknite na tlačidlo **OK**.

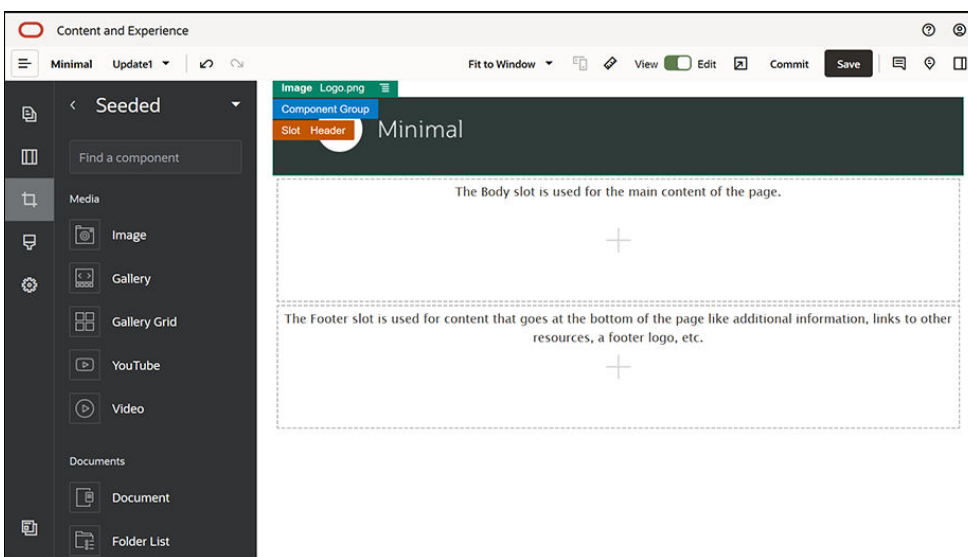


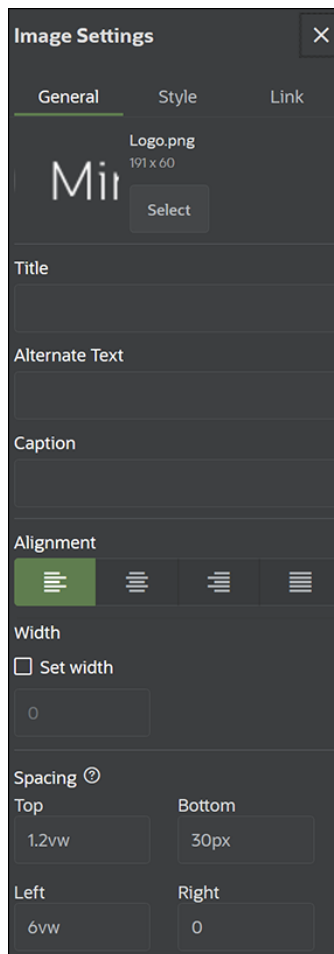
4. Myšou presuňte komponent Obrázok do skupiny komponentov.



- Kliknite na ikonu ponuky komponentu Obrázok  a potom na položku **Nastavenia**. Vyplňte nastavenia na karte **Všeobecné**.


Vlastnosť	Hodnota
Vybrať	Súbor Logo.png z priečinka Minimal-Images
Zarovnanie	Doľava
Šírka	Zrušte výber položky Nastaviť šírku
Hore	1,2 vw
Dole	30 px
Doľava	6 vw
Doprava	0

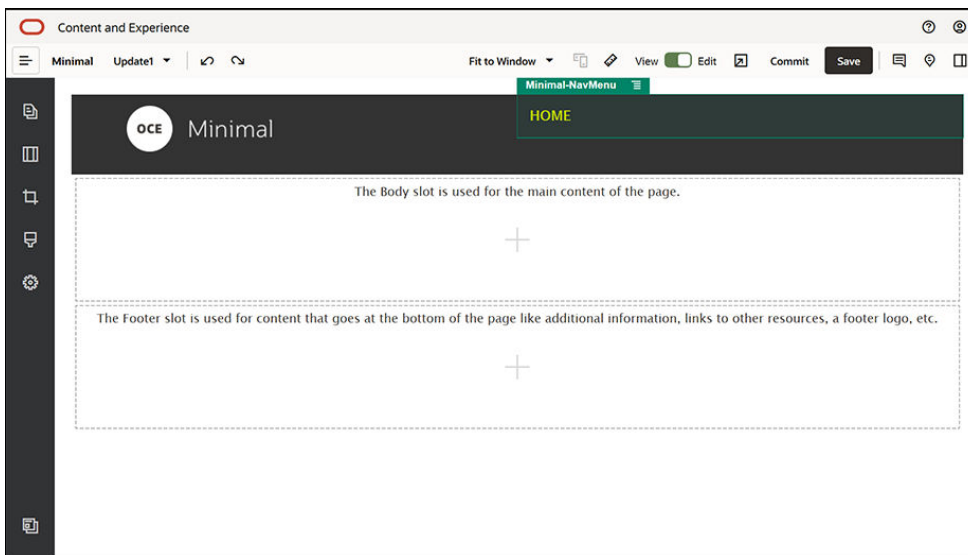




6. Prepojme tento obrázok loga s domovskou stránkou. Vyplňte nastavenia komponentu Obrázok na karte **Prepojenie**.


Vlastnosť	Hodnota
Vybrať typ prepojenia	Stránka lokality
Stránka	HOME
Cieľ	Otvoriť v tom istom okne

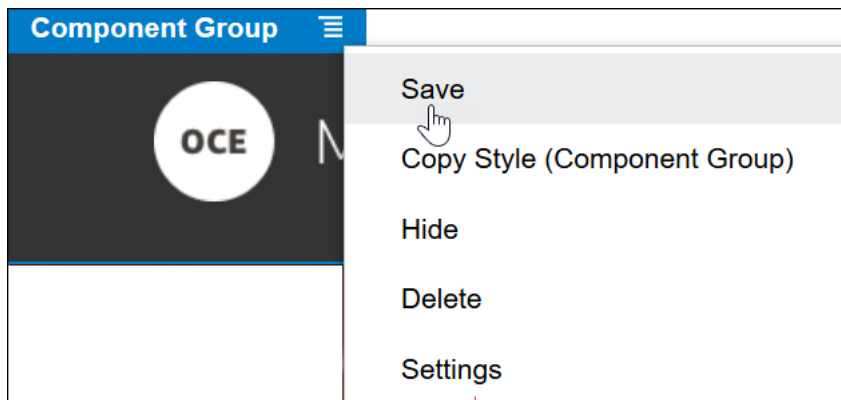
7. Na ľavom bočnom paneli kliknite na ikonu  a potom na tlačidlo **Vlastné** na zobrazenie zoznamu vlastných komponentov.
8. Teraz pridáme ponuku navigácie na domovskú stránku pomocou vlastného komponentu Minimal-NavMenu. Myšou presuňte komponent Minimal-NavMenu do skupiny komponentov napravo od komponentu Obrázok. Kliknite na názov komponentu Minimal-NavMenu a skontrolujte, či je jeho nadradenou položkou skupina komponentov, do ktorej ste ho predtým pridali. Toto je užitočný spôsob, ako zistiť, kde v rámci štruktúry webovej stránky sa nachádza určitý komponent.



Vypĺňte jeho nastavenia na karte **Všeobecné**.

Vlastnosť	Hodnota
Zarovnanie	Doprava
Hore	1,2 vw
Dole	0
Doľava	0
Doprava	6 vw

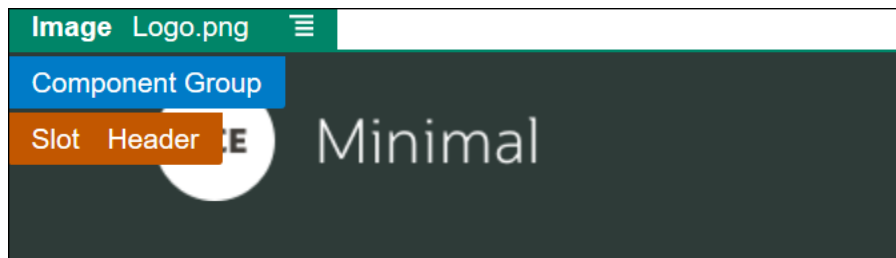
9. Teraz je hlavička pripravená. Uložme túto skupinu komponentov ako vlastnú skupinu komponentov, aby sme ju neskôr mohli použiť na ďalších stránkach webovej lokality. Kliknite na názov skupiny komponentov, potom na jeho ikonu ponuky  a potom na tlačidlo **Uložiť**. V dialógovom okne Uložiť skupinu komponentov zadajte do poľa **Názov** text "Minimal-Header" a potom kliknite na tlačidlo **Uložiť**.



 **Tip:**

Ak kliknete na skupinu komponentov a namiesto názvu skupiny komponentov uvidíte názov komponentu Obrázok alebo Minimal-NavMenu, znova kliknite na názov komponentu Obrázok alebo Minimal-NavMenu. Zobrazí sa názov skupiny komponentov. Teraz môžete kliknúť na názov skupiny komponentov a vykonať krok uvedený vyššie.



Na nasledujúcom obrázku je znázornená nadradená štruktúra pre komponent Obrázok v slotu Hlavička:

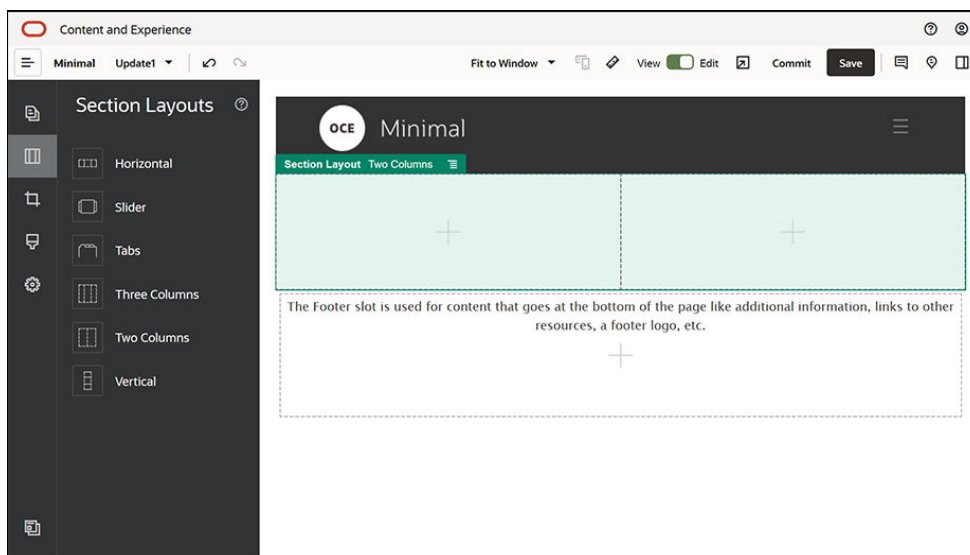


10. Kliknutím na tlačidlo **Uložiť** v pravom hornom rohu generátora lokalít uložíte zmeny. Slot Hlavička by mal vyzeráť ako na nasledujúcom obrázku:



Teraz prejdime na slot Telo:

1. Na ľavom bočnom paneli kliknite na ikonu  a potom na tlačidlo **Prednastavené**.
2. Z ľavého bočného panela myšou presuňte skupinu komponentov do slotu Telo. Pomocou tejto skupiny komponentov vytvoríme banner a komponenty (ktoré doň pridáme).
3. Na ľavom bočnom paneli kliknite na ikonu .
4. Myšou presuňte rozloženie sekcie Dva stĺpce do skupiny komponentov.




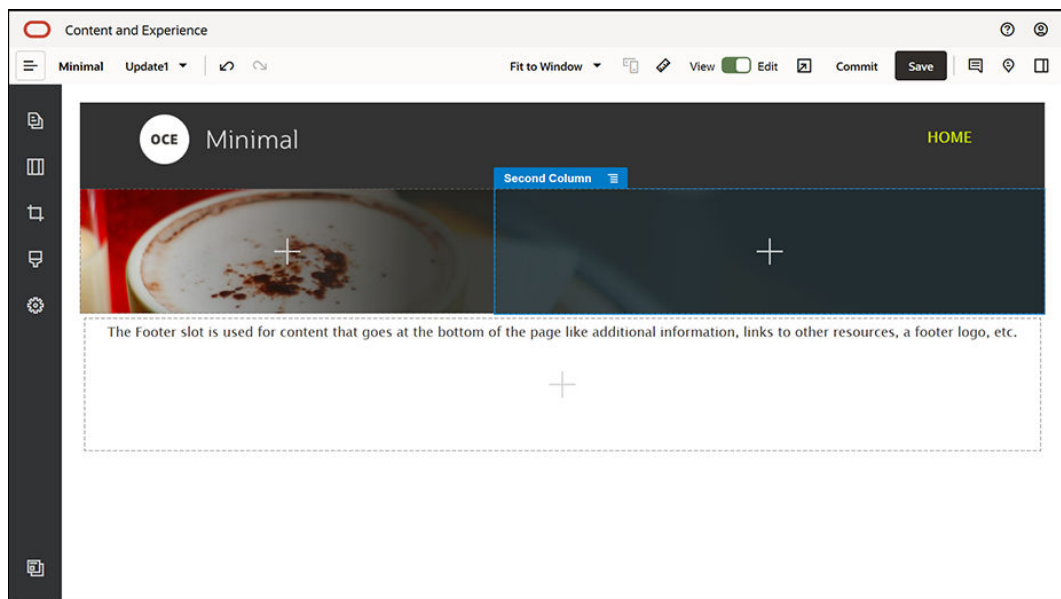
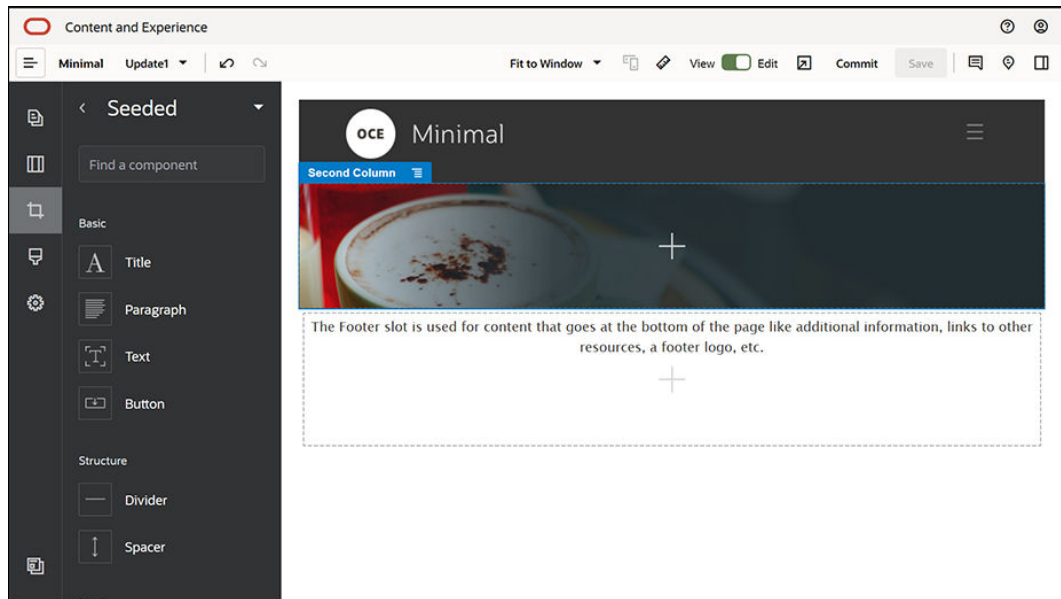
5. Vyplňte nastavenia rozloženia sekcie na karte **Všeobecné**. Kliknite na položku **Vlastné nastavenia** a zadajte nasledujúce nastavenia.

Vlastnosť	Hodnota
Šírka prvého stĺpca (%)	43
Šírka druhého stĺpca (%)	57
Responzívny bod prerušenia (v pixeloch)	1 023
Responzívne správanie	Skryť prvý stĺpec

Vyplňte nastavenia na karte **Pozadie**:

Vlastnosť	Hodnota
Obrázok	Súbor Banner1.jpg z priečinka Minimal-Images
Pozícia	Uprostred
Mierka	Roztiahnuté

6. Na ľavom bočnom paneli kliknite na ikonu  na zobrazenie zoznamu prednastavených komponentov.
7. Zo zoznamu prednastavených komponentov myšou presuňte komponent Nadpis do druhého stĺpca rozloženia Dva stĺpce.



- Kliknite na komponent Nadpis a napíšte „WELCOME TO THE REVOLUTION“. Vyberte text a v textovom editore nastavte farbu jeho písma na **Biela**. Vyplňte nastavenia komponentu Nadpis na karte **Všeobecné**.

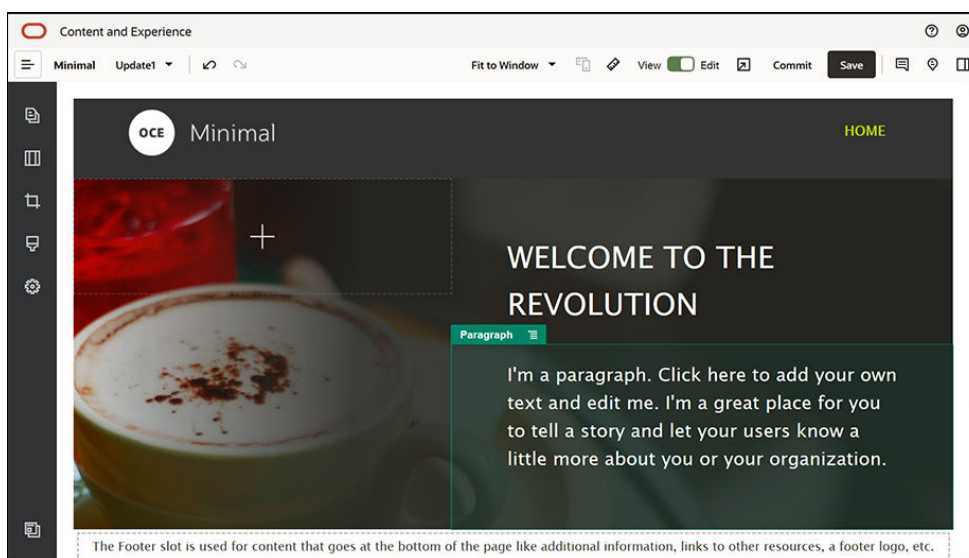
Vlastnosť	Hodnota
Hore	6 vw
Dole	1,8 vw
Doľava	6 vw
Doprava	6 vw


9. Zo zoznamu prednastavených komponentov na ľavom bočnom paneli myšou presuňte komponent Odsek pod komponent Nadpis do druhého stĺpca rozloženia Dva stĺpce. Vyplňte jeho nastavenia na karte **Všeobecné**.

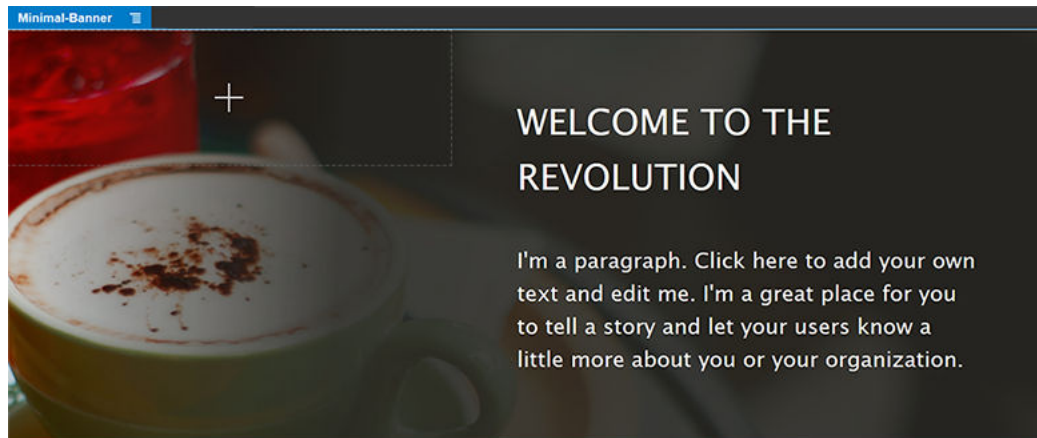
Vlastnosť	Hodnota
Hore	1,8 vw
Dole	6 vw
Doľava	6 vw
Doprava	6 vw

10. Kliknite na komponent Odsek a napíšte nasledujúci text:
„Som odsek. Kliknite sem na pridanie vlastného textu a upravte ma. Som ideálnym miestom na vyrozprávanie príbehu a poskytnutie informácií používateľom o vás alebo vašej organizácii.“

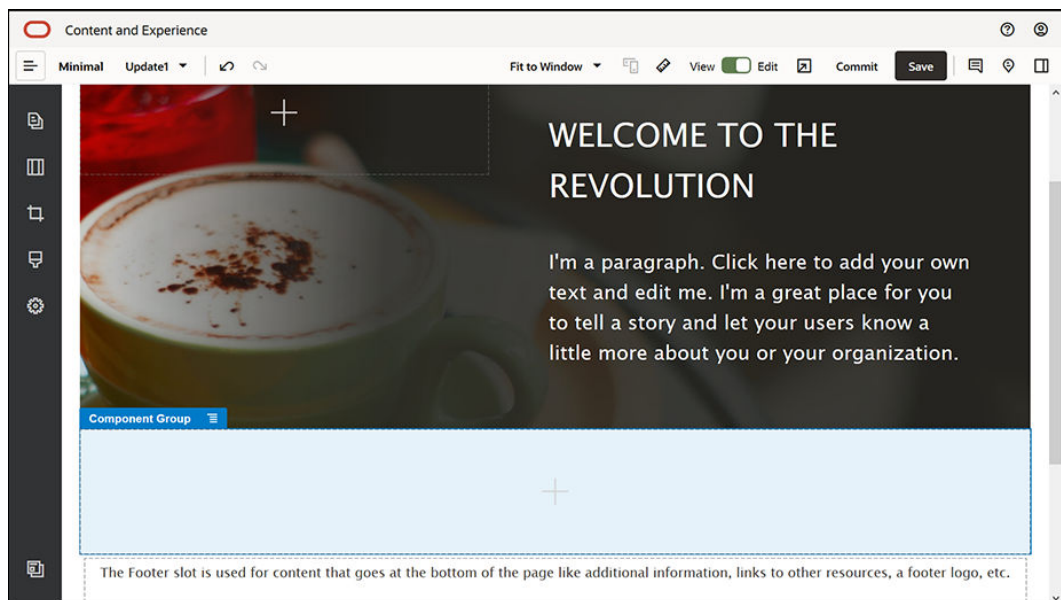
Vyberte text a v textovom editore nastavte jeho veľkosť na 24. Takisto v textovom editore nastavte farbu jeho písma na **Biela**.



11. Teraz je banner pripravený. Uložme túto skupinu komponentov ako vlastnú skupinu komponentov, aby sme ju neskôr mohli použiť na ďalších stránkach webovej lokality. Kliknite na ikonu ponuky skupiny komponentov  a potom na tlačidlo **Uložiť**. V dialógovom okne Uložiť skupinu komponentov zadajte do poľa **Názov** text "Minimal-Banner" a potom kliknite na tlačidlo **Uložiť**. Všimnite si, že sa zobrazí názov (**Minimal-Banner**) pre skupinu komponentov.

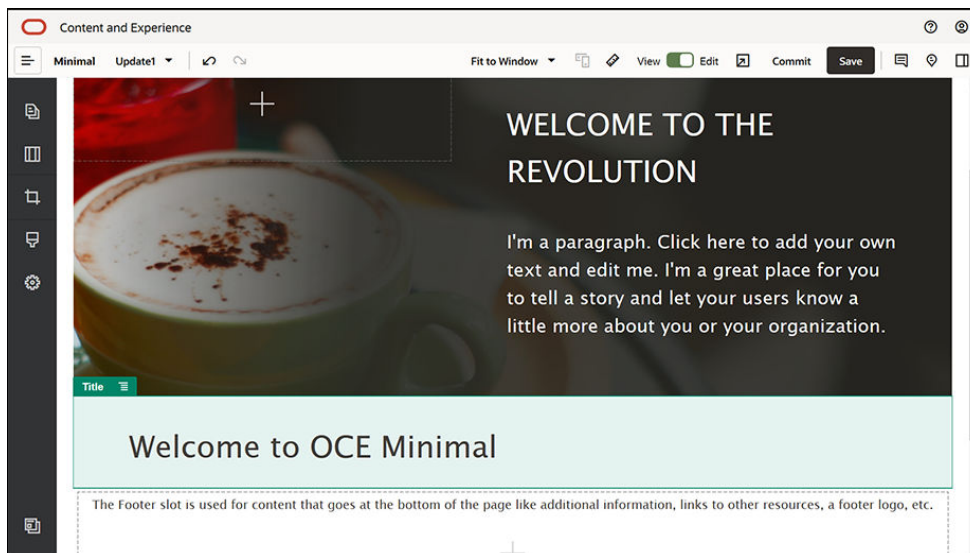


12. Z ľavého bočného panela myšou presuňte ďalšiu skupinu komponentov do slotu Telu pod skupinu komponentov Minimal-Banner, ktorú ste už pridali.



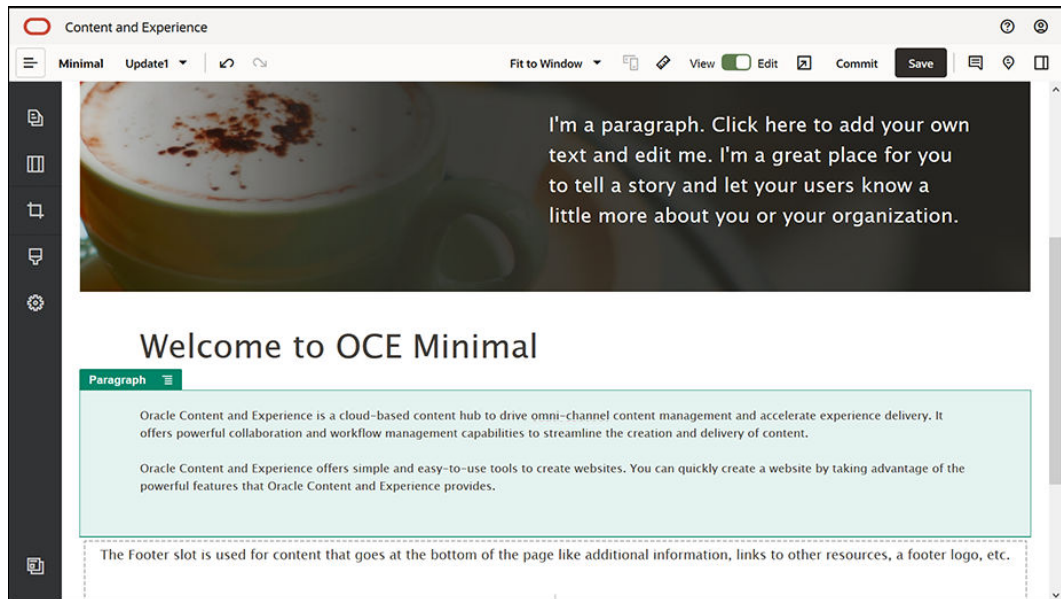
13. Myšou presuňte komponent Nadpis do skupiny komponentov.
14. Kliknite na komponent Nadpis a napíšte „Welcome to OCE Minimal“.
15. Vyplňte nastavenia komponentu Nadpis na karte **Všeobecné**.

Vlastnosť	Hodnota
Hore	3 vw
Dole	1,8 vw
Doľava	6 vw
Doprava	6 vw




16. Z ľavého bočného panela myšou presuňte komponent Odsek pod komponent Nadpis do skupiny komponentov. Kliknite na komponent Odsek a napíšte nasledujúci text:
- „Oracle Content Management je obsahové centrum v cloude, ktoré slúži na správu obsahu všetkých kanálov a umožňuje poskytovať kvalitnejšie prostredie. Ponúka výkonné funkcie na správu spolupráce a toku činností, ktoré zjednodušujú vytváranie a poskytovanie obsahu.“
- „Oracle Content Management ponúka jednoduché a praktické nástroje na vytváranie webových lokalít. Výkonné funkcie služby Oracle Content Management umožňujú vytvoriť webovú lokalitu skutočne rýchlo.“
17. Vyplňte nastavenia komponentu Odsek na karte **Všeobecné**.

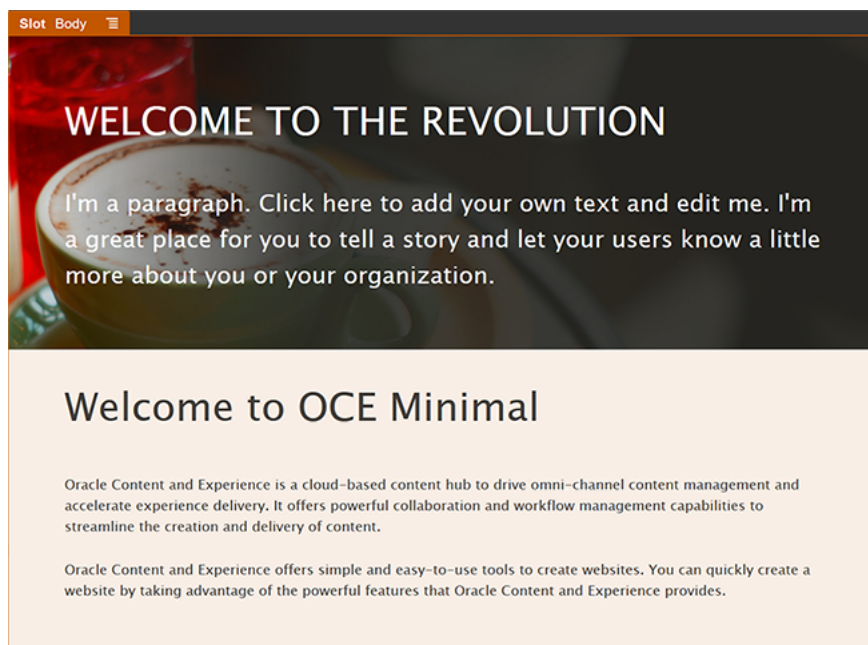
Vlastnosť	Hodnota
Hore	20 px
Dole	50 px
Doľava	6 vw
Doprava	6 vw



18. Dokončili sme slot Telo. Uložme skupinu komponentov ako vlastnú skupinu komponentov, aby sme ju neskôr mohli použiť na ďalších stránkach webovej lokality.

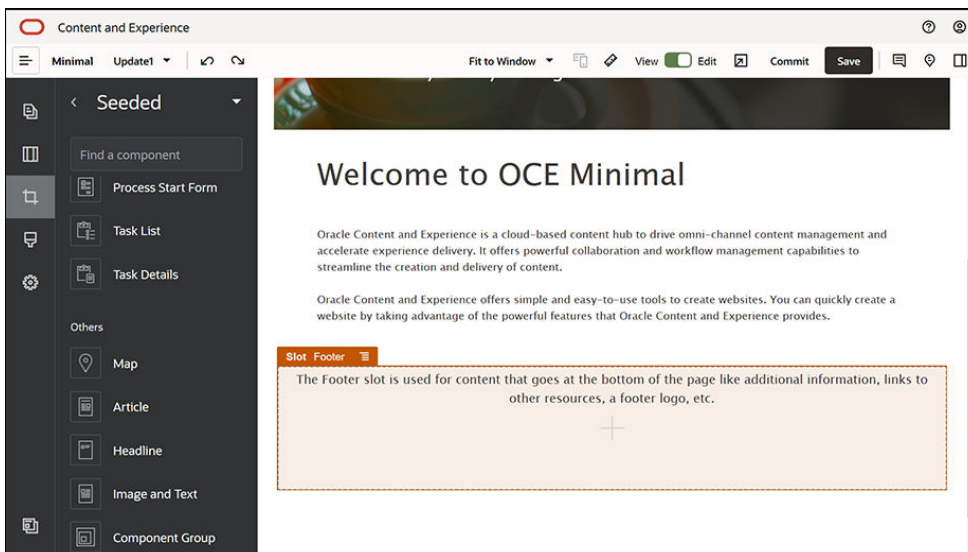
Kliknite na ikonu ponuky skupiny komponentov  a potom na tlačidlo **Uložiť**. V dialógovom okne Uložiť skupinu komponentov zadajte do poľa **Názov** text "Minimal-Body" a potom kliknite na tlačidlo **Uložiť**.

19. Kliknutím na tlačidlo **Uložiť** v pravom hornom rohu generátora lokalít uložte zmeny. Slot Telo by mal vyzerat' ako na nasledujúcom obrázku:



Teraz vyplníme slot Päta:

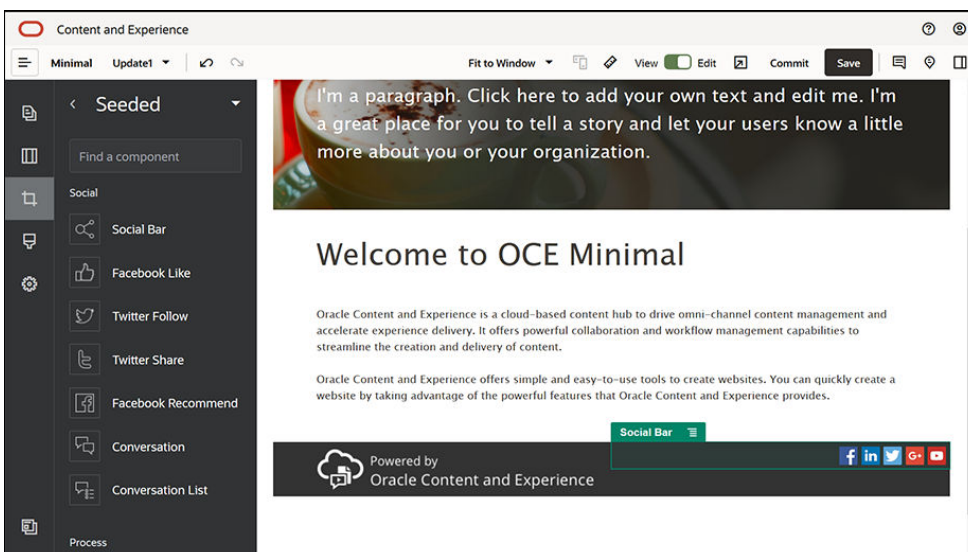
1. Z ľavého bočného panela myšou presuňte skupinu komponentov do slotu Päta. V nastaveniach skupiny komponentov nastavte hodnotu poľa **Farba** na **#333333**.



2. Myšou presuňte komponent Obrázok do skupiny komponentov a vyplňte jeho nastavenia na karte **Všeobecné**.

Vlastnosť	Hodnota
Vybrať	Súbor Powered_by_OCE.png z priečinka Minimal-Images
Zarovnanie	Doľava
Šírka	Zrušte výber položky Nastaviť šírku
Hore	0,9 vw
Dole	0,9 vw
Doľava	6 vw
Doprava	0

3. Z ľavého bočného panela myšou presuňte komponent Panel sociálnych sietí do skupiny komponentov napravo od komponentu Obrázok.




Vypĺňte nastavenia komponentu Panel sociálnych sietí na karte **Všeobecné**.

Vlastnosť	Hodnota
Hore	1,8 vw
Dole	1,8 vw
Doľava	0,3 vw
Doprava	6 vw

Na karte **Všeobecné** kliknite na položku **Ikony** a potom kliknite na názov ikony na dokončenie nastavení.


Vlastnosť	Hodnota
Adresa URL	<ul style="list-style-type: none"> • https://www.facebook.com/Oracle/ (pre Facebook) • https://www.linkedin.com/company/oracle/ (pre LinkedIn) • https://twitter.com/Oracle (pre Twitter) • https://www.youtube.com/oracle/ (pre YouTube)
Cieľ	Otvoriť v novom okne

4. Teraz je päta pripravená. Uložme túto skupinu komponentov ako vlastnú skupinu komponentov, aby sme ju neskôr mohli použiť na ďalších stránkach webovej lokality.

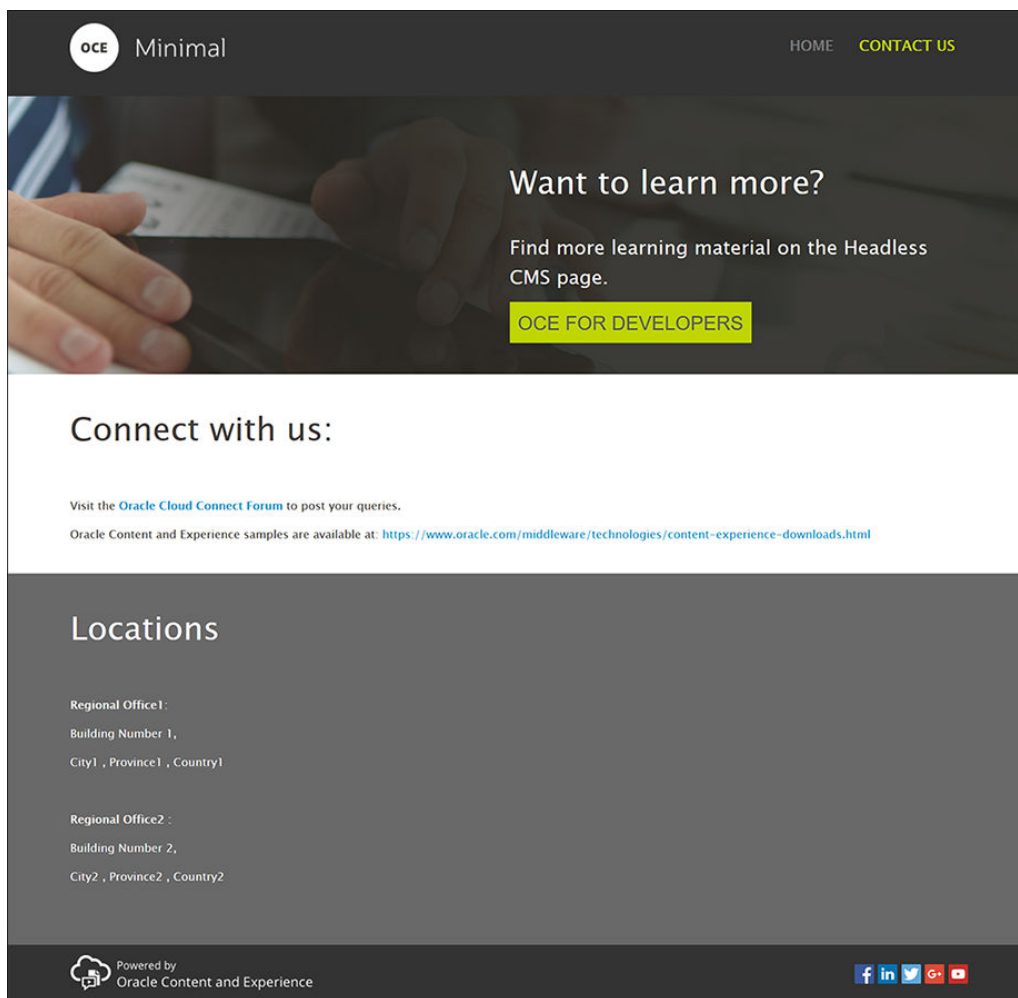
Kliknite na ikonu ponuky skupiny komponentov  a potom na tlačidlo **Uložiť**. V dialógovom okne Uložiť skupinu komponentov zadajte do poľa **Názov** text „Minimal-Footer“ a potom kliknite na tlačidlo **Uložiť**. Skupina komponentov by mala vyzeráť takto:





5. Kliknutím na tlačidlo **Uložiť** v pravom hornom rohu generátora lokalít uložíte zmeny.

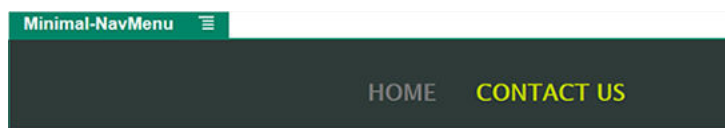
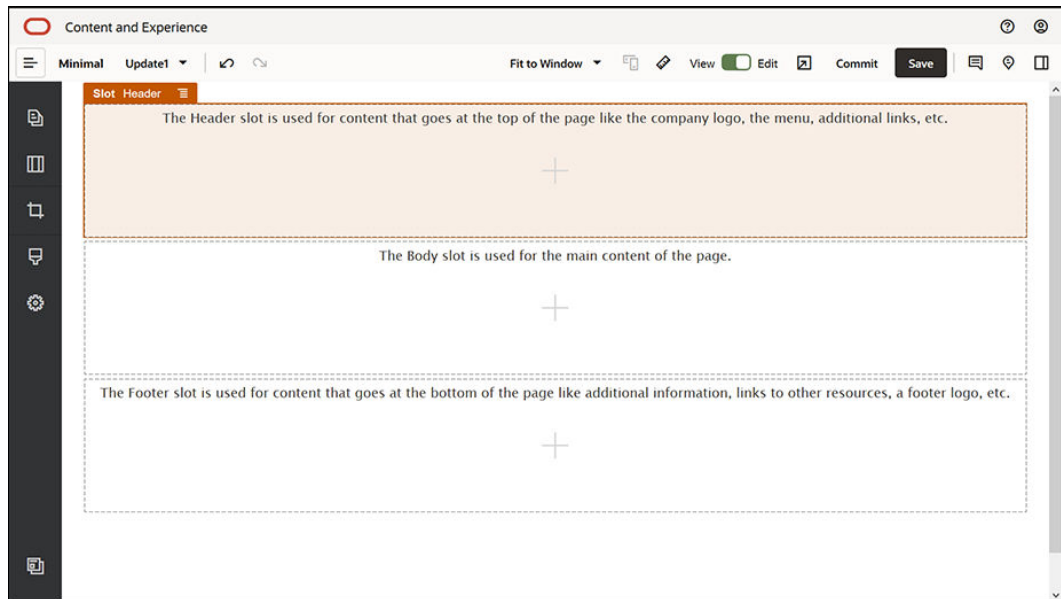
Kliknutím na ikonu  v pravom hornom rohu generátora lokalít sa zobrazí ukážka prvej stránky webovej lokality. Webová lokalita ešte nie je publikovaná a iní používatelia si ju nemôžu pozrieť.

Dokončili ste vytváranie stránky HOME. Teraz vytvoríme stránku CONTACT US. Takto bude kontaktná stránka vyzeráť, keď bude dokončená:

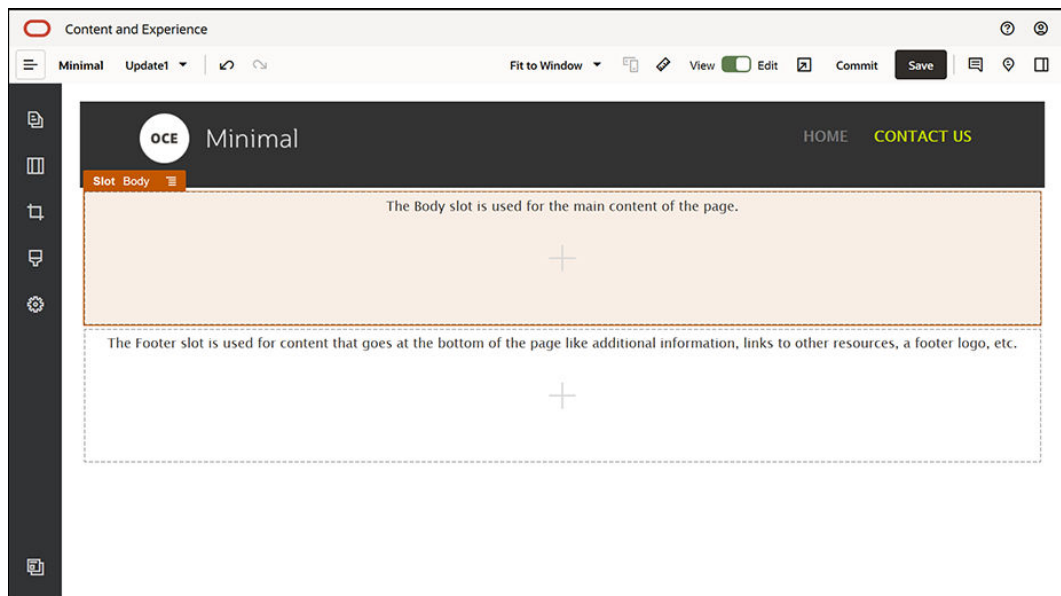


Teraz pridáme komponenty do rôznych slotov.

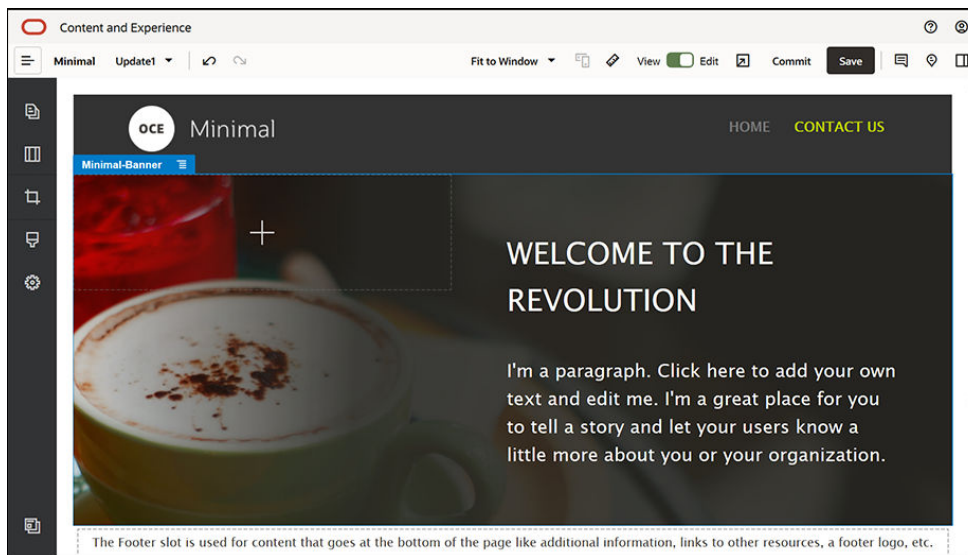
1. Na ľavom bočnom paneli kliknite na ikonu  a potom na položku **Pridať stránku**.
2. Napíšte text „CONTACT US“ do poľa **Názov stránky** a kliknite na tlačidlo **Zavrieť**. Pridali ste novú stránku na webovú lokalitu.
3. Na ľavom bočnom paneli kliknite na ikonu  a potom na položku **Vlastné**.
4. Myšou presuňte komponent Minimal-Header (ktorý ste predtým vytvorili a uložili) do slotu Hlavička.



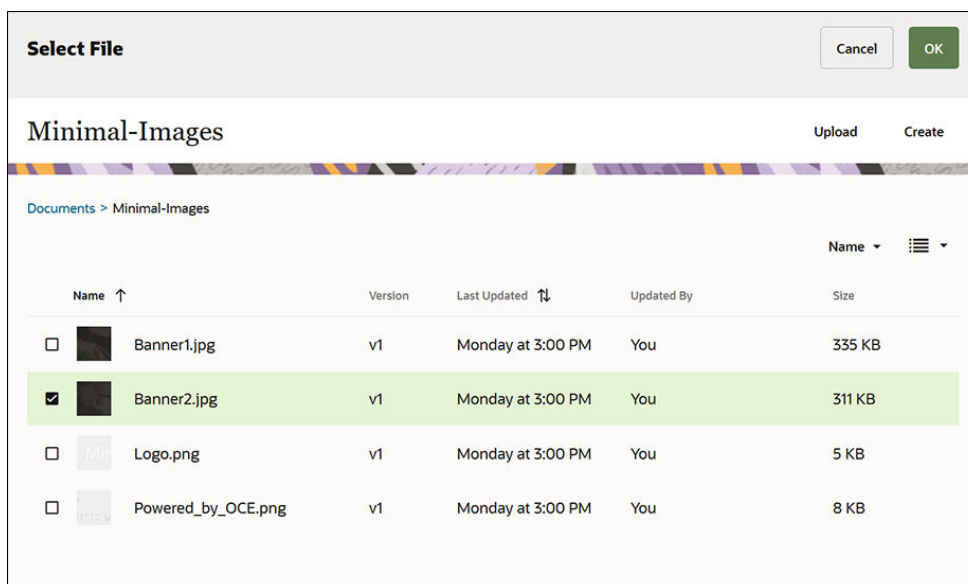
Všimnite si, že komponent Minimal-NavMenu automaticky prevzal novú stránku CONTACT US, ktorú ste práve vytvorili.




5. Z ľavého bočného panela myšou presuňte komponent Minimal-Banner do slotu Telo.



- Teraz modifikujeme banner tak, aby vyzeral inak ako banner stránky HOME a hodil sa k stránke CONTACT US. V rámci skupiny komponentov modifikujete nastavenia pre rozloženie sekcie Dva stĺpce:
Na karte **Pozadie** v poli **Obrázok** kliknite na položku **Vybrať obrázok** a vyberte súbor **Banner2.jpg** z priečinka **Minimal-Images**, ktorý ste predtým vytvorili v okne **Dokumenty**.



- V rozložení sekcie Dva stĺpce modifikujete text v komponentoch Nadpis a Odsek.
 - Do komponentu Nadpis napíšte text „Want to learn more?“.
 - Do komponentu Odsek napíšte text „Find more learning material on the Headless CMS page.“
- Na ľavom bočnom paneli kliknite na ikonu  a potom na položku **Prednastavené**.

9. Obrázok pre stránku CONTACT US obsahuje ako súčasť banneru tlačidlo s názvom **OCE FOR DEVELOPERS**. Pridajte toto tlačidlo do banneru. V skupine komponentov Minimal-Banner myšou presuňte komponent Tlačidlo do druhého stĺpca v rámci rozloženia sekcie Dva stĺpce (pod nedávno pridaným komponentom Odsek). Vyplňte nastavenia komponentu Tlačidlo na karte **Všeobecné**.

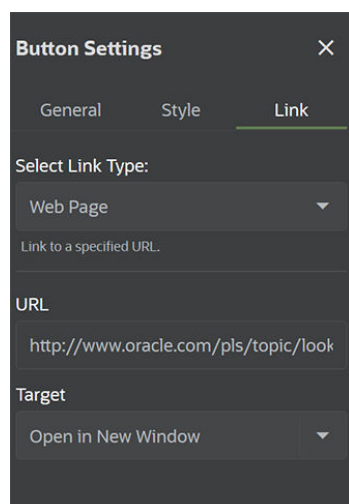
Vlastnosť	Hodnota
Návesť	OCE FOR DEVELOPERS
Hore	0,3 vw
Dole	3 vw
Doľava	6 vw
Doprava	0,3 vw

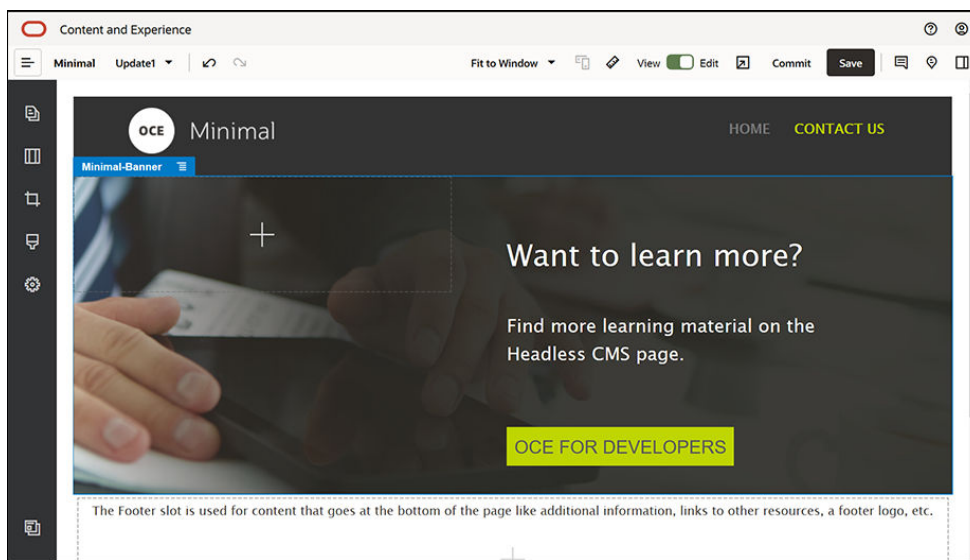
Na karte **Štýl** vyberte položku **Prispôbiť** a vyplňte nastavenia.


Vlastnosť	Hodnota
Farba pozadia	#c0d600
Písmo	<ul style="list-style-type: none"> Zadajte veľkosť 24. Zadajte farbu #58595b.
Orámovanie	Žiadne
Farba pri ukázaní	<ul style="list-style-type: none"> Pozadie nastavte na #e1fa00. Písmo nastavte na #58595b. Orámovanie nastavte na #2222dd.
Rohy	0

Vyplňte nastavenia na karte **Prepojenie**.

Vlastnosť	Hodnota
Vybrať typ prepojenia	Webová stránka
Adresa URL	http://www.oracle.com/pls/topic/lookup?ctx=cloud&id=content-cloud-headless
Cieľ	Otvoriť v novom okne






10. Na ľavom bočnom paneli kliknite na ikonu  a potom na položku **Vlastné**.
11. Myšou presuňte komponent Minimal-Body pod komponent Minimal-Banner do slotu Telo.
12. V komponente Minimal-Body modifikujte text v komponentoch Nadpis a Odsek.
 - a. Do komponentu Nadpis napíšte text „Connect with us:“.
 - b. Do komponentu Odsek zadajte detaily ako e-mailová adresa a ďalšie prepojenia na podporu:
„Navštívte stránku [Oracle Cloud Connect Forum](#), kde môžete klásť otázky.“
„Vzorové lokality služby Oracle Content Management sú k dispozícii na stránke: <https://www.oracle.com/middleware/technologies/content-experience-downloads.html>“
13. Z ľavého bočného panela myšou presuňte ďalší komponent Minimal-Body do slotu Telo pod komponent Minimal-Body, ktorý ste predtým pridali.
14. V nastaveniach skupiny komponentov na karte **Pozadie** nastavte pole **Farba** na hodnotu **#696969**.
15. V komponente Minimal-Body modifikujte komponenty Nadpis a Odsek.
 - a. Do komponentu Nadpis napíšte text "Pracoviská". Vyberte text a v textovom editore nastavte farbu jeho písma na **Biela**.
 - b. Do komponentu Odsek napíšte nasledujúci text.
„Regional Office1:
Building Number 1,
City1, Province1, Country1
Regional Office2:
Building Number 2,
City2, Province2, Country2“

Vyberte text a v textovom editore nastavte farbu jeho písma na **Biela**.

16. Teraz pridáme na stránku CONTACT US päť. Myšou presuňte komponent Minimal-Footer do slotu Päť.
17. Kliknutím na tlačidlo **Uložiť** v pravom hornom rohu generátora lokalít uložte zmeny.

Kliknutím na ikonu  v pravom hornom rohu generátora lokalít zobrazte ukážku webovej lokality, aby ste sa uistili, že všetko vyzerá tak, ako má. Skontrolujte, či sa po kliknutí na logo na stránke CONTACT US vrátite naspäť na domovskú stránku. Otestujte ponuku, aby ste sa presvedčili, že navigácia medzi stránkami webovej lokality funguje správne.

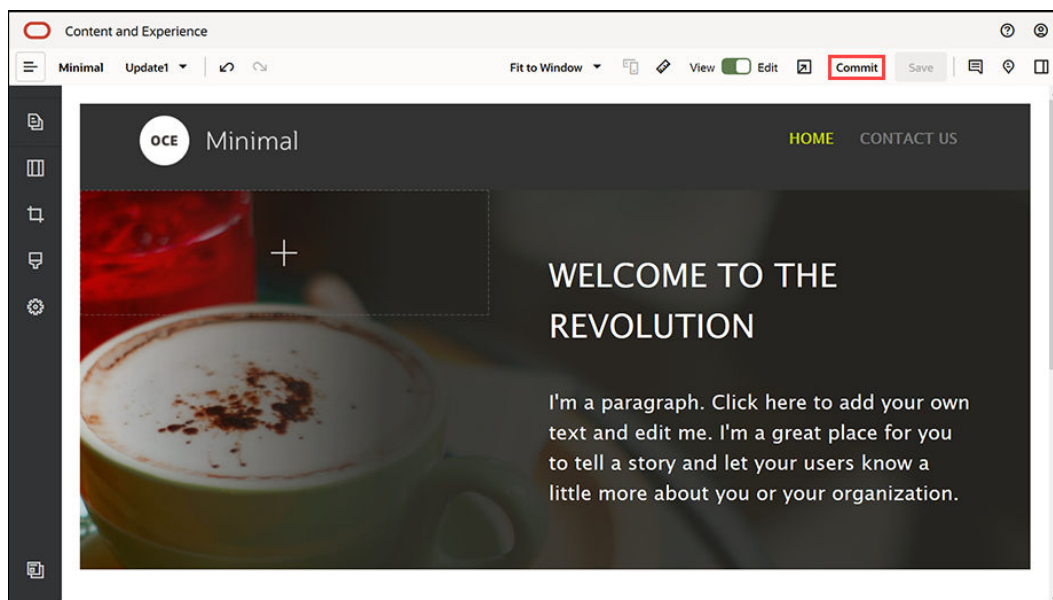
Vaša webová lokalita je pripravená na publikovanie.

[Ďalší krok: Publikovanie webovej lokality](#)

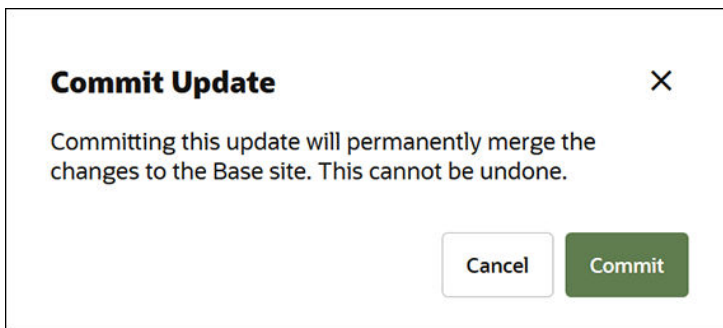
Krok 3: Publikovanie webovej lokality

Keď ste už úspešne vytvorili webovú lokalitu, môžete ju publikovať, aby bola dostupná online na zobrazenie používateľmi.

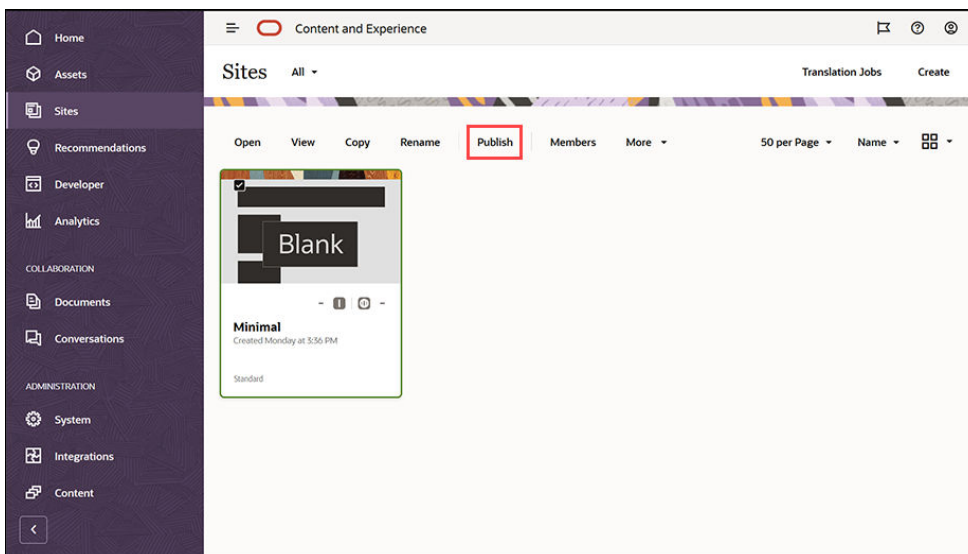
1. Keď všetko vyzerá tak, ako má, môžete potvrdiť zmeny základnej webovej lokality kliknutím na tlačidlo **Potvrdiť** v pravom hornom rohu generátora lokalít.



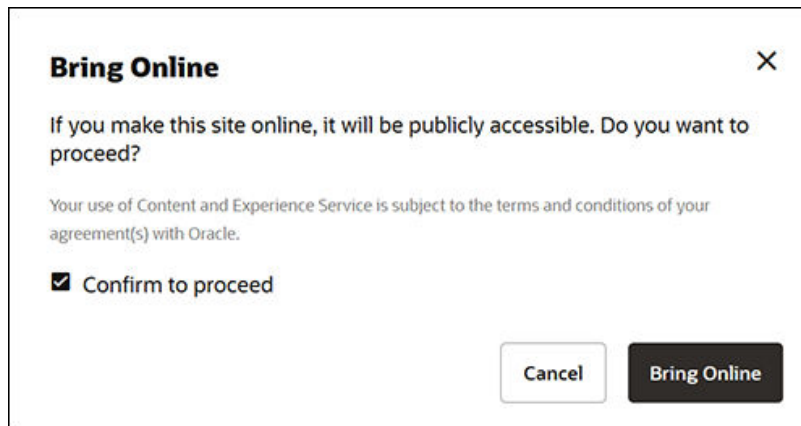
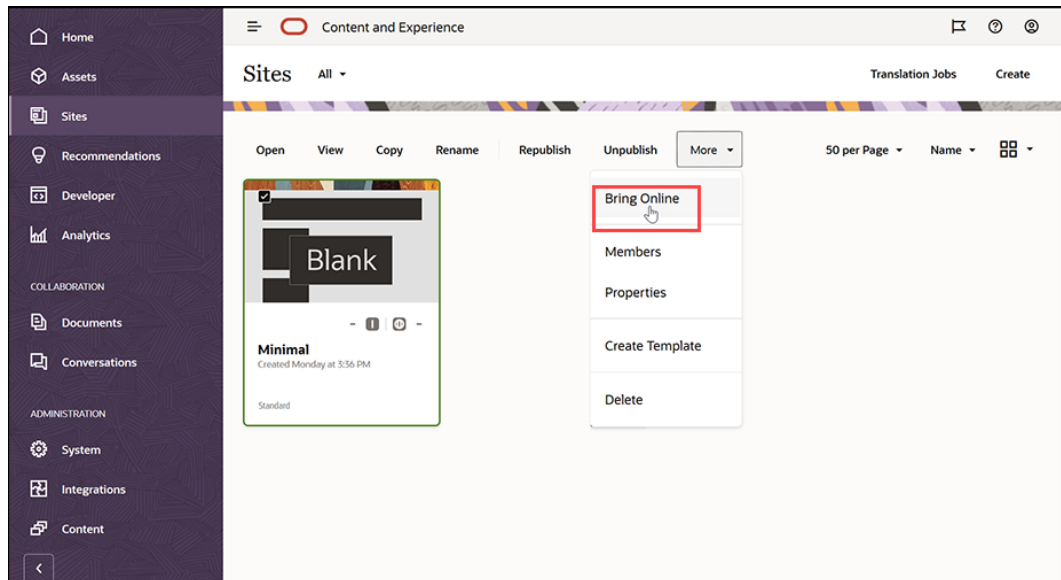
2. V dialógovom okne Potvrdiť aktualizáciu kliknite na tlačidlo **Potvrdiť**.



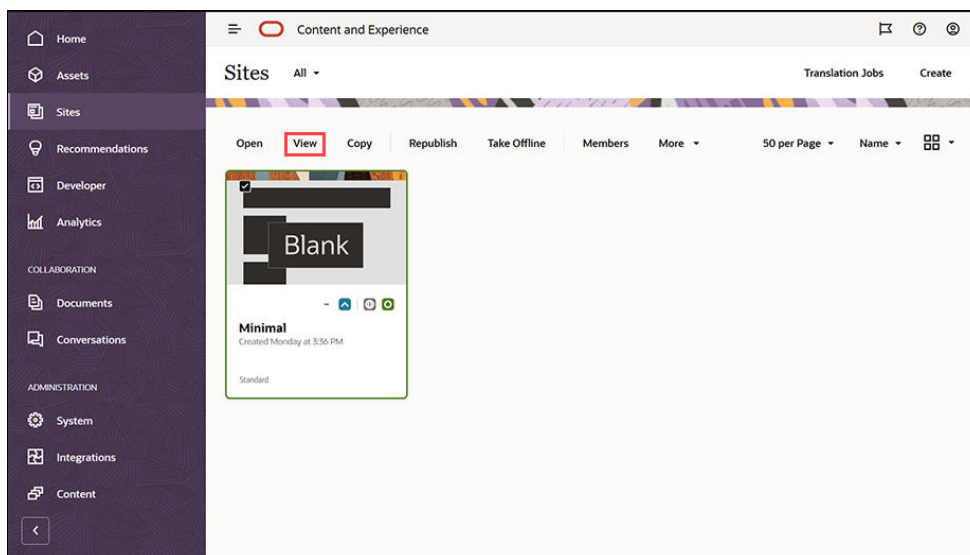
3. Po potvrdení zmien je webová lokalita pripravená na publikovanie.
4. Zatvorte generátor lokalít.
5. Kliknite na položku **Lokalita** v ľavej navigačnej ponuke v používateľskom rozhraní služby Oracle Content Management a vyberte webovú lokalitu.
6. Na paneli s ponukami alebo v kontextovej ponuke vyberte položku **Publikovať**.



7. Po publikovaní webovej lokality sa v hornej časti stránky zobrazí upozornenie, že webová lokalita bola publikovaná.
8. Na stránke Lokality znova vyberte webovú lokalitu a potom na paneli s ponukami alebo v kontextovej ponuke vyberte položku **Prepnúť do režimu online**. V dialógovom okne Prepnúť do režimu online vyberte položku **Potvrďte, ak chcete pokračovať** a kliknite na tlačidlo **Prepnúť do režimu online**.



9. To je všetko. Vaša webová lokalita je teraz online a používatelia ju môžu zobraziť.
Ak si chcete pozrieť svoju verejnú webovú lokalitu, vyberte položku **Zobraziť** na paneli s ponukami alebo v kontextovej ponuke.



Ďalšie možnosti

Webovú lokalitu môžete prispôbiť potrebám svojej organizácie. Niekoľko užitočných prepojení, ktoré vám pomôžu začať:

- [Používanie štýlov a formátovania](#)
- [Tipy a triky na úpravu](#)
- [Správa lokalít a nastavení lokality](#)
- [Nahratie súborov lokality](#)
- [Pridávanie stránok](#)
- [Presun stránok](#)
- [Usporiadanie obsahu na stránke](#)
- [Zmena nastavení stránky](#)
- [Zmena rozloženia stránky](#)
- [Práca s tabuľkami](#)
- [Nastavenie vlastností vyhľadávacích nástrojov](#)

Časť II

Vytváranie a úprava lokalít

Táto časť obsahuje podrobný návod, ako začať s vytváraním lokalít pomocou šablón a motívov a ako upravovať lokality pomocou komponentov a rozložení, ktoré umožňujú organizovať a pridávať obsah. Obsahuje nasledujúce kapitoly:

- [Vytváranie lokalít](#)
- [Úprava lokalít](#)
- [Používanie šablón a motívov na lokalitách](#)
- [Správa vlastných komponentov a rozložení](#)
- [Práca so stránkami lokality](#)
- [Usporiadanie obsahu na stránke](#)
- [Používanie vstavaných komponentov](#)

4

Vytváranie lokalít

Pomocou služby Oracle Content Management dokáže vytvoriť webovú lokalitu ľubovoľný používateľ s príslušnými povoleniami. Nie je potrebné použiť žiadne patentované nástroje, kód ani softvér. Používateľské rozhranie je grafické, intuitívne a príjemné.

Pri vytváraní lokality začínate šablónou. Šablóna obsahuje všetko, čo je potrebné na vytvorenie lokality: framework lokality, predvolenú lokalitu so vzorovými stránkami a obsahom, motív so štýlmi, prostriedky (napríklad obrázky) a dokonca aj vlastné komponenty. Pozrite si časť [Základné informácie o procese vytvárania lokality](#).

Regulačná správa lokality služby Oracle Content Management uľahčuje a urýchľuje poskytovanie prostredí pre podnikových používateľov, zatiaľ čo IT oddeleniam poskytuje prostriedky na jednoduché riadenie a sledovanie prostredí z centrálného miesta s možnosťami riadiť celý životný cyklus prostredia. Znižujú sa tým náklady na vytváranie a správu nových prostredí, ktoré spoločnosť potrebuje. Regulačná správa je neoddeliteľnou súčasťou služby Oracle Content Management - stačí, aby ju administrátor aktivoval. Pozrite si časť *Konfigurácia nastavení lokalít a položiek* v príručke *Administering Oracle Content Management*.

- [Základné informácie o procese vytvárania lokality](#)
- [Vytváranie lokalít](#)
- [Kopírovanie lokalít](#)
- [Správa požiadaviek lokalít](#)
- [Zmena detailov požiadavky na zmenu lokality](#)
- [Zobrazenie stratégií pre požiadavky lokalít](#)

Vytváranie lokalít

Na vytvorenie lokality stačí vybrať šablónu, pomenovať lokalitu a pridať obsah. Ak je regulačná správa aktivovaná, skôr než budete môcť pridať obsah, je potrebné odoslať požiadavku na lokalitu. Po jej schválení môžete začať s pridávaním obsahu.

Skôr ako budete môcť vytvoriť lokalitu, administrátor musí vytváranie lokalít aktivovať a sprístupniť vám šablóny. Ak sa na stránke Lokality nenachádza položka **Vytvoriť** alebo stránka neobsahuje žiadne šablóny, kontaktujte administrátora. Pozrite si časti [Začíname s vytváraním lokalít](#) a [Úvod do regulačnej správy lokalít](#).

Ak vytvárate podnikovú lokalitu, ktorá umožňuje používanie položiek a viacjazyčných lokalít, k lokalite bude priradený depozitár, stratégia lokalizácie a prípadne predvolený jazyk. Ak depozitár a stratégia lokalizácie nie sú k dispozícii, vytvorte ich alebo požiadajte administrátora obsahu, aby ich vytvoril.

 **Poznámka:**

Vo vydaní Oracle Content Management Starter nie sú k dispozícii preklady, nie je možné aktivovať regulačnú správu a môžete vytvoriť iba jednu lokalitu. Ak chcete využívať všetky funkcie a vytvárať neobmedzený počet lokalít, odporúčame prejsť na Oracle Content Management vydanie Premium.

1. Kliknite na položku **Lokality**.
2. Kliknite na položku **Vytvoriť**.
3. Na stránke Vybrať šablónu vyberte šablónu pre svoju lokalitu.
 - Ak je regulačná správa aktivovaná, šablóna zistí, či vytvorená lokalita je štandardná lokalita (nepoužíva depozitár položiek ani stratégiu lokalizácie) alebo podniková lokalita (používa depozitár položiek a stratégiu lokalizácie).
4. Na stránke Konfigurovať lokalitu uvidíte, ktoré schválenie je potrebné pred vytvorením lokality, aká je minimálna požadovaná úroveň zabezpečenia lokality a aké sú na stránkach lokality obrázky. Ak je schválenie obmedzené na konkrétne osoby, kliknutím na položku **Zobraziť schvaľovateľov** zobrazíte, kto môže schváliť požiadavku na lokalitu.
 - Ak regulačná správa nie je aktivovaná, pre typ lokality, ktorý chcete vytvoriť, vyberte voľbu **Štandardné** alebo **Podnikové**.
 - Ak vytvárate štandardnú lokalitu, kliknutím na tlačidlo **Ďalej** prejdete na nasledujúcu stránku.
 - Ak vytvárate podnikovú lokalitu, vykonajte nasledujúce kroky:
 - a. Vyberte predvolený depozitár, ktorý sa používa na spravovanie obsahu lokality. Ak ste administrátor depozitára a nie je k dispozícii žiadny depozitár alebo chcete použiť nový depozitár, vyberte položku **Vytvoriť nový depozitár** a postupujte podľa krokov na vytvorenie depozitára. Informácie o používaní viacerých depozitárov na lokalite nájdete v časti Udelenie prístupu na lokalitu viacerým depozitárom v príručke *Spravovanie položiek v službe Oracle Content Management*.
 - b. Vyberte stratégiu lokalizácie pre lokalitu. Ak ste administrátor depozitára a nie je k dispozícii žiadna stratégia alebo chcete použiť novú stratégiu, vyberte položku **Vytvoriť novú stratégiu lokalizácie** a postupujte podľa krokov na vytvorenie stratégie.
 - c. Ak stratégia lokalizácie šablóny neobsahuje nastavený predvolený jazyk, teraz ho vyberte. Zobrazujú sa iba tie jazyky, ktoré vyžaduje stratégia lokalizácie.
 - d. Kliknutím na tlačidlo **Ďalej** prejdete na nasledujúcu stránku.
5. Na stránke Pridať detaily zadajte nasledujúce informácie.
 - Zadajte názov lokality. Tento názov sa používa v adrese URL lokality. Môžete použiť písmená, čísla, znaky podčiarknutia (_) a spojovníky (-). V reťazci adresy URL sa rozlišujú veľké a malé písmená. Ak zadáte medzeru, automaticky sa nahradí spojovníkom. Nepoužívajte názov existujúcej lokality s rôznymi kombináciami veľkých a malých písmen. Ak existuje napríklad lokalita s názvom *ABC*, nevytvárajte inú lokalitu s názvom *Abc*.

 **Poznámka:**

Pre šablóny, motívy, komponenty, lokality alebo stránky lokalít nepoužívajte nasledujúce názvy: authsite, content, pages, scsTEMPLATE_*, _comps, _components, _compsdelivery, _idcservice, _sitescloud, _sitesclouddelivery, _themes, _themesdelivery. Nasledujúce názvy môžete používať pre stránky lokalít, ale nie pre šablóny, motívy, komponenty ani pre lokality: documents, sites.

- Ak vytvárate podnikovú lokalitu, stratégia šablón môže umožňovať upraviť predvolenú predponu lokality pre dobre známe hodnoty adresy URL. Táto predpona sa pridá k hodnotám dynamického údajového poľa pre obsahovú položku (časť adresy URL špecifická pre stránku alebo položku).
- Voliteľne zadajte popis lokality.
- Môžete tiež zadať odôvodnenie požiadavky na lokalitu. Administrátorovi lokality to pomôže pri rozhodovaní, či požiadavku schváliť.

6. Kliknite na tlačidlo **Dokončiť**.

Ak požiadavka na lokalitu vyžaduje schválenie, osobe, ktorá ju musí schváliť, sa pošle e-mail. Po schválení dostanete e-mail s oznámením o schválení a lokalita sa vytvorí. Ak je vaša požiadavka zamietnutá, dostanete e-mail s oznámením o jej zamietnutí. Svoje čakajúce požiadavky si môžete pozrieť na stránke Lokality, ak v ponuke filtra vyberiete položku **Požiadavky**. Ak bude požiadavka zamietnutá, mala by sa vám zobrazit' správa s dôvodom zamietnutia, aby ste mohli problém opraviť a požiadavku znova odoslať.

Ak je požiadavka na lokalitu nastavená na automatické schválenie, lokalita sa vytvorí automaticky. Indikátor priebehu zobrazuje názov novej lokality a stav jej vytvorenia. Po vytvorení lokality sa jej názov zobrazí v zozname lokalít a jej stav bude offline.

Ak ste vytvorili podnikovú lokalitu, vo vybranom depozitári sa vytvorí zodpovedajúca kolekcia lokality. Ak lokalitu zdieľate s používateľom, tento používateľ má tie isté povolenia pre súvisiacu kolekciu.

Po vytvorení lokality ju môžete zdieľať, zmeniť jej zabezpečenie, pridávať a upravovať obsah, publikovať lokalitu a prepnúť ju do režimu online. Pozrite si časti [Správa lokalít a nastavení lokality](#) a [Úprava lokalít](#).


Kopírovanie lokalít

Na rýchly začiatok môžete použiť kópiu nejakej lokality ako základ. Všetky súčasti pôvodnej lokality vrátane motívu, všetkých existujúcich aktualizácií, stránok, obsahu stránok, odporúčaní, všetkých ostatných položiek, ako sú napríklad obrázky, a stratégií sa skopírujú do novej lokality s novým názvom, ktorý zadáte.

 **Poznámka:**

Ak kopírujete lokalitu, ktorá používa obsah z viacerých depozitárov, potrebujete na to súpravu OCE Toolkit. Pozrite si časti [Vývoj so súpravou OCE Toolkit](#) a [Používanie utilít príkazového riadka služby CEC](#).

1. Kliknite na položku **Lokality**.

2. Vyberte lokalitu, ktorú chcete skopírovať, a v kontextovej ponuke vyberte položku **Kopírovať** alebo kliknite na ikonu  na paneli akcií.
3. Na stránke Konfigurovať lokalitu uvidíte, ktoré schválenie je potrebné pred vytvorením lokality, aká je minimálna požadovaná úroveň zabezpečenia lokality a aké sú na stránkach lokality obrázky. Postupujte takto:
 - a. V rozbaľovacom zozname **Kopírovať** vyberte, či sa má skopírovať len základná lokalita, alebo aj aktualizácie. Ak zahrniete aktualizácie, skopírovaná lokalita bude zahŕňať všetky existujúce aktualizácie z pôvodnej lokality. Ak kopírujete štandardnú lokalitu, kliknutím na šípku prejdite na ďalšiu stránku a prejdite na krok 4.
 - b. Ak kopírujete podnikovú lokalitu, predvolený depozitár položiek, stratégia lokalizácie, požadované jazyky a predvolený jazyk sa nastaví na základe pôvodnej lokality. Môžete tiež vybrať iný depozitár na správu obsahu lokality.
 - c. Kliknutím na tlačidlo **Ďalej** prejdite na nasledujúcu stránku.
4. Na stránke Pridať detaily zadajte nasledujúce informácie.
 - Zadajte názov lokality. Tento názov sa používa v adrese URL lokality. Môžete použiť písmená, čísla, znaky podčiarknutia (_) a spojovníky (-). V reťazci adresy URL sa rozlišujú veľké a malé písmená. Ak zadáte medzeru, automaticky sa nahradí spojovníkom. Nepoužívajte názov existujúcej lokality s rôznymi kombináciami veľkých a malých písmen. Ak existuje napríklad lokalita s názvom *ABC*, nevytvárajte inú lokalitu s názvom *Abc*.

 **Poznámka:**

Pre šablóny, motívy, komponenty, lokality alebo stránky lokalít nepoužívajte nasledujúce názvy: authsite, content, pages, scstemplate_*, _comps, _components, _compsdelivery, _idcservice, _sitescloud, _sitesclouddelivery, _themes, _themesdelivery. Nasledujúce názvy môžete používať pre stránky lokalít, ale nie pre šablóny, motívy, komponenty ani pre lokality: documents, sites.

- Ak kopírujete podnikovú lokalitu, môžete tiež upraviť predvolenú predponu lokality pre dobre známe hodnoty adresy URL. Táto predpona sa pridá k hodnotám dynamického údajového poľa pre obsahovú položku (časť adresy URL špecifická pre stránku alebo položku).
 - Zadajte voliteľný popis lokality.
 - Zadajte nepovinné odôvodnenie požiadavky na lokalitu. Administrátorovi lokality to pomôže pri rozhodovaní, či požiadavku schváliť.
5. Kliknite na tlačidlo **Dokončiť**.

Ak požiadavka na lokalitu vyžaduje schválenie, lokalita sa vytvorí, keď ju administrátor lokality schváli. Svoje čakajúce požiadavky si môžete pozrieť na stránke Lokality, ak v ponuke filtra vyberiete položku **Požiadavky**. Ak bude vaša požiadavka odmietnutá, mala by sa vám zobrazí správa s dôvodom odmietnutia, aby ste mohli problém opraviť a požiadavku znova odoslať.

Ak je požiadavka na lokalitu nastavená na automatické schválenie, lokalita sa vytvorí automaticky. Indikátor priebehu zobrazuje názov novej lokality a stav jej vytvorenia. Po vytvorení lokality sa jej názov zobrazí v zozname lokalít a jej stav bude offline.

Ak ste skopírovali podnikovú lokalitu, vo vybranom depozitári sa vytvorí zodpovedajúca kolekcia lokalít. Ak lokalitu zdieľate s používateľom, tento používateľ má tie isté povolenia pre súvisiacu kolekciu.

Po vytvorení lokality ju môžete zdieľať, zmeniť jej zabezpečenie, pridávať a upravovať obsah, publikovať lokalitu a prepnúť ju do režimu online. Ak zdieľate lokalitu, ktorá má prístup do viacerých depozitárov, zdieľať sa bude len predvolený depozitár. Každý ďalší depozitár bude potrebné zdieľať samostatne. Pozrite si časti [Správa lokalít a nastavení lokality](#) a [Úprava lokalít](#).

Správa požiadaviek lokalít

Ak je regulačná správa lokalít aktivovaná, pred vytvorením lokalít možno bude potrebné ich schválenie. Čakajúce požiadavky na lokalitu si môžete pozrieť pomocou filtra Požiadavky na stránke Lokality.

Poznámka:

Vo vydaní Oracle Content Management Starter nie je možné aktivovať regulačnú správu. Ak chcete využívať všetky funkcie a vytvárať neobmedzený počet lokalít, odporúčame zvýšiť verziu na Oracle Content Management vydanie Premium.

Pozrite si časť [Úvod do regulačnej správy lokalít](#).

Ak chcete zobrazit' čakajúce požiadavky na lokalitu, na stránke Lokality vyberte v ponuke filtra položku **Požiadavky**. Ak ste *administrátor lokality*, vidíte všetky požiadavky na lokality v systéme vrátane požiadaviek vyžadujúcich schválenie od iných osôb. Ak ste *schvaľovateľ*, vidíte všetky požiadavky na lokality, ktorých schvaľovateľom ste. *Všetci používatelia* vidia požiadavky na lokality, ktoré odoslali.

V zozname požiadaviek sa zobrazuje miniatúra lokality, jej názov, autor požiadavky, dátum požiadavky, popis lokality, stav požiadavky a ikona, ktorá ukazuje, či lokalita vyžaduje prihlásenie.

V závislosti od roly môžete vykonať nasledujúce akcie:

- Ak chcete zobrazit' ďalšie detaily požiadavky, napríklad minimálne požadované zabezpečenie, použitú šablónu, voliteľné odôvodnenie lokality a miniatúry, kliknite na názov lokality alebo vyberte požiadavku a potom kliknite na položku **Zobrazit'**.
- Ak ste administrátorom lokalít alebo schvaľovateľom, môžete schváliť požiadavku tak, že ju vyberiete a kliknete na položku **Schváliť'**. Lokalita sa po schválení automaticky vytvorí.
- Ak ste administrátorom lokalít alebo schvaľovateľom, môžete požiadavku zamietnuť tak, že zobrazíte jej detaily a potom kliknete na položku **Zamietnuť'**. Zadajte dôvod zamietnutia požiadavky a potom kliknite na položku **Zamietnuť'**. Požiadavku môžete zamietnuť aj v zozname požiadaviek. Stačí ju v zozname vybrať a kliknúť na položku **Zamietnuť'**. V takom prípade však nebudete môcť pridať dôvod zamietnutia.
- Ak požiadavka zlyhala alebo bola zamietnutá, môžete si zobrazit' detaily, upraviť požiadavku podľa potreby a znova ju odoslať kliknutím na položku **Odoslať znova**.
- Ak ste tvorcom lokality, môžete svoju požiadavku odstrániť tak, že ju vyberiete a kliknete na položku **Odstrániť'**.

Poznámka:

Ak bol žiadateľ o stránku odstránený, administrátor lokality môže požiadavku na lokalitu odstrániť.

Po vytvorení lokality ju môžete zdieľať, zmeniť jej zabezpečenie, pridávať a upravovať obsah, publikovať lokalitu a prepnúť ju do režimu online. Pozrite si časti [Správa lokalít a nastavení lokality](#) a [Úprava lokalít](#).

Zmena detailov požiadavky na zmenu lokality

Karta s detailmi požiadavky na zmenu lokality obsahuje názov lokality, popis, použitú šablónu, odôvodnenie, vlastníka (osobu, ktorá vytvára požiadavku) a obrázky lokality.

Detaily požiadavky na zmenu lokality môžete zmeniť, ak ste to vy, kto vytvoril požiadavku (ste vlastníkom požiadavky).

Ako zobraziť alebo zmeniť detaily požiadavky na lokalitu:

1. Kliknite na položku **Lokality** a potom v ponuke kliknite na položku **Požiadavky**.
2. Kliknite na požiadavku, ktorú chcete zobraziť alebo upraviť.
3. Ak ste schvaľovateľom, na spracovanie požiadavky môžete použiť položky **Schváliť** alebo **Zamietnuť**. Ak ste žiadateľom, môžete podľa potreby upraviť informácie a znova odoslať požiadavku kliknutím na položku **Odoslať znova**.

Zobrazenie stratégií pre požiadavky lokalít

Na karte stratégií požiadaviek lokalít sa zobrazuje typ lokality (štandardná alebo podniková), informácie o tom, kto môže získať prístup k publikovanej lokalite, a všetky schválenia požadované pred vytvorením lokality. V prípade podnikových lokalít sa zobrazuje aj depozitár položiek, stratégia lokalizácie, požadovaný jazyk a predvolený jazyk použitý pre lokalitu.

Ako zobraziť stratégie pre požiadavky lokalít:

1. Kliknite na položku **Lokality** a potom v ponuke kliknite na položku **Požiadavky**.
2. Kliknite na požiadavku, ktorú chcete zobraziť alebo upraviť, a potom kliknite na kartu **Stratégie**.
3. Ak ste schvaľovateľom, na spracovanie požiadavky môžete použiť položky **Schváliť** alebo **Zamietnuť**. Ak ste žiadateľom, môžete podľa potreby zmeniť depozitár položky a požiadavku znova odoslať kliknutím na položku **Odoslať znova**.

5

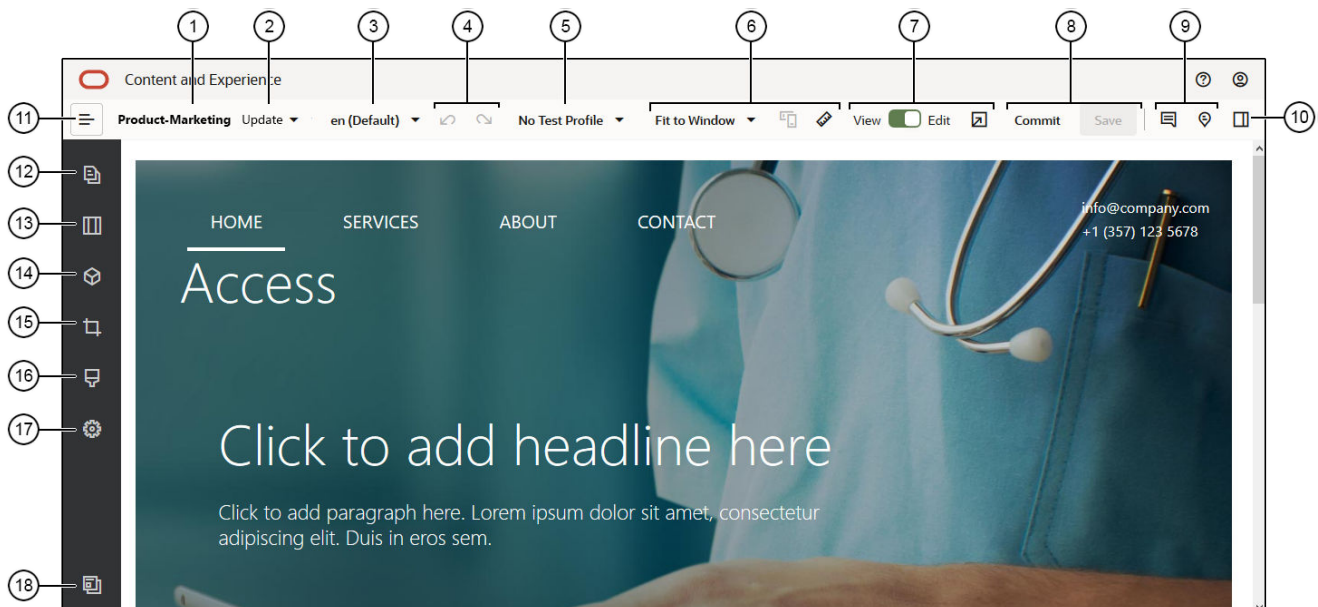
Úprava lokalít

Oboznámme sa s editorom a pozrime sa, čo vám umožňuje.







- [Prehľad stránky Generátor lokalít](#)
- [Základné informácie o aktualizáciách lokality](#)
- [Použitie aktualizácie](#)
- [Tipy a triky na úpravu](#)
- [Používanie štýlov a formátovania](#)
- [Pridanie prispôbenedých vlastností lokality](#)
- [Prispôbenie nastavení lokality](#)
- [Práca s tabuľkami](#)
- [Nahratie súborov lokality](#)





Prehľad stránky Generátor lokalít

Keď upravujete existujúcu aktualizáciu lokality alebo vytvárate novú, aktualizácia sa otvorí v generátore lokalít. Oboznámte sa s rozložením stránky a dostupnými nástrojmi.




Niekoľko dôležitých poznámok:







Popis	Popis
1	Hore je uvedený názov lokality.
2	V poli aktualizácia je uvedený názov aktualizácie, na ktorej pracujete. Ak sú k dispozícii viaceré aktualizácie, môžete prepnúť na inú aktualizáciu.
3	Ak chcete vidieť, na ktorej verzii momentálne pracujete, pozrite si jazyk .
4	Ak chcete vrátiť späť poslednú úpravu alebo zmenu vykonanú v editore, použite ikonu Odvolať  . Ak chcete znova použiť najnovšiu zmenu, ktorú ste zrušili pomocou akcie Odvolať, použite ikonu Znova  . Voľbu Odvolať môžete použiť viackrát na vrátenie radu zmien v aktuálnej aktualizácii, ako sú zmeny v obsahu, štýle a usporiadaní stránky.
5	Testovacie profily umožňuje vytvoriť profily s rôznymi atribútmi cieľovej skupiny a použiť profily zastupujúce rôznych návštevníkov lokality na testovanie odporúčaní. Testovacie profily sa nastavujú, keď administrátor lokality vytvorí odporúčanie.
6	Pomocou volieb ukážky môžete vidieť, ako bude obsah vyzeráť v rôznych situáciách. Môžete prejsť na ľubovoľnú stránku a pozrieť si základnú lokalitu so zmenami na základe aktuálnej aktualizácie. Kliknite na položku Vyplniť okno a vyberte požadovaný rozmer. Stránku uvidíte tak, ako bude vyzeráť v zariadení so zvolenou veľkosťou obrazovky. Niekoľko veľkostí je daných, ale veľkosť pre zariadenie si môžete vytvoriť aj sami. Kliknite na ikonu  a pozrite si označenia. Kliknutím na interval na pravítku si môžete hneď pozrieť, ako bude lokalita vyzeráť v rôznych veľkostiach. Ak chcete vidieť, ako bude lokalita vyzeráť v mobilnom zariadení v rôznych orientáciách, kliknite na ikonu  . Motívy s responzívnym dizajnom automaticky usporiadajú obsah na stránke tak, aby sa čo najlepšie zobrazil na obrazovke vybratej veľkosti.
<div style="border: 1px solid #0070C0; padding: 10px; background-color: #E6F2FF;"> <p> Poznámka:</p> <p>Prepojenia na stránky lokality v režime ukážky nefungujú.</p> </div>	
7	Pomocou prepínača navrchu stránky môžete prepínať medzi zobrazením a úpravami. Kliknutím na ikonu  zobrazíte ukážku lokality. Zobrazuje stránku tak, ako sa zobrazí návštevníkom lokality, bez orámovania slotov a komponentov a ďalších vizuálnych pomôcok, ktoré sa používajú počas vykonávania úprav. Pomocou prepojení na stránkach vrátane prepojení v navigačných ponukách, prepojení v texte a podobne sa môžete pohybovať po lokalite. Prepojenia na iné lokality sa z bezpečnostných dôvodov otvárajú v novom okne. V závislosti od zadaného cieľa sa prepojenia na stránky na aktuálnej lokalite otvárajú v rovnakom alebo novom okne.
8	Pomocou dostupných volieb môžete spracovať zmeny. Kliknutím na tlačidlo Potvrdiť zlúčite zmeny na základnej lokalite . Kliknutím na tlačidlo Uložiť uložíte zmeny v aktualizácii .


Popis	Popis
9	<p>Pomocou ovládacích prvkov anotácie môžete pridávať anotácie alebo zobrazovať existujúce anotácie.</p> <ul style="list-style-type: none"> Ak chcete pridať anotáciu, kliknite na ikonu , kliknite na komponent, kam chcete anotáciu pridať, zadajte komentár do textového poľa a kliknite na tlačidlo Zverejniť. Pozrite si časť Pridávanie anotácií v príručke <i>Collaborating on Documents with Oracle Content Management</i>. Ak chcete zobraziť anotácie, kliknite na ikonu . Keď kliknete na anotáciu, poznámka anotácie sa zameria v konverzácii.
10	<p>Kliknutím na ikonu  zobrazíte (alebo skryjete) panel konverzácie, kde môžete vytvoriť diskusiu o tejto lokalite alebo sa diskusie zúčastniť. Pozrite si časť Používanie konverzácií v príručke <i>Collaborating on Documents with Oracle Content Management</i>.</p>
11	<p>Kliknutím na ikonu  zobrazíte (alebo skryjete) nástroje na bočnom paneli.</p>

 **Poznámka:**

Ak chcete používať nástroje na bočnom paneli, prepínač  je potrebné nastaviť do polohy **Upraviť**.

Kliknutím na niektorú z ikon (12 - 18) na bočnom paneli môžete spravovať stránky, pridávať komponenty, zmeniť motív a vykonávať ďalšie akcie.

Popis	Kliknite na položku...	Na vykonanie akcie...
12		Úprava a pridávanie stránok, spravovanie štruktúr vnorených stránok, zmena usporiadania stránok a zmena nastavení stránok.
13		Pridávanie rozložení sekcií, napríklad vodorovné alebo zvislé rozloženia.
14		Pridávanie položiek na lokalitu. Môžete vybrať ľubovoľné položky, ktoré sa nachádzajú v depozitári, ktorý bol vybraný pri vytvorení lokality.
15		Vkladanie komponentov na lokalitu. Môžete si vybrať z rôznych typov komponentov, ako sú tematické, vlastné alebo prednastavené, prípadne môžete zobraziť všetky dostupné komponenty.
16		Výber iného motívu pre lokalitu alebo zmena pozadia stránky alebo slotu.
17		Úprava nastavení pre lokalitu, napríklad kľúčových slov pre optimalizáciu vyhľadávateľov (SEO) a presmerovaní lokality.

Popis	Kliknite na položku...	Na vykonanie akcie...
18		Návrat na stránku Lokality, kde je možné lokality spravovať.

Základné informácie o aktualizáciách lokality

Aktualizácia je pomenovaná kolekcia zmien aktuálnej základnej lokality. Zmeny zostanú v aktualizácii, až kým ich nepotvrdíte a natrvalo neaktualizujete základnú lokalitu.

Pri každom zobrazení alebo upravení lokality v editore sa používa aktualizácia. Všetky zmeny vykonané v editore sú súčasťou tejto aktualizácie. K dispozícii môžete mať jednu alebo viac aktualizácií a do každej aktualizácie môžete postupne pridávať zmeny. Aktualizácie vám poskytujú flexibilitu pri spravovaní úprav lokality. Niekoľko používateľov napríklad môže pracovať na svojich vlastných aktualizáciách rôznych častí lokality. Jednotlivé aktualizácie môžete skontrolovať a upraviť, a keď bude všetko pripravené, aktualizácie môžete potvrdiť na základnej lokalite. Aby boli aktualizácie dostupné online, bude potrebné lokalitu publikovať.

Aktualizácie môžete usporiadať viacerými spôsobmi:



- zmeny konkrétnej stránky v aktualizácii pomenovanej podľa stránky,
- zmeny vykonané konkrétnym používateľom v aktualizácii s menom používateľa,
- zmeny vykonané v konkrétny deň alebo pre konkrétnu kľúčovú udalosť projektu.






Poznámka:

Aktualizácia ukazuje zmeny, ktoré obsahuje, v porovnaní so základnou lokalitou. V editore môžete jednoducho prepínať medzi dostupnými aktualizáciami, ale zobraziť môžete vždy len jednu aktualizáciu. Ak existuje viacero aktualizácií jednej stránky, nemusíte vedieť, či ste nevykonali viac zmien v rovnakej oblasti obsahu. Ak chcete zabrániť vzniku konfliktných zmien na stránke, v individuálnych aktualizáciách pracujte s konkrétnymi stránkami alebo oblasťami lokality.

Keď zmeny potvrdíte v aktuálnej aktualizácii, aplikujú sa na základnej lokalite a potom sa aktualizácia odstráni. Aby boli zmeny viditeľné online pre každého s prístupom na lokalitu, bude potrebné lokalitu publikovať (jej prepnutím do režimu online alebo opätovným publikovaním).

Ako upraviť lokalitu:

1. V zozname vyberte lokalitu a v kontextovej ponuke vyberte položku **Otvoriť** alebo kliknite na ikonu  na paneli akcií.
2. Editor sa otvorí v režime ukážky. Ak chcete vykonávať zmeny alebo používať voľby navigácie na bočnom paneli, uistite sa, že prepínač úprav  má nastavenie **Upraviť**.

3. Ak ide o prvú aktualizáciu lokality, zadajte názov aktualizácie a voliteľný popis a kliknite na tlačidlo **OK**. V názve môžete použiť písmená, číslice, znaky podčiarknutia (_) a spojovníky (-). Ak zadáte medzeru, automaticky sa nahradí spojovníkom. Ak už existujú aktualizácie pre lokalitu, vyberte aktualizáciu v zozname a kliknite na ikonu .
4. Ak chcete upraviť konkrétnu stránku, vyhľadajte ju pomocou stromu lokality na ľavom bočnom paneli alebo pomocou vlastnej navigácie na lokalite. Ak chcete zobrazíť strom lokality, kliknite na ikonu  vľavo a potom na ikonu .
5. Obsah stránky môžete podľa potreby pridávať alebo meniť. Vyberte položku **Vyplniť okno**, ak chcete použiť voľby rozloženia na zobrazenie, ako bude stránka vyzerat' na rôznych zariadeniach a v rôznych veľkostiach. Niekoľko veľkostí je daných, ale veľkosť pre zariadenie si môžete vytvoriť aj sami. Kliknite na ikonu  a pozrite si označenia. Kliknutím na interval na pravítke si môžete hneď pozrieť, ako bude lokalita vyzerat' v rôznych veľkostiach. Ak chcete vidieť, ako bude lokalita vyzerat' v mobilnom zariadení v rôznych orientáciách, kliknite na ikonu .
6. Keď dokončíte úpravy lokality, zmeny uložte niektorým z nasledujúcich spôsobov:
 - Kliknite na tlačidlo **Uložiť**. Uložia sa zmeny v aktuálnej aktualizácii. Môžete pokračovať v práci na aktuálnej aktualizácii alebo sa môžete k aktualizácii vrátiť neskôr.
 - Kliknutím na tlačidlo **Potvrdiť** aplikujete zmeny na základnú lokalitu.

Aby mohli používatelia webovej lokality uvidieť vykonané zmeny, je potrebné lokalitu publikovať. Pozrite si časť [Prepnutie lokality do režimu online alebo offline](#) alebo [Publikovanie zmien lokalít](#).

Keď zmeny potvrdíte v aktuálnej aktualizácii, aplikujú sa na základnej lokalite a potom sa aktualizácia odstráni. Pri každom zobrazení alebo každej úprave lokality v editore je nutné použiť aktívnu aktualizáciu, aby ste sa vrátili k zoznamu lokalít, kde môžete vytvoriť novú aktualizáciu.

Pokiaľ ide o aktualizáciu, proces je priamočiary:

- Existuje pôvodná (základná) lokalita. Nazvime ju 1. verzia.
- Vytvoríte aktualizáciu. Keď aktualizáciu zlúčite (tlačidlom Potvrdiť), natrvalo sa zapíše na existujúcu lokalitu. Máte tak k dispozícii novú verziu (2. verziu) základnej lokality.
- Ak vytvoríte a zlúčite ďalšiu aktualizáciu, táto aktualizácia sa natrvalo zapíše do existujúcej lokality. Máte tak k dispozícii novú verziu (3. verziu) základnej lokality.


Pri aktualizáciách nezabúdajte na to, že:


aktuálna základná lokalita + zlúčená aktualizácia = nová verzia základnej lokality

Použitie aktualizácie

Po každej úprave lokality v editore používate aktualizáciu. Všetky zmeny vykonané v editore sú súčasťou tejto aktualizácie.

Ako vytvoriť a použiť aktualizáciu:

1. Na stránke Lokality vyberte lokalitu a v kontextovej ponuke vyberte položku **Otvoriť** alebo kliknite na ikonu  na paneli akcií.


2. Prepínač úprav  nastavte do polohy Upraviť.
3. Ak ide o prvú aktualizáciu lokality, zadajte názov aktualizácie a voliteľný popis a kliknite na tlačidlo **OK**. Môžete použiť písmená, čísla, znaky podčiarknutia () a spojovníky (-). Ak zadáte medzeru, automaticky sa nahradí spojovníkom. Ak chcete použiť existujúcu aktualizáciu, kliknite na aktualizáciu v zozname.
4. Názov lokality a aktuálnej aktualizácie zobrazujú na hornom paneli editora. Ak máte viacero aktualizácií, môžete medzi nimi prepínať tak, že v zozname aktualizácií vyberiete inú aktualizáciu.
5. Obsah stránky môžete podľa potreby pridávať alebo meniť. Použite rôzne voľby veľkosti zobrazenia, aby ste zistili, ako bude stránka vyzerat' v rôznych zariadeniach.
6. Po dokončení úprav kliknite na tlačidlo **Uložiť**. Keď bude všetko pripravené na zlúčenie zmien so základnou lokalitou, môžete aktualizáciu potvrdiť. Aby mohli vykonané zmeny vidieť používateľia webovej lokality, je potrebné lokalitu publikovať. Pozrite si časť [Publikovanie zmien lokalít](#).



Tipy a triky na úpravu

Niekoľko informácií o editore, ktoré vám pomôžu začať.


- [Skrytie alebo zobrazenie bočného panela](#)
- [Navigácia](#)
- [Správa stránok](#)
- [Vykonávanie úprav presunom myšou](#)
- [Komponenty](#)
- [Úprava veľkosti a rozstupu komponentov](#)
- [Upraviteľný obsah rozloženia](#)
- [Štýly a formátovanie](#)
- [Odvolanie zmien](#)

Skrytie alebo zobrazenie bočného panela

Kliknutím na ikonu  zobrazíte voľby na správu a úpravu stránok a ich obsahu.













Ak chcete otvoriť bočný panel, nastavte prepínač  do polohy **Upraviť**. Kliknutím na ikonu  skryjete bočný panel a zväčšíte oblasť zobrazenia ukážky stránky.

Navigácia

Ak chcete vybrať inú stránku pomocou stromu lokality, kliknite na ikonu  na bočnom paneli. Na vyhľadanie stránky použite pole vyhľadávania v hornej časti zoznamu stránok. Môžete tiež použiť navigáciu na lokalite alebo prepojenia na samotných stránkach.


Všetky zmeny vykonané na stránke sa pri prechode na inú stránku uložia. Zmeny v aktuálnej aktualizácii môžete uložiť aj kliknutím na tlačidlo **Uložiť**.

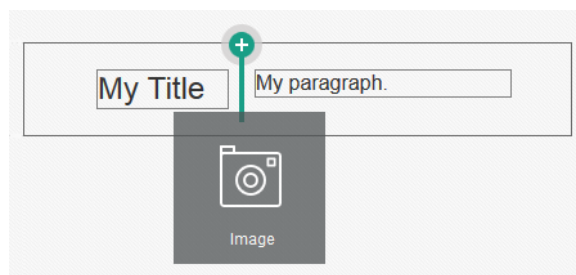
Správa stránok

- Ak chcete pridať stránku, vyberte úroveň alebo vetvu, kam chcete pridať stránku, a kliknite na položku **Pridať stránku**. Ak chcete pridať podradenú stránku, kliknite na ikonu  a potom na ikonu . Nová stránka sa pridá v dolnej časti stromu lokality a zobrazí sa výzva na pomenovanie stránky a zadanie ďalších nastavení.
- Ak chcete odstrániť stránku, vyberte ju a kliknite na ikonu .
- Ak chcete premiestniť stránku, vyberte ju a myšou ju presuňte na nové miesto. Alebo môžete stránku vystrihnúť a prilepiť na nové miesto. Ak chcete vystrihnúť stránku, kliknite na ikonu  a potom na ikonu . Ak chcete prilepiť stránku, vyberte vetvu, kam ju chcete prilepiť, kliknite na ikonu  a potom na ikonu .
- Ak chcete kopírovať stránku, vyberte ju, kliknite na ikonu  a potom na ikonu . Ak chcete prilepiť stránku, vyberte vetvu, kam ju chcete prilepiť, kliknite na ikonu  a potom na ikonu .
- Ak chcete zmeniť nastavenia stránky, napríklad metadáta, hlavičku, pätu a ďalšie voľby, kliknite na ikonu . Pozrite si časť [Zmena nastavení stránky](#).

Vykonávanie úprav presunom myšou

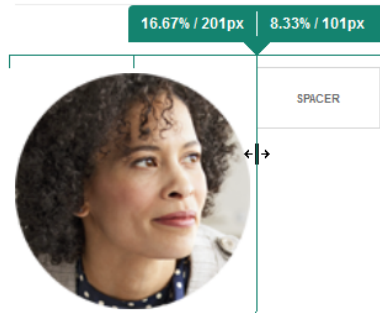
Ak chcete pridať komponent z bočného panela alebo presúvať komponent na stránke, kliknite na položku a presuňte ju myšou do požadovaného umiestnenia na stránke. Po presune položky na stránku sa zobrazia hranice dostupných slotov a všetkých existujúcich položiek.

Panel umiestnenia  označuje, kam sa môže umiestniť nový obsah (hore, dole, vľavo, vpravo):




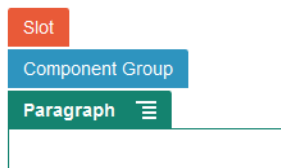
V jednom slotu sa môže nachádzať viac položiek a položky môžete na stránke jednoducho presunúť do nového umiestnenia myšou. Relatívnu šírku dvoch komponentov v slotu môžete upraviť aj tak, že kliknete na hranicu medzi dvoma komponentmi a posúvate ju myšou. Komponent sa prichytí k ďalšej čiare mriežky znázornenej na prívitku, ktoré sa zobrazuje nad komponentmi.

Veľkosť jednotlivých komponentov sa zobrazuje v pixeloch aj ako percento dostupného miesta v slotu. Ak chcete upraviť šírky na iné hodnoty, než sú hodnoty definované mriežkou, pri klikaní na ohraničenie komponentov stlačte a podržte kláves **Ctrl**.




Komponenty

Po umiestnení komponentu na stránke môžete upraviť zarovnanie, rozstup a ďalšie vlastnosti. Vyberte položku, kliknite na jej ikonu ponuky  a vyberte položku **Nastavenia**. Ak namiesto ikony ponuky kliknete na názov komponentu, zobrazí sa ikona ponuky na výber pre slot a skupinu komponentov (ak je aktuálny komponent súčasťou skupiny komponentov). Ak vyberiete niektorú z iných kariet, zobrazí sa ikona ponuky a môžete nastaviť vlastnosti pre daný prvok:



Návrhári motívov môžu určiť komponenty, ktoré majú byť súčasťou motívu. Niektoré komponenty tak môžu byť k dispozícii s jednou lokalitou, ale nemusia byť dostupné na inej lokalite. Návrhári motívov tiež môžu určiť, ktoré komponenty sú povolené v slote pri danom rozložení stránky. Ak komponent nie je v určitom slotе povolený, panel

umiestnenia zmení farbu a symbol (mínus)  a zobrazí sa hlásenie podobné nasledujúcemu:



Úprava veľkosti a rozstupu komponentov

Veľkosť mnohých komponentov, napríklad galérií a obrázkov, je možné upraviť na rôzne jednotky CSS a takisto je možné upraviť aj rozstup okolo komponentu. Príklad:


- px (pixely): predvolená jednotka. Ak je zadaná len číselná hodnota, predpokladá sa, že ide o pixely.
- % (percento): nastaví veľkosť položky, ktorá zodpovedá percentuálnej časti veľkosti nadradeného prvku HTML. Príklad: 25 %

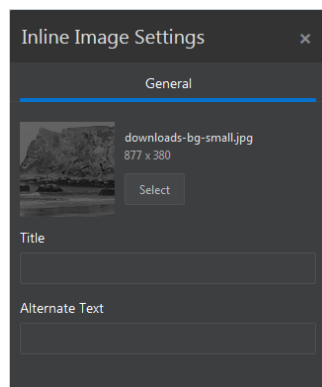
- em: nastaví veľkosť komponentu v typografických jednotkách em. Príklad: 20 em
- vw: nastaví veľkosť ako percentuálnu hodnotu šírky oblasti zobrazenia a upravuje sa podľa veľkosti oblasti zobrazenia. Príklad: 10 vw

Upraviteľný obsah rozloženia

Návrhári motívov môžu do rozložení stránok pridávať „zabudovaný“ obsah, napríklad oznámenia o autorských právach, ktoré sa v editore nedajú zmeniť. Takisto môžu označiť jednoduchý text a obsah obrázkov vrátane digitálnych položiek ako upraviteľné. Prispievateľ tak môže meniť text alebo obsah obrázkov, ale nie umiestnenie ani iné atribúty rozloženia. Upraviteľné textové prvky majú ponuku s voľbami, ktoré umožňujú zmeniť písmo na tučné, na kurzívu alebo podčiarknuť text, prípadne zmeniť alebo odstrániť prepojenie:



Upraviteľné grafické prvky majú ikonu nastavení  a panel, kde môžete zadať obrázok, nadpis a alternatívny text.



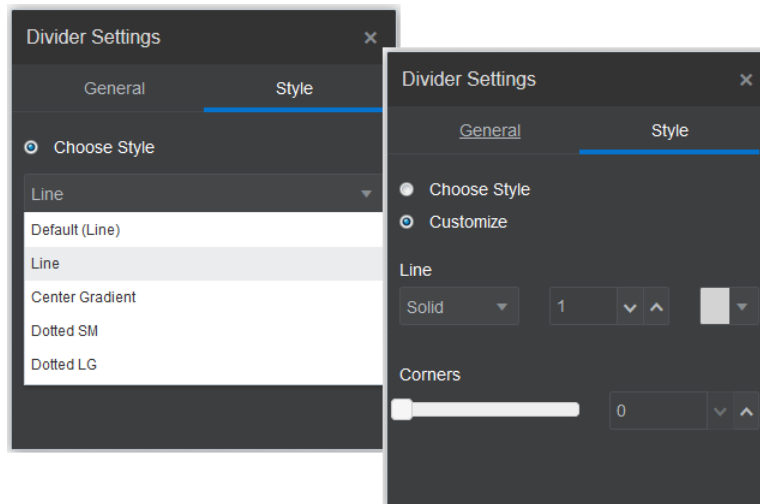
Rám, ktorý obklopuje text alebo obrázok, sa prispôsobí dĺžke textu alebo veľkosti obrázka.

Poznámka:


Zmeny, ktoré vykonáte, platia len pre aktuálnu stránku. Pôvodný obsah je uložený spolu s rozložením v motíve a je predvolený, keď sa toto rozloženie prvýkrát použije na stránke.


Štýly a formátovanie

Väčšina komponentov má na základe motívu definovaný jeden alebo viac základných štýlov, ktoré určujú aspekty vzhľadu komponentu. Štýly môžete jednoducho prepínať alebo prepisovať. Ak si chcete vybrať niektorý z dostupných štýlov, otvorte panel Nastavenia komponentu, kliknite na kartu **Štýl**, potom na položku **Vybrať štýl** a vyberte štýl v ponuke. Ak chcete zadať vlastné hodnoty vlastností uvedených v definícii štýlu, kliknite na položku **Prispôbiť** a zadajte voľby formátovania.



Odvolaie zmien

Ak chcete vrátiť späť poslednú úpravu alebo zmenu vykonanú v editore, použijete voľbu . Odvolanie môžete použiť aj viackrát a odvolať tak celú postupnosť zmien.



Ak chcete znova použiť najnovšiu zmenu, ktorú ste zrušili vykonaním akcie odvolania, použijete voľbu . Ak ste predtým viackrát po sebe použili akciu odvolania, môžete viackrát použiť aj akciu opätovného vykonania.




Môžete odvolať zmeny v obsahu, štýle a usporiadaní stránky v aktuálnej aktualizácii. Niektoré akcie nie sú zahrnuté do postupnosti odvolávania:

- Ak prepnete na inú aktualizáciu, postupnosť odvolávania sa vynuluje a nemôžete už odvolať zmeny vykonané v aktualizácii, s ktorou ste pracovali predtým. V rámci aktualizácie môžete odvolať zmeny aj po ich uložení.
- Ak v editore zmeníte zobrazenia, napríklad prepnete stránky alebo zmeníte veľkosť danej stránky, tieto typy zmien je nutné zrušiť manuálne.
- Ak upravujete textové komponenty ako nadpisy alebo odseky, textový editor má svoju vlastnú postupnosť odvolávania. Po opustení textového editora už tieto zmeny nemôžete odvolať.

Používanie štýlov a formátovania

Väčšina komponentov má na základe motívu definovaný jeden alebo viac základných štýlov, ktoré určujú aspekty vzhľadu komponentu. Štýly môžete jednoducho prepínať alebo ich prepísať voľbami, ktoré si vyberiete.

1. Prejdite na stránku, ktorú chcete upraviť, a uistite sa, že ikona  má nastavenie **Upraviť**.
2. Ak chcete nastaviť základný štýl pre komponent, kliknite na ikonu ponuky komponentu  a vyberte položku **Nastavenia**. Kliknite na kartu **Štýl**.



- Ak chcete použiť štýl motívu lokality, kliknite na položku **Vybrať štýl** a vyberte štýl v ponuke. Štýly sú definované pre individuálne komponenty, takže zoznam štýlov sa môže líšiť. Štýl obrázka sa napríklad líši od štýlu odseku.
 - Ak chcete zadať vlastné voľby základného formátovania, kliknite na položku **Prispôbiť** a zadajte voľby formátovania.
3. Ak chcete kopírovať a prilepiť základný štýl do jedného alebo viacerých komponentov, kliknite na ikonu ponuky komponentu  a vyberte položku **Kopírovať štýl komponentu**. Kliknite na ikonu ponuky podobného komponentu  a vyberte položku **Prilepiť štýl komponentu**.
 4. Ak chcete formátovať text v komponente nadpisu alebo odseku, kliknite na komponent textu. Zobrazí sa panel s nástrojmi na formátovanie. Vyberte text, ktorý chcete formátovať, a potom vyberte niektorú z volieb, napríklad písmo, farbu alebo zarovnanie. Vykonané zmeny sa použijú okamžite. Ak chcete odstrániť formátovanie, vyberte text a kliknite na ikonu . Tieto zmeny formátovania sa použijú namiesto základného štýlu. Ak zmeníte základný štýl, zmeny zostanú v platnosti.

Prispôsobenie nastavení lokality

Môžete si prispôbiť nastavenia lokality tak, aby bolo možné pridať ikony lokality, súbor radiča, mapu lokality, súbory robotov a pomocné súbory a zadať poskytovateľa mapy.

Tieto nastavenia sú uložené v aktualizácii, kým ju nepotvrdíte. Po publikovaní sa súbory uložia do hlavného priečinka motívu, takže všetky lokality, ktoré použijú tento motív, použijú aj tieto súbory.

Ako zmeniť ikony a správanie prepojení pre celú lokalitu:

1. Otvorte lokalitu na úpravy.
2. Kliknite na ikonu  na bočnom paneli a potom kliknite na ikonu  **Lokalita**.
3. V sekcii **Ikony obľúbených položiek** vyberte obrázok, ktorý sa má použiť pre lokalitu pri jej zmenšení v prehľadávači alebo v inej platforme, napríklad v mobilnom zariadení. Ikonu je potrebné uložiť ako digitálnu položku, ku ktorej máte prístup. Kliknite na položku **Vyberte súbor, ktorý sa má nahráť**, nájdite ikonu, zvolte ju a kliknite na tlačidlo **OK**. Ikonu obľúbenej položky je potrebné prispôbiť tak, aby fungovala vo všetkých prehľadávačoch:
 - **Pre Chrome a Safari** musí byť referencia na ikonu obľúbenej položky vrátane predpony lokality uvedená v súbore radiča, ako vidno v tomto príklade:

```
<link rel="shortcut icon" href="/mySitePrefix/favicon.ico" />
```

Pre Internet Explorer 11 a Firefox musí byť podobná položka zahrnutá do šablón stránky. Šablóna stránky je však súčasťou motívu. Môže sa teda stať, že sa bude používať na viacerých lokalitách. Preto namiesto fixnej predpony lokality musí používať token. Tu je príklad:

```
<link rel="shortcut icon" href="<!--$SCS_SITE_PATH-->/favicon.ico" />
```

Po doručení stránky bude token nahradený predponou lokality.

Internet Explorer a Firefox načítavajú ikonu obľúbenej položky z radiča a znova zo šablóny stránky. Ak radič a šablóna stránky neodkazujú na rovnakú ikonu, ikona bude svietiť. Chrome a Safari načítajú iba ikonu, na ktorú odkazuje radič.

4. V sekcii **Súbor radiča** môžete pridať súbor, ktorý zmení spôsob, akým prehľadávače spracúvajú požiadavky na prepojenie. Okrem odkazov na ikony obľúbených položiek môžete na účely overenia lokality správcom siete alebo zdieľania lokality v sociálnych médiách pridať aj značky OpenGraph alebo značky metadát. Môžete si stiahnuť predvolený súbor radiča a upraviť ho alebo nahrať vlastný súbor. Súbor je potrebné uložiť ako digitálnu položku, ku ktorej máte prístup. Kliknite na položku **Vyberte súbor, ktorý sa má nahráť**, nájdite súbor, zvolte ho a kliknite na tlačidlo **OK**.

Ak máte na lokalite napríklad tlačidlo zdieľania na Facebooku, môžete pridať aj metadáta, ktoré Facebook použije na zobrazovanie podrobností o vašej lokalite na Facebooku, ako vidno v tomto príklade:

```
<meta property="og:image" content="https://my.domain.com/fb-image.jpg" />
<meta property="og:title" content="My Site Title on FB!" />
<meta property="og:url" content="https://my.domain.com" />
<meta property="og:site_name" content="My Site Name on FB" />
```

Pridať môžete aj overovaciu značku správcu siete web spoločnosti Google podobne ako v tomto príklade:

```
<meta name="google-site-verification"
content="GCVURS9d2fP6jev5upt0Yt1AIp71C9D__ALqS8pg" />
```



5. V sekcii **Súbory mapy lokality a robota** môžete nahrať vlastné súbory mapy lokality a robota. *Mapa lokality* je súbor XML, ktorý môžete použiť na vytvorenie zoznamu adries URL pre webovú lokalitu s informáciami o každej adrese URL, napríklad s dátumom jej poslednej aktualizácie. *Súbor robota* je textový súbor, ktorý môžete vytvoriť ako návod pre roboty vyhľadávacích nástrojov, ako majú indexovať stránky na webovej lokalite. Súbory je potrebné uložiť ako digitálne položky, ku ktorým máte prístup. Kliknite na položku **Vyberte súbor, ktorý sa má nahráť**, nájdite súbor, zvolte ho a kliknite na tlačidlo **OK**.
6. V sekcii **Pomocné súbory** môžete v prípade potreby nahrať viac súborov, napríklad súbory potrebné na overenie vlastníctva lokality. Súbor je potrebné uložiť ako digitálnu položku, ku ktorej máte prístup. Kliknite na položku **Vyberte súbor, ktorý sa má nahráť**, nájdite súbor, zvolte ho a kliknite na tlačidlo **OK**.
7. Môžete vybrať poskytovateľa pre komponenty mapy a použité prepojenia. Vyberte položku **Oracle Maps** alebo **Mapy Google**.
8. Keď publikujete aktualizáciu, publikujú sa aj zmeny a začnú sa používať.

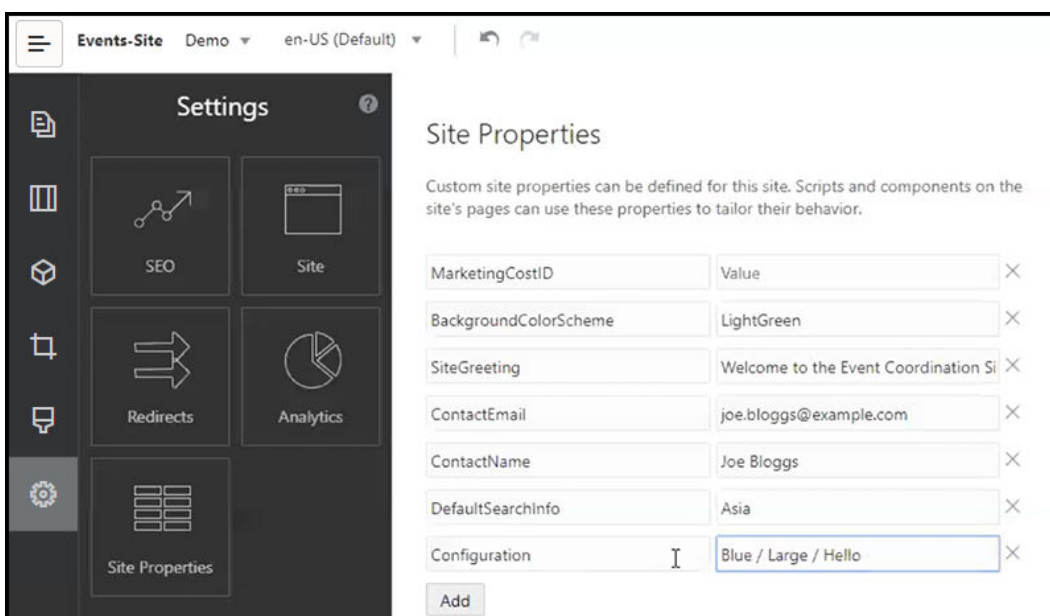
Pridanie prispôsobených vlastností lokality

K lokalitám môžete pridať prispôsobené vlastnosti lokality vo forme párov názvu a hodnoty. Tieto vlastnosti sa uložia s lokalitou a sprístupnia sa pre skripty a komponenty na stránkach lokality. Umožňuje to parametrizovať a prispôsobiť lokalitu bez nutnosti meniť základné skripty a kód komponentov.

Pomocou prispôsobených vlastností možno napríklad zmeniť farbu pozadia stránky, spresniť výsledky vyhľadávania, vyplniť zoznamy a vo všeobecnosti riadiť premenné závislé od lokality.

Prispôsobené vlastnosti lokality môžete pridať pomocou panela nastavení pri upravovaní lokality.

1. Otvorte lokalitu na úpravy.
2. Kliknite na ikonu  na bočnom paneli a potom kliknite na ikonu  **Vlastnosti lokality**.
3. Kliknite na tlačidlo **Pridať**.
4. Zadať názov a hodnotu prispôsobenej vlastnosti lokality. Môžete pridať až 50 prispôsobených vlastností lokality. Pole názvu môže obsahovať najviac 200 znakov a pole hodnoty najviac 2 000 znakov.



5. Kliknutím na tlačidlo **X** vedľa dvojice názov/hodnota ho odstránite.
6. Po dokončení pridávania alebo odstraňovania prispôsobených vlastností lokality kliknite na tlačidlo **Potvrdiť**.

Poznámka:

Zmeny sa nezlúčia s existujúcimi prispôsobenými vlastnosťami lokality. Potvrdením zmien prispôsobených vlastností lokality sa prepíšu všetky existujúce prispôsobené vlastnosti lokality na základnej lokalite.

Po definovaní prispôsobených vlastností lokality ich možno použiť pri skriptovaní na lokalite a v komponentoch lokality, napríklad v päte alebo v poli Ďalší reťazec dopytu v komponentoch, ktoré podporujú rozšírenie SCSMacro (ako je zoznam obsahu), alebo v tokenoch v komponentoch nadpisu a odseku.

Toto skriptovanie funguje s rozhraním SCSSRenderAPI v čase behu a počas navrhovania. Hodnoty prispôsobených vlastností lokality sú tiež dostupné pre kód rozloženia a komponentu v kompilátore šablóny prostredníctvom rozhrania SCSSCompileAPI. Toto rozhranie API má novú funkciu podobnú rozhraniu SCSSRenderAPI. Ide o funkciu `getCustomSiteProperty`, ktorá umožňuje kódu rozloženia a komponentu prečítať hodnotu prispôsobenej vlastnosti sekcie.

Povedzme napríklad, že chcete definovať prispôsobené rozloženie sekcie, ktoré pomocou rozhrania SCSSRenderAPI volá a načítava prispôsobené vlastnosti lokality pre hlavičku, meno kontaktu a e-mail kontaktu. Nasledujúci skript pomocou prispôsobených vlastností lokality vytvorí reťazec HTML, ktorý sa pripojí k DOM.

```
define([
  'jquery'
], function( $ ){
  'use strict';


  function SectionLayout( params ) {
  }
  SectionLayout.prototype = {
    render: function( parentObj ) {
      var html = '';


      try {
        html += '<div>';
        html += '<h1>' +
SCSSRenderAPI.getCustomSiteProperty('SiteGreeting') + '</h1>';
        html += '<div>For more information, contact <a
href="mailto:' + SCSSRenderAPI.getCustomSiteProperty('ContactEmail')
'"> +
SCSSRenderAPI.getCustomSiteProperty('ContactName') + '</a></div>';
        html += '</div>';
        $(parentObj).append( html );
      } catch( e ) {
        console.error( e );
      }
    },
  };
};
```

Keď vytvárate šablónu z lokality s pridanými prispôsobenými vlastnosťami lokality a keď vytvárate lokalitu zo šablóny, ktorá obsahuje prispôsobené vlastnosti lokality, prispôsobené vlastnosti sa zachovávajú.

Práca s tabuľkami

Do komponentu odseku môžete pridať tabuľky, ktoré vytvoríte alebo ktoré prilepíte z existujúceho zdroja HTML.

1. Prejdite na stránku, ktorú chcete upraviť, a uistite sa, že ikona  má nastavenie **Upraviť**.
2. Pridajte komponent na stránku alebo kliknite do existujúceho komponentu odseku.
3. Ak chcete pridať tabuľku z inej stránky HTML, tabuľku vyberte tak, že na ňu kliknete a presuniete ju myšou, a potom ju skopírujte a prilepte do komponentu

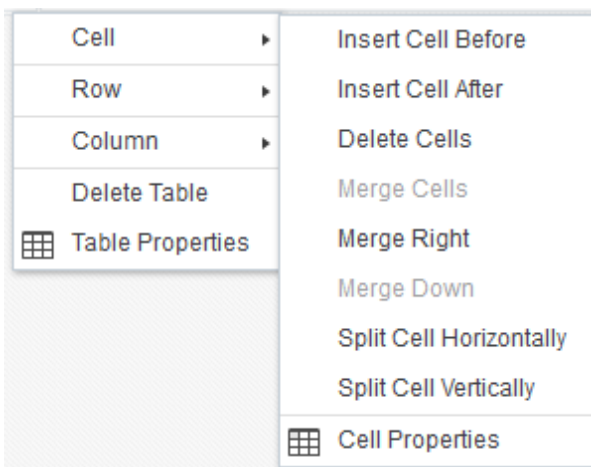
odseku. Ak chcete vytvoriť novú tabuľku v aktuálnej pozícii kurzora, kliknite na ikonu . Vyberte počet riadkov a stĺpcov, šírku a ďalšie voľby formátovania. Nad tabuľku môžete pridať voliteľný **Titulok** zarovnaný na stred a voliteľný **súhrn**, ktorý obsahuje ďalší kontext pre pomocné technológie, ako sú automatické čítačky obrazovky.

4. Po skončení zatvorte okno kliknutím na tlačidlo **OK**. Ak sa neskôr rozhodnete nastavenia tabuľky zmeniť, pravým tlačidlom myši kliknite do tabuľky a vyberte položku **Vlastnosti tabuľky**. Ak chcete tabuľku odstrániť, kliknite pravým tlačidlom myši do tabuľky a vyberte položku **Odstrániť tabuľku**.

Poznámka:

Ak vyvíjate lokalitu pre rozličné veľkosti obrazovky, napríklad obrazovky mobilných zariadení, pomocou kódu v súbore design.css motívu StarterTheme môžete [vytvoriť responzívnu tabuľku](#), ktorá povoľuje vrstvenie dát riadkov pri zobrazení v mobilných zariadeniach.

5. Ak chcete pridať, odstrániť alebo modifikovať niektoré riadky, stĺpce alebo bunky, kliknite pravým tlačidlom myši v riadku, stĺpci alebo bunke a vyberte príkaz v ponuke voľieb. Príklad:



Poznámka:

Vlastnosti môžete zmeniť vždy len pre jednu bunku.

6. Bunky môžete zlučovať a rozdeľovať a vytvárať tak kombinované rozloženia tabuľky. Príklad:

		Split Cells	
Merged cells			

- Ak chcete bunku rozdeliť na dve bunky, kliknite pravým tlačidlom myši do bunky, vyberte položku **Bunka** a potom vyberte položku **Rozdeliť bunku vodorovne** alebo **Rozdeliť bunku zvisle**.
 - Ak chcete zlúčiť dve vodorovné bunky, kliknite pravým tlačidlom myši do ľavej bunky, vyberte položku **Bunka** a potom vyberte položku **Zlúčiť doprava**.
 - Ak chcete zlúčiť dve zvislé bunky, kliknite pravým tlačidlom myši do hornej bunky, vyberte položku **Bunka** a potom vyberte položku **Zlúčiť nadol**.
7. Pomocou všeobecných volieb v ponuke formátovania zmeňte formát a zarovnanie textu v bunkách.

Nahratie súborov lokality

Obrázky a dokumenty, ktoré chcete použiť na svojej lokalite, môžete kedykoľvek nahráť pomocou rozhrania služby Oracle Content Management. Ak pracujete s obrázkami pozadia a s komponentmi obrázkov, galérie a dokumentov, súbory môžete nahrávať aj z generátora lokalít.

Ak na lokalitách používate obrazové súbory a dokumenty, môžete použiť obrázky uložené na lokalite alebo na inom mieste, ku ktorému máte prístup. Môžete tiež použiť obrázky, ktoré s vami niekto zdieľa alebo ktoré nahráte z lokálneho alebo sieťového umiestnenia súborov.

Nahrávanie súborov


Ako nahráť jeden alebo viac súborov z lokálneho alebo sieťového umiestnenia:

1. Kliknite na položku **Dokumenty** a prejdite na umiestnenie, kde chcete uložiť súbor. Ak chcete pridať nový priečinok v aktuálnom umiestnení, kliknite na tlačidlo **Vytvoriť**.
2. Kliknite na položku **Nahráť**.
3. Vyhľadajte a vyberte jeden alebo viac súborov a potom kliknite na položku **Otvoriť**.

Nahrávanie súborov v editore

Keď pracujete s obrázkami pozadia alebo s komponentmi ako dokumenty alebo obrázky a chcete použiť súbor, ktorý sa nenachádza v umiestnení služby Oracle Content Management, môžete súbory nahrávať priamo.

Ak chcete napríklad nahráť jeden alebo viac súborov z lokálneho alebo sieťového umiestnenia, ktoré sa majú používať v komponente Galéria:

1. Ak chcete do galérie pridať obrázky, kliknite na jej ikonu ponuky , vyberte položku **Nastavenia** a kliknite na položku **Obrázky** na karte **Všeobecné**.
2. Kliknite na tlačidlo **Pridať obrázky**.
3. Prejdite na umiestnenie, v ktorom chcete uložiť súbor, alebo kliknite na položku **Vytvoriť** a pridajte nový priečinok do aktuálneho umiestnenia.
4. Kliknite na položku **Nahráť**.
5. Vyhľadajte a vyberte jeden alebo viac súborov a potom kliknite na položku **Otvoriť**.

6. Vyberte jeden alebo viac obrázkov v depozitári a kliknite na tlačidlo **OK**.

 **Poznámka:**

V okne sa zobrazia všetky dostupné súbory. Vyberte typ súborov, ktorý je vhodný pre daný kontext. Ak napríklad vyberáte obrazový súbor, vyberte súbor s platným formátom obrázka (GIF, JPG, JPEG, PNG alebo SVG). Ak chcete vytvoriť prepojenie na súbor, vyberte voľbu **Použiť odkaz na pôvodný súbor namiesto kopírovania súboru na lokality**. Ak túto voľbu nevyberiete, kópia súboru sa uloží spolu s lokalitou a odkazuje sa na ňu z danej lokality.

6

Používanie šablón a motívov na lokalitách

Šablóna obsahuje všetko, čo je potrebné na vytvorenie lokality: vývojové prostredie lokality, predvolenú lokalitu so vzorovými stránkami a obsahom, motív so štýlmi, prostriedky (napríklad obrázky), dokonca vlastné komponenty. *Motív* definuje všeobecný vzhľad a správanie (celkový štýl) lokality vrátane farebnej schémy, veľkosti a typu písma a pozadia stránok.

Šablóny

- [Základné informácie o šablónach](#)
- [Vytvorenie šablóny z lokality](#)
- [Zmena detailov šablóny](#)
- [Zmena stratégií šablón](#)
- [Zmena stavu alebo cieľovej skupiny šablóny](#)
- [Správa šablón](#)
- [Export a import šablón](#)

Motívy

- [Základné informácie o motívoch](#)
- [Spravovanie motívov](#)
- [Publikovanie motívov](#)

Základné informácie o šablónach

Šablóna obsahuje všetko, čo je potrebné na vytvorenie lokality: framework lokality, predvolenú lokalitu so vzorovými stránkami a obsahom, motív so štýlmi, prostriedky (napríklad obrázky) a dokonca aj vlastné komponenty.

Predvolené šablóny

Služba Oracle Content Management poskytuje niekoľko šablón, ktoré môžete použiť na vytváranie lokalít. Stačí vybrať šablónu, pomenovať lokalitu a ihneď môžete začať pridávať obsah. Tieto šablóny obvykle nainštaluje administrátor služby pri inicializácii služby.

Šablóna	Popis
Prázdna šablóna	Prázdna šablóna je jedna stránka so slotmi na hlavičku, telo a pätu, ktorá vám dáva maximálnu slobodu s možnosťou použiť vlastný návrh.
Prezentácia sprievodnej dokumentácie	Šablóna Prezentácia sprievodnej dokumentácie používa štýl vodorovnej ponuky so zarovnaním doprava, jednoduché rozloženia stránok a stránky najvyššej úrovne so zoznamom súvisiacich videí, za ktorými nasledujú vnorené stránky detailov, na ktorých je možné video spustiť. Obsahuje tiež komponent štandardnej ponuky a zobrazuje prihláseného používateľa.

Šablóna	Popis
Uvedenie nového produktu	Šablóna Uvedenie nového produktu má vodorovnú ponuku so zarovnaním doprava a rozloženia pre prípadové štúdie, podrobnosti o funkciách, ceny, spoločnosť a kontaktné informácie. Domovská stránka obsahuje rotujúci obrázok banneru a text.
Prehľad produktov a služieb	Šablóna Prehľad produktov a služieb má rozloženia pre prípadové štúdie, podrobnosti o ponuke produktov, spoločnosť, pravidlá ochrany osobných údajov a ďalšie informácie. Domovská stránka obsahuje rotujúci obrázok banneru a text. Šablóna má dobrú odozvu na všetkých zariadeniach.
Úvodná šablóna	Úvodná šablóna sa používa na vytvorenie vlastných hotových riešení pre lokality. Úvodná šablóna poskytuje jednoduchý, aj keď nie úplne funkčný príklad, ktorý môžete preskúmať a rozšíriť za pomoci komponentov a interakcií. Zahŕňa vývojové prostredie lokality, predvolenú lokalitu so vzorovými stránkami a obsahom, motív s nastavením štýlu, prostriedky (napríklad obrázky) a vlastný komponent s funkcionalitou spúšťačov a akcií. Vzorové stránky obsahujú informácie o vytváraní šablón s prepojeniami na zdroje poskytujúce podrobnejšie informácie.
Vzdelávanie Prezentácia Ukážka	Tieto šablóny predstavujú farebné varianty rovnakého obsahu. Majú rýchlu odozvu a vlastný komponent ponuky JavaScript v rámci skupiny. Obsahujú vlastné skupiny komponentov, ktoré zahŕňajú množstvo štandardných komponentov. Takisto zobrazujú prihláseného používateľa.
Prístup Poznatky Vzťahy	Tieto šablóny predstavujú farebné varianty rovnakého obsahu. Majú rýchlu odozvu a vlastný komponent ponuky JavaScript v rámci skupiny. Obsahujú vlastné skupiny komponentov, ktoré zahŕňajú množstvo štandardných komponentov.
Zdieľanie	Táto šablóna predstavuje lokalitu s jednou dlhou stránkou. Má rýchlu odozvu a vlastnú ponuku JavaScript, ktorá umožňuje navigáciu na jednej stránke namiesto navigácie na oddelené stránky.
Úvodná šablóna JET	Oracle JET (JavaScript Extension Toolkit) je modulárny toolkit s otvoreným zdrojom, ktorý využíva kolekciu knižníc JavaScript s otvoreným zdrojom. Kompletne informácie nájdete na stránke Oracle JET .

Môžete tiež vytvoriť šablónu z existujúcej lokality alebo môžete exportovať existujúcu šablónu, modifikovať ju offline a importovať ju ako novú šablónu. Aj vaša organizácia môže poskytovať šablóny, ktoré môžete využívať.

Ako fungujú šablóny

Pri vytváraní lokality sa šablóna používa nasledujúcim spôsobom:

- Ak je aktivovaná regulačná správa lokalít, pred vytvorením lokalít sa môže vyžadovať schválenie. Pozrite si časť [Úvod do regulačnej správy lokalít](#).
- Predvolená lokalita v šablóne sa skopíruje na novú lokalitu ako východiskový bod pre vaše stránky.
- Všetky požadované podporné súbory sa skopírujú na novú lokalitu.
- Ak v priečinku motívov neexistuje motív šablóny, motív sa skopíruje do priečinka motívov. Lokalita odkazuje na motív z jeho umiestnenia v priečinku motívov. Ak motív existuje, nová lokalita odkazuje na existujúci motív.

- Ak existujú vlastné komponenty, ktoré sa nenachádzajú v priechniku komponentov, skopírujú sa do priechniku komponentov. Lokalita odkazuje na komponenty z ich umiestnenia v priechniku komponentov. Ak nejaké komponenty už existujú, nová lokalita odkazuje na existujúce komponenty.

Vytváranie vlastných šablón

Ak ste webový vývojár, šablóna obsahuje v jednom balíku všetky súčasti, ktoré potrebujete na vytvorenie webovej lokality, vrátane lokality, rozloženia, navigácie, vzorového obsahu atď. Na lokalitu môžete pridávať komponenty a interakcie, ktoré poskytnú pripravené riešenia vyhovujúce podnikovým potrebám.

Šablónu predstavuje štruktúra priechnikov, s ktorými môžete pracovať ako s ľubovoľnými inými priechnikami. Na niektoré prvky šablóny, napríklad na motív alebo vlastné komponenty, sa odkazuje z ich priradených umiestnení v službe Oracle Content Management. Šablóna napríklad odkazuje na priradený motív v zozname dostupných motívov rovnakým spôsobom, akým na motív odkazuje lokalita.

Ak vytvoríte šablónu z existujúcej lokality, nová šablóna použije kópiu lokality ako svoju predvolenú lokalitu. Šablóna odkazuje na motív používaný lokalitou a všetky vlastné komponenty používané na stránkach lokality. Motív a vlastné komponenty sa nekopírujú do šablóny, ale sa na ne odkazuje rovnakým spôsobom ako v prípade lokality.



Poznámka:

Šablóna zodpovedá lokalite, ktorá sa použila v momente vytvorenia šablóny. Ďalšie zmeny lokality použitej na vytvorenie šablóny nebude lokalita uložená v šablóne obsahovať.

Môžete vytvoriť šablóny obsahu, ktoré sa môžu používať na zdieľanie modelov obsahu. Šablóny zahŕňajú rozloženia obsahu, obsahové položky a digitálne položky potrebné na podporu modelu obsahu (napríklad vzorového obsahu). Šablóny obsahu by sa mali vytvárať z lokalít s publikovanými obsahovými položkami a digitálnymi položkami. Upozorňujeme, že typy obsahu sa nevytvárajú v prípade, keď sa šablóna lokality importuje z balíka s obsahom. Vytvárajú sa vtedy, keď sa lokalita vytvára zo šablóny obsahu. Typy obsahu preto nevlastní používateľ, ktorý importuje šablónu lokality. Typy obsahu vlastní používateľ, ktorý z danej šablóny vytvorí prvú lokalitu. Tento používateľ potom môže šablónu podľa potreby zdieľať s inými používateľmi. Táto funkcia nemusí byť k dispozícii v závislosti od typu predplatného služby Content Management Cloud a počiatočného dátumu vašej služby.

Keď exportujete šablónu, všetky prvky šablóny vrátane kópie motívu a komponentov sú v balíku šablóny, ktorý môžete stiahnuť a ďalej s ním pracovať offline.

Ak importujete šablónu, ktorú ste upravovali offline, a názvy alebo ID šablóny, motívu alebo vlastných komponentov už existujú, zobrazí sa výzva na vyriešenie konfliktov. Budete mať možnosť vytvoriť novú šablónu, motív alebo vlastný komponent. V niektorých prípadoch bude možné prepísať existujúcu šablónu, motív alebo vlastný komponent importovanou verziou. Pozrite si časť [Vývoj šablón](#).

Šablónu môžete importovať aj do konkrétneho depozitára. V tomto prípade si budete môcť vybrať, či sa majú existujúce položky aktualizovať alebo duplikovať. Pozrite si časť [Importovanie šablón do konkrétneho depozitára](#).

Zdieľanie šablón

Keď vytvoríte šablónu importovaním, kopírovaním alebo vytvorením z lokality, túto šablónu nemôže používať nikto ďalší, kým ju nezačnete zdieľať.

Poznámka:

Toto platí aj pre šablóny poskytované službou Oracle Content Management a inštalované administrátorom. Ak nevidíte žiadne šablóny, obráťte sa na administrátora. Je možné, že ich s vami nikto nezdieľa.

Keď prvýkrát zdieľate šablónu s používateľom, motív a všetky súvisiace vlastné komponenty sa automaticky zdieľajú s týmto používateľom a majú rolu s právami na stiahnutie. Tým sa zaistí, aby boli k dispozícii, keď používateľ vytvára lokalitu zo šablóny. Neskoršie zmeny roly tohto používateľa v šablóne neaktualizujú informácie o zdieľaní pre súvisiaci motív alebo vlastné komponenty.

Ak je aktivovaná regulačná správa lokalít, šablóny sa sprístupňujú prostredníctvom stratégií šablón. Pozrite si časti [Úvod do regulačnej správy lokalít](#) a [Zmena stratégií šablón](#).

Vytvorenie šablóny z lokality

Ak máte lokalitu, ktorú chcete používať ako východiskový bod pre ostatné lokality, môžete z nej vytvoriť šablónu.

Poznámka:

Na vytvorenie šablóny z lokality potrebujete rolu s právami na stiahnutie, rolu prispievateľa alebo rolu správcu pre danú lokalitu. Okrem toho musí administrátor aktivovať voľby v ponuke **Vytvoriť**. Ak sa na stránke šablón nenachádza voľba **Vytvoriť**, kontaktujte administrátora.


Tieto kroky popisujú, ako vytvoriť šablónu z lokality. Môžete tiež importovať balík šablón, ktorý ste vytvorili alebo upravili offline. Pozrite si časť [Export a import šablón](#).

Poznámka:

Ak vytvárate šablónu z lokality, ktorá používa obsah z viacerých depozitárov, potrebujete na to súpravu OCE Toolkit. Pozrite si časti [Vývoj so súpravou OCE Toolkit](#) a [Používanie utilít príkazového riadka služby CEC](#).

Ako vytvoriť šablónu z lokality pomocou webového rozhrania Oracle Content Management:

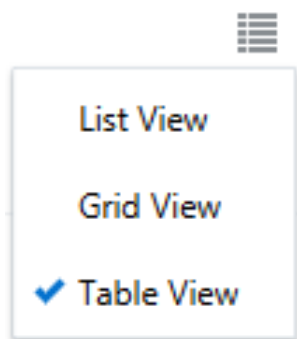
1. Kliknite na položku **Lokalita** a vyberte lokalitu, ktorú chcete použiť.



2. V kontextovej ponuke vyberte položku **Vytvoriť šablónu** alebo kliknite na ikonu  na paneli akcií.
3. Zadajte názov pre šablónu. Môžete použiť písmená, čísla, znaky podčiarknutia () a spojovníky (-). Ak zadáte medzeru, automaticky sa nahradí spojovníkom.

Pre šablóny, motívy, komponenty, lokality alebo stránky lokalít nepoužívajte nasledujúce názvy: authsite, content, pages, scstemplate_*, _comps, _components, _compsdelivery, _idcservice, _sitescloud, _sitesclouddelivery, _themes, _themesdelivery. Nasledujúce názvy môžete používať pre stránky lokalít, ale nie pre šablóny, motívy, komponenty ani pre lokality: documents, sites.

4. Pridajte voliteľný popis pre šablónu.
5. Vyberte, či do šablóny zahrniete nepublikované obsahové položky a digitálne položky.
6. Ak je všetko pripravené, kliknite na položku **Vytvoriť šablónu**.

Keď sa šablóna vytvorí, názov sa zobrazí v zozname šablón. Ak chcete zobraziť všetky šablóny, kliknite na položku **Vývojár** a potom na položku **Zobraziť všetky šablóny**. Zobrazenie šablón môžete určovať tak, že kliknete na ikonu zobrazenia a vyberiete niektorú voľbu zo zoznamu.



Ak chcete zobraziť priečinky a súbory priradené k šablóne, v kontextovej ponuke vyberte položku **Otvoriť** alebo kliknite na ikonu  na paneli akcií. Ak chcete zobraziť alebo zmeniť názov, popis a iné detaily šablóny, kliknite na názov šablóny a v kontextovej ponuke vyberte položku **Detaily** alebo kliknite na ikonu  na paneli akcií.

Nová šablóna používa kópiu lokality ako svoju predvolenú lokalitu. Šablóna odkazuje na motív používaný lokalitou a všetky vlastné komponenty používané na stránkach lokality. Motív a vlastné komponenty sa nekopírujú do šablóny, ale sa na ne odkazuje rovnakým spôsobom ako v prípade lokality.

Ak bola šablóna vytvorená z podnikovej lokality, stratégia lokalizácie a predvolený jazyk používané na pôvodnej lokalite sa predvolene použijú pre všetky nové lokality vytvorené z danej šablóny.

Šablóna zodpovedá lokalite použitej na jej vytvorenie v čase vytvorenia šablóny. Budúce zmeny lokality použitej na vytvorenie šablóny sa nepremietajú do lokality uloženej so šablónou.

Zmena detailov šablóny

Na karte detailov šablóny sa zobrazuje názov šablóny, autor, popis, motív šablóny, vlastné komponenty zahrnuté do šablóny a obrázky ukážky šablóny. Ak je aktivovaná regulačná



správa lokalít, zobrazí sa aj stav šablóny (či je šablóna dostupná na použitie pri vytváraní lokalít).

Ak máte zodpovedajúce povolenia, môžete zmeniť alebo aktualizovať vlastnosti šablóny, ako napríklad jej názov a popis. Môžete tiež pridať alebo odstrániť obrázky ukážok šablóny.

Podrobnosti šablóny môžete aktualizovať v prípade, že ste ju vytvorili (ste vlastníkom šablóny), ste administrátorom lokalít alebo ju s vami niekto zdieľa a priradil vám rolu prispievateľa alebo správcu.

Ak pridáte obrázky ukážok, súbory sa uložia v priečinku položiek šablóny. Tieto súbory sa nezobrazujú na žiadnej priradenej webovej lokalite, ale umožňujú vlastníkovi šablóny poskytovať informácie o samotnej šablóne.

Ako zobrazit' alebo zmenit' detaily šablóny:

1. Kliknite na položku **Vývojár** a potom na položku **Zobrazit' všetky šablóny**.
2. Vyberte šablónu a v kontextovej ponuke vyberte položku **Detaily** alebo kliknite na ikonu  na paneli akcií.
3. Podľa potreby upravte informácie. Ak nemôžete upravovať informácie, nemáte rolu prispievateľa alebo správcu.
4. Ak chcete pridať obrázok ukážky, kliknite na ikonu . Vyhľadajte obrázok, ktorý chcete použiť, alebo kliknite na tlačidlo **Nahrať** a nahrajte lokálne uložený obrázok. Rozmery obrázka by mali byť aspoň 180 pixelov na 135 pixelov (pomer strán by mal byť 4:3). Menšie obrázky sa nemusia zobrazovať správne, zatiaľ čo väčšie obrázky môžu mať negatívny vplyv na výkon.

Ak sú všetky miesta pre obrázky zaplnené, nový obrázok môžete pridať až po odstránení niektorého z týchto obrázkov. Ak chcete odstrániť obrázok ukážky,

kliknite na ikonu  na obrázku.


5. Kliknite na tlačidlo **Uložiť**.

Zmena stratégií šablón


Karta stratégií šablón zobrazuje typ šablóny (štandardná alebo podniková), požadované schválenie a minimálne zabezpečenie pre lokality vytvorené zo šablóny. Zobrazí sa aj stav šablóny (či je šablóna dostupná na použitie pri vytváraní lokalít).

Kartu stratégií šablóny uvidíte iba vtedy, ak je aktivovaná regulačná správa lokalít a ste administrátorom lokalít. Pozrite si časť [Úvod do regulačnej správy lokalít](#).

Ako zobrazit' alebo zmenit' strategie šablón:

1. Kliknite na položku **Vývojár** a potom na položku **Zobrazit' všetky šablóny**.
2. Vyberte šablónu a v kontextovej ponuke vyberte položku **Detaily** alebo kliknite na ikonu  na paneli akcií.
3. Kliknite na kartu **Stratégie**.
4. Vyberte, či požiadavky na lokality vytvorené z tejto šablóny vyžadujú schválenie administrátorom lokalít, či budú schvaľované automaticky alebo či vyžadujú schválenie konkrétnymi osobami. Ak schválenie chcete obmedziť na konkrétne

osoby, začnite písať meno alebo e-mail osoby alebo skupiny, ktorú chcete pridať ako schvaľovateľa, a potom túto osobu alebo skupinu vyberte vo výsledkoch vyhľadávania. Ak chcete odstrániť schvaľovateľa, kliknite na označenie **X** vedľa jeho mena.


5. Vyberte minimálne zabezpečenie požadované pre lokality vytvorené z tejto šablóny. Tvorcovia lokalít môžu v prípade potreby pre svoju lokalitu vybrať vyššiu úroveň zabezpečenia.
 - **Konkrétni používatelia služby** - prístup na lokalitu budú mať len vybraní používatelia, ktorí sa môžu prihlásiť do tejto inštancie služby Oracle Content Management. Tvorca lokality vyberá používateľov služby Oracle Content Management po vytvorení lokality. Pozrite si časť [Zmena zabezpečenia lokality](#).
 - **Konkrétni používatelia cloudu** - prístup na lokalitu majú len vybraní používatelia, ktorí sa môžu prihlásiť do vašej domény. Tvorca lokality vyberá používateľov cloudu po vytvorení lokality. Pozrite si časť [Zmena zabezpečenia lokality](#).
 - **Používatelia služby** - prístup na lokalitu má každý používateľ, ktorý sa môže prihlásiť do tejto inštancie služby Oracle Content Management.
 - **Používatelia cloudu** - prístup na lokalitu má každý používateľ, ktorý sa môžu prihlásiť do vašej domény.
 - **Všetci** - na lokalitu má prístup každý bez potreby prihlásenia.
 6. Vyberte stratégiu uplynutia platnosti a určte, kedy sa skončí platnosť lokality používajúcej šablónu. Administrátori lokalít môžu zadať, či sa lokality s uplynutou platnosťou prepnú do režimu offline alebo odstránia. Vlastníci a správcovia lokalít dostanú pred uplynutím platnosti lokality e-mailové upozornenie a budú mať príležitosť predĺžiť čas platnosti. Ak platnosť nepredĺžia, dostanú e-mailové upozornenie, keď sa lokalita prepne do režimu offline alebo odstráni. V tej chvíli môžu predĺžiť platnosť a prepnúť lokalitu naspäť do režimu online alebo ju v prípade potreby obnoviť z koša. Voľby stratégie uplynutia platnosti sú:
 - **Nikdy**
 - **1 rok**
 - **2 roky**
 - **Vlastné**
Ak vyberiete voľbu **Vlastné**, môžete nastaviť dobu uplynutia platnosti kratšiu ako 1 rok alebo dlhšiu ako 2 roky.
-  **Poznámka:**
Po vytvorení lokality môžu administrátori lokality zmeniť stratégiu uplynutia platnosti lokality v dialógovom okne **Vlastnosti lokality**.
7. Ak upravujete podnikovú lokalitu, môžete vybrať, ako sa má vytvárať predpona lokality pre dobre známe hodnoty adresy URL. Táto predpona sa pridá k hodnotám dynamického údajového poľa pre obsahovú položku (časť adresy URL špecifická pre stránku alebo položku). Predpona sa môže automaticky generovať na základe názvu lokality alebo ju môže zadať používateľ.
 8. Ak upravujete podnikovú lokalitu, vyberte stratégiu lokalizácie použitia na určenie, ktoré jazyky sa vyžadujú pre lokalitu.
 9. Po dokončení kliknite na tlačidlo **Uložiť**.

Zmena stavu alebo cieľovej skupiny šablóny

Na karte cieľovej skupiny šablóny sa zobrazuje stav šablóny (či je šablóna dostupná na použitie pri vytváraní lokalít) a osoby, ktoré môžu použiť šablónu na vytváranie lokalít.

Kartu cieľovej skupiny šablóny uvidíte iba vtedy, ak je aktivovaná regulačná správa lokalít a ste administrátorom lokalít. Pozrite si časť [Úvod do regulačnej správy lokalít](#).





Ako zobrazit' alebo zmenit' cieľovú skupinu šablóny:





1. Kliknite na položku **Vývojár** a potom na položku **Zobrazit' všetky šablóny**.
2. Vyberte šablónu a v kontextovej ponuke vyberte položku **Detaily** alebo kliknite na ikonu  na paneli akcií.
3. Kliknite na kartu **Cieľová skupina**.
4. Ak chcete zmenit' stav šablóny, kliknite na prepínač stavu. Aby mohli používatelia vytvárať zo šablóny lokality, musíte šablónu nastaviť ako aktívnu. Keď aktivujete šablónu, predvolene je dostupná pre všetkých tvorcov lokalít. Ak chcete zmenit' osoby, ktoré môžu používať šablónu, zmeňte nastavenie na tejto karte.
5. Vyberte, kto môže používať túto šablónu na vytváranie lokalít.
 - **Konkrétne osoby** - pomocou tejto šablóny môžu vytvárať lokality len vybrané osoby. Začnite písať meno alebo e-mail osoby alebo skupiny, ktorá má mať možnosť používať túto šablónu, a potom túto osobu alebo skupinu vyberte vo výsledkoch vyhľadávania. Ak chcete odstrániť osobu alebo skupinu, kliknite na označenie **X** vedľa jej mena.
 - **Všetci** - túto šablónu môže používať každý, kto vytvára lokality.
6. Po dokončení kliknite na tlačidlo **Uložit'**.



Správa šablón



Priečinok šablóny môžete kopírovať, premenovať a odstrániť podobne ako ľubovoľný iný priečinok, ale pri importe alebo zdieľaní je v prípade šablóny vziať do úvahy ďalšie skutočnosti.

Otvorte stránku šablón tak, že vyberiete položku **Vývojár** a potom položku **Zobrazit' všetky šablóny**. Pomocou volieb na paneli akcií alebo v kontextovej ponuke na stránke Šablóny môžete vykonávať ľubovoľné z týchto úloh.

Úloha	Popis
Vytvorenie šablóny	<p>Ak máte lokalitu, ktorú chcete používať ako východiskový bod pre ostatné lokality, môžete z nej vytvoriť šablónu.</p> <div style="border: 1px solid #0070C0; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> Poznámka:</p> <p>Pre lokalitu musíte mať rolu S právami na stiahnutie, Prispievateľ alebo Správca a administrátor musí aktivovať túto voľbu. Ak sa na stránke šablón nenachádza voľba Vytvoriť, kontaktujte administrátora. Takisto platí, že ak vytvárate šablónu z lokality, ktorá používa obsah z viacerých depozitárov, potrebujete na to súpravu OCE Toolkit. Pozrite si časti Vývoj so súpravou OCE Toolkit a Používanie utilít príkazového riadka služby CEC.</p> </div> <p>Na stránke šablón kliknite na položku Vytvoriť a potom vyberte položku Vytvoriť z existujúcej lokality. Vyberte lokalitu, pomenujte šablónu a kliknite na položku Vytvoriť. Pozrite si časť Vytvorenie šablóny z lokality.</p>
Zobrazenie a úprava súborov šablóny	<p>Ak chcete preskúmať priečinky a súbory, ktoré tvoria šablónu, vyberte šablónu a potom v kontextovej ponuke vyberte položku Otvoriť alebo kliknite na ikonu  na paneli akcií.</p> <p>Ak ste vývojár webu, môžete stiahnuť a modifikovať jednotlivé súbory šablóny alebo môžete použiť počítačovú aplikáciu a synchronizovať všetky zmeny, ktoré vykonáte vo svojom lokálnom systéme. Balík šablóny, ktorý obsahuje priradený motív a všetky vlastné komponenty, môžete aj exportovať a pracovať s ním offline vo svojom preferovanom vývojárskom prostredí.</p> <p>Šablónu predstavuje štruktúra priečinkov, s ktorými môžete pracovať ako s ľubovoľnými inými priečinkami.</p> <p>Keď exportujete šablónu, všetky prvky šablóny vrátane kópie motívu a komponentov sú v balíku šablóny, ktorý môžete stiahnuť a ďalej s ním pracovať offline. Pozrite si časť Vývoj šablón.</p>
Vytvorenie lokality	<p>Ak chcete vytvoriť lokalitu zo šablóny, vyberte šablónu a v kontextovej ponuke vyberte položku Vytvoriť lokalitu alebo kliknite na ikonu  na paneli akcií. Pozrite si časť Vytváranie lokalít.</p>
Premenovanie šablóny	<p>Vyberte šablónu, ktorú chcete premenovať, a v kontextovej ponuke vyberte položku Premenovať alebo kliknite na ikonu  na paneli akcií. Zadať názov šablóny, ktorý sa líši od názvov existujúcich šablón na rovnakom serveri. Pokyny na vytváranie názvov nájdete v časti Vytvorenie šablóny z lokality.</p>

Úloha	Popis
Kopírovanie šablóny	<p>Šablónu môžete vytvoriť skopírovaním existujúcej šablóny a vykonaním zmien v kópii.</p> <div data-bbox="797 365 1458 537" style="border: 1px solid #0070C0; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> Poznámka:</p> <p>Keď skopírujete šablónu, informácie o zdieľaní priradené k šablóne sa neskopírujú.</p> </div> <p>Vyberte šablónu, ktorú chcete skopírovať, a v kontextovej ponuke vyberte položku Kopírovať alebo kliknite na ikonu  na paneli akcií. Zadať názov šablóny, ktorý sa líši od názvov existujúcich šablón na rovnakom serveri. Ďalšie pokyny o vytváraní názvov nájdete v časti Vytvorenie šablóny z lokality</p> <p>Indikátor priebehu zobrazí názov novej šablóny a stav kopírovania.</p>
Odstránenie alebo obnovenie šablóny	<p>Ak máte príslušné povolenia, môžete odstrániť priečinok šablóny a jeho obsah. Keď šablónu odstránite, priečinok šablóny a všetky súvisiace priečinky a súbory sa presunú do koša.</p> <p>Šablónu môžete odstrániť alebo obnoviť v prípade, že ste ju vytvorili (ste vlastníkom šablóny) alebo ju s vami niekto zdieľa a priradil vám rolu prispievateľa alebo správcu.</p> <div data-bbox="797 1012 1458 1184" style="border: 1px solid #0070C0; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> Poznámka:</p> <p>Pri odstránení šablóny sa priradený motív a vlastné komponenty neodstránia.</p> </div> <p>Ak chcete odstrániť šablónu, vyberte ju a v kontextovej ponuke vyberte položku Odstrániť alebo kliknite na ikonu  na paneli akcií. Zobrazí sa výzva na presunutie šablóny do koša. Odstránená šablóna zostane v koši, kým:</p> <ul style="list-style-type: none"> • šablónu neobnovíte, • šablónu natrvalo neodstránite, • sa nedosiahne kvóta koša, • sa koš automaticky nevyprázdni na základe intervalu nastaveného administrátorom služby. Predvolená hodnota je 90 dní. <p>Ak chcete obnoviť šablónu, v rozbaľovacom zozname Šablóny vyberte položku Kôš, vyberte šablónu a na paneli s ponukami alebo v kontextovej ponuke vyberte položku Obnoviť.</p>
Export alebo import šablóny	<p>Šablónu môžete exportovať a modifikovať offline a potom ju môžete importovať ako novú šablónu alebo ňou nahradiť existujúcu šablónu. Šablónu môžete takisto exportovať a presunúť do inej inštancie, kde ju môžete importovať.</p> <p>Pri exporte šablóny kopírujete šablónu do priečinka ako jeden súbor .zip. Balík šablóny môžete stiahnuť priamo z priečinka, aby ste ho mohli rozbaľiť a pracovať s jednotlivými súbormi. Po dokončení práce so súbormi vytvorte súbor .zip obsahujúci balík šablóny, importujte ho a prepíšte ním pôvodnú šablónu alebo vytvorte novú.</p> <p>Pozrite si časť Export a import šablón.</p>

Úloha	Popis
Zdieľanie šablóny a správa rol členov	<p>Ak ste vlastníkom alebo správcom šablóny, môžete zdieľať šablónu s ďalšími používateľmi a priradiť rolu, ktorá definuje, aké akcie môže používateľ so šablónou vykonať.</p> <p>Ak regulačná správa <i>nie je</i> aktivovaná, priradenie akejkoľvek roly používateľovi mu poskytne povolenie na vytvorenie lokality zo šablóny. Ak regulačná správa <i>je</i> aktivovaná, musíte aktivovať šablónu a zahrnúť používateľa do cieľovej skupiny šablóny, aby mal povolenie na vytvorenie lokality zo šablóny. Pozrite si časť Zmena stavu alebo cieľovej skupiny šablóny.</p> <p>Motív a vlastné komponenty šablóny sú uložené ako samostatné objekty a v šablóne sa na ne len odkazuje. Členstvo pre motív a vlastné komponenty sa teda spravuje samostatne. Ak zdieľate šablónu s používateľom, bez ohľadu na to, akú rolu mu poskytnete pre šablónu, automaticky dostane rolu s právami na stiahnutie pre všetky priradené motívy a vlastné komponenty. Tým sa zaistí, aby boli tieto objekty používateľovi k dispozícii, keď vytvára lokalitu zo šablóny.</p> <p>Vyberte šablónu, ktorú chcete zdieľať, a v kontextovej ponuke alebo na paneli akcií vyberte položku Členovia.</p> <p>Zadajte jedno alebo viac mien používateľov alebo e-mailové adresy a priradte niektorú z týchto rol:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pozorovateľ: Pozorovatelia môžu zobrazíť priečinky a súbory šablóny, ale nemôžu vykonávať zmeny. • S právami na stiahnutie: Používatelia s právami na stiahnutie môžu sťahovať súbory a ukladať si ich v počítači. • Prispievateľ: Prispievatelia môžu tiež upraviť detaily šablóny a súbory šablóny, nahráť nové súbory, odstrániť súbory a odstrániť samotnú šablónu. • Správca: Správcovia môžu tiež pridať používateľov a priradiť im roly. Tvorca (vlastník) šablóny má automaticky priradenú rolu správcu.
Zobrazenie alebo úprava detailov šablóny	<p>Ak chcete zobrazíť detaily šablóny, vyberte šablónu a v kontextovej ponuke vyberte položku Detaily alebo kliknite na ikonu  na paneli akcií. Detaily šablóny zahŕňajú názov šablóny, autora, podporné súbory, popis, motív, vlastné komponenty a miniatúry. Ak máte príslušnú rolu pre šablónu, môžete upraviť detaily. Pozrite si časť Zmena detailov šablóny.</p>
Zobrazenie alebo úprava stratégií šablón (s aktivovanou regulačnou správou)	<p>Ak je aktivovaná regulačná správa a ste administrátorom lokalít, môžete zobrazíť stratégie šablóny, napríklad požadované schválenie, minimálne zabezpečenie, uplynutie platnosti lokality a lokalizáciu. Vyberte šablónu, v kontextovej ponuke vyberte položku Detaily alebo kliknite na ikonu  na paneli akcií a potom vyberte na kartu Stratégie. Pozrite si časť Zmena stratégií šablón.</p>

Úloha	Popis
Sprístupnenie šablóny na vytváranie lokalít a správu osôb, ktoré môžu používať šablónu na vytváranie lokalít (s aktivovanou regulačnou správou)	<p>Ak je aktivovaná regulačná správa a ste administrátorom lokalít, môžete šablónu sprístupniť na vytváranie lokalít a správu osôb, ktoré môžu používať šablónu na vytváranie lokalít. Vedľa aktívnych šablón (šablón dostupných na vytváranie lokalít) sa zobrazuje ikona .</p> <p>Ak chcete zmeniť stav alebo cieľovú skupinu, vyberte šablónu a v kontextovej ponuke vyberte položku Detaily alebo kliknite na ikonu  na paneli akcií.</p> <ul style="list-style-type: none"> Ak chcete sprístupniť šablónu na vytváranie lokalít, kliknutím na prepínač stavu šablónu aktivujte. Ak chcete zmeniť osoby, ktoré môžu používať šablónu na vytváranie lokalít, kliknite na kartu Cieľová skupina. Pozrite si časť Zmena stavu alebo cieľovej skupiny šablóny.

Export a import šablón

Šablónu môžete exportovať a modifikovať offline a potom ju môžete importovať ako novú šablónu alebo ňou nahradiť existujúcu šablónu. Šablónu môžete takisto exportovať a presunúť do inej inštancie služby Oracle Content Management, kde ju môžete importovať.

Export šablón

Pri exporte šablóny v podstate kopírujete šablónu do priečinka v službe Oracle Content Management ako jeden súbor .zip. Balík šablóny môžete stiahnuť priamo z priečinka, aby ste ho mohli rozbaľiť a pracovať s jednotlivými súbormi. Po skončení práce so súbormi šablóny vytvorte súbor .zip obsahujúci balík šablóny, importujte ho na lokalitu a prepíšte pôvodnú šablónu alebo vytvorte novú šablónu.

Poznámka:

Pri exporte šablóny sa informácie o zdieľaní šablóny nezahrnú do exportu.

Ako exportovať šablónu:

1. Kliknite na položku **Vývojár** a na položku **Zobraziť všetky šablóny**.
2. Vyberte šablónu a na paneli s ponukami alebo v kontextovej ponuke vyberte položku **Export**.
3. Prejdite do existujúceho priečinka alebo vytvorte nový priečinok kliknutím na položku **Vytvoriť** a zadajte názov a voliteľný popis.
4. Vyberte priečinok začiaroknutím jeho políčka a kliknite na tlačidlo **OK**.

Import šablón

Poznámka:

Ak importujete šablónu na iný server, niektoré prepojenia na predvolenej lokalite nemusia byť v kontexte nového servera platné. Ak lokalita používa referenčné prepojenia na obrázky alebo iný obsah, čiže obsah nie je do lokality priamo skopírovaný, tento obsah nebude na novom serveri dostupný. Aj keď obsah skopírujete na nový server, obsah bude mať odlišné interné ID a prepojenie nebude platné. Keď importujete šablónu, pri stránkach, ktoré obsahujú neplatné referenčné prepojenia, sa zobrazí upozornenie.

Ako importovať balík šablóny:

1. Kliknite na položku **Vývojár** a na položku **Zobrazit' všetky šablóny**.
2. Kliknite na položku **Vytvorit'** a vyberte voľbu **Importovať balík šablóny**.
3. Ak ste nahrali balík šablóny, prejdite na priečinok obsahujúci balík šablóny a otvorte ho. Ak ste balík šablóny ešte nenahrali, prejdite na priečinok, do ktorého ho chcete nahrať, alebo vytvorte nový priečinok. Kliknite na položku **Nahrať**, vyhľadajte a vyberte balík šablóny a potom kliknite na položku **Otvorit'**.
4. Ak chcete šablónu použiť, kliknite na začiarkavacie políčko vedľa názvu súboru šablóny a kliknite na tlačidlo **OK**. Pre šablónu, jej priradený motív a všetky vlastné komponenty sa vytvoria nové priečinky. Ak názvy alebo ID šablóny, motívu alebo vlastných komponentov už existujú, zobrazí sa výzva na riešenie konfliktov. Možno bude potrebné vytvoriť novú šablónu, motív alebo komponent, prípadne môžete prepísať existujúce položky importovanou verziou.

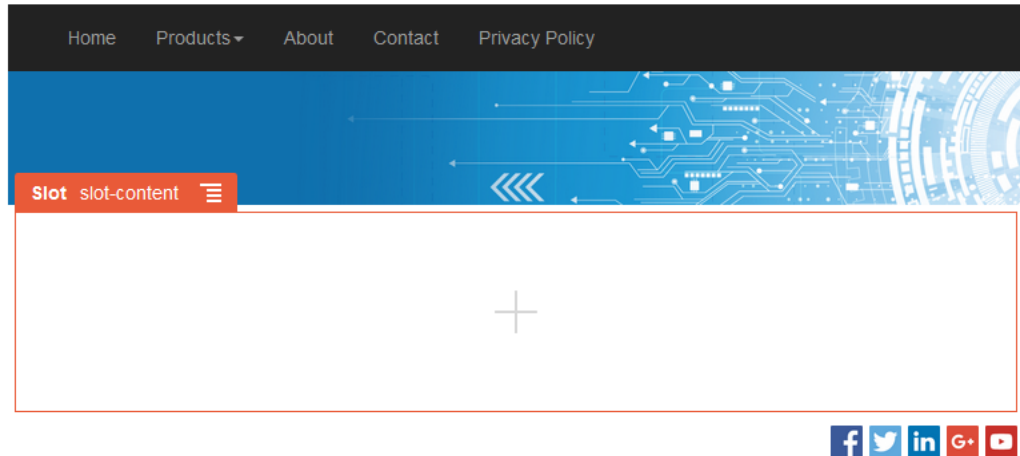
Importovanie šablón do konkrétneho depozitára

Môžete vybrať depozitár a importovať balík šablóny práve do neho.

1. V ponuke kliknite na voľbu **Obsah** a potom vyberte voľbu **Depozitáre**.
2. Vyberte depozitár, do ktorého chcete importovať balík šablóny, a kliknite na voľbu **Importovať obsah**.
3. Ak ste nahrali balík šablóny, prejdite na priečinok obsahujúci balík šablóny a otvorte ho. Ak ste balík šablóny ešte nenahrali, prejdite na priečinok, do ktorého ho chcete nahrať, alebo vytvorte nový priečinok. Kliknite na položku **Nahrať**, vyhľadajte a vyberte balík šablóny a potom kliknite na tlačidlo **OK**.
4. Vyberte, či chcete, aby sa existujúce položky v depozitári aktualizovali o nové revízie alebo aby sa vytvorili duplikáty položiek, a kliknite na voľbu **Importovať**.
5. Kliknutím na voľbu **Detaily** zobrazte zoznam importovaných položiek a typov obsahu. Po skončení kliknite na tlačidlo **OK**.

Základné informácie o motívoch

Motív definuje všeobecný vzhľad a správanie (celkový štýl) lokality vrátane farebnej schémy, veľkosti a typu písma a pozadia stránok. Motívy zabezpečujú vizuálnu jednotnosť stránok na lokalite. Upravením návrhu a pridaním obsahu vytvoríte lokalitu, ktorá propaguje váš štýl, vašu značku a vašu víziu.



Motív pozostáva z týchto súčastí:

- rozloženia stránok,
- kaskádový hárok štýlov (CSS),
- variácie hárka štýlov,
- konfiguračné súbory,
- kód v pozadí, ktorý definuje navigáciu na lokalite.

Každá webová lokalita používa motív. Pri vytváraní lokality zo šablóny dedíte motív zo šablóny. Motív lokality môžete kedykoľvek zmeniť.

Služba Oracle Content Management poskytuje niekoľko šablón s motívami, ktoré môžete použiť na začiatok. Ak chcete vytvoriť nový motív, skopírujte existujúci motív. Môžete stiahnuť a modifikovať súbory motívov alebo môžete použiť počítačovú aplikáciu a synchronizovať zmeny, ktoré vykonáte v lokálnom systéme. Informácie o ďalších možnostiach vytvárania motívov nájdete v časti [Vývoj motívov](#).

Vývojári tiež môžu vytvoriť motív, ktorý používa konkrétnu podmnožinu komponentov. Pri vytváraní lokality pomocou niektorého z týchto motívov sa vám budú zobrazovať len komponenty povolené s týmto motívom. Takto si nemusíte robiť starosti, či komponent je platný pre vybraný motív. Spolu s tematickými komponentmi môžete používať aj všetky prednastavené komponenty.

Ak lokalita používa nový, nepublikovaný motív, tento motív sa automaticky publikuje spolu s lokalitou, keď ju prvýkrát prepnete do režimu online. Ak vykonáte zmeny motívu a chcete, aby sa prejavili na online lokalitách, motív je potrebné explicitne publikovať. Motív môže explicitne publikovať len jeho vlastník alebo používateľ s privilégiami správcu.

Poznámka:

Ak publikujete zmeny motívu, prejavia sa na všetkých online lokalitách, ktoré motív používajú. Ak napríklad zmeníte predvolené písmo v motíve a motív publikujete, toto nové predvolené písmo sa použije na všetkých lokalitách, ktoré používajú tento motív.

Spravovanie motívov

Priečink motívov môžete kopírovať, premenovať a odstrániť ako hocikajaký iný priečinok, ale motívy nemajú žiadne špeciálne aspekty, pretože motívy je možné zdieľať na viacerých lokalitách.

Všetky motívy môžete zobrazit' kliknutím na položku **Vývojár** a následným kliknutím na položku **Zobrazit' všetky motívy**. Pomocou volieb na paneli s ponukami alebo po kliknutí pravým tlačidlom myši na stránke Motívy môžete vykonávať nasledujúce úlohy.

Úloha	Popis
Vytvorenie nového motívu	Ak chcete vytvoriť nový motív, skopírujte existujúci motív. Informácie o ďalších spôsoboch vytvárania motívov nájdete v časti Vývoj motívov .
Kopírovanie motívu	Nový motív môžete vytvoriť skopírovaním existujúceho motívu a vykonaním zmien v kópii.





Poznámka:


Keď skopírujete motív, informácie o zdieľaní súvisiace s daným motívom sa neskopírujú.

Vyberte motív, ktorý chcete kopírovať, a na paneli s ponukami alebo v kontextovej ponuke vyberte položku **Kopírovať**. Zadať názov, ktorý nepoužíva žiadny iný motív. Môžete použiť písmená, čísla, znaky podčiarknutia () a spojovníky (-). Ak zadáte medzeru, automaticky sa nahradí spojovníkom. Kliknite na položku **Kopírovať**.

Pre šablóny, motívy, komponenty, lokality alebo stránky lokalít nepoužívajte nasledujúce názvy: authsite, content, pages, scstemplate_*, _comps, _components, _compsdelivery, _idcservice, _sitescloud, _sitesclouddelivery, _themes, _themesdelivery. Nasledujúce názvy môžete používať pre stránky lokalít, ale nie pre šablóny, motívy, komponenty ani pre lokality: documents, sites.

Úloha	Popis
Zdieľanie motívu	<p>Ak administrátor aktivoval zdieľanie a ste vlastníkom alebo správcom motívu, motív môžete zdieľať s ďalšími používateľmi. Pri zdieľaní motívu je potrebné priradiť rolu, ktorá definuje, čo môže používateľ s motívom robiť.</p>
<div style="border: 1px solid #0070C0; padding: 10px; background-color: #E6F2FF;"> <p> Poznámka:</p> <p>Ak niekto zdieľa šablónu s používateľom, bez ohľadu na to, akú rolu má používateľ pre šablónu, automaticky dostane rolu s právami na stiahnutie pre všetky priradené motívy. Tým sa zaistí, aby bol motív používateľovi k dispozícii, keď vytvára lokalitu zo šablóny.</p> </div>	
<p>Kliknite pravým tlačidlom myši na motív, ktorý chcete zdieľať, vyberte položku Zdieľať a kliknite na položku Pridať členov. Zadaťte jedno alebo viac mien používateľov alebo e-mailové adresy a priradte niektorú z týchto rol:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pozorovateľ: Pozorovatelia môžu zobrazíť priečinky a súbory motívu, ale nemôžu vykonávať zmeny. • S právami na stiahnutie: Používatelia s právami na stiahnutie môžu sťahovať súbory a ukladať si ich v počítači. • Prispievateľ: Prispievatelia môžu tiež upraviť motív, nahráť nové súbory, odstrániť súbory alebo odstrániť samotný motív. • Správca: Správcovia môžu tiež pridať používateľov a priradiť im roly. Tvorca motívu (vlastník) má automaticky priradenú rolu správcu. 	
Úprava motívu	<p>Ak ste vývojár webu, môžete stiahnuť a modifikovať jednotlivé súbory motívov alebo môžete použiť počítačovú aplikáciu a synchronizovať všetky zmeny, ktoré vykonáte v lokálnom systéme.</p> <p>Môžete tiež exportovať balík šablóny, ktorý obsahuje súvisiaci motív a vlastné komponenty, a pracovať s ním offline v preferovanom vývojárskom prostredí. Pozrite si časť Vývoj motívov.</p> <p>Ak v motíve vykonáte zmeny, je potrebné ho publikovať, aby sa tieto zmeny prejavili na lokalitách, ktoré motív používajú.</p>
Publikovanie motívu	<p>Ak lokalita používa nový, nepublikovaný motív, tento motív sa automaticky publikuje spolu s lokalitou, keď ju prvýkrát prepnete do režimu online. Ak vykonáte zmeny motívu a chcete, aby sa prejavili na online lokalitách, motív je potrebné explicitne publikovať. Motív môžete publikovať, ak ste jeho vlastníkom alebo ak máte priradenú rolu správcu.</p> <p>Vyberte motív v zozname a na paneli s ponukami kliknite na položku Publikovať (alebo Znovu publikovať, ak ide o publikované motívy). Ikona Publikované  sa pridá vedľa motívu v zozname. Pozrite si časť Publikovanie motívov.</p>

Úloha	Popis
Odstránenie alebo obnovenie motívu	<p>Ak máte príslušné povolenia, môžete odstrániť priečinok motívov a jej obsah. Keď motív odstránite, priečinok motívu a všetky súvisiace priečinky a súbory sa presunú do koša.</p> <p>Motív môžete odstrániť alebo obnoviť v prípade, že ste ho vytvorili (ste vlastníkom motívu) alebo ho s vami niekto zdieľa a priradil vám rolu prispievateľa alebo správcu.</p>

 **Poznámka:**

Ak sa motív používa na nejakej lokalite, nemôžete ho odstrániť.

Ak chcete motív odstrániť, kliknite pravým tlačidlom myši na vybraný motív a vyberte položku **Odstrániť**. Zobrazí sa výzva na presunutie motívu do koša. Odstránený motív zostane v koši dovtedy, kým:

- motív neobnovíte,
- motív natrvalo neodstránite,
- sa nedosiahne kvóta koša,
- sa kôš automaticky nevyprázdni na základe intervalu nastaveného administrátorom služby. Predvolená hodnota je 90 dní.

Ak chcete motív obnoviť, na paneli s ponukami stránky motívu kliknite na položku **Kôš**, potom kliknite pravým tlačidlom myši na motív v zozname a vyberte položku **Obnoviť**.

Publikovanie motívov

Motív definuje všeobecný vzhľad a správanie lokality. Motív môžete aktualizovať a zmeniť tak vzhľad lokalít, ktoré ho používajú.


Ak lokalita používa nový, nepublikovaný motív, tento motív sa automaticky publikuje spolu s lokalitou, keď ju prvýkrát prepnete do režimu online. Ak vykonáte zmeny motívu a chcete, aby sa prejavili na online lokalitách, motív je potrebné explicitne publikovať. Zmeny motívu môže publikovať len vlastník motívu alebo používateľ s rolou správcu.

Poznámka:

Ak publikujete zmeny motívu, prejavia sa na všetkých online lokalitách, ktoré motív používajú. Skôr ako budete publikovať aktualizácie motívu, zmeny otestujte v režime offline a presvedčte sa o dosahu zmien na súvisiace lokality.

Ako publikovať motív:

1. Kliknite na položku **Vývojár** a potom na položku **Zobraziť všetky motívy**.
2. Vyberte existujúci motív zo zoznamu motívov.
3. Kliknite na položku **Publikovať** na paneli s ponukami alebo v kontextovej ponuke.
4. Kliknite na položku **Potvrďte, ak chcete pokračovať** a potom kliknite na tlačidlo **OK**.

Ikona Publikované  sa pridá vedľa motívu v zozname.

7

Správa vlastných komponentov a rozložení

Ako vývojár môžete vytvárať a spravovať vlastné komponenty a rozloženia. Ako prispievateľ lokality môžete registrovať komponenty (aplikácie) a skupiny komponentov od iných spoločností.

Vlastné komponenty zahŕňajú skupiny komponentov, ktoré vytvoríte v editore, a lokálne a vzdialené komponenty, ktoré vytvoríte pomocou volieb opísaných v tejto časti. Vlastné rozloženia zahŕňajú *rozloženia sekcií* na usporiadanie komponentov v slote na stránke a *rozloženia obsahu* na usporiadanie polí v obsahovej položke.

- [Základné informácie o vlastných komponentoch](#)
- [Základné informácie o rozloženiach](#)
- [Používanie vlastných komponentov a rozložení](#)
- [Registrácia vzdialených komponentov](#)
- [Vytvorenie lokálnych komponentov, rozložení, editorov polí obsahu alebo formulárov obsahu](#)
- [Export alebo import komponentov alebo rozložení](#)



Informácie o používaní komponentov s lokalitou nájdete v časti [Usporiadanie obsahu na stránke](#).

Informácie o používaní jednotlivých komponentov nájdete v časti [Používanie vstavaných komponentov](#).

Podrobnosti o vytváraní vlastných komponentov nájdete v časti [Vývoj komponentov](#).

Základné informácie o vlastných komponentoch

Komponenty sú individuálne časti webovej stránky. Čo vidíte, keď sa pozriete na webovú stránku? Pravdepodobne vidíte niekoľko nadpisov, odseky textu a niekoľko prepojení na inú stránku na lokalite. Možno tiež vidíte obrázky, tlačidlá, oddeľovače, mapy a galérie. Každá z týchto položiek je komponent.

Ak chcete pridať komponent na stránku, skontrolujte, či je prepínač  nastavený do polohy **Upraviť**, kliknite na ikonu  a vyberte, ktorý typ komponentu chcete použiť.

Presuňte komponent myšou z panela do slotu na stránke. To je všetko. Nadpisy, odseky, obrázky a ďalšie komponenty presuňte myšou na požadované miesto na stránke.

Môžete jednoducho zaregistrovať a začleniť vzdialené komponenty (aplikácie) a dokonca vytvárať vlastné komponenty pomocou volieb v správcovi komponentov. Kliknite na položku **Vývojár** a potom na položku **Zobraziť všetky komponenty**.

Kliknite na položku **Vytvoriť** a vyberte priradenú možnosť na vytvorenie nového lokálneho komponentu alebo registráciu vzdialeného komponentu. Komponenty, ktoré vytvoríte a zdieľate týmto spôsobom, sú uvedené na paneli vlastných komponentov v editore.


Podrobnosti o vytváraní vlastných komponentov nájdete v časti [Vývoj komponentov](#).

Vzdialené komponenty

Ak máte komponent (aplikáciu) tretej strany, ktorý chcete použiť, iba ho zaregistrujte a môžete ho používať na lokalite. To je všetko.

Pri registrácii vzdialeného komponentu zadávate adresu URL samotného vzdialeného komponentu a druhú adresu URL pre všetky nastavenia, ktoré webový autor môže zadať pre vzdialený komponent.

Po registrácii vzdialeného komponentu ho môžete zdieľať s ďalšími používateľmi. Všetky registrované vzdialené komponenty, ktoré vlastníte alebo ktoré s vami niekto zdieľa, sú uvedené na paneli Vlastné komponenty v generátore lokalít.

Vlastnosti vzdialeného komponentu môžete v editore zmeniť rovnakým spôsobom ako v prípade ľubovoľného iného komponentu. Stačí kliknúť na ikonu ponuky  a vybrať položku **Nastavenia**. Pomocou tlačidla **Vlastné** môžete otvoriť adresu URL nastavení, ktorú ste zadali pri registrácii vzdialeného komponentu.

Poznámka:

Keďže hostiteľom vzdialených komponentov je iný server než hostiteľský server služby Oracle Content Management, tieto komponenty sú kvôli zabezpečeniu ohraničené vloženým rámom (pomocou prvku iframe). Nie všetky vzdialené komponenty je možné ohraničiť vo vloženom ráme. Informácie o tom, či komponent je možné ohraničiť, vám poskytne poskytovateľ.

Lokálne komponenty

Vývojári môžu vytvárať komponenty s prístupom k rovnakým funkciám a možnostiam, aké ponúka aj služba Oracle Content Management. Komponent môžete vložiť na stránku priamo alebo ako ohraničený vo vloženom ráme pomocou prvku iframe.

Pri kliknutí na položku **Vytvoriť** na vytvorenie lokálneho komponentu sa do zoznamu komponentov pridá plne funkčný vzorový komponent s vami zadaným názvom a jedinečným identifikátorom. Ako vývojár môžete vzorku modifikovať a vytvárať tak svoje vlastné riešenia.

Detaily o vytváraní vlastných komponentov nájdete v časti [Vývoj komponentov](#).

Základné informácie o rozloženiach

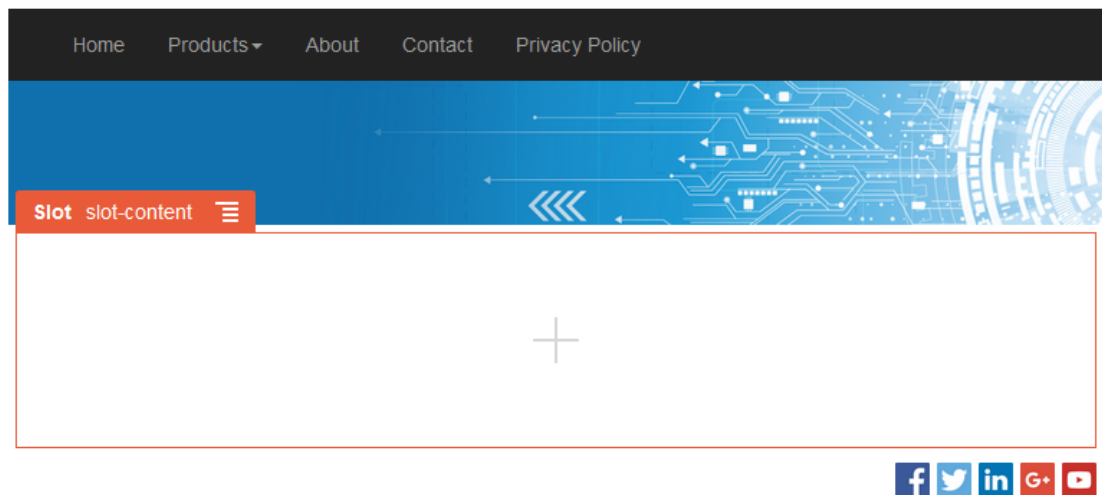
Rozloženie stránky určuje usporiadanie slotov a obsahu na stránke. Rozloženie sekcie určuje usporiadanie obsahu v rámci slotu. Rozloženie obsahu určuje usporiadanie polí v obsahovej položke.

Vo všeobecnosti platí, že rozloženie určuje prezentáciu obsahu, ale nie samotný obsah. Vďaka oddeleniu obsahu od jeho prezentácie možno ten istý obsah ľahšie prezentovať rôznymi spôsobmi alebo zmeniť spôsob prezentácie bez nutnosti zasahovať do obsahu.

Rozloženie stránky

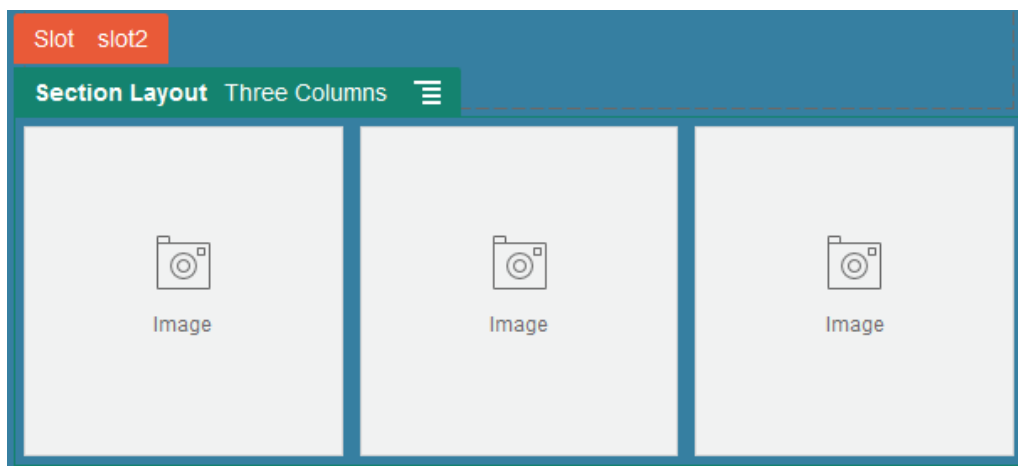
Keď pridáte na lokalitu stránku, vyberiete rozloženie, ktoré sa pre túto stránku použije. Každé rozloženie obsahuje oblasti na stránke, takzvané sloty, kde môže prispievateľ myšou presúvať obsah. Rozloženie stránky definuje počet a pozíciu slotov na stránke. Rozloženie môže zahŕňať aj obsah preddefinovaný a umiestnený na danej stránke. Môže ísť o statický, neupraviteľný obsah, ako napríklad logo spoločnosti, alebo len o minimálne upraviteľný obsah, ako napríklad nadpis, v ktorom prispievateľ môže zmeniť text, ale nemôže zmeniť jeho pozíciu či vzhľad.

Rozloženia stránok sú uložené v motíve. Motívy môžu obsahovať jedno alebo viac rozložení stránok. Ako vývojár môžete skopírovať a modifikovať existujúci motív a vytvoriť tak nový motív. Pozrite si časť [Vývoj rozložení](#).



Rozloženie sekcie

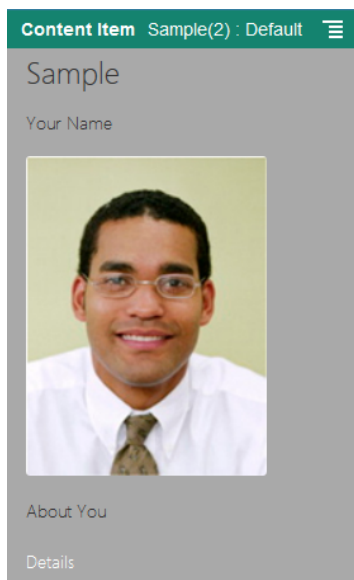
Rozloženie sekcie automaticky usporadúva obsah, ktorý je do nej pridávaný, čo prispievateľovi uľahčuje pridávanie obsahu bez nutnosti tráviť čas jeho formátovaním na stránke. Rozloženie sekcie môže napríklad automaticky usporadúvať obsah do niekoľkých stĺpcov alebo do zvislého zoznamu. Prispievateľ lokality môže usporadúvať obsah pridaním jedného alebo viacerých rozložení sekcií do slotu.



Vývojár môže používať nielen poskytnuté rozloženia, ale môže vytvárať aj ďalšie rozloženia sekcií, keď potrebuje vyriešiť konkrétne problémy s rozložením, alebo ak chce prispievateľom zjednodušiť vytváranie obsahu. Návrhár motívov môže dokonca zabudovať rozloženia sekcií do slotu v rozložení stránky. Pozrite si časť [Vývoj rozložení](#).

Rozloženie obsahu

Ak ste podnikový používateľ, môžete vytvárať a používať obsahové položky na základe vám poskytnutých typov obsahu a rozložení. Takýto spôsob štruktúrovania obsahu vám ako prispievateľovi umožňuje zostaviť obsah pre obsahovú položku mimo generátora lokalít. Priradením viacerých rozložení obsahu k danému typu obsahu získava návrhár lokality možnosť zobrazovať obsahovú položku v rôznych kontextoch bez nutnosti zasahovať do zostaveného obsahu. Ako vývojár môžete z poskytnutého predvoleného rozloženia vytvárať nové rozloženia. Pozrite si časť [Vývoj rozložení](#).



Používanie vlastných komponentov a rozložení


Ako vývojár môžete vytvárať a spravovať vlastné komponenty a rozloženia. Ako prispievateľ lokality môžete registrovať komponenty (aplikácie) a skupiny komponentov od iných spoločností.


Vlastné komponenty zahŕňajú skupiny komponentov, ktoré vytvoríte v editore, a lokálne a vzdialené komponenty, ktoré vytvoríte pomocou volieb opísaných nižšie. Ak máte aplikáciu (vzdialený komponent) tretej strany, ktorú chcete použiť, iba ju zaregistrujte a použite na lokalite. Vývojári môžu vytvárať aj lokálne komponenty s prístupom k rovnakým funkciám a možnostiam, ktoré ponúka aj služba Oracle Content Management.

Vlastné rozloženia zahŕňajú *rozloženia sekcií* na usporiadanie komponentov v slote na stránke a *rozloženia obsahu* na usporiadanie polí v obsahovej položke.

Pomocou volieb na paneli s ponukami alebo v ponuke pravého tlačidla myši na stránke Komponenty môžete vykonávať nasledujúce úlohy.

Úloha	Popis
Registrácia vzdialeného komponentu	<p>Pri registrácii vzdialeného komponentu zadávate adresu URL samotného vzdialeného komponentu a druhú adresu URL pre všetky nastavenia, ktoré webový autor môže zadať pre vzdialený komponent.</p> <p>Skôr ako budete môcť vytvoriť komponent, administrátor musí aktivovať voľby v ponuke Vytvoriť. Ak sa na stránke komponentov nenachádza voľba Vytvoriť, kontaktujte administrátora.</p> <p>Kliknite na položku Vytvoriť a vyberte priradenú možnosť na registráciu vzdialeného komponentu. Pozrite si časť Registrácia vzdialených komponentov.</p>
Vytvorenie lokálneho komponentu alebo rozloženia	<p>Pri vytváraní lokálneho komponentu alebo rozloženia máte k dispozícii plne funkčný vzorový komponent alebo rozloženie, ktoré použijete ako základ pre vytvorenie vlastného komponentu alebo rozloženia.</p> <p>Skôr ako budete môcť vytvoriť komponent alebo rozloženie, administrátor musí aktivovať voľby v ponuke Vytvoriť. Ak sa na stránke komponentov nenachádza voľba Vytvoriť, kontaktujte administrátora.</p> <p>Kliknite na položku Vytvoriť a vyberte voľbu na vytvorenie nového lokálneho komponentu alebo rozloženia. Pozrite si časť Vytvorenie lokálnych komponentov, rozložení, editorov polí obsahu alebo formulárov obsahu.</p> <p>Informácie o ďalších spôsoboch vytvárania komponentov nájdete v časti Vývoj komponentov.</p>

Úloha	Popis
Kopírovanie komponentu alebo rozloženia	Nový komponent alebo rozloženie môžete vytvoriť skopírovaním existujúceho komponentu alebo rozloženia a vykonaním zmien v kópii.
	<div style="border-left: 2px solid #0070C0; padding-left: 10px; margin-left: 10px;"> <p> Poznámka:</p> <p>Po vytvorení alebo registrácii komponentu alebo rozloženia už jeho názov nemôžete zmeniť. Komponent alebo rozloženie môžete skopírovať a pre kópiu môžete zadať iný názov. Všetky ostatné registračné informácie vrátane hodnoty kľúča pre vzdialené komponenty sa zachovávajú. Informácie o zdieľaní sú nezávislé od informácií o registrácii a neskopírujú sa.</p> </div>
	<p>Kliknite pravým tlačidlom myši na komponent alebo rozloženie, ktoré chcete skopírovať, a vyberte položku Kopírovať. Zadaťte názov a kliknite na položku Kopírovať. Môžete použiť písmená, čísla, znaky podčiarknutia () a spojovníky (-). Ak zadáte medzeru, automaticky sa nahradí spojovníkom.</p>
Vytvorenie editora polí obsahu	Môžete vytvoriť editor polí obsahu, ktorý možno pri vytváraní typu obsahu povýšiť a použiť na kontrolu vzhľadu dátového poľa. Sú podporované všetky dátové typy okrem typov <i>Médiá</i> a <i>Referencia</i> . Komponent je k dispozícii na použitie pri vytváraní typu obsahu až po svojom povýšení.
Zdieľanie komponentu alebo rozloženia	<p>Komponent alebo rozloženie môžete zdieľať s ďalšími používateľmi služby Oracle Content Management. Komponent alebo rozloženie môžete zdieľať, ak ste jeho vlastníkom alebo ak máte priradenú rolu správcu. Pri zdieľaní komponentu alebo rozloženia je používateľovi nutné priradiť rolu, ktorá definuje, čo používateľ môže s komponentom alebo rozložením robiť.</p> <p>Kliknite pravým tlačidlom myši na komponent alebo rozloženie, ktoré chcete zdieľať, vyberte položku Zdieľať a kliknite na položku Pridať členov. Zadaťte jedno alebo viac mien používateľov alebo e-mailové adresy a priradte niektorú z týchto rol:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pozorovateľ: Pozorovatelia môžu zobraziť a používať komponent alebo rozloženie v zozname vlastných komponentov a rozložení v editore. Môžu tiež zobraziť priečinky a súbory motívu, ale nemôžu vykonávať zmeny. • S právami na stiahnutie: Používatelia s právami na stiahnutie môžu sťahovať súbory a ukladať si ich v počítači. • Prispievateľ: Prispievatelia môžu navyše upraviť komponent alebo rozloženie, nahrať nové súbory, odstrániť súbory a odstrániť samotný komponent alebo rozloženie, ak sa nepoužíva na lokalite. • Správca: Správcovia môžu tiež pridať používateľov a priradiť im roly. Tvorca komponentu alebo rozloženia (vlastník) má automaticky priradenú rolu správcu.
Úprava komponentu alebo rozloženia	<p>Ak ste vývojár webu, môžete stiahnuť a modifikovať jednotlivé súbory komponentu alebo rozloženia alebo môžete použiť počítačovú aplikáciu a synchronizovať všetky zmeny, ktoré vykonáte v lokálnom systéme.</p> <p>Komponent alebo rozloženie môžete aj exportovať, a to samostatne alebo v rámci balíka šablóny, ktorý obsahuje vlastné komponenty a rozloženia sekcií, a pracovať s ním offline v preferovanom vývojárskom prostredí.</p> <p>Ak v komponente alebo rozložení vykonáte zmeny, je potrebné ho publikovať, aby sa tieto zmeny prejavili na lokalitách, na ktorých sa tento komponent alebo rozloženie používa.</p>

Úloha	Popis
Export a import komponentu alebo rozloženia	<p>Komponent alebo rozloženie môžete exportovať a modifikovať offline a potom ho môžete importovať ako nový komponent alebo rozloženie, alebo ním nahradiť existujúci komponent alebo rozloženie. Komponent alebo rozloženie tiež môžete pomocou exportu premiestniť do inej inštalácie a potom ho importovať do tejto inštalácie. Komponent alebo rozloženie môžete exportovať samostatne alebo v rámci balíka šablóny, ktorý obsahuje všetky vlastné komponenty a rozloženia.</p> <p>Pri exporte komponentu alebo rozloženia kopírujete komponent alebo rozloženie do priečinka ako jeden súbor .zip. Balík komponentu alebo rozloženia môžete stiahnuť priamo z priečinka, rozbaľiť ho a pracovať s jednotlivými súbormi. Po skončení práce so súbormi komponentu alebo rozloženia vytvorte súbor .zip obsahujúci balík komponent alebo rozloženia, importujte ho a potom prepíšte pôvodný komponent alebo rozloženie, alebo vytvorte nové.</p> <p>Pozrite si časť Export alebo import komponentov alebo rozložení.</p>
Publikovanie komponentu alebo rozloženia	<p>Ak lokalita používa nový, nepublikovaný komponent alebo rozloženie, tento komponent alebo rozloženie sa automaticky publikuje spolu s lokalitou, keď ju prvýkrát prepnete do režimu online. Ak vykonáte zmeny komponentu alebo rozloženia a chcete, aby sa prejavili na online lokalitách, komponent alebo rozloženie je potrebné explicitne publikovať. Komponent alebo rozloženie môžete publikovať, ak ste jeho vlastníkom alebo ak máte priradenú rolu správcu.</p> <p>Vyberte komponent alebo rozloženie v zozname a na paneli s ponukami kliknite na položku Publikovať (alebo Znovu publikovať, ak ide o predtým publikované komponenty alebo rozloženia). Ikona Publikované  sa zobrazí vedľa komponentu alebo rozloženia v zozname.</p>

Úloha	Popis
Odstránenie a obnovenie komponentu alebo rozloženia	<p>Ak máte príslušné povolenia, môžete odstrániť priečinok komponentu alebo rozloženia a jeho obsah. Keď komponent alebo rozloženie odstránite, priečinok komponentu alebo rozloženia a všetky súvisiace priečinky a súbory sa presunú do koša.</p> <p>Komponent alebo rozloženie môžete odstrániť alebo obnoviť v prípade, že ste ho vytvorili (ste vlastníkom komponentu alebo rozloženia) alebo ho s vami niekto zdieľa a priradil vám rolu prispievateľa alebo správcu.</p>

 **Poznámka:**

Komponent ani rozloženie nemôžete ho odstrániť, ak sa používa na lokalite alebo v aktualizácii vrátane lokalít alebo aktualizácií v koši.

Ak chcete odstrániť komponent alebo rozloženie, kliknite pravým tlačidlom myši na komponent alebo rozloženie, ktoré chcete odstrániť, a vyberte položku **Odstrániť**. Zobrazí sa výzva na presunutie komponentu alebo rozloženia do koša. Odstránený komponent alebo rozloženie zostane v koši, kým:

- komponent alebo rozloženie neobnovíte,
- komponent alebo rozloženie natrvalo neodstránite,
- sa nedosiahne kvóta koša,
- sa koš automaticky nevyprázdni na základe intervalu nastaveného administrátorom služby. Predvolená hodnota je 90 dní.

Ak chcete komponent alebo rozloženie obnoviť, kliknite na položku **Kôš**, potom kliknite pravým tlačidlom myši na komponent alebo rozloženie v zozname a vyberte položku **Obnoviť**.

Registrácia vzdialených komponentov

Ak chcete na lokalite použiť vzdialený komponent, je potrebné ho najprv zaregistrovať v službe Oracle Content Management.

Môžete zaregistrovať komponenty tretej strany a vzdialené komponenty, ktoré ste vyvinuli.

 **Poznámka:**

Skôr ako budete môcť zaregistrovať vzdialený komponent, administrátor musí aktivovať voľby v ponuke **Vytvoriť**. Ak sa na stránke komponentov nenachádza voľba **Vytvoriť**, kontaktujte administrátora.

Ako zaregistrovať vzdialený komponent na používanie v službe Oracle Content Management:

1. Kliknite na položku **Vývojár** a potom na položku **Zobraziť všetky komponenty**.
2. Kliknite na položku **Vytvoriť** a vyberte voľbu **Zaregistrovať vzdialený komponent**.

3. V okne Zaregistrovať vzdialený komponent zadajte alebo vyberte informácie vrátane nasledujúcich informácií:
 - **Názov:** Názov komponentu, ktorý sa bude zobrazovať používateľom.
 - **Popis:** Popis komponentu, ktorý sa bude zobrazovať používateľom.
 - **Adresa URL komponentu:** Koncový bod použitý v ráme iframe na vykreslenie obsahu komponentu na stránke. Musí používať protokol HTTPS.
 - **Adresa URL nastavení:** Koncový bod použitý v ráme iframe na vykreslenie nastavení vzdialeného komponentu, ktorý je pridaný na stránku. Musí používať protokol HTTPS.
 - **Nastavenia - šírka:** Nastaví predvolenú šírku panela nastavení komponentu v pixeloch.
 - **Nastavenia - výška:** Nastaví predvolenú výšku panela nastavení komponentu v pixeloch.
 - **Kľúč:** 192-bitový kľúč AES priradený k vzdialenému komponentu, ktorý slúži na vytvorenie podpísaného hašovacieho tokenu pri poskytovaní komponentu. Používa sa na šifrovanie a zabezpečené čítanie a zápis nastavení komponentu.

4. Kliknite na tlačidlo **Zaregistrovať**.

Keď je vzdialený komponent vytvorený, názov sa zobrazí v zozname komponentov. Kliknutím na názov komponentu v zozname komponentov môžete preskúmať súbory použité na zaregistrovanie komponentu.

Informácie o registrácii komponentu sa uložia do katalógu, ktorý používajú lokality vytvorené v rovnakej inštancii služby Oracle Content Management, ale komponent zostáva vzdialenou službou.

Ak ste vlastníkom komponentu, na panel Vlastné komponenty v editore sa pridá ikona komponentu s názvom, ktorý ste komponentu priradili. Komponent môžete zdieľať s ďalšími používateľmi a im sa tento komponent zobrazí na paneli Vlastné komponenty v editore.

Vytvorenie lokálnych komponentov, rozložení, editorov polí obsahu alebo formulárov obsahu

Pri vytváraní lokálneho komponentu alebo rozloženia majú vývojári k dispozícii plne funkčnú vzorku, ktorú môžu upraviť a vytvoriť tak vlastný komponent alebo rozloženie.

Skôr ako budete môcť vytvoriť komponent alebo rozloženie, administrátor musí aktivovať voľby v ponuke **Vytvoriť**. Ak sa na stránke komponentov nenachádza voľba **Vytvoriť**, kontaktujte administrátora.

Ako vývojár môžete vytvárať komponenty s prístupom k rovnakým funkciám a možnostiam, ktoré ponúka aj služba Oracle Content Management.

Ako vytvoriť vzorový lokálny komponent alebo rozloženie:

1. Kliknite na položku **Vývojár** a potom na položku **Zobraziť všetky komponenty**.
2. Kliknite na položku **Vytvoriť** a vyberte typ komponentu alebo rozloženia, ktoré chcete vytvoriť.
3. Zadajte názov pre komponent alebo rozloženie. Nemôžete použiť názov, ktorý už používa iný komponent alebo rozloženie.

Môžete použiť písmená, čísla, znaky podčiarknutia () a spojovníky (-). Ak zadáte medzeru, automaticky sa nahradí znakom podčiarknutia.

Pre šablóny, motívy, komponenty, lokality alebo stránky lokalít nepoužívajte nasledujúce názvy: authsite, content, pages, scstemplate_*, _comps, _components, _compsdelivery, _idcservice, _sitescloud, _sitesclouddelivery, _themes, _themesdelivery. Nasledujúce názvy môžete používať pre stránky lokalít, ale nie pre šablóny, motívy, komponenty ani pre lokality: documents, sites.

4. Voliteľne zadajte popis komponentu alebo rozloženia.
5. Pre typ komponentu vyberte položku **Predvolené** na vloženie komponentu priamo na stránku, položku **V prostredí sandbox** na ohraničenie komponentu vo vložnom ráme (pomocou prvku iframe) alebo položku **Šablóna**, ak chcete vykresliť len pomocou šablóny.

Poznámka:

Ak vyberiete položku **Šablóna**, lokálny komponent nepoužíva technológiu Knockout, a preto pri jeho umiestnení na stránku nie je možné používať vnorené komponenty. Napríklad to znamená, že nadpis alebo hlavný text je potrebné upravovať pomocou vlastných nastavení na paneli nastavení komponentu, a nie výberom textu komponentu, ako je zobrazený na stránke.

6. Kliknite na položku **Vytvoriť**.
Indikátor priebehu zobrazuje stav vytvorenia. Po vytvorení komponentu, rozloženia alebo formulára sa jeho názov zobrazí v zozname komponentov. Kliknutím na názov komponentu alebo rozloženia v zozname komponentov môžete preskúmať priečinky a súbory, ktoré tvoria daný komponent alebo rozloženie.
7. Ako vybrať inú ikonu, než je predvolená ikona priradená ku komponentu alebo rozloženiu:
 - a. V zozname vyberte komponent alebo rozloženie.
 - b. Kliknite na položku **Vlastnosti**.
 - c. Kliknite na kartu **Logo komponentu**.
 - d. Kliknite na logo v galérii log a potom kliknite na tlačidlo **Hotovo**.

Detailné informácie o vytváraní vlastných komponentov nájdete v časti [Vývoj komponentov](#).

Po prispôbení komponentu, rozloženia, editora polí obsahu alebo formulára obsahu ho môžete zdieľať alebo ho povýšiť, vďaka čomu ho budú môcť ďalšie osoby používať nasledujúcimi spôsobmi:

- Vlastný komponent: Ak použijete generátor lokalít, ikona komponentu sa pridá na panel Vlastné komponenty v editore a bude mať názov, ktorý ste komponentu priradili.
- Rozloženie sekcie: Ak použijete generátor lokalít, ikona rozloženia sekcie sa pridá na panel Rozloženia sekcií v editore a bude mať názov, ktorý ste rozloženiu priradili.
- Rozloženie obsahu: Administrátor obsahu môže rozloženie priradiť k jednému alebo viacerým typom obsahu, a to buď ako predvolené zobrazenie, alebo ho môže pridať do zoznamu rozložení, pomocou ktorého môže návrhár lokality v

generátore lokalít určiť, ako sa bude obsahová položka daného typu zobrazovať na stránke.

- Editor polí obsahu: Ak chcete sprístupniť používanie editora polí obsahu pri vytváraní typov obsahu, vyberte ho a kliknite na položku **Povýšiť**, potom potvrdíte a kliknite na tlačidlo **OK**. Po povýšení budú editory polí obsahu pri vytváraní typov obsahu k dispozícii na riadenie vzhľadu všetkých dátových polí s výnimkou polí *Médiá* a *Referencia*.
- Formulár obsahu: Ak chcete sprístupniť používanie formulára obsahu pri vytváraní typov obsahu, vyberte ho a kliknite na položku **Povýšiť**, potom potvrdíte a kliknite na tlačidlo **OK**. Po povýšení je možné formuláre obsahu používať so všetkými typmi obsahu a typmi položiek.

Export alebo import komponentov alebo rozložení

Komponent môžete exportovať a modifikovať offline a potom ho môžete importovať ako nový komponent alebo ním nahradiť existujúci komponent. Komponent môžete takisto exportovať a presunúť do inej inštancie služby Oracle Content Management, kde ho môžete importovať.

Export

Keď exportujete komponent, kopírujete ho do priečinka v službe Oracle Content Management ako jeden súbor .zip. Komponent môžete stiahnuť priamo z priečinka, aby ste ho mohli rozbaľiť a pracovať s jednotlivými súbormi. Po dokončení práce so súbormi komponentu vytvorte súbor .zip obsahujúci priečinky a súbory komponentu, importujte ho a prepíšete ním pôvodný komponent alebo vytvorte nový.



Poznámka:

Pri exporte komponentu sa informácie o zdieľaní komponentu nezahrnú do exportu.

Ako exportovať komponent:

1. Kliknite na položku **Vývojár** a potom na položku **Zobraziť všetky komponenty**.
2. Vyberte komponent alebo rozloženie a na paneli s ponukami alebo v kontextovej ponuke vyberte položku **Export**.
3. Prejdite do priečinka alebo vytvorte nový priečinok kliknutím na položku **Nové**, zadaním názvu a voliteľného popisu a kliknutím na položku **Vytvoriť**. Ak chcete otvoriť priečinok, kliknite na ikonu priečinka alebo názov priečinka.
4. Vyberte priečinok kliknutím na začiarkavacie políčko pre priradený priečinok a kliknite na tlačidlo **OK**.

Vo vybranom priečinku sa vytvorí súbor balíka komponentu alebo rozloženia s názvom komponentu alebo rozloženia a príponou .zip.

Import

Skôr ako budete môcť importovať alebo vytvoriť komponent, rozloženie alebo editor polí obsahu, administrátor musí aktivovať voľby v ponuke **Vytvoriť**. Ak sa na stránke komponentov nenachádza voľba **Vytvoriť**, kontaktujte administrátora.

Ako importovať komponent, rozloženie alebo editor polí obsahu:

1. Kliknite na položku **Vývojár** a potom na položku **Zobraziť všetky komponenty**.

2. Kliknite na položku **Vytvoriť** a vyberte voľbu **Importovať komponent**. Túto voľbu vyberte, ak chcete importovať komponent, rozloženie sekcie alebo rozloženie obsahu.
3. Ak ste nahrali balík komponentu alebo rozloženia, prejdite do priečinka s komponentom alebo rozložením a otvorte tento priečinok. Ak ste balík ešte nenahrali, prejdite do priečinka, do ktorého chcete komponent alebo rozloženie nahrať, alebo vytvorte nový priečinok. Kliknite na položku **Nahrať**, vyhľadajte balík komponentu alebo rozloženia a kliknite na položku **Otvoriť**.
4. Začiarknite políčko vedľa názvu súboru komponentu alebo rozloženia a kliknite na tlačidlo **OK**. Vytvorí sa nový komponent alebo rozloženie a pridá sa do zoznamu komponentov. Ak taký názov alebo ID komponentu alebo rozloženia už existuje, zobrazí sa výzva na vyriešenie konfliktov. Môžete vytvoriť nový komponent alebo rozloženie, alebo môžete existujúci komponent alebo rozloženie prepísať importovanou verziou.

8




Práca so stránkami lokality

Vytvoríme stránku, vyberieme rozloženie a určíme, kde sa bude stránka nachádzať na lokalite.

- [Navigácia na stránku](#)
- [Zobrazenie stránok](#)
- [Pridávanie stránok](#)
- [Presun stránok](#)
- [Odstraňovanie stránok](#)
- [Zmena nastavení stránky](#)
- [Zmena rozloženia stránky](#)
- [Zmena pozadia alebo motívu](#)


Navigácia na stránku

Ako zobrazit' hierarchiu stránok a používať navigáciu:

1. Otvorte lokalitu na úpravy. Uistite sa, že ikona  má nastavenie Upraviť.
2. Kliknite na ikonu . Zobrazia sa voľby na správu a úpravu stránok a ich obsahu.
3. Kliknite na ikonu  na zobrazenie prvej úrovne stránok.
4. Kliknite na stránku, ktorú chcete zobrazit'.

Stránky so šípkou (>) obsahujú vnorenú vrstvu stránok. Vnorené stránky zobrazíte kliknutím na stránku.

Na vyhľadanie požadovanej stránky môžete použiť aj pole vyhľadávania v hornej časti zoznamu stránok.



5. Ak chcete zobrazit' alebo zmenit' nastavenia konkrétnej stránky, kliknite na ikonu  danej stránky. Pozrite si časť [Zmena nastavení stránky](#).

Zobrazenie stránok

Ak chcete zobrazit' stránky na lokalite, otvorte lokalitu v editore a vyberte si z rôznych volieb ukážok, veľkostí a orientácie.

Ako zmenit' spôsob zobrazenia stránok pri používaní editora:

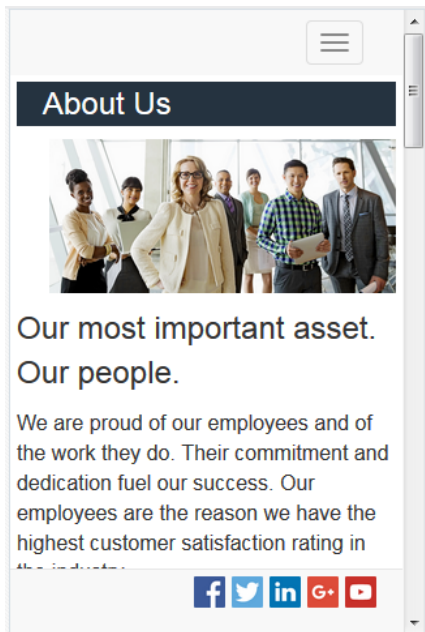
1. Otvorte lokalitu na úpravy.
2. Prejdite na stránku.




3. Ak chcete zobraziť ukážku stránky v editore, uistite sa, že ikona  má nastavenie Ukážka. Stránka sa zobrazí tak, ako sa zobrazuje návštevníkom lokality, bez vizuálnych pomôcok, ktoré sa používajú pri úpravách.
4. Ak si chcete v samostatnom okne prehľadávača pozrieť ukážku aktualizácie, ktorá bola použitá na základnej lokalite, kliknite na ikonu .

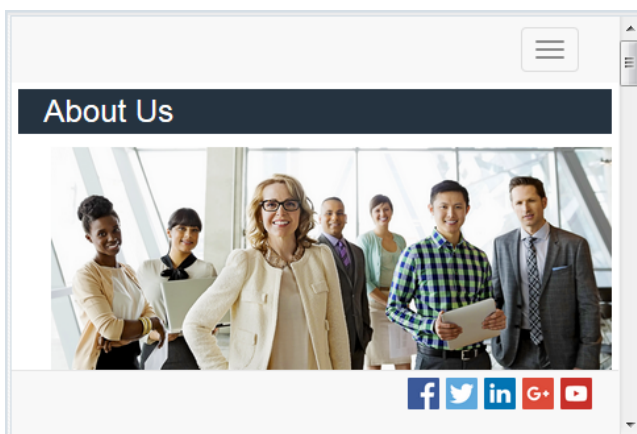
 **Poznámka:**

Prepojenia na stránky lokality v režime ukážky nefungujú.

5. Ak chcete vidieť ukážku stránky tak, ako sa zobrazuje v zariadení s konkrétnou veľkosťou obrazovky, na hornom paneli s ponukami kliknite na položku **Prispôbiť obrazovke** a v zozname vyberte množinu rozmerov obrazovky. Motívy s responzívnym dizajnom automaticky usporiadajú obsah na stránke tak, aby sa čo najlepšie používal na obrazovke vybratej veľkosti.




6. Ak chcete vytvoriť vlastnú veľkosť, kliknite na položku **Vyplniť okno** a vyberte položku **Vytvoriť prednastavenie zariadenia...** Vyplňte potrebné polia. Ak chcete odstrániť vlastnú veľkosť, kliknite na ikonu  vedľa danej veľkosti. Môžete tiež aktivovať pravítko  a vybrať na ňom ľubovoľný interval na rýchle zobrazenie rôznych veľkostí.
7. Ak chcete prepínať orientáciu stránky medzi zobrazením na výšku a na šírku, kliknite na ikonu .



Pridávanie stránok



Stránky na lokalite sú štruktúrované v hierarchii pripomínajúcej priečinky, ktorá sa nazýva *strom lokality*. Môžete pridať stránku, definovať jej nastavenia a určiť, kde sa bude na lokalite nachádzať.

Pridať môžete stránku alebo prepojenie na externú stránku.

- **Webová stránka:** Stránka a obsah sa budú nachádzať na lokalite. Zadáte názov stránky a definujete jej obsah, určíte jej umiestnenie v rámci lokality, ako aj to, ako sa stránka bude správať v kontexte aktuálnej lokality.
- **Externé prepojenie:** Bude odkazovať na stránku v inom umiestnení, ktoré určuje adresa URL. Môžete zadať názov stránky, určiť jej umiestnenie v rámci lokality, ako aj to, ako sa stránka bude správať v kontexte aktuálnej lokality. Keďže používate stránku zo živej lokality, obsah prepojenej stránky nie je možné zmeniť. V strome lokality sa pred názvom stránky, ktorá je prepojená s externou adresou URL, zobrazuje ikona .

Pridanie webovej stránky

Ako pridať webovú stránku na lokalitu:

1. Otvorte lokalitu na úpravy.
2. Vyberte úroveň alebo vetvu, kam chcete pridať stránku, a kliknite na položku **Pridať stránku**. Ak chcete pridať podradenú stránku, kliknite na ikonu  a potom na ikonu . Nová stránka sa pridá v dolnej časti stromu lokality a zobrazí sa výzva na pomenovanie stránky a zadanie ďalších nastavení.
3. Ako typ stránky vyberte možnosť **Webová stránka**. Túto voľbu použijete v prípade, že chcete spravovať obsah na stránke, nie použiť stránku z inej lokality.
4. Pomenujte stránku. Môžete použiť písmená, čísla, znaky podčiarknutia (_) a spojovníky (-).
Pre šablóny, motívy, komponenty, lokality alebo stránky lokalít nepoužívajte nasledujúce názvy: authsite, content, pages, scstemplate_*, _comps, _components, _compsdelivery, _idcservice, _sitescloud, _sitesclouddelivery, _themes, _themesdelivery. Nasledujúce názvy môžete používať pre stránky lokalít, ale nie pre šablóny, motívy, komponenty ani pre lokality: documents, sites.

5. Zadaťte adresu URL stránky. Podľa predvoleného nastavenia sa pre adresu URL stránky použije názov stránky. Medzery sa automaticky nahradia znakmi spojovníkmi. Ak chcete použiť inú než predvolenú adresu URL, kliknite na položku **Prepísať** a pridajte názov súboru používaného v adrese URL. Môžete použiť písmená, čísla, znaky podčiarknutia (_) a spojovníky (-). Nezabudnite na príponu súboru. Predvolená prípona súboru je .html.
6. Vyberte rozloženie stránky. Toto definuje všeobecnú štruktúru stránky, nie však jej obsah. Rozloženie obsahuje jeden alebo viac pomenovaných *slotov*, do ktorých môžete umiestniť obsah. Počet a typ rozložení stránky závisí od motívu priradeného k lokalite.
7. Vyberte rozloženie mobilnej stránky. Tým definujete všeobecnú štruktúru stránky pri zobrazení na mobilnom zariadení.
8. Zadaťte nadpis stránky. Nezobrazuje sa na samotnej stránke, ale v záhlaví okna prehľadávača alebo na karte prehľadávača pri zobrazení stránky. Ak chcete pridať nadpis na stránke, pomocou editora pridajte komponent Nadpis.
9. Pridajte voliteľný popis. Tento popis sa nezobrazuje na stránke, ale umožňuje vám pridať informácie o stránke pre ostatných prispievateľov alebo na vaše vlastné použitie.
10. Zadaťte voliteľné kľúčové slová oddelené čiarkou, ktoré pomôžu vyhľadávacím nástrojom identifikovať obsah stránky. Kľúčové slová sú užitočné na identifikáciu výrazov alebo pojmov, ktoré sa nenachádzajú v texte stránky alebo ktoré sa nachádzajú na obrázkoch. Kľúčové slová sa nezobrazujú na stránke, ale vyhľadávacie nástroje ich používajú na vyhľadanie a identifikáciu lokality. Vhodné popisy, kľúčové slová a synonymá môžu zvýšiť návštevnosť na webovej lokalite.
11. Pridajte voliteľné skriptovanie alebo značky hlavičky stránky na účely analytiky alebo sledovania. Overte kód, ktorý použijete v hlavičke alebo päte, aby ste sa uistili, že správne funguje a nepredstavuje pre lokalitu žiadne riziká zabezpečenia.
12. Pridajte voliteľné skriptovanie alebo značky päty stránky na účely analytiky alebo sledovania. Päta predvolene obsahuje text pre kontextové okná zobrazované v súvislosti s používaním súborov cookie na lokalite s prepojením na pravidlá ochrany osobných údajov. Ak ste vývojár, zobrazovaný text môžete upravovať. Overte kód, ktorý použijete v hlavičke alebo päte, aby ste sa uistili, že správne funguje a nepredstavuje pre lokalitu žiadne riziká zabezpečenia.
13. Voliteľné: Môžete použiť ľubovoľnú z dostupných volieb stránky:
 - **Chybová stránka:** Ak zobrazeniu požadovanej stránky zabránuje chyba, namiesto predvolenej chybovej stránky sa zobrazí táto stránka. Keď vyberiete túto voľbu, na základe predvolených nastavení sa zároveň vyberie aj voľba **Skryť stránku z navigácie** a všetky voľby vyhľadávacieho nástroja. Ak chcete, aby bola stránka chyby zahrnutá v navigácii alebo vo výsledkoch vyhľadávacieho nástroja, môžete výber príslušných volieb zrušiť.
 - **Skryť stránku z navigácie:** Stránka sa nepridá do automaticky generovanej navigácie lokality.
 - **Stránka detailov:** Táto stránka slúži na zobrazovanie detailných informácií o obsahovej položke, ktorá bola vybraná na inej stránke. Štruktúrovaný obsah je dostupný len pre podnikových používateľov. V predvolenom nastavení platí, že po vybratí tejto voľby sa vyberie aj voľba **Skryť stránku z navigácie**. Ak chcete, aby sa stránka detailov zahrnula do navigácie, môžete výber tejto voľby zrušiť.
Ak sú štruktúrované obsahové položky nakonfigurované na používanie stránky detailov a používateľ klikne na prepojenie na zobrazenie ďalších detailov

štruktúrovanej obsahovej položky, zobrazí sa stránka detailov s podrobnými informáciami o obsahovej položke.

- **Stránka vyhľadávania:** Táto stránka umožňuje zobraziť výsledky vyhľadávania. Túto stránku môžete vybrať v nastaveniach prepojenia komponentu vyhľadávania obsahu. Pozrite si časť [Vyhľadávanie obsahu](#). V predvolenom nastavení platí, že po vybratí tejto voľby sa vyberie aj voľba **Skryť stránku z navigácie**. Ak chcete, aby stránka vyhľadávania bola zahrnutá do navigácie, môžete zrušiť výber tejto voľby.
14. Voliteľné: Vyberte voľbu optimalizácie pre vyhľadávače:
- **Skryť stránku pred vyhľadávacími nástrojmi:** Vyhľadávacie nástroje budú upozornené, že nemajú indexovať obsah stránky, aby sa nezobrazoval vo výsledkoch vyhľadávania.
 - **Skryť prepojenia stránky pred vyhľadávacími nástrojmi:** Vyhľadávacie nástroje budú upozornené, že nemajú používať prepojenia stránky a následne nemajú indexovať ciele prepojení.
 - **Deaktivovať ukladanie stránky vyhľadávacích nástrojov do cache:** Vyhľadávacie nástroje budú upozornené, že nemajú ukladať túto stránku do cache.
 - **Skryť popisy stránok pred vyhľadávacími nástrojmi:** Vyhľadávacie nástroje budú upozornené, že vo výsledkoch vyhľadávania nemajú po stránke uvádzať jej popis (zadaný vyššie).
15. Voliteľné: Vyberte, či má byť na tejto stránke zobrazené tlačidlo Spoločne prehľadávať, ktoré sa bude používať v rámci relácií prehľadávania. Relácia spoločného prehľadávania využíva službu Oracle Cobrowse Cloud Service, prostredníctvom ktorej spravuje zdieľanie obrazovky s návštevníkom lokality. Pozrite si časti [Aktivácia integrácie spoločného prehľadávania](#) a [Používanie funkcie spoločného prehľadávania na stránke](#).
16. Voliteľné: Prepíšte snippet sledovania analytiky lokality a pridajte snippet špecifický pre túto stránku. Pridaním snippetu kódu na sledovanie skriptu JavaScript na účely sledovania webovej analytiky sa uľahčí integrácia s externými poskytovateľmi analytiky, ako sú Google, Adobe alebo Oracle Infinity. Pozrite si časť [Pridanie sledovania analytiky](#).
17. Ak chcete uložiť všetky čakajúce zmeny v aktuálnej aktualizácii, kliknite na tlačidlo **Uložiť**.

Pridanie prepojenej stránky

Ako pridať na lokalitu stránku prostredníctvom externého prepojenia:

1. Otvorte lokalitu na úpravy.
2. Prejdite na stránku na tej úrovni v strome lokality, na ktorej chcete stránku pridať. Stránky sa pridávajú na aktuálnej úrovni, ale môžete ich jednoducho presunúť na iné miesto v strome lokality.
3. Kliknite na položku **Pridať stránku**. Nová stránka sa pridá v dolnej časti stromu lokality a zobrazí sa výzva na pomenovanie stránky a zadanie ďalších nastavení.
4. Ako typ stránky vyberte možnosť **Externé prepojenie**.
5. Pomenujte stránku. Môžete použiť písmená, čísla, znaky podčiarknutia (_) a spojovníky (-). Názov sa použije v strome lokality na identifikáciu stránky. Medzery sa automaticky nahradia znakmi spojovníkmi.
6. Zadajte úplnú adresu URL stránky. Napríklad: `https://www.example.com/sharedpage.htm`

7. Ak chcete, aby sa stránka otvárala v novom okne alebo na novej karte prehľadávača, vyberte položku **Otvoriť prepojenie v novom okne**. Ak túto voľbu nevyberiete, stránka sa otvorí v aktuálnom okne a nahradí stránku a navigáciu vašej lokality.
8. Môžete vybrať niektorú z dostupných volieb:
 - **Chybová stránka**: Ak zobrazeniu požadovanej stránky zabraňuje chyba, namiesto predvolenej chybovej stránky sa zobrazí táto stránka. V predvolenom nastavení platí, že po vybratí tejto voľby sa vyberie aj voľba **Skryť stránku z navigácie**. Ak chcete, aby stránka chyby bola zahrnutá do navigácie, môžete zrušiť výber tejto voľby.
 - **Skryť stránku z navigácie**: Stránka sa nepridá do automaticky generovanej navigácie lokality.
 - **Stránka detailov**: Táto stránka slúži na zobrazovanie detailných informácií o obsahovej položke, ktorá bola vybraná na inej stránke. Štruktúrovaný obsah je dostupný len pre podnikových používateľov. V predvolenom nastavení platí, že po vybratí tejto voľby sa vyberie aj voľba **Skryť stránku z navigácie**. Ak chcete, aby sa stránka detailov zahrnula do navigácie, môžete výber tejto voľby zrušiť.
Ak sú štruktúrované obsahové položky nakonfigurované na používanie stránky detailov a používateľ klikne na prepojenie na zobrazenie ďalších detailov štruktúrovanej obsahovej položky, zobrazí sa stránka detailov s podrobnými informáciami o obsahovej položke.
 - **Stránka vyhľadávania**: Táto stránka umožňuje zobrazit' výsledky vyhľadávania. Túto stránku môžete vybrať v nastaveniach prepojenia komponentu vyhľadávania obsahu. Pozrite si časť [Vyhľadávanie obsahu](#). V predvolenom nastavení platí, že po vybratí tejto voľby sa vyberie aj voľba **Skryť stránku z navigácie**. Ak chcete, aby stránka vyhľadávania bola zahrnutá do navigácie, môžete zrušiť výber tejto voľby.
9. Ak chcete uložiť všetky čakajúce zmeny v aktuálnej aktualizácii, kliknite na tlačidlo **Uložiť**.

Presun stránok






Stránky môžete presúvať myšou do iného umiestnenia na aktuálnej úrovni stromu lokality alebo ich môžete vystrihnúť a prilepiť na inú úroveň.

Hierarchia vždy obsahuje stránku najvyššej úrovne – domovskú stránku lokality – pod ktorou sú uvedené všetky ostatné stránky. Ak chcete zmeniť poradie stránok, môžete ich presunúť myšou na požadovanú úroveň. Stránky tiež môžete vystrihnúť a prilepiť na iné miesto v hierarchii.

Stránky môžu obsahovať vnorené stránky. Ak presuniete stránku s vnorenými stránkami, presunú sa aj vnorené stránky a zostanú vnorené pod presunutou stránkou. Ak používate motív, ktorého súčasťou je automatická navigácia, zmena poradia stránok spôsobí aj zmenu poradia, v ktorom sú uvedené v ponukách navigácie.

Ako presunúť stránku do iného umiestnenia v strome lokality:

1. Otvorte lokalitu na úpravy.
2. Prejdite na stránku, ktorú chcete presunúť.

3. Ak chcete stránku presunúť do inej pozície na aktuálnej úrovni stromu lokality, kliknite na názov stránky a presuňte ho myšou do iného umiestnenia v zozname stránok.
4. Ak chcete stránku presunúť na inú úroveň stromu lokality, kliknite na stránku, ktorú chcete presunúť, a kliknite na ikonu  pre túto stránku. Ak chcete stránku vystrihnúť z aktuálneho umiestnenia, kliknite na ikonu . Ak chcete v aktuálnom umiestnení ponechať kópiu stránky, kliknite na ikonu . Prejdite na úroveň, na ktorú chcete stránku presunúť, a kliknite na položku . Ak vyberiete stránku na tejto úrovni, prilepená stránka sa vnorí pod ňu. Kliknutím na ikonu  prilepte stránku do aktuálneho umiestnenia. Ak chcete zmeniť poradie stránok, presuňte stránku myšou do iného umiestnenia na aktuálnej úrovni stromu lokality.

Odstraňovanie stránok


V rámci aktualizácie môžete odstraňovať stránky.

Odstránená stránka sa zaznamená ako súčasť aktualizácie pri kliknutí na tlačidlo **Uložiť**. Stránka sa zo základnej lokality neodstráni, kým aktualizáciu nepublikujete. Stránku môže odstrániť ktokoľvek s rolou prispievateľa alebo správcu.

Poznámka:


Keď publikujete aktualizáciu, ktorá odstráni stránku, stránka sa odstráni natrvalo a nebude možné ju obnoviť. Ak odstránite stránku z viacjazyčnej lokality, pri publikovaní lokality sa odstráni aj preložená verzia stránky. Ak máte v súvislosti so spravovaním pridaných alebo odstránených stránok obavy, pri pridávaní stránok na lokalitu a ich odstraňovaní môžete izolovať tieto akcie prostredníctvom vyhradených aktualizácií.


Ako odstrániť stránku z lokality:

1. Otvorte lokalitu na úpravy.
2. Prejdite na stránku, ktorú chcete odstrániť, a kliknite na ikonu .
3. Kliknutím na tlačidlo **OK** potvrdíte odstránenie. Ak chcete uložiť všetky čakajúce zmeny v aktuálnej aktualizácii, kliknite na tlačidlo **Uložiť**.

Zmena nastavení stránky

Môžete zmeniť nastavenia stránky, napríklad názov, nadpis, adresu URL, hlavičky, päty a ďalšie voľby.

1. Otvorte lokalitu na úpravy.
2. Kliknite na stránku, pre ktorú chcete zmeniť nastavenia, a kliknite na ikonu .
3. Podľa potreby zmeňte nastavenia:

- **Typ stránky:**
 - **Webová stránka:** Stránka a obsah sa budú nachádzať na lokalite. Zadáte názov stránky a definujete jej obsah, určíte jej umiestnenie v rámci lokality, ako aj to, ako sa stránka bude správať v kontexte aktuálnej lokality.
 - **Externé prepojenie:** Bude odkazovať na stránku v inom umiestnení, ktoré určuje adresa URL. Môžete zadať názov stránky, určiť jej umiestnenie v rámci lokality, ako aj to, ako sa stránka bude správať v kontexte aktuálnej lokality. Keďže používate stránku zo živej lokality, obsah prepojenej stránky nie je možné zmeniť.
V strome lokality sa pred názvom stránky, ktorá je prepojená s externou adresou URL, zobrazuje ikona .

Ak vyberiete položku Webová stránka, zobrazia sa tieto nastavenia:

- **Názov stránky:** Môžete použiť písmená, čísla, znaky podčiarknutia (_) a spojovníky (-).
Pre šablóny, motívy, komponenty, lokality alebo stránky lokalít nepoužívajte nasledujúce názvy: authsite, content, pages, scsTEMPLATE_*, _comps, _components, _compsdelivery, _idcservice, _sitescloud, _sitesclouddelivery, _themes, _themesdelivery. Nasledujúce názvy môžete používať pre stránky lokalít, ale nie pre šablóny, motívy, komponenty ani pre lokality: documents, sites.
- **Adresa URL stránky:** Podľa predvoleného nastavenia sa pre adresu URL stránky použije názov stránky. Medzery sa automaticky nahradia znakmi spojovníkmi. Ak chcete použiť inú než predvolenú adresu URL, kliknite na položku **Prepísať** a pridajte názov súboru používaného v adrese URL. Môžete použiť písmená, čísla, znaky podčiarknutia (_) a spojovníky (-). Nezabudnite na príponu súboru. Predvolená prípona súboru je .html.
- **Rozloženie stránky:** Rozloženie stránky definuje všeobecnú štruktúru stránky, nie však jej obsah. Rozloženie obsahuje jeden alebo viac pomenovaných *slotov*, do ktorých môžete umiestniť obsah. Počet a typ rozložení stránky závisí od motívu priradeného k lokalite.
- **Rozloženie mobilnej stránky:** Rozloženie mobilnej stránky definuje všeobecnú štruktúru stránky pri zobrazení na mobilnom zariadení.
- **Nadpis stránky:** Nadpis stránky sa nezobrazuje na samotnej stránke, ale v záhlaví okna prehľadávača alebo na karte prehľadávača pri zobrazení stránky. Ak chcete pridať nadpis na stránke, pomocou editora pridajte komponent Nadpis.
- **Popis stránky:** Popis stránky sa nezobrazuje na stránke, ale umožňuje vám pridať informácie o stránke pre ostatných prispievateľov alebo na vaše vlastné použitie.
- **Kľúčové slová:** Zadajte voliteľné kľúčové slová oddelené čiarkou, ktoré pomôžu vyhľadávacím nástrojom identifikovať obsah stránky. Kľúčové slová sú užitočné na identifikáciu výrazov alebo pojmov, ktoré sa nenachádzajú v texte stránky alebo ktoré sa nachádzajú na obrázkoch. Kľúčové slová sa nezobrazujú na stránke, ale vyhľadávacie nástroje ich používajú na vyhľadanie a identifikáciu lokality. Vhodné popisy, kľúčové slová a synonymá môžu zvýšiť návštevnosť na webovej lokalite.
- **Hlavička stránky:** Pridajte voliteľné skriptovanie alebo značky hlavičky stránky na účely analytiky alebo sledovania. Overte kód, ktorý použijete v

hlavičke alebo päte, aby ste sa uistili, že správne funguje a nepredstavuje pre lokalitu žiadne riziká zabezpečenia.

- **Päta stránky:** Pridajte voliteľné skriptovanie alebo značky päty stránky na účely analytiky alebo sledovania. Päta predvolene obsahuje text pre kontextové okná zobrazované v súvislosti s používaním súborov cookie na lokalite s prepojením na pravidlá ochrany osobných údajov. Ak ste vývojár, zobrazovaný text môžete upravovať. Overte kód, ktorý použijete v hlavičke alebo päte, aby ste sa uistili, že správne funguje a nepredstavuje pre lokalitu žiadne riziká zabezpečenia.
- **Voľby stránky:**
 - **Chybová stránka:** Ak zobrazeniu požadovanej stránky zabraňuje chyba, namiesto predvolenej chybovej stránky sa zobrazí táto stránka. Keď vyberiete túto voľbu, na základe predvolených nastavení sa zároveň vyberie aj voľba **Skryť stránku z navigácie** a všetky voľby vyhľadávacieho nástroja. Ak chcete, aby bola stránka chyby zahrnutá v navigácii alebo vo výsledkoch vyhľadávacieho nástroja, môžete výber príslušných volieb zrušiť.
 - **Skryť stránku z navigácie:** Stránka sa nepridá do automaticky generovanej navigácie lokality.
 - **Stránka detailov:** Táto stránka slúži na zobrazovanie detailných informácií o obsahovej položke, ktorá bola vybraná na inej stránke. Štruktúrovaný obsah je dostupný len pre podnikových používateľov. V predvolenom nastavení platí, že po vybratí tejto voľby sa vyberie aj voľba **Skryť stránku z navigácie**. Ak chcete, aby sa stránka detailov zahrnula do navigácie, môžete výber tejto voľby zrušiť. Ak sú štruktúrované obsahové položky nakonfigurované na používanie stránky detailov a používateľ klikne na prepojenie na zobrazenie ďalších detailov štruktúrovanej obsahovej položky, zobrazí sa stránka detailov s podrobnými informáciami o obsahovej položke.
 - **Stránka vyhľadávania:** Táto stránka umožňuje zobraziť výsledky vyhľadávania. Túto stránku môžete vybrať v nastaveniach prepojenia komponentu vyhľadávania obsahu. Pozrite si časť [Vyhľadávanie obsahu](#). V predvolenom nastavení platí, že po vybratí tejto voľby sa vyberie aj voľba **Skryť stránku z navigácie**. Ak chcete, aby stránka vyhľadávania bola zahrnutá do navigácie, môžete zrušiť výber tejto voľby.
- **Voľby SEO:**
 - **Skryť stránku pred vyhľadávacími nástrojmi:** Vyhľadávacie nástroje budú upozornené, že nemajú indexovať obsah stránky, aby sa nezobrazoval vo výsledkoch vyhľadávania.
 - **Skryť prepojenia stránky pred vyhľadávacími nástrojmi:** Vyhľadávacie nástroje budú upozornené, že nemajú používať prepojenia stránky a následne nemajú indexovať ciele prepojení.
 - **Deaktivovať ukladanie stránky vyhľadávacích nástrojov do cache:** Vyhľadávacie nástroje budú upozornené, že nemajú ukladať túto stránku do cache.
 - **Skryť popisy stránok pred vyhľadávacími nástrojmi:** Vyhľadávacie nástroje budú upozornené, že vo výsledkoch vyhľadávania nemajú po stránke uvádzať jej popis (zadaný vyššie).
- **Spoločne prehľadávať:** Ak administrátor aktivoval spoločné prehľadávanie v systéme a bolo aktívované aj pre túto lokalitu, uvidíte voľbu na výber, či táto stránka bude obsahovať tlačidlo Spoločne prehľadávať, ktoré sa bude používať v rámci relácií prehľadávania. Relácia spoločného prehľadávania využíva službu Oracle

Cobrowse Cloud Service, prostredníctvom ktorej spravuje zdieľanie obrazovky s návštevníkom lokality. Pozrite si časti [Aktivácia integrácie spoločného prehľadávania](#) a [Používanie funkcie spoločného prehľadávania na stránke](#).

- **Voľby analytiky:** Ak táto lokalita zahŕňa snippet sledovania analytiky, môžete prepísať snippet pre túto stránku. Kliknite na prepínač prepísania a upravte skript. Ďalšie informácie nájdete v časti [Pridanie sledovania analytiky](#). Ak upravíte snippet lokality, zobrazí sa hlásenie o tom, že skript bol upravený. Ak chcete odstrániť svoje prispôsobenia, vyberte voľbu **Obnoviť najnovší skript lokality**.

Ak vyberiete položku Externé prepojenie, zobrazia sa tieto nastavenia:

- **Názov stránky:** Môžete použiť písmená, čísla, znaky podčiarknutia (_) a spojovníky (-). Názov sa použije v strome lokality na identifikáciu stránky. Medzery sa automaticky nahradia znakmi spojovníkmi.
 - **Adresa URL prepojenia:** Zadaťte úplnú adresu URL stránky. Napríklad: `https://www.example.com/sharedpage.htm`.
 - **Otvoriť prepojenie v novom okne:** Ak chcete, aby sa stránka otvárala v novom okne alebo na novej karte prehľadávača, vyberte túto voľbu. Ak túto voľbu nevyberiete, stránka sa otvorí v aktuálnom okne a nahradí stránku a navigáciu vašej lokality.
 - **Voľby stránky:**
 - **Chybová stránka:** Ak zobrazeniu požadovanej stránky zabraňuje chyba, namiesto predvolenej chybovej stránky sa zobrazí táto stránka. V predvolenom nastavení platí, že po vybratí tejto voľby sa vyberie aj voľba **Skryť stránku z navigácie**. Ak chcete, aby stránka chyby bola zahrnutá do navigácie, môžete zrušiť výber tejto voľby.
 - **Skryť stránku z navigácie:** Stránka sa nepridá do automaticky generovanej navigácie lokality.
 - **Stránka detailov:** Táto stránka slúži na zobrazovanie detailných informácií o obsahovej položke, ktorá bola vybraná na inej stránke. Štruktúrovaný obsah je dostupný len pre podnikových používateľov. V predvolenom nastavení platí, že po vybratí tejto voľby sa vyberie aj voľba **Skryť stránku z navigácie**. Ak chcete, aby sa stránka detailov zahrnula do navigácie, môžete výber tejto voľby zrušiť. Ak sú štruktúrované obsahové položky nakonfigurované na používanie stránky detailov a používateľ klikne na prepojenie na zobrazenie ďalších detailov štruktúrovanej obsahovej položky, zobrazí sa stránka detailov s podrobnými informáciami o obsahovej položke.
 - **Stránka vyhľadávania:** Táto stránka umožňuje zobraziť výsledky vyhľadávania. Túto stránku môžete vybrať v nastaveniach prepojenia komponentu vyhľadávania obsahu. Pozrite si časť [Vyhľadávanie obsahu](#). V predvolenom nastavení platí, že po vybratí tejto voľby sa vyberie aj voľba **Skryť stránku z navigácie**. Ak chcete, aby stránka vyhľadávania bola zahrnutá do navigácie, môžete zrušiť výber tejto voľby.
4. Ak chcete uložiť všetky čakajúce zmeny v aktuálnej aktualizácii, kliknite na tlačidlo **Uložiť**.

Zmena rozloženia stránky

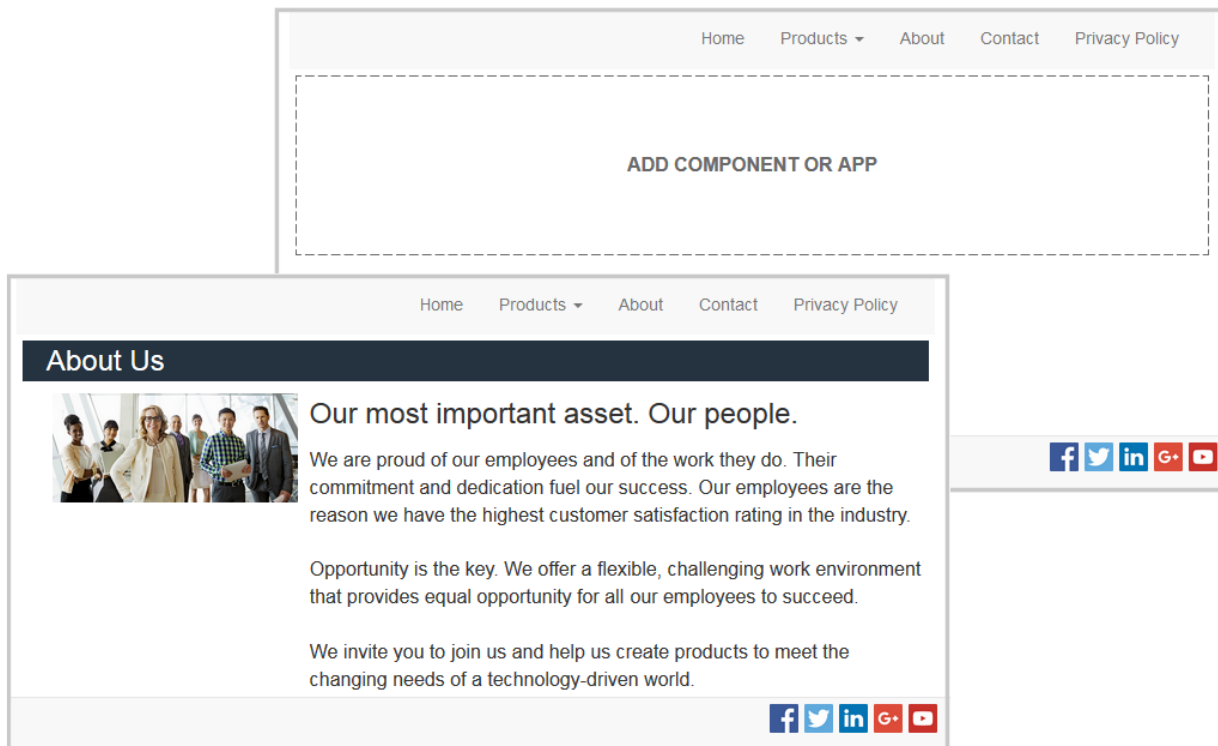
Rozloženie definuje usporiadanie obsahu na stránke. Rôzne rozloženia môžu obsahovať rôzny počet pomenovaných *slotov*, čo sú oblasti zaberajúce celú šírku stránky. Slot môže obsahovať jeden alebo viacero typov obsahu.

Každý motív obsahuje niekoľko rozložení stránok. Keď pridáte na lokalitu stránku, vyberiete rozloženie, ktoré sa pre túto stránku použije. Každé rozloženie má sloty, kde môžete myšou presúvať obsah. Obsah, ktorý sa bude nachádzať v týchto slotoch, určíte vy. Môže ním byť čokoľvek od nadpisov, textu a oddeľovačov až po multimédiá, galérie a sociálne médiá. Obsah v slotoch môžete usporiadať, nemôžete však zmeniť počet ani usporiadanie slotov na stránke. Na tento účel je nutné použiť nové rozloženie stránky.


Poznámka:

Rozloženie môžete nahradiť iným rozložením. Postupujte ale opatrne. Ak vyberiete rozloženie s menším počtom slotov alebo s inými pomenovanými slotmi, existujúci obsah v iných slotoch sa v novom rozložení nezobrazí. Obsah sa neodstráni, ale nebude sa dať zobrazit', kým nevyberiete rozloženie, ktoré bude obsahovať slot s rovnakým názvom.

Nasledujúci obrázok znázorňuje vzorové rozloženie stránky. Môžete si všimnúť prázdny slot v rozložení stránky a dokončenú stránku, na ktorej je v tomto slotoch pridaný nadpis, obrázok a text.



Ako vybrať iné rozloženie stránky:

1. Otvorte lokalitu na úpravy.
2. Prejdite na stránku a kliknite na ikonu .
3. Prejdite do poľa Rozloženie stránky a v ponuke vyberte iné rozloženie. Počet a typ rozložení stránky závisí od motívu priradeného k lokalite.
4. Ak chcete uložiť všetky čakajúce zmeny v aktuálnej aktualizácii, kliknite na tlačidlo **Uložiť**.

Zmena pozadia alebo motívu

Môžete určiť farbu a obrázok pozadia stránky, jednotlivých slotov na stránke a rozložení sekcií v rámci slotu. Môžete takisto zmeniť celý motív lokality.







Slot je oblasť, ktorá sa rozprestiera po celej šírke stránky a jej súčasťou môže byť jeden alebo viac typov obsahu. Pozadie, ktoré určíte pre slot, sa použije pre celý slot a všetky jeho komponenty.

Zmena pozadia

Pozadia sa vrstvia jedno na druhé. Ak určíte pozadie slotu, umiestni sa „navrch“ pozadia zadaného pre stránku. V prípade väčšiny obrázkov a farieb horná vrstva prepíše dolnú vrstvu. Ak použijete určitú mieru priehľadnosti farby pozadia alebo obrázkov, farby v dolných vrstvách môžu presvitať alebo sa zmiešať s farbami použitými v horných vrstvách.

Niektoré komponenty, napríklad odseky a nadpisy, môžu ponúkať farbu pozadia v rámci preddefinovaného štýlu alebo ako prispôsobený štýl. Ak určíte farbu pozadia pre komponent, umiestni sa aj nad existujúce pozadie rozloženia sekcie, slotu alebo stránky. Pozrite si časť [Používanie štýlov a formátovania](#).

Voľby pozadia sú podobné pre stránky, sloty a rozloženia sekcií, no prístup k nim sa mierne líši:

1. Otvorte lokalitu na úpravy.
2. Prejdite na stránku, ktorú chcete upraviť, a uistite sa, že ikona  má nastavenie **Upraviť**.
3. Ako zmeniť pozadie stránky alebo slotu:
 - Kliknite na ikonu  na bočnom paneli a potom kliknite na ikonu .
 - Ak chcete zadať pozadie pre celú stránku, kliknite na položku **Celá stránka** a potom kliknite na ikonu . Ak chcete zadať pozadie slotu na stránke, vyberte slot a kliknite na ikonu .
4. Ako zmeniť pozadie rozloženia sekcie:
 - Kliknite na ikonu ponuky  pre rozloženie sekcie a zvolte možnosť **Nastavenia**.
 - Kliknite na položku **Pozadie**. Voľby pozadia sú rovnaké pre stránky, sloty a rozloženia sekcií.

5. Ak chcete ako pozadie použiť obrázok, kliknite na položku **Vybrať obrázok**. Môžete používať obrázky z ľubovoľného miesta, ku ktorému môžete získať prístup. Môžete tiež použiť obrázky, ktoré s vami niekto zdieľa alebo ktoré nahráte z lokálneho alebo sieťového umiestnenia súborov.
6. Vyberte obrázok a kliknite na tlačidlo **OK**. V okne sa zobrazia všetky dostupné súbory. Vyberte typ súborov je vhodný pre daný kontext. Ak napríklad vyberáte obrazový súbor, vyberte súbor s platným formátom obrázka (GIF, JPG, JPEG, PNG alebo SVG).
7. Ako upraviť nastavenia obrázka:
 - Pomocou voľby **Pozícia** umiestnite obrázok na stránku alebo v slot.
 - Vyberte voľbu **Mierka** na úpravu prezentácie obrázka:
 - **Prispôbiť**: Veľkosť obrázka sa zmení tak, aby sa celý obrázok prispôbil dostupnému miestu bez skreslenia obrázka.
 - **Roztiahnuť**: Veľkosť väčšieho z rozmerov (šírky alebo výšky) sa prispôbi dostupnému miestu, pričom menší rozmer sa roztiahne, aby sa vyplnilo dostupné miesto.
 - **Žiadne**: Obrázok sa použije vo svojom plnom rozlíšení v pixeloch a ak sa nezmesť na dostupné miesto, jednotne sa oreže.
 - Vyberte voľbu **Opakovať**, ak je obrázok príliš malý, aby sa dostupné miesto vyplnilo jeho dlaždicami. Táto voľba sa nepoužíva, ak ste pre voľbu **Mierka** vybrali nastavenie **Roztiahnuť**.
 - Vyberte voľbu **Neposúvať so stránkou**, ak chcete zachovať nemennú pozíciu obrázka, keď bude používateľ posúvať stránku.
8. Ak chcete vybrať farbu pozadia, vyberte farbu v ponuke **Farba** alebo kliknite na tlačidlo **Ďalšie** a vyberte farbu z celého rozsahu farieb.
 - Kliknutím na pruh spektra na pravej strane vyberte farbu a zobrazte jej variácie v zobrazení rozsahu farieb. V pravom hornom rohu zobrazenia sa zobrazuje vybraná farba a jej odtiene, pričom smerom doľava sú zobrazené jej odtiene s pribúdajúcou bielou a smerom nadol s pribúdajúcou čiernou.
 - Ak chcete vybrať variáciu farby, kliknite dovnútra zobrazenia rozsahu farieb alebo kliknite a myšou presuňte bod výberu na novú pozíciu farby. Vybraná farba sa zobrazuje v poli s aktuálnou farbou spolu so šesťmiestnym kódom farby.
 - Ak chcete upraviť priehľadnosť (kanál alfa), kliknite na jazdec priehľadnosti a myšou ho posuňte doľava na zvýšenie priehľadnosti. Ak je hodnota alfa 0 %, farba je priehľadná, čo umožňuje úplné presvitanie farby a obsahu z dolných vrstiev. Ak je hodnota alfa 100 %, farba je úplne nepriehľadná a zakrýva všetky farby a obsah z dolných vrstiev. Ostatné hodnoty umožňujú presvitanie obrázkov a farieb z dolných vrstiev a ich farby sa v rôznej miere zmiešajú s farbami horných vrstiev.
 - Ak chcete aktuálny výber farby použiť, kliknite na tlačidlo **Vybrať**.



Zmena motívu

Zmena motívu sa zaznamená ako súčasť aktualizácie pri kliknutí na tlačidlo **Uložiť**. Zmena motívu sa na lokalite nepoužije, kým aktualizáciu nepublikujete.

 **Poznámka:**

Niektoré motívy nie sú navzájom kompatibilné. Rôzne motívy môžu obsahovať rôznu navigáciu, názov štýlu alebo informácie o rozložení stránok. Ak napríklad vyberiete motív s inými názvami rozloženia, existujúce stránky môžu používať rozloženia, ktoré nie sú v danom motíve k dispozícii. Takéto stránky vyzerajú ako prázdne. Obsah stránky nebol odstránený, ale dá sa zobraziť, len ak vyberiete motív, ktorý obsahuje rozloženie a sloty s rovnakými názvami. Ak vyberiete nekompatibilný motív, obsah stránky môžete obnoviť tak, že sa vrátite k pôvodnému motívu. Uistite sa, že prechádzate na kompatibilný motív. Ak neviete, ako postupovať, obráťte sa na vývojára motívu.

Ako zmeniť motív použitý na lokalite:

1. Otvorte lokalitu na úpravy.
2. Kliknite na ikonu  na bočnom paneli a potom kliknite na ikonu .
3. Vyberte motív v zozname dostupných motívov a kliknite na tlačidlo **OK**. Motív sa použije v aktuálnej aktualizácii. Ak chcete uložiť všetky čakajúce zmeny v aktuálnej aktualizácii, kliknite na tlačidlo **Uložiť**.

9

Usporiadanie obsahu na stránke

Komponenty a obsahové položky poskytujú funkcie a obsah, ktoré vaši používatelia potrebujú, a rozloženia sekcií vám umožňujú automaticky ich usporadúvať.

- [Pridávanie komponentov a rozložení sekcie](#)
- [Práca s položkami a obsahovými položkami](#)
- [Používanie spúšťačov a akcií](#)
- [Používanie vodorovných rozložení sekcie](#)
- [Používanie zvislých rozložení sekcie](#)
- [Používanie rozložení s dvomi a tromi stĺpcami](#)
- [Používanie kartových rozložení sekcie](#)
- [Používanie rozložení sekcie jazdca](#)

Informácie o používaní jednotlivých komponentov nájdete v časti [Používanie vstavaných komponentov](#).

Informácie o spravovaní komponentov a rozložení nájdete v časti [Správa vlastných komponentov a rozložení](#).



Detaily o vytváraní vlastných komponentov nájdete v časti [Vývoj komponentov](#).




Pridávanie komponentov a rozložení sekcie

Komponenty sú individuálne časti webovej stránky. *Rozloženie sekcie* automaticky usporadúva obsah, ktorý je do nej pridávaný, čo prispievateľovi uľahčuje pridávanie obsahu bez nutnosti tráviť čas jeho formátovaním na stránke.


Pridávanie komponentov

Ako pridať komponent na stránku:

1. Prejdite na stránku, ktorú chcete upraviť, a uistite sa, že ikona  má nastavenie **Upraviť**.
2. Kliknite na ikonu  a potom na jeden z nasledujúcich typov komponentov:
 - Kliknite na položku **Tematické**, ak chcete zobrazit' zoznam komponentov, ktoré boli vybrané na používanie v motíve priradenom k lokalite.
 - Kliknite na položku **Vlastné**, ak chcete zobrazit' zoznam vlastných komponentov, ktoré s vami niekto zdieľa.
 - Kliknite na položku **Prednastavené**, ak chcete zobrazit' zoznam predvolených komponentov, ktoré sú v službe dostupné.
 - Kliknite na položku **Všetko**, ak chcete zobrazit' všetky komponenty, ktoré sú s vami zdieľané.

3. Kliknite na konkrétnu ikonu, podržte ju a presuňte ju na požadované miesto na stránke. Po presune položky na stránku sa zobrazia hranice dostupných slotov, rozložení sekcií a existujúcich položiek. Ikona umiestnenia  alebo panel zvislého umiestnenia  (umiestnenie vľavo alebo vpravo) označuje, kde sa bude nachádzať nový obsah. Súvislé orámovanie okolo rozloženia sekcie alebo obsahovej položky znamená, že môžete položku pustiť a ona sa automaticky umiestni. V jednom slotu sa môže nachádzať viac položiek a položky môžete na stránke jednoducho presunúť do nového umiestnenia myšou.
4. Keď sa nachádzate na správnom mieste, pustite položku na stránku.
5. Ak chcete upraviť vlastnosti položky, kliknite na jej ikonu ponuky  a vyberte položku **Nastavenia**. V závislosti od položky bude potrebné pridať text, zadať prepojenie na obrázok, zadať adresu URL inej lokality alebo mapy, zmeniť veľkosť položky alebo zadať iné akcie.



Každý komponent obsahuje nastavenia (napríklad veľkosť, zarovnanie, rozstup, farbu a orámovanie). Tieto definujú vzhľad a správanie komponentu. Pre odsek sú napríklad k dispozícii nastavenia typu písma, veľkosti písma atď., ktoré určujú, ako sa text zobrazí.

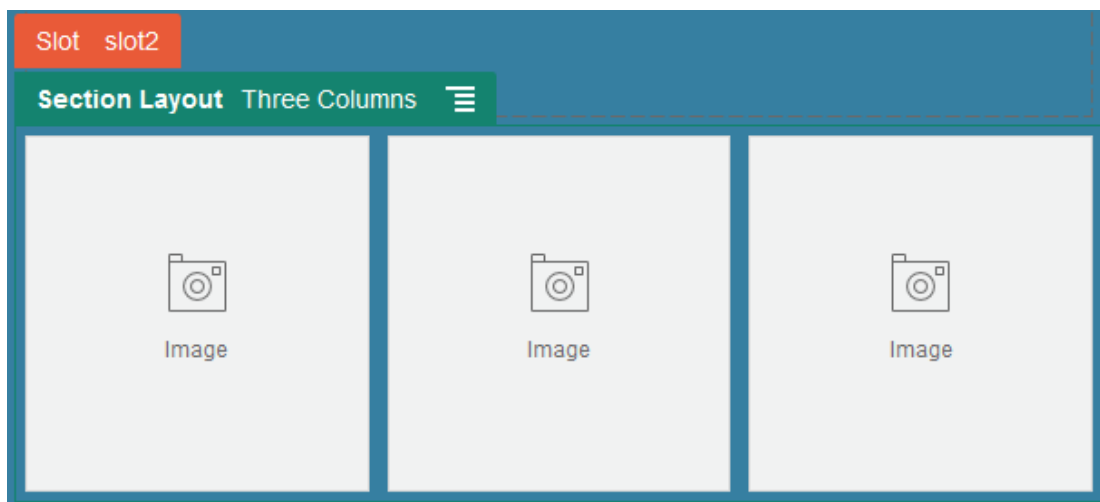
Ak chcete upraviť vlastnosti komponentu, vyberte komponent, kliknite na ikonu  **Ponuka** a vyberte položku **Nastavenia**. Jednotlivé komponenty majú rôzne druhy nastavení:


Nastavenia	Popis
Všeobecné	Všeobecné nastavenia zahŕňajú rozstupy, zarovnanie a nastavenia spoločné pre komponenty.
Štýl	Štýl je pomenovaná množina predvolených hodnôt určujúcich vzhľad. Štýly sú definované v motíve. Rôzne motívy môžu mať rôzne štýly a aj rôzne komponenty v rámci motívu môžu mať rôzne štýly. Môžete tiež manuálne zadať nastavenia štýlov pre konkrétnu inštanciu komponentu.
Prepojenie	Nastavenia prepojení zahŕňajú miesta obrázkov, dokumentov alebo iných prostriedkov používaných komponentom. Pre tlačidlá a ďalšie komponenty, ktoré vykonávajú akcie, nastavenia prepojení zahŕňajú aj spúšťače a akcie podporované komponentom.
Komponenty	Komponenty, ktoré zahŕňajú iné štandardné komponenty, ako napríklad komponent článku, poskytujú zoznam jednotlivých komponentov a poskytujú vám prístup k nastaveniam pre každý z týchto komponentov.
Vlastné	Vlastné nastavenia sú jedinečné pre komponent a sú prezentované oddelene od skupín štandardných nastavení. Napríklad vzdialené komponenty môžu uchovávať preferencie na jedinečnej adrese URL a prezentovať ich ako vlastné nastavenia.

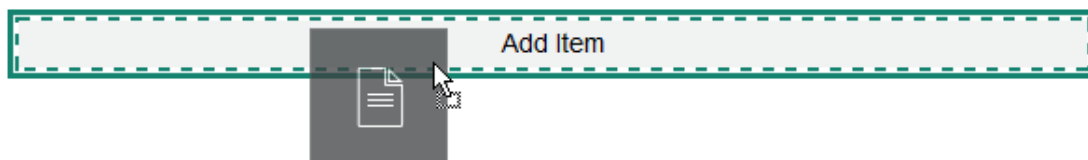
Používanie rozložení sekcie

Rozloženie sekcie môže automaticky usporiadať obsah do viacerých stĺpcov, zvislého zoznamu alebo množiny oblastí s kartami. Prispievateľ lokality môže usporadúvať obsah pridaním jedného alebo viacerých rozložení sekcií do slotu. Ako pridať rozloženie na stránku:

1. Prejdite na stránku, ktorú chcete upraviť, a uistite sa, že ikona  má nastavenie **Upraviť**.
2. Kliknite na ikonu  na vloženie rozloženia sekcie na stránku. Vyberte typ rozloženia, ktoré chcete používať, a použite rovnaký postup na umiestnenie položky, aký ste použili aj na umiestnenie komponentu.



Ikona umiestnenia  označuje, kde sa bude rozloženie sekcie nachádzať (nad, pod, vľavo, vpravo). Súvislé orámovanie okolo rozloženia sekcie alebo obsahovej položky znamená, že môžete položku pustiť a ona sa automaticky umiestni:





Ak ste podnikovým používateľom a pracujete so štruktúrovanými obsahovými položkami, môžete rozloženie sekcie priradiť pri pridávaní zoznamu obsahových položiek na stránku. Rozloženie sekcie automaticky naformátuje položky na stránke.


Vývojár môže používať nielen poskytnuté rozloženia, ale môže vytvárať aj ďalšie rozloženia sekcií, keď potrebuje vyriešiť konkrétne problémy s rozložením, alebo ak chce prispievateľom zjednodušiť vytváranie obsahu. Návrhár motívov môže dokonca zabudovať rozloženia sekcií do slotu v rozložení stránky. Pozrite si časť [Vývoj rozložení](#).

Práca s položkami a obsahovými položkami

Ak ste podnikovým používateľom, na lokalite môžete mať digitálne a obsahové položky uložené v *kolekcii lokality* alebo v priradenom depozitári. Kolekcia je podmnožina položiek v depozitári, ktoré sa môžu používať na lokalite.

Ak chcete pridať digitálnu alebo obsahovú položku na stránku, skontrolujte, či je prepínač  nastavený na hodnotu **Upraviť**, a kliknite na ikonu . Ak lokalita používa viaceré

depozitáre, vyberte jeden, ktorý sa má použiť. Informácie o používaní viacerých depozitárov na lokalite nájdete v časti Udelenie prístupu na lokalitu viacerým depozitárom v príručke *Spravovanie položiek v službe Oracle Content Management*.

Položky môžete filtrovať, aby ste našli presne to, čo potrebujete. Kliknite na ikonu  a vyberte, ako sa majú zúžiť možnosti. Ak nevidíte žiadne položky, zrejme nie sú súčasťou kolekcie lokality. V takom prípade skúste zmeniť filter tak, aby zobrazoval všetky kolekcie v depozitári, nie len kolekciu lokality. Kompletné informácie nájdete na stránke Vyhľadávanie, filtrovanie a triedenie položiek.

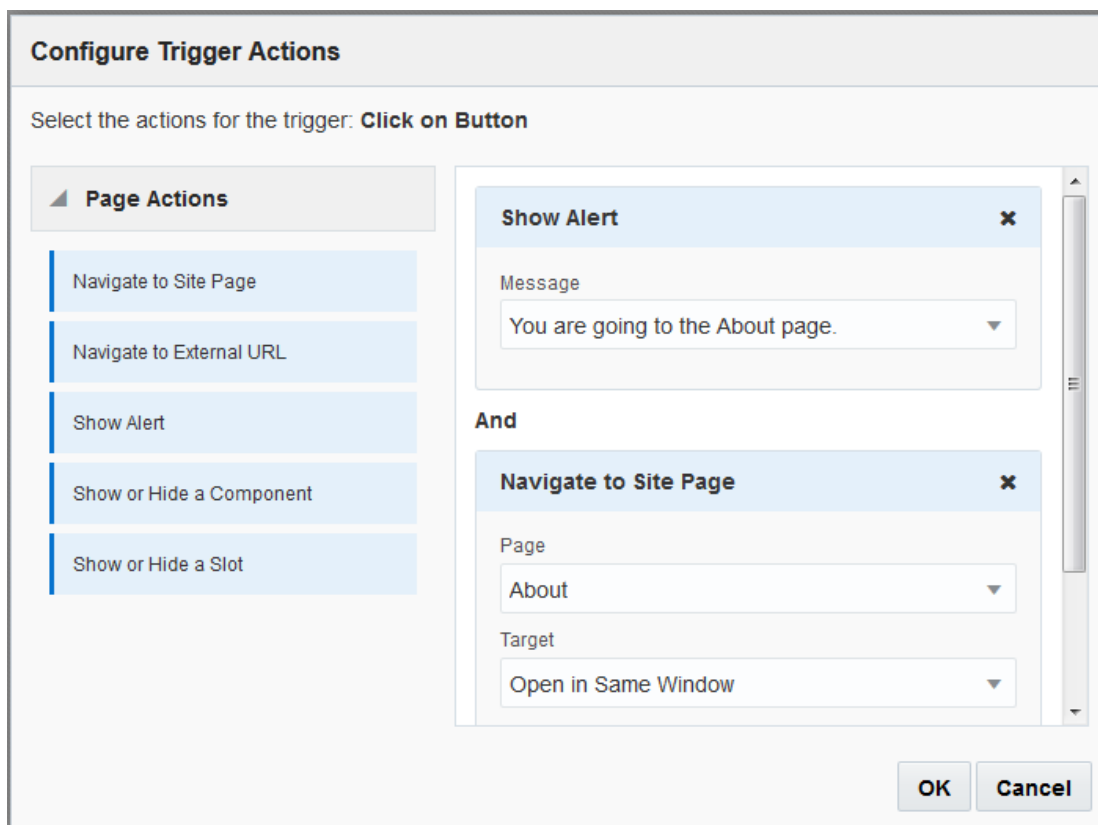
Myšou presuňte digitálnu alebo obsahovú položku z panela do slotu na stránke. Obrázky môžete vkladať priamo do komponentu Odsek v mieste kurzora. Môžete pridať alternatívny text, nastaviť výšku a šírku obrázkov a ich zarovnanie.

Ak pridáte položku z kolekcie lokality na stránku, automaticky sa umiestni v komponente príslušného typu. Ak napríklad pridáte obrazovú digitálnu položku, automaticky sa umiestni v komponente obrázka. Ak pridáte obsahovú položku, automaticky sa umiestni v komponente obsahovej položky. Alebo môžete najskôr pridať komponent obrázka alebo obsahovej položky a neskôr obsahovú položku myšou presunúť z panela Obsah do komponentu. Alebo môžete vybrať položku **Nastavenia** pre daný komponent, potom kliknúť na položku **Vybrať** a spomedzi položiek alebo v zozname dokumentov vybrať obrázok.

Používanie spúšťačov a akcií

Komponenty tlačidiel môžu iniciovať jednu alebo viac akcií, napríklad zobraziť alebo skryť komponenty stránky a zobraziť hlásenia. Určité komponenty, napríklad zoznamy priečinkov a súborov, môžu iniciovať akcie v sprievodnom komponente na základe používateľom uskutočneného výberu.

Tlačidlo napríklad môžete nakonfigurovať tak, aby používateľ po stlačení tlačidla (spúšťača) bol presmerovaný na inú stránku alebo externú adresu URL a aby sa zobrazilo upozornenie na zmenu (akcie). Zobrazenie, ktoré uvidíte, sa bude meniť v závislosti od toho, aké druhy komponentov sa tiež používajú.



Ak použijete viac akcií, zvážte poradie vykonania a usporiadajte akcie v poradí, v akom sa majú vykonať. V príklade vyššie uvedte akciu upozornenia ako prvú. Používateľ tak získa čas na prečítanie a zatvorenie hlásenia pred presmerovaním na stránku. Ak ako prvú uvediete akciu presmerovania, hlásenie môže byť nahradené novou stránkou skôr, ako si ho používateľ bude môcť prečítať.

Akcie so stránkami

Všetky komponenty podporujúce spúšťače a akcie podporujú tieto akcie so stránkami:

- **Prejsť na stránku lokality:** Vyberte stránku na aktuálnej lokalite.
- **Prejsť na externú adresu URL:** Zadať úplnú adresu URL externej stránky alebo lokality.
- **Zobraziť výstrahu:** Zobrazí zadané hlásenie v okne.
- **Zobraziť alebo skryť komponent:** V zozname komponentov na aktuálnej stránke vyberte komponent, ktorý sa má zobraziť, skryť alebo ktorého zobrazenie sa má prepnúť.
- **Zobraziť alebo skryť slot:** V zozname slotov na aktuálnej stránke vyberte slot, ktorý sa má zobraziť, skryť alebo ktorého zobrazenie sa má prepnúť.


Akcie typické pre komponent

Okrem akcií so stránkami môžu komponenty definovať svoje vlastné akcie. Tieto akcie môžu umožňovať komunikáciu komponentu s inými komponentmi a iniciovať akcie v sprievodnom komponente. Ak napríklad používateľ vyberie priečinkov v komponente zoznamu priečinkov, v komponente zoznamu súborov sa môžu zobraziť súbory vo vybranom priečinku. V tomto prípade komponent zoznamu priečinkov podporuje spúšťač **Vybraný priečinkov** a komponent zoznamu súborov podporuje akciu **Zobraziť súbory**.

Pri pridaní komponentov podporujúcich akcie so stránkou sa komponent a všetky ním podporované akcie pridajú do zoznamu dostupných akcií. Niektoré komponenty podporujú iba akcie alebo iba určité akcie. Niektoré komponenty poskytujú spúšťače, ale nepodporujú žiadne akcie.

Informácie o vytváraní vlastných komponentov nájdete v časti [Vývoj komponentov](#).

Ak napríklad chcete zadať jednu alebo viacero akcií pre komponent tlačidla, postupujte takto:


1. Kliknite na ikonu ponuky tlačidla  a vyberte položku **Nastavenia**.
2. Na paneli Nastavenia kliknite na položku **Prepojenie**.
3. Kliknite na položku **Vybrať typ prepojenia** a vyberte položku **Akcie spúšťača**.
4. V časti Dostupné spúšťače kliknite na položku **Kliknutie na tlačidlo**.
5. V okne Konfigurovať akcie spúšťača kliknite na akciu v stĺpci na ľavej strane a presuňte ju myšou do oblasti s označením **Spraviť niečo**.

Používanie vodorovných rozložení sekcie

Môžete použiť rozloženie sekcie, ktoré automaticky určí odstup a usporiadanie komponentov pridaných do rozloženia.

Vodorovné rozloženie určuje usporiadanie pridaných položiek jednej za druhou vo vodorovnej línii. Rozloženie sa odporúča meniť podľa toho, ako sa zväčšuje alebo znižuje šírka stránky. Položky sa predvolene zmestia na jeden riadok a vodorovne majú pridelený rovnako veľký priestor.

Ako pridať rozloženie na stránku:

1. Prejdite na stránku, ktorú chcete upraviť, a uistite sa, že ikona  má nastavenie **Upraviť**.
2. Pridajte rozloženie na stránku.
3. Ak chcete do rozloženia sekcie umiestniť iný obsah, presuňte ho do rozloženia.


Rozloženie so súvislým orámovaním a bannerom s textom Pridať položku.



Do rozloženia môžete pridať ďalšie položky. Rozloženie ich zodpovedajúcim spôsobom naformátuje. Môžete dokonca pridať ďalšie rozloženia sekcií a vytvoriť tak sofistikované rozloženia.

Toto je vodorovné rozloženie s očíslovanými textovými komponentmi, ktoré zobrazujú poradie položiek v rámci rozloženia:




4. Ak chcete upraviť komponent a jeho vzhľad, kliknite na jeho ikonu ponuky  a vyberte položku **Nastavenia**. Ak nechcete použiť predvolenú proporčnú zmenu veľkosti, môžete nastaviť šírku pre jednotlivé oblasti. Takisto môžete nastaviť zarovnanie (doľava, na stred alebo doprava).
5. Na karte Všeobecné môžete upraviť nastavenia jednotlivých komponentov v rozložení. Kliknutím na názov komponentu zobrazíte jeho nastavenia.
6. Na karte Pozadie môžete upraviť nastavenia pozadia rozloženia. Pozrite si časť [Zmena pozadia alebo motívu](#).

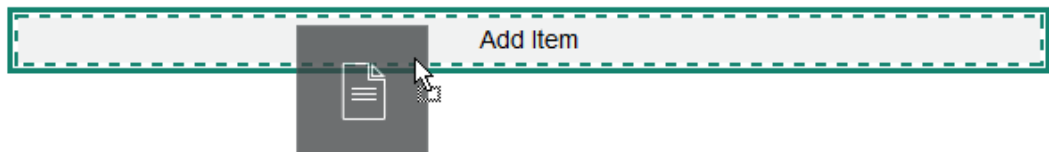
Používanie rozložení s dvomi a tromi stĺpcami

Môžete použiť rozloženie sekcie s viacerými stĺpcami, ktoré automaticky určí odstup a usporiadanie komponentov pridaných do rozloženia.

Ako pridať rozloženie na stránku:

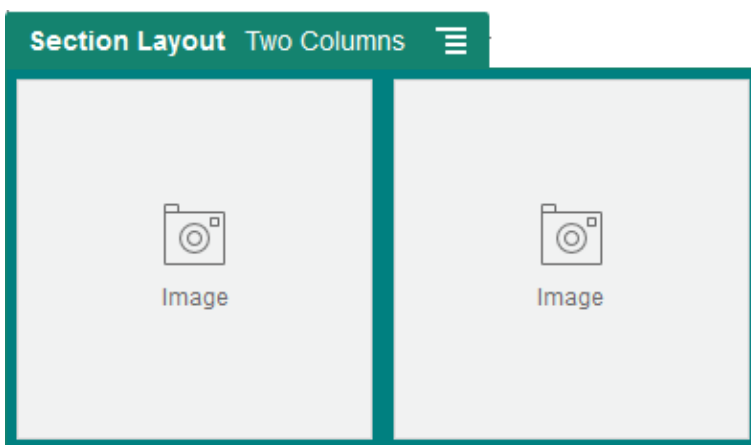
1. Prejdite na stránku, ktorú chcete upraviť, a uistite sa, že ikona  má nastavenie **Upraviť**.
2. Pridajte rozloženie na stránku.
3. Ak chcete do rozloženia sekcie umiestniť iný obsah, presuňte ho do rozloženia.

Rozloženie so súvislým orámovaním a bannerom s textom Pridať položku.




Do rozloženia môžete pridať ďalšie položky. Rozloženie ich zodpovedajúcim spôsobom naformátuje. Môžete dokonca pridať ďalšie rozloženia sekcií a vytvoriť tak sofistikované rozloženia alebo pridávať skupiny komponentov.

Nižšie je znázornené dvojstĺpcové rozloženie s komponentmi obrázkov ako zástupnými symbolmi:



Ak pridáte ďalšie položky, zobrazia sa v ďalších riadkoch, pričom každý riadok bude obsahovať najviac dve položky.

4. Ak chcete upraviť komponent a jeho vzhľad, kliknite na jeho ikonu ponuky  a vyberte položku **Nastavenia**.
5. Na karte Všeobecné môžete upraviť nastavenia jednotlivých komponentov v rozložení.
Kliknutím na názov komponentu zobrazíte jeho nastavenia.
6. Na karte Pozadie môžete upraviť nastavenia pozadia rozloženia.
7. Vyberte položku **Vlastné nastavenia** a nastavte ďalšie predvolené hodnoty pre zobrazovaný obsah.
 - **Šírka prvého stĺpca (%)**: Zadajte šírku stĺpca ako percento priestoru dostupného pre rozloženie.
 - **Šírka druhého stĺpca (%)**: Zadajte šírku stĺpca ako percento priestoru dostupného pre rozloženie.
 - **Šírka tretieho stĺpca (%)**: Zadajte šírku stĺpca ako percento priestoru dostupného pre rozloženie.
 - **Responzívny bod prerušenia (v pixeloch)**: V prípade stránok s responzívnym dizajnom, ktoré automaticky menia formátovanie obsahu, keď sa zmení dostupná veľkosť zobrazenia, zadajte šírku v pixeloch určujúcu bod, v ktorom sa rozloženie sekcie prepne medzi štandardným dvojstĺpcovým rozložením a voľbami **Responzívne správanie** zadanými nižšie.
 - **Responzívne správanie**: Vyberte, ako sa má rozloženie zmeniť, keď je dostupná veľkosť zobrazenia menšia než hodnota v poli **Responzívny bod prerušenia**.
 - **Žiadna akcia**: Správanie rozloženia sa nezmení.
 - **Kumulovať stĺpce**: Usporiada položky zhora nadol do jedného stĺpca tak, že položky z druhého stĺpca budú nasledovať za všetkými položkami z prvého stĺpca a tak ďalej.
 - **Skryť prvý stĺpec**: Skryje obsah v prvom stĺpci, aby bolo k dispozícii viac miesta pre zvyšné stĺpce.
 - **Skryť druhý stĺpec**: Skryje obsah v druhom stĺpci, aby bolo k dispozícii viac miesta pre zvyšné stĺpce.


- **Skryť tretí stĺpec:** Skryje obsah v treťom stĺpci, aby bolo k dispozícii viac miesta pre zvyšné stĺpce.
- **Skryť oba stĺpce:** Skryje všetok obsah v rozložení.
- **Presunúť druhý stĺpec pod prvý stĺpec:** Usporiada položky do jedného stĺpca tak, že všetky položky z druhého stĺpca budú nasledovať za všetkými položkami z prvého stĺpca.
- **Presunúť prvý stĺpec pod druhý stĺpec:** Usporiada položky do jedného stĺpca tak, že všetky položky z prvého stĺpca budú nasledovať za všetkými položkami z druhého stĺpca.

Používanie zvislých rozložení sekcie

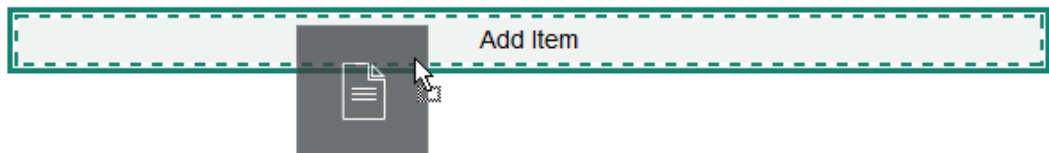
Môžete použiť rozloženie sekcie, ktoré automaticky určí odstup a usporiadanie komponentov pridaných do rozloženia.

V zvislom rozložení sa pridané položky zobrazujú jedna za druhou v zvislej línii.

Ako pridať rozloženie na stránku:

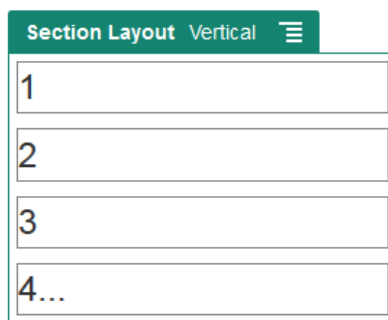
1. Prejdite na stránku, ktorú chcete upraviť, a uistite sa, že ikona  má nastavenie **Upraviť**.
2. Pridajte rozloženie na stránku.
3. Ak chcete do rozloženia sekcie umiestniť iný obsah, presuňte ho do rozloženia.


Rozloženie so súvislým orámovaním a bannerom s textom Pridať položku.



Do rozloženia môžete pridať ďalšie položky. Rozloženie ich zodpovedajúcim spôsobom naformátuje. Môžete dokonca pridať ďalšie rozloženia sekcií a vytvoriť tak sofistikované rozloženia.

Nižšie je znázornené zvislé rozloženie s očíslovanými komponentmi textu, ktoré znázorňujú poradie položiek v rozložení:





4. Ak chcete upraviť komponent a jeho vzhľad, kliknite na jeho ikonu ponuky  a vyberte položku **Nastavenia**.
5. Na karte Všeobecné môžete upraviť nastavenia jednotlivých komponentov v rozložení.
Kliknutím na názov komponentu zobrazíte jeho nastavenia.
6. Na karte Pozadie môžete upraviť nastavenia pozadia rozloženia.

Používanie kartových rozložení sekcie

Kartové rozloženie sekcie slúži na vytvorenie odstupov a usporiadanie komponentov, ktoré pridáte do rozloženia.


Ako pridať rozloženie na stránku:

1. Prejdite na stránku, ktorú chcete upraviť, a uistite sa, že ikona  má nastavenie **Upraviť**.
2. Pridajte rozloženie na stránku. K rozloženiu je predvolene pridaná jedna karta. Ďalšie karty pridáte kliknutím na položku **Nová karta**.
3. Ak chcete na kartu umiestniť ďalší obsah, presuňte ho tam myšou.
Do rozloženia môžete pridať ďalšie položky. Rozloženie ich zodpovedajúcim spôsobom naformátuje. Môžete dokonca pridať ďalšie rozloženia sekcií a vytvoriť tak sofistikované rozloženia alebo pridávať skupiny komponentov.
4. Ak chcete upraviť kartu a jej vzhľad, kliknite na ikonu ponuky karty  a vyberte položku **Nastavenia**.
5. Na modifikáciu nastavení pozadia karty použite sekciu Pozadie.
Na kartu môžete pridať obrázok, zmeniť jej pozíciu a podobne. Pozrite si časť [Zmena pozadia alebo motívu](#).
6. Na modifikáciu ďalších nastavení vzhľadu karty použite sekciu Štýl. Môžete si vybrať niektorý zo štýlov, napríklad vlasovú čiaru, rám a podobne, alebo prispôsobiť orámovanie a rohy karty.


Používanie rozložení sekcie jazdca

Rozloženie sekcie jazdca môžete používať na vytváranie obsahu, ktorý zostáva na mieste dovtedy, kým sa nepresunie na jednu stranu a nevytvorí tak priestor pre nový obsah. Používatelia navigujú medzi snímkami klikaním na navigačné body pod sekciou snímok.

Ako pridať rozloženie jazdca na stránku:

1. Prejdite na stránku, ktorú chcete upraviť, a uistite sa, že ikona  má nastavenie **Upraviť**.
2. Pridajte rozloženie na stránku. K rozloženiu je predvolene pridaný jeden posúvač. Ďalšie snímky pridáte kliknutím na položku **Nová snímka**.
3. Ak chcete obsah umiestniť na konkrétnej snímke, zobrazte snímku na jazdci a myšou presuňte komponent alebo položku komponentu na snímku.

Potom do snímky pridajte položky a podľa potreby upravte ich pozíciu. Môžete dokonca pridať ďalšie rozloženia sekcií a vytvoriť tak sofistikované rozloženia alebo pridať skupiny komponentov, ktoré umožňujú umiestniť obsah do ľubovoľnej pozície.

4. Ak chcete zmeniť rozloženie a vzhľad snímky, kliknite na ikonu ponuky  a vyberte položku **Nastavenia**.
5. Na modifikáciu nastavení pozadia pre celú oblasť snímky použite sekciu Pozadie. Pozrite si časť [Zmena pozadia alebo motívu](#). Môžete použiť obrázok, zmeniť jeho pozíciu a pod.
6. Na úpravu ďalších nastavení vzhľadu použite sekciu Štýl. Môžete si vybrať štýl ako vlasová čiara, rám a podobne alebo prispôbiť orámovanie a rohy snímky.
7. Ak chcete zmeniť nastavenia osobitne pre každú snímku, kliknutím na názov snímky otvorte jej nastavenia. Podľa potreby môžete na každej snímke zmeniť pozadie, štýl a ďalšie veci.

10

Používanie vstavaných komponentov

Komponenty, rozloženia sekcií, digitálne položky a štruktúrovaný obsah vám dávajú pružnosť pri poskytovaní obsahu a funkcií, ktoré vaši používatelia požadujú.

Táto časť obsahuje informácie o používaní jednotlivých komponentov. Ďalšie informácie o komponentoch nájdete v nasledujúcich častiach:

- Informácie o používaní komponentov na lokalite nájdete v časti [Usporiadanie obsahu na stránke](#).
- Informácie o spravovaní komponentov nájdete v časti [Správa vlastných komponentov a rozložení](#).
- Informácie o vytváraní vlastných komponentov nájdete v časti [Vývoj komponentov](#).

Základné komponenty

- [Nadpisy](#)
- [Odseky](#)
- [Obyčajný text](#)
- [Tlačidlá](#)

Komponenty štruktúry

- [Oddeľovače](#)
- [Medzerníky](#)

Komponenty médií

- [Obrázky](#)
- [Galérie](#)
- [Mriežka galérie](#)
- [YouTube videá](#)
- [Videá](#)

Komponenty dokumentov

- [Dokumenty](#)
- [Zoznamy priečinkov](#)
- [Zoznamy súborov](#)
- [Správca dokumentov](#)
- [Knižnica projektu](#)

Komponenty sociálnych sietí

- [Panel sociálnych sietí](#)

- Facebookové tlačidlá Páči sa mi to a Odporúčiť
- Zdieľanie a sledovanie na Twitteri
- Komponent konverzácie
- Zoznam konverzácií

Komponenty procesu

- Formulár spustenia procesu
- Zoznam úloh procesu
- Formulár detailov úlohy

Obsahové položky

- Komponent obsahovej položky
- Zástupný symbol obsahu
- Zoznam obsahu
- Vyhľadávanie obsahu
- Odporúčanie

Ďalšie komponenty

- Mapy
- Nadpisy
- Články
- Obrázky s textom
- Skupiny komponentov
- Používanie funkcie spoločného prehľadávania na stránke
- Oracle Intelligent Advisor
- Oracle Visual Builder


Základné komponenty


Základné komponenty poskytujú stavebné bloky pre textový obsah.

- Nadpisy
- Odseky
- Obyčajný text
- Tlačidlá

Nadpisy

Ako pridať a formátovať komponent Nadpis:

1. Prejdite na stránku, ktorú chcete upraviť, a uistite sa, že ikona  má nastavenie **Upraviť**.


2. Pridajte komponent na stránku.
3. Kliknite na komponent Nadpis a zadajte text nadpisu. V texte sa použije formátovanie predvoleného štýlu komponentu.
4. Ako pridať prepojenie v rámci textu nadpisu:
 - a. Zadajte a vyberte text, ktorý chcete použiť ako text prepojenia, a potom kliknite na ikonu .
 - b. Kliknite na položku **Vybrať typ prepojenia** a vyberte jednu z nasledujúcich volieb:
 - **Webová stránka:** Zadajte celú adresu URL na externú stránku alebo lokalitu a vyberte, kde sa má prepojenie otvárať.
 - **Stránka lokality:** Pomocou nástroja na výber stránok vyberte stránku na aktuálnej lokalite a potom vyberte miesto, kde sa má prepojenie otvoriť. Môžete zadať ďalšie parametre URL vo formáte `key1=value1&key2=value2`. Podporované sú aj prázdne hodnoty, napríklad `key1=&key2=value2`. Môžete určiť aj ukotvenie adresy URL, no na príslušné miesto na stránke cieľovej lokality, na ktoré má odkazovať prepojenie s ukotvením, bude potrebné pridať špeciálne rozloženie so sekciou pre ukotvenie a v nastaveniach rozloženia bude potrebné zadať ten istý názov ukotvenia, ktorý ste použili pri definovaní akcie spúšťača.

 **Poznámka:**

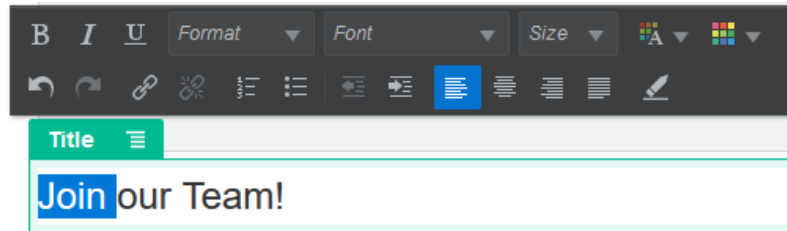
Rozloženie so sekciami pre ukotvenie, ktoré sa vyžaduje na použitie ukotvení adres URL, je poskytované v súprave OCE Toolkit. Informácie o tom, ako môžete získať túto súpravu, nájdete v časti Vývoj so súpravou OCE Toolkit.

- **Stiahnutie súborov:** Stiahne vybraný súbor z depozitára. Vyberte súbor.


Ak vyberiete digitálnu položku, môžete vybrať konkrétny formát výstupu. Ak nevyberiete formát výstupu, použije sa pôvodná veľkosť. Ak chcete, aby sa pri publikovaní lokality publikovala najnovšia verzia položky, vyberte možnosť **Použiť najnovšiu verziu položky**. Ak nezačiarknete políčko **Použiť najnovšiu verziu položky**, použije sa najnovšia *publikovaná* verzia, nie najnovšia verzia konceptu, ak existuje.
- **Ukážka súboru:** Pozrite si ukážku a prípadne aj stiahnite vybraný súbor, ktorý prekryje stlmenú a neaktívnu verziu stránky.
- **Obsahová položka:** Vyberte obsahovú položku z priradeného depozitára položiek, vyberte stránku detailov, ktorá sa má zobraziť, a nastavte stránku tak, aby sa otvárala v rovnakom alebo novom okne.
- **E-mail:** Zadajte platnú e-mailovú adresu, prípadne aj predmet. Výsledná správa sa otvorí a odošle prostredníctvom predvoleného e-mailového klienta.
- **Mapa:** Zadajte platnú adresu alebo súradnice a vyberte, kde v počítačových alebo mobilných prehliadačoch sa má mapa otvárať.
- **Telefonický hovor:** Zadajte platné telefónne číslo.

Ak chcete prepojenie odstrániť, kliknite na ľubovoľné miesto v texte prepojenia a potom na ikonu .

5. Ak chcete predvolené formátovanie zmeniť, vyberte text, ktorý chcete formátovať, a potom vyberte niektorú z volieb na paneli s nástrojmi formátovania, napríklad písmo, farbu alebo zarovnanie. V závislosti od motívu sa môže stať, že sa vám nezobrazia všetky tieto voľby.








Vykonané zmeny sa použijú okamžite. Tieto zmeny formátovania sa použijú namiesto základného štýlu. Ak zmeníte základný štýl, zmeny zostanú v platnosti.


6. Ak chcete odstrániť formátovanie použité prostredníctvom týchto volieb, vyberte text a kliknite na ikonu .

Odseky

Ako pridať a formátovať komponent Odsek:


1. Prejdite na stránku, ktorú chcete upraviť, a uistite sa, že ikona  má nastavenie **Upraviť**.
2. Pridajte komponent na stránku.
3. Kliknite na komponent odseku a zadajte text. V texte sa použije formátovanie predvoleného štýlu komponentu.
4. Ak chcete pridať video () , obrázok () alebo obsahovú položku () do odseku, kliknite na príslušnú ikonu. Vyberte položku, ktorú chcete pridať, a podľa potreby upravte nastavenia. Napríklad môžete vložiť obsahovú položku a vybrať rôzne zobrazenia na ovládanie komplexných rozložení v rámci odseku.
5. Ak chcete v rámci komponentu odseku pridať ďalší odsek, stačí stlačiť kláves Enter.
6. Ako pridať prepojenie v rámci odseku:
 - a. Zadajte a vyberte text, ktorý chcete použiť ako text prepojenia, a kliknite na ikonu .
 - b. Kliknite na položku **Vybrať typ prepojenia** a vyberte jednu z nasledujúcich volieb:
 - **Webová stránka:** Zadajte celú adresu URL na externú stránku alebo lokalitu a vyberte, kde sa má prepojenie otvárať.
 - **Stránka lokality:** Pomocou nástroja na výber stránok vyberte stránku na aktuálnej lokalite a potom vyberte miesto, kde sa má prepojenie otvoriť. Môžete zadať ďalšie parametre URL vo formáte `key1=value1&key2=value2`. Podporované sú aj prázdne hodnoty, napríklad `key1=&key2=value2`. Môžete určiť aj ukotvenie adresy URL, no na príslušné miesto na stránke cieľovej lokality, na ktoré má odkazovať

prepojenie s ukotvením, bude potrebné pridať špeciálne rozloženie so sekciou pre ukotvenie a v nastaveniach rozloženia bude potrebné zadať ten istý názov ukotvenia, ktorý ste použili pri definovaní akcie spúšťača.

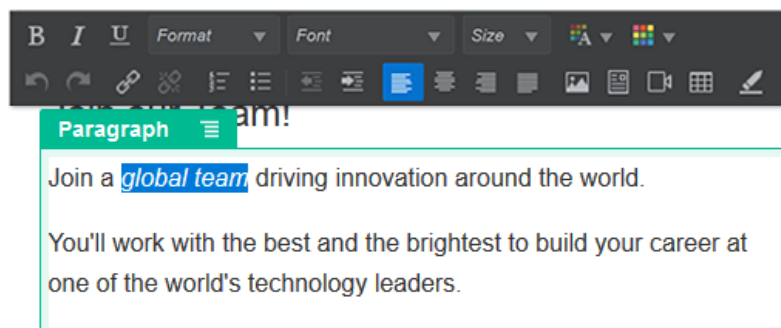
 **Poznámka:**

Rozloženie so sekciami pre ukotvenie, ktoré sa vyžaduje na použitie ukotvení adres URL, je poskytované v súprave OCE Toolkit. Informácie o tom, ako môžete získať túto súpravu, nájdete v časti Vývoj so súpravou OCE Toolkit.


- **Stiahnutie súborov:** Stiahne vybraný súbor z depozitára. Vyberte súbor.
Ak vyberiete digitálnu položku, môžete vybrať konkrétny formát výstupu. Ak nevyberiete formát výstupu, použije sa pôvodná veľkosť. Ak chcete, aby sa pri publikovaní lokality publikovala najnovšia verzia položky, vyberte možnosť **Použiť najnovšiu verziu položky**. Ak nezačiarknete políčko **Použiť najnovšiu verziu položky**, použije sa najnovšia *publikovaná* verzia, nie najnovšia verzia konceptu, ak existuje.
- **Ukážka súboru:** Pozrite si ukážku a prípadne aj stiahnite vybraný súbor, ktorý prekryje stlmenú a neaktívnu verziu stránky.
- **Obsahová položka:** Vyberte obsahovú položku z priradeného depozitára položiek, vyberte stránku detailov, ktorá sa má zobrazit', a nastavte stránku tak, aby sa otvárala v rovnakom alebo novom okne.
- **E-mail:** Zadajte platnú e-mailovú adresu, prípadne aj predmet. Výsledná správa sa otvorí a odošle prostredníctvom predvoleného e-mailového klienta.
- **Mapa:** Zadajte platnú adresu alebo súradnice a vyberte, kde v počítačových alebo mobilných prehliadačoch sa má mapa otvárať.
- **Telefonický hovor:** Zadajte platné telefónne číslo.

Ak chcete prepojenie odstrániť, kliknite na ľubovoľné miesto v texte prepojenia a potom na ikonu .

7. Ak chcete zmeniť predvolené formátovanie ľubovoľnej časti textu, vyberte text, ktorý chcete formátovať, a potom vyberte niektorú z volieb na paneli s nástrojmi formátovania, napríklad písmo, farbu alebo zarovnanie. V závislosti od motívu sa môže stať, že sa vám nezobrazia všetky tieto voľby.



Vykonané zmeny sa použijú okamžite. Tieto zmeny formátovania sa použijú namiesto základného štýlu. Ak zmeníte základný štýl, zmeny zostanú v platnosti.


8. Ak chcete odstrániť formátovanie použité pre tieto voľby, vyberte príslušný text a kliknite na ikonu .

Obyčajný text

Textový komponent vám umožňuje pridať text na stránku a formátovať ho výlučne pomocou štýlov, ktoré sú definované v motíve. Keď upravujete obsah, panel s nástrojmi formátovania nie je k dispozícii, takže vybraný štýl nemôžete prepísať vlastným formátovaním.

Toto môže byť užitočné, ak používate štandardizované formátovanie pre prvky ako záhlavia. Štýly definované v motíve môžete aktualizovať a automaticky aktualizovať súvisiaci text na lokalite bez prepisovania formátu, ktoré by tomu zabránilo.


Ako pridať textový komponent:

1. Prejdite na stránku, ktorú chcete upraviť, a uistite sa, že ikona  má nastavenie **Upraviť**.
2. Pridajte komponent na stránku.
3. Kliknite na komponent odseku a zadajte text. Text prevezme formátovanie predvoleného štýlu komponentu (<p> alebo prvok odseku).

Ak chcete pridať ďalší odsek, stlačte kláves Enter.

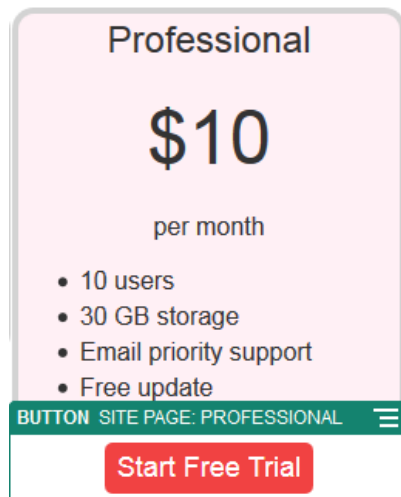
Poznámka:

Do textového komponentu môžete kopírovať a prilepiť obsah z iných zdrojov, ale obrázky a príslušné značky HTML sa odstránia.



4. Ak chcete zmeniť základný štýl pre textový komponent:
 - a. Kliknite na ikonu ponuky komponentu  a vyberte položku **Nastavenia**.
 - b. Kliknite na položku **Vybrať štýl** a vyberte štýl z ponuky.
Zoznam obsahuje štandardné značky HTML pre odsek a záhlavia. Vybraný štýl priradí k obsahu súvisiacu značku.
V komponente sa použije vybraný základný štýl.

Tlačidlá

Pomocou tlačidla môžete zvýrazniť prepojenie alebo inú funkciu na stránke.



Ako pridať tlačidlo na stránku:

1. Prejdite na stránku, ktorú chcete upraviť, a uistite sa, že ikona  má nastavenie **Upraviť**.
2. Pridajte komponent na stránku.
3. Ak chcete upraviť vlastnosti tlačidla, kliknite na jeho ikonu ponuky  a vyberte položku **Nastavenia**.

Môžete zadať text na tlačidle (označenie), veľkosť, zarovnanie a ďalšie voľby zobrazenia tlačidla.


Poznámka:

Ak nastavíte polia **Šírka** a **Výška** na hodnotu 0 (nula), veľkosť tlačidla sa automaticky prispôsobí zadanému textu označenia.

Ak chcete určiť farbu pozadia, písmo, orámovanie a ďalšie nastavenia, kliknite na kartu **Štýl**. Môžete si vybrať z preddefinovaných štýlov v aktuálnom motíve. V závislosti od motívu môžete mať aj možnosť kliknúť na položku **Prispôbiť** a zadať vlastné hodnoty.

4. Ako priradiť k tlačidlu prepojenie alebo iné akcie:
 - a. Na paneli Nastavenia kliknite na položku **Prepojenie**.
 - b. Kliknite na položku **Vybrať typ prepojenia** a vyberte jednu z nasledujúcich volieb:
 - **Žiadne prepojenie:** Po kliknutí používateľa na tlačidlo sa nevykoná žiadna akcia.
 - **Webová stránka:** Zadajte celú adresu URL na externú stránku alebo lokalitu a vyberte, kde sa má prepojenie otvárať.
 - **Stránka lokality:** Pomocou nástroja na výber stránok vyberte stránku na aktuálnej lokalite a potom vyberte miesto, kde sa má prepojenie otvoriť. Môžete zadať ďalšie parametre URL vo formáte `key1=value1&key2=value2`. Podporované sú aj prázdne hodnoty, napríklad `key1=&key2=value2`. Môžete určiť aj ukotvenie adresy URL, no na príslušné miesto na stránke cieľovej lokality, na ktoré má odkazovať prepojenie s ukotvením, bude potrebné pridať špeciálne

rozloženie so sekciou pre ukotvenie a v nastaveniach rozloženia bude potrebné zadať ten istý názov ukotvenia, ktorý ste použili pri definovaní akcie spúšťača.

 **Poznámka:**

Rozloženie so sekciami pre ukotvenie, ktoré sa vyžaduje na použitie ukotvení adres URL, je poskytované v súprave OCE Toolkit. Informácie o tom, ako môžete získať túto súpravu, nájdete v časti Vývoj so súpravou OCE Toolkit.

- **Stiahnutie súborov:** Stiahne vybraný súbor z deponitára. Vyberte súbor. Ak vyberiete digitálnu položku, môžete vybrať konkrétny formát výstupu. Ak nevyberiete formát výstupu, použije sa pôvodná veľkosť. Ak chcete, aby sa pri publikovaní lokality publikovala najnovšia verzia položky, vyberte možnosť **Použiť najnovšiu verziu položky**. Ak nezačiarknete políčko **Použiť najnovšiu verziu položky**, použije sa najnovšia publikovaná verzia, nie najnovšia verzia konceptu, ak existuje.
- **Ukážka súboru:** Pozrite si ukážku a prípadne aj stiahnite vybraný súbor, ktorý prekryje stlmenú a neaktívnu verziu stránky.
- **Obsahová položka:** Vyberte obsahovú položku z priradeného deponitára položiek, vyberte stránku detailov, ktorá sa má zobrazíť, a nastavte stránku tak, aby sa otvárala v rovnakom alebo novom okne.
- **E-mail:** Zadajte platnú e-mailovú adresu, prípadne aj predmet. Výsledná správa sa otvorí a odošle prostredníctvom predvoleného e-mailového klienta.
- **Akcie spúšťača:** Vyberte jednu alebo viac akcií so stránkami, ktoré sa majú vykonať po kliknutí na tlačidlo. K dispozícii sú tieto akcie so stránkami:
 - **Prejsť na stránku lokality:** Vyberte stránku na aktuálnej lokalite.
 - **Prejsť na externú adresu URL:** Zadajte úplnú adresu URL externej stránky alebo lokality.
 - **Zobrazíť výstrahu:** Zobrazí zadané hlásenie v okne.
 - **Zobrazíť alebo skryť komponent:** Vyberte komponent na aktuálnej stránke, ktorý sa má zobrazíť, skryť alebo ktorého zobrazenie sa má prepnúť.
 - **Zobrazíť alebo skryť slot:** Vyberte slot na aktuálnej stránke, ktorý sa má zobrazíť, skryť alebo ktorého zobrazenie sa má prepnúť.
- **Mapa:** Zadajte platnú adresu alebo súradnice a vyberte, kde v počítačových alebo mobilných prehľadávačoch sa má mapa otvárať.
- **Telefonický hovor:** Zadajte platné telefónne číslo.

Pozrite si časť [Používanie spúšťačov a akcií](#).

Komponenty štruktúry


Komponenty štruktúry pomáhajú rozdeľovať obsah na stránke.

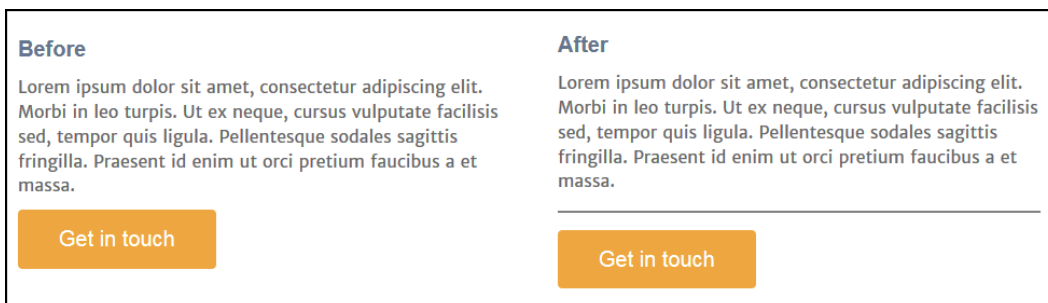
- [Oddeľovače](#)
- [Medzerníky](#)


Oddeľovače

Pomocou oddeľovača (vodorovnej čiary) môžete vizuálne rozdeliť stĺpec alebo stránku.

Ako pridať oddeľovač na stránku:

1. Prejdite na stránku, ktorú chcete upraviť, a uistite sa, že ikona  má nastavenie **Upraviť**.
2. Pridajte komponent na stránku.



3. Ak chcete upraviť vlastnosti oddeľovača, kliknite na jeho ikonu ponuky  a vyberte položku **Nastavenia**.


Upravením volieb rozstupu vľavo a vpravo môžete určiť vodorovné umiestnenie a dĺžku oddeľovača.

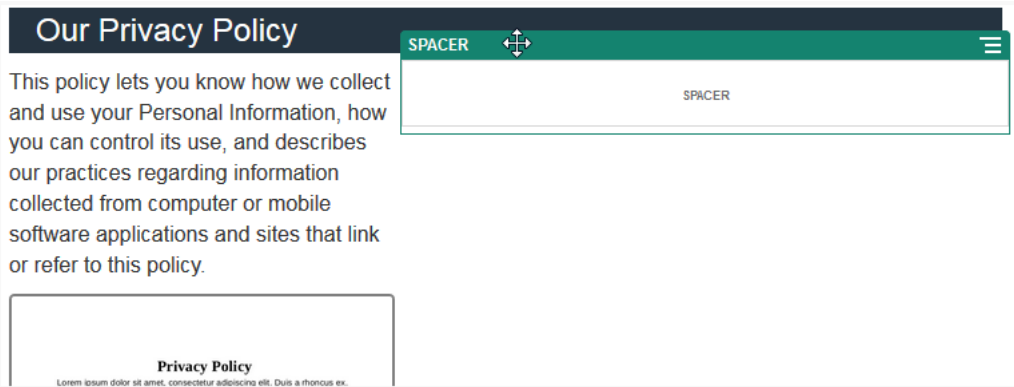
Farba, hrúbka a ostatné nastavenia čiary sú definované štýlom komponentu. Môžete si vybrať niektorý z preddefinovaných štýlov v aktuálnom motíve alebo kliknúť na položku **Prispôbiť** a zadať vlastné hodnoty.


Medzerníky

Ak na stránke vhodne použijete prázdne miesta, môže byť vizuálne pútavejšia a ľahšie čitateľná. Pomocou komponentu Medzerník môžete pridať prázdne miesto bez toho, aby ste museli prepísať rozstupy definované v štýloch alebo v iných komponentoch.

Ako pridať zvislé prázdne miesto medzi komponenty na stránke:

1. Prejdite na stránku, ktorú chcete upraviť, a uistite sa, že ikona  má nastavenie **Upraviť**.
2. Pridajte komponent na stránku.



3. Ak chcete upraviť výšku medzerníka, kliknite na ikonu ponuky  a vyberte položku **Nastavenia**.

Komponenty médií


Komponenty médií prinášajú na vaše stránky obrázky a videá.

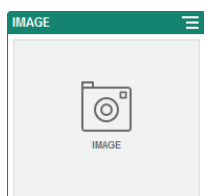
- [Obrázky](#)
- [Galérie](#)
- [Mriežka galérie](#)
- [YouTube videá](#)
- [Videá](#)


Obrázky

Obrázky môžu upútať pozornosť návštevníka a vďaka nim môže preskúmať rôzne oblasti obsahu na stránke.

Ako pridať obrázok na stránku:

1. Prejdite na stránku, ktorú chcete upraviť, a uistite sa, že ikona  má nastavenie **Upraviť**.
2. Pridajte komponent na stránku. V komponente Obrázok sa zobrazí zástupný obrázok, kým nevyberiete obrázok, ktorý chcete použiť.




3. Ak chcete vybrať obrázok, kliknite na ikonu ponuky , vyberte položku **Nastavenia** a kliknite na položku **Vybrať** vedľa poľa Obrázok.

4. Vyberte obrázok z depozitára lokality, z priečinka dokumentov, ktorý sa s vami zdieľa, alebo nahrajte obrázok do priečinka dokumentov.


 **Poznámka:**






V okne sa zobrazia všetky dostupné súbory. Musíte vybrať typ súborov, ktorý je vhodný pre daný kontext. Ak napríklad vyberáte obrazový súbor, vyberte súbor s platným formátom obrázka (GIF, JPG, JPEG, PNG alebo SVG).








- a. Vyhľadajte a vyberte obrázok, ktorý chcete použiť.

Ak nevidíte žiadne digitálne položky, kliknite na ikonu  a filter kolekcie zmeňte na možnosť **Všetko**.

- b. Ak ste vybrali obrázok z priečinka dokumentov, môžete vytvoriť prepojenie na súbor namiesto jeho kopírovania na lokalitu. Ak chcete vytvoriť prepojenie na súbor, vyberte voľbu **Použiť odkaz na pôvodný súbor namiesto kopírovania súboru na lokalitu**. Ak túto voľbu nevyberiete, spolu s lokalitou sa uloží kópia súboru, na ktorú sa bude odkazovať z danej lokality. Prepojením na originálny súbor sa vyhnete duplikovaniu obsahu. Prepojenie umožňuje návštevníkom lokality pozrieť si obsah dokonca aj vtedy, ak by sa povolenia pre súbor zmenili alebo inak obmedzovali jeho zobrazovanie.
- c. Kliknite na tlačidlo **OK**.
- d. Ak ste vybrali digitálnu položku, môžete vybrať konkrétny formát výstupu. Ak nevyberiete formát výstupu, použije sa pôvodná veľkosť. Ak chcete, aby sa pri publikovaní lokality publikovala najnovšia verzia položky, vyberte možnosť **Použiť najnovšiu verziu položky**.

5. Ak chcete obrázok upraviť, kliknite na ikonu  a obrázok upravte pomocou niektorej z nasledujúcich akcií:

- Ak chcete orezať obrázok, kliknite na ikonu  **Orezať**. Vyberte si z preddefinovaných pomerov strán obrázka na paneli s nástrojmi orezania, prípadne potiahnite rukoväť oblasti orezania na obrázku. Po dokončení kliknite na položku **Orezať** na paneli s nástrojmi orezania.
- Ak chcete obrázok otočiť alebo prevrátiť, kliknite na ikonu  **Otočiť**. Na paneli s nástrojmi otočenia zadajte vlastný stupeň otočenia alebo otočte obrázok doľava alebo doprava pomocou tlačidiel. Môžete tiež vybrať, či chcete obrázok prevrátiť vodorovne alebo zvisle.
- Ak chcete na obrázok pridať vodotlač, kliknite na ikonu  **Vodotlač**. Na obrázok môžete pridať aj text a pomocou nástrojov vodotlače podľa potreby zmeniť veľkosť, štýl, farbu a nepriehľadnosť textu.
- Ak chcete zmeniť formát obrázka, kliknite na ikonu  **Voľby** a následne vyberte nový formát v rozbaľovacom zozname **Formát**.
- Ak chcete zmeniť farbu pozadia, kliknite na ikonu  **Voľby** a následne vyberte požadovanú voľbu v rozbaľovacej ponuke **Farba pozadia**.

- Ak upravujete súbor vo formáte .jpg alebo .webp (dostupné v prehľadávačoch Google Chrome), môžete zmeniť kvalitu obrázka, a vytvoriť tak súbor menšej veľkosti. Kliknite na ikonu  **Voľby** a potom zadajte nové percento do poľa **Kvalita**.
 - Ak chcete odvolať alebo znova vykonať zmenu, kliknite na ikonu  alebo . Ak chcete odstrániť všetky zmeny, ktoré ste vykonali, kliknite na položku **Znovunastaviť**.
 - Ak chcete zmeniť úroveň priblíženia obrázka, použite ovládacie prvky priblíženia (  ).
6. Pomocou panela **Všeobecné** v ponuke **Nastavenia**  pridajte titulok alebo modifikujte rozstup, zarovnanie, štýl a ďalšie voľby.
 7. K obrázku môžete priradiť prepojenie alebo inú akcie:
 - a. Na paneli **Nastavenia** kliknite na položku **Prepojenie**.
 - b. Vyberte jednu z nasledujúcich volieb:
 - **Žiadne prepojenie**: Po kliknutí používateľa na obrázok sa nevykoná žiadna akcia.
 - **Webová stránka**: Zadajte celú adresu URL na externú stránku alebo lokalitu a vyberte, kde sa má prepojenie otvárať.
 - **Stránka lokality**: Pomocou nástroja na výber stránok vyberte stránku na aktuálnej lokalite a potom vyberte miesto, kde sa má prepojenie otvoriť. Môžete zadať ďalšie parametre URL vo formáte `key1=value1&key2=value2`. Podporované sú aj prázdne hodnoty, napríklad `key1=&key2=value2`. Môžete určiť aj ukotvenie adresy URL, no na príslušné miesto na stránke cieľovej lokality, na ktoré má odkazovať prepojenie s ukotvením, bude potrebné pridať špeciálne rozloženie so sekciou pre ukotvenie a v nastaveniach rozloženia bude potrebné zadať ten istý názov ukotvenia, ktorý ste použili pri definovaní akcie spúšťača.

 **Poznámka:**

Rozloženie so sekciami pre ukotvenie, ktoré sa vyžaduje na použitie ukotvení adres URL, je poskytované v súpave OCE Toolkit. Informácie o tom, ako môžete získať túto súpavu, nájdete v časti Vývoj so súpavou OCE Toolkit.



- **Stiahnutie súborov**: Stiahne vybraný súbor z depozitára. Vyberte súbor. Ak vyberiete digitálnu položku, môžete vybrať konkrétny formát výstupu. Ak nevyberiete formát výstupu, použije sa pôvodná veľkosť. Ak chcete, aby sa pri publikovaní lokality publikovala najnovšia verzia položky, vyberte možnosť **Použiť najnovšiu verziu položky**. Ak nezačiarknete políčko **Použiť najnovšiu verziu položky**, použije sa najnovšia publikovaná verzia, nie najnovšia verzia konceptu, ak existuje.
- **Ukážka súboru**: Vybraný súbor bude pri zobrazení stránku prekryvať.

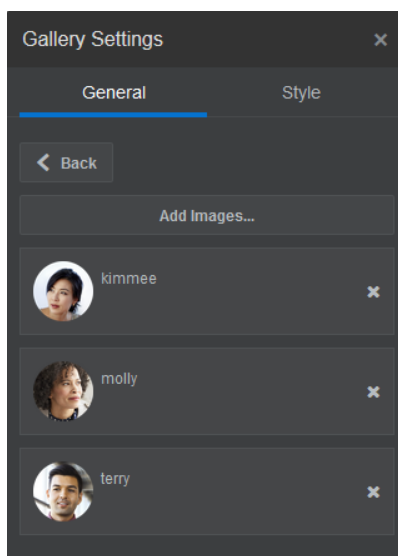
- **Obsahová položka:** Vyberte obsahovú položku z priradeného depozitára položiek, vyberte stránku detailov, ktorá sa má zobraziť, a nastavte stránku tak, aby sa otvárala v rovnakom alebo novom okne.
- **E-mail:** Zadaťte platnú e-mailovú adresu, prípadne aj predmet. Výsledná správa sa otvorí a odošle prostredníctvom predvoleného e-mailového klienta.
- **Ukážka obrázka:** Vybraný obrázok bude pri zobrazení stránku prekryvať.
- **Mapa:** Zadaťte platnú adresu alebo súradnice a vyberte, kde v počítačových alebo mobilných prehľadávačoch sa má mapa otvárať.
- **Telefonický hovor:** Zadaťte platné telefónne číslo.

Galérie

Pomocou obrázkovej galérie môžete zobraziť skupinu obrázkov. Galériu môžete nastaviť tak, aby sa obrázky automaticky prepínali, alebo môžete používateľovi umožniť posúvať obrázky ručne.

Ako pridať galériu obrázkov na stránku:

1. Prejdite na stránku, ktorú chcete upraviť, a uistite sa, že ikona  má nastavenie **Upraviť**.
2. Pridajte komponent na stránku. V komponente Galéria sa zobrazí zástupný obrázok, kým nevyberiete obrázky, ktoré chcete použiť.
3. Ak chcete do galérie pridať jeden alebo viac obrázkov, kliknite na ikonu ponuky , vyberte položku **Nastavenia** a kliknite na položku **Obrázky** na karte **Všeobecné**.
4. Kliknite na tlačidlo **Pridať obrázky**.




5. Vyberte jeden alebo viac obrázkov.

 **Poznámka:**

V okne sa zobrazia všetky dostupné súbory. Musíte vybrať typ súborov, ktorý je vhodný pre daný kontext. Ak napríklad vyberáte obrazový súbor, vyberte súbor s platným formátom obrázka (GIF, JPG, JPEG, PNG alebo SVG).

- a. Vyhľadajte a vyberte obrázky, ktoré chcete použiť.

Ak nevidíte žiadne digitálne položky, kliknite na ikonu  a filter kolekcie zmeňte na možnosť **Všetko**.

- b. Ak ste vybrali obrázok z priečinka dokumentov, môžete vytvoriť prepojenie na súbor namiesto jeho kopírovania na lokalitu. Ak chcete vytvoriť prepojenie na súbor, vyberte voľbu **Použiť odkaz na pôvodný súbor namiesto kopírovania súboru na lokalitu**. Ak túto voľbu nevyberiete, spolu s lokalitou sa uloží kópia súboru, na ktorú sa bude odkazovať z danej lokality. Prepojením na originálny súbor sa vyhnete duplikovaniu obsahu. Prepojenie umožňuje návštevníkom lokality pozrieť si obsah dokonca aj vtedy, ak by sa povolenia pre súbor zmenili alebo inak obmedzovali jeho zobrazovanie.
- c. Kliknite na tlačidlo **OK**.
- d. Ak ste vybrali digitálnu položku, môžete vybrať konkrétny formát výstupu. Ak nevyberiete formát výstupu, použije sa pôvodná veľkosť. Ak chcete, aby sa pri publikovaní lokality publikovala najnovšia verzia položky, vyberte možnosť **Použiť najnovšiu verziu položky**.

Vybrané obrázky sa pridávajú do zoznamu obrázkov. Ak chcete zmeniť poradie obrázkov v zozname, presuňte ich myšou. Predvoleným názvom každého obrázka je názov súboru bez prípony.

6. Ak chcete zmeniť názov, popis alebo iné voľby konkrétneho obrázka, kliknite na obrázok v zozname a vykonajte zmenu.


K obrázku v galérii tiež môžete priradiť prepojenie alebo iné akcie:

- a. Na paneli Nastavenia príslušného obrázka kliknite na pole Prepojenie.
- b. Vyberte jednu z nasledujúcich volieb:
- **Žiadne prepojenie:** Po kliknutí používateľa na obrázok sa nevykoná žiadna akcia.
 - **Webová stránka:** Zadajte celú adresu URL na externú stránku alebo lokalitu a vyberte, kde sa má prepojenie otvárať.
 - **Stránka lokality:** Pomocou nástroja na výber stránok vyberte stránku na aktuálnej lokalite a potom vyberte miesto, kde sa má prepojenie otvoriť. Môžete zadať ďalšie parametre URL vo formáte `key1=value1&key2=value2`. Podporované sú aj prázdne hodnoty, napríklad `key1=&key2=value2`. Môžete určiť aj ukotvenie adresy URL, no na príslušné miesto na stránke cieľovej lokality, na ktoré má odkazovať prepojenie s ukotvením, bude potrebné pridať špeciálne rozloženie so sekciou pre ukotvenie a v nastaveniach rozloženia bude potrebné zadať ten istý názov ukotvenia, ktorý ste použili pri definovaní akcie spúšťača.

 **Poznámka:**

Rozloženie so sekciami pre ukotvenie, ktoré sa vyžaduje na použitie ukotvení adres URL, je poskytované v súprave OCE Toolkit. Informácie o tom, ako môžete získať túto súpravu, nájdete v časti Vývoj so súpravou OCE Toolkit.



- **Stiahnutie súborov:** Stiahne vybraný súbor z deponitára. Vyberte súbor.
Ak vyberiete digitálnu položku, môžete vybrať konkrétny formát výstupu. Ak nevyberiete formát výstupu, použije sa pôvodná veľkosť. Ak chcete, aby sa pri publikovaní lokality publikovala najnovšia verzia položky, vyberte možnosť **Použiť najnovšiu verziu položky**. Ak nezačiarknete políčko **Použiť najnovšiu verziu položky**, použije sa najnovšia *publikovaná* verzia, nie najnovšia verzia konceptu, ak existuje.
 - **Obsahová položka:** Vyberte obsahovú položku z priradeného deponitára položiek, vyberte stránku detailov, ktorá sa má zobrazit', a nastavte stránku tak, aby sa otvárala v rovnakom alebo novom okne.
 - **E-mail:** Zadaťte platnú e-mailovú adresu, prípadne aj predmet. Výsledná správa sa otvorí a odošle prostredníctvom predvoleného e-mailového klienta.
 - **Mapa:** Zadaťte platnú adresu alebo súradnice a vyberte, kde v počítačových alebo mobilných prehľadávačoch sa má mapa otvárať.
 - **Telefonický hovor:** Zadaťte platné telefónne číslo.
- c. Kliknutím na tlačidlo **Spät'** sa vrátite na panel nastavení obrázka. Ak sa chcete vrátiť na zoznam obrázkov a vybrať iný obrázok na aktualizáciu, znova kliknite na tlačidlo **Spät'**.
- d. Po dokončení aktualizácie jednotlivých obrázkov kliknite na tlačidlo **Spät'** a zadajte voľby galérie.
7. Ako zmeniť veľkosť obrázkov v galérii:
- a. Použite voľbu **Šírka** na zadanie šírky galérie v slote v pixeloch. Kliknite na niektorú z volieb zarovnaní okrem voľby **Vyplniť** a zadajte šírku. Po nastavení šírky môžete pomocou voľby **Vyplniť** zväčšiť obrázok na zadanú šírku.
 - b. Vyberte voľbu **Škálovanie** na úpravu prezentácie obrázkov v galérii:
 - **Orezať:** Veľkosť menšieho z rozmerov (šírky alebo výšky) sa prispôsobí dostupnému miestu, pričom väčší rozmer sa oreže, aby nedošlo k rozťahnutiu obrázka.
 - **Prispôbiť:** Veľkosť každého obrázka sa zmení tak, aby sa celý obrázok prispôobil dostupnému miestu bez skreslenia obrázka.
 - **Roztiahnuť:** Veľkosť väčšieho z rozmerov (šírky alebo výšky) sa prispôsobí dostupnému miestu, pričom menší rozmer sa roztiahne, aby sa vyplnilo dostupné miesto.
 - **Žiadne:** Obrázok sa použije vo svojom plnom rozlíšení v pixeloch a ak sa nezmestí na dostupné miesto, jednotne sa oreže.
8. Ako používateľovi uľahčiť navigáciu v galérii:
- a. Vyberte spôsob navigácie v poli **Navigácia**:
 - **Miniatúry:** Pod galériou zobrazí zoznam obrázkov v galérii. Kliknutím na miniatúru môže používateľ prejsť na príslušný obrázok v galérii.

- **Indexovanie:** Pod galériou zobrazí skupinu tlačidiel , ktoré predstavujú jednotlivé obrázky v galérii. Kliknutím na tlačidlo môže používateľ prejsť na príslušný obrázok v galérii.
 - **Žiadne:** K dispozícii nebude žiadna vizuálna navigácia. Používateľ môže susedný obrázok zobrazit' potiahnutím prstom doprava alebo doľava. Tento manuálny spôsob je k dispozícii vždy.
- b. Po kliknutí na položku **Zobrazit' predchádzajúce/nasledujúce** sa na každý obrázok pridajú ikony šípok, ktoré umožňujú prejsť na predchádzajúci alebo nasledujúci obrázok v galérii.
9. Začiarknutím alebo zrušením začiarknutia políčka **Zobrazit' popis** môžete zobrazit' alebo skryť popis jednotlivých obrázkov.
10. Ak chcete, aby sa jednotlivé obrázky v galérii posúvali automaticky, vyberte položku **Automaticky prehrať** a nastavte voľby **Čas prechodu** a **Čas zobrazenia**.
- Používateľ bude môcť naďalej používať všetky nastavené funkcie manuálnej navigácie.

Mriežka galérie

Pomocou mriežky galérie môžete súčasne prezentovať množinu obrázkov v riadkoch a stĺpcoch.


Ako pridať galériu obrázkov na stránku:

1. Prejdite na stránku, ktorú chcete upraviť, a uistite sa, že ikona  má nastavenie **Upraviť**.
2. Pridajte komponent na stránku. V komponente mriežky galérie sa zobrazí zástupný obrázok, kým nevyberiete obrázky, ktoré chcete použiť.
3. Ak chcete do galérie pridať jeden alebo viac obrázkov, kliknite na ikonu ponuky , vyberte položku **Nastavenia** a kliknite na položku **Obrázky** na karte **Všeobecné**.
4. Kliknite na tlačidlo **Pridať obrázky**.
5. Vyberte jeden alebo viac obrázkov.

Poznámka:

V okne sa zobrazia všetky dostupné súbory. Musíte vybrať typ súborov, ktorý je vhodný pre daný kontext. Ak napríklad vyberáte obrazový súbor, vyberte súbor s platným formátom obrázka (GIF, JPG, JPEG, PNG alebo SVG).

- a. Vyhľadajte a vyberte obrázky, ktoré chcete použiť.

Ak nevidíte žiadne digitálne položky, kliknite na ikonu  a filter kolekcie zmeňte na možnosť **Všetko**.

- b. Ak ste vybrali obrázok z priečinka dokumentov, môžete vytvoriť prepojenie na súbor namiesto jeho kopírovania na lokalitu. Ak chcete vytvoriť prepojenie na súbor, vyberte voľbu **Použiť odkaz na pôvodný súbor namiesto kopírovania súboru na lokalitu**. Ak túto voľbu nevyberiete, spolu s lokalitou sa uloží kópia súboru, na ktorú sa bude odkazovať z danej lokality. Prepojením na originálny súbor sa vyhnete duplikovaniu obsahu. Prepojenie umožňuje návštevníkom lokality pozrieť si obsah dokonca aj vtedy, ak by sa povolenia pre súbor zmenili alebo inak obmedzovali jeho zobrazovanie.
- c. Kliknite na tlačidlo **OK**.
- d. Ak ste vybrali digitálnu položku, môžete vybrať konkrétny formát výstupu. Ak nevyberiete formát výstupu, použije sa pôvodná veľkosť. Ak chcete, aby sa pri publikovaní lokality publikovala najnovšia verzia položky, vyberte možnosť **Použiť najnovšiu verziu položky**.

Vybrané obrázky sa pridávajú do zoznamu obrázkov. Ak chcete zmeniť poradie obrázkov v zozname (a v mriežke), presuňte ich myšou. Predvoleným názvom každého obrázka je názov súboru bez prípony.

6. Ak chcete zmeniť názov, popis alebo iné voľby konkrétneho obrázka, kliknite na obrázok v zozname a vykonajte zmenu.

K obrázku v galérii tiež môžete priradiť prepojenie alebo iné akcie:

- a. Na paneli Nastavenia príslušného obrázka kliknite na pole Prepojenie.
- b. Vyberte jednu z nasledujúcich volieb:
 - **Žiadne prepojenie:** Po kliknutí používateľa na obrázok sa nevykoná žiadna akcia.
 - **Webová stránka:** Zadajte celú adresu URL na externú stránku alebo lokalitu a vyberte, kde sa má prepojenie otvárať.
 - **Stránka lokality:** Pomocou nástroja na výber stránok vyberte stránku na aktuálnej lokalite a potom vyberte miesto, kde sa má prepojenie otvoriť. Môžete zadať ďalšie parametre URL vo formáte `key1=value1&key2=value2`. Podporované sú aj prázdne hodnoty, napríklad `key1=&key2=value2`. Môžete určiť aj ukotvenie adresy URL, no na príslušné miesto na stránke cieľovej lokality, na ktoré má odkazovať prepojenie s ukotvením, bude potrebné pridať špeciálne rozloženie so sekciou pre ukotvenie a v nastaveniach rozloženia bude potrebné zadať ten istý názov ukotvenia, ktorý ste použili pri definovaní akcie spúšťača.

Poznámka:

Rozloženie so sekciami pre ukotvenie, ktoré sa vyžaduje na použitie ukotvení adres URL, je poskytované v súprave OCE Toolkit. Informácie o tom, ako môžete získať túto súpravu, nájdete v časti Vývoj so súpravou OCE Toolkit.

- **Stiahnutie súborov:** Stiahne vybraný súbor z deponitára. Vyberte súbor.
Ak vyberiete digitálnu položku, môžete vybrať konkrétny formát výstupu. Ak nevyberiete formát výstupu, použije sa pôvodná veľkosť. Ak chcete, aby sa pri publikovaní lokality publikovala najnovšia verzia položky, vyberte možnosť **Použiť najnovšiu verziu položky**. Ak nezačiarknete políčko **Použiť najnovšiu verziu položky**, použije sa najnovšia *publikovaná* verzia, nie najnovšia verzia konceptu, ak existuje.

- **Obsahová položka:** Vyberte obsahovú položku z priradeného depozitára položiek, vyberte stránku detailov, ktorá sa má zobraziť, a nastavte stránku tak, aby sa otvárala v rovnakom alebo novom okne.
 - **E-mail:** Zadajte platnú e-mailovú adresu, prípadne aj predmet. Výsledná správa sa otvorí a odošle prostredníctvom predvoleného e-mailového klienta.
 - **Ukážka obrázka:** Vybraný obrázok bude pri zobrazení stránku prekryvať.
 - **Mapa:** Zadajte platnú adresu alebo súradnice a vyberte, kde v počítačových alebo mobilných prehľadávačoch sa má mapa otvárať.
 - **Telefonický hovor:** Zadajte platné telefónne číslo.
- c. Kliknutím na tlačidlo **Späť** sa vrátite na panel nastavení obrázka. Ak sa chcete vrátiť na zoznam obrázkov a vybrať iný obrázok na aktualizáciu, znova kliknite na tlačidlo **Späť**.
- d. Po dokončení aktualizácie jednotlivých obrázkov kliknite na tlačidlo **Späť** a zadajte voľby galérie.
7. Pomocou voľby **Rozloženie** usporiadajte obrázky v mriežke.
- Murivo
 - Stĺpce
 - Vlastné

Každá z týchto volieb je opísaná v postupe nižšie.

8. Vyberte rozloženie **Murivo**, ak chcete automaticky usporiadať obrázky do riadkov v dostupnom priestore.

Výsledné riadky budú mať jednotnú výšku, ale žiadne definované stĺpce.



- a. Zadajte hodnotu do poľa **Výška**, ak chcete pomerne zmeniť veľkosť všetkých obrázkov na zadanú výšku v pixeloch.
- b. Zadajte hodnotu do poľa **Rozstup obrázkov**, ak chcete zväčšiť alebo zmenšiť rozstup medzi obrázkami v riadku.
9. Vyberte rozloženie **Stĺpec**, ak chcete usporiadať obrázky do riadkov a stĺpcov.
- a. Vyberte voľbu **Škálovanie** na úpravu prezentácie obrázkov v mriežke:
- **Orezať:** Veľkosť menšieho z rozmerov (šírky alebo výšky) sa prispôbi dostupnému miestu, pričom väčší rozmer sa oreže, aby nedošlo k roztiahnutiu obrázka.

- **Prispôsobit'**: Veľkosť každého obrázka sa zmení tak, aby sa celý obrázok prispôobil dostupnému miestu bez skreslenia obrázka.

Nasledujúca mriežka napríklad používa štyri stĺpce a prispôsobí veľkosť šiestich obrázkov:



Tu je tá istá mriežka s orezanými obrázkami:



- Zadaním hodnoty pre **Pomer strán** určíte tvar buniek v mriežke.
 - **Štvorec**: Použije sa pomer strán 1:1.
 - **Na šírku**: Použije sa pomer strán 16:9.
 - **Na výšku**: Použije sa pomer strán 9:16.
 - **Vlastné**: Zadajte vlastné číselné hodnoty pomeru strán.
 - Zadajte počet v poli **Stĺpce**.
Mriežka sa automaticky prispôsobí a vytvoria sa stĺpce s rovnakou šírkou.
 - Zadajte hodnotu v poli **Rozstup obrázkov** na zväčšenie alebo zmenšenie rozstupu medzi obrázkami v riadkoch aj v stĺpcoch.
10. Vyberte rozloženie **Vlastné** na usporiadanie obrázkov do riadkov a stĺpcov na základe zadanej veľkosti obrázka a šírky.
- Vyberte voľbu **Škálovanie** na úpravu prezentácie obrázkov v mriežke:
 - **Orezať**: Veľkosť menšieho z rozmerov (šírky alebo výšky) sa prispôsobí dostupnému miestu, pričom väčší rozmer sa oreže, aby nedošlo k rozťahnutiu obrázka.



- **Prispôsobit'**: Veľkosť každého obrázka sa zmení tak, aby sa celý obrázok prispôobil dostupnému miestu bez skreslenia obrázka.
 - b. Zadajte hodnoty do polí **Výška obrázka** a **Šírka obrázka**, ktoré určia tvar buniek v mriežke.
Mriežka sa automaticky prispôsobí a vytvorí sa bunky so zadanými rozmermi.
 - c. Zadajte hodnotu v poli **Rozstup obrázkov** na zväčšenie alebo zmenšenie rozstupu medzi obrázkami v riadkoch aj v stĺpcoch.
11. Zadajte voľby **Zarovnanie**, **Šírka** a **Rozstup**, ktoré určia polohu mriežky v slote.
Použite voľbu **Šírka** na zadanie šírky galérie v slote v pixeloch. Kliknite na niektorú z volieb zarovnaní okrem voľby **Vyplniť** a zadajte šírku. Po nastavení šírky môžete pomocou voľby **Vyplniť** zväčšiť obrázok na zadanú šírku.

YouTube videá

Pridaním streamovaných videí z YouTube môžete na stránku pridať dynamiku a vizuálne pútavé prvky.

Ak chcete používať iné videá ako videá z YouTube, pozrite si časť [Videá](#).

Ako pridať video z YouTube na stránku:

1. Prejdite na stránku, ktorú chcete upraviť, a uistite sa, že ikona  má nastavenie **Upraviť**.
2. Pridajte komponent na stránku. Namiesto komponentu sa zobrazuje zástupný obrázok, až kým nevyberiete video, ktoré chcete použiť.
3. Ak chcete nastaviť video z YouTube a upraviť jeho vlastnosti zobrazenia, kliknite na ikonu ponuky  a vyberte položku **Nastavenia**.
4. Vyhľadajte video, ktoré chcete použiť, skopírujte jeho adresu URL a vložte ju do pol'a **Adresa URL videa na YouTube**.
5. Výber volieb zobrazenia:
 - **Zobraziť ovládacie prvky**: Aktivovaním prvkov na obrazovke a volieb zariadenia povoľte používateľovi manuálne ovládanie prehrávania videa.
 - **Zobraziť informácie**: Dočasne pridáte popis videa do ľavého horného rohu videa.
 - **Automaticky prehrať**: Automaticky spustí prehrávanie videa.
 - **Slučka**: Automaticky znova prehrá video po dokončení jeho prehrávania.
6. Použite nastavenie **Pomer strán** definované pre video (**Automatické**) alebo vyberte iný pomer strán, ktorý určí tvar zobrazenia videa.
7. Zadaním ďalších volieb zarovnaní alebo rozstupu umiestnite video.

Videá


Pridaním videí zo služby Oracle Content Management môžete na stránku pridať dynamiku a vizuálne pútavé prvky.

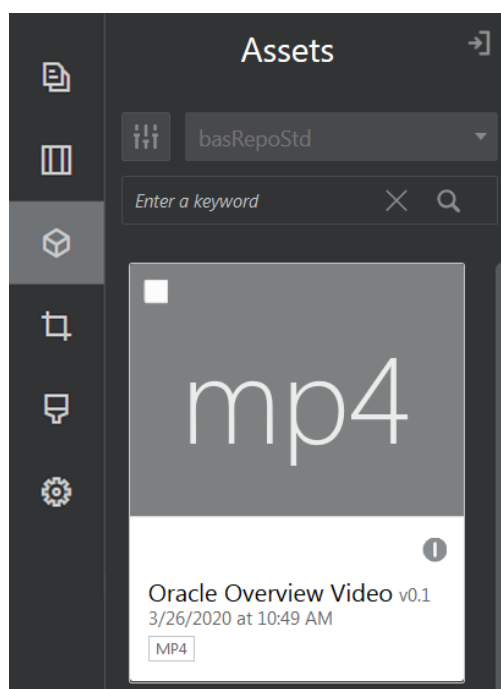
Služba Oracle Content Management ponúka viacero spôsobov pridania videa na stránku. Môžete vložiť [YouTube videá](#) hosťované na tejto lokalite alebo môžete pridať


video uložené, spravované a doručené zo služby Oracle Content Management a využívať výhody automatického transkódovania a optimalizovaného streamovania komponentu Video Plus. Je to užitočné, keď sa lokality zobrazujú na viacerých zariadeniach s rôznymi možnosťami výkonu. Ak systémový administrátor neaktivoval Video Plus, môžete použiť štandardné video.

Ak chcete používať videá z YouTube, pozrite si časť [YouTube videá](#).

Ako použiť video uložené v depozitári dokumentov alebo položiek služby Oracle Content Management:

1. Prejdite na stránku, ktorú chcete upraviť, a uistite sa, že prepínač úprav () je nastavený na **Upraviť**.
 - a. Ak chcete použiť video uložené ako digitálna položka, otvorte panel **Položky**, vyhľadajte pomocou neho video, ktoré chcete použiť, vyberte ho a myšou ho presuňte na stránku.



- b. Komponent videa môžete pridať na stránku aj zo zoznamu komponentov. Namiesto komponentu sa zobrazuje zástupný obrázok, až kým nevyberiete video, ktoré chcete použiť.
2. Ak ste presunuli položku z panela Položky alebo video zo zoznamu komponentov, použite ikonu ponuky () a upravte vlastnosti zobrazenia videa alebo prejdite na video pre komponent videa. Kliknite na ponuku a vyberte položku **Nastavenia**.
3. Ak chcete vybrať video pre komponent videa, kliknutím na položku **Vybrať** otvorte karty **Dokumenty** a **Digitálne položky** a prejdite na video, ktoré chcete pridať zo služby Oracle Content Management. Vyberte ho a kliknite na tlačidlo **OK**.
 - a. Ak je komponent Video Plus aktívny, môžete vybrať rôzne depozitáre, kanály vyhľadávania, kolekcie a kľúčové slová a filtrovať položky, čím zúžite vyhľadávanie pre prechode na video.
 - b. Pri použití štandardného videa vyberte videosúbor typu MP4. Video vo formáte MP4 sa bežne používa vo všetkých podporovaných prehľadávačoch. Niektoré štandardné

videá tiež majú preddefinovaný obrázok ukážky. Sú to videá, ktoré ako obrázok ukážky nezobrazujú prázdnu obrazovku. Ak chcete namiesto prázdnej obrazovky použiť obrázok, v dialógovom okne nastavení videa kliknite na položku **Vybrať** a vyberte obrázok ukážky zo služby Oracle Content Management.

4. Po tom, ako vyberiete video presunutím videa z panela položiek alebo výberom videa z dialógového okna nastavení, v dialógovom okne nastavení zadajte voľby zobrazenia:
 - **Zobraziť ovládacie prvky:** Aktivovaním prvkov na obrazovke a volieb zariadenia povoľte používateľovi manuálne ovládanie prehrávania videa.
 - **Automaticky prehrať:** Automaticky spustí prehrávanie videa.
 - **Slučka:** Automaticky znova prehrá video po dokončení jeho prehrávania.
 - **Stlmené:** Automaticky stlmí video pri načítaní stránky.
5. Zadajte voľby pre šírku, zarovnanie alebo rozstup na umiestnenie videa.
6. Kliknite na položku **Štýl** na výber alebo definovanie vlastného štýlu orámovania videa.

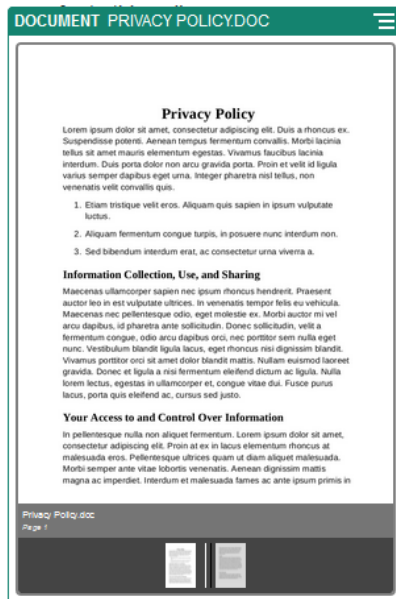
Komponenty dokumentov

Pozrime sa na niektoré komponenty, ktoré vám umožňujú získať prístup k súborom a priečinkom a zobraziť ich.



- [Dokumenty](#)
- [Zoznamy priečinkov](#)
- [Zoznamy súborov](#)
- [Správca dokumentov](#)
- [Knižnica projektu](#)

Dokumenty

Priamo na stránke si môžete zobraziť viacstranové dokumenty a prezentácie.



Ako pridať dokument na stránku:

1. Prejdite na stránku, ktorú chcete upraviť, a uistite sa, že ikona  má nastavenie **Upraviť**.
2. Pridajte komponent na stránku. V komponente Dokument sa zobrazí zástupný obrázok, kým neurčíte dokument, ktorý sa má zobrazit'.
3. Ak chcete vybrať dokument, kliknite na jeho ikonu ponuky , vyberte položku **Nastavenia** a kliknite na položku **Vybrať** vedľa poľa Dokument.


Dokument musí byť uložený v depozitári lokality alebo v inom depozitári, ku ktorému máte prístup. Môžete tiež použiť dokumenty, ktoré s vami niekto zdieľa alebo ktoré nahráte z lokálneho alebo sieťového umiestnenia súborov.

4. Vyberte dokument a kliknite na tlačidlo **OK**.

Poznámka:

V okne sa zobrazia všetky dostupné súbory. Musíte vybrať typ súborov, ktorý je vhodný pre daný kontext. Ak napríklad vyberáte súbor dokumentu, vyberte súbor s platným formátom dokumentu, napríklad TXT alebo DOC.

5. Pomocou panela Nastavenia pridajte titulok alebo modifikujte rozstup, zarovnanie, štýl a ďalšie voľby prezentácie.
6. Ako používateľovi uľahčiť navigáciu v dokumente:
 - a. Kliknutím na položku **Zobraziť čísla strán** zobrazte pod každou stranou číslo strany.
 - b. Vyberte spôsob navigácie v poli **Navigácia**:
 - **Miniatury**: Pod dokumentom sa v rade za sebou zobrazí zoznam strán v dokumente. Keď používateľ klikne na obrázok miniatúry, prejde na príslušnú stranu.



- **Indexovanie:** Pod dokumentom sa zobrazí rad tlačidiel , ktoré predstavujú jednotlivé strany v dokumente. Keď používateľ klikne na tlačidlo, prejde na príslušnú stranu.
 - **Žiadne:** K dispozícii nebude žiadna vizuálna navigácia. Používateľ môže potiahnutím prstom doprava alebo doľava zobrazit' susednú stranu. Tento manuálny spôsob je k dispozícii vždy.
- c. Kliknite na položku **Zobrazit' predchádzajúce/nasledujúce**, ak chcete na každú stranu pridať ikony šípkov umožňujúce prechod na predchádzajúcu alebo nasledujúcu stranu v dokumente.

Zoznamy priečinkov

Zoznam priečinkov môžete použiť na zobrazovanie priečinkov v rámci zadaného priečinka v konte služby Oracle Content Management.

Ak použijete tento komponent spolu s jedným alebo viacerými komponentmi zoznamu súborov alebo správcu dokumentov na stránke, tieto komponenty môžu automaticky zobrazovať obsah priečinka vybraného v zozname priečinkov.

Ako pridať komponent zoznamu priečinkov na stránku:

1. Prejdite na stránku, ktorú chcete upraviť, a uistite sa, že ikona  má nastavenie **Upraviť**.
2. Pridajte komponent na stránku.
3. Ak chcete upraviť komponent a jeho vzhľad, kliknite na jeho ikonu ponuky  a vyberte položku **Nastavenia**.
4. Vyberte položku **Vlastné nastavenia** a nastavte predvolené údaje o zobrazenom obsahu.
5. Kliknite na položku **Vybrať** vedľa položky **Výber priečinka** a zmeňte priečinok, ktorý sa má použiť na zobrazenie. Je nutné vybrať iný priečinok než domovskú stránku depozitára dokumentov. Po skončení kliknite na tlačidlo **Späť**.

Poznámka:

Zoznam priečinkov pridelí všetkým používateľom prístup s právami na stiahnutie. Používatelia si môžu zobrazit' a stiahnuť súbory bez ohľadu na svoju rolu. Ak má návštevník lokality privilégia, ktoré sú väčšie ako privilégia zadané pre komponent, jeho individuálne privilégia prepíšu privilégia nastavené pre komponent.

6. Vyberte si z nasledujúcich možností a nastavte ďalšie predvolené hodnoty pre zobrazovaný obsah.
 - **Vybrať predvolený výber:** Ak ste vybrali položku **Priečinok Oracle Documents**, vyberte priečinok (ak nejaký existuje), ktorý sa má zobrazovať ako vybraný v zozname.
 - **Zobrazit' hlavičku názvov priečinkov:** Túto voľbu vyberte, ak chcete zobrazit' názov priečinka v záhlaví vloženého komponentu.



- **Triedenie priečinkov:** Vyberte spôsob, akým sa položky zobrazia po otvorení stránky – abecedne podľa názvu alebo podľa ich poslednej aktualizácie.
 - **Zobraziť podpriečinky:** Obmedzte počet zobrazených podpriečinkov pomocou jazdca.
7. Na karte Všeobecné môžete upraviť rozstup, zarovnanie a ďalšie voľby prezentácie.
 8. Prejdite na kartu Štýl a naformátujte rám obsahujúci komponent pomocou preddefinovaných štýlov alebo vlastných volieb.

Zoznamy súborov

Zoznam súborov môžete použiť na zobrazovanie súborov zo zadaného priečinka vo vašom konte služby Oracle Content Management.

Ak použijete tento komponent spolu s jedným alebo viacerými komponentmi v zozname priečinkov na stránke, komponent zoznamu súborov môže automaticky zobraziť obsah priečinka, ktorý je vybraný v zozname priečinkov. Komponent môžete nakonfigurovať aj tak, aby sa po kliknutí na súbor v zozname vykonala jedna alebo viaceré akcie. Môže sa napríklad zobraziť ukážka vybraného súboru v samostatnom okne prehľadávača, v prekrytí „lightbox“ alebo v komponente Správca dokumentov na stránke.

Ako pridať komponent zoznamu súborov na stránku:

1. Prejdite na stránku, ktorú chcete upraviť, a uistite sa, že ikona  má nastavenie **Upraviť**.
2. Pridajte skupinu komponentov na stránku.
3. Ak chcete upraviť komponent a jeho vzhľad, kliknite na jeho ikonu ponuky  a vyberte položku **Nastavenia**.
4. Vyberte položku **Vlastné nastavenia** a nastavte predvolené údaje o zobrazenom obsahu.
5. Kliknite na položku **Vybrať** vedľa položky **Výber priečinka** a zmeňte priečinok, ktorý sa má použiť na zobrazenie. Je nutné vybrať iný priečinok než domovskú stránku dokumentu. Po skončení kliknite na tlačidlo **Späť**.

Poznámka:

Zoznam súborov pridelí všetkým používateľom prístup s právami na stiahnutie. Používatelia si môžu zobraziť a stiahnuť súbory bez ohľadu na svoju rolu. Ak má návštevník lokality privilégiá, ktoré sú väčšie ako privilégiá zadané pre komponent, jeho individuálne privilégiá prepíšu privilégiá nastavené pre komponent.

6. Vyberte si z nasledujúcich možností a nastavte ďalšie predvolené hodnoty pre zobrazovaný obsah.
 - **Voľby zobrazenia:** Vyberte detaily, ktoré sa zobrazia spolu so súbormi v zozname.
 - **Hlavička názvu priečinka:** V hlavičke sa zobrazí názov priečinka.
 - **Popis súboru:** Zobrazí sa popis súboru (aj bol zadaný).
 - **Oddel'ovače súborov:** Jednotlivé súbory sa oddelia čiarou.

- **Ikona stiahnutia:** Zobrazí sa ikona stiahnutia, pomocou ktorej môžu používatelia súbor stiahnuť.
 - **Naposledy aktualizované:** Zobrazí sa dátum poslednej aktualizácie súboru.
 - **Veľkosť súboru:** Zobrazí sa veľkosť súboru.
 - **Obrázok:** Zobrazí sa miniatúrny obrázok obsahu súboru.
 - **Spúšťače a akcie:** Túto voľbu vyberte, ak sa má zoznam súborov automaticky obnoviť o obsah priečinka, ktorý je vybraný v komponente zoznamu priečinkov. Pri výbere súboru môžete vybrať aj aktiváciu spúšťača Vybraný súbor. Pomocou karty Prepojenie môžete priradiť akcie k spúšťaču **Vybraný súbor**.
 - **Triedenie súborov:** Vyberte spôsob, akým sa položky zobrazia po otvorení stránky – abecedne podľa názvu alebo podľa ich poslednej aktualizácie.
 - **Zobraziť súbory:** Vyberte, či sa zobrazia všetky súbory alebo či chcete obmedziť počet súborov pomocou jazdca.
7. Na karte Všeobecné môžete upraviť rozstup, zarovnanie a ďalšie voľby prezentácie.
 8. Prejdite na kartu Štýl a naformátujte rám obsahujúci komponent pomocou preddefinovaných štýlov alebo vlastných volieb.
 9. Pomocou karty Prepojenie môžete priradiť akcie k spúšťaču **Vybraný súbor**. Ako napríklad konfigurovať komponent zoznamu súborov na zobrazenie ukážky vybraného súboru v prekrytí „lightbox“:
 - a. V okne Nastavenia zoznamu súborov vyberte položku **Aktivovať spúšťač pri výbere súboru**.
 - b. Na karte Prepojenie v nastaveniach zoznamu súborov kliknite na spúšťač **Vybraný súbor**.
 - c. Kliknite na akciu stránky **Lightbox - ukážka** a potiahnite ju do zoznamu akcií.
 - d. V poli ID súboru alebo URL vyberte položku **Prepojenie na súbor**.


Prepojenie súboru využíva referenčné prepojenie s privilégiami na stiahnutie, takže všetci návštevníci lokality si môžu pozrieť ukážku súboru a prípadne súbor stiahnuť. Ak použijete pole **ID súboru**, použije sa prepojenie člena. Prepojenie člena umožňuje zobrazenie ukážky a prípadné stiahnutie vybraného súboru len registrovaným používateľom.


Keď používateľ klikne na súbor v zozname súborov, ukážka súboru sa zobrazí na stlmenej a neaktívnej verzii stránky.

Správca dokumentov

Správca dokumentov môžete používať na zobrazenie domovskej stránky alebo súborov v službe Oracle Content Management.

Ako pridať komponent správcu dokumentov na stránku:

1. Prejdite na stránku, ktorú chcete upraviť, a uistite sa, že ikona  má nastavenie **Upraviť**.
2. Pridajte komponent na stránku.

3. Ak chcete upraviť komponent a jeho vzhľad, kliknite na jeho ikonu ponuky  a vyberte položku **Nastavenia**.
4. Vyberte položku **Vlastné nastavenia** a nastavte predvolené údaje o zobrazenom obsahu.
5. Kliknite na položku **Vybrať** vedľa položky **Výber priečinka** a zmeňte priečinok, ktorý sa má použiť na zobrazenie.

Ak chcete vybrať priečinok, začiarknite políčko vedľa názvu priečinka. Ak chcete priečinok otvoriť, kliknite na názov priečinka. Kliknite na názov priečinka v ceste, ak sa chcete vrátiť do daného priečinka, alebo kliknite na položku **Prejsť na domovský priečinok**, ak sa chcete vrátiť do domovského priečinka. Po skončení kliknite na tlačidlo **Späť**.

6. Kliknite na položku **Vybrať prístup do priečinka** a zvolte prístupovú rolu, ktorú pridelite návštevníkom.

Návštevníci budú môcť zobraziť obsah priečinka a pracovať s ním na základe svojej roly a na základe nastavenia položky **Voľby prehľadávania**, ktoré aktivujete v nasledujúcom kroku.


- **Prístup člena:** Návštevníci budú môcť použiť ktorúkoľvek z funkcií dostupných členom priečinka, napríklad zobrazenie konverzácií, anotácií alebo prispôbených vlastností položiek.
- **Pozorovateľ:** Pozorovatelia si môžu zobraziť súbory a priečinky, ale nemôžu nič meniť.
- **S právami na stiahnutie:** Používatelia s právami na stiahnutie môžu sťahovať súbory a ukladať si ich v počítači.
- **Prispievateľ:** Prispievatelia môžu súbory aj meniť, aktualizovať, odstraňovať a nahrávať nové súbory.

Pri nastavovaní prístupu do priečinka je potrebné zohľadniť tieto fakty:

- Autor lokality nemôže prideliť prístup do priečinka s väčšími právami ako jeho vlastný prístup. Ak má autor v priečinku napríklad prístup s právami na stiahnutie, nemôže návštevníkom lokality prideliť práva prispievateľa.
 - Privilégiá nastavené pre priečinok v komponente môžu zvýšiť privilégiá návštevníka. Ak má návštevník v priečinku napríklad privilégiá pozorovateľa (alebo žiadne privilégiá), komponent môže prideliť väčšie privilégiá na základe vybranej roly. Tieto posilnené privilégiá sú platné len v samotnom komponente.
 - Ak má návštevník lokality privilégiá, ktoré sú väčšie ako privilégiá zadané pre komponent, jeho individuálne privilégiá prepíšu privilégiá nastavené pre komponent.
 - Privilégiá pridelené pre priečinok platia pre priečinky a súbory vnorené v danom priečinku.
7. Vyberte si z nasledujúcich možností a nastavte ďalšie predvolené hodnoty pre zobrazovaný obsah.
 - **Rozloženie:** Vyberte počiatočné rozloženie mriežky, zoznamu alebo kompaktného zoznamu pre priečinky a súbory. Používatelia môžu rozloženie zmeniť, keď si zobrazia dokončený vložený komponent.
 - **Farebná schéma:** Vyberte jednu z dostupných farebných schém pre vnorený zoznam priečinkov.

- **Poradie triedenia:** Vyberte spôsob, akým sa položky zobrazia po otvorení stránky - abecedne podľa názvu alebo podľa ich poslednej aktualizácie.
 - **Vol'by prehľadávania:** Vyberte voľby, ktoré budú mať používatelia k dispozícii po vybratí položky. Používateľom môžete napríklad povoliť zobrazenie súborov, sťahovanie súborov, zdieľanie alebo kopírovanie súborov a priečinkov alebo odstraňovanie súborov. Ak chcete obmedziť akcie, ktoré môžu používatelia so súbormi a priečinkami vykonávať, zrušte výber príslušnej voľby v zozname. Ak ste v predchádzajúcom kroku zvolili Prístup člena, môžete vybrať zobrazenie bočného podokna, v ktorom sa budú zobrazovať všetky konverzácie, anotácie alebo prispôsobené vlastnosti.
 - **Vol'by prehliadača:** Vyberte spôsob, akým budú používatelia zobrazovať súbory. Môžete povoliť zobrazovanie súborov vo vnorenom ráme alebo na inej karte (prípadne v závislosti od nastavení prehliadača aj v inom okne). Môžete tiež skryť alebo zobrazit' miniatúry a prispôbiť zobrazenie videa.
 - **Zobrazit' ovládacie prvky priblíženia:** Vyberte, či sa má vo vloženom zobrazení priečinka zobrazovať jazdec alebo ovládacie prvky priblíženia.
 - **Režim prispôsobenia prehliadaču:** Zobrazenie súborov môžete nastaviť tak, aby súbory vyplňali stránku, vyplňali šírku stránky alebo sa zobrazovali v pôvodnej veľkosti.
 - **Spúšťače a akcie:** Vyberte možnosť obnovenia zoznamu súborov, ak sa používa aj s komponentom zoznamu priečinkov.
8. Na karte Všeobecné môžete upraviť rozstup, zarovnanie a ďalšie voľby prezentácie.
 9. Prejdite na kartu Štýl a naformátujte rám obsahujúci komponent pomocou preddefinovaných štýlov alebo vlastných volieb.

Po pridaní správcu dokumentov sa používateľom zobrazí vybraný priečinkov vnorený v ráme na vašej lokalite. Používatelia môžu pomocou dostupných volieb zobrazenia zmeniť spôsob zobrazenia priečinkov a súborov. Ak používateľ vyberie súbor alebo priečinkov, môže vybrať voľby na paneli s ponukami alebo v kontextovej ponuke a vykonať ľubovoľnú akciu, ktorú má povolené vykonať na základe svojej roly a nastavení zadaných v časti **Vol'by prehľadávania**.

Ak je k položke priradená konverzácia, spolu s položkou sa zobrazí ikona . Kliknutím na ňu sa otvorí podokno konverzácie, v ktorom sa budú zobrazovať anotácie a komentáre. Nezávislé konverzácie (tie, ktoré nie sú priradené k priečinku) je potrebné pridávať pomocou komponentu konverzácie.

Ak má položka prispôsobené vlastnosti, môžete ich zobrazit' v podokne. Podokno vlastností otvoríte kliknutím na tlačidlo **Ďalšie** a výberom položky **Prispôsobené vlastnosti**.

Knižnica projektu



Pomocou knižnice projektu môžete zhromaždiť priečinky z rôznych častí depozitára bez toho, aby ste museli zmeniť pôvodný priečinkov alebo jeho umiestnenie. Komponent knižnice projektu môžete využívať aj na priradenie rôznych úrovní povolení pre jednotlivé priečinky, ktoré budú prispôsobené jednotlivým rolám projektového tímu.

Ak napríklad pridáte k priečinku v knižnici projektu jednu z rol návštevníkov (Pozorovateľ, S právami na sťahovanie alebo Prispievateľ), návštevníci môžu zobrazit'

obsah priečinka a pracovať s ním v súlade s privilégiami priradenými k role. Ak zadáte prístup člena, v knižnici projektu hovidia len členovia. Členovia pracujú s obsahom priečinka na základe privilégií, ktoré majú zadané pre pôvodný priečink.

Ak použijete tento komponent spolu s jedným alebo viacerými komponentmi zoznamu súborov alebo správcu dokumentov na stránke, tieto komponenty môžu automaticky zobrazovať obsah priečinka vybraného v knižnici projektu.

Ako pridať komponent knižnice projektu na stránku:

1. Prejdite na stránku, ktorú chcete upraviť, a uistite sa, že ikona  má nastavenie **Upraviť**.
2. Pridajte komponent na stránku.
3. Ak chcete upraviť komponent a jeho vzhľad, kliknite na jeho ikonu ponuky  a vyberte položku **Nastavenia**.
4. Vyberte položku **Vlastné nastavenia** a vyberte konverzácie a voľby zobrazenia.
5. Zadajte nadpis. Predvolený názov je Knižnica projektu. Nadpis môžete zobraziť alebo skryť tak, že vyberiete alebo zrušíte výber voľby zobrazenia pre **Nadpis** nižšie.
6. Vyberte položku **Farebná schéma**.

Poznámka:

Ak pomocou spúšťačov a akcií priradíte knižnicu projektu ku komponentu správcu dokumentov, farebná schéma, ktorú ste vybrali pre knižnicu projektu, sa použije aj pre priečink, ktorý bol vybraný na zobrazenie v komponente správcu dokumentov. To neplatí, ak knižnicu projektu priradíte ku komponentom zoznamu priečinkov alebo zoznamu súborov, keďže tieto komponenty nepodporujú farebné schémy.

7. Kliknite na tlačidlo **Pridať** vedľa zoznamu priečinkov a pridajte existujúci priečink alebo vytvorte nový priečink.
 - a. Prejdite k priečinkom a vyberte jeden alebo viacero priečinkov. Alebo kliknite na položku **Vytvoriť** a vytvorte priečink. Každý priečink, ktorý vyberiete v tomto okne, sa pridá do knižnice projektu.

Môžete použiť ľubovoľnú z volieb na paneli s nástrojmi vrátane volieb zobrazenia a triedenia.
 - b. Po skončení kliknite na tlačidlo **Späť**.
8. Ak chcete usporiadať zoznam, vyberte priečink a kliknutím na tlačidlo **Presunúť nahor** alebo **Presunúť nadol** zmeňte jeho poradie v zozname. Alebo kliknite na tlačidlo **Odstrániť** a odstráňte priečink zo zoznamu.
9. Ak chcete zadať prístup k priečinku na základe roly používateľa, vyberte priečink v zozname priečinkov, kliknite na položku **Vybrať povolenie priečinka** a vyberte prístupovú rolu.
 - **Prístup člena:** Priečink sa zobrazí v knižnici projektu iba registrovaným používateľom s povoleniami pre priečink. Členovia pracujú s obsahom priečinka na základe privilégií, ktoré majú zadané pre pôvodný priečink.
 - **Pozorovateľ:** Pozorovatelia si môžu zobraziť súbory a priečinky, ale nemôžu nič meniť.

- **S právami na stiahnutie:** Používatelia s právami na stiahnutie môžu sťahovať súbory a ukladať si ich v počítači.
- **Prispievateľ:** Prispievatelia môžu súbory aj meniť, aktualizovať, odstraňovať a nahrávať nové súbory.

Pri nastavovaní prístupu do priečinka je potrebné zohľadniť tieto fakty:

- Autor lokality nemôže prideliť prístup do priečinka s väčšími právami ako jeho vlastný prístup. Ak má autor v priečinku napríklad prístup s právami na stiahnutie, nemôže návštevníkom lokality prideliť práva prispievateľa.
 - Privilégiá nastavené pre priečinkov v komponente môžu zvýšiť privilégiá návštevníka. Ak má návštevník v priečinku napríklad privilégiá pozorovateľa (alebo žiadne privilégiá), komponent môže prideliť väčšie privilégiá na základe vybranej roly. Tieto posilnené privilégiá sú platné len v samotnom komponente.
 - Ak má návštevník lokality privilégiá, ktoré sú väčšie ako privilégiá zadané pre komponent, jeho individuálne privilégiá prepíšu privilégiá nastavené pre komponent.
 - Privilégiá pridelené pre priečinkov platia pre priečinky a súbory vnorené v danom priečinku.
10. V prípade priečinkov s povolením **Prístup člena** môžete zobrazit konverzácie priradené k priečinkom alebo obsahu kliknutím na položku **Zobrazit podokno konverzácie v správcovi dokumentov**.

Ak vyberiete túto voľbu a nakonfigurujete komponent správcu dokumentov na stránke tak, aby sa zobrazoval vybraný priečinkov, používateľ môže kliknúť na ikonu konverzácie, a zobrazit tak všetky konverzácie, ktoré sú priradené k priečinku. Ak nevyberiete túto voľbu, ikona konverzácie sa nezobrazí.

11. Po skončení zavrite okno.
12. Na karte Všeobecné môžete upraviť rozstup, zarovnanie a ďalšie voľby prezentácie.
13. Prejdite na kartu Štýl a naformátujte rám obsahujúci komponent pomocou preddefinovaných štýlov alebo vlastných volieb.
14. Pomocou karty Prepojenie môžete priradiť akcie k spúšťaču **Vybratý priečinkov**. Ak napríklad na stránku pridáte aj komponent správcu dokumentov, môžete ho použiť na zobrazenie obsahu priečinka, ktorý je vybratý v priečinku projektu:
- a. Na karte Prepojenie v nastaveniach knižnice projektu kliknite na spúšťač **Vybratý priečinkov**.
 - b. V okne Konfigurovať akcie spúšťača kliknite na položku Správca dokumentov.
 - c. Kliknite na akciu **Zobrazit dokumenty** a myšou ju presuňte do zoznamu akcií.
 - d. V poli ID alebo adresa URL priečinka vyberte položku **Vybraný priečinkov**.

Keď používateľ klikne na priečinkov v knižnici projektu, obsah priečinka sa zobrazí v komponente správcu dokumentov na stránke.

Komponenty sociálnych sietí

Komponenty sociálnych sietí pomáhajú používateľom zostať v kontakte a komunikovať.



- Panel sociálnych sietí
- Facebookové tlačidlá Páči sa mi to a Odporučiť
- Zdieľanie a sledovanie na Twitteri
- Komponent konverzácie
- Zoznam konverzácií



Panel sociálnych sietí

Jednoduchým spôsobom môžete pridať ikony a prepojenia na obľúbené sociálne médiá, ako je napríklad Facebook a Twitter. Panel sociálnych sietí obsahuje niekoľko predvolených cieľových umiestnení, položky na ňom však môžete pridať a odstrániť.



Ako pridať a modifikovať panel sociálnych sietí:

1. Prejdite na stránku, ktorú chcete upraviť, a uistite sa, že ikona  má nastavenie **Upraviť**.
2. Pridajte komponent na stránku. Na paneli sociálnych sietí sa zobrazia predvolené ikony.
3. Ak chcete pridať alebo zmeniť ikony na paneli sociálnych sietí, kliknite na jeho ikonu ponuky , vyberte položku **Nastavenia** a kliknite na položku **Ikony** v hornej časti karty **Všeobecné**.

Ak chcete odstrániť ikonu sociálnej siete, kliknite na tlačidlo x vedľa názvu. Ak chcete ikonu pridať, musí byť uložená v depozitári lokality alebo v inom depozitári, ku ktorému máte prístup. Môžete tiež použiť obrázky, ktoré s vami niekto zdieľa alebo ktoré nahráte z lokálneho alebo sieťového umiestnenia súborov.
4. Ako nahráť jednu alebo viac ikon z lokálneho alebo sieťového umiestnenia:
 - a. Kliknite na položku **Pridať ikony** v hornej časti panela.
 - b. Prejdite na umiestnenie v depozitári, v ktorom chcete uložiť obrázok, alebo kliknite na ikonu  a pridajte nový priečinok do aktuálneho umiestnenia.
 - c. Kliknite na ikonu .
 - d. Vyhľadajte a vyberte obrazové súbory a potom kliknite na položku **Otvoriť**.

Obrazové súbory sa nahrávajú do aktuálneho umiestnenia v depozitári.
5. Vyberte jeden alebo viac obrázkov v depozitári a kliknite na tlačidlo **OK**.
 - a. Vyhľadajte a kliknite na obrázky, ktoré chcete použiť.
 - b. Ak chcete vytvoriť prepojenie na súbor v depozitári, vyberte voľbu **Použiť odkaz na pôvodný súbor namiesto kopírovania súboru na lokalitu**. Ak túto voľbu nevyberiete, kópia súboru sa uloží spolu s lokalitou a odkazuje sa na ňu z danej lokality. Prepojením na originálny súbor sa vyhnete duplikovaniu obsahu. Prepojenie umožňuje návštevníkom lokality pozrieť si obsah dokonca aj vtedy, ak by sa povolenia pre súbor zmenili alebo inak obmedzovali jeho zobrazovanie.

- c. Kliknite na tlačidlo **OK**.

Vybrané obrázky sa pridajú do zoznamu obrázkov. Ak chcete zmeniť poradie obrázkov v zozname, presuňte ich myšou. Predvoleným názvom každého obrázka je názov súboru bez prípony.



6. Ak chcete zmeniť cieľovú adresu URL, názov, popis alebo iné voľby konkrétneho obrázka, kliknite na obrázok v zozname a vykonajte zmenu.

Po dokončení aktualizácie jednotlivých ikon kliknite na tlačidlo **Späť** a zadajte všeobecné voľby.

7. Zadajte veľkosť, rozstup, orientáciu a zarovnanie všetkých ikon na paneli sociálnych sietí.



Facebookové tlačidlá Páči sa mi to a Odporučiť

Pridaním facebookového tlačidla Páči sa mi to môžete používateľom umožniť, aby mohli na Facebooku jednoducho označiť, že sa im vaša lokalita páči.

1. Prejdite na stránku, ktorú chcete upraviť, a uistite sa, že ikona  má nastavenie **Upraviť**.
2. Pridajte komponent na stránku.
3. Ak chcete upraviť aplikáciu a jej vzhľad, kliknite na jej ikonu ponuky  a vyberte položku **Nastavenia**.
4. Vyberte položku **Nastavenia facebookového tlačidla Páči sa mi to** alebo **Nastavenia facebookového tlačidla Odporučiť** a nastavte adresu URL. Môžete tiež pridať tlačidlo **Zdieľať**, ktoré vám umožní jednoducho zverejniť prepojenie na vašu lokalitu na stránke na Facebooku.
5. Na karte Všeobecné môžete upraviť rozstup, zarovnanie a ďalšie voľby prezentácie.
6. Pomocou karty Štýl môžete formátovať rám obsahujúci aplikáciu priradením preddefinovaných štýlov alebo vlastných volieb.

Zdieľanie a sledovanie na Twitteri

Na stránku môžete pridať twitterové tlačidlo Zdieľať, ktoré používateľom umožní rýchlo zdieľať prepojenie v konte na Twitteri.

1. Prejdite na stránku, ktorú chcete upraviť, a uistite sa, že ikona  má nastavenie **Upraviť**.
2. Pridajte komponent na stránku.
3. Ak chcete upraviť aplikáciu a jej vzhľad, kliknite na jej ikonu ponuky  a vyberte položku **Nastavenia**.
4. Vyberte položku **Nastavenia sledovania na Twitteri**, nastavte meno používateľa služby Twitter, vyberte, či sa má meno používateľa zobrazovať, a vyberte veľkosť tlačidla **Sledovať**. Vyberte položku **Nastavenia zdieľania na Twitteri** a nastavte nasledujúce predvolené nastavenia. Používatelia môžu tieto hodnoty zmeniť pri použití tlačidla.

- **Zdieľať adresu URL:** Adresa URL lokality, ktorú môže používateľ zdieľať.
 - **Text tweetu:** Text tweetu o stránke.
 - **Cez @:** Konto používateľa na Twitteri, ktoré sa má použiť na odoslanie tweetu.
 - **Odporučiť @:** Konto používateľa na Twitteri, ktoré sa má použiť pre odporúčanie na Twitteri.
 - **Značka hashtag #:** Značka hashtag, ktorá sa má použiť v príspevku.
 - **Počet:** Zvislé alebo vodorovné zobrazenie počtu zdieľaní.
 - **Veľké tlačidlo:** Vyberte veľké alebo menšie tlačidlo pre aplikáciu.
5. Na karte Všeobecné môžete upraviť rozstup, zarovnanie a ďalšie voľby prezentácie.
 6. Pomocou karty Štýl môžete formátovať rám obsahujúci aplikáciu priradením preddefinovaných štýlov alebo vlastných volieb.



Komponent konverzácie

Konverzáciu môžete použiť na vyvolanie diskusie o téme priamo zo svojej lokality.

Poznámka:

Konverzácia bude na lokalite fungovať, len ak je lokalita zabezpečená a vyhradená len pre zadaných používateľov alebo používateľov, ktorí majú rolu používateľa v službe Oracle Content Management. Pozrite si časť [Zmena zabezpečenia lokality](#).

Ako pridať komponent konverzácie na stránku:

1. Prejdite na stránku, ktorú chcete upraviť, a uistite sa, že ikona  má nastavenie **Upraviť**.
2. Pridajte komponent na stránku.
3. Ak chcete upraviť komponent a jeho vzhľad, kliknite na jeho ikonu ponuky  a vyberte položku **Nastavenia**.
4. Vyberte položku **Vlastné nastavenia** a potom vyberte konverzáciu a farebnú schému prezentácie.
5. Kliknite na tlačidlo **Vybrať** vedľa položky **Vybrať konverzáciu** a vyberte existujúcu konverzáciu alebo vytvorte novú konverzáciu.
 - a. Vyberte konverzáciu v zozname dostupných konverzácií alebo kliknite na tlačidlo **Vytvoriť** a vytvorte a pomenujte novú konverzáciu.

Zoznam obsahuje všetky konverzácie, ku ktorým máte prístup.
Zoznam môžete filtrovať:

 - **Všetko:** Zobrazí všetky konverzácie okrem tých, ktoré sú označené ako stlmené.
 - **Oblíbené položky:** Zobrazí všetky konverzácie, ktoré boli označené ako obľúbené položky.
 - **Stlmené:** Zobrazí konverzácie, ktoré boli stlmené a vylúčené zo zoznamu konverzácií.

- **Uzavreté:** Zobrazí všetky konverzácie, ktoré sú označené ako uzavreté.

Zoznam môžete aj triediť:

- **Naposledy aktualizované:** Zoznam naposledy aktualizovaných konverzácií v poradí od najnovších po najstaršie aktualizované.
- **Názov:** Zoznam konverzácií v alfanumerickom poradí zdola nahor.
- **Neprečítané:** Zoznam neprečítaných konverzácií od konverzácie s najväčším počtom neprečítaných komentárov po konverzáciu s najmenším počtom neprečítaných komentárov.

- b. Po skončení kliknite na tlačidlo **Späť**.
- c. Ak ste si vybrali nezávislú konverzáciu (nezávislú od súborov alebo priečinkov), môžete nastaviť povolenie na prístup pre ľudí, ktorí si konverzáciu pozerajú.
- d. Vyberte položku **Farebná schéma**.
- e. Ak chcete na stránke používať komponent konverzácie spolu s komponentom zoznamu konverzácií, vyberte položku **Automaticky obnoviť konverzáciu na základe výberu v komponente zoznamu konverzácií**.

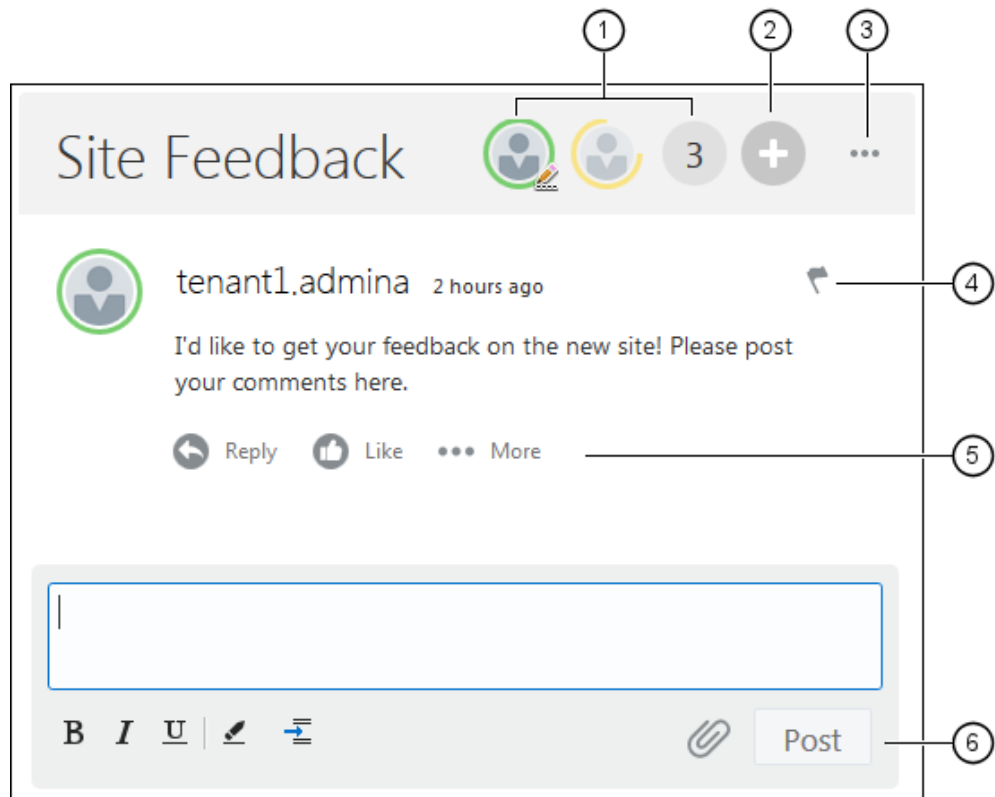
Keď používateľ vyberie konverzáciu v zozname, zobrazí sa v komponente konverzácie.

- f. Po skončení zavrite okno.
6. Na karte Všeobecné môžete upraviť rozstup, zarovnanie a ďalšie voľby prezentácie.
 7. Prejdite na kartu Štýl a naformátujte rám obsahujúci komponent pomocou preddefinovaných štýlov alebo vlastných volieb.

Na publikovanej lokalite sa konverzácia zobrazí návštevníkom v ráme vašej lokality. Používatelia môžu konverzáciou prechádzať, čítať si komentáre a odpovedať na ne.

 **Poznámka:**

Ak návštevník nebol explicitne pridaný ako člen konverzácie, bude môcť čítať komentáre a odpovedať na ne, ale neuvidí položky 1 až 4 na obrázku nižšie.



- **Panel s ponukami (1)** obsahuje informácie o jednotlivých účastníkoch v konverzácii. Keď kliknete na ikonu používateľa, získate informácie o stave a zobrazia sa voľby, ktoré vám umožnia pracovať s používateľom. Ikona s číslom ukazuje celkový počet účastníkov. Kliknutím na ikonu sa zobrazí celý zoznam.
- Kliknite na položku **Pridať používateľov (2)**, ak chcete pridať používateľov do konverzácie.
- Kliknutím na položku **Ďalšie voľby (3)** sa zobrazí zoznam volieb na prácu s konverzáciou. Zoznam volieb sa líši v závislosti od roly používateľa. Zoznam volieb v prípade konverzácií priradených k priečinkom a súborom závisí aj od množiny povolení pre priečinkov alebo súbor.
- Kliknite na položku **Príznaky (4)**, ak chcete nejakého používateľa upozorniť pomocou príznaku s upozornením. Používateľ dostane e-mail podľa toho, aké je jeho nastavenie v preferenciách.
- **Voľby komentárov (5)** môžete použiť na vykonávanie akcií s komentárom v konverzácii, môžete napríklad odpovedať na komentár, priradiť označenie Páči sa mi to, komentár upraviť alebo odstrániť.
- Keď pridáte alebo upravíte komentár, použite **voľby úprav (6)** na pridanie alebo odstránenie základného formátovania, napríklad tučného písma alebo podčiarknutia, na pridanie prílohy a zverejnenie komentára v konverzácii. Ak návštevník lokality nie je členom konverzácie, nemôže pridávať prílohy.

Zoznam konverzácií



Konverzáciu môžete použiť na vyvolanie diskusie o téme priamo zo svojej lokality.

Ak tento komponent použijete na stránke spolu s jedným alebo viacerými komponentmi zoznamu konverzácií, komponent zoznamu konverzácií môže automaticky zobrazovať obsah konverzácie, ktorá je vybratá v zozname konverzácií.

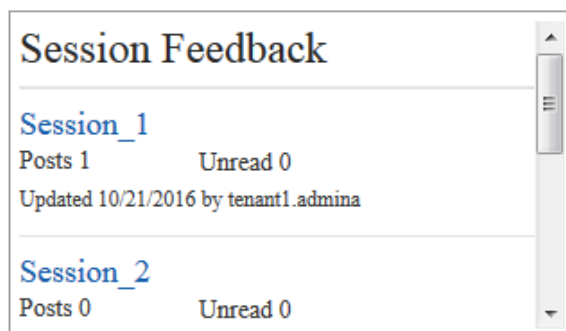
Poznámka:

Konverzácia alebo zoznam konverzácií bude na lokalite fungovať, len ak je lokalita zabezpečená a obmedzená len na zadaných používateľov alebo na používateľov, ktorí majú rolu používateľa v službe Oracle Content Management. Pozrite si časť [Zmena zabezpečenia lokality](#).

Ako pridať komponent zoznamu konverzácií na stránku:

1. Prejdite na stránku, ktorú chcete upraviť, a uistite sa, že ikona  má nastavenie **Upraviť**.
2. Pridajte komponent na stránku.
3. Ak chcete upraviť komponent a jeho vzhľad, kliknite na jeho ikonu ponuky  a vyberte položku **Nastavenia**.
4. Vyberte položku **Vlastné nastavenia** a vyberte konverzácie a voľby zobrazenia.
5. Zadať nadpis. Predvolený nadpis je Zoznam konverzácií. Nadpis môžete zobraziť alebo skryť tak, že vyberiete alebo zrušíte výber voľby zobrazenia pre **Nadpis** nižšie.
6. Kliknite na tlačidlo **Pridať** vedľa zoznamu konverzácií a pridajte existujúcu konverzáciu alebo vytvorte novú konverzáciu.
 - a. Vyberte jednu alebo viac konverzácií v zozname dostupných konverzácií alebo kliknite na tlačidlo **Vytvoriť** a vytvorte a pomenujte novú konverzáciu.
 - b. Po skončení kliknite na tlačidlo **Späť**.
 - c. Vyberte príslušné povolenia pre ľudí, ktorí potrebujú zobraziť zoznam konverzácií.
7. Ak chcete usporiadať zoznam konverzácií, vyberte konverzáciu a kliknutím na tlačidlo **Presunúť nahor** alebo **Presunúť nadol** zmeňte jej poradie v zozname. Alebo kliknite na tlačidlo **Odstrániť** na odstránenie konverzácie zo zoznamu.
8. Vyberte položku **Farebná schéma** a zvolte ďalšie nastavenia v časti **Voľby zobrazenia**. Vybrané voľby zobrazenia uvidíte pod názvom konverzácie v zozname.
9. Po skončení zavrite okno.
10. Na karte Všeobecné môžete upraviť rozstup, zarovnanie a ďalšie voľby prezentácie.
11. Prejdite na kartu Štýl a naformátujte rám obsahujúci komponent pomocou preddefinovaných štýlov alebo vlastných volieb.

Nasledujúci obrázok znázorňuje zoznam konverzácií s nadpisom *Session Feedback*, kde sú vybraté všetky voľby zobrazenia.



Komponenty procesu

Komponenty procesu umožňujú používateľom lokality spúšťať a spravovať úlohy pre preddefinované procesy.

Poznámka:

Ak chcete používať komponenty procesov, je potrebné používať vydanie služby Oracle Process Cloud Service 17.1.3 alebo novšie.

- [Formulár spustenia procesu](#)
- [Zoznam úloh procesu](#)
- [Formulár detailov úlohy](#)



Formulár spustenia procesu

Na spustenie procesu definovaného v službe Oracle Process Cloud Service môžete použiť formulár spustenia procesu.

Ak má formulár spustenia procesu na lokalite fungovať, musia byť splnené tieto podmienky:

- Súvisiace procesy a formuláre na spúšťanie procesov musia byť najprv definované v službe Oracle Process Cloud Service a až potom sa môžu zobrazovať v tomto komponente. Pozrite si časť *Vývoj štruktúrovaných procesov* v príručke *Using Processes in Oracle Integration*.
- Používateľ môže používať formulár spustenia procesu len vtedy, ak má pridelenú rolu súvisiacu s dráhou procesu, ktorá obsahuje daný formulár spustenia.
- Administrátor musí nastaviť integráciu medzi službami Oracle Process Cloud Service a Oracle Content Management. Pozrite si časť *Integrácia so službou Oracle Process Cloud Service* v príručke *Administering Oracle Content Management*. Integrácia medzi týmito dvomi službami vyžaduje prihlásenie jedným vstupom (SSO), preto obidve služby musia byť v rovnakej doméne identity.

Ako pridať komponent formulára spustenia procesu na stránku:

1. Prejdite na stránku, ktorú chcete upraviť, a uistite sa, že ikona  má nastavenie **Upraviť**.
2. Pridajte komponent na stránku.
3. Ak chcete upraviť komponent a jeho vzhľad, kliknite na jeho ikonu ponuky  a vyberte položku **Nastavenia**.
4. Vyberte položku **Vlastné nastavenia**, aby ste mohli vybrať formulár spustenia procesu a nastaviť predvolené hodnoty formulára.
 - a. Ak lokalita bude verejnou lokalitou, vyberte službu proxy.
 - b. Vyberte partíciu pre formulár spustenia. Môžete použiť testovaciu partíciu a skontrolovať, či proces funguje podľa plánu, alebo produkčnú partíciu a proces nasadiť na všeobecné použitie.
 - c. Ak chcete vždy použiť verziu procesu, ktorá je vybraná ako predvolená, vyberte voľbu **Použiť predvolenú verziu procesu**. Ak nevyberiete túto voľbu, vyberiete konkrétnu verziu a v prípade aktualizácie procesu potom bude potrebné aktualizovať výber v týchto nastaveniach.
 - d. Vyberte proces.
 - e. Vyberte formulár spustenia. Formuláre majú nasledujúcu syntax: `process type:version:processname:start`. Napríklad: `Základné schválenie:1.0:Proces:Spustiť základné schválenie`.

Ak sa navrchu okna zobrazuje hlásenie „Žiadne pripojenie k službe Process Cloud“, je možné, že integrácia medzi službami Oracle Process Cloud Service a Oracle Content Management nie je nakonfigurovaná. Kontaktujte administrátora.

Proces sa v zozname objaví až vtedy, keď vás autor procesu pridá ako iniciátora procesu. Autor procesu musí pridať všetkých návštevníkov lokality ako iniciátorov procesu. V opačnom prípade návštevníci budú môcť vyplniť formulár, ale nebudú môcť spustiť proces.

- f. Vyberte si z nasledujúcich možností a nastavte ďalšie predvolené hodnoty pre formulár.
 - **Názov formulára:** Tento predvolený názov formulára môžete nahradiť vlastným názvom.
 - **Názov tlačidla odoslania:** Názov tlačidla **Odoslať** môžete zmeniť na názov, ktorý sami zadáte.
 - **Zobraziť tlačidlo Odoslať:** V komponente môžete zobraziť alebo skryť tlačidlo **Odoslať** (predvolene sa zobrazuje). Tlačidlo **Odoslať** môžete v komponente skryť, ak sa rovnaké tlačidlo nachádza v samotnom formulári.
 - **Potvrdenie odoslania:** Predvolené potvrdzujúce hlásenie môžete nahradiť vlastným hlásením.
 - **Zobraziť potvrdenie odoslania:** Môžete zobraziť alebo skryť potvrdzujúce hlásenie, ktoré sa zobrazí pri kliknutí na tlačidlo **Odoslať**. Predvolene je zobrazené a otvorí sa v komponente formulára spustenia procesu.
 - **Zobraziť tlačidlo Uložiť:** V komponente môžete zobraziť alebo skryť tlačidlo **Uložiť** (predvolene je skryté). Tlačidlo **Uložiť** môžete v

komponente zobrazit', ak súvisiaci proces umožňuje uloženie zmien a neskorší návrat.

- **Zobraziť tlačidlo Vyradiť:** V komponente môžete zobrazit' alebo skryť tlačidlo **Vyradiť** (predvolene je skryté). Tlačidlo **Vyradiť** môžete zobrazit', ak chcete používateľovi povoliť vyradenie obsahu formulára, aby mohol začať odznova.
 - **Zobraziť prílohy:** Vo formulári môžete zobrazit' alebo skryť oblasť **Prílohy** s možnosťou nahrať súbor alebo viac súborov (predvolene je skrytá). Nahrané súbory sa uložia ako súčasť procesu v službe Oracle Process Cloud Service.
 - **Prispôbiť predvolené hodnoty:** môžete nastaviť dvojicu názvov a hodnôt na predbežné vyplnenie formulára spustenia. Kliknite na položku **Pridať pole** a potom zadajte názov a hodnotu poľa. Názov je jedno z polí formulára, teda nie označenie použité vo formulári. Hodnota je hodnota, ktorá je povolená pre dané pole. Ak chcete vložiť dáta momentálne prihláseného používateľa, použite špeciálne hodnoty %%username%% a %%userid%%.
5. Na karte Všeobecné môžete upraviť rozstup, zarovnanie a ďalšie voľby prezentácie.
 6. Prejdite na kartu Štýl a naformátujte rám obsahujúci komponent pomocou preddefinovaných štýlov alebo vlastných volieb.
 7. Použijete kartu Prepojenia a spúšťačom, ktoré obsahuje komponent, priradiť akcie:
 - **Odoslaný formulár spustenia:** Tento spúšťač sa aktivuje, keď používateľ klikne na tlačidlo **Odoslať**.
 - **Uložený formulár spustenia:** Tento spúšťač sa aktivuje, keď používateľ klikne na tlačidlo **Uložiť**.
 - **Vyradený formulár spustenia:** Tento spúšťač sa aktivuje, keď používateľ klikne na tlačidlo **Vyradiť**.

Kliknutím na spúšťač priradíte akciu. Ďalšie informácie o priradovaní spúšťačov a akcií nájdete v časti [Používanie spúšťačov a akcií](#).



Zoznam úloh procesu

Pomocou zoznamu úloh procesu môžete zobrazit' zoznam vybraných procesov definovaných v službe Oracle Process Cloud Service. Môžete zobrazit' podrobné informácie o úlohách v komponente zoznamu úloh alebo použiť komponent zoznamu úloh procesu spolu s komponentom detailov úlohy na zjednodušenie zoznamu a zobrazenie podrobných informácií len o vybranej úlohe.

Zoznam úloh procesu bude na lokalite fungovať, ak sú splnené tieto podmienky:

- Súvisiace procesy musia byť pred zobrazením pomocou tohto komponentu definované v službe Oracle Process Cloud Service. Pozrite si časť Vývoj štruktúrovaných procesov v príručke *Using Processes in Oracle Integration*.
- Lokalita musí byť zabezpečená a vyhradená len pre zadaných používateľov alebo pre používateľov s rolou používateľa v službe Oracle Content Management. Pozrite si časť [Zmena zabezpečenia lokality](#).
- Administrátor musí nastaviť integráciu medzi službami Oracle Process Cloud Service a Oracle Content Management. Pozrite si časť Integrácia so službou Oracle Process Cloud Service v príručke *Administering Oracle Content Management*. Integrácia medzi týmito dvomi službami vyžaduje prihlásenie jedným vstupom (SSO), preto obidve služby musia byť v rovnakej doméne identity.

Ako pridať komponent zoznamu úloh procesu na stránku:

1. Prejdite na stránku, ktorú chcete upraviť, a uistite sa, že ikona  má nastavenie **Upraviť**.
2. Pridajte komponent na stránku.
3. Ak chcete upraviť komponent a jeho vzhľad, kliknite na jeho ikonu ponuky  a vyberte položku **Nastavenia**.
4. Vyberte položku **Vlastné nastavenia**, nastavte voľby zobrazenia a vyfiltrujte dostupné úlohy.
5. Vyberte si z nasledujúcich možností a nastavte voľby zobrazenia zoznamu úloh.

 **Poznámka:**

Môžete nastaviť voľby zobrazenia komponentu, ale prezentáciu samotných úloh určuje návrh v službe Oracle Process Cloud Service.

- **Zobraziť detaily:** Túto voľbu vyberte, ak chcete do samotného zoznamu úloh zahrnúť podrobné informácie o úlohách. Komponent zoznamu úloh procesu použijete spolu s komponentom detailov úlohy na zjednodušenie zoznamu a zobrazenie podrobných informácií len o vybranej úlohe.
 - **Zobraziť vyhľadávanie:** Túto voľbu vyberte, ak sa má v hornej časti zoznamu úloh zobrazovať vyhľadávací panel. Ak vyberiete voľbu **Zobraziť vyhľadávanie**, budete môcť vybrať aj voľbu **Zobraziť filter**, ktorá pridá na vyhľadávací panel voľbu filtra. Pomocou volieb filtra uvedených nižšie nastavte predvolené hodnoty filtra.
 - **Zobraziť voľbu Vybrať všetky:** Túto voľbu vyberte, ak chcete používateľovi povoliť výber všetkých zobrazených úloh na spracovanie.
 - **Veľkosť stránky:** Úpravou tejto voľby určíte maximálny počet úloh, ktoré sa majú zobrazovať. Ak je počet úloh nižší než zadané maximum, komponent sa automaticky prispôbi menšiemu počtu. Ak je počet úloh väčší než zadané maximum, komponent zobrazí maximálny počet a pridá prepojenia na ďalšie stránky.
6. Vyberte si z nasledujúcich možností na filtrovanie dostupných úloh v zozname.
- Použité filtre určujú počiatočné zobrazenie zoznamu úloh. Ak vyberiete voľby **Zobraziť vyhľadávanie** a **Zobraziť filter**, ktoré sú popísané vyššie, používateľ môže úpravou nastavení modifikovať filter pre všetky nastavenia okrem voľby **Od používateľa**.
- **Kľúčové slová vyhľadávania:** Voliteľne zadajte jeden alebo viacero hľadaných výrazov. Výsledky vyhľadávania budú zahŕňať len úlohy s názvom, ktorý obsahuje všetky zadané kľúčové slová. Ak ste vybrali voľbu **Zobraziť vyhľadávanie**, tieto kľúčové slová sa zobrazia na vyhľadávacom paneli a používateľ ich môže odstrániť alebo upraviť.
 - **Stav:** Vyberte jednu z dostupných hodnôt stavu. Predvolená hodnota je **Priradené**.
 - **Poverená osoba:** Vyberte jednu z dostupných hodnôt poverenej osoby. Predvolená hodnota je **Ja a moja skupina - všetky**, ktorá zahŕňa všetky úlohy dostupné pre používateľa a jeho skupinu vrátane úloh, ktoré boli vyžiadané, ale nie je na nich možné pracovať.

- **Od používateľa:** Voliteľne vyberte jedného alebo viacerých používateľov, od ktorých pochádza úloha. Keď začnete písať meno používateľa, spustí sa vyhľadávanie dostupných používateľov v priradenej službe Oracle Process Cloud Service. Zadané hodnoty sa koncovému používateľovi nezobrazujú a nie je ich možné odstrániť. Používatelia môžu pridaním ďalších mien používateľov rozšíriť zoznam používateľov.
 - **Termín splnenia:** Voliteľne vyberte termín, ktorý je rovnaký, skorší alebo neskorší ako dátum vybraný v kalendári, prípadne spadá medzi dva vybrané dátumy.
 - **Aplikácia:** Voliteľne vyberte názov príslušnej aplikácie. Môžete vybrať jednu alebo viaceré aplikácie zo zoznamu aplikácií dostupných pre používateľa.
7. Na karte Všeobecné môžete upraviť rozstup, zarovnanie a ďalšie voľby prezentácie.
 8. Prejdite na kartu Štýl a naformátujte rám obsahujúci komponent pomocou preddefinovaných štýlov alebo vlastných volieb.

 **Poznámka:**

Ak máte na stránke zoznam úloh procesu a formulár detailov úlohy, komponent detailov úlohy automaticky zobrazí detaily úlohy vybranej v zozname. Ďalšie informácie o spúšťačoch a akciách nájdete v časti [Používanie spúšťačov a akcií](#).



Formulár detailov úlohy

Formulár detailov úlohy môžete spolu so zoznamom úloh procesu použiť na zobrazenie detailov pre vybranú úlohu. Ak máte na stránke zoznam úloh procesu a formulár detailov procesu, v komponente detailov úlohy procesu sa automaticky zobrazia detaily úlohy, ktorá je vybraná v zozname.

Formulár detailov úlohy bude na lokalite fungovať, ak sú splnené tieto podmienky:

- Súvisiace procesy musia byť pred zobrazením pomocou tohto komponentu definované v službe Oracle Process Cloud Service. Pozrite si časť Vývoj štruktúrovaných procesov v príručke *Using Processes in Oracle Integration*.
- Lokalita musí byť zabezpečená a vyhradená len pre zadaných používateľov alebo pre používateľov s rolou používateľa v službe Oracle Content Management. Pozrite si časť [Zmena zabezpečenia lokality](#).
- Administrátor musí nastaviť integráciu medzi službami Oracle Process Cloud Service a Oracle Content Management. Pozrite si časť Integrácia so službou Oracle Process Cloud Service v príručke *Administering Oracle Content Management*. Integrácia medzi týmito dvomi službami vyžaduje prihlásenie jedným vstupom (SSO), preto obidve služby musia byť v rovnakej doméne identity.

Ako pridať komponent detailov úlohy na stránku:

1. Prejdite na stránku, ktorú chcete upraviť, a uistite sa, že ikona  má nastavenie **Upraviť**.
2. Pridajte komponent na stránku.
3. Ak chcete upraviť komponent a jeho vzhľad, kliknite na jeho ikonu ponuky  a vyberte položku **Nastavenia**.
4. Vyberte položku **Vlastné nastavenia** a nastavte voľby zobrazenia.

5. Pri nastavovaní volieb zobrazenia pre formulár detailov úlohy si vyberte z nasledujúcich možností.

 **Poznámka:**

Pre komponent môžete nastaviť voľby zobrazenia, ale prezentáciu detailov úlohy určuje návrh v službe Oracle Process Cloud Service.

- **Zobraziť akcie:** Túto voľbu vyberte, ak chcete zobraziť akcie dostupné pre používateľa, ako sú napríklad voľby **Schváliť**, **Odmietnuť** a ďalšie.
 - **Zobraziť tlačidlo Uložiť:** Túto voľbu vyberte, ak chcete zobraziť tlačidlo **Uložiť**.
 - **Zobraziť tlačidlo Zavrieť:** Túto voľbu vyberte, ak chcete zobraziť tlačidlo **Zavrieť**.
 - **Zobraziť prílohy:** Túto voľbu vyberte, ak chcete zobraziť sekciu **Prílohy** vo formulári detailov.
 - **Zobraziť komentáre:** Túto voľbu vyberte, ak chcete zobraziť sekciu **Komentáre** vo formulári detailov.
 - **Zobraziť históriu:** Túto voľbu vyberte, ak chcete zobraziť sekciu **História** vo formulári detailov.
 - **Zobraziť ďalšie informácie:** Túto voľbu vyberte, ak chcete zobraziť sekciu **Ďalšie informácie** vo formulári detailov.
 - **Zobraziť prepojenia:** Túto voľbu vyberte, ak chcete zobraziť sekciu **Prepojenia** vo formulári detailov.
6. Na karte Všeobecné môžete upraviť rozstup, zarovnanie a ďalšie voľby prezentácie.
Predvolene sa komponent detailov úlohy rozbalí, aby sa zobrazili všetky zadané detaily. Kliknite na položku **Nastaviť výšku** a úpravou hodnoty výšky nastavte konkrétnu výšku.
 7. Prejdite na kartu Štýl a naformátujte rám obsahujúci komponent pomocou preddefinovaných štýlov alebo vlastných volieb.
 8. Použite kartu Prepojenia a spúšťačom, ktoré obsahuje komponent, priradte akcie:
 - **Detaily úlohy odoslané:** Tento spúšťač sa zobrazí, keď používateľ klikne na tlačidlo **Odoslať**.
 - **Úloha schválená:** Tento spúšťač sa zobrazí, keď používateľ klikne na tlačidlo **Schváliť**.
 - **Úloha zamietnutá:** Tento spúšťač sa zobrazí, keď používateľ klikne na tlačidlo **Zamietnuť**.
 - **Úloha uzavretá:** Tento spúšťač sa zobrazí, keď používateľ klikne na tlačidlo **Zavrieť**.
 - **Úloha uložená:** Tento spúšťač sa zobrazí, keď používateľ klikne na tlačidlo **Uložiť**.
 - **Komentár k úlohe pridaný:** Tento spúšťač sa zobrazí, keď používateľ pridá text komentára a klikne na tlačidlo **Zverejniť komentár**.

Kliknutím na spúšťač priradíte akciu.

Poznámka:

Komponent zoznamu úloh procesu nepodporuje manuálne spúšťače ani akcie, ale ak na stránku pridáte komponent detailov úlohy, automaticky zobrazí detaily pre úlohu vybranú v zozname. Ďalšie informácie o spúšťačoch a akciách nájdete v časti [Používanie spúšťačov a akcií](#).

Informácie o používaní služby Oracle Process Cloud Service nájdete v časti [Začíname pracovať so službou Oracle Process Cloud](#).

Obsahové položky

Pre podnikových používateľov má každá lokalita kolekciu s digitálnymi a obsahovými položkami priradenými k danej lokalite. Pomocou komponentov obsahovej položky je možné na lokalitu jednoducho pridávať položky.

Myšou môžete digitálne a obsahové položky presúvať priamo v editore z panela Obsah, pričom sa automaticky použije príslušný komponent, či už pre obrázok digitálnej položky alebo štruktúrovanú obsahovú položku.

Doplnkové komponenty vybrané na paneli Komponentov umožňujú dynamické zobrazovanie obsahových položiek na základe typu obsahu.


- [Komponent obsahovej položky](#)
- [Zástupný symbol obsahu](#)
- [Zoznam obsahu](#)
- [Vyhľadávanie obsahu](#)
- [Odporúčanie](#)



Komponent obsahovej položky

Ako podnikový používateľ môžete používať komponent obsahovej položky, ktorý vám umožní nastaviť rozloženie stránky a jej interakcie, až kým nebudete pripravený pridávať samotné obsahové položky.

Keď myšou presuniete obsahovú položku z panela Obsah na stránku, automaticky sa vloží komponent obsahovej položky, ktorý má túto položku obsahovať. Výnimkou sú prípady, ak obsahová položka je typom vlastnej digitálnej položky. Pri presúvaní vlastnej digitálnej položky na stránku pomocou myši sa položka vloží ako komponent obrázka alebo videa. Ten je potrebné odstrániť a najskôr pridať komponent obsahovej položky. Následne ku komponentu myšou presuňte vlastnú digitálnu položku alebo štandardnú obsahovú položku z panela Obsah na zaistenie správneho zobrazenia.


Ako pridať komponent obsahovej položky na stránku:

1. Prejdite na stránku, ktorú chcete upraviť, a uistite sa, že ikona  má nastavenie **Upraviť**.
2. Pridajte komponent na stránku.

3. Ak chcete upraviť obsah komponentu obsahovej položky, kliknite na ikonu ponuky  a vyberte položku **Upraviť** alebo výberom položky **Nastavenia** otvorte panel nastavení a potom kliknite na ikonu úprav .


 **Poznámka:**

Ak typ obsahu použitý v komponente obsahovej položky je vlastná digitálna položka, a nie štandardný typ obsahu, typ vlastnej digitálnej položky nemôžete upraviť. V ponuke komponentu nebude voľba **Upraviť** a na paneli nastavení nebude ikona úprav.

4. Vykonajte zmeny obsahovej položky a kliknite na tlačidlo **Uložiť**. Obsahová položka sa uloží ako nová revízia depozitára obsahu.
5. Ak chcete upraviť vzhľad komponentu, kliknite na ikonu ponuky  a vyberte položku **Nastavenia**.

6. Na karte Všeobecné môžete upraviť rozstup, zarovnanie a ďalšie voľby prezentácie.

Ak má komponent priradenú obsahovú položku, zobrazí sa miniatúra obsahových položiek. Ak komponent zatiaľ nemá priradené žiadne obsahové položky, zobrazí sa zástupný obrázok a správa.

7. Vyberte si z nasledujúcich možností a nastavte ďalšie predvolené hodnoty pre zobrazovaný obsah.
 - **Verzia, ktorá sa má použiť:** Ak vyberiete voľbu **Použiť najnovšiu verziu položky**, pričom existuje novšia, zatiaľ nepublikovaná verzia obsahovej položky, táto novšia verzia sa automaticky publikuje pri publikovaní aktualizácie lokality. Všetky položky budú vo verzii konceptu alebo v najnovšej verzii, ak nie je zadaná iná požiadavka.
 - **Zobrazenie položky:** Vyberte rozloženie, ktoré sa používa na zobrazenie obsahovej položky. Dostupné rozloženie s názvom **Predvolené** zobrazí všetky polia v obsahovej položke. Ak boli pre obsahovú položku vytvorené aj iné, vlastné rozloženia, môžete si vybrať ktorékoľvek z dostupných rozložení. Ak vyberiete vlastné rozloženie, ktoré má aktivovanú funkciu **Pridať podporu vlastných nastavení pri použití na lokalitách**, môžete do rozloženia pridať vlastné dáta kliknutím na ikonu  a zadaním dát do poľa **Vlastné dáta**. Potom sa kliknutím na položku **Späť** vrátite na kartu Všeobecné.
 - **Stránka na zobrazenie individuálnej položky:** Ak ste určili jednu alebo viacero stránok ako stránky detailov, tu budú uvedené. Zvoľte stránku, na ktorej sa zobrazia detailné informácie, keď používateľ klikne na prepojenie obsahovej položky, aby sa zobrazili detailné informácie.

 **Poznámka:**

Ak nevytvoríte stránku detailov, v predvolenom rozložení sa pre obsahovú položku nezobrazí prepojenie na zobrazenie detailov.



8. Prejdite na kartu Štýl a naformátujte rám obsahujúci komponent pomocou preddefinovaných štýlov alebo vlastných volieb.

Zástupný symbol obsahu

Ako podnikový používateľ môžete používať komponent zástupného symbolu obsahu na dynamické zobrazovanie obsahových položiek jedného alebo viacerých typov.

Môžete napríklad použiť zástupný symbol obsahovej položky na určenej stránke detailov, a keď používateľ klikne na prepojenie, aby získal detailnejšie informácie o konkrétnej obsahovej položke, automaticky sa načíta detailné zobrazenie pre priradenú obsahovú položku. Ak napríklad máte stránku s viacerými článkami, z ktorých každý má nadpis a obrázok, a používateľ klikne na konkrétny článok, na stránke detailov sa zobrazí celý článok bez ohľadu na zvolený článok.

Ako pridať komponent zástupného symbolu obsahu na stránku:

1. Prejdite na stránku, ktorú chcete upraviť, a uistite sa, že ikona  má nastavenie **Upraviť**.
2. Pridajte komponent na stránku.
3. Ak chcete upraviť komponent a jeho vzhľad, kliknite na jeho ikonu ponuky  a vyberte položku **Nastavenia**.
4. Na karte Všeobecné môžete upraviť rozstup, zarovnanie a ďalšie voľby prezentácie.
5. Vyberte si z nasledujúcich možností a nastavte ďalšie predvolené hodnoty pre zobrazovaný obsah.
 - **Typ obsahu:** Vyberte jeden alebo viacero dostupných typov obsahu. Typy obsahu zodpovedajú obsahovým položkám v kolekcii lokality a zahŕňajú vlastné typy digitálnych položiek.
 - **Zobrazenie položky:** Vyberte rozloženie, ktoré sa používa na zobrazenie obsahovej položky. Dostupné rozloženie s názvom **Predvolené** zobrazí všetky polia v obsahovej položke. Ak boli pre obsahovú položku vytvorené aj iné, vlastné rozloženia, môžete si vybrať ktorékoľvek z dostupných rozložení.
 - **Stránka na zobrazenie individuálnej položky:** Ak ste určili jednu alebo viacero stránok ako stránky detailov, tu budú uvedené. Zvoľte stránku, na ktorej sa zobrazia detailné informácie, keď používateľ klikne na prepojenie obsahovej položky, aby sa zobrazili detailné informácie.

Poznámka:

Ak nevytvoríte stránku detailov, v predvolenom rozložení sa pre obsahovú položku nezobrazí prepojenie na zobrazenie detailov.



6. Prejdite na kartu Štýl a naformátujte rám obsahujúci komponent pomocou preddefinovaných štýlov alebo vlastných volieb.

Zoznam obsahu

Ako podnikový používateľ môžete pomocou komponentu zoznamu obsahu dynamicky zobrazovať obsahové položky určitého typu.

Môžete napríklad použiť zoznam obsahových položiek na určenej stránke detailov, a keď používateľ klikne na prepojenie, aby získal detailnejšie informácie o konkrétnej obsahovej položke, automaticky sa načíta detailné zobrazenie pre priradenú obsahovú položku. Ak napríklad máte stránku s viacerými článkami, z ktorých každý má nadpis a obrázok, a používateľ klikne na konkrétny článok, na stránke detailov sa zobrazí celý článok bez ohľadu na zvolený článok.

Ako pridať komponent zoznamu obsahu na stránku:


1. Prejdite na stránku, ktorú chcete upraviť, a uistite sa, že ikona  má nastavenie **Upraviť**.
2. Pridajte komponent na stránku.
3. Ak chcete upraviť komponent a jeho vzhľad, kliknite na jeho ikonu ponuky  a vyberte položku **Nastavenia**.
4. Na karte Všeobecné môžete upraviť rozstup, zarovnanie a ďalšie voľby prezentácie.
5. Vyberte si z nasledujúcich možností a nastavte ďalšie predvolené hodnoty pre zobrazovaný obsah.
 - **Typ obsahu:** Vyberte jeden z dostupných typov obsahu. Typy obsahu zodpovedajú typom obsahových položiek v kolekcii lokality a zahŕňajú vlastné typy digitálnych položiek.
 - **Maximálny počet položiek a Začať pri položke:** Zadaťte maximálny počet položiek, ktoré sa majú zobrazovať, a kde sa začne so zobrazovaním. Ďalšie položky sa nezobrazia.
 - **Stránkovanie:** Zadaťte, či má zoznam zahŕňať voľby stránkovania. Po vybratí tejto voľby môžete ďalej prispôbiť spôsob zobrazenia stránkovania použitím tlačidiel alebo čísel strán a rôznych popisov.
 - **Dátum:** Pomocou dostupných volieb vyberte obsahové položky, ktoré sa majú zobraziť na základe dátumu vytvorenia položky pred vybraným dátumom alebo rozsahom dátumov, po ňom, medzi vybranými dátumami alebo rozsahmi dátumov, prípadne v rámci týchto dátumov alebo rozsahov.
 - **Katégorie:** Vyberte katégorie na filtrovanie zoznamu obsahových položiek, aby sa zobrazovali len položky v konkrétnej kategórii alebo kategóriách. Kliknutím na položku **Vybrať katégorie** otvorte vysúvací panel, pomocou ktorého môžete vybrať katégorie v depozitári lokality. Ak vyberiete viac než jednu katégorie v rovnakej taxonómii, zobrazené položky musia mať priradenú len jednu z vybraných kategórií. Ak vyberiete viac než jednu katégorie z rôznych taxonómií, zobrazené položky musia mať priradené všetky vybrané katégorie. Ak napríklad vyberiete katégorie **Mestá** a **Parky** z taxonómie **Destinácia**, zobrazia sa položky, ktoré sú mestá alebo parky. Ak vyberiete katégorie **Mestá** z taxonómie **Destinácia** a katégorie **Európa** z taxonómie **Oblasti**, zobrazia sa položky, ktoré sú mestá v Európe.

Všetky podradené objekty vybratej kategórie sú predvolene k dispozícii. Ak chcete zoznam obmedziť na položky v konkrétnom uzle kategórie, vyberte uzol a zrušte začiarknutie políčka **Zahrnúť podradené kategórie**.

- **Jazyk:** Vyberte jazyk z jazykov priradených k depozitáru.
- **Ďalší reťazec dopytu** (voliteľné): Zadajte doplnkové parametre dopytu na ďalšie spresnenie zoznamu zobrazených položiek pomocou syntaxe podobnej tejto: `field.dept eq "Finance"`. V tabuľke nižšie je uvedený zoznam dostupných operátorov.
- **Zoradiť podľa:** Zoradiť položky podľa názvu alebo dátumu vo vzostupnom alebo zostupnom poradí. Ak typ obsahu zahŕňa ďalšie polia dátumu, čísla alebo desatinného miesta, môžete položky zoradiť aj podľa týchto polí.

Môžete tiež vybrať položku **Vlastné** a potom zadať vlastný výraz. Ak chcete napríklad triediť podľa čísla oddelenia vo vzostupnom poradí, môžete zadať `fields.deptno:asc`. Môžete tiež definovať parameter adresy URL na triedenie. Môžete napríklad zadať `{{URLParams.sortBy}}` a potom môžete pridať nasledujúci parameter na koniec adresy URL lokality: `?sortBy=fields.deptno:asc`.

- **Zobrazenie položky:** Vyberte rozloženie, ktoré sa používa na zobrazenie obsahovej položky. Dostupné rozloženie s názvom **Predvolené** zobrazí všetky polia v obsahovej položke. Ak boli pre obsahovú položku vytvorené aj iné, vlastné rozloženia, môžete si vybrať ktorékoľvek z dostupných rozložení. Ak vyberiete vlastné rozloženie, ktoré má aktivovanú funkciu **Pridať podporu vlastných nastavení pri použití na lokalitách**, môžete do rozloženia pridať vlastné dáta

kliknutím na ikonu  a zadaním dát do poľa **Vlastné dáta**. Potom sa kliknutím na položku **Späť** vrátite na kartu Všeobecné.

- **Stránka na zobrazenie individuálnej položky:** Ak ste určili jednu alebo viacero stránok ako stránky detailov, tu budú uvedené. Zvoľte stránku, na ktorej sa zobrazia detailné informácie, keď používateľ klikne na prepojenie obsahovej položky, aby sa zobrazili detailné informácie.

Poznámka:

Ak nevytvoríte stránku detailov, v predvolenom rozložení sa pre obsahovú položku nezobrazí prepojenie na zobrazenie detailov.

- **Zobrazenie zoznamu:** Vyberte rozloženie sekcie na usporiadanie položiek. Tento zoznam môže zahŕňať vlastné rozloženia. K dispozícii sú nasledujúce rozloženia:
 - **Vodorovné:** Usporiada položky jednu za druhou vo vodorovnej línii.
 - **Zvislé:** Usporiada položky jednu za druhou v zvislej línii. Ak nie je vybrané žiadne rozloženie, táto voľba je predvolená.
 - **Dva stĺpce:** Usporiada položky po dvoch do viacerých riadkov.
 - **Tri stĺpce:** Usporiada položky po troch do viacerých riadkov.

Kliknite na šípku doprava vedľa vybraného rozloženia a upravte nastavenia rozloženia.

- **Zobrazenie prázdneho zoznamu:** Vyberte spôsob zobrazenia prázdneho zoznamu.
- **Voľby:** Vyberte, či sa vyhľadávací dopyt zadaný v komponente vyhľadávania obsahu má automaticky obnovovať.

- **Rozstup:** Vyberte spôsob zobrazovania položiek.
6. Prejdite na kartu Štýl a naformátujte rám obsahujúci komponent pomocou preddefinovaných štýlov alebo vlastných volieb.

Tabuľka 10-1 Operátory dopytu

Operátor	Príklad	Podporované dátové typy	Popis
eq	?q=name eq "John" ?q=type eq "DigitalAsset" ?q=type eq "Employee" and fields.DOB eq "1994/09/26T16:23:45.208" ?q=type eq "Employee" and fields.DOB eq "1994/09/26T16:23:45.208"	text, referencia, číslo, desatinné číslo, boolovská hodnota, dátum a čas	Operátor "rovná sa" (eq) hľadá presnú zhodu s hodnotou zadanou v dopyte. Tento operátor nemožno použiť pre dátové typy s viacerými hodnotami. Hodnota zadaná s týmto operátorom nerozlišuje veľké a malé písmená s výnimkou štandardných polí. Tento operátor zohľadňuje dokonca špeciálne znaky v hodnote.
co	?q=(type eq "Employee" AND name co "john alex") ?q=(type eq "Car" AND fields.features co "manual")	text, referencia, číslo, desatinné číslo, dátum a čas, veľký text	Operátor "obsahuje" (co) hľadá zhodu s každým slovom zadaným v kritériách. Jednotlivé slová sú oddelené špeciálnymi znakmi. Prináša výsledky, ktoré obsahujú aspoň jedno zo slov (v tomto príklade john alebo alex, alebo obe slová). Tento operátor pri vyhľadávaní nezohľadňuje špeciálne znaky v hodnote. Tento operátor nevykonáva vyhľadávanie v stop-slovách. Ďalšie informácie o stop-slovách nájdete v dokumentácii pre Apache Lucene. Tento operátor možno použiť pre dátové typy <i>text</i> , <i>veľký text</i> v prípade atribútov s jednou hodnotou, zatiaľ čo v prípade atribútov s viacerými hodnotami ho možno použiť pre dátové typy <i>text</i> , <i>referencia</i> , <i>číslo</i> , <i>desatinné číslo</i> , <i>dátum a čas</i> , <i>veľký text</i> . Ak potrebujete vysvetlenie možných formátov dátumu a času, pozrite si tabuľku <i>Podporované formáty dátumu/dátumu a času (24 hod.)</i> uvedenú nižšie. Hodnota zadaná s týmto operátorom nerozlišuje veľké a malé písmená.

Tabuľka 10-1 (Pokrač.) Operátory dopytu

Operátor	Príklad	Podporované dátové typy	Popis
sw	?q=type eq "Employee" AND name sw "Joh" ?q=type eq "Employee" AND fields.city sw "Los"	text	Operátor "začína na" (sw) vyhľadáva zhodu len s hodnotami úvodných znakov zadanými v podmienke poľa. Tento operátor nemožno použiť pre dátové typy s viacerými hodnotami. Hodnota zadaná s týmto operátorom nerozlišuje veľké a malé písmená.
ge	?q=(type eq "Employee" AND fields.age ge "40") ?q=type eq "DigitalAsset" AND updatedAt ge "20171026"	číslo, desatinné číslo, dátum a čas	Operátor "väčšie alebo rovné" (ge) vyhľadáva zhodu iba s číselnými hodnotami a hodnotami dátumu a času. Ak potrebujete vysvetlenie možných formátov dátumu a času, pozrite si tabuľku <i>Podporované formáty dátumu/dátumu a času (24 hod.)</i> uvedenú nižšie. Tento operátor nemožno použiť pre dátové typy s viacerými hodnotami.
le	?q=(type eq "Employee" AND fields.weight le "60.6")	číslo, desatinné číslo, dátum a čas	Operátor "menšie alebo rovné" (le) vyhľadáva zhodu iba s číselnými hodnotami a hodnotami dátumu a času. Ak potrebujete vysvetlenie možných formátov dátumu a času, pozrite si tabuľku <i>Podporované formáty dátumu/dátumu a času (24 hod.)</i> uvedenú nižšie. Tento operátor nemožno použiť pre dátové typy s viacerými hodnotami.

Tabuľka 10-1 (Pokrač.) Operátory dopytu

Operátor	Príklad	Podporované dátové typy	Popis
gt	?q=(type eq "Employee" AND fields.age gt "20")	číslo, desatinné číslo, dátum a čas	Operátor "väčšie než" (gt) hľadá zhodu iba s číselnými hodnotami a hodnotami času a dátumu. Ak potrebujete vysvetlenie možných formátov dátumu a času, pozrite si tabuľku <i>Podporované formáty dátumu/dátumu a času (24 hod.)</i> uvedenú nižšie. Ak potrebujete vysvetlenie možných formátov dátumu a času, pozrite si tabuľku <i>Podporované formáty dátumu/dátumu a času (24 hod.)</i> uvedenú nižšie. Tento operátor nemožno použiť pre dátové typy s viacerými hodnotami.
lt	?q=(type eq "Employee" AND fields.age lt "20") ?q=type eq "Employee" AND createdAt lt "1994/09/26T16:23:45.208"	číslo, desatinné číslo, dátum a čas	Operátor "menšie než" (lt) hľadá zhodu iba s číselnými hodnotami a hodnotami času a dátumu. Ak potrebujete vysvetlenie možných formátov dátumu a času, pozrite si časť Podporované formáty dátumu/dátumu a času (24 hod.) . Tento operátor nemožno použiť pre dátové typy s viacerými hodnotami.

Tabuľka 10-1 (Pokrač.) Operátory dopytu

Operátor	Príklad	Podporované dátové typy	Popis
mt	<pre>?q=(type eq "Car" AND fields.review mt "petrol 20KMPL") ?q=(type eq "Employee" AND name mt "Jo?n") ?q=(type eq "Employee" AND name mt "Jo*") ?q=(type eq "Employee" AND fields.role mt "senior*")</pre>	text, veľký text	<p>Operátor dopytu na frázu alebo proximítného vyhľadávania (zhody) (mt) umožňuje vyhľadať slová, ktoré sú v určitej vzdialenosti od seba. Výsledky sú triedené podľa najlepšej zhody. Tento operátor je užitočný na vyhľadávanie obsahových položiek, keď hodnoty zadané v kritériách "petrol 20kmpl" vyžadujú zistenie obsahu, ktorý môže obsahovať jazdy so spotrebou <i>petrol 20KMPL</i> na diaľnici. Operátor zhody môže v rámci zadanej hodnoty použiť aj zástupný znak a podporuje vyhľadávanie jednoznakových aj viacznakových zástupných znakov v rámci jednej hodnoty. Ak ide o jednoznakový zástupný znak, použite otáznik (?). V prípade viacerých znakov použite hviezdičku (*). Slová "John" aj "Joan" môžete vyhľadať pomocou výrazu "Jo?n" v prípade jedného znaku a "Jo*" v prípade viacerých znakov.</p> <p>Tento operátor možno použiť pre dátové typy s jednou aj viacerými hodnotami. Tento operátor nevykonáva vyhľadávanie v stop-slovách. Ďalšie informácie o stop-slovách nájdete v dokumentácii pre Apache Lucene. Hodnota zadaná s týmto operátorom nerozlišuje veľké a malé písmená.</p>

Tabuľka 10-1 (Pokrač.) Operátory dopytu


Operátor	Príklad	Podporované dátové typy	Popis
sm	?q=(type eq "Employee" And fields.city sm "Rome")	text, veľký text	Operátor dopytu na podobnosť. Tento operátor umožňuje vyhľadávanie hodnôt, ktoré znejú podobne ako zadané kritériá. Nazýva sa tiež približné vyhľadávanie a predvolene používa maximálne dve úpravy na nájdenie zhody. Výraz "Rome" je podobný výrazu "Dome". Tento operátor možno použiť pre dátové typy s jednou aj viacerými hodnotami. Hodnota zadaná s týmto operátorom nerozlišuje veľké a malé písmená.
AND	?q=(type eq "Employee" AND name eq "John" AND fields.age ge "40")	Nepoužíva sa	Operátor AND možno použiť na vloženie podmienky A medzi viacero podmienok dopytu. Má prioritu pred operátorom OR.
OR	type eq "Employee" AND name eq "John" OR fields.age ge "40"	Nepoužíva sa	Operátor OR možno použiť na vloženie podmienky ALEBO medzi viacero podmienok dopytu.
()	?q=type eq "Employee" AND (name eq "John" AND fields.age ge "40") ?q=type eq "Employee" AND ((name eq "John" AND fields.age ge "40") OR fields.weight ge 60)	Nepoužíva sa	Zátvorky, t. j. operátor uzavretia, na zoskupenie podmienok v kritériách. Má najvyššiu prioritu, potom nasleduje operátor AND a potom operátor OR.


Vyhľadávanie obsahu

Ako podnikový používateľ môžete používať komponent vyhľadávania obsahu a určit akcie, ktoré má vyhľadávanie vracať.

Môžete vložiť prispôsobený vyhľadávací panel, ktorý umožní zmeniť alebo obnoviť obsah zobrazený na stránke, prípadne vybrať inú akciu, ako je napríklad otvorenie stránky s výsledkami vyhľadávania alebo zobrazenie upozornenia.

Ako pridať komponent vyhľadávania obsahu na stránku:

1. Prejdite na stránku, ktorú chcete upraviť, a uistite sa, že ikona  má nastavenie **Upraviť**.
2. Komponent vyhľadávania obsahu si môžete pridať na stránku.

3. Ak chcete upraviť komponent a jeho vzhľad, kliknite na jeho ikonu ponuky  a vyberte položku **Nastavenia**.
4. Na karte Všeobecné môžete upraviť zástupný text, rozstupy, zarovnanie a ďalšie voľby zobrazenia.
5. Na karte Štýl môžete naformátovať rámec obsahujúci komponent pomocou preddefinovaných štýlov alebo vlastných volieb písma, orámovania, farby pozadia a ďalších vlastností.
6. Ak chcete komponent vyhľadávania používať na obnovenie dát na aktuálnej stránke, pridajte na stránku komponent Zoznam obsahu. Prejdite na položku **Nastavenia** a vyberte typ obsahu a akékoľvek ďalšie informácie o dopyte, napríklad počet položiek na zobrazenie, či stránkovať výsledky alebo pomalé zavádzanie pri posúvaní (zavádzanie obsahu pri posúvaní stránky). Teraz môžete prejsť do režimu zobrazenia a vyhľadávania vyskúšať.
7. Ak chcete komponent vyhľadávania používať na obnovenie dát na aktuálnej stránke, na ktorej máte viac ako jeden komponent Zoznam obsahu, vo všetkých zoznamoch obsahu okrem toho, ktorý bude zobrazovať výsledky, je potrebné vypnúť automatický dopyt. Prejdite do nastavení zoznamu obsahu a zrušte začiarknutie políčka **Automaticky obnoviť pri dopyte vyhľadávania v komponente vyhľadávania obsahu**.
8. Ak chcete mať na stránke viac komponentov vyhľadávania (pričom každý komponent bude používať vlastný zoznam obsahu pre výsledky), je potrebné zrušiť začiarknutie všetkých volieb automatického obnovenia v komponentoch zoznamu obsahu a pomocou voľby Spúšťače a akcie priradiť komponent vyhľadávania obsahu k príslušnému zoznamu obsahu.
9. Pomocou karty Prepojenie môžete ku komponentu vyhľadávania priradiť rôzne akcie. Vyberte požadovanú voľbu v rozbaľovacom zozname Vybrať typ prepojenia. Vyberte položku **Akcie spúšťača** a kliknutím na položku **Pri dopyte vyhľadávania** zobrazte dostupné spúšťače alebo vytvorte nový spúšťač. Nájdite zoznam obsahu, v ktorom chcete vyhľadávať, rozbaľte ho a myšou presuňte položku **Hľadať v obsahu** do zoznamu akcií. V časti **Vyhľadať** vyberte položku **Ret'azec vyhľadávania**. Vybraný zoznam obsahu bude označený v zozname **Vykonať túto akciu v aplikácii**.
10. Komponent vyhľadávania obsahu môžete použiť aj na odovzdanie dopytu na stránku s výsledkami vyhľadávania. Na karte Prepojenie komponentu vyhľadávania vyberte položku **Stránka vyhľadávania** na zobrazenie stránky s výsledkami vyhľadávania. Môžete použiť predvolenú stránku alebo použiť prepojenie na stránku s výsledkami vyhľadávania, ktorú ste vytvorili. Vyberte stránku v rozbaľovacom zozname Stránka a potom vyberte akcie zobrazenia pre stránku. Výsledky môžete prispôbiť konkrétnemu typu obsahu, otvoriť ich v novom okne alebo použiť ďalšie možnosti.

Nasledujúce tipy vám môžu pomôcť navrhnuť efektívnu stránku výsledkov vyhľadávania:

- Vytvorte stránku a definujte ju ako stránku vyhľadávania. Predvolene je označená ako skrytá, ale toto nastavenie môžete zmeniť vo vlastnostiach stránky.
- Stránku upravte a pridajte na ňu zoznam obsahu. V nastaveniach zoznamu obsahu môžete zadať typ obsahu. Typ obsahu môžete zadať aj v nastaveniach prepojenia na komponent vyhľadávania (vyššie). Ak použijete nastavenia prepojenia, budete môcť použiť stránku s výsledkami vyhľadávania, na ktorej je možné zobraziť výsledky z rôznych typov obsahu podľa toho, ktorý komponent sa používa na iniciovanie vyhľadávania.
- Ak chcete upraviť zobrazenie, zmeňte niektoré nastavenia, napríklad výber stránkovania pomalého zavádzania (pretože stránka sa bude pravdepodobne používať výlučne pre výsledky vyhľadávania).



- Na stránku s výsledkami vyhľadávania môžete umiestniť aj komponent vyhľadávania obsahu. Tým sa zreprodukuje reťazec vyhľadávania, ktorý sa používa na spúšťanie stránky, pričom používateľ môže vyhľadávanie v prípade potreby upraviť.

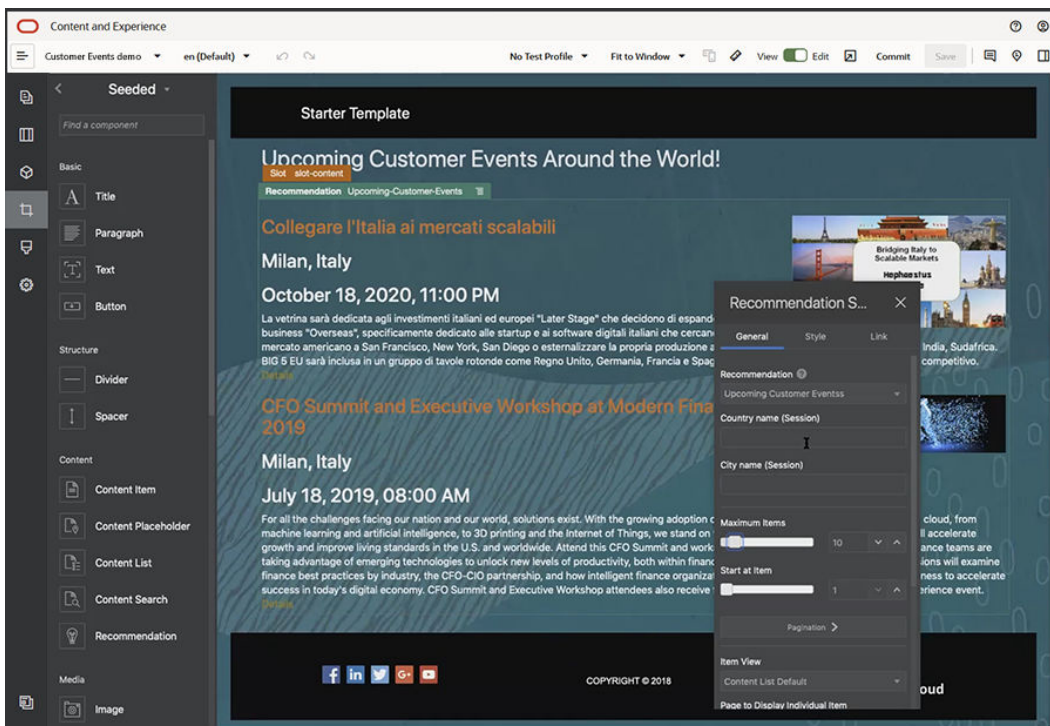
Odporúčanie

Ako podnikový používateľ môžete použiť komponent **Odporúčanie** na poskytnutie personalizovanej skúsenosti návštevníkom webovej lokality, pretože sa im budú zobrazovať položky podľa polohy a oblastí záujmu. Keď prispievateľ depozitára vytvorí odporúčanie, definuje množinu pravidiel, ktoré vyhľadávajú položky zodpovedajúce atribútom cieľovej skupiny, ako sú informácie o geolokácii návštevníka lokality. Napríklad návštevníkom lokality s európskou IP adresou sa na domovskej stránke lokality môžu najskôr zobrazovať oznámenia týkajúce sa Európy, kým návštevníkom zo severnej Ameriky sa zobrazia podujatia v Spojených štátoch amerických a Kanade.

Podobne ako digitálne položky, aj odporúčania sa viažu na depozitár a akýkoľvek prispievateľ do depozitára ich môže upravovať a presúvať cez tok činností na kontrolu a publikovanie. Avšak aj bez práv prispievateľa môžete zobrazovať a testovať odporúčania s cieľom zistiť, ako fungujú, ešte pred ich použitím na lokalite alebo v „headless“ prostredí.

Ako pridať odporúčanie na stránku:

1. Kliknite na položku **Lokality** v bočnej ponuke, vyberte lokalitu, na ktorú chcete pridať odporúčanie, a potom v kontextovej ponuke vyberte položku **Otvoriť** alebo kliknite na ikonu  na paneli akcií.
2. Prepnete lokalitu na voľbu **Upraviť** a vyberte aktualizáciu, ktorú chcete použiť, alebo vytvorte novú.
3. V bočnej ponuke vyberte položku **Komponenty**.
4. Otvorte položku **Prednastavené**.
5. Kliknite a myšou presuňte položku **Odporúčanie** pod sekciu Obsah na stránku.
6. Vyberte položku **Nastavenia** z ponuky Odporúčanie ().



7. V nastaveniach odporúčania vyberte na karte **Všeobecné** odporúčanie, ktoré chcete použiť. Stránka sa obnoví a zobrazí odporúčané položky.
8. Voliteľne môžete zadať predvolené hodnoty atribútov cieľovej skupiny, ktoré sú použité v tomto odporúčaní, kliknutím na šípku vedľa vybraného odporúčania. Keď dokončíte pridávanie hodnôt, kliknite na tlačidlo **Späť**.
9. Zmeňte ľubovoľné ďalšie vlastnosti, ktoré chcete, napríklad použitú verziu, maximálny počet zobrazených položiek alebo predvolené rozloženie obsahu. Po dokončení zatvorte nastavenia odporúčania a kliknite na tlačidlo **Uložiť**.

 **Poznámka:**

Ak ste vytvorili testovacie profily s preddefinovanými hodnotami atribútov cieľovej skupiny, vyberte profil z ponuky testovacích profilov na paneli s ponukami a pozrite si ukážku, ako bude odporúčanie reagovať na tieto vstupy. Hodnoty testovacieho profilu prepíšu predvolené hodnoty, ktoré ste nastavili v nastaveniach komponentu.

10. Ak vaše odporúčanie používa vo svojich pravidlách aktuálny dátum (systémový) a chcete otestovať odporúčanie, ako keby bol iný dátum, vyberte položku **Systémový dátum** v ponuke testovacieho profilu a vyberte dátum, s ktorým chcete vykonať test.

Ďalšie komponenty

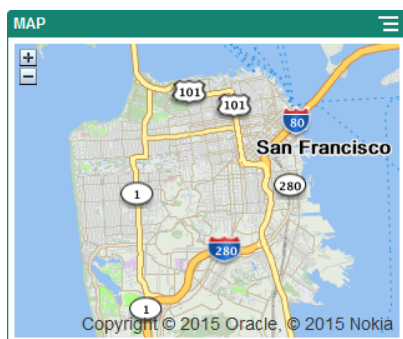
Pozrime sa na niektoré komponenty, ktoré kombinujú rôzne typy obsahu.

- [Mapy](#)
- [Nadpisy](#)
- [Články](#)



- [Obrázky s textom](#)
- [Skupiny komponentov](#)
- [Používanie funkcie spoločného prehľadávania na stránke](#)
- [Oracle Intelligent Advisor](#)
- [Oracle Visual Builder](#)

Mapy

Ak na svoju lokalitu pridáte mapu, používatelia budú môcť interaktívne preskúmať oblasť v okolí určitého miesta.



Ako pridať mapu na stránku:





1. Prejdite na stránku, ktorú chcete upraviť, a uistite sa, že ikona  má nastavenie **Upraviť**.
2. Pridajte komponent na stránku. Komponent mapy Oracle zobrazí predvolené umiestnenie.
3. Ak chcete zmeniť umiestnenie zobrazené na mape a upraviť vlastnosti zobrazenia, kliknite na ikonu ponuky  a vyberte položku **Nastavenia**.
4. Zadaťe počiatočné **umiestnenie** mapy. Môžete použiť adresu, PSČ alebo zemepisnú šírku a dĺžku oddelené čiarkou (napríklad 40.5,-57.6)


Ak použijete adresu, zadajte dostatočné množstvo informácií, aby adresa zodpovedala jednému umiestneniu. Ak adresa zodpovedá viacerým umiestneniam, mapa zostane prázdna.
5. Zadaťe počiatočnú úroveň **priblíženia** mapy. Voliteľne môžete používateľovi povoliť úpravu úrovne priblíženia pomocou myši, zariadenia trackpad alebo ovládacích prvkov na obrazovke.
6. Určite voľby štýlu, zarovnaní a zobrazenia:
 - **Lupa:** aktivujte voľby na obrazovke a voľby zariadenia, ktoré používateľovi umožnia upraviť úroveň priblíženia mapy.
 - **Posunutie:** aktivujte voľby na obrazovke a voľby zariadenia, ktoré používateľovi umožnia presúvať oblasť zamerania mapy.
 - **Zobrazit' značku:** Označte počiatočnú pozíciu ikonou špendlíka.
 - **Mierka:** pridajte indikátor, ktorý zobrazí mierku aktuálnej úrovne priblíženia.


- **Prehľad:** pridajte vnorenú mapu, ktorá poskytne aktuálne zobrazenie vo väčšom kontexte.









Nadpisy

Ak chcete na lokalite upútať pozornosť na určité miesto pomocou textu nadpisu a podporného obrázka odseku, môžete pridať nadpis.

1. Prejdite na stránku, ktorú chcete upraviť, a uistite sa, že ikona  má nastavenie **Upraviť**.
2. Pridajte komponent na stránku.
3. Kliknite na rôzne oblasti komponentu a pridajte text. Obsah môžete pridať do hlavného nadpisu a do odseku pod ním. V texte sa použije formátovanie predvoleného štýlu komponentu. Ak chcete pridať ďalšie riadky textu, stlačte kláves Enter.
4. Ak chcete zmeniť predvolené formátovanie ľubovoľnej časti textu, vyberte text, ktorý chcete formátovať, a potom vyberte niektorú z volieb na paneli s nástrojmi formátovania, napríklad písmo, farbu alebo zarovnanie.
5. Ak chcete odstrániť formátovanie použité prostredníctvom týchto volieb, vyberte text a kliknite na ikonu .
6. Ak chcete upraviť komponent a jeho vzhľad, kliknite na jeho ikonu ponuky  a vyberte položku **Nastavenia**.
7. Vyberte položku **Komponenty** a nastavte detaily zobrazeného obsahu.
 - **Obrázok:**
 - Ak chcete v nadpise použiť obrázok, kliknite na položku **Vybrať**. Vyberte obrázok z depozitára lokality, z priečinka dokumentov, ktorý sa s vami zdieľa, alebo nahrajte obrázok do priečinka dokumentov. Vyhľadajte a vyberte obrázok, ktorý chcete použiť. Ak nevidíte žiadne digitálne položky, kliknite na ikonu  a filter kolekcie zmeňte na možnosť **Všetko**. Ak ste vybrali obrázok z priečinka dokumentov, môžete vytvoriť prepojenie na súbor namiesto jeho kopírovania na lokalitu. Ak chcete vytvoriť prepojenie na súbor, vyberte voľbu **Použiť odkaz na pôvodný súbor namiesto kopírovania súboru na lokalitu**. Ak túto voľbu nevyberiete, spolu s lokalitou sa uloží kópia súboru, na ktorú sa bude odkazovať z danej lokality. Prepojením na originálny súbor sa vyhnete duplikovaniu obsahu. Prepojenie umožňuje návštevníkom lokality pozrieť si obsah dokonca aj vtedy, ak by sa povolenia pre súbor zmenili alebo inak obmedzovali jeho zobrazovanie. Kliknite na tlačidlo **OK**. Ak ste vybrali digitálnu položku, môžete vybrať konkrétny formát výstupu. Ak nevyberiete formát výstupu, použije sa pôvodná veľkosť. Ak chcete, aby sa pri publikovaní lokality publikovala najnovšia verzia položky, vyberte možnosť **Použiť najnovšiu verziu položky**.


Ak chcete obrázok upraviť, kliknite na ikonu  a obrázok upravte pomocou niektorých z nasledujúcich akcií:



- * Ak chcete orezať obrázok, kliknite na ikonu  **Orezať**. Vyberte si z preddefinovaných pomerov strán obrázka na paneli s nástrojmi orezania, prípadne potiahnite rukoväť oblasti orezania na obrázku. Po dokončení kliknite na položku **Orezať** na paneli s nástrojmi orezania.

- * Ak chcete obrázok otočiť alebo prevrátiť, kliknite na ikonu  **Otočiť**. Na paneli s nástrojmi otočenia zadajte vlastný stupeň otočenia alebo otočte obrázok doľava alebo doprava pomocou tlačidiel. Môžete tiež vybrať, či chcete obrázok prevrátiť vodorovne alebo zvisle.
 - * Ak chcete na obrázok pridať vodotlač, kliknite na ikonu  **Vodotlač**. Na obrázok môžete pridať aj text a pomocou nástrojov vodotlače podľa potreby zmeniť veľkosť, štýl, farbu a nepriehľadnosť textu.
 - * Ak chcete zmeniť formát obrázka, kliknite na ikonu  **Voľby** a následne vyberte nový formát v rozbaľovacom zozname **Formát**.
 - * Ak chcete zmeniť farbu pozadia, kliknite na ikonu  **Voľby** a následne vyberte požadovanú voľbu v rozbaľovacej ponuke **Farba pozadia**.
 - * Ak upravujete súbor vo formáte .jpg alebo .webp (dostupné v prehliadačoch Google Chrome), môžete zmeniť kvalitu obrázka, a vytvoriť tak súbor menšej veľkosti. Kliknite na ikonu  **Voľby** a potom zadajte nové percento do poľa **Kvalita**.
 - * Ak chcete odvolať alebo znova vykonať zmenu, kliknite na ikonu  alebo . Ak chcete odstrániť všetky zmeny, ktoré ste vykonali, kliknite na položku **Znovunastaviť**.
 - * Ak chcete zmeniť úroveň priblíženia obrázka, použite ovládacie prvky priblíženia ().
 - **Nadpis:** Zadajte text, ktorý sa má zobrazovať v popise.
 - **Alternatívny text:** Zadajte alternatívny text, ktorý sa bude zobrazovať na účely prístupnosti.
 - **Titulok:** Zadajte titulok, ktorý sa má zobrazovať pod obrázkom.
 - **Zarovnanie, šírka a rozstup:** Podľa potreby zmeňte rozloženie obrázka.
 - **Nadpis:** Zmení rozstupy v hlavnom nadpise.
 - **Odsek:** Zmení rozstupy v texte, ktorý sa zobrazuje pod nadpisom.
8. Na karte Všeobecné môžete upraviť rozstup, zarovnanie a ďalšie voľby prezentácie.
 9. Na karte Štýl môžete pridať formátovanie okolo textu a prispôbiť farbu pozadia, písma a orámovania.


Články


Na lokalitu môžete pridať článok, ktorý v jednom komponente kombinuje komponenty nadpisu, odseku a obrázka.





1. Prejdite na stránku, ktorú chcete upraviť, a uistite sa, že ikona  má nastavenie **Upraviť**.
2. Pridajte komponent na stránku.








3. Kliknite na rôzne oblasti komponentu a pridajte text. Obsah môžete pridať do nadpisu článku a podnadpisu, ktorý sa nachádza pod ním. Pod podnadpis potom môžete pridať text článku. V celom texte sa bude používať formátovanie predvoleného štýlu komponentu. Ak chcete pridať ďalšie riadky textu, stlačte kláves Enter.
4. Ak chcete zmeniť predvolené formátovanie ľubovoľnej časti textu, vyberte text, ktorý chcete formátovať, a potom vyberte niektorú z volieb na paneli s nástrojmi formátovania, napríklad písmo, farbu alebo zarovnanie.
5. Ak chcete odstrániť formátovanie použité prostredníctvom týchto volieb, vyberte text a kliknite na ikonu .
6. Ak chcete upraviť komponent a jeho vzhľad, kliknite na jeho ikonu ponuky  a vyberte položku **Nastavenia**.
7. Vyberte položku **Komponenty** a nastavte detaily zobrazeného obsahu.

- **Obrázok:**

- Ak chcete použiť obrázok v článku, kliknite na položku **Vybrať**. Vyberte obrázok z depozitára lokality, z priečinka dokumentov, ktorý sa s vami zdieľa, alebo nahrajte obrázok do priečinka dokumentov. Vyhľadajte a vyberte obrázok, ktorý chcete použiť. Ak nevidíte žiadne digitálne položky, kliknite na ikonu  a filter kolekcie zmeňte na možnosť **Všetko**. Ak ste vybrali obrázok z priečinka dokumentov, môžete vytvoriť prepojenie na súbor namiesto jeho kopírovania na lokalitu. Ak chcete vytvoriť prepojenie na súbor, vyberte voľbu **Použiť odkaz na pôvodný súbor namiesto kopírovania súboru na lokalitu**. Ak túto voľbu nevyberiete, spolu s lokalitou sa uloží kópia súboru, na ktorú sa bude odkazovať z danej lokality. Prepojením na originálny súbor sa vyhnete duplikovaniu obsahu. Prepojenie umožňuje návštevníkom lokality pozrieť si obsah dokonca aj vtedy, ak by sa povolenia pre súbor zmenili alebo inak obmedzovali jeho zobrazovanie. Kliknite na tlačidlo **OK**. Ak ste vybrali digitálnu položku, môžete vybrať konkrétny formát výstupu. Ak nevyberiete formát výstupu, použije sa pôvodná veľkosť. Ak chcete, aby sa pri publikovaní lokality publikovala najnovšia verzia položky, vyberte možnosť **Použiť najnovšiu verziu položky**.



Ak chcete obrázok upraviť, kliknite na ikonu  a obrázok upravte pomocou niektorej z nasledujúcich akcií:



- * Ak chcete orezať obrázok, kliknite na ikonu  **Orezať**. Vyberte si z preddefinovaných pomerov strán obrázka na paneli s nástrojmi orezania, prípadne potiahnite rukoväť oblasti orezania na obrázku. Po dokončení kliknite na položku **Orezať** na paneli s nástrojmi orezania.
- * Ak chcete obrázok otočiť alebo prevrátiť, kliknite na ikonu  **Otočiť**. Na paneli s nástrojmi otočenia zadajte vlastný stupeň otočenia alebo otočte obrázok doľava alebo doprava pomocou tlačidiel. Môžete tiež vybrať, či chcete obrázok prevrátiť vodorovne alebo zvisle.
- * Ak chcete na obrázok pridať vodotlač, kliknite na ikonu  **Vodotlač**. Na obrázok môžete pridať aj text a pomocou nástrojov vodotlače podľa potreby zmeniť veľkosť, štýl, farbu a nepriehľadnosť textu.
- * Ak chcete zmeniť formát obrázka, kliknite na ikonu  **Voľby** a následne vyberte nový formát v rozbaľovacom zozname **Formát**.


- * Ak chcete zmeniť farbu pozadia, kliknite na ikonu  **Voľby** a následne vyberte požadovanú voľbu v rozbaľovacej ponuke **Farba pozadia**.
 - * Ak upravujete súbor vo formáte .jpg alebo .webp (dostupné v prehliadačoch Google Chrome), môžete zmeniť kvalitu obrázka, a vytvoriť tak súbor menšej veľkosti. Kliknite na ikonu  **Voľby** a potom zadajte nové percento do poľa **Kvalita**.
 - * Ak chcete odvolať alebo znova vykonať zmenu, kliknite na ikonu  alebo . Ak chcete odstrániť všetky zmeny, ktoré ste vykonali, kliknite na položku **Znovunastaviť**.
 - * Ak chcete zmeniť úroveň priblíženia obrázka, použite ovládacie prvky priblíženia (  ).
- **Nadpis:** Zadajte text, ktorý sa má zobrazovať v popise.
 - **Alternatívny text:** Zadajte alternatívny text, ktorý sa bude zobrazovať na účely prístupnosti.
 - **Titulok:** Zadajte titulok, ktorý sa má zobrazovať pod obrázkom.
 - **Zarovnanie, šírka a rozstup:** Podľa potreby zmeňte rozloženie obrázka.
- **Nadpis:** Zmení rozstupy v nadpise článku.
 - **Odsek (podnadpis) a Odsek:** Zmení rozstupy v texte, ktorý sa zobrazuje pod nadpisom článku.
8. Na karte Všeobecné môžete upraviť rozstup, zarovnanie a ďalšie voľby prezentácie komponentu.
 9. Na karte Štýl môžete pridať formátovanie okolo textu a prispôbiť farbu pozadia, písma a orámovania.







Obrázky s textom






Môžete pridať a používať komponent obrázka a textu, ktorý spája komponenty odsekov a obrázkov do jedného jednoducho použiteľného komponentu.

1. Prejdite na stránku, ktorú chcete upraviť, a uistite sa, že ikona  má nastavenie **Upraviť**.
2. Pridajte komponent na stránku.
3. Kliknite na oblasť odseku komponentu a pridajte text. V celom texte sa bude používať formátovanie predvoleného štýlu komponentu. Ak chcete pridať ďalšie riadky textu, stlačte kláves Enter.
4. Ak chcete zmeniť predvolené formátovanie ľubovoľnej časti textu, vyberte text, ktorý chcete formátovať, a potom vyberte niektorú z volieb na paneli s nástrojmi formátovania, napríklad písmo, farbu alebo zarovnanie.
5. Ak chcete odstrániť formátovanie použité prostredníctvom týchto volieb, vyberte text a kliknite na ikonu .

6. Ak chcete upraviť komponent a jeho vzhľad, kliknite na jeho ikonu ponuky  a vyberte položku **Nastavenia**.
7. Vyberte položku **Komponenty** a nastavte detaily zobrazeného obsahu.
 - **Obrázok:**
 - Kliknite na položku **Vybrať**, ak chcete použiť obrázok. Vyberte obrázok z depozitára lokality, z priečinka dokumentov, ktorý sa s vami zdieľa, alebo nahrajte obrázok do priečinka dokumentov. Vyhľadajte a vyberte obrázok, ktorý chcete použiť. Ak nevidíte žiadne digitálne položky, kliknite na ikonu  a filter kolekcie zmeňte na možnosť **Všetko**. Ak ste vybrali obrázok z priečinka dokumentov, môžete vytvoriť prepojenie na súbor namiesto jeho kopírovania na lokalitu. Ak chcete vytvoriť prepojenie na súbor, vyberte voľbu **Použiť odkaz na pôvodný súbor namiesto kopírovania súboru na lokalitu**. Ak túto voľbu nevyberiete, spolu s lokalitou sa uloží kópia súboru, na ktorú sa bude odkazovať z danej lokality. Prepojením na originálny súbor sa vyhnete duplikovaniu obsahu. Prepojenie umožňuje návštevníkom lokality pozrieť si obsah dokonca aj vtedy, ak by sa povolenia pre súbor zmenili alebo inak obmedzovali jeho zobrazovanie. Kliknite na tlačidlo **OK**. Ak ste vybrali digitálnu položku, môžete vybrať konkrétny formát výstupu. Ak nevyberiete formát výstupu, použije sa pôvodná veľkosť. Ak chcete, aby sa pri publikovaní lokality publikovala najnovšia verzia položky, vyberte možnosť **Použiť najnovšiu verziu položky**.

Ak chcete obrázok upraviť, kliknite na ikonu  a obrázok upravte pomocou niektorej z nasledujúcich akcií:




- * Ak chcete orezať obrázok, kliknite na ikonu  **Orezať**. Vyberte si z preddefinovaných pomerov strán obrázka na paneli s nástrojmi orezania, prípadne potiahnite rukoväť oblasti orezania na obrázku. Po dokončení kliknite na položku **Orezať** na paneli s nástrojmi orezania.
- * Ak chcete obrázok otočiť alebo prevrátiť, kliknite na ikonu  **Otočiť**. Na paneli s nástrojmi otočenia zadajte vlastný stupeň otočenia alebo otočte obrázok doľava alebo doprava pomocou tlačidiel. Môžete tiež vybrať, či chcete obrázok prevrátiť vodorovne alebo zvisle.
- * Ak chcete na obrázok pridať vodotlač, kliknite na ikonu  **Vodotlač**. Na obrázok môžete pridať aj text a pomocou nástrojov vodotlače podľa potreby zmeniť veľkosť, štýl, farbu a nepriehľadnosť textu.
- * Ak chcete zmeniť formát obrázka, kliknite na ikonu  **Voľby** a následne vyberte nový formát v rozbaľovacom zozname **Formát**.
- * Ak chcete zmeniť farbu pozadia, kliknite na ikonu  **Voľby** a následne vyberte požadovanú voľbu v rozbaľovacej ponuke **Farba pozadia**.
- * Ak upravujete súbor vo formáte .jpg alebo .webp (dostupné v prehliadačoch Google Chrome), môžete zmeniť kvalitu obrázka, a vytvoriť tak súbor menšej veľkosti. Kliknite na ikonu  **Voľby** a potom zadajte nové percento do poľa **Kvalita**.

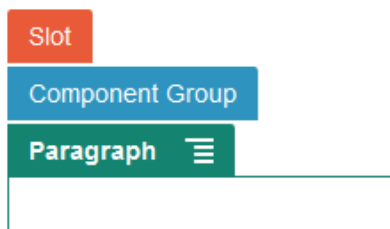
- * Ak chcete odvolať alebo znova vykonať zmenu, kliknite na ikonu  alebo . Ak chcete odstrániť všetky zmeny, ktoré ste vykonali, kliknite na položku **Znovunastaviť**.
 - * Ak chcete zmeniť úroveň priblíženia obrázka, použite ovládacie prvky priblíženia (  ).
- **Nadpis:** Zadajte text, ktorý sa má zobrazovať v popise.
 - **Alternatívny text:** Zadajte alternatívny text, ktorý sa bude zobrazovať na účely prístupnosti.
 - **Titulok:** Zadajte titulok, ktorý sa má zobrazovať pod obrázkom.
 - **Zarovnanie, šírka a rozstup:** Podľa potreby zmeňte rozloženie obrázka.
- **Odsek:** Zmení rozstupy v texte.
8. Na karte Všeobecné môžete upraviť rozstup, zarovnanie a ďalšie voľby prezentácie komponentu.
 9. Na karte Štýl môžete pridať formátovanie okolo textu a prispôbiť farbu pozadia, písma a orámovania.

Skupiny komponentov


Jeden alebo viacero komponentov môžete kombinovať a vytvoriť skupinu komponentov, ktorú môžete pomenovať a opakovane používať.

Keď uložíte skupinu komponentov, skupina sa uloží ako vlastný komponent s názvom, ktorý zadáte, a zobrazí sa v zozname vlastných komponentov v editore.

1. Prejdite na stránku, ktorú chcete upraviť, a uistite sa, že ikona  má nastavenie **Upraviť**.
2. Pridajte skupinu komponentov na stránku. Skupina komponentov je identifikovaná ikonou .
3. Jeden alebo viacero komponentov presuňte myšou do rámu vlastného komponentu.
4. Umiestnite komponenty v skupine komponentov a upravte ich veľkosť rovnakým spôsobom, ako to robíte pre komponenty v slotе.
5. Ak chcete upraviť komponent a jeho vzhľad, kliknite na ikonu ponuky  a vyberte položku **Nastavenia**. Ak namiesto ikony ponuky kliknete na názov komponentu, zobrazí sa ikona ponuky pre skupinu komponentov (alebo slot), ktorú môžete vybrať.



Na karte Nastavenia pre skupinu komponentov môžete zadať pozíciu skupiny komponentov, obrázok na pozadí a ďalšie nastavenia, ktoré sa vzťahujú na celú skupinu komponentov.

- Keď chcete uložiť zmeny pre skupinu komponentov, kliknite na skupinu komponentov, kliknite na ikonu ponuky  a vyberte položku **Uložiť**.

- V dialógovom okne zadajte názov pre skupinu komponentov. Môžete použiť písmená, čísla, znaky podčiarknutia (_) a spojovníky (-). Ak zadáte medzeru, automaticky sa nahradí spojovníkom.

Ak ide o novú skupinu komponentov, nemôžete použiť názov existujúceho vlastného komponentu.

Ak ste na stránku pridali existujúcu skupinu komponentov, potom túto skupinu komponentov upravili a pokúsite sa uložiť zmeny, máte možnosť zadať názov na vytvorenie novej skupiny komponentov alebo môžete vybrať položku **Prepísať existujúcu skupinu komponentov** a aktualizovať existujúcu skupinu komponentov pomocou vykonaných zmien.

- Kliknite na tlačidlo **Uložiť**.



Skupina komponentov sa uloží so zadaným názvom ako vlastný komponent. Zobrazí sa vo vlastnom priečinku v správcovi komponentov a v zozname vlastných komponentov v editore, ak ste vlastníkom alebo ak s vami niekto tento komponent zdieľa. Skupinu komponentov môžete zdieľať rovnako ako ľubovoľný iný vlastný komponent.

Používanie funkcie spoločného prehľadávania na stránke

Služba Oracle Cobrowse Cloud Service je nástroj na spoluprácu, prostredníctvom ktorého môžete zdieľať obrazovky alebo iniciovať relácie spoločného prehľadávania s inou osobou. Túto funkciu môžete zahrnúť napríklad do objednávkového formulára, v ktorom si zástupca môže pozrieť obrazovku zákazníka v čase, kedy zákazník zadáva objednávku.



Ak chcete funkciu používať, musí byť najskôr aktivovaná na lokalite. Sú dva typy skriptov spúšťača, ktoré môžete aktivovať. Jeden, ktorý používa prispôbené tlačidlo (bod spustenia 2), a druhý, ktorý používa predvolené tlačidlo Spoločne prehľadávať (bod spustenia 1). Typ spúšťača, ktorý sa má použiť, určíte sami, keď funkciu aktivujete pre svoju lokalitu a pridáte potrebný skript. Podrobnosti nájdete v časti [Aktivácia integrácie spoločného prehľadávania](#).

Keď je spoločné prehľadávanie aktivované na lokalite, môže sa konfigurovať na ktorejkoľvek stránke.

- Prejdite na stránku, ktorú chcete upraviť, a uistite sa, že ikona  má nastavenie **Upraviť**.
- Kliknite na tlačidlo  . Začiarknite políčko v sekcii Spoločne prehľadávať.
- Kliknite na položku **Zavrieť**.

Ak je aktivovaný skript bodu spustenia 1, pri ďalšom zobrazení stránky uvidíte predvolené tlačidlo Spoločne prehľadávať. Prípadne po stlačení prístupového klávesu, ak je konfigurovaný.

Ak je aktivovaný skript bodu spustenia 2, je potrebné na stránku pridať vlastné tlačidlo.

1. Skontrolujte, či je prepínač  v polohe **Upraviť**.
2. Pridajte komponent na stránku. Komponent spúšťača spoločného prehľadávania sa nachádza v sekcii integrácie príslušných komponentov.
3. Ak chcete upraviť komponent a jeho vzhľad, kliknite na jeho ikonu ponuky  a vyberte položku **Nastavenia**. Označenie tlačidla, jeho vzhľad, veľkosť a zarovnanie môžete upraviť. Na karte Štýl môžete pridať formátovanie okolo textu a prispôsobiť farbu pozadia, písma a orámovania. Ak chcete dosiahnuť pokročilejší štýl, upravte alebo pridajte triedy štýlu v súboroch `design.json` a `design.css` v priečinku s návrhmi motívov aktuálnej šablóny lokality. Predpona triedy štýlu je `scs-cobrowse`.

Po publikovaní lokality budú môcť návštevníci stránky prostredníctvom tlačidla „Spoločne prehľadávať“ iniciovať reláciu so zástupcom z vašej organizácie. Návštevník klikne na tlačidlo Spoločne prehľadávať a bude mu pridelené zabezpečené ID relácie. Návštevník telefonicky odovzdá toto ID zástupcovi z vašej organizácie, ktorý má prístup do konzoly agentov spoločného prehľadávania. Agent s použitím konzoly iniciuje reláciu, ktorá prebieha, až kým ju návštevník alebo agent neukončí. Pri použití nastavenia bodu spustenia 2 má komponent spúšťača pevné ID `cec-start-cobrowse`. Toto ID použijete v konzole spoločného prehľadávania.

Poznámky k používaniu

V režime okamžitého spoločného prehľadávania (ICB) sa na stránke nedá zobrazit video ani vnorené rámy iFrame, pokiaľ nie je aktivovaný obsah iFrame s rovnakým ID lokality spoločného prehľadávania. V dôsledku toho sa niektoré komponenty služby Oracle Content Management nevykresľujú v konzole agenta spoločného prehľadávania v režime ICB. Na vykreslenie nasledujúcich komponentov použijete režim rozšíreného spoločného prehľadávania (ACB):

- Video
- YouTube
- Správca dokumentov
- Páči sa mi to na Facebooku
- Sledovanie na Twitteri
- Zdieľanie na Twitteri
- Odporúčania na Facebooku
- Konverzácia

Vlastný komponent, ktorý používa iFrame na získanie obsahu, sa v okamžitom režime tiež nevykresľuje.

Ďalšie informácie o službe Oracle Cobrowse Cloud Service nájdete v časti [Prehľad spoločného prehľadávania](#) v príručke *Cobrowse Deployment and Use Guide*. Podrobnosti o používaní spoločného prehľadávania na zabezpečenej lokalite alebo na lokalite vo vývoji nájdete v časti [Aktivácia integrácie spoločného prehľadávania](#).

Oracle Intelligent Advisor



Oracle Intelligent Advisor (predtým Oracle Policy Automation) sa používa na implementáciu scenárov pre online pohovor. Môže ísť napríklad o spätnú väzbu v

súvislosti s riešením problémov alebo o hodnotenia oprávnení pre služby. Zhromažďuje pravidlá z dokumentov programov Microsoft Word a Excel v prirodzenom jazyku, na základe ktorých vytvára interaktívne servisné služby pre zákazníkov nazývané pohovory. Ide o formu poskytovania poradenstva v rámci kanálov.

Skôr ako začnete používať funkciu Intelligent Advisor, je potrebné túto funkciu nakonfigurovať a aktivovať. Funkciu pre vašu službu aktivuje administrátor služby, ktorý pridáva aj názov hostiteľa, adresu URL, meno používateľa a heslo pre používané centrum Intelligent Advisor Hub. Integrácia medzi týmito dvomi službami vyžaduje prihlásenie jedným vstupom (SSO), preto obidve služby musia byť v rovnakej doméne identity. Pozrite si časť Integrácia so službou Intelligent Advisor v príručke *Integrácia a rozširovanie služby Oracle Content Management*.

Na strane služby Intelligent Advisor sa pohovory musia vytvárať a ukladať na lokalite hostiteľa. Okrem toho musí byť služba Oracle Content Management autorizovaná, aby ju mohol hositeľ služby Intelligent Advisor používať.

Keď je služba Intelligent Advisor nakonfigurovaná a aktivovaná, môžete na stránku svojej lokality pridať komponent Intelligent Advisor.

1. Prejdite na stránku, ktorú chcete upraviť, a uistite sa, že ikona  má nastavenie **Upraviť**.
2. Pridajte komponent na stránku. Komponent je zobrazený v sekcii Integrácia v zozname komponentov.
3. Ak chcete upraviť komponent a jeho vzhľad, kliknite na jeho ikonu ponuky  a vyberte položku **Nastavenia**. Upraviť môžete jeho označenie, vzhľad, veľkosť a zarovnanie. Ak chcete použiť predvolený štýl priradený k pohovoru z hostiteľa služby Intelligent Advisor, použijete kartu Štýl. Ak máte záujem o náročnejší štýl, upravte alebo pridajte triedy štýlu v súboroch design.css v priečinku s návrhmi motívov v aktuálnej šablóne lokality. Predpona triedy štýlu je scs-opainterview-.

Keď je lokalita publikovaná, jej návštevnícividia interaktívny pohovor, ktorý je vybraný v komponente služby Intelligent Advisor. Ďalšie informácie o službe Intelligent Advisor nájdete na stránke [Knižnica dokumentácie služby Intelligent Advisor](#).

Oracle Visual Builder

Oracle Visual Builder je hostované prostredie pre infraštruktúru na vývoj aplikácií. Poskytuje štandardizované riešenie s otvoreným zdrojovým kódom na vývoj a nasadzovanie aplikácií a súvisiacu spoluprácu v rámci služby Oracle Cloud.

Počiatkové kroky

Oracle Visual Builder je pred použitím potrebné aktivovať a nakonfigurovať. Administrátor služby aktivuje tento komponent pre vašu službu vrátane pridania názvu hostiteľa, na ktorom sa budú aplikácie vytvárať a ukladať. Pozrite si časť Integrácia s prostredím Oracle Visual Builder v príručke *Integrating and Extending Oracle Content Management*. Integrácia medzi týmito dvomi službami vyžaduje prihlásenie jedným vstupom (SSO), preto obidve služby musia byť v rovnakej doméne identity.

V prostredí Oracle Visual Builder je potrebné vykonať nasledujúce kroky predtým, ako túto funkciu použijete v službe Oracle Content Management:

- Na lokalite služby Oracle Visual Cloud Service musí byť aktivovaná funkcia CORS (Cross-Origin Resource Sharing).

- Je potrebné vytvoriť aplikácie, sprístupniť ich na vkladanie a konfigurovať tak, aby sa mohli používať v službe Oracle Content Management.
- Ďalej vytvorte webové aplikácie a umožnite ich vnorenie pomocou prvku iframe. Je potrebné importovať súpravu Sites SDK a vytvoriť na ňu odkaz vo webových aplikáciách. Do webových aplikácií je potrebné pridať parameter adresy URL stránky s názvom „ID“.

Vytváranie komponentov v službe Oracle Visual Builder

Keď je integrácia aktivovaná a aplikácie a webové aplikácie sú vytvorené a pripravené na používanie, je potrebné vytvoriť nový komponent pre každú aplikáciu, ktorú chcete pridať na stránky lokality.

1. V službe Oracle Visual Builder načítajte adresu URL publikovanej webovej aplikácie. Kliknite na živý projekt, ktorý zahŕňa webovú aplikáciu, a potom na webovú aplikáciu. Skopírujte adresu URL z panela s adresou.
2. V službe Oracle Content Management kliknite na položku **Vývojár** a potom kliknite na položku **Zobraziť všetky komponenty**. Zobrazia sa všetky zaregistrované vzdialené komponenty a rozloženia.
3. Kliknite na položku **Vytvoriť** a vyberte položku **Vytvoriť komponent služby Visual Builder**.
4. Zadať názov pre komponent. Nemôžete použiť názov, ktorý už používa iný komponent alebo rozloženie.


Môžete použiť písmená, čísla, znaky podčiarknutia (_) a spojovníky (-). Ak zadáte medzeru, automaticky sa nahradí znakom podčiarknutia.


Pre šablóny, motívy, komponenty, lokality alebo stránky lokalít nepoužívajte nasledujúce názvy: authsite, content, pages, scstemplate_*, _comps, _components, _compsdelivery, _idcservice, _sitescloud, _sitesclouddelivery, _themes, _themesdelivery. Nasledujúce názvy môžete používať pre stránky lokalít, ale nie pre šablóny, motívy, komponenty ani pre lokality: documents, sites.

5. Voliteľne zadajte popis komponentu.
6. Prilepte adresu URL do živej webovej aplikácie alebo živej klasickej aplikácie.
7. Kliknite na položku **Vytvoriť**. Po vytvorení komponentu sa jeho názov zobrazí v zozname komponentov. Kliknutím na názov komponentu v zozname môžete preskúmať priečinky a súbory, ktoré tvoria daný komponent alebo rozloženie.
8. Ako vybrať inú ikonu, než je predvolená ikona priradená ku komponentu:
 - a. Vyberte komponent v zozname.
 - b. Kliknite na položku **Vlastnosti**.
 - c. Kliknite na kartu **Logo komponentu**.
 - d. Kliknite na logo v galérii log a potom kliknite na tlačidlo **Hotovo**.

Pridanie komponentu na stránku lokality

Komponent aplikácie teraz môžete pridať na jednu zo stránok lokality. Môžete ho pridať na verejnú alebo na zabezpečenú stránku.

1. Prejdite na stránku, ktorú chcete upraviť, a uistite sa, že ikona  má nastavenie **Upraviť**.

2. Pridajte komponent na stránku. Komponent je zobrazený v sekcii Vlastné.
3. Ak chcete upraviť komponent a jeho vzhľad, kliknite na jeho ikonu ponuky  a vyberte položku **Nastavenia**. Upraviť môžete jeho označenie, vzhľad, veľkosť a zarovnanie. Ak chcete použiť predvolený štýl priradený ku komponentu z hostiteľa služby Oracle Visual Builder, použite kartu Štýl. Ak máte záujem o náročnejší štýl, upravte alebo pridajte triedy štýlu v súboroch design.css v priečinku s návrhmi motívov v aktuálnej šablóne lokality. Predpona triedy štýlu je scs-component.

Komponent si môžete pozrieť v režime ukážky pri úprave lokality. Keď je lokalita publikovaná, jej návštevníci vidia aplikáciu Oracle Visual Builder, ktorá sa používa s daným komponentom, spustenú v ráme iFrame na príslušnej stránke.

Časť III

Publikovanie a správa lokalít

V tejto časti sa dozviete o práci s lokalitami, o ich zabezpečení, zlepšovaní a publikovaní. Obsahuje nasledujúce kapitoly:

- [Správa lokalít](#)
- [Publikovanie lokalít](#)
- [Zabezpečenie lokalít](#)
- [Práca s viacjazyčnými lokalitami](#)
- [Použitie presmerovaní na lokalitu alebo mapovania adresy URL](#)
- [Zlepšenie výkonu lokality](#)

11

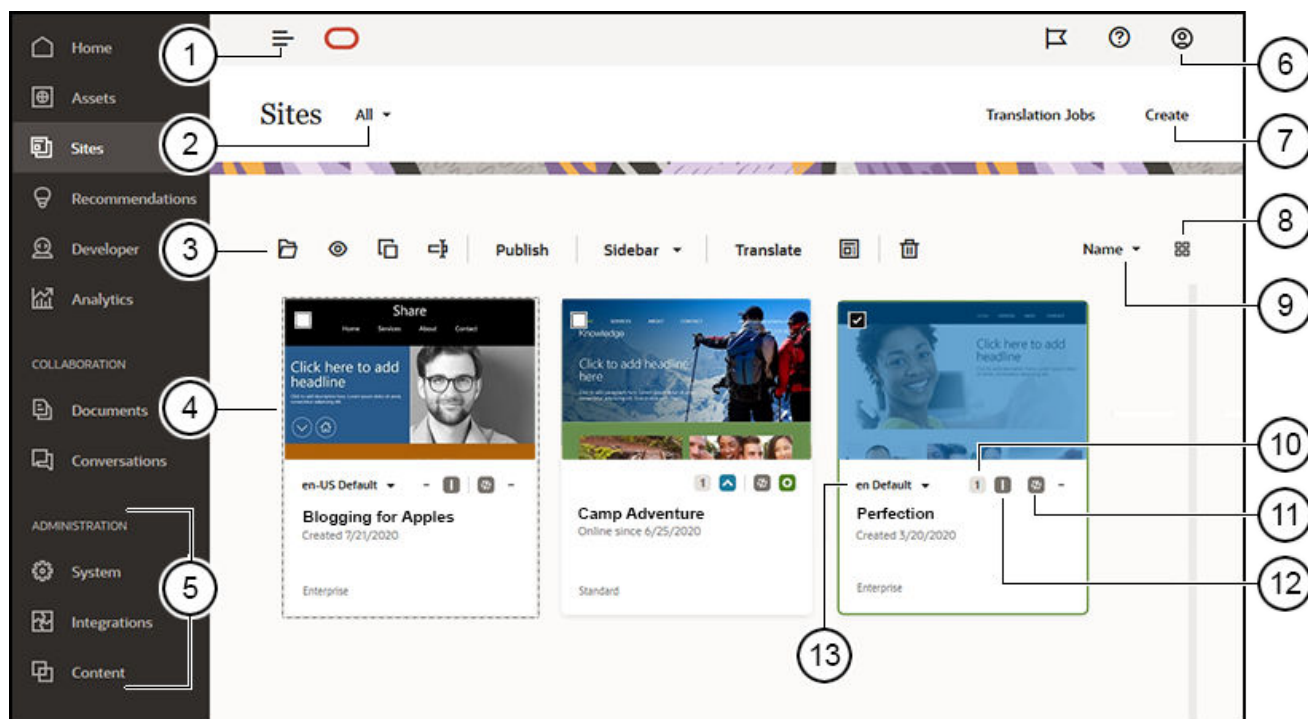
Správa lokalít

Ak chcete zmeniť rozloženie alebo obsah lokality, vytvorte a otvorte aktualizáciu v editore. Ak chcete vytvoriť a spravovať samotnú lokalitu a jej vlastnosti, použite voľby v správcovi lokality.

- [Prehľad stránky Lokality](#)
- [Správa lokalít a nastavení lokality](#)
- [Prepnutie lokality do režimu online alebo offline](#)
- [Zmena popisu a loga lokality alebo vlastností umožňujúcich jej vloženie](#)
- [Nastavenie vlastností vyhľadávacích nástrojov](#)
- [Prispôbenie nastavení lokality](#)
- [Aktivácia integrácie spoločného prehľadávania](#)
- [Pridanie sledovania analytiky](#)

Prehľad stránky Lokality

Stránka Lokality je vstupnou bránou pri práci s webovými lokalitami.








Popis	Popis
1	Prepínač panela skryje alebo zobrazí navigačnú ponuku.
2	Ponuka filtrov umožňuje filtrovať zoznam lokalít a zobrazí všetky lokality, ku ktorým máte prístup, alebo podmnožinu lokalít. Ak je regulačná správa lokality aktivovaná, môžete si zobrazíť čakajúce požiadavky lokalít.
3	Keď v zozname vyberiete lokalitu, k dispozícii bude panel akcií . Voľby na paneli akcií umožňujú otvoriť, zobrazíť alebo premenovať lokality, zmeniť ich stav a vykonávať ďalšie úlohy. Zobrazené voľby závisia od vašej roly pre vybranú lokalitu. Ak ste napríklad lokalitu vytvorili, máte rolu správcu danej lokality a môžete vykonávať všetky uvedené úlohy. Ak však lokalitu s vami niekto zdieľa a priradil vám rolu pozorovateľa, môžete si prezerať obsah lokality, ale nemôžete nič zmeniť. Voľby na paneli akcií závisia aj od aktuálneho stavu lokality. Voľby Premenovať a Odstrániť sú k dispozícii len v prípade, že je lokalita offline. Tip: Hľadáte odkaz? Kliknite pravým tlačidlom myši na lokalitu na otvorenie kontextovej ponuky a vyberte niektorú z volieb.
4	Zoznam lokalít obsahuje všetky lokality, ktoré vlastníte alebo ktoré s vami niekto zdieľa. Zoznam zahŕňa názov lokality, počet aktualizácií, informácie o zabezpečení lokality a stav lokality (online, offline alebo čakajúca na aktualizácie).
5	Ponuka administrácie sa zobrazí, ak ste sa prihlásili ako administrátor obsahu. Dostupné voľby umožňujú zmeniť nastavenia služby a nastaviť integrácie, depozitáre a ďalšie funkcie súvisiace s položkami.
6	Ponuka používateľa obsahuje voľby na nastavenie preferencií, poskytovanie pripomienok, prístup k pomoci a odhlásenie. Ak ich chcete zobrazíť, kliknite na obrázok používateľa.
7	Kliknutím na položku Vytvoriť začnete proces vytvárania webovej lokality. Skôr ako budete môcť vytvoriť lokalitu, administrátor musí vytváranie lokalít aktivovať a poskytnúť jednu alebo viac šablón. Ak sa na stránke lokalít nenachádza voľba Vytvoriť alebo stránka šablón neobsahuje žiadne šablóny, kontaktujte administrátora služby.
8	Kliknite na ikonu zobrazenia a vyberte, či sa majú lokality zobrazovať v mriežke, zozname alebo tabuľke.
9	Pomocou volieb triedenia zmeníte poradie zobrazenia lokalít.
10	Kliknutím na číslo aktualizácie môžete upraviť existujúcu aktualizáciu lokality alebo vytvoriť novú aktualizáciu lokality. Ak lokalita nemá žiadne aktualizácie, môžete vytvoriť novú aktualizáciu, a to tak, že príslušnú lokalitu otvoríte a v generátore lokalít nastavíte režim úprav.
11	Kliknite na ikonu Offline , Online alebo Znova publikovať , ak chcete zmeniť stav lokality alebo publikovať zmeny, ktoré boli potvrdené, ale neboli publikované na živej lokalite.
12	Ikony zabezpečenia ukazujú, či lokalita vyžaduje prihlásenie.
13	Pomocou zoznamu jazykov si môžete pozrieť jazyky zadané v súvisiacej stratégii lokalizácie lokality. Ak chcete zobrazíť ukážku lokalizovanej verzie, vyberte jazyk a otvorte lokalitu.





Správa lokalít a nastavení lokality




Správa lokality zahŕňa vytvorenie a úpravu lokality a správu obsahu používaného na lokalite. Pomocou *generátora lokalít* môžete vytvárať, kopírovať a odstraňovať stránky

lokality a obsah stránok. Pomocou *správcu priečinkov a súborov* môžete vytvárať, kopírovať, zdieľať a odstraňovať celé lokality.

Pomocou volieb na paneli s ponukami alebo kliknutím pravým tlačidlom myši na stránke Lokality a v generátore lokalít môžete vykonávať nasledujúce úlohy.

Úloha	Popis
Filtrovanie zobrazenia lokalít	<p>Ak chcete filtrovať zoznam lokalít, vyberte jednu z nasledujúcich volieb v ponuke filtra:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Všetko - zobrazenie všetkých lokalít, ku ktorým máte prístup. Ak ste administrátorom lokalít a regulačná správa lokalít je aktivovaná, máte prístup ku všetkým lokalitám vo svojom prostredí. • Vlastnené vami – zobrazenie všetkých lokalít, ktoré vlastníte. • Zdieľané s vami – zobrazenie všetkých lokalít, ktoré boli s vami zdieľané. • Online – zobrazenie lokalít, ktoré sú online (živé). • Offline – zobrazenie lokalít, ktoré sú offline. • Požiadavky (táto voľba je dostupná, len ak je aktivovaná regulačná správa lokalít) – zobrazenie čakajúcich požiadaviek lokalít. Ak ste administrátor lokality, zobrazujú sa vám všetky požiadavky lokality vo vašom systéme, v opačnom prípade sa vám zobrazujú iba požiadavky lokality, ktoré ste odoslali. • Kôš - zobrazuje odstránené lokality, ktoré vlastníte. Ak ste administrátor a je aktivovaná regulačná správa, zobrazuje aj všetky odstránené lokality.
Vytvorenie lokality	<p>Ak chcete vytvoriť lokalitu, kliknite na položku Vytvoriť. Pri vytváraní lokality začínate šablónou. Šablóna obsahuje všetko, čo je potrebné na vytvorenie lokality: framework lokality, predvolenú lokalitu so vzorovými stránkami a obsahom, motív so štýlmi, prostriedky (napríklad obrázky) a dokonca aj vlastné komponenty. Pozrite si časť Vytváranie lokalít.</p> <p>To, či je regulačná správa lokalít aktivovaná, si môžete pozrieť v ponuke filtra na stránke Lokality. Ak sa zobrazuje voľba Požiadavky, regulačná správa lokalít je aktivovaná. Pozrite si časť Úvod do regulačnej správy lokalít.</p>
Zobrazenie a správa požiadaviek lokalít	<p>Ak chcete zobraziť čakajúce požiadavky lokalít (dostupné, iba keď je regulačná správa lokalít aktivovaná), v ponuke filtra vyberte položku Požiadavky. Ak ste administrátor lokality, zobrazujú sa vám všetky požiadavky lokality vo vašom systéme, v opačnom prípade sa vám zobrazujú iba požiadavky lokality, ktoré ste odoslali. Pozrite si časť Správa požiadaviek lokalít.</p>
Úprava lokality	<p>Ak chcete upraviť lokalitu, v kontextovej ponuke vyberte položku Otvoriť alebo kliknite na ikonu  na paneli akcií. Pozrite si časť Úprava lokalít.</p>
Diskusia o lokalite alebo jej anotácia	<p>V generátore lokalít môžete diskutovať o lokalitách a anotovať ich. Vyberte lokalitu a v kontextovej ponuke kliknite na položku Otvoriť alebo kliknite na ikonu  na paneli akcií. Ak chcete diskutovať o lokalite, kliknutím na ikonu  otvorte panel konverzácie. Ak chcete anotovať lokalitu, kliknite na ikonu . Pozrite si časť Prehľad stránky Generátor lokalít.</p>
Zobrazenie lokality	<p>Ak si chcete pozrieť, ako bude lokalita vyzeráť naživo (online), vyberte lokalitu a v kontextovej ponuke kliknite na položku Zobraziť alebo kliknite na ikonu  na paneli akcií.</p>
Publikovanie lokality	<p>Ak chcete publikovať lokalitu, vyberte ju a v kontextovej ponuke alebo na paneli akcií vyberte položku Publikovať. Pozrite si časť Publikovanie zmien lokalít.</p>

Úloha	Popis
Opätovné publikovanie	Ak ste už lokalitu predtým publikovali, ale zmenila sa priradená položka alebo stratégia (napríklad bola aktualizovaná priradená stratégia lokalizácie tak, aby zahŕňala viac jazykov), môžete lokalitu Znova publikovať na obnovu týchto zmien. Vyberte lokalitu a v kontextovej ponuke alebo na paneli akcií vyberte položku Znova publikovať .
Zrušenie publikovania	Ak ste lokalitu už publikovali a chcete odobrať súbory lokality z hostiteľského umiestnenia v službe Oracle Cloud, vyberte lokalitu a v kontextovej ponuke alebo na paneli akcií vyberte položku Zrušiť publikovanie . Lokalita, ktorej publikovanie chcete zrušiť, musí byť offline.
Prepnutie lokality do režimu online alebo offline	Pred prepnutím lokality do režimu online je nutné ju publikovať. Ak chcete prepnúť lokalitu do režimu online alebo offline, vyberte ju a v kontextovej ponuke vyberte položku Prepnúť do režimu online alebo Prepnúť do režimu offline . Alebo môžete kliknúť na ikonu  na dlaždici lokality, ak ju chcete prepnúť do režimu online, alebo na ikonu  na dlaždici lokality, ak ju chcete prepnúť do režimu offline. Ak je lokalita <i>online</i> , používatelia ju môžu zobrazíť pomocou webového prehľadávača na určenej adrese (URL). Ak je lokalita <i>offline</i> , nie je k dispozícii na verejné zobrazenie. Lokalitu môžete zobrazíť iba v službe Oracle Content Management. Pozrite si časť Prepnutie lokality do režimu online alebo offline .
Premenovanie lokality	Ak chcete premenovať lokalitu, kliknite na ňu pravým tlačidlom myši a v kontextovej ponuke vyberte položku Premenovať alebo kliknite na ikonu  na paneli akcií. Zadaťte názov lokality, ktorý sa líši od názvov lokalít existujúcich na tom istom serveri. Ak je lokalita v režime online, nemôžete ju premenovať. Lokalitu môže do režimu offline prepnúť len vlastník lokality alebo používateľ s rolou správcu lokality.
Kopírovanie lokality	Použitím kópie určitej lokality ako základu môžete rýchlo vytvoriť inú lokalitu. Všetky súčasti pôvodnej lokality vrátane motívu, všetkých existujúcich aktualizácií, stránok, obsahu stránok a všetkých ostatných položiek, ako sú napríklad obrázky, sa skopírujú do novej lokality s novým názvom, ktorý zadáte. Nová lokalita bude offline a pripravená na úpravu. Poznámka: Ak je regulačná správa lokalít aktivovaná, pred vytvorením kópie možno bude potrebné lokalitu schváliť. Ak kopírujete lokalitu, ktorá používa obsah z viacerých depozitárov, potrebujete na to súpravu OCE Toolkit. Pozrite si časti Vývoj so súpravou OCE Toolkit a Používanie utilít príkazového riadka služby CEC . Vyberte lokalitu, ktorú chcete skopírovať, a v kontextovej ponuke vyberte položku Kopírovať alebo kliknite na ikonu  na paneli akcií. Pozrite si časť Kopírovanie lokalít .

Úloha	Popis
Vytvorenie šablóny z lokality	<p>Ak máte lokalitu, ktorú chcete používať ako východiskový bod pre ostatné lokality, môžete z nej vytvoriť šablónu. Vyberte lokalitu a v kontextovej ponuke vyberte položku Vytvoriť šablónu alebo kliknite na ikonu  na paneli akcií. Pozrite si časť Vytvorenie šablóny z lokality.</p>
	<div style="border: 1px solid #0070C0; padding: 10px;"> <p> Poznámka:</p> <p>Ak vytvárate šablónu z lokality, ktorá používa obsah z viacerých depozitárov, potrebujete na to súpravu OCE Toolkit. Pozrite si časti Vývoj so súpravou OCE Toolkit a Používanie utilít príkazového riadka služby CEC.</p> </div>
Odstránenie alebo obnovenie lokality	<p>Ak máte príslušné povolenia, môžete odstrániť lokalitu a jej obsah. Ak lokalitu odstránite, všetky položky v priečinku lokality vrátane všetkých existujúcich aktualizácií, stránok lokality, obsahu stránok a položiek, ako sú napríklad obrázky pridané na stránky, sa vložia do koša.</p> <p>Lokalitu môžete odstrániť alebo obnoviť v prípade, že ste ju vytvorili (ste vlastníkom lokality) alebo ju s vami niekto zdieľa a priradil vám rolu prispievateľa alebo správcu.</p> <p>Ak je lokalita v režime online, nemôžete ju odstrániť. Lokalitu môže do režimu offline prepnúť len vlastník lokality alebo používateľ s rolou správcu lokality.</p> <p>Odstrániť nemôžete ani lokalitu, ktorá bola publikovaná. Najskôr je potrebné zrušiť publikovanie obsahu. Ak je na lokalite obsah z viacerých depozitárov, publikovanie tohto priradeného obsahu je potrebné zrušiť v jednotlivých depozitároch.</p> <p>Ak chcete odstrániť lokalitu, vyberte ju a v kontextovej ponuke vyberte položku Odstrániť alebo kliknite na ikonu  na paneli akcií. Zobrazí sa výzva na presunutie lokality a všetkých aktualizácií lokality do koša. Odstránená lokalita zostane v koši, kým:</p> <ul style="list-style-type: none"> • lokalitu neobnovíte, • lokalitu natrvalo neodstránite, • sa nedosiahne kvóta koša, • sa koš automaticky nevyprázdni na základe intervalu nastaveného administrátorom služby. Predvolená hodnota je 90 dní. <p>Ak chcete obnoviť lokalitu, v ponuke Lokality vyberte položku Kôš. Vyberte lokalitu v zozname a vyberte položku Obnoviť.</p>

Úloha	Popis
Pridanie členov na lokalitu	<p>Ak administrátor aktivoval zdieľanie, svoju lokalitu môžete zdieľať s inými používateľmi služby Oracle Content Management a na základe povolenia, ktoré im udelíte, im umožniť lokalitu v službe Oracle Content Management zobrazíť, modifikovať alebo spravovať.</p> <p>Každý používateľ, ktorý má prístup k vašej službe, je považovaný za člena. Pri zdieľaní lokality priradíte rolu, ktorá definuje, ktoré úlohy člen môže alebo nemôže s lokalitou vykonávať. Členovia môžu vašu lokalitu používať len na základe roly, ktorú im priradíte.</p> <p>Vyberte lokalitu, ktorú chcete zdieľať, a v kontextovej ponuke vyberte položku Členovia alebo na paneli akcií kliknite na položku Bočný panel a vyberte položku Členovia na otvorenie bočného panela členov. Po otvorení bočného panela členov kliknite na položku Pridať členov.</p> <p>Zadajte jedno alebo viac mien používateľov alebo e-mailové adresy a priradte niektorú z týchto rol:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pozorovateľ: Pozorovatelia môžu lokalitu zobrazíť v editore, ale nemôžu vykonávať žiadne zmeny. • S právami na stiahnutie: V prípade lokality táto rola poskytuje rovnaké privilégia ako rola pozorovateľa, pričom používateľ môže vytvoríť novú šablónu z lokality. • Prispievateľ: Má rovnaké privilégia ako pozorovateľ a navyše môže lokalitu aj upravovať, odstraňovať jej stránky a odstrániť lokalitu, ktorá je offline. • Správca: Má rovnaké privilégia ako prispievateľ a navyše môže pridávať používateľov a priradovať im roly, publikovať zmeny online lokality a prepnúť lokalitu do režimu online alebo offline. Tvorca lokality (vlastník) má automaticky priradenú rolu správcu.
Zmena vlastností lokality (popis, logo atď.)	<p>Ak chcete zmeníť popis lokality, pridať logo, povoliť vloženie lokality, pridať zjednodušenú adresu URL a zobrazíť cenné informácie o lokalite vrátane adresy URL lokality, vlastníka lokality a ďalších detailov, vyberte lokalitu a v kontextovej ponuke vyberte položku Vlastnosti alebo kliknite na položku Bočný panel na paneli akcií a vyberte položku Vlastnosti. Pozrite si časť Zmena popisu a loga lokality alebo vlastností umožňujúcich jej vloženie.</p>
Preklad lokality	<p>Ak to priradený depozitár povoľuje, môžete preložiť podnikovú lokalitu do viacerých jazykov exportovaním súborov lokality, ich preložením a následným importovaním preložených súborov. Pozrite si časť Preklad lokality.</p>
Nastavenie vlastností vyhľadávacích nástrojov	<p>V generátore lokalít môžete zadať kľúčové slová a text, ktoré vyhľadávacím nástrojom pomôžu identifikovať obsah lokality. Pozrite si časť Nastavenie vlastností vyhľadávacích nástrojov.</p>



Poznámka:

Ak zdieľate lokalitu, ktorá má prístup do viacerých depozitárov, zdieľať sa bude len predvolený depozitár. Každý ďalší depozitár bude potrebné zdieľať samostatne.


Úloha	Popis
Prispôsobenie nastavení lokality (ikony obľúbených položiek, súbory radiča atď.)	V generátore lokalít môžete zadať ikony lokalít pre jednotlivé prehľadávače a platformy alebo pridať súbor radiča na reguláciu správania prepojení. Pozrite si časť Prispôsobenie nastavení lokality .
Aktivovanie spoločného prehľadávania	V generátore lokalít môžete aktivovať službu Oracle Cobrowse Cloud Service, nástroj na spoluprácu, prostredníctvom ktorého môžete zdieľať obrazovky alebo iniciovať reláciu spoločného prehľadávania s inou osobou. Túto funkciu môžete zahrnúť napríklad do objednávkového formulára, v ktorom si zástupca môže pozrieť obrazovku zákazníka v čase, kedy zákazník zadáva objednávku. Pozrite si časť Aktivácia integrácie spoločného prehľadávania .
Pridanie sledovania analytiky na lokalitu	V generátore lokalít môžete na lokalitu pridať snippet kódu na sledovanie skriptu JavaScript, ktorý umožní sledovanie webovej analytiky. Pridaný kód uľahčuje integráciu s externými poskytovateľmi analytiky, ako sú Google, Adobe alebo Oracle Infinity. Pozrite si časť Pridanie sledovania analytiky .
Zabezpečenie živej lokality	Po publikovaní a sprístupnení online je lokalita verejne dostupná pre všetkých. Ak ste však vlastníkom lokality alebo máte rolu správcu, môžete živé lokality obmedziť tak, aby boli dostupné len pre registrovaných používateľov alebo podmnožinu používateľov. Stav lokality môže zmeniť len vlastník lokality alebo používateľ s rolou správcu. Vyberte lokalitu, ktorú chcete zabezpečiť, a v kontextovej ponuke vyberte položku Vlastnosti alebo kliknite na položku Bočný panel na paneli akcií, vyberte položku Vlastnosti a kliknite na kartu Zabezpečenie lokality . Pozrite si časť Zmena zabezpečenia lokality .
Pridanie presmerovania na lokalitu	Ak sa zmení adresa URL lokality, presmerovanie presmeruje jednu adresu URL (zdrojovú) na druhú adresu URL (cieľovú). To pomôže zachovať záložky používateľov a poradia vo vyhľadávacích nástrojoch. Pozrite si časť Pridanie presmerovaní na lokalitu .

Zmena popisu a loga lokality alebo vlastností umožňujúcich jej vloženie

Väčšina vlastností lokality sa nastavuje pri vytváraní alebo aktualizácii lokality. Pri zobrazovaní vlastností môžete získať cenné informácie o lokalite vrátane adresy URL, vlastníka lokality a ďalších detailov.

Ako zmeniť popis lokality a jej logo, pridať zjednodušenú lokalitu a povoliť vnorenie lokality:

1. Vyberte lokalitu a v kontextovej ponuke vyberte položku **Vlastnosti** alebo na paneli akcií kliknite na položku **Bočný panel** a vyberte položku **Vlastnosti**.
2. Ak chcete zmeniť voliteľný popis lokality, kliknite na kartu **Vlastnosti lokality** a zadajte alebo zmeňte popis.
3. Adresu URL lokality nie je možné zmeniť priamo, môžete ju však vybrať a skopírovať a potom prilepiť do dokumentov, prezentácií a e-mailov, čím poskytnete prístup na lokalitu.

Ak je lokalita v režime online, kliknutím na ikonu  prejdete priamo na online lokalitu.

4. Ak chcete povoliť používanie lokality ako vnorenej lokality, prepnite na voľbu **Áno** vedľa položky **Vložiteľná lokalita**.

5. Ak chcete zmeniť obrázok lokality, kliknite na kartu **Logo lokality** a potom kliknite na položku **Zmeniť**. Vyhľadajte a vyberte obrázok, ktorý chcete použiť. Musí to byť súbor vo formáte .png, .jpeg alebo .jpg s pomerom strán 4:3 (obdĺžnik). Najvhodnejšia je veľkosť 300 x 225 pixelov, pretože menšie obrázky môžu byť zdeformované a väčšie môžu ovplyvniť výkon systému.
6. Po skončení kliknite na tlačidlo **Zavrieť**.

Nastavenie vlastností vyhľadávacích nástrojov

Môžete zadať kľúčové slová a text, ktoré pomôžu vyhľadávacím nástrojom identifikovať obsah lokality.

Nastavenia optimalizácie pre vyhľadávacie nástroje (SEO) môžete definovať na úrovni lokality a na úrovni stránky. Nastavenia na úrovni lokality dopĺňajú alebo prepisujú podobné nastavenia individuálnych stránok tak, ako je to opísané v tabuľke nižšie.



Voľba	Úroveň lokality	Úroveň stránky
Popis alebo Popis stránky	Poskytuje všeobecné informácie o lokalite, ktoré nie sú uvedené na samotnej lokalite. Popis lokality je súčasťou každej stránky na lokalite. Ak pre domovskú stránku nie je pomocou položky Nastavenia stránky nastavená žiadna hodnota, tento popis sa používa aj ako popis na úrovni stránky pre domovskú stránku.	Poskytuje všeobecné informácie o stránke, ktoré nie sú uvedené na samotnej stránke. Popis stránky dopĺňa popis lokality, ktorý je súčasťou každej stránky na lokalite.
Kľúčové slová	Identifikuje výrazy alebo pojmy, ktoré sa vzťahujú na všetky stránky na lokalite. Tieto hodnoty sa pridávajú (prípájajú) ku kľúčovým slovám zadaným pre individuálne stránky.	Identifikuje výrazy alebo pojmy, ktoré sa vzťahujú na individuálnu stránku. Kľúčové slová stránky môžu byť užitočné na identifikáciu výrazov alebo pojmov, ktoré sa nenachádzajú v texte stránky alebo ktoré sa nachádzajú na obrázkoch.
Hlavička alebo Hlavička stránky	Na lokalitu pridáva skriptovanie alebo značky na účely analytiky alebo sledovania. Obsah hlavičky lokality je súčasťou každej stránky na lokalite.	Na lokalitu pridáva skriptovanie alebo značky na účely analytiky alebo sledovania. Obsah hlavičky stránky dopĺňa obsah hlavičky lokality uvedený na každej stránke.
Päta alebo Päta stránky	Na lokalitu pridáva skriptovanie alebo značky na účely analytiky alebo sledovania. Obsah päty lokality je súčasťou každej stránky na lokalite.	Na lokalitu pridáva skriptovanie alebo značky na účely analytiky alebo sledovania. Obsah päty stránky dopĺňa obsah päty lokality uvedený na každej stránke.

Ak na úrovni lokality vyberiete nasledujúce voľby vylúčenia z vyhľadávania, nastavenie sa použije na všetky stránky a prepíše nastavenie na jednotlivých stránkach. Ak túto

voľbu nevyberiete na úrovni lokality, bude sa používať len na stránkach, na ktorých je zadaná.

Voľba	Úroveň lokality	Úroveň stránky
Skryť pred vyhľadávacími nástrojmi	Ak je vybraná táto voľba, na každú stránku sa pridá metaznačka NOINDEX, aby vyhľadávacie nástroje neindexovali obsah žiadnej stránky na lokalite. V tomto prípade sa lokalita ani žiadne jej stránky nebudú zobrazovať vo výsledkoch vyhľadávania na webe.	Ak je vybraná táto voľba, na aktuálnu stránku sa pridá metaznačka NOINDEX, aby vyhľadávacie nástroje neindexovali obsah stránky. V tomto prípade sa individuálna stránka nebude zobrazovať vo výsledkoch vyhľadávania na webe.
Skryť prepojenia stránky pred vyhľadávacími nástrojmi	Ak je vybraná táto voľba, na každú stránku sa pridá metaznačka NOFOLLOW, aby vyhľadávacie nástroje nesledovali prepojenia na ľubovoľnej stránke na lokalite (a následne neindexovali cieľové umiestnenie).	Ak je vybraná táto voľba, na aktuálnu stránku sa pridá metaznačka NOFOLLOW, aby vyhľadávacie nástroje nesledovali prepojenia na stránke (a následne neindexovali cieľové umiestnenie).
Skryť popisy stránok pred vyhľadávacími nástrojmi	Ak je vybraná táto voľba, na každú stránku sa pridá metaznačka NOSNIPPET, aby vyhľadávacie nástroje neuvádzali po stránke vo výsledkoch vyhľadávania jej popis (zadaný vyššie).	Ak je vybraná táto voľba, na aktuálnu stránku sa pridá metaznačka NOSNIPPET, aby vyhľadávacie nástroje neuvádzali po stránke vo výsledkoch vyhľadávania jej popis (zadaný vyššie).

Ako zmeniť nastavenia optimalizácie pre vyhľadávacie nástroje (SEO):

- Otvorte lokalitu na úpravy.
- Kliknite na ikonu  na bočnom paneli a potom kliknite na ikonu  **SEO**.
- Zadajte voliteľný popis lokality. Popis lokality je súčasťou každej stránky na lokalite.
Ak pre domovskú stránku nie je pomocou položky **Nastavenia stránky** nastavená žiadna hodnota, tento popis sa používa aj ako popis na úrovni stránky pre domovskú stránku.
- Voliteľne zadajte kľúčové slová oddelené čiarkou, ktoré pomôžu vyhľadávacím nástrojom identifikovať obsah lokality.
Kľúčové slová lokality identifikujú výrazy alebo pojmy, ktoré sa vzťahujú na všetky stránky na lokalite. Tieto hodnoty sa pridávajú (pripájajú) ku kľúčovým slovám zadaným pomocou položky **Nastavenia stránky** pre individuálne stránky.
- Voliteľne môžete na lokalitu pridať skriptovanie alebo značky hlavičky na účely analytiky alebo sledovania. Obsah hlavičky je súčasťou každej stránky na lokalite. Overte kód, ktorý použijete v hlavičke, aby ste sa uistili, že správne funguje a nepredstavuje pre lokalitu žiadne riziká zabezpečenia.
- Voliteľne môžete na lokalitu pridať skriptovanie alebo značky päty na účely analytiky alebo sledovania. Obsah päty je súčasťou každej stránky na lokalite. Overte kód, ktorý použijete v päte, aby ste sa uistili, že správne funguje a nepredstavuje pre lokalitu žiadne riziká zabezpečenia.
- Voliteľne môžete vybrať jednu alebo viac volieb na vylúčenie informácií zo zobrazenia vo výsledkoch vyhľadávania, ako je to popísané v predchádzajúcej tabuľke:

8. Ak chcete uložiť všetky čakajúce zmeny v aktuálnej aktualizácii, kliknite na tlačidlo **Uložiť**.

Aktivácia služby predbežného vykreslenia pre optimalizáciu pre vyhľadávacie nástroje

Na lokalitách vytvorených v službe Oracle Content Management môžete aktivovať predbežné vykresľovanie statických stránok HTML, aby dokázali reagovať na požiadavky vyhľadávacieho crawlera.

Ak je povolená služba predbežného vykreslenia a požiadavka pochádza z vyhľadávacieho crawlera, stránka sa vyhledá v cache.

- Ak sa stránka nájde v cache a je novšia ako 15 dní, ako odpoveď na požiadavku bude poskytnutá stránka z cache.
- Ak je stránka v cache staršia ako 15 dní alebo ak sa v cache nenájde, zo služby Oracle Content Management sa načíta nová verzia, cache sa aktualizuje a poskytne sa nová predbežne vykreslená stránka.
- Ak sa stránka v cache alebo v službe Oracle Content Management nenájde, vráti sa chybová stránka.

Stránky s uplynutou platnosťou na verejných lokalitách alebo nových lokalitách, ktoré sa ešte nenachádzajú v cache, sa vykresľujú raz denne. Ak sa stránka už nachádza v cache, cache sa neaktualizuje. Keď je aktivovaná služba predbežného vykreslenia, cache predbežného vykreslenia sa aktualizuje každú hodinu pre lokality, ktoré boli aktualizované a opätovne publikované. Ak vykonávate zmeny na stránkach lokality a chcete otestovať vplyv týchto zmien na optimalizáciu, vo vlastnostiach lokality môžete manuálne aktualizovať cache predbežného vykreslenia.

1. Kliknite na položku **Lokality** na bočnom navigačnom paneli.
2. Vyberte lokalitu a v kontextovej ponuke vyberte položku **Vlastnosti** alebo na paneli akcií kliknite na položku **Bočný panel** a vyberte položku **Vlastnosti**.
3. Na bočnom paneli vlastností kliknite na položku **SEO**.
4. Zobrazí sa dátum a čas posledného obnovenia cache. Ak chcete aktualizovať cache, kliknite na položku **Obnoviť teraz**. Indikátor priebehu zobrazí stav ukladania do cache.

Poznámka:

Ak je v nastaveniach SEO určené, že stránka má byť skrytá pred vyhľadávacími nástrojmi, táto stránka sa nebude predbežne vykresľovať ani ukladať do cache.

Ako aktivovať službu predbežného vykreslenia v službe Oracle Content Management:

1. Kliknite na položku **Systém** v oblasti Administrácia v bočnej navigačnej ponuke.
2. V ponuke systémových nastavení vyberte položku **SEO pre lokality**.
3. Kliknite na položku **Aktivované**.

4. Definujte ďalších požadovaných agentov používateľa.

Tabuľka 11-1 Pevne kódovaní agenti používateľa v službe Oracle Content Management

Agent používateľa	Agent používateľa	Agent používateľa	Agent používateľa
baiduspider	facebookexternalhit	twitterbot	rogerbot
linkedinbot	embedly	quora link preview	showyoubot
outbrain	pinterest/0.	developers.google.com /+web/snippet	slackbot
vkShare	W3C_Validator	redditbot	Applebot
WhatsApp	flipboard	tumblr	bitlybot
SkypeUriPreview	nuzzlel	Discordbot	Google Page Speed
Qwantify	pinterestbot		

Tabuľka 11-2 Ďalší vopred nakonfigurovaní agenti používateľa vo vlastnosti PrerenderUserAgents v súbore config.cfg

Agent používateľa	Agent používateľa	Agent používateľa	Agent používateľa
AddSearchBot	AdIdxBot	AdsBot-Google	AdsBot-Google-Mobile-Apps
AppEngine-Google	Baidu-YunGuanCe	Bingbot	BingPreview
DuckDuckBot	DuckDuckGo-Favicons-Bot	endeca webcrawler	Exabot
Facebot	Feedfetcher-Google	FeedValidator	Fetch
FlipboardProxy	Google Favicon	Google Web Preview	Google-Adwords-Instant
Googlebot	Googlebot-Image	Googlebot-Mobile	Googlebot-News
Googlebot-Video	Google-PhysicalWeb	Google-Structured-Data-Testing-Tool	HubSpot,ia_archiver
Mediapartners-Google	MSNBot	NetcraftSurveyAgent	nutch
Oracle Secure Enterprise Search	pinterest.com	PIs-Google	SEOkicks
seoscanners	Siteimprove.com	Slurp	Sogou web spider
VSE/1.0	W3C_CSS_Validator	W3C_I18n-Checker	W3C_Unicorn
W3C-checklink	W3C-mobileOK	Y!J	Yahoo Link Preview
Yahoo! Slurp	Yandex	YandexBot	YunGuanCe

Nastavenie volieb dodania statickej lokality

Ak vaša spoločnosť používa kompilované lokality, môžete určiť, ako dlho sa budú statické lokality ukladať do cache a ktorí mobilní agenti používateľov požadujú adaptívne mobilné rozloženia podporované kompiláciou lokality.

- [Aktivácia automatickej kompilácie pri publikovaní](#)
- [Prepísanie predvolených vlastných hlavičiek ovládacích prvkov cache pre kompilované lokality](#)

- [Zadanie agentov používateľov mobilných zariadení na podporu kompilovaných adaptívnych rozložení](#)

Aktivácia automatickej kompilácie pri publikovaní

Služba Oracle Content Management má zabudovanú službu kompilácie, ktorá umožňuje ľahko kompilovať lokalitu bez ďalšej konfigurácie. Alebo administrátor služby môže manuálne nastaviť službu kompilácie na testovacie účely, ako je overenie kompilácie lokality alebo použitie vlastných knižníc. Bez ohľadu na použitú službu kompilácie môžete zvoliť kompiláciu lokality pri jej publikovaní alebo pri opakovanom publikovaní.

1. Po prihlásení do služby Oracle Content Management kliknite na položku **Lokality** v bočnej navigačnej ponuke.
2. Vyberte lokalitu, ktorú chcete modifikovať, a kliknite na položku **Vlastnosti**.
3. V dialógovom okne vlastností kliknite na položku **Statické poskytovanie**.
4. Aktivujte položku **Lokalita sa po publikovaní kompiluje** v sekcii **Aktivovať automatickú kompiláciu**.
5. Po skončení kliknite na tlačidlo **Hotovo**.

Keď kompilujete alebo znova kompilujete lokalitu a je aktivovaná automatická kompilácia, stav publikovania sa sleduje a zobrazuje na dlaždici lokality na stránke **Lokality**. Po dokončení publikovania sa proces kompilácie sleduje v sekcii **Statické poskytovanie** v dialógovom okne vlastností lokality. Po dokončení kompilácie bude v sekcii statického poskytovania v dialógovom okne vlastností lokality uvedený dátum a čas poslednej kompilácie a prepojenie na stiahnutie protokolu kompilácie.

Prepísanie predvolených vlastných hlavičiek ovládacích prvkov cache pre kompilované lokality

Kompilované lokality sa v prehľadávači používateľa predvolene ukladajú do cache na 300 sekúnd (5 minút). Administrátor služby môže toto predvolené nastavenie zmeniť, ale ako vývojár lokality ho môžete prepísať pre konkrétne lokality v ich vlastnostiach.

1. Po prihlásení do služby Oracle Content Management kliknite na položku **Lokality** v bočnej navigačnej ponuke.
2. Vyberte lokalitu, ktorú chcete modifikovať, a kliknite na položku **Vlastnosti**.
3. V dialógovom okne vlastností kliknite na položku **Statické poskytovanie**.
4. V sekcii **Hlavičky odpovedí ukladania do cache** zadajte `Cache-control: max-age=` a potom numerickú hodnotu počtu sekúnd, ako dlho má byť stránka uložená v cache v prehľadávači používateľa. Ak by ste napríklad zadali `Cache-control: max-age=600`, stránka by bola do cache uložená 10 minút.
5. Po skončení kliknite na tlačidlo **Hotovo**.

Ak vaša inštancia používa Akamai a chcete zachovať existujúce nastavenia Akamai, nechajte sekcii **Hlavičky odpovedí ukladania do cache** prázdnu. Ak chcete prepísať existujúce nastavenia Akamai, zadajte `Edge-Control: !no-store,max-age=1800,downstream-ttl=1800`, kde tučné položky sú predvolené nastavenia v sekundách.

- `!no-store` označuje, že toto nastavenie má prepísať zodpovedajúcu konfiguráciu Akamai ukladania do cache pre danú vlastnosť.
- `max-age` určuje, ako dlho má Akamai ukladať túto stránku do cache. Predvolená hodnota je 1 800 sekúnd (30 minút). V tomto čase bude Akamai vybavovať požiadavky stránky bez toho, aby bola stránka požadovaná zo služby Oracle Content Management.
- `downstream-ttl` prikáže Akamai odoslať hlavičku „Cache-Control: max-age“ s odpoveďou do klientskych prehľadávačov, čím im dá pokyn, aby stránku na vyhradený čas ukladali do cache. Predvolená hodnota je 1 800 sekúnd (30 minút).

Zadanie agentov používateľov mobilných zariadení na podporu kompilovaných adaptívnych rozložení

Pri kompilácii lokality je možné na podporu adaptívnych rozložení vytvárať mobilné stránky. Môžete zadať agentov používateľov, pomocou ktorých bude server zobrazovať mobilné stránky, a nie štandardné kompilované stránky lokality. Zadané hodnoty sa pri porovnávaní s hlavičkami agentov používateľov odoslanými z prehľadávačov spracúvajú ako podreťazce, v ktorých sa nerozlišujú veľké a malé písmená. Kľúčové slovo `Mobile` sa bežne používa v reťazcoch agentov používateľov pre prehľadávače v mobilných zariadeniach.

1. Po prihlásení do služby Oracle Content Management kliknite na položku **Lokality** v bočnej navigačnej ponuke.
2. Vyberte lokalitu, ktorú chcete modifikovať, a kliknite na položku **Vlastnosti**.
3. V dialógovom okne vlastností kliknite na položku **Statické poskytovanie**.
4. V sekcii **Agent používateľa mobilného zariadenia** zadajte zoznam čiarkami oddelených podreťazcov agenta používateľa pre agentov používateľa, ktorým sa majú zobrazovať mobilné stránky. Ak sa ktorákoľvek časť podreťazca zhoduje s reťazcom agenta používateľa prehľadávača, zobrazia sa mobilné stránky.

Zadanie a konfigurácia zjednodušených adries URL

Nastavenie zjednodušenej adresy URL pre lokalitu umožní používateľom prístup na lokalitu služby Oracle Content Management v určenej doméne namiesto domény inštancie služby Oracle Content Management. Kým adresa URL inštancie je napríklad `https://myinstance.cec.ocp.oraclecloud.com/site/MyCustomerSite/`, adresa URL v zrozumiteľnejšom formáte `https://www.example.com` je jednoduchšia na zapamätanie, vhodnejšia na firemné označenie a celkovo sa ľahšie používa. V závislosti od toho, čo sa vyžaduje, lokalitu služby Oracle Content Management je možné hostovať aj s vlastnou cestou, napríklad `https://www.example.com/store/`

Ak chcete využívať individuálne domény, je potrebné vykonať nasledujúce kroky.

- Použiť sieť CDN (Content Delivery Network).
- Spravovať individuálnu doménu pomocou systému DNS, aby sa záznam kánonického názvu (CNAME) domény mapoval k sieti CDN.
- Nasadiť platný certifikát o ochrane individuálnej domény v sieti CDN.
- Konfigurovať lokalitu služby Oracle Content Management na prijímanie požiadaviek v individuálnej doméne.
- Konfigurovať sieť CDN na správne smerovanie požiadaviek do služby Oracle Content Management.

Používanie siete CDN

Sieť CDN (content delivery network) je platforma globálne distribuovaných serverov, ktorej účelom je zlepšovať výkon a zabezpečenie webových lokalít. Sieť CDN minimalizuje vzdialenosť medzi používateľmi a servermi, pričom optimalizuje výkon požiadaviek na obsah. Primárnym cieľom siete CDN je zlepšovať používateľskú skúsenosť, ale možno ju používať aj na zmenu požiadaviek počas prenosu tak, aby napriek procesným problémom v pozadí používateľ nakoniec dostal čistý výsledok.

Na podporu hostovania lokality služby Oracle Content Management v individuálnej doméne bude potrebné, aby ste pracovali so sieťou CDN a nakonfigurovali ju tak, aby dokázala spracovať všetky požiadavky z konfigurovanej individuálnej domény, správne ich presmerovať späť do služby Oracle Content Management a vykonať také zmeny požiadaviek, aby tieto boli správne a bezpečne spracované v službe Oracle Content Management.

Spravovanie domény pomocou systému DNS (Domain Name System)

Ako individuálnu doménu pre lokalitu služby Oracle Content Management je možné použiť akúkoľvek doménu. Predtým ako doménu, ktorá sa používa ako individuálna doména, nakonfigurujete na používanie v službe Oracle Content Management, je potrebné ju skontrolovať.

Používanie hlavnej domény, napríklad *example.com*, bez subdomény *www* alebo inej subdomény, napríklad *store.example.com*, pravdepodobne nebude možné z dôvodu obmedzení systému DNS. Ak chcete zistiť, či je možné používať hlavnú doménu, obráťte sa na poskytovateľov systému DNS a siete CDN.

Keďže DNS funguje na úrovni domény a nie na úrovni cesty, bude potrebné zabezpečiť smerovanie prostredníctvom siete CDN, aby niektoré cesty vašej domény mohla hostovať služba Oracle Content Management a iné cesty ďalšia služba. DNS možno používať len na oddelenie prenosov na úrovni domény alebo subdomény.

Nasadenie certifikátov

Certifikát chrániaci individuálnu doménu musí byť vytvorený a hostovaný v sieti CDN. Certifikát môže chrániť jednu doménu, viac domén a subdomén alebo subdomény označené zástupným znakom, napríklad **.example.com*. Pre individuálnu doménu je prijateľná akákoľvek kombinácia. Všetky chránené domény budú viditeľné v detailoch certifikátu. Ak tieto detaily neplánujete zdieľať verejne, mali by ste použiť oddelené certifikáty.

Poznámka:

Proces vytvárania a hostovania certifikátov často závisí od konkrétnej siete CDN, ktorá bude musieť určiť najvhodnejší spôsob.

Konfigurácia lokality služby Oracle Content Management pre individuálne domény

Ak používate individuálnu doménu a chcete, aby sa lokalita služby Oracle Content Management načítala správne, najskôr je potrebné informovať službu Oracle Content Management o tom, ktorá adresa URL lokality používa individuálnu doménu. Môžete tak urobiť v službe Oracle Content Management na karte vlastností lokality.

1. V službe Oracle Content Management kliknite na položku **Lokality** v bočnej navigácii.
2. Vyberte lokalitu, na ktorej chcete používať individuálnu doménu, a v kontextovej ponuke vyberte položku **Vlastnosti** alebo vyberte položku **Bočný panel** na paneli akcií.
3. V poli individuálnej domény zadajte individuálnu doménu a kliknite na tlačidlo **Uložiť**.

 **Poznámka:**

Príprava služby Oracle Content Management na prijatie požiadaviek na doménu môže trvať hodinu alebo aj dlhšie. Priebeh prípravy si môžete kedykoľvek skontrolovať na paneli vlastností lokality.

Konfigurácia smerovania požiadaviek v sieti CDN

Keď je služba Oracle Content Management správne nakonfigurovaná a pripravená na prijatie požiadaviek, požiadavky vytvorené pre individuálnu doménu budú smerované prostredníctvom systému DNS do siete CDN, ktorá ich musí správne presmerovať do služby Oracle Content Management. Ak sa napríklad lokalita služby Oracle Content Management s adresou URL lokality `https://myinstance.cec.ocp.oraclecloud.com/site/MyCustomerSite/` nakonfiguruje s individuálnou doménou `https://www.example.com/store`, sieť CDN musí byť nakonfigurovaná tak, aby:

- rozpoznala individuálnu doménu: `https://www.example.com/store`,
- identifikovala zdrojovú inštanciu služby Oracle Content Management pomocou individuálnej domény: `https://myinstance.cec.ocp.oraclecloud.com/`,
- pripájala cestu lokality pre konkrétnu lokalitu: `site/MyCustomerSite/`
- a do zdrojovej inštancie služby Oracle Content Management odosiela celú adresu URL lokality: `https://myinstance.cec.ocp.oraclecloud.com/site/MyCustomerSite/`.
- Služba Oracle Content Management požiadavku prijme a odpovie sieti CDN, ktorá vyhovie požiadavke prehľadávača používateľa a používateľovi zobrazí iba individuálnu doménu: `https://www.example.com/store`

Kroky na konfiguráciu siete CDN často závisia od konkrétnej siete CDN, preto sa odporúča konzultovať s poskytovateľom siete CDN správnu konfiguráciu definície zdroja. Tá informuje sieť CDN o tom, ako dosiahnuť zdrojovú inštanciu služby Oracle Content Management, a aká je cesta lokality, aby bola pripojená správna cesta lokality.

 **Poznámka:**

Požiadavky nesmú obsahovať žiadnu z nasledujúcich ciest:

- /documents*
- /content/published*
- /osn*
- /pxysvc*
- /site*

Požiadavky na tieto cesty by nemali obsahovať cestu lokality. Aby boli správne spracované, mali by byť vyhodnotené ako koreň zdrojovej inštancie služby Oracle Content Management.



Aktivácia integrácie spoločného prehľadávania

Funkcia spoločného prehľadávania je nástroj spolupráce, ktorý sa používa so službou Oracle Cobrowse Cloud Service.

Integráciu so službou Cobrowse Cloud Service musí najskôr pridať administrátor služby ako schválenú integráciu. Pozrite si časť Integrácia so službou Oracle Cobrowse Cloud Service v príručke *Integrácia a rozširovanie služby Oracle Content Management*.

Keď je integrácia so službou Oracle Cobrowse Cloud Service aktivovaná, môže sa táto funkcia konfigurovať pre lokalitu a potom dať do používania na jednotlivých stránkach lokality.

Ako aktivovať spoločné prehľadávanie na lokalite:

1. Otvorte lokalitu na úpravy.
2. Kliknite na ikonu  na bočnom paneli a potom kliknite na ikonu .
3. V sekcii Spoločne prehľadávať vyberte položku **Aktivovať používanie služby Oracle Cobrowse na tejto lokalite**.
4. Zadaťte skript spúšťača pre lokalitu. Administrátor služby Oracle Cobrowse Cloud Service má prístup ku konzole administrácie Cobrowse, kde získa vhodný snippet kódu Javascript pre spúšťač. Existujú dva rôzne typy spúšťačov.
 - Bod spustenia 1: Na stránku sa automaticky pridá tlačidlo Spoločne prehľadávať.
 - Bod spustenia 2: Umožňuje prispôbiť tlačidlo a rozhranie, ktoré sú pridané na stránke.
5. Kliknite na položku **Zavrieť**.

Keď je na lokalite aktivovaná funkcia spoločného prehľadávania, môžete ju pridať na stránku alebo jej používanie na stránke prispôbiť. Podrobnosti nájdete v časti [Používanie funkcie spoločného prehľadávania na stránke](#).

Používanie funkcie spoločného prehľadávania na zabezpečených lokalitách a pri testovaní generátora lokalít

Spoločné prehľadávanie má dva režimy: okamžité (ICB) a rozšírené (ACB). Na používanie funkcie spoločného prehľadávania v režime ICB pre zabezpečenú lokalitu alebo na zobrazenie ukážky lokality vo vývoji sa vyžaduje ďalšia konfigurácia. Táto konfigurácia sa vykonáva v konzole administrácie Cobrowse. Pozrite si kapitolu *Prihlásenie do konzoly agenta* v príručke **Používanie samostatného spoločného prehľadávania**.

Do poľa Vlastné funkcie pridajte funkciu, ktorá agentom umožňuje vidieť heslom chránené prostriedky na publikovanej zabezpečenej lokalite:

```
function () {  
  return {  
    passwordProtectedPatterns: [  
      "<PROTOCOL>://<DOMAIN>/authsite/*?*\"",  
      "<PROTOCOL>://<DOMAIN>/documents/*?*\"",  
      "<PROTOCOL>://<DOMAIN>/content/*?*#*\"",  
    ]  
  }  
}
```

Ak chcete funkciu používať pre publikované zabezpečené lokality aj na prezeranie alebo zobrazovanie ukážok lokalít počas ich vývoja, pridajte ďalší kód:

```
function () {  
  return {  
    passwordProtectedPatterns: [  
      "<PROTOCOL>://<DOMAIN>/authsite/*?*\"",  
      "<PROTOCOL>://<DOMAIN>/documents/*?*\"",  
      "<PROTOCOL>://<DOMAIN>/content/*?*#*\"",  
      "<PROTOCOL>://<DOMAIN>/sites/*?*#*\"",  
      "<PROTOCOL>://<DOMAIN>/_themes/*?*\"",  
      "<PROTOCOL>://<DOMAIN>/_sitescloud/*?*\"",  
      "<PROTOCOL>://<DOMAIN>/_compdelivery/*?*\"",  
    ]  
  }  
}
```



Konfigurácia chránených prostriedkov je novou funkciou spoločného prehľadávania. Používa rovnaké vzory adries URL zástupných znakov ako maskovanie stránok spoločného prehľadávania. Ďalšie podrobnosti nájdete v časti **Konfigurácia maskovania stránok** v príručke *Cobrowse Deployment and Use Guide*.

Pridanie sledovania analytiky

V generátore lokalít môžete na lokalitu alebo stránku pridať snippet kódu na sledovanie skriptu JavaScript, ktorý umožní sledovanie webovej analytiky. Pridaný kód uľahčuje integráciu s externými poskytovateľmi analytiky, ako sú Google, Adobe alebo Oracle Infinity.

Ako pridať sledovanie analytiky na lokalitu:

1. Otvorte lokalitu na úpravy.

2. Kliknite na ikonu  na bočnom paneli a potom kliknite na ikonu  **Analytika**.
3. Kliknutím na prepínač aktivujte sledovanie analytiky.
4. Do poľa **Snippet sledovania JavaScript** pridajte nový snippet alebo upravte existujúci skript v ňom.

Je možné, že administrátor poskytol snippet kódu pre vaše prostredie. Ak áno, zobrazí sa v poli. Skript si môžete prispôbiť alebo môžete pridať vlastný skript. Ak upravíte snippet poskytnutý administrátorom, zobrazí sa hlásenie o tom, že skript bol upravený. Ak chcete odstrániť svoje prispôbenia, vyberte voľbu **Obnoviť najnovší skript klienta (tenant)**.

Tu je príklad snippetu sledovania služby Google Analytics:

```
<!-- Global site tag (gtag.js) - Google Analytics -->
<script async src="https://www.googletagmanager.com/gtag/js?
id=UA-85172963-3"></script>
<script>
  window.dataLayer = window.dataLayer || [];
  function gtag(){dataLayer.push(arguments);}
  gtag('js', new Date());

  gtag('config', 'UA-85172963-3');
</script>
```

Pred zhromažďovaním analytiky pre lokalitu uložte a publikujte túto zmenu a v prípade potreby uveďte lokalitu do stavu online.

Zobrazenie analytických dát

Po publikovaní lokality a jej uvedení do stavu online môžete zobrazit' sledované analytické dáta na lokalite dodávateľa, napríklad na lokalite Google Analytics. Ak ste použili snippet na sledovanie analytiky služby Oracle Infinity, prejdite na domovskú stránku služby Oracle Infinity a kliknite na položku **Analytika**. V otvorenom zobrazení si môžete pozrieť dáta a vybrať alebo vytvoriť zostavy.

Publikovanie lokalít

Zistite, ako môžete uviesť lokalitu do režimu online, deaktivovať ju a publikovať zmeny lokality.



- [Prepnutie lokality do režimu online alebo offline](#)
- [Publikovanie zmien lokalít](#)

Prepnutie lokality do režimu online alebo offline

Keď je lokalita *online*, používatelia s príslušným prístupom si ju môžu zobrazit' v štandardnom webovom prehľadávači na určenej adrese (URL). Ak je lokalita *offline*, nie je k dispozícii na verejné zobrazenie. Lokalitu si môžete zobrazit' iba v službe Oracle Content Management.



Pred prepnutím lokality do režimu online je nutné ju publikovať. Ak chcete publikovať lokalitu, pozrite si časť [Publikovanie zmien lokalít](#).

Ikona stavu vpravo signalizuje, či je lokalita online alebo offline:

- Ak lokalita ešte nikdy nebola publikovaná, uvidíte spojovník (-).
- Ak je lokalita online, uvidíte ikonu .
- Ak je lokalita offline, uvidíte ikonu .

Informácie o tom, kto má prístup k online alebo offline lokalite, nájdete v časti [Základné informácie o zabezpečení lokality](#).

Ak chcete zmeniť stav lokality, je potrebné, aby ste boli vlastníkom lokality alebo mali rolu správcu. Ak je aktivovaná regulačná správa lokalít, môžu administrátori lokalít zmeniť stav ktorejkoľvek lokality, a to bez ohľadu na to, či je s nimi zdieľaná.

1. Na stránke Lokality vyberte zo zoznamu lokalitu.
2. Ak chcete prepnúť lokalitu do režimu online alebo offline, v kontextovej ponuke vyberte položku **Prepnúť do režimu online** alebo **Prepnúť do režimu offline**. Alebo môžete kliknúť na ikonu  na dlaždici lokality, ak ju chcete prepnúť do režimu online, alebo na ikonu  na dlaždici lokality, ak ju chcete prepnúť do režimu offline.

Zobrazí sa výzva na potvrdenie voľby.

Keď lokalitu prepnete do režimu online, vytvorí sa úplne vykreslená verzia HTML lokality, ktorá sa skopíruje do hosťateľského umiestnenia v systéme Oracle Cloud. Pri online lokalitách sa pod názvom lokality zobrazuje adresa URL. Formát predvolenej adresy URL je:


```
https://service_name.identity_domain.sites.oraclecloud.com/site_name
```

Keď lokalitu prepnete do režimu offline, lokalita a jej priečinky a súbory sa odstránia z hosťateľského umiestnenia v systéme Oracle Cloud.

Publikovanie zmien lokalít

Ak chcete publikovať zmeny lokality, musíte byť vlastníkom lokality alebo mať rolu správcu.

Pri publikovaní zmien lokality majte na pamäti toto:

- Keď publikujete zmeny lokality, ktorá je online, všetky potvrdené zmeny sú okamžite viditeľné pre každého, kto má na lokalitu prístup.
 - Pri publikovaní zmien na lokalite môžete publikovať všetky položky zacielené na kanál lokality alebo len položky používané na stránkach lokality vrátane odporúčaní. Ak napríklad publikujete všetky položky zacielené na kanál lokality a lokalita zahŕňa zoznam odkazujúci na obsahové položky, ktoré nie sú priamo súčasťou lokality, odkazované položky budú takisto publikované.
 - Keď publikujete zmeny viacjazyčnej lokality, budú publikované iba preklady do jazykov, ktoré boli definované v priradenej stratégii lokalizácie lokality.
 - Ak boli predtým publikované preklady do jazykov, ktoré už nie sú definované v priradenej stratégii lokalizácie lokality, preložený obsah bude z publikovanej lokality odstránený.
 - Ak odstránite stránku z viacjazyčnej lokality, pri publikovaní lokality sa odstránia aj preložené stránky.
1. Ak chcete publikovať zmeny vykonané na lokalite, vyberte lokalitu a v kontextovej ponuke alebo na paneli akcií vyberte položku **Publikovať**.
 2. Vyberte, či publikovať lokalitu a všetky položky zacielené na kanál publikovania lokality alebo lokalitu a všetky položky pridané na stránky lokality.
 3. Služba Oracle Content Management overí, či majú všetky reťazce a položky lokality požadované schválenia a preklady. Lokalitu nebudete môcť publikovať, ak nemáte preklady požadované priradenou stratégiou lokalizácie lokality, ak položky nie sú označené ako preložené alebo ak položka vyžaduje schválenie, ale nie je označená ako schválená. Rozbaľte položky, aby ste videli viac detailov. Ak sa vyskytnú problémy, opravte ich a potom skúste znova publikovať. Ak sú všetky položky platné, kliknite na tlačidlo **Publikovať**. Zobrazí sa výzva na potvrdenie voľby.
 4. Ak vaša lokalita ešte nie je online () , musíte ju prepnúť do režimu online, aby bola prístupná používateľom.

Zabezpečenie lokalít

Po publikovaní lokality a jej sprístupnení na internete budete potrebovať kontrolu nad tým, kto bude mať k lokalite prístup.

Keď zabezpečíte lokalitu, určujete, ktoré skupiny používateľov môžu na základe priradenej roly získať prístup k publikovanej (online) lokalite. Tieto roly sú platné pre celú službu a priraduje ich administrátor inštancie služby.

- [Základné informácie o zabezpečení lokality](#)
- [Zmena zabezpečenia lokality](#)

Ak ste administrátor, môžete vykonávať ďalšie činnosti súvisiace so zabezpečením lokality, ako je aktivovanie vlastného prihlásenia, povolenie zdieľania lokalít a motívov, obmedzenie vytvárania lokalít, šablón a komponentov, aktivovanie regulačnej správy a iné. Pozrite si časť Konfigurácia nastavení lokalít a položiek v príručke *Administrácia služby Oracle Content Management*.

Základné informácie o zabezpečení lokality

Prostredníctvom zabezpečenia môžete určovať, kto si môže pozrieť publikovanú (online) lokalitu, kto môže zobrazit' zabezpečený obsah na lokalite a pracovať s ním a kto si môže pozrieť a upravovať nepublikovanú (offline) lokalitu.

Zabezpečenie lokality

Po publikovaní lokality a jej sprístupnení na internete budete potrebovať kontrolu nad tým, kto bude mať k lokalite prístup. V závislosti od toho, ako administrátori systému a lokalít nakonfigurovali vaše prostredie, môžete lokalitu sprístupniť verejne komukoľvek, môžete obmedziť prístup na registrovaných používateľov alebo len na konkrétnych používateľov.

Ak chcete meniť zabezpečenie lokality alebo iné nastavenia, musíte byť vlastníkom lokality alebo mať rolu správcu. Ak chcete zmeniť požiadavku na prihlásenie, lokalita musí byť v režime offline. Ak chcete zmeniť zadaných používateľov alebo roly používateľov, lokalita môže byť online. Keď lokalitu prepnete do režimu offline, lokalita a jej priečinky a súbory sa odstránia z hostiteľského umiestnenia v systéme Oracle Cloud.

Dostupné voľby zabezpečenia môže obmedzovať stratégia šablóny, ak je aktivovaná regulačná správa lokalít, alebo stratégia nájomcu, ak je regulačná správa lokalít deaktivovaná. Pozrite si časť [Úvod do regulačnej správy lokalít](#).

Keď zabezpečíte lokalitu, určujete, ktoré skupiny používateľov môžu na základe priradenej roly získať prístup k publikovanej (online) lokalite. Tieto roly sú platné pre celú službu a priraduje ich administrátor inštancie služby.

- **Používatelia cloudu:** Autentifikovaní používatelia sa prihlasujú do inštancie služby pomocou mena používateľa a hesla. Patria sem všetci autentifikovaní používatelia s rolou **Návštevníci** alebo **Používatelia**.
- **Návštevníci:** Prístup k lokalite majú len používatelia s touto rolou. Táto rola môže byť udelená napríklad používateľom, ktorí si môžu prezerat' publikované lokality, ale nemajú prístup k priečinkom a súborom v tejto inštancii služby Oracle Content Management.

Poznámka:

Nevzťahuje sa to na používateľov s rolou **Používateľa**, pokiaľ nejde o vlastníkov lokality alebo pokiaľ sa s nimi lokalita nezdieľa explicitne.

- **Používateľia služby:** Prístup na lokalitu majú len používatelia s touto rolou. Táto rola môže byť napríklad pridelená používateľom, ktorí si môžu prezerat' publikované lokality a zároveň majú prístup k priečinkom a súborom v službe Oracle Content Management.
- **Konkrétni používatelia:** Publikovanú lokalitu si môžu zobrazit' len používatelia, ktorých pridáte ako členov lokality.

Zdieľanie lokality

Pomocou *zdieľania lokality* môžete vybrať jednotlivých používateľov, ktorí môžu získať prístup k nepublikovanej (offline) lokalite, a umožniť im, aby mohli na základe prideleného povolenia zobrazit', upraviť alebo spravovať lokalitu. Lokalitu môžete zdieľať, ak ste jej vlastníkom alebo ak ju s vami niekto zdieľa a máte priradenú rolu Správca.

Poznámka:

Rola zdieľania, ktorú priradíte používateľovi, rozšíri jeho rolu zabezpečenia. Ak má používateľ priradenú napríklad rolu **Návštevníci** a vy mu pri zdieľaní lokality priradíte rolu prispievateľa, bude môcť upravovať offline lokalitu, zatiaľ čo ostatní používatelia s rolou **Návštevníci** si budú môcť zobrazit' len online lokalitu.

- **Pozorovateľ:** Pozorovatelia môžu lokalitu zobrazit' v editore, ale nemôžu vykonávať žiadne zmeny.
- **S právami na stiahnutie:** V prípade lokality táto rola poskytuje rovnaké privilégia ako rola pozorovateľa.
- **Prispievateľ:** Má rovnaké privilégia ako pozorovateľ a navyše môže lokalitu aj upravovať, odstraňovať jej stránky a odstrániť lokalitu, ktorá je offline.
- **Správca:** Má rovnaké privilégia ako prispievateľ a navyše môže pridávať používateľov a priraďovať im roly, publikovať zmeny online lokality a prepnúť lokalitu do režimu online alebo offline. Tvorca lokality (vlastník) má automaticky priradenú rolu správcu.

Keď vytvoríte lokalitu, vytvorí sa kanál s názvom tejto lokality. Ak chcete zdieľať kanál s ostatnými používateľmi, je potrebné zdieľať lokalitu a udeliť niekomu aspoň rolu prispievateľa, aby mohol pomocou kanála publikovať položky. Na publikovanie lokality musí mať používateľ rolu správcu.

Zdieľanie komponentov

Niektoré komponenty poskytujú prístup k zdieľaným prostriedkom, napríklad k priečinkom, súborom alebo konverzáciám. *Zdieľanie komponentov* berie do úvahy zabezpečenie lokality (kto si môže zobrazit' publikovanú lokalitu) aj zdieľanie prostriedkov (kto si môže zobrazit' priečinky, súbory a konverzácie a pracovať s nimi).

Ak na lokalitu pridáte napríklad komponent správcu dokumentov, všetci návštevníci lokality si budú môcť prezerat' obsah priečinka a na základe svojej roly a ďalších povolení budú môcť pridávať, modifikovať alebo odstraňovať obsah v priečinku.

Všeobecné pravidlá, ktoré je potrebné vziať do úvahy:

- Autor lokality nemôže udeliť iným prístup k priečinku s väčšími právami, než má on sám. Ak má autor v priečinku napríklad prístup s právami na stiahnutie, nemôže návštevníkom lokality pridelit' práva prispievateľa.
- Privilégiá nastavené v komponente môžu zvýšiť privilégiá návštevníka. Ak má návštevník pre priečinkov napríklad privilégiá pozorovateľa (alebo žiadne privilégiá), komponent správcu dokumentov mu môže udeliť väčšie privilégiá na základe roly vybranej v komponente. Tieto posilnené privilégiá sú platné len v samotnom komponente.
- Ak má návštevník lokality privilégiá, ktoré sú väčšie ako privilégiá zadané pre komponent, jeho individuálne privilégiá prepíšu privilégiá nastavené pre komponent.
- Privilégiá pridelené pre priečinkov platia pre priečinky a súbory vnorené v danom priečinku.

Pre verejné lokality:

- Komponenty konverzácie sú podporované len na zabezpečených lokalitách.
- Komponenty správcu dokumentov predvolene pridelujú všetkým návštevníkom privilégiá s právami na stiahnutie pre súvisiaci priečinkov. Rolu môžete zmeniť v rámci pravidiel uvedených vyššie a pomocou nastavení v samotnom komponente môžete obmedziť voľby, ktoré sa zobrazia používateľovi.
- Komponenty zoznamu priečinkov a zoznamu súborov pridelia všetkým používateľom prístup s právami na stiahnutie. Používatelia si môžu zobrazit' a stiahnuť súbory bez ohľadu na svoju rolu.

Adresa URL zabezpečených lokalít

Keď lokalitu prepnete do režimu online, vytvorí sa úplne vykreslená verzia HTML lokality, ktorá sa skopíruje do hosťiteľského umiestnenia v systéme Oracle Cloud. Pri online lokalitách sa pod názvom lokality zobrazuje adresa URL.

Formát predvolenej adresy URL nezabezpečených lokalít je:

```
https://service_name.identity_domain.sites.oraclecloud.com/site_name
```

Formát predvolenej adresy URL zabezpečených lokalít je:

```
https://service_name.identity_domain.sites.oraclecloud.com/authsite/site_name
```


V adrese URL je pridaný reťazec authsite.

Zmena zabezpečenia lokality

Po publikovaní lokality a jej sprístupnení na internete budete potrebovať kontrolu nad tým, kto bude mať k lokalite prístup. V závislosti od toho, ako administrátori systému a lokalít

nakonfigurovali vaše prostredie, môžete lokalitu sprístupniť verejne komukoľvek, môžete obmedziť prístup na registrovaných používateľov alebo len na konkrétnych používateľov.

Ak chcete meniť zabezpečenie lokality alebo iné nastavenia, musíte byť vlastníkom lokality alebo mať rolu správcu. Ak chcete zmeniť požiadavku na prihlásenie, lokalita musí byť v režime offline. Ak chcete zmeniť zadaných používateľov alebo roly používateľov, lokalita môže byť online. Keď lokalitu prepnete do režimu offline, lokalita a jej priečinky a súbory sa odstránia z hostiteľského umiestnenia v systéme Oracle Cloud. Ak chcete prepnúť lokalitu do režimu offline, vyberte ju na stránke Lokality a v kontextovej ponuke vyberte položku **Prepnúť do režimu offline** alebo kliknite na

ikonu  na paneli akcií. Zobrazí sa výzva na potvrdenie voľby.

Ako zmeniť zabezpečenie lokality:

1. Na stránke Lokality vyberte lokalitu a v kontextovej ponuke alebo na paneli akcií vyberte položku **Vlastnosti**.

2. Kliknite na kartu **Zabezpečenie lokality**.

Voľby dostupné na karte Zabezpečenie lokality závisia od toho, ako administrátor systému nakonfiguroval nastavenia zabezpečenia lokality a, ak je regulačná správa lokality aktivovaná, ako administrátor lokality nakonfiguroval nastavenia zabezpečenia v šablóne, podľa ktorej bola táto lokalita vytvorená. Pozrite si časti [Začíname s vytváraním lokalít](#) a [Úvod do regulačnej správy lokalít](#).

3. Ak chcete, aby sa registrovaní používatelia museli prihlásiť, ak chcú zobraziť online lokalitu, kliknite na položku **Áno** vedľa položky Vyžaduje sa prihlásenie. Ak chcete túto požiadavku odstrániť a verejne sprístupniť lokalitu, keď je online, kliknite na položku **Nie** vedľa položky Vyžaduje sa prihlásenie.


4. Vyberte skupiny registrovaných používateľov, ktoré môžu získať prístup k online lokalite. Ak chcete vybrať jednotlivé skupiny, najprv zrušte výber voľby **Používatelia cloudu**.

- **Používatelia cloudu:** Prístup na lokalitu majú len autentifikovaní používatelia. Autentifikovaní používatelia sa do vašej domény prihlasujú pomocou mena používateľa a hesla. Týka sa to používateľov s rolou **Návštevníci služby Oracle Content Management Cloud** alebo s rolou **Používatelia služby Oracle Content Management Cloud**.
- **Návštevníci:** Prístup na lokalitu majú len používatelia s touto rolou. Netýka sa to používateľov s rolou **Používatelia služby Oracle Content Management Cloud**.
- **Používatelia služby:** Prístup na lokalitu majú iba tí používatelia, ktorí sa môžu prihlásiť do tejto inštancie služby Oracle Content Management.
- **Konkrétni používatelia:** Zadajte osoby, ktoré budú mať prístup na lokalitu. Kliknite na položku **Pridať členov**. Zadajte meno používateľa alebo jeho časť do vyhľadávacieho poľa. V zobrazenom zozname vyberte používateľa a toto zopakujte, ak chcete pridať ďalších používateľov. Po skončení kliknite na tlačidlo **Pridať**. Ak chcete odstrániť používateľa, v ponuke pod menom vybraného používateľa kliknite na položku **Odstrániť**.

5. Kliknutím na tlačidlo **Uložiť** uložte zmeny a zavrite okno.

Lokalita informuje o tom, že je offline a vyžaduje prihlásenie.

6. Ak chcete lokalitu prepnúť do režimu online, v kontextovej ponuke vyberte položku

Prepnúť do režimu online alebo kliknite na ikonu  na paneli akcií. Kliknite na položku **Potvrďte, ak chcete pokračovať** a potom kliknite na tlačidlo **OK**.

Keď lokalitu prepnete do režimu online, vytvorí sa úplne vykreslená verzia HTML lokality, ktorá sa skopíruje do hositeľského umiestnenia v systéme Oracle Cloud. Pri online lokalitách sa pod názvom lokality zobrazuje adresa URL.

Formát predvolenej adresy URL nezabezpečených lokalít je:

```
https://service_name-identity_domain.cec.ocp.oraclecloud.com/site/site_name
```

Formát predvolenej adresy URL zabezpečených lokalít je:

```
https://service_name-identity_domain.cec.ocp.oraclecloud.com/site/authsite/  
site_name
```

V adrese URL je pridaný reťazec authsite.

Môžete pridať adresu URL odhlásenia a implementovať ju ako prepojenie, ako tlačidlo alebo ako stránku, ktorá sa zobrazí v ponuke. Pozrite si časti [Odseky](#), [Tlačidlá](#) a [Pridávanie stránok](#).

Formát adresy URL odhlásenia je:

```
https://service_name-identity_domain.cec.ocp.oraclecloud.com/cloudgate/  
logout.html?postlogouturl=%2Fsite%2Fauthsite%2Fsite_name
```



Poznámka:

Reťazec postlogouturl musí mať kódovaný formát uvedený vyššie.

14

Práca s viacjazyčnými lokalitami

Informácie o prekladoch lokalít pre zacielené skúsenosti vo viacerých jazykoch.

- [Prehľad viacjazyčných lokalít](#)
- [Preklad lokality](#)
- [Správa úloh prekladu lokality](#)

Prehľad viacjazyčných lokalít

Lokalitu môžete preložiť do ktoréhokoľvek jazyka uvedeného v stratégii lokalizácie. Ak chcete zobrazíť jazyky uvedené v priradenej stratégii lokalizácie lokality, kliknite na šípku v dlaždici lokality vedľa jazyka. Ak chcete zobrazíť ukážku lokalizovanej verzie, vyberte jazyk a otvorte lokalitu.



Poznámka:

Vydanie Oracle Content Management Starter neumožňuje vytvárať viacjazyčné lokality. Ak chcete využívať všetky funkcie a vytvárať neobmedzený počet lokalít, odporúčame prejsť na Oracle Content Management vydanie Premium.

Keď vyberiete lokalitu na preklad, vytvorí sa súbor .zip so súbormi lokality.

Poznámka:

Ak lokalita obsahuje položky z viacerých depozitárov, do súboru .zip sa zahrnú iba položky z predvoleného depozitára.

Súbor .zip obsahuje nasledujúce súbory a priečinky:

- Priečinok `assets` – tento priečinok existuje len vtedy, ak vyberiete preklad celej lokality alebo len cieľných položiek.

- Priečnik `root`
 - * Súbor `<ID_obsahovejPolozky>.json` pre každú obsahovú položku – obsahuje názov, popis a reťazce na preklad z polí v obsahovej položke, ako aj ďalšie informácie o obsahovej položke, ktoré by sa nemali upravovať.
- `job.json` – súbor s popisom úlohy prekladu. Tento súbor neupravujte.
- Priečnik `site` – tento priečnik existuje len vtedy, ak vyberiete preklad celej lokality alebo len obsahu lokality.
 - Priečnik `root`
 - * Súbor `<ID_stranky>.json` pre každú stránku lokality – obsahuje názov, nadpis, popis, kľúčové slová, hlavičku, päť a reťazce na preklad z komponentov stránky, ako aj ďalšie informácie o stránke, ktoré by sa nemali upravovať. Ak máte vlastné komponenty, je možné, že boli nakonfigurované, aby používali reťazce na preloženie. Pozrite si časť [Vývoj komponentov na preklad pre viacjazyčné lokality](#).
 - * Súbor `siteinfo.json` – obsahuje popis, kľúčové slová, hlavičku a päť.
 - * Súbor `structure.json` – obsahuje navigáciu a štruktúru lokality.
 - `job.json` – súbor s popisom úlohy prekladu. Tento súbor neupravujte.

Preklad lokality

Ak máte položky na stránke na preloženej lokalite (priamo na stránke alebo v zozname obsahu) a tieto položky ste preložili, položky sa zobrazia v rovnakom jazyku ako lokalita. Obsahové položky môžete preložiť aj oddelene od lokality. Pozrite si časť [Lokalizácia obsahových položiek](#).

Pri preklade lokality, ktorá obsahuje položky z viacerých depozitárov, sa do úlohy prekladu zahrnú iba položky z predvoleného depozitára



Poznámka:

Vo vydaní Oracle Content Management Starter nie je možné pracovať s prekladmi. Ak chcete využívať všetky funkcie a vytvárať neobmedzený počet lokalít, odporúčame zvýšiť verziu na Oracle Content Management vydanie Premium.

Vytvorenie úlohy prekladu

Pri exportovaní balíka prekladu na manuálny preklad alebo pomocou konektora prekladu je potrebné vytvoriť úlohu prekladu.

1. Vyberte lokalitu, ktorú chcete preložiť, a potom kliknite na položku **Preložiť**. Na zobrazenie voľby **Preložiť** bude možno potrebné kliknúť na položku **Ďalšie**.
2. Zadať informácie pre súbory lokality, ktoré exportujete, t. j. úlohu prekladu, a kliknite na tlačidlo **Vytvoriť**:
 - Zadať názov úlohy prekladu.
 - Vyberte cieľové jazyky, do ktorých sa má lokalita preložiť.

- Vyberte, či sa má exportovať celá lokalita, t. j. obsah lokality (stránky, štruktúra a informácie o lokalite) a cielené položky, len obsah lokality alebo len cielené položky.
- Vyberte konektor prekladu alebo exportujte balík prekladu na manuálny preklad.
- Po skončení kliknite na tlačidlo **Vytvoriť**.

Po dokončení úlohy prekladu sa preložený balík importuje do služby Oracle Content and Experience Oracle Content Management.

Manuálny preklad súborov v zdrojovom jazyku

Ak prekladáte obsah manuálne, po dokončení úlohy prekladu je potrebné stiahnuť súbor .zip zo súborov lokality.

1. Na banneri kliknite na položku **Úlohy prekladu**, vyberte úlohu prekladu a kliknite na položku **Stiahnuť**.
2. Pre každý jazyk, ktorý ste vybrali ako cieľový, vytvorte priečinok v súbore .zip na rovnakej úrovni ako priečinok `root`, napríklad `de`, `es` a `fr`. Je možné preložiť podmnožinu vybraných jazykov. Teraz môžete napríklad prekladať do nemčiny (`de`) a neskôr do španielčiny (`es`) a francúzštiny (`fr`).
3. Do každého jazykového priečinka skopírujte všetky súbory `.json` z priečinka `root`.
4. Preložte reťazce vo všetkých súboroch `.json` do príslušných jazykov. Zo súborov `.json` neodstraňujte žiadne reťazce a nemeňte názvy súborov.
5. Zbaľte priečinky `assets` (ak úloha prekladu zahŕňa položky) a `site` (ak úloha prekladu zahŕňa obsah lokality) do súboru .zip spolu so súbormi `job.json`, `root` a s priečinkami všetkých jazykov s preloženými súbormi.


Import manuálne preloženého balíka

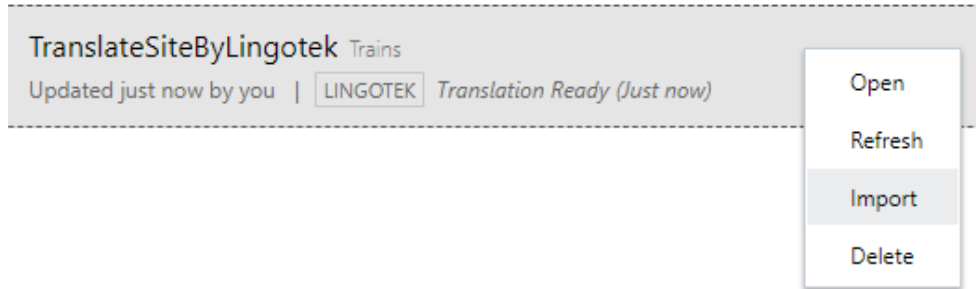
Či už bol balík preložený manuálne, alebo automaticky, dokončený balík prekladu je potrebné importovať.

1. Na stránke **Úlohy prekladu** kliknite na položku **Importovať**.
2. Kliknite na položku **Nahráť**, vyberte súbor .zip s preloženými súbormi lokality a kliknite na tlačidlo **Otvoriť**.
3. Po dokončení nahrávania kliknite na tlačidlo **OK**.
4. Služba Oracle Content Management overí, či preklady, ktoré sú definované v úlohe, sú dostupné v súbore .zip. Ak chcete vidieť, ktoré stránky a položky obsahuje úloha prekladu, kliknite na prepojenie v dialógovom okne.
5. Keď je import prekladov pripravený, kliknite na položku **Importovať**. Stav importu sa zobrazuje nad bannerom. Detaily úlohy zobrazíte kliknutím na položku **Detaily**.

Import balíka prekladu z konektora prekladu

Či už bol balík preložený manuálne, alebo automaticky, dokončený balík prekladu je potrebné importovať.

1. Kliknite na ikonu  a vyberte položku **Úlohy prekladu**.
2. Pravým tlačidlom myši kliknite na dokončenú úlohu prekladu a vyberte položku **Importovať**.



3. Služba Oracle Content Management overí preklady, ktoré sú definované v úlohe. Ak chcete vidieť, ktoré stránky a položky obsahuje úloha prekladu, kliknite na prepojenie v dialógovom okne.
4. Keď je import prekladov pripravený, kliknite na položku **Importovať**. Stav importu sa zobrazuje nad bannerom. Detaily úlohy zobrazíte kliknutím na položku **Detaily**.

Po importovaní prekladov musíte lokalitu publikovať a prepnúť ju do režimu online, aby boli preklady na lokalite prístupné.

Ak sa v službe prekladu vykonali zmeny prekladu po tom, ako ste importovali balík prekladu, kliknutím na položku **Obnoviť** môžete aktualizovať preklady.





Ak lokalitu po preklade zmeníte, bude potrebné preložiť všetky nové alebo upravené reťazce. Pri úprave lokality v generátore lokalít upravujete predvolenú jazykovú verziu lokality. Ak vykonáte zmeny štruktúry lokality, ako je pridanie komponentov alebo zmena usporiadania stránok, zmeny sa budú reprodukovat' v lokalizovaných verziách lokality. Následne môžete vytvoriť novú úlohu prekladu aktualizovaných reťazcov.

Správa úloh prekladu lokality

Keď vyberiete lokalitu na preklad, vytvorí sa *úloha prekladu*. Potom môžete stiahnuť súbory na preklad, preložiť ich a naimportovať preložené súbory.

Ak chcete vytvoriť úlohu prekladu, pozrite si časť [Preklad lokality](#).

Na stránke Úlohy prekladu je zoznam všetkých úloh prekladu aj s ich stavom:

-  (Pripravené) - súbor .zip súborov lokality je pripravený na stiahnutie.
-  (Prebieha) – prebieha sťahovanie súboru .zip. Stav Prebieha zostane nastavený, kým sa naimportujú preklady pre všetky cieľové jazyky.
-  (Dokončené) – preklady pre všetky cieľové jazyky pre túto úlohu boli úspešne naimportované.
-  (Neúspešné) – úloha prekladu zlyhala. Nad bannerom sa vám malo zobrazit' chybové hlásenie s príčinou zlyhania úlohy. Ak potrebujete hlásenie znova zobrazit', úlohu prekladu môžete znova odoslať kliknutím na tlačidlo **Odoslať znova**. Opravte problém a úlohu znova odošlite pomocou tlačidla **Odoslať znova**.

Môžete vykonať nasledujúce akcie:

- Ak si chcete pozrieť detaily úlohy prekladu, otvorte ju. Detaily zahŕňajú zdrojový jazyk, všetky vybrané cieľové jazyky a stav prekladov.
- Ak chcete stiahnuť súbor .zip so súbormi lokality, vyberte úlohu a kliknite na tlačidlo **Stiahnuť**.
- Ak chcete odstrániť úlohu, vyberte ju a kliknite na položku **Odstrániť**.
- Ak chcete importovať preklady, kliknite na položku **Importovať**, potom na položku **Nahrat**, vyberte súbor .zip s preloženými súbormi lokality a kliknite na tlačidlo **OK**. Služba Oracle Content Management overí, či všetky preklady, ktoré sú definované v úlohe, sú dostupné v súbore .zip. Ak chcete vidieť, ktoré stránky a položky lokality sú zahrnuté v úlohe prekladu, kliknite na prepojenie v dialógovom okne. Keď je import prekladov pripravený, kliknite na položku **Importovať**.

Miestne nastavenia pre preklad

Keď sa odosiela položka na preklad, cieľový jazyk je identifikovaný kódom, aby poskytovateľ jazykovej služby vedel, do ktorého jazyka má položku preložiť. Napríklad **fr** znamená francúzštinu a **de** znamená nemčinu.

Tieto kódy možno rozšíriť na označenie regionálnych dialektov. Napríklad **de-LI** je kód pre nemčinu, ktorou sa hovorí v Lichtenštajnsku, a **de-LU** je kód pre nemčinu, ktorou sa hovorí v Luxembursku. Ak však poskytovateľ jazykovej služby nepodporuje regionálny dialekt, zadaný kód sa skrúti na dva znaky základného jazyka. Napríklad pre **de-LI** a **de-LU** sa kód skrúti na **de**.

Ak poskytovateľ jazykovej služby podporuje jeden regionálny dialekt, ale nie všetky, môže kódy zameniť. Napríklad **ms-BN** je kód pre malajčinu, ktorou sa hovorí v Bruneji, ale ak poskytovateľ jazykovej služby tento dialekt nepodporuje, môže ho zmeniť na dialekt, ktorý podporuje, napríklad **ms-MY**, čo je kód pre malajčinu, ktorou sa hovorí v Malajzii. Ak poskytovateľ jazykovej služby nerozlišuje dialekty, napríklad **en-BZ** pre angličtinu, ktorou sa hovorí v Belize, a **en-JM** pre angličtinu, ktorou sa hovorí na Jamajke, kód sa skrúti na základný jazyk, v tomto prípade **en**.

Vlastné miestne nastavenia pre preklad

Vývojár môže vytvoriť vlastné miestne nastavenia podľa potrieb vašej organizácie. Kódy vlastných miestnych nastavení zahŕňajú základný jazyk, prípadné kódy príslušného regionálneho dialektu, znak **x** označujúci, že ide o vlastné miestne nastavenia, a informáciu o tom, či vaša organizácia vyžaduje iné identifikujúce prispôsobenie. Napríklad vlastné miestne nastavenie pre angličtinu môže vyzeráť takto: **en-JM-x-custom**.

Keďže vlastné miestne nastavenia sú jednoznačné pre vašu organizáciu, kódy vlastných miestnych nastavení sa pri odosielaní na preklad do základného jazyka a regionálneho dialektu skrúti, ak to podporuje poskytovateľ jazykovej služby. V príklade vyššie sa reťazec **en-JM-x-custom** skrúti na **en-JM**, teda odstráni sa časť kódu, ktorá označuje, že ide o prispôsobenie. Prípadne ak poskytovateľ jazykovej služby nepodporuje kód regionálneho dialektu pre Jamajku (JM), môže sa skrútiť len na základný jazyk **en**.

Nastavenie aliasu miestneho nastavenia na presmerovanie adresy URL


Môžete jednoducho nastaviť alias pre miestne nastavenie, ktorý sa použije v adrese URL lokality v čase behu a v ukážke času behu. Je to užitočné predovšetkým v prípade, že vaša organizácia využíva vlastné miestne nastavenia, ktoré môžu byť pre adresu URL dlhé a komplikované.

Môžete mať napríklad vlastné miestne nastavenie definované ako en-GB-x-cornish, ktoré by sa v adrese URL zobrazovalo takto:

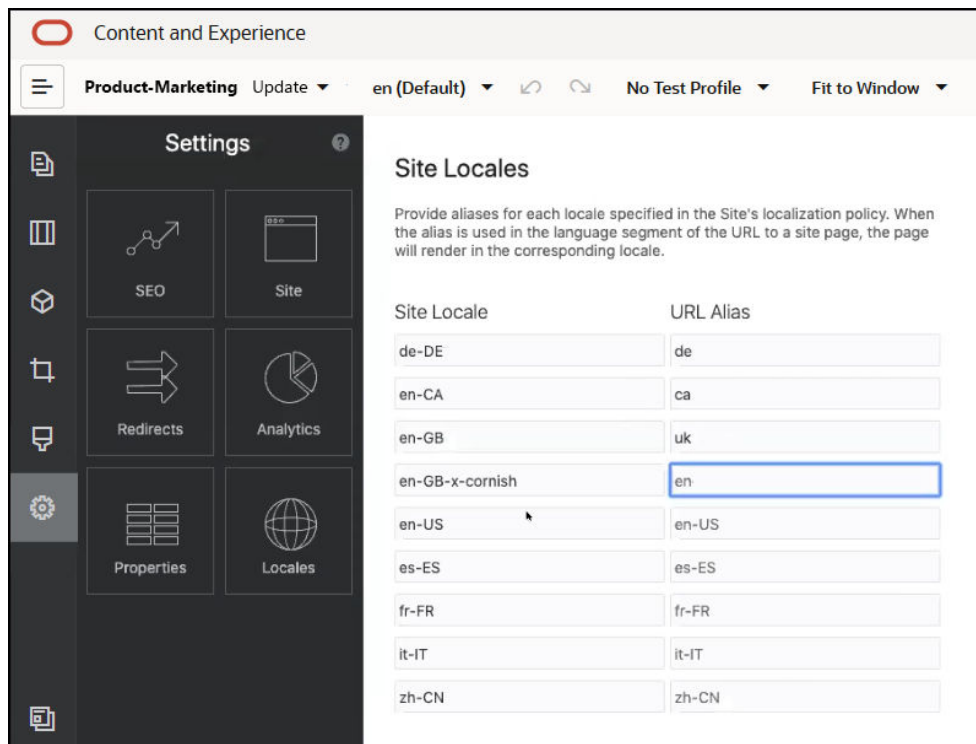
`https://example.com/site/BlogSite/en-GB-x-cornish/home.html`


Pridaním aliasu môžete presmerovať na jednoduchšiu adresu URL:

`https://example.com/site/mysite/en/home.html`

1. Otvorte lokalitu na úpravy.
2. Na bočnom paneli kliknite na ikonu  a potom kliknite na položku **Miestne nastavenia**.

Zoznam všetkých miestnych nastavení použitých na vašej lokalite sa zobrazuje vedľa príslušných polí aliasu adresy URL.



3. Zadajte alias vedľa všetkých požadovaných miestnych nastavení lokality, kliknite na tlačidlo **Zavrieť** a potom na tlačidlo **Uložiť**.
4. Ak chcete zobrazit' ukážku aliasu použitého v adrese URL v čase behu, kliknite na ikonu .
5. Keď publikujete aktualizáciu, publikujú sa aj zmeny a začnú sa používať.

Použitie presmerovaní na lokalitu alebo mapovania adresy URL

Keď zmeníte štruktúru webovej lokality alebo ju presuniete, požiadavky používateľa môžete presmerovať zo starých adries URL na aktuálne adresy. Zadanie presmerovaní s kódom 30x pre adresy URL umožňuje v rámci prebudovaných lokalít vykonávať údržbu záložiek alebo publikovaných prepojení.

Keď sa presuniete na hostované lokality služby Oracle Content Management z iných technológií infraštruktúry, stránky, ktoré majú vo vyhľadávacích nástrojoch vysokú reputáciu, je možné presunúť na iné adresy URL. Pomocou presmerovaní je možné reorganizovať štruktúru adresy URL lokality a zachovať poradie vo vyhľadávacích nástrojoch.

- [Plán presmerovaní](#)
- [Pridanie presmerovaní na lokalitu](#)
- [Zadanie pravidiel presmerovania v súbore JSON](#)
- [Nahratie súboru pravidiel presmerovania na lokalitu](#)
- [Mapovanie adresy URL lokality](#)

Plán presmerovaní

Môžete zadať presmerovania, ktoré odošlú odozvy HTTP s kódom 30x pre určené adresy URL. Ak požiadavka nezodpovedá jednému z nominovaných presmerovaní, vykoná sa bežné spracovanie adresy URL a stránka sa vráti normálnym spôsobom.

Môžete vytvoriť súbor JSON, ktorý určuje presmerovania, a uložiť ho na server. Server použije súbor JSON pri spracovaní adries URL prichádzajúcich požiadaviek.

Adresy URL prichádzajúcich požiadaviek môžete presmerovať do nových umiestnení pomocou dvoch typov pravidiel presmerovania:

- [Jednoduché porovnávanie reťazcov](#)
- [Zjednodušené porovnávanie s použitím zástupných znakov](#)

Jednoduché porovnávanie reťazcov

Jednoduché porovnanie a nahradenie reťazca dosiahnete tak, že zadáte explicitné adresy URL a potom každú adresu URL presmerujete priamym mapovaním k cieľovej adrese URL.

V nasledujúcej tabuľke sú uvedené niektoré vzorové porovnania reťazcov.

Zdrojová adresa URL	Adresa URL cieľového umiestnenia
/index.html	/home.htm
/products/widget	/items/knickknack
/index?page=widgets	/items/widgets

Mapovania reťazcov ľahko pochopíte a otestujete. Pravidlá sa vyhodnotia rýchlo pomocou jednoduchého porovnania reťazcov a vyhľadávania mapovania.

Pokiaľ však ide o parametre dopytov na adresu URL, existuje len malá flexibilita. Museli by sa presne zhodovať. Dodatočné parametre adresy URL alebo parametre v inom poradí by spôsobili nezhodu pravidla.

Zjednodušené porovnávanie s použitím zástupných znakov

Zjednodušené porovnávanie s použitím zástupných znakov umožní pravidlu porovnať veľa zhodných adries URL a zároveň obmedziť množstvo sledovaných regulárnych výrazov, ktoré je potrebné na dosiahnutie výsledku.

Keďže písanie regulárnych výrazov môže byť komplikované a vyhodnocovanie nesprávne naformulovaných výrazov môže trvať neurčitý čas (ReDoS), druhý typ pravidla umožňuje využiť mechanizmus zjednodušeného porovnávania. Využíva zástupný znak ("*") na porovnanie žiadneho (0) alebo viacerých znakov v prichádzajúcej adrese URL a kľúčové slovo 'wildcard' s hodnotou indexu na skopírovanie prichádzajúcich častí adresy URL do presmerovanej adresy URL.

V nasledujúcej tabuľke sú uvedené niektoré vzorové zjednodušené porovnávanie s použitím zástupných znakov.

Zdrojová adresa URL	Adresa URL cieľového umiestnenia
/old/*	/new/<\$wildcard(1)\$>
/dispatch.asp?page=* & facet=Lang*	/page<\$wildcard(1)\$>/<\$wildcard(2)\$>

Zjednodušené porovnávanie s použitím zástupných znakov umožňuje, aby porovnávanie adries URL bolo efektívnejšie než jednoduché porovnávanie reťazcov, ale neobmedzuje pritom spracovanie regulárnych výrazov. Syntax je jednoduchá a na porovnanie veľkého počtu adries URL s jedným vzorom môžete použiť porovnávanie vzorov adries URL.

Pretože pravidlá wildcard sú založené na regulárnych výrazoch, vyhodnocovali by sa o niečo pomalšie ako jednoduché porovnávanie reťazcov. Veľké množstvo pravidiel by mohlo spomaliť všeobecné zobrazovanie stránok.

Pridanie presmerovaní na lokalitu



Ak sa zmení adresa URL lokality, presmerovanie presmeruje jednu adresu URL (zdrojovú) na druhú adresu URL (cieľovú). To pomôže zachovať záložky používateľov a poradia vo vyhľadávacích nástrojoch.

Možno použiť dva typy presmerovaní:

- trvalé presmerovanie, ktoré používa kód odozvy služby 301 HTTP,
- dočasné presmerovanie, ktoré používa kód odozvy služby 302 HTTP.

Ako nahrať súbor `redirect.json`:

1. Otvorte lokalitu na úpravy.

2. Kliknite na ikonu  na bočnom paneli a potom kliknite na ikonu  **Presmerovania**.

3. Kliknite na položku **Vyberte súbor, ktorý sa má nahrať**, nájdite súbor, ktorý chcete použiť, vyberte ho a kliknite na tlačidlo **OK**.
4. Keď publikujete aktualizáciu, publikujú sa aj zmeny a začnú sa používať.

Zadanie pravidiel presmerovania v súbore JSON

Pravidlá presmerovania pre adresy URL môžete zadať v súbore JSON.

Na zadanie pravidiel presmerovania pre adresy URL použijete nasledujúci formát v súbore JSON.

```
{
  "redirectRules":
  [
    {
      "type": "string",
      "comment": "this rule is applied first",
      "expression": "/index.htm",
      "location": "/home.html"
    },
    {
      "type": "wildcard",
      "expression": "/items/*?page=*",
      "location": "/<$page$>?item=<$wildcard(1)$>",
      "code": 302
    }
  ]
}
```

Vonkajšia obsahová štruktúra v súbore JSON je pole. Pole obsahuje príklady pravidiel.

Pravidlá "string" sa vyhodnotia ako prvé a potom sa vyhodnotia pravidlá "wildcard" v príslušnom poradí. Keď sa jedno z pravidiel zhoduje, hodnotenie následných pravidiel sa zruší a vygeneruje sa zodpovedajúce presmerovanie.

Každé pravidlo má nasledujúce vlastnosti:

- Vlastnosť "comment" je voliteľný reťazec, ktorý nemá na hodnotenie pravidiel žiadny vplyv. Obsahuje poznámky alebo komentár.
- Vlastnosť "expression" je povinným reťazcom, ktorý sa porovnáva s prichádzajúcou adresou URL lokality. Token hviezdčky (*) v pravidle wildcard zodpovedá 0 alebo viacerým znakom.
- Vlastnosť "location" je povinným reťazcom, ktorý označuje miesto alebo cieľ presmerovania. Na presmerovanie možno použiť úplnú alebo relatívnu adresu URL.
- Vlastnosť "code" je voliteľné celé číslo, ktoré poskytuje kód odozvy HTTP. Tento kód sa použije pri vykonávaní presmerovania. Hodnota musí byť jedno z nasledujúcich celých čísel:
 - 301: Označuje natrvalo premiestnený prostriedok. Ide o predvolenú hodnotu, ak sa vynechá vlastnosť "code".
 - 302: Označuje dočasne premiestnený prostriedok.

- Vlastnosť "type" je voliteľný reťazec, ktorý označuje typ pravidla presmerovania. Hodnota musí byť jeden z nasledujúcich reťazcov:
 - "string" určuje rýchlejšie pravidlo, ktorého výraz sa presne zhoduje s celou vstupnou adresou URL.
 - "wildcard" určuje pravidlo wildcard, ktoré môže zodpovedať viacerým adresám URL. Ide o predvolenú hodnotu, ak sa vlastnosť vynechá.

Tokeny umiestnenia

Pomocou tokenov umiestnenia môžete vytvárať umiestnenia presmerovania. Každý z nasledujúcich tokenov umiestnenia môže pomôcť určiť presmerovanie:

- `<$urlPath$>`: Časť cesty zodpovedajúcej adresy URL.
- `<$urlQueryString$>`: Celý reťazec dopytu adresy URL zo zodpovedajúcej adresy URL.
- `<$urlQueryStringExcept(name1,name2)$>`: Celý reťazec dopytu adresy URL zo zodpovedajúcej adresy URL bez pomenovaných parametrov.
- `<$wildcard(N)$>`: Indexovanie od jednotky pre zhodný zástupný znak v zodpovedajúcej adrese URL. (Ide o podobný token, ako je `\1..9` v regulárnych výrazoch.)
- `<$name$>`: Hodnota pomenovaného parametra reťazca dopytu. Ak máte napríklad na vstupe reťazec dopytu `msmith: ?page=42`, v umiestnení môžete použiť `<$page$>`, aby sa do umiestnenia vložilo číslo '42'.

Obmedzenia

Pre súbor `redirects.json` ako celok a pre pravidlá, ktoré obsahuje, platia nasledujúce obmedzenia:

- Maximálna celková veľkosť súboru akceptovaná službou Oracle Content Management je 250 kB.
- Maximálny počet pravidiel v súbore `redirects.json` je 1 000.
- Maximálna dĺžka vlastnosti "expression" pre pravidlo je 1 000 znakov.
- Maximálna dĺžka vlastnosti "location" pre pravidlo je 2 000 znakov.
- Maximálny počet tokenov '*' vo výraze pravidla wildcard je 10.

Príklad zhody reťazca

Pravidlo:

```
{
  "type": "string",
  "expression": "/old/page.jsp?id=material&type=glass",
  "location": "/new/<$id$>.htm"
}
```

Pravidlu by zodpovedala nasledujúca adresa URL:

```
/old/page.jsp?id=material&type=glass
```

- Výsledné umiestnenie by bolo: `/new/material.htm`
- Zhoduje sa celá adresa URL vrátane reťazca dopytu.
- Hoci sa v umiestnení používa `<id>`, pre tento príklad to nie je potrebné, pretože zhodovať by sa mohol len jeden možný reťazec dopytu. Umiestnenie mohlo byť zapísané ako `/new/material.htm`.

Pravidlu by nezodpovedali nasledujúce adresy URL:

- `/old/page.jsp`
(Výraz pravidla poskytuje reťazec dopytu, ktorý sa musí zhodovať.)
- `/old/page.jsp?id=material&type=glass&index=2`
(Dodatočná časť `&index=2` v adrese URL kandidáta sa s výrazom pravidla nezhoduje presne.)
- `/old/page.jsp?type=glass&id=material`
(Poradie parametrov reťazca dopytu v pravidle "string" sa musí zhodovať.)

Príklad zhody zástupného znaku

Pravidlo:

```
{
  "type": "wildcard",
  "expression": "/old/*/pages/*?id=*&item=sheet-*",
  "location": "/new/<$id$>/<$wildcard(4)$>.html"
}
```

Pravidlu by zodpovedali nasledujúce adresy URL:

- `/old/phones/android/pages/info.asp?id=XT1045&item=sheet-specs`
 - Výsledné umiestnenie by bolo: `/new/XT1045/specs.html`
 - Časť cesty adresy URL sa zhoduje, takže reťazec dopytu sa preskúma aj z hľadiska zhodných podmienok.
 - Poradie parametrov v tomto príklade sa náhodou zhoduje s poradím parametrov vo výraze pravidla, ale nie je to povinné.
- `/old/phones/android/pages/info.asp?item=sheet-specs&id=XT1045`
 - Výsledné umiestnenie by bolo: `/new/XT1045/specs.html`
 - Časť cesty adresy URL sa zhoduje s výrazom pravidla pred otáznikom (?), takže sa kontroluje aj zhoda v parametroch.
 - Aj keď sú parametre vo výraze pravidla uvedené v inom poradí, zhodujú sa jednotlivito.
- `/old/phones/android/pages/info.asp?id=XT1045&item=sheet-specs&unrelated=thing`
 - Výsledné umiestnenie by bolo: `/new/XT1045/specs.html`
 - Časť cesty adresy URL sa zhoduje, takže reťazec dopytu sa preskúma aj z hľadiska zhodných podmienok.

- Adresa URL kandidáta má dodatočný parameter `&unrelated=thing`, ale keďže pomenované parametre dopytu vo výraze pravidla sa zhodujú, pravidlo sa považuje za zhodné.
- Parameter `unrelated` by bol v umiestnení prítomný ako token `<$unrelated$>` a mal by hodnotu `thing`, aj keď k zhode pravidla neprispel.

Nezhodovali by sa nasledujúce adresy URL:

- `/old/pages/info.jsp`
(Časť cesty adresy URL sa nezhoduje s časťou cesty výrazu pravidla.)
- `/old/phones/android/pages/info.asp`
(Časť cesty adresy URL sa zhoduje s časťou cesty výrazu pravidla, ale parametre dopytu vo výraze pravidla sa nezhodujú.)
- `/old/phones/android/pages/info.asp?id=cellular`
(Časť cesty adresy URL sa zhoduje s časťou cesty výrazu pravidla, ale nezhodujú sa všetky parametre dopytu vo výraze pravidla.)

Definovanie poľa tokenu

Môžete vytvoriť aj pole definícií tokenu v rámci súboru `redirects.json` ako pomôcku pri konfigurácii presmerovaní, ktoré podporujú viaceré zjednodušené adresy URL. To vám umožní vykonať správne presmerovanie na základe charakteristík prichádzajúcej adresy URL.

Pomocou nasledujúceho formátu v súbore `redirects.json` definujte tokeny, ktoré sa majú používať v adresách URL pravidiel presmerovania.

```
{
  "tokenDefinitions":
  [
    {
      "token": "sitePrefix",
      "type": "hostmatch",
      "expresion": "example.com"
      "value": ""
    },
    {
      "token": "sitePrefix",
      "type": "hostmatch",
      "expresion": "*.com"
      "value": "/site/Starter-Site"
    },
    {
      "token": "gotoRedirect",
      "type": "pathmatch",
      "expresion": "*oracle*"
      "value": "https://www.oracle.com"
      "flags": "caseinsensitive"
    }
  ]
}
```

Definície `tokenDefinitions` majú nasledujúce vlastnosti:

- "token": Názov tokenu, ktorý sa má definovať.
- "type": Jeden z nasledujúcich typov:
 - "hostmatch" na porovnanie hodnoty hostiteľa prichádzajúcej adresy URL.
 - "pathmatch" na porovnanie hodnoty názvu cesty prichádzajúcej adresy URL.
 - "querymatch" na porovnanie hodnoty dopytu prichádzajúcej adresy URL.
- "expression": Výraz, ktorý by sa mal používať na porovnanie. Zástupné znaky sú podporované.
- "value": Hodnota, ktorá by sa mala použiť pre token.
- "flags": Pri porovnávaní výrazov sa predvolene rozlišujú veľké a malé písmená, ak nie je hodnota flags nastavená na caseinsensitive.

Počas výpočtu hodnoty tokenu je pole tokenDefinitions vymenované v poradí. Použije sa prvá zhodná definícia. Ak tokenu nebudú vyhovovať žiadne definície tokenu, použije sa prázdny reťazec. V záujme vyššej účinnosti a výkonu sa odporúča umiestniť často používané tokeny na začiatok zoznamu tokenDefinitions.

Definície tokenDefinitions majú nasledujúce obmedzenia:

- Vytvoriť môžete najviac 250 definícií tokenu.
- Názov pre token musí byť kratší ako 100 znakov.
- Vlastnosť expression môže obsahovať maximálne 10 zástupných znakov.
- Vlastnosť expression musí byť kratšia ako 1 000 znakov.
- Vlastnosť value musí byť kratšia ako 1 000 znakov.

Príklad

Môžete mať napríklad nasledujúci súbor redirects.json:

```
{
  "redirectRules":
  [
    {
      "type": "string",
      "expression": "/legacy-privacy-policy.html",
      "location": "<$pathPrefix$>/about/new-privacy-policy.html"
    },
  ],
  "tokenDefinitions":
  [
    {
      "token": "pathPrefix",
      "type": "hostmatch",
      "expression": "vanity.com"
      "value": "/fashion"
    },
  ],
}
```

V tomto prípade vlastnosť location pravidla obsahuje token <\$pathPrefix\$>. Token pathPrefix je definovaný v sekcii tokenDefinitions. Ak prichádzajúca adresa URL

zodpovedá výrazu "vanity.com", potom sa hodnota `pathPrefix` nastaví na `/fashion`. Táto hodnota sa použije v odozve `location` a výsledná cesta bude `/fashion/about/new-privacy-policy.html`.

Predpokladajme, že zjednodušená adresa URL domény je `http://example.com/legacy-privacy-policy.html`. To by vyhovovalo prvému a jedinému pravidlu presmerovania.

Deklarovaná vlastnosť `location` pre toto pravidlo je `<$pathPrefix>/about/new-privacy-policy.html`. V tejto situácii je potrebné vyhodnotiť token `<$pathPrefix>`. Použije sa enumerácia poľa `tokenDefinitions` na nájdenie zhody.

Použije sa prvá definícia tokenu. Požadovanou vlastnosťou je `token`, takže sa bude ďalej vyhodnocovať. Výraz `vanity.com` sa nezhoduje s výrazom `example.com` prichádzajúcej adresy URL, takže táto definícia nevyhovuje požiadavkám a pokračuje sa v enumerácii.

V tomto bode už nie sú k dispozícii žiadne ďalšie definície tokenu, takže pre hodnotu tokenu `<$pathPrefix>` sa použije prázdny reťazec. Finálnym umiestnením, ktoré bolo vrátené pre toto presmerovanie, je `/about/new-privacy-policy.html`.

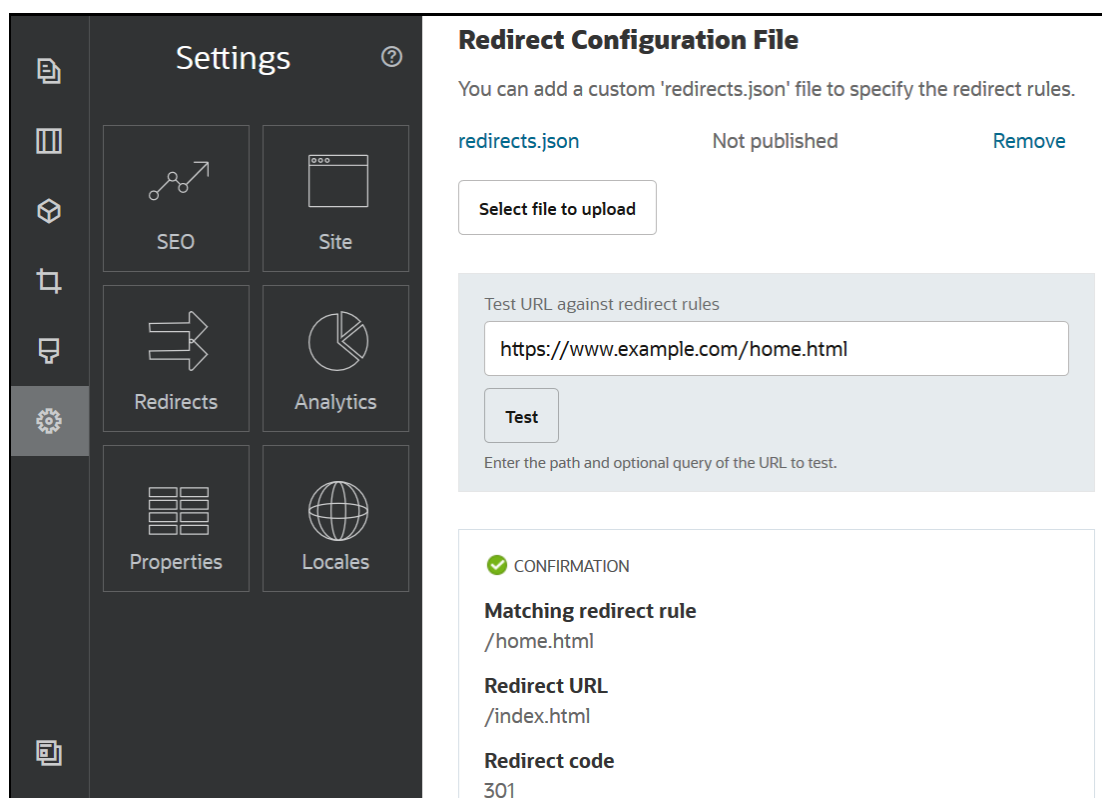
Predpokladajme, že druhá zjednodušená adresa URL domény je `http://vanity.com/legacy-privacy-policy.html`. Rovnako ako pri prvej adrese URL deklarovaná vlastnosť `location` pre toto pravidlo je `<$pathPrefix>/about/new-privacy-policy.html`. V tejto situácii je potrebné vyhodnotiť token `<$pathPrefix>`. Použije sa enumerácia poľa `tokenDefinitions` na nájdenie zhody.

Použije sa prvá definícia tokenu. Podobne ako vyššie je požadovanou vlastnosťou `token`, preto sa ďalej vyhodnocuje. Výraz `vanity.com` sa nezhoduje s výrazom `vanity.com` prichádzajúcej adresy URL, takže táto definícia nevyhovuje požiadavkám a hodnota `/fashion` sa použije ako hodnota tokenu.

Keďže sa pre token našla zhoda, enumerácia poľa definícií tokenu sa zastaví a finálne umiestnenie sa vypočíta ako `/fashion/about/new-privacy-policy.html`.

Testovanie presmerovaní lokality



Presmerovania lokality môžete otestovať pri úpravách lokality. Otvorte panel **Nastavenia** a kliknite na položku **Presmerovania**. Zadajte adresu URL, ktorá sa má testovať, a kliknite na položku **Testovať**.



Nahrание súboru pravidiel presmerovania na lokalitu

Pravidlá presmerovania môžete nahrat' na lokalitu v službe Oracle Content Management.

Ako nahrat' súbor `redirect.json` na lokalitu:

1. Otvorte lokalitu na úpravy.
2. Kliknite na ikonu  na bočnom paneli a potom kliknite na ikonu .
3. Kliknite na položku **Vyberte súbor, ktorý sa má nahrat'**, nájdite súbor, ktorý chcete použiť, vyberte ho a kliknite na tlačidlo **OK**.
4. Keď publikujete aktualizáciu, publikujú sa aj zmeny a začnú sa používať.

Mapovanie adresy URL lokality

Po vytvorení a publikovaní lokality pomocou služby Oracle Content Management môžete nakonfigurovať systém DNS (Domain Name System), aby bola táto lokalita prístupná prostredníctvom registrovaného názvu domény, napríklad `www.mysite.com`.

Systém DNS mapuje názov vašej domény k umiestneniu vašej lokality, ktoré sa nazýva aj kánonický názov (CNAME). Vďaka tomu určí, kde môžu používatelia nájsť vaše webové stránky.

Na mapovanie názvu domény potrebujete nasledovné:

- Adresu URL inštancie služby Oracle Content Management. Zvyčajne má nasledujúci formát:
`service-tenant.documents.datacenter.oraclecloud.com`

- Názov domény zaregistrovaný v registrátore názvov domén.
Príklad: `www.example.com`. Môže to byť aj subdoména, napríklad `www.example.com/subdomain`.
- Konto u poskytovateľa siete CDN (content delivery network). Oracle Content Management poskytuje integráciu s Akamai. O konfiguráciu Akamai pre vašu inštanciu požiadajte technickú podporu Oracle.

Ak chcete používať vlastnú sieť CDN, nie Akamai poskytovanú službou Oracle Content Management, postupujte podľa nižšie uvedených pokynov.

Rôzni poskytovatelia systému DNS ponúkajú rôzne webové rozhrania a postupy na aktualizáciu záznamu CNAME. Postup nižšie obsahuje potrebné informácie a všeobecné kroky, ktoré je potrebné vykonať.

Ako mapovať adresu URL lokality k názvu domény:

1. Požiadajte poskytovateľa CDN o certifikát SSL pre doménu. Napríklad `https://www.example.com`.
2. Nakonfigurujte sieť CDN tak, aby:
 - a. Sieť CDN prijímala všetky prichádzajúce požiadavky do domény a preposielala ich pomocou zabezpečeného protokolu (https).
 - b. Zdrojová doména ukazovala na doménu zo služby Oracle Content Management:

`service-tenant.documents.datacenter.oraclecloud.com`
3. Zmeňte súbor zón servera DNS tak, aby bol názov domény mapovaný k najbližšiemu serveru poskytovateľa CDN:

`domain CNAME CDN Server`
4. Počkajte na propagáciu aktualizácie. V závislosti od služby DNS to môže trvať 2 až 48 hodín.

Keď sa dokončí propagácia zmeny, budete mať prístup k lokalite prostredníctvom názvu domény. Príklad:

`https://www.mysite.com/site_name`

Podľa predvoleného nastavenia je koncový bod rozhrania Oracle Cloud REST API for Content Management k dispozícii, ak používate štandardnú adresu URL poskytovanú pre lokalitu. Komponenty zoznamu priečinkov a súborov napríklad používajú rozhranie REST API na vykonávanie operácií s priečinkami a súbormi. Ak použijete vlastnú adresu URL, skontrolujte, či máte prístup ku koncovému bodu so svojím názvom domény. Príklad:

`https://www.mysite.com/documents`

Zlepšenie výkonu lokality

Využitím cache prehľadávača môžete zlepšiť výkon poskytovania obsahu a vykresľovania v prehľadávači. Vykresľovanie ATF (Above the fold) môže tiež zlepšiť vykreslenie webovej lokality.

- [Využitie cache na zlepšenie výkonu](#)
- [Vykresľovanie ATF \(Above the Fold\)](#)

Využitie cache na zlepšenie výkonu

Dodávanie obsahových položiek, digitálnych položiek a lokalít by malo plne využívať cache prehľadávača návštevníka. Zlepší sa tým výkon dodávania obsahu a vykresľovanie v prehľadávači.

Lokality, motívy, obsahové položky a digitálne položky sa na určitý čas ukladajú v cache prehľadávača návštevníka. Po aktualizácii lokality, motívu, obsahovej položky alebo digitálnej položky sa v adrese URL zmení kľúč cache-buster, aby prehľadávač musel vyvolať inú adresu URL a načítať novú položku.

Kľúč cache umožňuje spravovať používanie cache prehľadávača tým, že odkazuje len na aktuálne prostriedky. Kľúč cache je zahrnutý v adrese URL, ale je to len logický prvok, nie fyzické umiestnenie (priechinok), ako to býva v iných prípadoch. Zmenou kľúča cache nedôjde k smerovaniu na iné fyzické umiestnenie na vyhľadanie prostriedku. Jednoducho upozorní server, aby vyvolal aktuálnu verziu prostriedku.

Prostriedky môžu byť buď statické, napríklad CSS, JS alebo súbory obrázkov, alebo dynamické, napríklad dáta stránky, dáta lokality alebo dáta obsahovej položky. Existuje päť kategórií prostriedkov na vytváranie webových lokalít:

- Prostriedky produktu – prostriedky, ktoré sú súčasťou produktu aktualizovaného pri každom vydaní alebo oprave novej verzie produktu.
- Prostriedky lokality – prostriedky, ktoré sú súčasťou lokality, ako napríklad súbor `structure.json`, dáta stránky alebo obrázky. Aktualizujú sa pri publikovaní lokality. Ovládač je opísaný v nasledujúcom texte.
- Prostriedky motívu – prostriedky, ktoré sú súčasťou motívov, napríklad rozloženia, CSS alebo obrázky. Aktualizujú sa pri publikovaní motívu.
- Prostriedky komponentu – prostriedky, ktoré sú súčasťou vlastných komponentov. Patria sem súbory HTML, JS, CSS a obrázky, z ktorých sa skladá komponent. Aktualizujú sa pri publikovaní komponentu. Ak sa jeden komponent zmení a opätovne sa publikuje, kľúč cache sa zmení pre všetky komponenty, pretože je to jediný kľúč pre všetky komponenty.
- Prostriedky CaaS – prostriedky, ktoré obsluhujú obsahové položky a digitálne položky. Aktualizujú sa pri publikovaní alebo opätovnom publikovaní obsahových položiek alebo pri zmene cieľa kolekcie.

Nasledujúce témy opisujú ukladanie do cache v čase behu služby Oracle Content Management a v generátore lokalít:

- [Ukladanie do cache v čase behu](#)

- Ukladanie do cache generátora lokalít

Ukladanie do cache v čase behu

Pre čas behu je hlavička Cache-Control služby Oracle Content Management nastavená na 15 dní. Kľúč cache sa pridáva do adresy URL pre všetky prostriedky.

Ak je adresa URL rovnaká, prehľadávač spracuje prostriedok z jeho lokálnej cache, ak je k dispozícii. Keď sa prostriedok aktualizuje, kľúč cache sa aktualizuje v adrese URL, čo prinúti prehľadávač odoslať na server novú požiadavku a aktualizovať lokálnu cache.

Radič, ktorý obsahuje kľúče cache, sa tiež na 1 minútu uloží do cache. V dôsledku toho budú všetky aktualizované kľúče cache 1 minútu neviditeľné.

V čase behu server vráti súbor `controller.html` s najnovšími kľúčmi cache pre produkt, lokalitu, motív, komponenty a prostriedky CaaS. Skript s kľúčmi sa pridá do súboru `controller.html`, napríklad:

```
<script type="text/javascript">
    var SCSCacheKeys = {
        product: '123',
        site: '456',
        theme: '789',
        component: '012',
        caas: '345'

    };
</script>
```

Tieto kľúče používa súbor `controller.js` na vytváranie adres URL, aké sú napríklad uvedené v nasledujúcej tabuľke.

Typ prostriedkov	Príklady
Prostriedky produktu	<code>/sitePrefix/productCacheKey/_sitesclouddelivery/...</code> <code>/mySite/_cache_947d/_sitesclouddelivery/</code>
Prostriedky motívov	<code>/sitePrefix/themeCacheKey/_themesdelivery/themeName/...</code>
Prostriedky komponentov	<code>/sitePrefix/compCacheKey/_compdelivery/compName/...</code>

Typ prostriedkov	Príklady
Prostriedky lokality	<pre> /sitePrefix/siteCacheKey/content/... /sitePrefix/siteCacheKey/structure.json /sitePrefix/siteCacheKey/pages/100.json </pre>
Prostriedky CaaS	<pre> RegularCaaSUrl?cacheKey=caasCacheKey </pre>

Vložením kľúča cache do adres URL, ako je táto, môže služba Oracle Content Management prinútiť prehľadávač, aby načítal aktualizované prostriedky. Zmení sa adresa URL, takže prehľadávač bude prostriedok pokladať za nový.



Poznámka:

V prípade zabezpečených lokalít sa do cache ukladajú len prostriedky produktu, motívov a komponentov, nie obsah lokality ani CaaS.

Ukladanie do cache generátora lokalít

Statické prostriedky sa do cache generátora lokalít ukladajú na 15 dní.

Pri použití generátora lokalít sa do cache ukladajú prostriedky produktov, motívov a komponentov. (Pre prostriedky lokality a CaaS to neplatí.) Pri spustení alebo obnovení generátora lokalít sa kľúče cache motívov a komponentov generujú znova.

Ak urobíte zmenu v motíve alebo komponente a chcete, aby sa zobrazila v generátore lokalít, generátor lokalít je potrebné obnoviť (F5).

Vykresľovanie ATF (Above the Fold)

Vykresľovanie ATF vytvára dojem, že webová lokalita sa načítava rýchlejšie ako v skutočnosti. Cieľom je najskôr vykresliť všetky viditeľné časti stránky a potom vykresliť zvyšnú, predtým neviditeľnú časť stránky skôr, než sa používateľ posunie nadol.

Slot môže mať označenie "above the fold", ktoré na karte zobrazí ikonu.

Ak sa má slot vykresliť týmto novým spôsobom, musí byť označený výrazom `scs-atf`, ako je uvedené dole:

```
<div class="scs-slot scs-atf" id="headline"></div>
```

Komponent musí upozorniť vykresľovač na dokončenie svojho vykresľovania. Prednastavené komponenty to robia predvolene. Vlastný komponent môže uskutočňovať ďalšie volania a musí vykonať nasledujúce kroky:

1. Musí upozorniť vykresľovač, že chce, aby vykresľovač počkal, kým sa nedokončí vykresľovanie.

2. Musí upozorniť vykresľovač na dokončenie vykresľovania.

Na účely bodu č. 1 pridajte do súboru `appinfo.json` vlastného komponentu nasledujúcu vlastnosť:

```
"initialData": {  
  . . .  
  "customRenderComplete": true,  
  . . .  
}
```

Pokiaľ ide o bod č. 2, uistite sa, že ste v súbore `render.js` komponentu oznámili vykresľovaču dokončenie vykresľovania nasledujúcim volaním:

```
SitesSDK.setProperty('renderComplete', true);
```

Ak nie všetky komponenty v slote ATF včas informujú o dokončení vykresľovania, vykresľovač počká 2 sekundy a potom pokračuje s vykresľovaním zvyšku stránky. Ak viete, že to nebude stačiť, môžete čas predĺžiť deklarováním nasledujúcej globálnej premennej v šablóne stránky:

```
var SCSAtfPassTimeout = 3000;
```



Poznámka:

Čas je v milisekundách, takže v tomto príklade je časový limit nastavený na 3 sekundy.

Rozhranie API poskytuje diagnostické dáta pre proces ATF. Nasledujúcu metódu môžete volať v konzole ladenia alebo ju v prípade potreby môžete použiť na stránke:

```
SCSRenderAPI.getRenderMetrics();
```

Príklad:

```
{currentTime: 16243.400000000001, renderStartTime: 264.36,  
atfPassEndTime: 306.535, mainPassStartTime: 316.475, mainPassEndTime:  
331.38500000000005, ...}
```

1. `atfComponentCount:13`
2. `atfPassEndTime:306.535`
3. `completionCount:23`
4. `completionRecords:Array(23)`
 1. `0:{atf: true, componentId: "a7afdd33-3fbb-4329-bc1b-6be60056a995", time: 280.065}`
 2. `1:{atf: true, componentId: "edfcfcb4-b0d3-422f-aa59-5c925bbbebee", time: 283.54}`

3. 2:{atf: true, componentId: "c1c3aec8-e52f-406c-8c29-ab69c05877ed", time: 283.56000000000006}
4. 3:{atf: true, componentId: "b3a31dc6-62a1-44d9-9c80-bdb2c5bedaaa", time: 284.13000000000005}
5. 4:{atf: true, componentId: "c05aala2-c11c-4ef5-9051-4799c5bee24a", time: 284.15500000000003}
6. 5:{atf: true, componentId: "bafd4047-06ec-4739-9b23-9db74f573f30", time: 294.665}
7. 6:{atf: true, componentId: "e7d49528-0357-4b45-801e-b3a2716a086c", time: 297.995}
8. 7:{atf: true, componentId: "a5f33674-4022-4138-8cc5-fef00c02a557", time: 299.78000000000003}
9. 8:{atf: true, componentId: "ccfedc98-1dbd-440e-b867-5e683cea2ec5", time: 301.19500000000005}
10. 9:{atf: true, componentId: "d691bc44-fed9-474a-9806-2191f46a5e2e", time: 302.46}
11. 10:{atf: true, componentId: "cf613054-05d8-40dd-83a0-718760d7bc73", time: 303.79}
12. 11:{atf: true, componentId: "b4a6ef98-ffc8-48c7-987c-63346ee97bcc", time: 305.115}
13. 12:{atf: true, componentId: "de1fa2ce-66ba-419b-b517-2cb4a7601c3b", time: 306.535}
14. 13:{atf: false, componentId: "ba3f8ed4-31d4-4347-b6f0-f1019783a57c", time: 318.665}
15. 14:{atf: false, componentId: "ae8af486-76b3-47cd-9989-db4212eefebb", time: 320.45500000000004}
16. 15:{atf: false, componentId: "a48b5abb-49b2-4456-90bd-a3de998150c8", time: 320.48}
17. 16:{atf: false, componentId: "a9650e6d-7e7e-42a2-b758-58f2aeab18a2", time: 322.61500000000007}
18. 17:{atf: false, componentId: "aca9836a-f955-4aa7-8db2-fd3cf1189dea", time: 324.23500000000007}
19. 18:{atf: false, componentId: "e3d7941c-fbc7-4da9-963b-e3810b6467d4", time: 325.85}
20. 19:{atf: false, componentId: "eecde809-da54-4066-9326-73f9d9c35fe4", time: 327.315}

```
21. 20:{atf: false, componentId: "e8f4fb16-4e15-4570-  
b7de-304e99e449a7", time: 328.74}  
  
22. 21:{atf: false, componentId: "a7baa06e-7f30-42c7-94f4-  
e171ab2edcd6", time: 330.09000000000003}  
  
23. 22:{atf: false, componentId: "fd603b96-2beb-4e87-  
a54f-12d0e264cd0a", time: 331.38500000000005}  
  
24. length:23  
  
25. __proto__:Array(0)  
  
5.   componentCount:23  
  
6.   currentTime:16243.400000000001  
  
7.   mainPassEndTime:331.38500000000005  
  
8.   mainPassStartTime:316.475  
  
9.   renderStartTime:264.36  
  
10. __proto__:Object
```

Časť IV

Vývoj pre lokality

V tejto časti nájdete informácie o tom, ako začať s vývojom lokality. Pomôže vám pochopiť a vyvíjať šablóny, motívy, štýly, komponenty a ďalšie užitočné položky. Obsahuje nasledujúce kapitoly:

- [Prispôsobenie návrhov a štýlov](#)
- [Základné informácie o používaní pozadia](#)
- [Nastavenie spúšťačov a akcií](#)
- [Vývoj šablón](#)
- [Vývoj motívov](#)
- [Vývoj rozložení](#)
- [Vývoj komponentov](#)

Prispôsobenie návrhov a štýlov

Každý motív pre službu Oracle Content Management musí mať návrh, ktorý určuje vzhľad a funkčnosť stránok a nastavenia štýlu pre komponenty použité na predvolenej lokalite motívu.

- [Návrhy](#)
- [Súbory návrhov](#)
- [Prispôsobenie štýlov zoznamu konverzácií](#)
- [Prispôsobenie štýlov zoznamu priečinkov a zoznamu súborov](#)
- [Prispôsobenie ikon panela sociálnych sietí](#)
- [Konfigurácia rozšírení štýlov pohovorov pre službu Oracle Intelligent Advisor](#)

Návrhy

Každý motív pre službu Oracle Content Management musí mať návrh, ktorý určuje vzhľad a funkčnosť stránok a nastavenia štýlu pre komponenty používané v motíve.

Keď používateľ vytvorí lokalitu, musí vybrať šablónu, ktorá predvolene obsahuje motív. Pre lokalitu môžete vybrať alebo vytvoriť iný motív.

Pri vytváraní motívu musíte popri navrhnutí rozložení stránok špecifikovať dostupné štýly, ktoré sa budú zobrazovať na paneli Nastavenia pre každý komponent dostupný pre používateľov (odsek, nadpis, obrázok atď.). Návrh môže obsahovať viacero štýlov na špecifikovanie predvolených nastavení pre rôzne komponenty. Vyberte písma textov a veľkosti písma, orámovanie obrázkov atď. a potom ich uložte ako pomenovaný návrh. Položky v návrhu ovplyvňujú vzhľad rozložení stránok pri vykreslení.

Pozrite si časť Práca so stránkami lokality v príručke *Vytváranie lokalít v službe Oracle Content Management*.

Súbory návrhov

Za predvolené súbory návrhov pre určitý motív sa považujú dva súbory: `design.json` a `design.css`.

- `design.json` určuje štýly pre komponenty
- `design.css` poskytuje definície pre hodnoty tried (ako je napríklad farba a písmo)

Tieto súbory sa nachádzajú v adresári `/designs/default/` v štruktúre motívu.

Súbor `design.json`

Súbor `design.json` má nasledujúcu štruktúru:

```
{
  "componentStyles": {
    "scs-image": {
```

```

        "styles": []
    },
    "scs-map": {
        "styles": []
    },
    "scs-title": {
        "styles": []
    },
    "scs-paragraph": {
        "styles": []
    },
    "scs-divider": {
        "styles": []
    },
    "scs-button": {
        "styles": []
    },
    "scs-app": {
        "styles": []
    },
    "scs-spacer": {
    },
    "scs-gallery": {
        "styles": []
    },
    "scs-youtube": {
        "styles": []
    },
    "scs-socialbar": {
        "styles": []
    },
    "scs-document": {
        "styles": []
    }
}
}
}

```

Každý záznam "styles":[] môže obsahovať zoznam štýlov pre príslušný komponent. Komponent nadpisu napríklad poskytuje tieto predvolené štýly:

```

"styles": [{
    "name": "COMP_STYLE_FLAT",
    "class": "scs-title-default-style"
},
{
    "name": "COMP_STYLE_HIGHLIGHT",
    "class": "scs-title-style-2"
},
{
    "name": "COMP_STYLE_DIVIDER",
    "class": "scs-title-style-3"
}
]

```

 **Poznámka:**

Ak pre komponent vytvoríte vlastné štýly a mapujete ich k štýlom v súbore `design.json`, nie je potrebné použiť úplný názov, ako je to v prípade štýlov, ktoré poskytuje systém. Stačí špecifikovať reťazec, ktorý chcete použiť. Príklad: namiesto `"COMP_STYLE_BOX"` pre názov jednoducho použijete `"Box"`. Znamená to, že v zozname pre kartu **Štýly** na paneli Nastavenia sa pre príslušný komponent bude zobrazovať iba výraz `"Box"`, nie `"COMP_STYLE_BOX"`.

Hodnoty názvov sú mapované k príslušným slovám na zobrazenie v používateľskom rozhraní, napríklad takto.

```
"COMP_STYLE_FLAT": "Flat",  
"COMP_STYLE_HIGHLIGHT": "Highlight",  
"COMP_STYLE_DIVIDER": "Divider",
```

Súbor `design.css`

Súbor `design.css` poskytuje definície pre hodnoty tried. Tu je niekoľko príkladov.

```
.scs-title-default-style {  
  color: #333333;  
  display: block;  
  font-family: "Helvetica Neue", "Helvetica", "Arial", sans-serif;  
  font-size: 24px;  
  font-weight: normal; }
```

```
.scs-title-style-2 {  
  background-color: #DEF300;  
  color: #333333;  
  font-family: adobe-clean, sans-serif;  
  padding-top: 2em;  
  padding-bottom: 2em; }
```

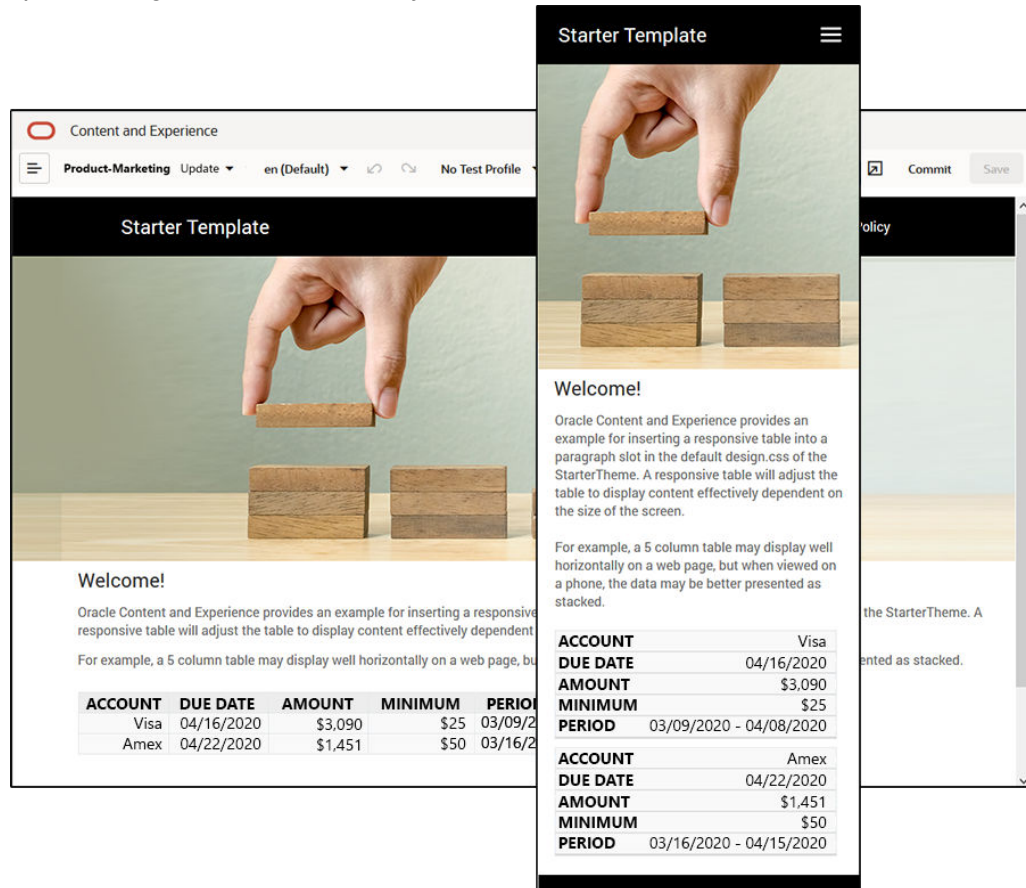
```
.scs-button-default-style .scs-button-button:hover {  
  background: #f7f8f9;  
  border: 1px solid #c4ced7;  
  color: #0572ce;  
  box-shadow: inset 0 1px 0 #f7f8f9;  
  text-shadow: 0 1px 0 #f7f8f9; }
```

```
.scs-button-default-style .scs-button-button:active {  
  background: #0572ce;  
  border: 1px solid #0572ce;  
  color: #fff;  
  box-shadow: inset 0 1px 0 #0572ce;  
  text-shadow: 0 1px 0 #0572ce; }
```

Návrh responzívnej tabuľky

Služba Oracle Content Management obsahuje v rámci komponentu odseku ukážku štýlu CSS responzívnej tabuľky, ktorý umožňuje vrstvenie dát riadkov pri zobrazení v mobilných zariadeniach.

Responzívna tabuľka prispôsobí veľkosť tabuľky veľkosti obrazovky tak, aby sa obsah zobrazoval efektívne. Napríklad tabuľka s 5 stĺpcami sa môže na webovej stránke pri vodorovnom zobrazení zobrazovať správne, no na prezentáciu dát v telefóne môže byť vhodnejšie vrstvené zobrazenie. Nezabúdajte, že responzívne tabuľky vyžadujú na správne fungovanie riadok hlavičky.



V nasledujúcom generovanom kóde HTML si všimnite, že do každej bunky tabuľky bol pridaný atribút data-label s hodnotami, ktoré sa zhodujú s textom hlavičky stĺpca.

```
<thead>
  <tr>
    <th scope="col">ACCOUNT</th>
    <th scope="col">DUE DATE</th>
    <th scope="col">AMOUNT</th>
    <th scope="col">MINIMUM</th>
    <th scope="col">PERIOD</th>
  </tr>
</thead>

<tbody>
```

```
<tr>
  <td data-label="ACCOUNT">Visa</td>
  <td data-label="DUE DATE">04/16/2020</td>
  <td data-label="AMOUNT">$3,090</td>
  <td data-label="PERIOD">03/09/2020 - 04/08/2020</td>
</tr>
```

Po nastavení tohto atribútu pre každú bunku sa bunky navrstvia jedna na druhú po použití nižšie uvedených pravidiel CSS.


```
.scs-paragraph:not(.scs-paragraph-edit) table td {
  border-bottom: 1px solid #ddd;
  display: block;
  text-align: right;
}

.scs-paragraph:not(.scs-paragraph-edit) table td::before {
  content: attr(data-label);
  float: left;
  font-weight: bold;
}
```

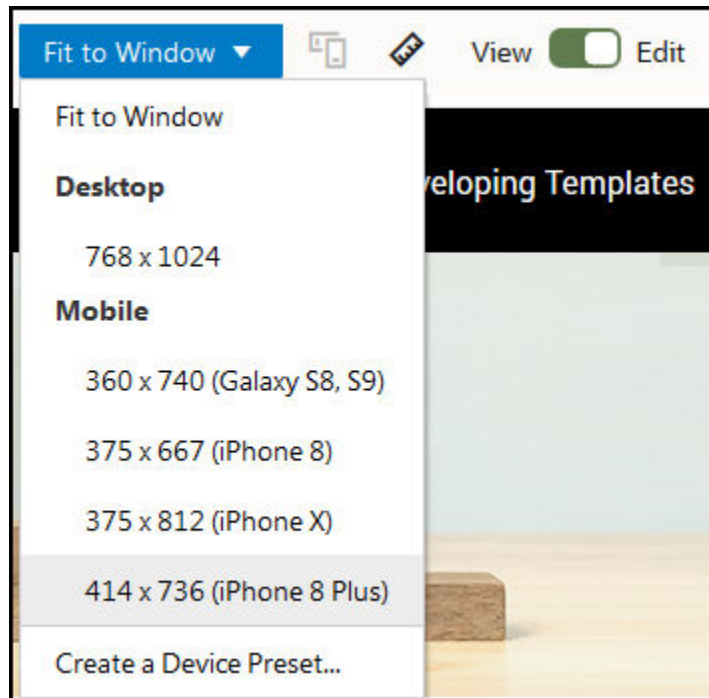
Všimnite si, že nižšie uvedené pravidlo médií zistí veľkosť obrazovky a použije sa len vtedy, ak je rozlíšenie obrazovky menšie ako 767 pixelov:

```
@media screen and (max-width: 767px) {
```

Príklad kódu na povolenie responzívnych tabuliek pomocou CSS nájdete v predvolenom súbore `design.css` motívu `StarterTheme`. Ak vytvárate lokalitu na základe motívu `StarterTheme`, tabuľky, ktoré vložíte do slotu odseku, budú predvolene responzívne. Ako vložiť tabuľku:

1. V službe Oracle Content Management otvorte lokalitu a prepnite do režimu **úprav**.
2. Vytvorte novú aktualizáciu alebo vyberte existujúcu aktualizáciu, ktorú chcete upraviť.
3. Potiahnite na stránku nový komponent odseku a kliknite na miesto, kam chcete vložiť tabuľku, alebo kliknite na existujúci odsek, do ktorého chcete vložiť tabuľku.
4. Kliknite na ikonu  na paneli s nástrojmi formátového textu a nastavte vlastnosti tabuľky. Nezabudnite vybrať prvý riadok ako hlavičku a šírku tabuľky nastaviť tak, aby sa obsah zobrazoval správne aj na najmenších obrazovkách, ktoré by sa mohli používať. Ak napríklad očakávate, že sa lokalita bude zobrazovať na telefónoch, predvolená šírka 767 pixelov bude pravdepodobne príliš široká pre plné zobrazenie na obrazovke telefónu, a to aj pri vrstvení. V tomto prípade odporúčame šírku tabuľky nastaviť na menšiu hodnotu, napríklad 300 pixelov, alebo ju nastaviť na 100 %.

Keď skončíte, prepnite späť do režimu **zobrazenia** a výberom voľby zobrazenia so šírkou obrazovky menšou ako 767 pixelov zobrazte ukážku výsledku. Je nevyhnutné prejsť do režimu zobrazenia, pretože tabuľky sa nesprávajú responzívne v režime úprav.



Ak chcete responzívne tabuľky používať aj pri vytváraní lokality na základe iného motívu, bude potrebné skopírovať kód zo súboru design.css motívu StarterTheme do súboru design.css vybraného motívu.

1. Ak chcete skopírovať kód zo súboru design.css motívu StarterTheme, kliknite na položku **Vývojár** na bočnom navigačnom paneli v službe Oracle Content Management.
2. Kliknite na položku **Zobrazit' všetky motívy**.
3. Vyberte motív **StarterTheme** a kliknite na tlačidlo **Otvoriť**.
4. Kliknutím na návrhy otvorte priečink a potom kliknite na položku **predvolené**.
5. Vyberte súbor design.css v motíve StarterTheme a kliknite na tlačidlo **Stiahnuť**.
6. Otvorte súbor v textovom editore a vyhľadajte tú časť súboru, ktorá sa začína komentárom *An example CSS of how to render a table responsively*.
7. Označte kód až po nasledujúci komentár a skopírujte ho.

```
/**
 * An example CSS of how to render a table responsively.
 * It enables stacking of row data on mobile devices.
 * Only do this for view mode (not for edit mode).
 *
 * On each cell rendered, it adds a user-defined attribute
 * 'data-label' with value matching the column header text.
 */
@media screen and (max-width: 767px) {
  .scs-paragraph:not(.scs-paragraph-edit) table {
    border: 0;
  }

  .scs-paragraph:not(.scs-paragraph-edit) table caption {
```

```

        font-size: 1.3em;
    }

    .scs-paragraph:not(.scs-paragraph-edit) table thead {
        border: none;
        clip: rect(0 0 0 0);
        height: 1px;
        margin: -1px;
        overflow: hidden;
        padding: 0;
        position: absolute;
        width: 1px;
    }

    .scs-paragraph:not(.scs-paragraph-edit) table tr {
        border-bottom: 3px solid #ddd;
        display: block;
        margin-bottom: .625em;
    }

    .scs-paragraph:not(.scs-paragraph-edit) table td {
        border-bottom: 1px solid #ddd;
        display: block;
        text-align: right;
    }

    .scs-paragraph:not(.scs-paragraph-edit) table td::before {
        content: attr(data-label);
        float: left;
        font-weight: bold;
    }

    .scs-paragraph:not(.scs-paragraph-edit) table td:last-child {
        border-bottom: 0;
    }
}

```

8. Zopakujte kroky na stiahnutie súboru `design.css` šablóny, ktorú chcete upraviť, otvorte šablónu a prilepte skopírovaný kód do súboru.
9. Uložte zmeny a upravený súbor `design.css` nahrajte ako novú revíziu do motívu, ktorý upravujete.

Prispôsobenie štýlov zoznamu konverzácií

Pridaním selektorov do súboru `design.css` môžete prispôbiť štýly komponentu zoznamu konverzácií.

Pomocou týchto selektorov CSS môžete prispôbiť štýl komponentu zoznamu konverzácií.

Názov selektora	Popis
<code>.scs-convo-list-cust</code> <code>.scs-convo-list-container</code>	Okrajový parameter DIV komponentu.

Názov selektora	Popis
.scs-convo-list-cust .scs-convo-list-title	Názov konverzácie v zozname, keď je vybratá.
.scs-convo-list-cust .scs-convo-list-line-separator	Oddeľovač medzi názvom zoznamu a zoznamom.
.scs-convo-list-cust .scs-convo-list-convo-title	Názov konverzácie v zozname.
.scs-convo-list-cust .scs-convo-list-convo-line-separator	Oddeľovač medzi jednotlivými konverzáciami.
.scs-convo-list-cust .scs-convo-list-active	Názov konverzácie v zozname, keď je vybratá.
.scs-convo-list-cust .scs-convo-list-convo-posts	Počet príspevkov v konverzácii.
.scs-convo-list-cust .scs-convo-list-convo-unread	Počet neprečítaných správ v konverzácii.
.scs-convo-list-cust .scs-convo-list-convo-updated	Dátum poslednej aktualizácie konverzácie.
.scs-convo-list-cust .scs-convo-list-no-convo-msg	Správa, ktorá sa zobrazí, keď je zoznam prázdny.
.scs-convo-list-cust .scs-convo-list-no-auth-msg	Správa, ktorá sa zobrazí, keď sa zoznam konverzácií vykreslí na verejnej lokalite bez autorizácie používateľa.

Pozrite si časť Používanie štýlov a formátovania v príručke *Vytváranie lokalít v službe Oracle Content Management*.

Príklad

Táto vzorka znázorňuje prispôsobený štýl CSS pre písmo, štýl a zmeny farieb v zozname konverzácií.



Nasledujúci kód znázorňuje prispôsobený štýl CSS použitý na vytvorenie vzorky:

```
.scs-convo-list-cust .scs-convo-list-container {
    background-color: azure;
}

.scs-convo-list-cust .scs-convo-list-title {
    color: crimson;
}
```

```
.scs-convo-list-cust .scs-convo-list-line-separator {
    border-bottom: 2px dashed #dfe4e7;
}

.scs-convo-list-cust .scs-convo-list-convo-title {
    font-style: italic;
}

.scs-convo-list-cust .scs-convo-list-active {
    text-decoration: underline;
}

.scs-convo-list-cust .scs-convo-list-convo-posts {
    color: cadetblue;
    font-size: 12px;
}

.scs-convo-list-cust .scs-convo-list-convo-unread {
    color: brown;
    font-size: 12px;
    float: left;
}

.scs-convo-list-cust .scs-convo-list-convo-updated {
    color: blueviolet;
    font-size: 12px;
    clear: none;
}

.scs-convo-list-cust .scs-convo-list-no-convo-msg {
    font-size: 18px;
    color: darkorange;
}

.scs-convo-list-cust .scs-convo-list-no-auth-msg {
    font-size: 18px;
    color: red;
}
```

Prispôsobenie štýlov zoznamu priečinkov a zoznamu súborov

Pridaním selektorov do súboru `design.css` môžete prispôbiť štýly komponentov zoznamu priečinkov a zoznamu súborov.

Komponent Zoznam priečinkov môžete použiť na zobrazenie zoznamu priečinkov v rámci zadaného priečinka z konta služby Oracle Content Management. Zoznam priečinkov automaticky komunikuje s komponentom zoznamu súborov a správcom dokumentov na stránke a zobrazuje súbory v priečinku, ktorý je vybraný v zozname priečinkov.

Komponent Zoznam súborov môžete použiť na zobrazenie súborov zo zadaného priečinka v konte služby Oracle Content Management. Zoznam súborov automaticky komunikuje s komponentom zoznamu priečinkov na stránke a zobrazí súbory v priečinku, ktorý je vybraný v zozname priečinkov.

Selektory CSS zoznamu priečinkov

Pomocou týchto selektorov CSS môžete prispôbiť štýl komponentu zoznamu priečinkov.

Názov selektora	Popis
<code>.scs-folder-list-cust .scs-folder-list-container</code>	Okrajový parameter DIV komponentu.
<code>.scs-folder-list-cust .scs-folder-list-folder-title</code>	Názov priečinka.
<code>.scs-folder-list-cust .scs-folder-list-line-separator</code>	Oddeľovač medzi názvom priečinka a zoznamom podpriečinkov.
<code>.scs-folder-list-cust .scs-folder-list-sub-folder-title</code>	Názov podpriečinka.
<code>.scs-folder-list-cust .scs-folder-list-sub-folder-title-active</code>	Názov podpriečinka, keď je vybraný.
<code>.scs-folder-list-cust .scs-folder-list-no-folder-msg</code>	Správa, ktorá sa zobrazí, keď nie je k dispozícii žiadny podpriečinkov na zobrazenie.

Selektory CSS zoznamu súborov

Pomocou týchto selektorov CSS môžete prispôbiť štýl komponentu zoznamu súborov.

Názov selektora	Popis
<code>.scs-file-list-cust .scs-file-list-container</code>	Okrajový parameter DIV komponentu.
<code>.scs-file-list-cust .scs-file-list-folder-title</code>	Názov priečinka.
<code>.scs-file-list-cust .scs-file-list-line-separator</code>	Oddeľovač medzi názvom priečinka a zoznamom súborov.
<code>.scs-file-list-cust .scs-file-list-row</code>	Riadok obsahujúci informácie o súbore.
<code>.scs-file-list-cust .scs-file-list-left-col</code>	Miniatura súboru umiestnená v ľavej časti komponentu.
<code>.scs-file-list-cust .scs-file-list-mid-col</code>	Stredná časť komponentu, ktorá obsahuje názov, popis, dátum poslednej modifikácie a veľkosť súboru.
<code>.scs-file-list-cust .scs-file-list-file-title</code>	Názov súboru umiestnený v strednej časti aplikácie.
<code>.scs-file-list-cust .scs-file-list-file-desc</code>	Popis súboru umiestnený v strednej časti aplikácie.
<code>.scs-file-list-cust .scs-file-list-file-lastModified</code>	Dátum poslednej modifikácie súboru

Názov selektora	Popis
.scs-file-list-cust .scs-file-list-file-size	Velkosť súboru so zvislým oddeľovačom od dátumu poslednej modifikácie.
.scs-file-list-cust .scs-file-list-file-size-no-sep	Velkosť súboru bez zvislého oddeľovača (dátum poslednej modifikácie sa nezobrazuje).
.scs-file-list-cust .scs-file-list-right-col	Pravá časť aplikácie.
.scs-file-list-cust .scs-file-list-file-download-icon	Ikona sťahovania umiestnená v pravej časti aplikácie.
.scs-file-list-cust .scs-file-list-no-file-msg	Správa, ktorá sa zobrazí, keď nie je k dispozícii žiadny súbor na zobrazenie.

Pozrite si časť Zoznamy súborov a časť Zoznamy priečinkov v príručke *Vytváranie lokalít v službe Oracle Content Management*.

Prispôsobenie ikon panela sociálnych sietí

Môžete vytvoriť vlastné ikony sociálnych sietí, ktoré použijete na paneli sociálnych sietí na predvolenej lokalite motívu.

Ikony sociálnych sietí, ktoré sa zobrazujú na paneli sociálnych sietí na lokalite, určuje návrh motívu lokality. Ak pre lokalitu zmeníte motív, ikony sociálnych sietí sa menia spolu s ním. Bežné ikony sociálnych sietí ako Facebook, Twitter, LinkedIn, Google+ a YouTube sú zahrnuté v motívoch služby Oracle Content Management.

Do komponentu ikon sociálnych sietí môžete úpravou súborov `design.json` a `design.css` pridať vlastné ikony sociálnych sietí.

Súbor `design.json`

V súbore `design.json` môžete zadať nové ikony pomocou štruktúry názvu a triedy, ako je znázornené v tomto vzorovom kóde:

```
"componenticons": {
  "scs-socialbar" {
    "icons": [
      {
        "name": "COMP_ICON_FACEBOOK",
        "class": "scs-facebook-icon"
      },
      {
        "name": "COMP_ICON_LINKEDIN",
        "class": "scs-linkedin-icon"
      },
      {
        "name": "COMP_ICON_TWITTER",
        "class": "scs-twitter-icon"
      },
      {
        "name": "COMP_ICON_GOOGLEPLUS",
```

```

        "class": "scs-googleplus-icon"
    },
    {
        "name": "COMP_ICON_YOUTUBE",
        "class": "scs-youtube-icon"
    }
]
}

```

Súbor design.css

V súbore `design.css` môžete pridať nové ikony pomocou názvu a špecifikácie položky `url`, ako je znázornené v tomto vzorovom kóde:

```

.scs-facebook-icon {
    background-image: url("facebook.png"); }
.scs-twitter-icon {
    background-image: url("twitter.png"); }
.scs-linkedin-icon {
    background-image: url("linkedin.png"); }

```

Konfigurácia rozšírení štýlov pohovorov pre službu Oracle Intelligent Advisor

Môžete nastaviť štýl pohovorov služby Oracle Intelligent Advisor (OIA) (predtým Oracle Policy Automation) tak, aby sa ich vzhľad zjednotil so štýlom vášho podniku.

V súbore `design.css` môžete nakonfigurovať nasledujúce selektory triedy CSS. Všetky tieto selektory triedy majú predponu `"scs-opainterview-"`.

Každá trieda definuje všetky štýly pre zadaný komponent. Trieda má plnú kontrolu a existujúci štýl OIA sa nepoužije.

Selektor	Vzťahuje sa na	Popis
pohovor	pohovor	Oblasť pohovoru zahŕňa celý obsah pohovoru vrátane hlavičky, päty a oblasti navigácie.
interviewContent	obsah pohovoru	Do oblasti obsahu pohovoru patrí názov a ovládacie prvky obrazovky. Nepatrí sem však hlavička, päta ani oblasť navigácie.
screenTitleBlock	blok názvu obrazovky	Blok názvu obrazovky pozostáva z oblasti, ktorá okrem názvu obrazovky zahŕňa aj všetky ostatné widgety obsiahnuté v riadku. Napríklad rozbaľovací zoznam obrazovky alebo tlačidlo Ďalej a tlačidlo Späť.
screenTitle	názov obrazovky	Oblasť názvu obrazovky je jednoducho oblasť, v ktorej sa nachádza názov obrazovky.
nextButton	tlačidlo Ďalej	Tlačidlo Ďalej.
backButton	tlačidlo Späť	Tlačidlo Späť.
restartButton	tlačidlo Reštartovať	Tlačidlo Reštartovať.

Selektor	Vzťahuje sa na	Popis
exitButton	tlačidlo Skončiť	Tlačidlo Skončiť.
header	header	Oblasť hlavičky.
footer	footer	Oblasť päty.
question	text otázky	Štýl textu otázky.
control	kontajner pre ovládacie prvky	Štýl prvku, ktorý obsahuje ovládacie prvky.
label	ovládací prvok označenia	Štýl ovládacích prvkov označení.
controlError	všetky ovládacie prvky	Štýl kontajnera textov chýb.
controlErrorText	všetky ovládacie prvky	Štýl rozsahu textu chyby.
textInput	textové pole s jedným riadkom, heslo a maskované textové pole	Štýl vstupných ovládacích prvkov textu.
textAreaInput	textové pole s viacerými riadkami	Štýl vstupných ovládacích prvkov viacriadkového textu.
calendarInput	kalendár	Štýl vstupných ovládacích prvkov kalendára. Podporuje pole <code>iconColor</code> , ktoré umožňuje meniť farbu ikony kalendára, a pole <code>keepIcon</code> , ktoré označuje, či sa má ikona kalendára zobrazovať.
dropDownInput	rozbalovací zoznam	Štýl vstupných ovládacích prvkov rozbalovacieho zoznamu.
filterDropDownInput	filtrovaný rozbalovací zoznam	Štýl vstupných ovládacích prvkov filtrovaného rozbalovacieho zoznamu. Podporuje pole <code>iconColor</code> , ktoré umožňuje meniť farbu šípky rozbalovacieho zoznamu.
listInput	pevný zoznam	Štýl vstupných ovládacích prvkov pevného zoznamu.
radioInput	prepínače	Štýl vstupných ovládacích prvkov prepínačov. Na úpravu štýlu možno použiť voľby <code>borderColor</code> a <code>fillColor</code> . Vlastnosť <code>iconType</code> môže zmeniť typ použitej ikony. Momentálne jedinými podporovanými alternatívnymi voľbami sú <code>'tick'</code> a <code>'fill'</code> .
checkboxInput	začiarkavacie políčko	Štýl vstupných ovládacích prvkov začiarkavacieho políčka. Na úpravu štýlu možno použiť voľby <code>borderColor</code> a <code>fillColor</code> . Vlastnosť <code>iconType</code> môže zmeniť typ použitej ikony. Momentálne jedinými podporovanými alternatívnymi voľbami sú <code>'square'</code> a <code>'fill'</code> .
autocompleteInput	prispôbené vyhľadávanie	Štýl poľa <code>autocomplete</code> , keď sa používa rozšírenie <code>customSearch</code> .
captchaInput	vstupné pole textu CAPTCHA	Štýl vstupného poľa, do ktorého používateľ zadáva text CAPTCHA.

Selektor	Vzťahuje sa na	Popis
signatureInput	ovládací prvok podpisu	Štýl ovládacích prvkov podpisu. Podporuje ďalšie pole <code>inkColor</code> , ktoré umožňuje meniť farbu pera pre podpis.
explanationHeader	ovládací prvok vysvetlenia	Štýl rozbaliteľnej hlavičky najvyššej úrovne pre ovládacie prvky vysvetlení.
explanationText	ovládací prvok vysvetlenia	Štýl rozbaleného textu ovládacieho prvku vysvetlenia.
signatureClearButton	ovládací prvok podpisu	Štýl tlačidla Vymazať na ovládacom prvku podpisu.
uploadAddButton	ovládací prvok nahrávania	Štýl tlačidla Pridať na ovládacom prvku nahrávania.
entityRemoveButton	ovládací prvok zhromažďovania entít	Ovládací prvok zhromažďovania entít.

Príklady rozšírení štýlu definovaných v súbore design.css

```
.scs-opainterview-interviewContent {
    background-color: beige;
}
.scs-opainterview-screenTitleBlock {
    background-color: bisque;
}
.scs-opainterview-screenTitle {
    font-style: italic;
    font-size: 20px;
}
.scs-opainterview-nextButton {
    color: darkgreen;
}
.scs-opainterview-backButton {
    color: crimson;
}
.scs-opainterview-question {
    color: green;
}
.scs-opainterview-control {
    background-color: cornflowerblue;
}
.scs-opainterview-label {
    color:aqua;
}
.scs-opainterview-textInput {
    color: red;
    cursor:crosshair;
}
.scs-opainterview-radioInput {
    background-color: pink;
}
.scs-opainterview-checkboxInput {
    cursor: pointer;
}
```

Základné informácie o používaní pozadia

Môžete určiť farbu a obrázok pozadia stránok lokality a jednotlivých oblastí na stránke. Pozadia stránok, oblastí (slotov) a komponentov sa na seba ukladajú ako vrstvy. Ak napríklad zadáte pozadie pre slot, použije sa ako horná vrstva pozadia zadaného pre stránku.

- [Pozadia a motívy](#)
- [Ako sa implementujú pozadia](#)
- [Kde sa ukladajú nastavenia](#)

Pozadie a motívy

Funkcia pozadia je primárne určená na použitie na stránkach a v slotoch lokality. Pozadia nastavené pre stránky a sloty majú nakonfigurovať používatelia (na úrovni motívu), nie vývojári.

Efekty na pozadí možno nakonfigurovať v slotoch motívov. Tieto efekty však môžu prepísať akékoľvek efekty na pozadí nastavené pre stránky pri úprave lokality.

Funkcia pozadia nezmení motívy ani základné súbory motívov. Motív nemožno zmeniť nastaveniami pozadia pre stránku a ďalšia stránka založená na rovnakom rozložení na lokalite nezdedí žiadne nastavenia pozadia pre zdrojovú stránku. Ak chcete pridať alebo zmeniť pozadie prostredníctvom motívu, je potrebné aktualizovať motív.

Používatelia môžu nakonfigurovať rôzne pozadia na každej stránke lokality a tiež na rôznych stránkach používajúcich rovnaké rozloženie. V rámci motívu by to nebolo možné. Motív síce môže určovať pozadie pre stránku, ale používateľské nastavenia pozadia ho môžu prepísať. (Nastavenia pozadia prepíšu iba konkrétnu stránku, motív sa vôbec nezmení.)

Dajte pozor, aby motív neprepísal štýly pozadia, ktoré nastavujú používatelia na stránkach a v slotoch lokality. Existuje niekoľko spôsobov, ako k tomu môže dôjsť:

- Motív môže prepísať nastavenia pozadia stránky na lokalite, keď použijete atribúty "style" na báze prvku v časti <body> a v slotoch.
- Motív môže prepísať nastavenia pozadia stránky na lokalite, keď v súbore CSS motívu označíte štýly pozadia motívu ako "!important".

Pozrite si časť Zmena pozadia alebo motívu v príručke *Vytváranie lokalít v službe Oracle Content Management*.

Ako sa implementujú pozadia

Na implementáciu funkcie pozadí stránok a slotov služba Oracle Content Management dynamicky vytvorí hárok štýlov CSS v sekcii <head> stránky.

Selektor štýlov je selektor založený na značkách (body) pre nastavenia pozadia stránky. Pre nastavenia pozadia slotu a pre selektor na báze ID sa používa ID slotu.

Napríklad nastavenie farby pozadia pre stránku môže v sekcii <head> stránky vrátiť nasledujúci markup CSS:

```
body
{
    background-color: #fa7c9d;
}
```

Podobne aj nastavenie obrázka pozadia v slotu môže v sekcii <head> stránky vrátiť nasledujúci markup CSS:

```
#PageFooter
{
    background-image: url("footer_image.png");
}
```

Táto implementácia znamená, že štýly zadané priamo v atribúte "style" značky "body" alebo v prvku slotu môžu prepísať nastavenia konfigurované v hárku štýlov v kóde sekcie <head>.

! Dôležité:

Vývojári motívov by mali dávať pozor, aby neprepísali nastavenia pozadia so štýlmi založenými na prvkoch.

Pozrite si časť Zmena pozadia alebo motívu v príručke *Vytváranie lokálít v službe Oracle Content Management*.

Kde sa ukladajú nastavenia

Pri vykresľovaní stránok sa nastavenia pozadia dynamicky zapisujú do značiek "style" v kóde <head> stránky.

Nastavenia pozadia sa uchovávajú v súboroch modelu stránok (napríklad <id_stránky>.json). Nastavenia pozadia stránok sa konkrétne ukladajú v sekcii properties.styles, zatiaľ čo nastavenia pozadia slotov sa ukladajú v sekcii slots[<id_slotu>].styles.

Nastavenia pozadia sa ukladajú v súboroch JSON stránok, a to konkrétne v sekcii "styles", ako je to uvedené v nasledujúcom príklade.

```
{
  "properties":
  {
    "pageLayout" : "oneslot.htm",
    "styles": [
      "background-image: url([!--$SCS_CONTENT_URL--]/
background_image.gif)",
      "background-position: center",
      "background-size: auto",
      "background-repeat: repeat",
```

```
        "background-origin: padding-box",
        "background-clip: border-box"
    ]
},
"slots":
{
    "slot100":
    {
        "components":
        [
            "dedda3a8-615d-44ad-ad71-51f2fa465cef",
            "95eb0fd6-bcfc-4e5e-ba67-a5c8c5d9c315"
        ],
        "grid": "<div class=\"scs-row\"><div class=\"scs-
col\" style=\"width: 50%;\">
<div id=\"dedda3a8-615d-44ad-ad71-51f2fa465ced\">
</div>
</div>
<div class=\"scs-col\" style=\"width: 50%;\">
<div id=\":95eb0fd6-bcfc-4e5e-ba67-a5c8c5d9c315\">
</div>
</div>
</div>\",
        "styles": [
            "background-image: url([!--$SCS_CONTENT_URL--]/
oracle-cloudworld.jpg)",
            "background-position: center",
            "background-size: cover",
            "background-repeat: no-repeat",
            "background-origin: padding-box",
            "background-clip: border-box",
            "background-color: transparent"
        ]
    }
},
"componentInstances":
{
    "dedda3a8-615d-44ad-ad71-51f2fa465cef":
    {
        "type": "scs-title",
        "data": {
            "alignment": "fill",
            "backgroundColor": "",
            "borderColor": "#808080",
            "borderRadius": 0,
            "borderStyle": "none",
            "borderWidth": 1,
            "fontColor": "#333333",
            "fontFamily": "'Helvetica Neue', Helvetica, Arial, sans-
serif",
            "fontSize": 24,
            "marginBottom": 5,
            "marginLeft": 5,
```


Nastavenie spúšťačov a akcií

Komunikáciu medzi komponentmi (vrátane komponentov vykreslených vo vložených rámoch) možno nakonfigurovať tak, aby spúšťač v komponente vyvolal akciu s iným komponentom.

- [Spúšťače a akcie](#)
- [Nastavenie spúšťačov](#)
- [Nastavenie akcií](#)

Spúšťače a akcie

Komunikáciu medzi komponentmi (vrátane komponentov vykreslených vo vložených rámoch) možno nakonfigurovať tak, aby **spúšťač** v komponente vyvolal **akciu** v inom komponente.

Spúšťače sú súčasťou komunikácie medzi komponentmi služby Oracle Content Management. Ktorýkoľvek komponent môže vyvolať ľubovoľný počet spúšťačov. Komponent môže poskytnúť payload pre spúšťač, ktorý sa následne odovzdá do každej akcie vykonanej pri vyvolaní spúšťača. Môžete vybrať, ktoré akcie sa vykonajú pre jednotlivé spúšťače. Komponenty vytvorené tak, aby spolupracovali, môžu automaticky vyvolať spúšťače na vykonávanie akcií v inom komponente bez interakcie používateľa.

Základný proces zahŕňa:

1. registráciu spúšťačov,
2. vyvolanie spúšťačov,
3. registráciu akcií,
4. vykonanie akcií na overenie nastavenia.

Napríklad pomocou komponentu Tlačidlo môžete vykonať jednu alebo viac akcií, napríklad zobrazíť alebo skryť komponenty stránky a zobrazíť hlásenia. V jednom komponente môžete mať zoznam adries kancelárií podniku a po kliknutí na adresu v zozname sa jej detaily zobrazia v inom komponente.

Spúšťače a akcie sú v prípade prispôbených komponentov súčasťou registračných dát komponentov a nie súčasťou implementácie komponentov. V registračných dátach sú položky "triggers": [] a "actions": [], ktoré obsahujú zoznam komponentom podporovaných spúšťačov a akcií. Syntax samotná je rovnaká ako pri lokálnych a vzdialených komponentoch, líši sa iba umiestnenie a spôsob vyvolania.

Pozrite si časť Používanie spúšťačov a akcií v príručke *Vytváranie lokalít v službe Oracle Content Management*.

Nastavenie spúšťačov

Komponent môže zahŕňať spúšťače, ktoré vykonajú akcie v iných komponentoch. Spúšťače musíte zaregistrovať, aby ich komponenty mohli volať.

Komponent poskytuje payload pre spúšťač, ktorý sa odovzdá do každej akcie vykonanej pri vyvolaní spúšťača. Môžete vybrať, ktoré akcie sa vykonajú pre jednotlivé spúšťače. Komponenty vytvorené tak, aby spolupracovali, môžu automaticky vyvolať spúšťače a vyvolať akcie bez interakcie používateľa.

Registrácia spúšťačov

V prípade vlastného komponentu sa spúšťače registrujú ako súčasť dát registrácie pre komponent. Ak chcete pridať spúšťač, pridajte v poli vlastnosti "triggers" všetky spúšťače, ktoré komponent podporuje. Je tiež potrebné zadať payload podporovaný komponentom, aby bolo možné vytvoriť používateľské rozhranie, ktoré používateľom umožňuje mapovať hodnoty v rámci payload k vlastnostiam podporovaným príslušnou akciou.

1. Upravte súbor `appinfo.json` a skontrolujte záznam `"triggers":[]`:

```
"triggers": [{
  "triggerName": "helloWorldWhoAreYou",
  "triggerDescription": "Show Who I Am",
  "triggerPayload": [{
    "name": "whoAreYou",
    "displayName": "Who I Am"
  }]
}],
```

2. Synchronizujte súbor so serverom lokality.

V tomto vzorovom zázname spúšťača ste definovali názov spúšťača `triggerName` ("helloWorldWhoAreYou"). Hodnota názvu musí byť jednoznačná. K spúšťaču ste potom pridali popis ("Show Who I Am"), ktorý sa použije v dialógovom okne používateľského rozhrania na zobrazenie spúšťača. Napokon ste definovali payload s jednou hodnotou pre spúšťač. Používatelia môžu vybrať záznamy v tomto payload a mapovať ich k poliam v akcii.

Po registrácii by sa spúšťač mal zobrazovať a byť k dispozícii na výber na karte **Prepojenie** na paneli Nastavenia pre váš komponent.

Vyvolanie spúšťačov

Komponent môže kedykoľvek vyvolať spúšťač. Spúšťač sa zvyčajne vyvolá interakciou používateľa, ako je napríklad kliknutie na tlačidlo alebo výber riadka v tabuľke. Komponent môže vyvolať spúšťač na základe ľubovoľného kritéria, napríklad pri zmene dát v dôsledku volania rozhrania REST API. Po vyvolaní spúšťača môžete vykonať ľubovoľný počet akcií.

Príklad, ako vyvolať spúšťač:

1. Upravte súbor `render.js` a pridajte funkciu JavaScript do objektu `viewModel`, ktorý bude volať súpravu Sites SDK na vyvolanie spúšťača.

```
self.raiseTrigger = function (triggerName) {
  SitesSDK.publish(SitesSDK.MESSAGE_TYPES.TRIGGER_ACTIONS, {
    'triggerName': 'helloWorldWhoAreYou',
    'triggerPayload': { "whoAreYou": "This is " + self.whoAreYou()
+ "!" }
  });
};
```

2. Pridajte záznam do používateľského rozhrania na volanie funkcie na vyvolanie spúšťača (`-edit template.html`) a pridajte tlačidlo pred položku `</div>`.

```
<button data-bind="click raiseTrigger">Who Am I?</button>
```

3. Synchronizujte alebo nahrajte súbor `render.js` na server inštancie služby Oracle Content Management.

V objekte `ViewModel` ste vytvorili funkciu JavaScript, ktorá sa volá pri kliknutí na tlačidlo. Táto funkcia volá súpravu Sites SDK a dá jej príkaz na spustenie všetkých akcií definovaných pre spúšťač `"helloWorldWhoAreYou"`. Odovzdá sa tiež cez `payload triggerPayload`, ktorý má jediné pole, `"whoAreYou"`. Hodnoty `"helloWorldWhoAreYou"` a `"whoAreYou"` sa zhodujú s hodnotami, ktoré ste zadali pri registrácii spúšťača v predchádzajúcom kroku.

Poznámka:

Neexistuje žiadne vopred definované poradie, v akom sa má určitá akcia vykonať. Každá akcia sa volá v poradí, v akom je uvedená v zozname, ale pred volaním nasledujúcej akcie sa nečaká na dokončenie predchádzajúcej akcie. Ak akcia vykoná asynchrónne volanie, nemusí sa dokončiť pred vykonaním nasledujúcej akcie.

Nastavenie akcií

Môžete nastaviť komponent využívajúci registráciu akcie a ten potom presunúť na stránku, na ktorej budú vykonávané akcie v rámci daného komponentu.

Registrácia akcií

Akcie s komponentmi sú volané, keď sú vyvolané spúšťače. Komponent môže mať registrovaný ľubovoľný počet akcií a takisto môže definovať `payload`, ktorý akcia podporuje. Keď používateľ vyberie akciu, môže vyplniť `payload`, ktorý sa odovzdá pre danú akciu.

Rovnako ako pri registrovaní spúšťačov, môžete v dátach registrácie v súbore `appinfo.json` pre motív zaregistrovať akcie, ktoré komponent podporuje.

Tu je príklad registrácie akcie:

1. Upravte súbor `appinfo.json` pre daný komponent a aktualizujte položku `"actions"`: `[],.`

```
"actions": [{
  "actionName": "helloWorldChangeWhoIAm",
  "actionDescription": "Change Who I Am",
  "actionPayload": [{
    "name": "whoAreYou",
    "description": "Who are you?",
    "type": {
      "ojComponent": {
        "component": "ojInputText"
      }
    },
  },
  ],
  "value": ""
```



```
    }]  
  }]
```

2. Po registrácii bude akcia zobrazená v dialógovom okne akcií, ktoré vyvoláte kliknutím na spúšťač na karte **Prepojenie** na paneli Nastavenie pre daný komponent.

Vykonávanie akcií

Po registrácii akcie budete môcť presunúť komponenty na stránku, ktorá vykonáva akcie v rámci komponentu. Na to, aby mohol komponent spustiť akciu, musí prijať správu `EXECUTE_ACTION`. Táto správa obsahuje aj payload odovzdaný do akcie, z ktorého je potrebné extrahovať očakávané hodnoty.

Napríklad na prijatie správy `EXECUTE_ACTION` upravte súbor `render.js` a aktualizujte objekt `ViewModel` týmito položkami:

```
self.executeActionListener = function (args) {  
  // get action and payload  
  var payload = $.isArray(args.payload) ? args.payload[0] : {},  
      action = args.action,  
      actionName = action && action.actionName;  
  
  // handle 'helloWorldChangeWhoIAM' actions  
  if ((actionName === 'helloWorldChangeWhoIAM') && (payload.name ===  
'whoAreYou')) {  
    self.whoAreYou(payload.value);  
  }  
};
```

Týmto sa vytvorí funkcia JavaScript na vykonanie akcie. Potom sa použije súprava Sites SDK na volanie funkcie pri každom vyvolaní správy `EXECUTE_ACTION`.

Akcia bude volaná pri každom vyvolaní správy `EXECUTE_ACTION` a záleží na komponente, či spracuje len akcie, na ktoré bol navrhnutý. Na to je potrebné skontrolovať názov akcie a uistiť sa, že je to tá akcia, ktorú môžete spracovať.

Payloadom akcie je pole hodnôt. V tomto príklade sa predpokladá, že hodnota je prvá položka v poli. Vy by ste v poli mali nájsť tie hodnoty payloadu, ktoré chcete spracovať.

Poznámka:

Keďže prijímač akcie predstavuje spätné volanie, mali by ste použiť JavaScript Closure alebo je potrebné vytvoriť vhodné viazanie funkcie, aby ste mali zabezpečený prístup k objektu `ViewModel`, keď je vykonaná funkcia.

Vývoj šablón

Balík šablóny obsahuje vývojársku verziu lokality, motív s rozloženiami stránok, štýlom a navigáciou a súvisiace komponenty použité na lokalite. Oracle Content Management poskytuje množinu šablón, ktoré sa majú používať na vytváranie lokalít a ako východiskové referencie na vytváranie vlastných šablón.

- [Šablóny](#)
- [Základná štruktúra šablóny](#)
- [Vytvorenie šablóny](#)
- [Exportovanie šablóny](#)
- [Import šablóny](#)
- [Práca s úvodnou šablónou](#)
- [Vytvorenie šablóny lokality zo šablóny Bootstrap alebo šablóny návrhu webovej lokality](#)
- [Vývoj šablón pomocou služby Developer Cloud Service](#)

Šablóny

Šablóna obsahuje všetky prvky potrebné na to, aby používatelia mohli začať vytvárať webovú lokalitu. Zahŕňa lokalitu so vzorovými stránkami a obsahom, motív s prvkami štýlu, navigáciu, položky (napríklad obrázky) a súvisiace komponenty.

Služba Oracle Content Management poskytuje množstvo šablón, ktoré môžete používať na vytváranie lokalít. Šablóny zvyčajne inštaluje administrátor pri inicializácii služby. Pozrite si časť Konfigurácia nastavení lokalít v príručke *Administrácia služby Oracle Content Management*.

Pri vytváraní novej lokality je vždy potrebné vybrať šablónu. Šablóny spájajú motívy s lokalitami a komponentmi, pomocou ktorých definujú funkciu alebo riešenie, napríklad či pôjde o partnerský portál alebo marketingovú kampaň.

Zoznam hotových šablón nájdete v časti [Základné informácie o šablónach](#).

Hoci vytvárať nové šablóny, upravovať ich a nahrádzať existujúce šablóny môžu vývojári aj používatelia, jednou z hlavných úloh vývojárov je navrhovanie nových šablón. V tomto procese sa v zásade vykonávajú tieto kroky:

1. Vytvorte novú šablónu skopírovaním existujúcej šablóny, napríklad úvodnej šablóny JET. Týmto krokom sa dostanete aj k motívu, ktorý je k šablóne priradený.

Príklad:

```
cec create-template My_JET_Template -f JETStarterTemplate
```

2. Šablónu exportujte v súbore .zip do vývojového prostredia.
3. Súbory v balíku šablóny otvorte a vykonajte potrebné zmeny.

4. Revidovanú šablónu zbalte do súboru `.zip`.
5. Pomocou rozhrania služby Oracle Content Management importujte novú šablónu do svojej inštancie.
6. Šablónu zdieľajte, aby ju mohli používať aj ostatní.

Ďalšou možnosťou je modifikácia šablóny pomocou rozhrania služby Oracle Content Management, v ktorom môžete pridať a modifikovať rozloženia a položky stránky, rozšíriť štruktúru lokality, pridať komponenty na stránky lokality a pridať počiatočný obsah, ktorý sa má zobraziť na všetkých lokalitách, ktoré používajú daný motív v tejto šablóne.

Pozrite si tiež časť [Správa šablón](#).

Základná štruktúra šablóny

Základná štruktúra šablóny obsahuje lokalitu (s položkami, rozloženiami, stránkami a obsahom), priradený motív a akékoľvek vlastné komponenty.

Pri vytváraní lokality je potrebné vybrať šablónu, aby ste zadali štruktúru lokality a počiatočný obsah, motív s dizajnom a špecifikáciami rozloženia, ako aj akékoľvek vlastné komponenty.

Šablóna je usporiadaná v konkrétnej štruktúre, ako je uvedené v tomto príklade, kde sú zobrazené základné priečinky a súbory.

```
template_name
  components
    component_name
      assets
        render.js
        settings.html
      _folder.json
      _folder_icon.jpg
      appinfo.json
  template
    assets
    content
    layouts
    pages
      100.json
      200.json
      300.json
      400.json
    variants
      _folder.json
      _folder_icon.png
      componentsused.json
      controller.html
      siteinfo.json
      structure.json
  theme
    assets
      css
        main.css
      js
```

```
topnav.js
designs
  default
    design.css
    design.json
    facebook.png
    googleplus.png
    linkedin.png
    twitter.png
    youtube.pgn
layouts
  index.html
responsepages
  404.html
_folder.json
_folder_icon.png
components.json
viewport.json
```

Priečinky a súbory komponentov a motívov sú opísané v inej časti tejto príručky. Pozrite si časti [Vývoj komponentov](#) a [Základná štruktúra motívu](#).

Poznámky:

- Motív sa zvyčajne zdieľa medzi šablónami. Výnimkou je prípad, keď použijete úvodnú šablónu JET alebo úvodnú šablónu, ktorá používa kópiu motívu. Pozrite si časť [Práca s úvodnou šablónou](#).
- Motív už neobsahuje lokalitu. Priečinky a súbory lokality sa nachádzajú v priečinku `/template`.

Priečinok `template_name/template` obsahuje priečinky a súbory pre lokalitu.

- `assets`: Obsahuje obrázky zobrazené na stránke detailov šablóny v používateľskom rozhraní.
- `content`: Obsahuje spravovaný obsah použitý na lokalite.
- `layouts`: Momentálne sa nepoužíva.
- `pages`: Obsahuje súbory JSON stránky s dátami. Používa formát `nnn.json`, pričom `nnn` je ID stránky.
- `variants`: Obsahuje detaily všetkých aktualizácií pre lokalitu.
- `_folder.json`: Obsahuje metadáta pre šablónu, napríklad autora lokality, názov lokality, identifikátor GUID položky, krátke a dlhé popisy lokality.
- `_folder_icon.png`: Znázorňuje lokalitu v používateľskom rozhraní.
- `componentsused.json`: (Zastarané.) Zaznamenáva vlastné komponenty, ak sú nejaké použité v rámci lokality. Zachováva sa len pre spätnú kompatibilitu.
- `controller.html`: Obsahuje kód kľúča, ktorý zobrazuje lokalitu v prehľadávači. Ak chcete vykonať zmeny v tomto súbore, spoločnosť Oracle vám odporúča urobiť tak

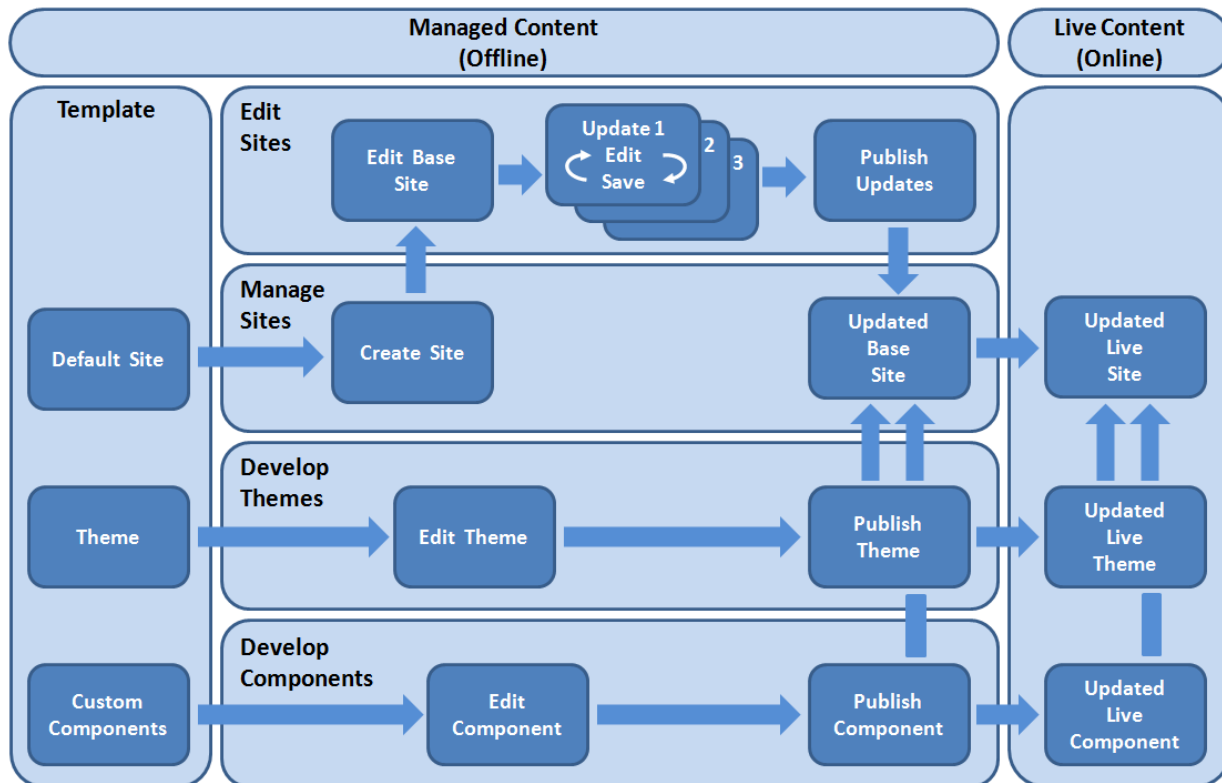
pomocou nastavení lokality v rozhraní. Súbor môžete modifikovať offline. Pozrite si časť [Prispôsobenie súboru radiča](#).

- `siteinfo.json`: Identifikuje názov lokality a názov priradeného motívu, ako aj ďalšie metadáta pre lokalitu. Tento súbor nemodifikujte.
- `structure.json`: Definuje hierarchiu lokality pre stránky (nadradené a podradené stránky). Rozhranie Render API môžete použiť na kreslenie stromovej štruktúry pri nastavovaní navigácie pre lokalitu. Pozrite si časti [Navigácia na lokalite](#) a [Popis rozhrania Render API](#).

Vytvorenie šablóny

Ak máte lokalitu, ktorú chcete používať ako východiskový bod pre ostatné lokality, môžete z nej vytvoriť šablónu. Novú šablónu môžete tiež vytvoriť skopírovaním existujúcej šablóny a vykonaním zmien v kópii.

Ak vytvoríte šablónu z existujúcej lokality, nová šablóna použije kópiu lokality ako svoju predvolenú lokalitu. Šablóna odkazuje na motív používaný lokalitou a všetky vlastné komponenty používané na stránkach lokality. Motív a vlastné komponenty sa nekopírujú do šablóny, ale sa na ne odkazuje rovnakým spôsobom ako v prípade lokality. Šablóna zodpovedá lokalite použitej na jej vytvorenie v čase vytvorenia šablóny. Ďalšie zmeny lokality použitej na vytvorenie šablóny sa nepremietajú do lokality uloženej so šablónou.



Ak novú šablónu vytvoríte skopírovaním existujúcej šablóny a premenovaním kópie, vykonáte zmeny v kópii. Pamätajte, že keď skopírujete šablónu, informácie o zdieľaní šablóny sa neskopírujú.

Pre šablóny, motívy, komponenty, lokality alebo stránky lokalít nepoužívajte nasledujúce názvy: authsite, content, pages, scsTEMPLATE_*, _comps, _components, _compsdelivery, _idcSERVICE, _sitescloud, _sitesclouddelivery, _themes, _themesdelivery. Nasledujúce názvy môžete používať pre stránky lokalít, ale nie pre šablóny, motívy, komponenty ani pre lokality: documents, sites.

Ak chcete vytvoriť svoju vlastnú šablónu (s lokalitou a motívom), odporúča sa použiť úvodnú šablónu JET alebo úvodnú šablónu poskytovanú službou Oracle Content Management, ktorá obsahuje základné prvky pre lokalitu a súvisiaci motív. Úvodná šablóna obsahuje informácie a pokyny zapísané na stránkach lokality, vďaka ktorým zistíte, ako rozložiť a navrhnúť lokalitu a motív vo vlastnej šablóne.

Pozrite si časti [Správa šablón](#) a [Práca s úvodnou šablónou](#).

Exportovanie šablóny


Šablónu môžete exportovať a modifikovať offline a potom ju môžete importovať ako novú šablónu alebo ňou nahradiť existujúcu šablónu. Šablónu môžete takisto exportovať a presunúť do inej inštancie služby Oracle Content Management, kde ju môžete importovať.

Keď exportujete šablónu, kopírujete ju do priečinka v službe Oracle Content Management ako jeden súbor .zip. Balík šablóny môžete stiahnuť priamo z priečinka, aby ste ho mohli rozbaľiť a pracovať s jednotlivými súbormi. Po dokončení práce so súbormi šablóny vytvorte súbor .zip obsahujúci balík šablóny, importujte ho do služby Oracle Content Management a prepíšte ním pôvodnú šablónu alebo vytvorte novú.

Poznámka:

Pri exporte šablóny sa informácie o zdieľaní šablóny nezahrnú do exportu.

Ako exportovať šablónu:

1. V bočnej navigácii v službe Oracle Content Management kliknite na položku **Vývojár**.
Zobrazí sa stránka **Vývojár**.
2. Kliknite na položku **Zobraziť všetky šablóny**.
Zobrazí sa zoznam existujúcich šablón.
3. Vyberte šablónu a v kontextovej ponuke vyberte položku **Exportovať** alebo kliknite na ikonu  na paneli akcií.
4. Prejdite do priečinka alebo vytvorte nový priečinok kliknutím na položku **Vytvoriť**, zadajte názov a voliteľný popis a kliknite na položku **Vytvoriť**.
Ak chcete otvoriť priečinok, kliknite na ikonu priečinka alebo názov priečinka.
5. Vyberte priečinok kliknutím na začiarkavacie políčko pre priradený priečinok a kliknite na tlačidlo **OK**.
Súbor balíka šablóny sa vytvorí vo vybranom priečinku s názvom šablóny a príponou .zip.

Import šablóny

Šablónu môžete exportovať a modifikovať offline a potom ju môžete importovať ako novú šablónu alebo ňou nahradiť existujúcu šablónu. Šablónu môžete takisto exportovať a presunúť do inej inštancie služby Oracle Content Management, kde ju môžete importovať.

Keď exportujete šablónu, kopírujete šablónu do priečinka v službe Oracle Content Management ako jeden súbor .zip. Balík šablóny môžete stiahnuť priamo z priečinka, aby ste ho mohli rozbaľiť a pracovať s jednotlivými súbormi. Po dokončení práce so súbormi šablóny vytvorte súbor .zip obsahujúci balík šablóny, importujte ho do služby Oracle Content Management a prepíšte ním pôvodnú šablónu alebo vytvorte novú.

Ako importovať balík šablóny:

1. V bočnej navigácii v službe Oracle Content Management kliknite na položku **Vývojár**.

Zobrazí sa stránka **Vývojár**.

2. Kliknite na položku **Zobraziť všetky šablóny**.

Zobrazí sa zoznam existujúcich šablón.

3. Kliknite na položku **Vytvoriť** a vyberte voľbu **Importovať balík šablóny**.

4. Ak ste nahrali balík šablóny, prejdite do priečinka s balíkom šablóny. Ak chcete otvoriť priečinok, kliknite na ikonu priečinka alebo názov priečinka.

Ak ste balík šablóny ešte nenahrali:

- a. Prejdite do priečinka, do ktorého chcete nahráť balík šablóny, alebo vytvorte priečinok kliknutím na položku **Nové**, zadaním názvu a voliteľného popisu a kliknutím na položku **Vytvoriť**.

- b. Kliknite na položku **Nahráť**.

- c. Vyhľadajte a vyberte balík šablóny a potom kliknite na položku **Otvoriť**.

Indikátor priebehu zobrazuje názov súboru a stav nahrávania.

5. Vyberte balík šablóny kliknutím na začiarokavacie políčko vedľa názvu súboru a kliknite na tlačidlo **OK**.

Ak medzi obsahom importovanej šablóny a existujúcimi šablónami, motívami alebo vlastnými komponentmi nie sú žiadne konflikty, vytvoria sa nové priečinky služby Oracle Content Management pre šablónu, priradený motív a všetky vlastné komponenty.

6. Ak názvy alebo ID šablón, motívov alebo vlastných komponentov už existujú, zobrazí sa výzva na riešenie konfliktov.

V závislosti od povahy konfliktu vám bude ponúknutá možnosť vytvoriť novú šablónu, nový motív alebo nový vlastný komponent, prípadne budete môcť v určitých prípadoch prepísať existujúcu šablónu, existujúci motív alebo vlastný komponent importovanou verziou.

Práca s úvodnou šablónou

Kópia úvodnej šablóny poskytovanej službou Oracle Content Management slúži na vytvorenie novej lokality s motívom a vlastnými komponentmi.

Úvodná šablóna spája v jednom balíku všetky časti potrebné na vytvorenie vlastnej webovej lokality: predvolenú lokalitu, rozloženie, navigáciu, vzorový obsah, motív, súvisiace obsahové položky atď. Na rozdiel od iných šablón poskytovaných v službe Oracle Content Management úvodná šablóna poskytuje jednoducho použiteľné základné prostredie na vytvorenie novej lokality vrátane nového motívu.

Poznámka:

Motív sa zvyčajne zdieľa medzi šablónami, ale úvodná šablóna používa kópiu motívu.

Keď administrátor počas inštalácie a konfigurácie služby Oracle Content Management aktivuje šablóny, v službe budú spolu s ďalšími šablónami poskytnuté úvodné šablóny StarterTemplate a JETStarterTemplate. Úvodná šablóna súpravy Oracle JavaScript Extension Toolkit (JET) obsahuje najnovšie štýly JET pre šablóny, zahŕňa určitý obsah stránky (ako komponenty JET) a poskytuje úvodné komponenty na vytváranie šablón a lokalít založených na štýle JET.

Základný proces

Tu je základný proces pre prácu s úvodnou šablónou:

1. Vytvorte novú lokalitu a vyberte úvodnú šablónu. Spolu s novou lokalitou sa vytvorí nový úvodný motív.

Poznámka:

Pozorne vyberte názov lokality. Názov, ktorý dáte lokalite, bude duplikovaný ako názov nového motívu a po zverejnení lokality sa motív bude zobrazovať používateľom. Po vytvorení motívu už jeho názov nemôžete zmeniť.

Úvodná lokalita a motív obsahujú množinu priečinkov a súborov potrebných na začatie vývoja lokality a motívu.

2. Synchronizujte nový motív s počítačom. V počítači môžete pomocou rozložení a statických položiek pracovať na rozšírení a prispôbení motívu. Pretože ide o kópiu motívu, ktorá používa názov špecifický pre šablónu, v motíve môžete vykonať zmeny bez toho, aby to ovplyvnilo zdrojový motív.
3. Otvorte lokalitu v generátore lokalít. Pomocou generátora lokalít môžete rozširovať štruktúru lokality, pridávať komponenty a interakcie na stránky a pridať obsah, ktorý sa stane súčasťou predvolenej lokality novej šablóny. Obsah lokality z úvodnej šablóny môžete znova použiť alebo odstrániť.
4. Keď sú lokalita a motív pripravené, vykonané zmeny synchronizujte s inštanciou služby Oracle Content Management a z vybranej lokality vytvorte novú šablónu.

- Šablónu zdieľajte, aby ju mohli používať aj ostatní.

Vytvorenie šablóny pomocou úvodnej šablóny

Ako použiť úvodnú šablónu:

- V bočnej navigácii v službe Oracle Content Management kliknite na položku **Lokality**.
Zobrazí sa zoznam existujúcich lokalít.
- Kliknite na položku **Vytvoriť**.
- V dialógovom okne Vytvoriť lokalitu vyberte úvodnú šablónu, ktorá sa má použiť ako základ pre lokalitu.

Nová lokalita použije motív poskytnutý s úvodnou šablónou, ktorý bude premenovaný, aby sa zhodoval s názvom novej lokality.

- V dialógovom okne zadajte názov lokality. Tento názov sa používa v adrese URL lokality. Môžete použiť písmená, čísla, znaky podčiarknutia (_) a spojovníky (-). Ak zadáte medzeru, automaticky sa nahradí znakom podčiarknutia.

Pre šablóny, motívy, komponenty, lokality alebo stránky lokalít nepoužívajte nasledujúce názvy: authsite, content, pages, scstemplate_*, _comps, _components, _compsdelivery, _idcservice, _sitescloud, _sitesclouddelivery, _themes, _themesdelivery. Nasledujúce názvy môžete používať pre stránky lokalít, ale nie pre šablóny, motívy, komponenty ani pre lokality: documents, sites.

Poznámka:

V ceste adresy URL lokality Oracle Content Management sa rozlišujú veľké a malé písmená. Použitie veľkých alebo malých písmen v reťazcoch dotazov alebo fragmentov určujú vývojári prostredníctvom svojho vlastného kódu.

```
https://[host[:port]][/][path[?query]][#fragment]
```

Location
Data

- Voliteľne zadajte popis lokality.
- Ak je všetko pripravené, kliknite na položku **Vytvoriť**.

Indikátor priebehu zobrazuje názov novej lokality a stav jej vytvorenia. Po vytvorení lokality sa jej názov zobrazí v zozname lokalít. Počiatočný stav lokality je offline.

Ak chcete rýchlo nájsť novovytvorenú lokalitu v zozname, môžete ho triediť podľa položky **Naposledy aktualizované**. Lokalita, ktorú ste práve vytvorili, sa zobrazí na začiatku zoznamu.

Poznámka:

Vo vytvorenej lokalite máte automaticky priradenú rolu správcu.

7. Pomocou počítačovej aplikácie synchronizujte motív s počítačom.
Teraz by ste mali vidieť hierarchie priečinkov a súbory motívu.
8. Úvodný motív obsahuje minimálnu množinu priečinkov a súborov, ako sú tieto:


```
theme
  assets
    css
      main.css
    js
      topnav.js
  designs
    default
      design.css
      design.json
      facebook.png
      googleplus.png
      linkedin.png
      twitter.png
      youtube.png
      x-close.png
  layouts
    index.html
  resonancepages
    404.html
  _folder.json
  _folder_icon.jpg
  components.json
  viewports.json
```

Súbor `x-close.png` obsahuje predvolenú ikonu zatvorenia pre rozbaľovaciu ponuku na vyjadrenie súhlasu s používaním súborov cookie.

Priečinok `/layouts` obsahuje súbor úvodného rozloženia stránky (`index.html`) s nasledujúcim obsahom:

- Množina HTML značiek, ktoré umožňujú použiť súbor ako rozloženie stránky.
- Jeden slot s prednastaveným textom s inštrukciami, napríklad ako synchronizovať motív s počítačom, ako pridať nové rozloženie stránky, ako pridať komponenty do rozloženia stránky a ako vytvoriť hierarchiu lokality pomocou nového rozloženia stránky.
- Jednoduchý navigačný súbor JavaScript, ktorý poskytuje príklad použitia funkcií a objektov JavaScript rozhrania API vykresľovača. Rozhranie API vykresľovača je potrebné na prechádzanie hierarchiou lokality a generovanie požadovaného markupu HTML na umožnenie navigácie v rámci lokality.

Pozrite si tiež časť [Základná štruktúra motívu](#).

9. Po dokončení úprav motívu synchronizujte priečinky a súbory motívu s inštanciou služby Oracle Content Management. Ak chcete vidieť, ako vaše zmeny motívu vyzerajú a ako sa správajú na lokalite, otvorte lokalitu v generátore lokalít. Pravdepodobne to bude iteratívny proces.
10. Ak chcete zobrazit' alebo modifikovať lokalitu, vyberte ju a v kontextovej ponuke kliknite na položku **Otvorit'** alebo kliknite na ikonu  na paneli akcií.

11. Na vykonávanie zmien lokality je potrebné prepnúť režim editora na voľbu **Upraviť**. Môžete modifikovať existujúce stránky a pridávať nové stránky pomocou rozloženia stránky dostupného v úvodných motívoch.

 **Poznámka:**

Ak ste sa oboznámili so štruktúrou a použitím rozloženia stránky, môžete z úvodnej šablóny odstrániť nechcené sekcie, a rozloženie v sekciách, ktoré chcete zachovať, zmeniť na niektoré z nových rozložení.

12. Keď dokončíte úpravy lokality, uložte ju pomocou voľby **Uložiť** a potom zľúčte aktualizáciu so základnou lokalitou kliknutím na voľbu **Publikovať**.
13. Vyberte lokalitu a vytvorte podľa nej šablónu. Vyberú sa tak položky a motívy pre novú šablónu.
14. Šablónu zdieľajte s členmi, ktorí k nej majú mať prístup.

Vytvorenie šablóny lokality zo šablóny Bootstrap alebo šablóny návrhu webovej lokality

Otvorená architektúra služby Oracle Content Management vám umožňuje pracovať aj v prostrediach s iným kódovaním, ako sú napríklad Foundation alebo Bootstrap. Vykonaním niekoľkých zmien môžete šablónu Bootstrap premeniť na motív a začleniť ho do šablóny služby Oracle Content Management.

Základný proces

Tu je prehľad krokov, ktoré sú podrobne popísané v nasledujúcich častiach:

1. [Predpoklady](#)
2. [Vytvorenie lokality](#)
3. [Synchronizácia priečinka motívu](#)
4. [Nastavenie základného motívu](#)
5. [Aktualizácia stránok lokality](#)
6. [Aktualizácia navigácie](#)
7. [Aktualizácia rozložení lokality](#)
8. [Publikovanie lokality](#)
9. [Vytvorenie novej šablóny](#)

Predpoklady

- Nastavte a spustite počítačovú aplikáciu Oracle Content Management na synchronizáciu priečinkov a súborov v lokálnom počítači.
- Stiahnite si priečinky, súbory a obsah motívu šablóny Bootstrap do svojho lokálneho počítača a pripravte ich na použitie.

Vytvorenie lokality

Vytvorte lokalitu z úvodnej šablóny služby Oracle Content Management:

1. V bočnej navigácii kliknite na položku **Lokality**.
Zobrazí sa zoznam existujúcich lokalít.
2. Kliknite na položku **Vytvoriť**.
3. V dialógovom okne Vytvoriť lokalitu vyberte položku **Úvodná šablóna JET** alebo **Úvodná šablóna**. Táto sa použije ako východisko pre lokalitu.
4. V dialógovom okne zadajte názov lokality. Tento názov sa používa v adrese URL lokality. Môžete použiť písmená, čísla, znaky podčiarknutia (_) a spojovníky (-). Ak zadáte medzeru, automaticky sa nahradí spojovníkom.

Pre šablóny, motívy, komponenty, lokality alebo stránky lokalít nepoužívajte nasledujúce názvy: authsite, content, pages, scstemplate_*, _comps, _components, _compsdelivery, _idcservice, _sitescloud, _sitesclouddelivery, _themes, _themesdelivery. Nasledujúce názvy môžete používať pre stránky lokalít, ale nie pre šablóny, motívy, komponenty ani pre lokality: documents, sites.

Poznámka:

V ceste adresy URL lokality Oracle Content Management sa rozlišujú veľké a malé písmená. Použitie veľkých alebo malých písmen v reťazcoch dotazov alebo fragmentov určujú vývojári prostredníctvom svojho vlastného kódu.

```
https://[host[:port]][/]path[?query][#fragment]
      |_____|/_____
      Location      Data
```

5. Voliteľne zadajte popis lokality.
6. Ak je všetko pripravené, kliknite na položku **Vytvoriť**.

Indikátor priebehu zobrazuje názov novej lokality a stav jej vytvorenia. Po vytvorení lokality sa jej názov zobrazí v zozname lokalít. Počiatočný stav lokality je offline.

Ak chcete rýchlo nájsť novovytvorenú lokalitu v zozname, môžete ho triediť podľa položky **Naposledy aktualizované**. Lokalita, ktorú ste práve vytvorili, sa zobrazí na začiatku zoznamu.

Synchronizácia priečinka motívu

Keď vytvoríte lokalitu z úvodnej šablóny, vytvorí sa kópia motívu úvodnej šablóny, pričom jej názov bude pozostávať z názvu lokality a názvu motívu. Napríklad názov motívu pre lokalitu `My_New_Site` bude `My_New_SiteTheme`.

Pomocou počítačovej aplikácie synchronizujte priečinkov a súbory motívu lokality so svojim lokálnym počítačom. Pozrite si časť *Začíname so synchronizáciou* v príručke *Spolupráca na dokumentoch v službe Oracle Content Management*.

Vo svojom lokálnom počítači by ste teraz mali vidieť hierarchiu priečinkov a súborov motívu šablóny. Príklad:

```
theme_name
  assets
    css
```

```

        main.css
    js
        topnav.js
    designs
        default
            design.css
            design.json
            facebook.png
            googleplus.png
            linkedin.png
            twitter.png
            youtube.pgn
    layouts
        index.html
    responsepages
        404.html
    _folder.json
    _folder_icon.png
    components.json
    viewport.json

```

Nastavenie základného motívu

- Nasledujúce súbory šablóny Bootstrap skopírujte do synchronizovaných priečinkov motívu vo svojom lokálnom počítači s prepísaním existujúcich súborov.
 - Súbory `html` uložte do priečinka `názov_motívu/layouts`
 - Súbory `css` uložte do priečinka `názov_motívu/assets/css`
 - Súbory `js` uložte do priečinka `názov_motívu/assets/js`
 - Súbory `image` uložte do priečinka `názov_motívu/assets/images`, pričom ich môžete zoskupiť do podpriečinkov obrázkov pozadia, päty, ľudí a ďalších
- Aktualizujte relatívne cesty v súboroch `html` v priečinku `layout` a pridajte do nich požadované prvky. Typický motív Bootstrap zahŕňa množstvo relatívnych ciest odkazujúcich na priečinok `/assets`. Tieto je potrebné upraviť tak, aby ukazovali na priečinok motívu.

Cesty odkazujúce na priečinky `css`, `js` a `images` upravte tak, aby ukazovali na nasledujúce priečinky:

```

_scs_theme_root_/assets/css/
_scs_theme_root_/assets/js/
_scs_theme_root_/assets/images/

```



Poznámka:

Po dokončení tohto kroku sa časť `_scs_theme_root` automaticky prispôbi prostrediu, v ktorom sa motív používa.

- Na každé rozloženie v službe Oracle Content Management sa vzťahujú tri požiadavky:
 - Do značky `<head>` súboru `html` pridajte nasledujúce značky:

- <!--\$SCS_RENDER_INFO-->
 - <!--\$SCS_SITE_HEADER-->
 - <!--\$SCS_PAGE_HEADER-->
- b. Na koniec súborov rozloženia pridajte skript vykresľovača tak, aby ešte patril do značky <body>. Obe tieto cesty sa v generátore lokalít a v runtime prostrediach nastavujú automaticky.






```
<script data-main="/_sitescloud/renderer/renderer.js" src="/_sitescloud/renderer/require.js"></script>
```

- c. Za časť „include“ v súbore `renderer.js` pridajte nasledujúce značky:
- <!--\$SCS_PAGE_FOOTER-->
 - <!--\$SCS_SITE_FOOTER-->

Uistite sa, že sa upravené súbory motívu synchronizujú s lokalitou v službe Oracle Content Management.

Aktualizácia stránok lokality

Keď lokalitu prvýkrát otvoríte v generátore lokalít, uvidíte stránky, ktoré sú súčasťou predvolenej lokality. Stránky, ktoré nepotrebujete, môžete odstrániť a rozloženie stránok, ktoré sa majú zachovať, môžete zmeniť na niektoré z nových rozložení.

1. V bočnej navigácii kliknite na položku **Lokalita**.
Zobrazí sa zoznam existujúcich lokalít.
2. Vyberte lokalitu a v kontextovej ponuke vyberte položku **Otvoriť** alebo kliknite na ikonu  na paneli akcií.
3. Zadaťte názov aktualizácie a voliteľný popis a potom kliknite na tlačidlo **Vytvoriť**.
V názve aktualizácie môžete použiť písmená, čísla, znaky podčiarknutia (_) a spojovníky (-). Ak zadáte medzeru, automaticky sa nahradí spojovníkom.
Ak už existujú aktualizácie pre lokalitu, vyberte aktualizáciu v zozname a kliknite na ikonu .
4. Generátor lokalít sa otvorí v režime ukážky. Ak chcete vykonávať zmeny alebo používať voľby navigácie na bočnom paneli, uistite sa, že prepínač úprav  má nastavenie **Upraviť**.
5. Ak chcete upraviť konkrétnu stránku, vyberte ju v strome lokality na bočnom paneli alebo pomocou vlastnej navigácie lokality.
6. Ak chcete odstrániť nepotrebnú stránku, vyberte ju a kliknite na ikonu .
7. Ak chcete pridať novú stránku, kliknite na položku **Pridať stránku**. Pozíciu stránky v strome lokality môžete zmeniť tak, že ju potiahnete na požadované miesto pomocou myši.
8. Ak chcete zmeniť rozloženie priradené k stránke, vyberte stránku v strome lokality a potom kliknutím na ikonu  zobrazte nastavenia stránky.
Prejdite do poľa **Rozloženie stránky** a v ponuke vyberte iné rozloženie. Počet a typ rozložení stránky závisí od motívu priradeného k lokalite.

9. Kliknutím na tlačidlo **Uložiť** uložte zmeny v aktuálnej aktualizácii. Môžete pokračovať v práci na aktuálnej aktualizácii alebo v prípade potreby môžete vytvoriť nové aktualizácie.

Aktualizácia navigácie

Keď sa pozriete na navigáciu v ukážke lokality, zistíte, že sa nezhoduje s aktuálnou hierarchiou, pretože navigácia v rozložení z motívu Bootstrap je napevno definovaná.

Aktualizujte navigáciu tak, že napevno definovaný kód v motíve Bootstrap nahradíte dynamicky generovaným kódom z hierarchie lokality.

Upravte lokálne synchronizované kópie súborov motívu.

1. Z rozložení odstráňte napevno definovaný kód navigácie. Tu je príklad napevno definovanej navigácie, ktorú je potrebné odstrániť z typického motívu Bootstrap. Toto je typická časť hlavičky s logom, časťami hamburgerovej ponuky na prepnutie navigácie, keď je stránka príliš úzka (responzívna časť), a napevno definovanou navigáciou pre ďalšie stránky.

```
<header id="header" class="header navbar-fixed-top">
  <div class="container">
    <h1 class="logo">
      <a href="index.html"><span class="text">Velocity</span></a>
    </h1><!--//logo-->
    <nav class="main-nav navbar-right" role="navigation">
      <div class="navbar-header">
        <button class="navbar-toggle" type="button"
          data-toggle="collapse" data-target="#navbar-collapse">
          <span class="sr-only">Toggle navigation</span>
          <span class="icon-bar"></span>
          <span class="icon-bar"></span>
          <span class="icon-bar"></span>
        </button><!--//nav-toggle-->
      </div><!--//navbar-header-->
      <div id="navbar-collapse" class="navbar-collapse collapse">
        <ul class="nav navbar-nav">
          <li class="active nav-item"><a href="index.html">Home</a></li>
          <li class="nav-item"><a href="features.html">Features</a></li>
          <li class="nav-item"><a href="pricing.html">Pricing</a></li>
          <li class="nav-item dropdown">
            <a class="dropdown-toggle" data-toggle="dropdown" data-hover="dropdown" data-delay="0" data-close-others="false" href="#">Pages <i class="fa fa-angle-down"></i></a>
            <ul class="dropdown-menu">
              <li><a href="download.html">Download Apps</a></li>
              <li><a href="blog.html">Blog</a></li>
              <li><a href="blog-single.html">Blog

```

```

Single</a></li>
                                <li><a href="blog-category.html">Blog
Category</a></li>
                                <li><a href="blog-archive.html">Blog
Archive</a></li>
                                <li><a href="about.html">About Us</a></li>
                                <li><a
href="contact.html">Contact</a></li>
                                </ul>
                                </li><!--//dropdown-->
                                <li class="nav-item"><a href="login.html">Log
in</a></li>
                                <li class="nav-item nav-item-cta last"><a
class="btn btn-cta btn-cta-secondary" href="signup.html">Sign Up
Free</a></li>
                                </ul><!--//nav-->
                                </div><!--//navabr-collapse-->
                                </nav><!--//main-nav-->
                                </div><!--//container-->
                                </header><!--//header-->

```

2. Napíšte kód JavaScript na prechádzanie informáciami o štruktúre lokality a vygenerovanie navigačného kódu a potom zahrňte tento kód JavaScript do rozložení napríklad takto:

```

<script type="text/javascript" src="_scs_theme_root_/assets/js/
navbar.js"></script>

```

3. Upravte výstup súboru `topnav.js` tak, aby sa presne zhodoval s očakávanými markupom v konkrétnom súbore CSS.

Aktualizácia rozložení lokality

V tejto chvíli je lokalita už funkčná, no ešte nemá žiadne upraviteľné oblasti (sloty) v rozloženiach.

1. Vyhľadajte alebo pridajte prvok DIV do rozloženia a nastavte ho ako slot.

Sloty sú prvky DIV v rozložení s hodnotou `"scs-slot"` v atribúte triedy. Každý slot musí mať jednoznačný atribút `id`. Príklad:

```

<div id="slot-content1" class="scs-slot scs-responsive"></div>

```

Ak chcete, aby sa veľkosť slotu automaticky prispôbila veľkosti okna prehľadávača, pridajte atribút triedy `"scs-responsive"`.

2. Podľa potreby zopakujte tento krok a vytvorte tak ďalšie sloty v rozložení alebo iných rozloženiach.

Publikovanie lokality

Po vykonaní a uložení všetkých zmien na lokalite je potrebné **Publikovať** lokalitu.

Pri publikovaní lokality sa všetky zmeny v aktuálnej aktualizácii včlenia do základu a obsah aktualizácie sa stane novou základnou lokalitou.

Vytvorenie novej šablóny

Teraz máte funkčnú lokalitu s priradeným motívom. Môžete ju premeniť na šablónu a zdieľať ju s inými používateľmi, aby mohli na jej základe vytvárať ďalšie lokality.

1. V bočnej navigácii v službe Oracle Content Management kliknite na položku **Vývojár**.
2. Kliknite na položku **Zobraziť všetky šablóny**.
3. Kliknite na položku **Vytvoriť** a potom na položku **Z existujúcej lokality**.
4. Vyberte novú lokalitu, ktorú ste vytvorili pomocou úvodnej šablóny a šablóny Bootstrap.
5. Zadaťte názov pre novú šablónu a potom kliknite na tlačidlo **Vytvoriť**.
6. Ak chcete vytvoriť balík pre šablónu, ktorý budete môcť použiť aj v iných inštanciách služby Oracle Content Management, vyberte šablónu a potom kliknutím na voľbu ponuky **Exportovať** vytvorte súbor `.zip`, ktorý môžete stiahnuť.

Vývoj šablón pomocou služby Developer Cloud Service

Na vývoj šablón pre službu Oracle Content Management môžete používať službu Developer Cloud Service.

Pomocou nasledujúcich krokov môžete vyvinúť šablónu v službe Developer Cloud Service, lokálne ju otestovať a potom exportovať do služby Oracle Content Management:

1. [Nastavenie súpravy OCE Toolkit v lokálnom počítači](#).
2. [Prihlásenie do konzoly Developer Cloud Service pre službu Oracle Content Management](#).
3. [Vytvorenie projektu v službe Developer Cloud Service](#).
4. [Pridanie súpravy OCE Toolkit do kódu projektu v novom depozitári Git](#).
5. [Vytvorenie šablóny v službe Developer Cloud Service](#).
Môžete vytvoriť novú šablónu a ďalej ju vyvíjať, [skopírovať šablónu existujúcu v službe Developer Cloud Service](#) alebo [importovať šablónu zo služby Oracle Content Management](#).
6. [Testovanie šablóny pomocou lokálneho testovacieho rámca](#).
7. [Zlúčenie zmien](#).
8. [Export šablóny zo služby Developer Cloud Service do služby Oracle Content Management](#).

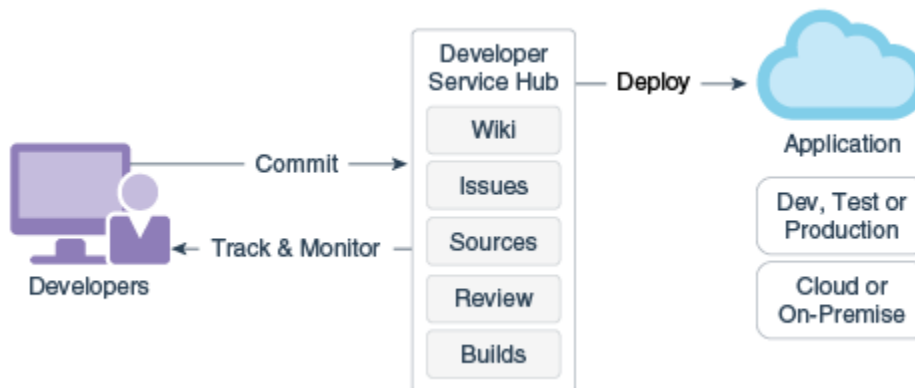
Prihlásenie do konzoly Developer Cloud Service pre službu Oracle Content Management

V konzole Developer Cloud Service môžete začať vyvíjať vlastné komponenty pre Oracle Content Management.

Ako administrátor služieb Oracle Cloud môžete používať službu My Service Administration na vytváranie a správu svojich cloudových služieb. Ak ste

administrátorom inštancie služby Oracle Content Management a administrátorom služby Standard Developer Service, môžete ich nastaviť a začať používať:

1. Prihláste sa do služby Oracle Cloud pomocou informácií poskytnutých pre vaše konto.
2. Ak chcete vytvoriť a spravovať inštanciu služby Oracle Content Management a službu Standard Developer Service, prihláste sa do služby My Service Administration.



3. Podľa požiadavky overte e-mail služby Oracle Developer Cloud Service.
4. Nastavte inštanciu služby Oracle Content Management s použitím údajov o predplatnom služby a prejdite na adresu URL svojej inštancie služby Oracle Content Management.
5. Prejdite na adresu URL služby Standard Developer Service.
6. Prihláste sa do svojho konta služby Oracle Developer Cloud Service.

Prejdite na adresu URL služby Developer Cloud Service a prihláste sa do konzoly.

Vytvorenie projektu v službe Developer Cloud Service

Projekt v službe Developer Cloud Service môžete vytvoriť pomocou šablóny projektu „Content Experience Cloud“ alebo môžete vytvoriť projekt s prázdny depozitárom GIT a importovať súpravu OCE Toolkit z inštancie služby Oracle Content Management.

- [Vytvorenie projektu služby Developer Cloud Service pomocou šablóny služby Oracle Content Management](#)
- [Vytvorenie projektu v službe Developer Cloud Service pomocou súpravy OCE Toolkit stiahnutej zo služby Oracle Content Management](#)
- [Pridanie súpravy OCE Toolkit do kódu projektu v novom depozitári Git](#)

Vytvorenie šablón v službe Developer Cloud Service

Na vytvorenie šablón služby Oracle Content Management z dostupných zdrojových šablón môžete použiť utilitu príkazového riadka `cec`.

Z jednej z dostupných zdrojových šablón vytvorte príkazom `cec create-template` šablónu. Keď do príkazového riadka zadáte príkaz `cec create-template -h`, zobrazia sa dostupné zdrojové šablóny.

Príklad vytvorenia šablóny:

```
cec create-template CafeSupremoLite_yourname -f CafeSupremoLite
```

Windows: Tento príkaz vytvorí symbolické prepojenie pre motívy, ktoré sa majú vykresliť v externom editore HTML WYSIWYG (napríklad `_scs_theme_root_`) počas vytvárania šablón. Na vytvorenie symbolického prepojenia v systéme Windows je zvyčajne potrebné spustiť utilitu príkazového riadka s privilégiami administrátora. Ak na úpravu motívu nepoužívate editor WYSIWYG, spustenie s privilégiami administrátora nie je nutné a chybu vytvárania symbolického prepojenia môžete ignorovať.

Predchádzajúci príklad vytvorí šablónu `CafeSupremoLite_yournameTheme` a sprístupní zdrojový kód v adresári `cec-components/src/main/`. V nasledujúcej tabuľke sú uvedené umiestnenia zdrojového kódu po vytvorení šablóny lokality v službe Developer Cloud Service.

Zdrojový kód šablóny	Motív	Komponenty pre šablónu
<code>cec-components/src/main/templates</code>	<code>cec-components/src/main/themes</code>	<code>cec-components/src/main/components</code>

Lokálny testovací rámec zobrazí aj komponenty spolu s možnosťou ich filtrovania podľa šablóny a typu.

Súbory motívov a komponentov môžete upravovať pomocou ľubovoľného editora textu alebo kódu. Pozrite si časť [Testovanie pomocou lokálneho testovacieho rámca](#). Zmeny po úpravách motívu alebo komponentu zobrazíte obnovením prehľadávača.

! Dôležité:

Zdrojový kód pre šablóny, motívy a komponenty sa nachádza v adresári `src/main/`. Neupravujte žiadne súbory mimo adresára `src/main/`. Sú potrebné na fungovanie lokálneho servera Oracle Content Management.

Kopírovanie šablóny do služby Developer Cloud Service

Existujúcu šablónu služby Oracle Content Management môžete skopírovať do služby Developer Cloud Service.

Ak chcete skopírovať jednu z existujúcich šablón z adresára `src/main/templates`, použite príkaz `cec copy-template`. Ak šablóna obsahuje položky z iných depozitárov, voľiteľne môžete zadať mapovanie depozitára, inak sa tieto položky neskopírujú.

V nasledujúcom príklade sa šablóna `Temp1` kopíruje do novej šablóny s názvom `Temp2`:

```
cec copy-template Temp1 -n Temp2
```

Import šablóny do služby Developer Cloud Service

Šablóny môžete importovať zo služby Oracle Content Management do služby Developer Cloud Service na ďalší vývoj.

Ak máte súbor zip šablóny vytvorený na serveri Oracle Content Management, môžete tento súbor importovať do služby Developer Cloud Service, kde ho môžete ďalej modifikovať, napríklad upraviť motív alebo komponenty. Použite nasledujúci príkaz:

```
cec import-template <location of the template zip file>
```

Zadajte priečinok, ktorý obsahuje súbor zip v službe Oracle Content Management.

Pozrite si časti [Šablóny](#) a [Exportovanie šablóny](#).

Zlúčenie zmien

Po vytvorení komponentu, šablóny alebo rozložení obsahu alebo po úprave zdrojového kódu v lokálnom počítači je potrebné zlúčiť nové a zmenené komponenty a šablóny v depozitári GIT projektu.

Ak chcete zlúčiť zmeny v depozitári GIT, zadajte nasledujúce príkazy v uvedenom poradí v okne terminálu.

```
cd cec-components git pull
git add .
git status
git commit -a -m "Vaše komentáre" git pull
git push
```

Export šablóny zo služby Developer Cloud Service

Môžete exportovať súbor zip šablóny zo služby Developer Cloud Service a pomocou tohto súboru vytvoriť lokalitu v službe Oracle Content Management.

Po dokončení vývoja šablóny môžete spustiť nasledujúci príkaz a exportovať šablónu. V rámci odpovede na príkaz dostanete informácie o tom, kde v službe Oracle Content Management sa súbor zip pre šablónu vytvoril.

```
cec export-template CafeSupremoLite_yourname
```

Pozrite si časti [Šablóny](#) a [Import šablóny](#).

21

Vývoj motívov

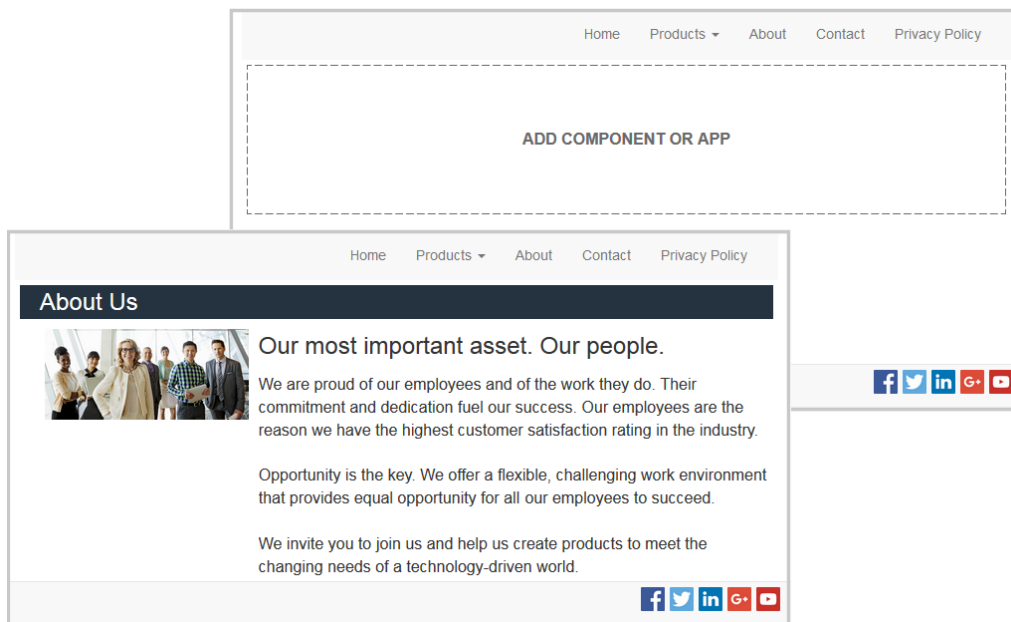
Motív definuje všeobecný vzhľad a správanie (celkový štýl) lokality vrátane farebnej schémy, veľkosti a typu písma a pozadí stránok. Motív zabezpečuje vizuálnu jednotnosť stránok lokality. Môžete vytvárať jednoznačné motívy a ich variácie a zadať návrh a vzorový obsah. Tie potom môžete použiť na vytvorenie lokalít na propagáciu vašej značky a vízie.

- [Motívy](#)
- [Základná štruktúra motívu](#)
- [Navigácia na lokalite](#)
- [Vytvorenie motívu](#)
- [Priradovanie komponentov k motívom](#)
- [Rozhranie API vykresľovania lokalít](#)

Motívy

Motívy definujú všeobecný vzhľad a funkčnosť lokality vrátane jej obsahu, štýlu a správania. Motív zabezpečuje vizuálnu jednotnosť stránok lokality.

Navrhnuť nový motív znamená špecifikovať rozloženie, štýl, vzorový obsah, navigáciu a všetky základné informácie, ktoré slúžia ako východiskový bod pre novú lokalitu. Návrhári motívov nastavujú očakávania, ako bude lokalita vyzerat' a správat' sa. Motív by mal byť navrhnutý s ohľadom na spôsob, akým sa bude používať, napríklad že väčšina alebo všetci používatelia budú pravdepodobne získavat' prístup na lokalitu v mobilnom zariadení. Navrhovanie vlastných motívov je užitočné, ak máte používateľov, ktorí chcú vytvárať mnoho podobných lokalít. Motív môžete navrhnuť pomocou rozložení stránok pre bežné vzory, ktoré môžete zdieľať medzi motívami.



Motív obsahuje rozloženia stránok, ktoré slúžia na navrhovanie obsahu, vzhľadu a správania pre lokalitu. Zmenou návrhu a nastavení a pridaním obsahu vytvoríte lokalitu, ktorá propaguje váš štýl, vašu značku a vašu víziu.

Motív pozostáva z týchto súčastí:

- Položky pre obrázky v pozadí alebo iný obsah, ktorý je súčasťou rozložení stránok (obrázky, súbory JavaScript atď.).
- Nastavenia štýlu pre lokalitu (CSS).
- Niekoľko rozložení stránok (súbory HTML).
- Kód na zostavenie navigácie pre lokalitu (súbory JavaScript).
- Zoznam základných štýlov, ktoré možno použiť s komponentmi (uvedené v súboroch `design.css` a `design.json`).

Motív môže obsahovať aj *prednastavené dáta*, pomocou ktorých sa vyplní nová stránka vytvorená z niektorej zo šablón stránok. Používateľ napríklad vytvorí novú stránku pre sekciu Produkty a vyberie rozloženie stránky s názvom `new_product.html`. Ak motív obsahuje súbor s názvom `new_product-pageseed.json`, nová stránka sa pri vytvorení vyplní obsahom prednastaveného súboru stránky. Rovnako ako v prípade vzorového obsahu, tieto prednastavené dáta je možné modifikovať a sú zahrnuté len ako východiskový bod na vytvorenie stránky.

Môžete vytvoriť motív, ktorý používa podmnožinu komponentov určených na fungovanie s príslušným motívom. Keď používateľ vyberie tento motív pre svoju lokalitu, bude vidieť len tie komponenty, ktoré sú špecifikované pre príslušný motív. Pozrite si časť [Pridačovanie komponentov k motívom](#).

Každá webová lokalita používa motív. Pri vytváraní lokality zo šablóny dedíte motív zo šablóny. Motív lokality môžete kedykoľvek zmeniť. Služba Oracle Content Management poskytuje niekoľko šablón s motívami, ktoré môžete použiť na začiatok.

Ak lokalita používa nový, nepublikovaný motív, tento motív sa automaticky publikuje spolu s lokalitou, keď ju prvýkrát prepnete do režimu online. Ak vykonáte zmeny motívu a chcete, aby sa prejavili na online lokalitách, motív je potrebné explicitne

publikovať. Motív môže explicitne publikovať len jeho vlastník alebo používateľ s privilégiami správcu.

 **Poznámka:**

Ak publikujete zmeny motívu, prejavia sa na všetkých online lokalitách, ktoré motív používajú. Ak napríklad zmeníte predvolené písmo zadané v motíve a motív publikujete, na všetkých lokalitách s týmto motívom sa použije nové predvolené písmo.

Pozrite si aj časť [Spravovanie motívov](#).

Základná štruktúra motívu

Základná štruktúra motívu zahŕňa návrh, navigáciu a štýly špecifikované v priečinkoch uložených v službe Oracle Content Management. Motív je súčasťou šablóny pre lokalitu.

Keď používateľ vyberie šablónu na vytvorenie novej lokality, priradené dáta motívu sa automaticky načítajú. Ak použijete úvodnú šablónu JET alebo úvodnú šablónu, na motív sa nebude odkazovať, ale sa automaticky skopíruje. Ak ako vývojár používate úvodnú šablónu, potrebujete vlastnú kópiu motívu.

Motív je usporiadaný v konkrétnej štruktúre priečinkov a súborov, ako je uvedené v tomto príklade, kde sú zobrazené základné priečinky a súbory:

```
theme
  assets
    css
      main.css
    js
      topnav.js
  designs
    default
      design.css
      design.json
  layouts
  publish
  responsepages
    404.html
  viewport.json
  _folder.json
  _folder_icon.png
  components.json
```

Niektoré priečinky obsahujú špecifické typy informácií. Ide o tieto priečinky:

- `assets`: JavaScript, kaskádový hárok štýlov (CSS), obrázky a ďalšie podporné súbory, na ktoré odkazujú rozloženia.
- `designs`: súbory `design.css` a `design.json`, ktoré slúžia na špecifikovanie volieb štýlu pre komponenty.
- `layouts`: súbory HTML pre šablóny stránok, ktoré slúžia na zobrazenie stránok lokality.

Poznámka:

Všetky súbory HTML musia na začiatku súboru obsahovať prvok DOCTYPE. Vyzerá takto: `<!DOCTYPE html>`

- `publish`: po použití motívu na publikovanej lokalite sa tento adresár zaradí do zoznamu a obsahuje kópie súborov. Tento adresár sa zobrazuje, ak ste synchronizovali motív pomocou počítačovej aplikácie, ale nie je zahrnutý, ak ste motív exportovali ako súčasť šablóny.
- `responsepages`: špeciálna stránka na spracovanie chýb (404).

Poznámka:

Ak je niektorá stránka na lokalite označená príznakom Chybová stránka, chybové hlásenie 404 z motívu sa ignoruje a namiesto neho sa použije zadaná chybová stránka.

- `viewport.json`: určuje nastavenia výrezu pre motív.
- `_folder.json`: určuje názov a identifikátor GUID pre motív. Príklad:

```
{
  "themeName": "MarketingCampaignTheme",
  "itemGUID": "TB79D65F699B022AC4E11F4D4EE870070A1ADD86BBBB"
}
```

Identifikátor GUID sa vytvorí v službe Oracle Content Management pri prvom importovaní motívu alebo pri jeho kopírovaní. Názov motívu zadáva vývojár motívu pri vytváraní motívu.

- `components.json`: (Zastarané.) Zaznamenáva vlastné komponenty použité v rámci motívu. Zachováva sa len pre spätnú kompatibilitu.

Pri vytváraní nového motívu pracujete s dvomi kľúčovými súbormi. Tieto súbory určujú štýly pre komponenty:

- `design.css`
- `design.json`

Navigačné informácie sa odporúča vložiť do jedného súboru JavaScript, napríklad do súboru s názvom `nav.js`. Vhodným umiestnením pre takýto súbor je priečinok `/assets/js/` motívu.

Navigácia na lokalite

Hierarchia lokality je uložená v súbore `structure.json` priradenom k lokalite. Hierarchia sa načíta do pamäte a sprístupní v kontexte stránky ako objekt `SCS.structureMap`.

Generátor lokalít číta súbor `structure.json` na vykreslenie stromu lokality. Súbor `structure.json` bude obsahovať kód pre stránky lokality. Príklad:

```
"pages": [ {
  "id": 100,
  "name": "Home",
  "parentId": null,
  "pageUrl": "index.html",
  "hideInNavigation": false,
  "linkUrl": "",
  "linkTarget": "",
  "children": [ 200,
                300,
                400,
                500 ],
  "overrideUrl":false
}

{
  "id":200,
  "name":"Products"
  "parentId":100,
  "hideInNavigation":false,
  "LinkUrl":"",
  "linkTarget":"",
  "children":[ 204, 205],
  "overrideUrl":false
}

{
  "id":204,
  "name":"Hiking Boots",
  "parentId":200,
  "pageUrl":"products/hiking_boots.html",
  "hideInNavigation":false,
  "linkUrl":"",
  "linkTarger":"",
  "children":[],
  "overrideUrl":false
}
```

Stránky lokality musia obsahovať aj kód JavaScript pre navigáciu, aby sa pre lokalitu prečítala aj táto štruktúra a vykreslili navigačné prepojenia. Šablóny poskytované so službou Oracle Content Management obsahujú vzorové súbory JavaScript pre navigáciu, ktoré ilustrujú, ako to funguje.

Súbor `topnav.js`, ktorý sa používa v niektorých motívoch poskytovaných so službou Oracle Content Management, predstavuje príklad použitia objektu `SCS.structureMap` s volaniami rozhrania Render API, ako je `SCSRenderAPI.getPageLinkData`, na prechod štruktúrou lokality a vykreslenie markupu HTML potrebného na vykreslenie ponúk navigácie na stránke. Tu je kód zo vzorového súboru `topnav.js`:

```
function renderNode(id, navBar)
{
```

```

    if (id >= 0)
    {
        var navNode = SCS.structureMap[id];
        if( navNode &&
            (
                ( typeof navNode.hideInNavigation != "boolean" ) ||
                ( navNode.hideInNavigation === false )
            ) )
        {
            var navItem = document.createElement("li");
            var navLink = document.createElement("a");
            var navText = document.createTextNode(navNode.name);

            var linkData = SCSRenderAPI.getPageLinkData(navNode.id) ||
};
            if( linkData.href ) {
                navLink.href = linkData.href;
            }
            if( linkData.target ) {
                navLink.target = linkData.target;
            }

            navLink.appendChild(navText);
            navItem.appendChild(navLink);

            if (navNode.children.length > 0)
            {
                var navSub = document.createElement("ul");

                for (var c = 0; c < navNode.children.length; c++)
                {
                    renderNode(navNode.children[c], navSub);
                }

                navItem.appendChild(navSub);
            }
            navBar.appendChild(navItem);
        }
    }
}

function renderNav()
{
    var topnav = document.getElementById("topnav");           // expected
    to be an empty <div>

    if (topnav)
    {
        var navBar = document.createElement("ul");

        renderNode(SCS.navigationRoot, navBar);

        topnav.appendChild(navBar);
    }
}

```

```
// Must wait for all our script to be ready...
if (document.addEventListener)
{
    document.addEventListener('scsrenderstart', renderNav, false);
}
else if (document.attachEvent)
{
    document.documentElement.scsrenderstart = 0;
    document.documentElement.attachEvent("onpropertychange",
        function(event)
        {
            if (event && (event.propertyName == "scsrenderstart"))
            {
                renderNav();
            }
        }
    );
}
```

Pomocou volaní rozhrania Render API môžete vygenerovať navigačné prepojenia, ktoré budú fungovať v režimoch úprav a ukážky lokality, ako aj na publikovanej lokalite online. Pozrite si časť [Popis rozhrania Render API](#).

Navigačné informácie sa odporúča vložiť do jedného súboru JavaScript, napríklad `topnav.js`. Tento súbor JavaScript sa zvyčajne nachádza v priečinku `/assets/js/` motívu, ako je to aj v prípade vzorových motívov poskytovaných so službou Oracle Content Management.

Vytvorenie motívu

Nový motív môžete vytvoriť skopírovaním existujúceho motívu a vykonaním zmien v kópii. Môžete tiež importovať a použiť obsah motívu Bootstrap v novom motíve.

Poznámka:

Bez ohľadu na to, či vytvárate nový motív alebo aktualizujete existujúci, vždy si vytvorte kópiu motívu a pracujte s ňou. Motív otestujte použitím vzorovej lokality alebo kópie skutočnej lokality a uistite sa, že funguje správne. Nezabúdajte, že zmeny vykonané v existujúcom motíve sa implementujú na všetky lokality používajúce daný motív okamžite po publikovaní revidovaného motívu.


Kopírovanie motívu

1. Na domovskej stránke kliknite na položku **Vývojár**.

Zobrazí sa stránka **Vývojár**.

2. Kliknite na položku **Zobraziť všetky motívy**.

Zobrazí sa zoznam existujúcich motívov. Zobrazenie motívov môžete určovať tak, že kliknete na ikonu zobrazenia a vyberiete niektorú voľbu zo zoznamu.

3. Vyberte motív a v kontextovej ponuke vyberte položku **Kopírovať** alebo kliknite na ikonu  na paneli akcií.

Skopírujú sa všetky priečinky a súbory motívu vrátane všetkých vzorových stránok a obsahu.

Poznámka:

Keď skopírujete motív, informácie o zdieľaní motívu sa neskopírujú.

4. Zadáte názov kopírovaného motívu. Nemôžete použiť názov, ktorý už používa iný motív.

V názve môžete použiť písmená, číslice, znaky podčiarknutia (_) a spojovníky (-). Ak zadáte medzeru, automaticky sa nahradí spojovníkom.

Pre šablóny, motívy, komponenty, lokality alebo stránky lokalít nepoužívajte nasledujúce názvy: authsite, content, pages, scstemplate_*, _comps, _components, _compsdelivery, _idcservice, _sitescloud, _sitesclouddelivery, _themes, _themesdelivery. Nasledujúce názvy môžete používať pre stránky lokalít, ale nie pre šablóny, motívy, komponenty ani pre lokality: documents, sites.

5. Voliteľne zadajte popis motívu.
6. Kliknite na položku **Kopírovať**.

Indikátor priebehu zobrazí názov nového motívu a stav kopírovania. Keď sa motív skopíruje, názov sa zobrazí v zozname motívov. Kliknutím na názov motívu v zozname motívov môžete preskúmať priečinky a súbory, ktoré tvoria motív.

7. Pomocou počítačovej aplikácie Oracle Content Management synchronizujte priečinky a súbory motívu s lokálnym systémom. Umožní vám to prehľadávať lokálne priečinky a pracovať priamo so súbormi. Zmeny, ktoré vykonáte v motíve, sa automaticky synchronizujú. Zmeny môžete vykonávať pomocou obľúbených nástrojov na úpravu jazyka HTML, kódu alebo textu.

Nastavenie možnosti používania vlastných štýlov na lokalite

Administrátor motívov môže určiť štýly, ktoré sú súčasťou motívu, alebo ich môže prispôsobiť.

Nastavenie v súbore `components.json` motívu určuje, či sa v generátore lokalít môžu používať vlastné štýly. Umožňuje to zabezpečiť, aby prispievateľ lokality používal pri jej zostavovaní len požadovaný štýl, a nie napríklad iné písmo a farby.

Ako zabrániť používaniu vlastných štýlov na lokalite:

1. Skryte voľbu **Prispôsobiť** na paneli **Nastavenia** pre komponenty. Do súboru `components.json` motívu pridajte nasledujúci objekt spolu s definíciami ďalších komponentov:

```
[
  {
    "showStyleClassOnly": "true"
  }
]
```

2. Prispôbením skupín a tlačidiel na paneli s nástrojmi editora CKEditor odstráňte vlastné štýly:

V súbore `components.json` motívu môžete zadaním vlastností `toolbarGroups` a `removeButtons` editora CKEditor prispôbiť skupiny a tlačidlá v skupinách pre komponenty Nadpis a Odsek.

Môžete napríklad pridať nasledujúce objekty spolu s definíciami ďalších komponentov a odstrániť tak štýly, písmo a farby zo skupiny štýly:

```
[
  {
    "name": "",
    "list": [
      {
        "type": "scs-title",
        "id": "scs-title",
        "config": {
          "toolbarGroups": [
            {
              "name": "basicstyles",
              "groups": ["basicstyles"]
            },
            {
              "name": "styles",
              "groups": ["styles"]
            },
            {
              "name": "colors",
              "groups": ["colors"]
            },
            "/",
            {
              "name": "undo",
              "groups": ["undo"]
            },
            {
              "name": "links",
              "groups": ["links"]
            },
            {
              "name": "paragraph",
              "groups": ["list", "indent"]
            },
            {
              "name": "align",
              "groups": ["align"]
            },
            {
              "name": "cleanup",
              "groups": ["cleanup"]
            }
          ],
          "removeButtons":
            "Styles,Subscript,Superscript,Strike,Anchor,Blockquote,Link,Unlink,Font,TextColor,BGColor"
        }
      }
    ]
  }
]
```

```

    },
    {
      "type": "scs-paragraph",
      "id": "scs-paragraph",
      "config": {
        "toolbarGroups": [
          {
            "name": "basicstyles",
            "groups": ["basicstyles"]
          },
          {
            "name": "styles",
            "groups": ["styles"]
          },
          {
            "name": "colors",
            "groups": ["colors"]
          },
          "/",
          {
            "name": "undo",
            "groups": ["undo"]
          },
          {
            "name": "links",
            "groups": ["links"]
          },
          {
            "name": "paragraph",
            "groups": ["list", "indent"]
          },
          {
            "name": "align",
            "groups": ["align"]
          },
          {
            "name": "insert",
            "groups": ["image", "table"]
          },
          {
            "name": "cleanup",
            "groups": ["cleanup"]
          }
        ],
        "removeButtons":
        "Styles,Subscript,Superscript,Strike,Anchor,Blockquote,Link,Unlink,Font,TextColor,BGColor"
      }
    }
  ]
}
]

```

3. Zabráňte prilepovaniu štýlov do editora CKEditor.

Pri prilepovaní sa používajú nakonfigurované štýly a tlačidlá. V predchádzajúcom príklade sa z prilepených dát odstráni písma.

Nepovolenie vlastných štýlov má nasledujúce dopady:

- Vo všetkých vstavaných komponentoch sa na karte **Štýl** skryje voľba (o) Prispôbiť.
- V editore CKEditor sa na paneli s nástrojmi skryjú tlačidlá na nastavenie štýlov a prepíše sa špecifikácia rodiny písma, farby písma a ďalších vlastností.
- V editore CKEditor by takisto nemalo byť možné nastaviť štýl pomocou prilepeného textu. Tučné písmo a kurzíva budú povolené.

Skrytie komponentov a rozložení sekcie pre motív

Úpravou súboru component.json motívu môžete skryť komponenty a rozloženia sekcií, aby ich vývojári lokality nemohli použiť. Môžete tak zabezpečiť konzistentný vzhľad a funkčnosť lokalít. Pozrite si časť [Skrytie komponentov a rozložení sekcie pre motív](#).

Overenie motívu na lokalite

Po dokončení úprav motívu je potrebné skontrolovať, či všetky jeho súčasti fungujú na lokalite tak, ako ste to plánovali.

1. Nezabudnite synchronizovať skopírované priečinky a súbory pomocou počítačovej aplikácie Oracle Content Management a uložiť všetky modifikácie.
2. Otvorte lokalitu (môže to byť testovacia alebo existujúca offline lokalita) v generátore lokalít a prepnite lokalitu na nový motív.
3. Otestujte lokalitu s motívom pridaním stránok a použitím nastavení, zobrazením obrázkov, kontrolou navigácie a overením všetkých zmenených prvkov nového motívu.
4. Skontrolujte, či sa všetko vykresľuje správne, vrátane všetkých súborov a prepojení.
5. Publikujte motív, aby sa jeho zmeny implementovali na lokalite, a potom ho skontrolujte počas behu.

Pozrite si časť [Publikovanie motívov](#).

Používanie motívu Bootstrap

Podobnosti medzi motívmi služby Oracle Content Management a motívmi Bootstrap umožňujú skonvertovať stránky a obsah existujúceho motívu Bootstrap na používanie v motíve Oracle Content Management.

Bootstrap je bezplatná kolekcia nástrojov s otvoreným zdrojom na vytváranie webových lokalít a aplikácií. Obsahuje šablóny návrhov vo formátoch HTML a CSS pre komponenty rozhrania a rozšírenia JavaScript.

Pri vytváraní motívu sa postupuje podľa rovnakých pokynov, pri importovaní a úprave požadovaných stránok alebo obsahu z motívu Bootstrap sa však pracuje s kódom (pomocou ľubovoľného editora).

Je nepravdepodobné, že by ste použili celý motív Bootstrap so všetkými jeho stránkami a obsahom. Zvyčajne si vyberiete len časti motívu, ktoré sa majú používať v motíve služby Oracle Content Management, možno len niekoľko šablón stránok a len niektoré ich časti. Motív Bootstrap napríklad obsahuje v rámci šablón niekoľko blokov vrátane hlavičky, bloku navigácie, bloku tela a bloku päty. Keďže motívy Bootstrap sa dodávajú ako kolekcia súborov, ktoré možno zobraziť priamo v systéme súborov (bez webového servera), jednotlivé stránky majú množstvo duplicitného obsahu (musia mať, pretože sa nepoužíva žiadny mechanizmus na zostavovanie stránok). Keď tieto informácie použijete v motíve služby Oracle Content

Management, tieto časti je potrebné pridať do opakovane použiteľných šablón stránok služby Oracle Content Management a potom z týchto šablón dynamicky zostaviť viaceré stránky pomocou služby Oracle Content Management.


Jedným z príkladov pridania informácií do opakovane použiteľných šablón je sekcia navigácie. Navigácia v typickom motíve Bootstrap je duplikovaná na všetkých stránkach, keď ju však presuniete do motívu služby Oracle Content Management, pomocou kódu JavaScript je potrebné dynamicky prejsť hierarchiou lokality a vygenerovať štruktúry navigácie. Tento skript potom pridáte na všetky stránky, ktoré tak získajú navigáciu. Pri pridávaní stránok na lokalitu alebo ich odstraňovaní sa bude navigácia automaticky prispôsobovať.

Pozrite si časť [Vytvorenie šablóny lokality zo šablóny Bootstrap alebo šablóny návrhu webovej lokality](#).

Skrytie komponentov a rozložení sekcie pre motív

Predvolene majú osoby vyvíjajúce lokalitu k dispozícii všetky komponenty a rozloženia sekcií. Môže nastať situácia, že budete chcieť skryť niektoré komponenty alebo rozloženia sekcie, aby neboli k dispozícii, keď sa používa konkrétny motív. Ak napríklad chcete, aby sa konzistentne používalo prostredie bez komponentov tlačidiel alebo rozložení so sekciou jazdca, úpravou súboru components.json motívu ich môžete v motíve skryť.

Ako skryť komponenty a rozloženia sekcií v motíve:

1. V službe Oracle Content Management kliknite na položku **Vývojár** v ľavej navigačnej ponuke.
2. Na stránke Vývojár kliknite na položku **Zobraziť všetky motívy**.
3. Na stránke Motívy vyberte motív, ktorý chcete modifikovať, a v kontextovej ponuke kliknite na položku **Otvoriť** alebo kliknite na ikonu  na paneli akcií.
4. Vyberte súbor components.json a kliknite na tlačidlo **Stiahnuť**.
5. Súbor components.json otvorte v textovom editore.
6. Pridajte objekty na určenie typu a ID komponentu a pre vlastnosť `hidden` nastavte hodnotu `true`.

Napríklad tento záznam skryje komponent tlačidla:

```
"type": "scs-button",  
"id": "scs-button",  
"hidden": true
```

Nasledujúci príklad zase skryje rozloženie sekcie jazdca:

```
"type": "scs-sectionlayout",  
"id": "scs-sl-slider",  
"hidden": true
```


Celá položka na skrytie komponentu tlačidla aj rozloženia sekcie jazdca v súbore `components.json` by vyzerala takto:

```
[
  {
    "name": "",
    "list": [
      {
        "type": "scs-button",
        "id": "scs-button",
        "hidden": true
      },
      {
        "type": "scs-sectionlayout",
        "id": "scs-sl-slider",
        "hidden": true
      }
    ]
  },
  {
    "name": "Starter",
    "list": [
      {
        "type": "component",
        "id": "StarterComponent",
        "themed": true
      },
      {
        "type": "component",
        "id": "StarterFooter",
        "themed": true
      }
    ]
  }
]
```

- Po vykonaní potrebných zmien nahrajte súbor `components.json` do motívu ako novú verziu.


Skrytie volieb zarovnanania, šírky alebo rozstupu komponentu pre motív

Väčšina komponentov predvolene umožňuje osobám vytvárajúcim lokality zadať voľby zarovnanania, šírky a rozstupu v dialógovom okne nastavení komponentu. Ako vývojár však môžete skryť tieto voľby pre vlastný komponent, aby prispievatelia nevykresľovali obsah spôsobom, ktorý nie je konzistentný s motívom lokality. Ak napríklad chcete, aby sa konzistentne používalo prostredie s tlačidlami v strede a s rozstupom nastaveným na 30 pixelov, úpravou súboru `components.json` motívu môžete dané voľby skryť, aby ich v nastaveniach nebolo možné zmeniť.

Môžu tiež nastať situácie, keď budete chcieť prepísať počiatočné predvolené hodnoty vlastného komponentu, čo takisto možno urobiť úpravou súboru `components.json`. Prípadné

zmeny počiatkových hodnôt sa použijú iba v komponentoch, ktoré boli pridané na stránku až po úprave súboru components.json a jeho nahraní ako novej verzie.

Ako skryť voľby nastavení zarovnanania, šírky alebo rozstupu pre komponent v motíve:

1. V službe Oracle Content Management kliknite na položku **Vývojár** v ľavej navigačnej ponuke.
2. Na stránke Vývojár kliknite na položku **Zobrazit' všetky motívy**.
3. Na stránke Motívy vyberte motív, ktorý chcete modifikovať, a v kontextovej ponuke kliknite na položku **Otvorit'** alebo kliknite na ikonu  na paneli akcií.
4. Vyberte súbor components.json a kliknite na tlačidlo **Stiahnuť**.
5. Súbor components.json otvorte v textovom editore.
6. Pridajte objekty na určenie typu a ID komponentu a pre vlastnosti, ktoré chcete skryť, nastavte hodnotu true.
Takto napríklad vyzerá vstup, ktorý skryje nastavenia zarovnanania, šírky a rozstupu pre komponent tlačidla v dialógovom okne nastavení:

```
"type": "scs-button",
"id": "scs-button",
"hideAlignmentAndWidth": true,
"hideSpacing": true,
```

Ak chcete prepísať predvolené vlastnosti zarovnanania a rozstupu pre komponent tlačidla, pozrite si nasledujúci príklad zadania počiatkových hodnôt:

```
"initialData": {
  "alignment": "center",
  "marginTop": 30,
  "marginBottom": 30
```

Celý vstup do súboru components.json na zadanie predvolených hodnôt a skrytie volieb zarovnanania, šírky a rozstupu v dialógovom okne nastavení komponentu tlačidla použitého v motíve bude vyzeráť takto:

```
[
  {
    "name": "",
    "list": [
      {
        "type": "scs-button",
        "id": "scs-button",
        "hideAlignmentAndWidth": true,
        "hideSpacing": true,
        "initialData": {
          "alignment": "center",
          "marginTop": 30,
          "marginBottom": 30
        }
      }
    ]
  },
```

```

    {
      "name": "Starter",
      "list": [
        {
          "type": "component",
          "id": "StarterComponent",
          "themed": true
        },
        {
          "type": "component",
          "id": "StarterFooter",
          "themed": true
        }
      ]
    }
  ]

```

- Po vykonaní potrebných zmien nahrajte súbor components.json do motívu ako novú verziu.

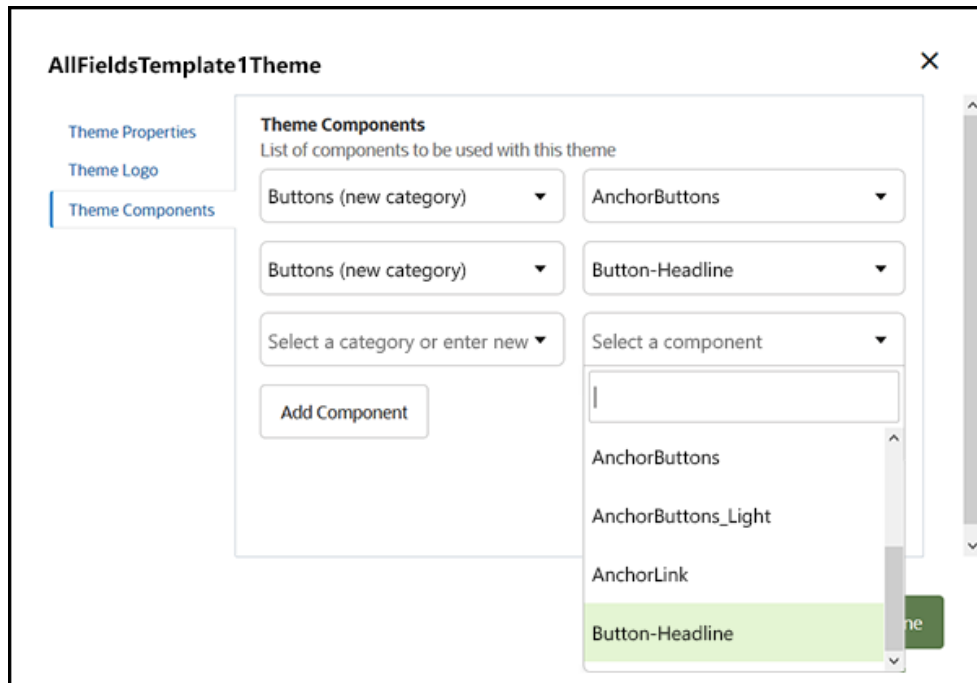
Priradovanie komponentov k motívom

Komponenty, rozloženia sekcií a skupiny komponentov môžete priradiť k motívu, aby sa s motívom použila konkrétna množina komponentov.

Ako vývojár môžete vytvoriť motív a komponenty pre šablónu, pomocou ktorej marketingoví pracovníci môžu vytvárať lokality na propagáciu produktov vašej organizácie. Priradením komponentu k motívu sprístupníte komponent na výber, keď používateľ vyberie položku **Komponenty motívu** v generátore lokalít. Na karte **Komponenty motívu** sa používateľovi zobrazujú iba komponenty, ktoré ste priradili k motívu. Priradením komponentu k motívu sa zaisťuje, že tento komponent sa exportuje so šablónou lokality, aj keď na lokalite nie je použitý.

Ako priradiť komponent k motívu:

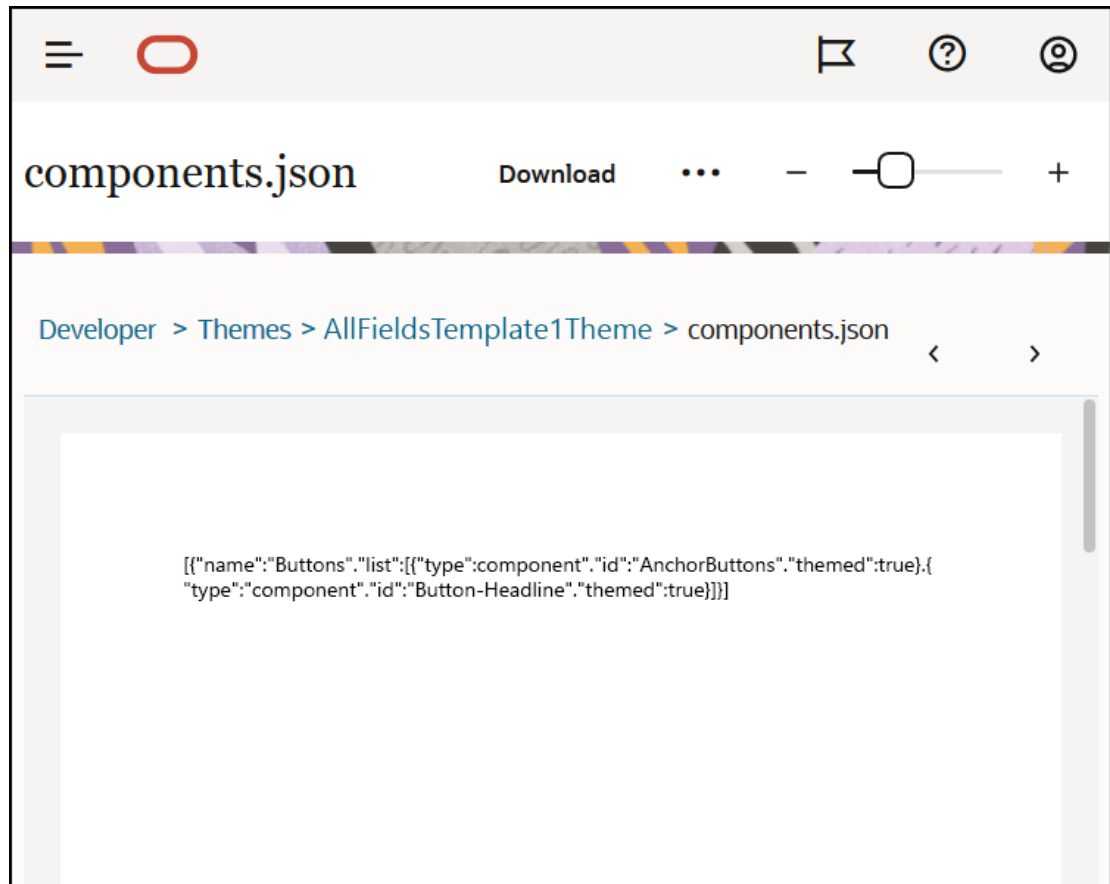
- V službe Oracle Content Management kliknite na položku **Vývojár** v ľavej navigačnej ponuke.
- Na stránke **Vývojár** kliknite na položku **Zobraziť všetky motívy**.
- Na stránke Motívy vyberte motív a v kontextovej ponuke alebo na paneli akcií kliknite na položku **Vlastnosti**.
- Kliknutím na položku **Komponenty motívu** otvorte kartu **Komponenty motívu**.
- Vyberte jeden alebo viacero komponentov, ktoré sa majú priradiť k motívu, a zaradte komponenty do kategórií:
 - V rozbaľovacom zozname **Vyberte komponent** vyberte vlastný komponent.
 - Pre prvý vybraný komponent zadajte názov kategórie, čím sa vytvorí kategória komponentu.
 - Pre každý ďalší vybraný komponent vyberte existujúcu kategóriu alebo vytvorte novú kategóriu.
 - Kliknite na položku **Pridať komponent**.



6. Kliknutím na tlačidlo **Uložiť** priradíte vybrané komponenty k motívu.
7. Na stránke **Motívy** vyberte motív a kliknutím na položku Vlastnosti znovu otvorte kartu **Komponenty motívu**.
8. Skontrolujte, či sa vybrané komponenty uložili.

Ak chcete odstrániť priradený komponent z motívu, vedľa názvu komponentu na karte **Komponenty motívu** kliknite na znak **X** a potom v dialógovom okne **Odstrániť komponent** kliknite na tlačidlo **Áno**.

Zoznam komponentov priradených k motívu, ktorý používa šablóna, si môžete pozrieť na stránke **Detaily** príslušnej šablóny. Referencie na komponenty priradené k motívu sú uložené v súbore `components.json` pre príslušný motív.



Po konfigurovaní priradenia motívu môžete nasadiť šablónu v službe Oracle Content Management a zdieľať ju s marketingovým tímom. Keď marketingový pracovník vyberie tento motív pre svoju lokalitu, bude vidieť len tie komponenty, ktoré ste zadali pre príslušný motív na karte **Komponenty motívu** v generátore lokalít. Zoznamy komponentov **Vlastné** a **Všetky** tiež obsahujú priradené komponenty motívov.

Priradenie komponentu k motívu v súprave OCE Toolkit

Na priradenie komponentu k motívu v súprave OCE Toolkit môžete použiť nasledujúci príkaz `cec`. Komponent sa zobrazí na karte **Komponenty motívu** v generátore lokalít, ako aj v zoznamoch komponentov **Vlastné** a **Všetky**.

```
cec add-component-to-theme <component>
```

Nasledujúci príkaz `cec` odstráni priradenie komponentu z motívu.

```
cec remove-component-from-theme <component>
```

Informácie o súprave OCE Toolkit nájdete v časti Vývoj so súpravou OCE Toolkit.

Rozhranie API vykresľovania lokalít

[Rozhranie API vykresľovania lokalít](#) pre službu Oracle Content Management (SCSRenderAPI) je globálny objekt okna, ktorý sa nachádza na všetkých webových

stránkach služby Oracle Content Management. Jeho primárnou úlohou je vykresľovať sloty a komponenty stránky a poskytuje rozhranie pre kód JavaScript v rozloženiach motívov. Ak na motívoch alebo komponentoch pracujete ako vývojár, môžete nájsť tieto udalosti a funkcie. Rozhranie SCSRenderAPI **runtime** vykresľuje režimy zobrazenia a ukážky, zatiaľ čo rozhranie SCSRenderAPI **design time** vykresľuje režimy zobrazenia navigácie, úpravy a anotácie.

Rozhranie API vykresľovania lokalít má v čase behu tri všeobecné funkcie:

- načítanie komponentov a obsahu do slotov na stránke,
- splnenie požiadaviek na informácie z kódu JavaScript v rozložení stránky,
- vyvolávanie udalostí počas životného cyklu procesu vykresľovania stránky.

Rozhranie API vykresľovania lokalít má v čase návrhu štyri všeobecné funkcie:

- načítanie komponentov a obsahu do slotov na stránke,
- splnenie požiadaviek na informácie z kódu JavaScript v rozložení stránky,
- vyvolávanie udalostí počas životného cyklu procesu vykresľovania a úpravy stránky,
- interakcia s generátorom lokalít na povolenie úpravy a anotovania stránky.

Rozhranie API vykresľovania lokalít možno na webových stránkach služby Oracle Content Management načítať vložením nasledujúcej značky skriptu do rozložení motívov:

```
<script data-main="/_sitescloud/renderer/renderer.js" src="/_sitescloud/renderer/require.js"></script>
```

Táto značka sa obvykle vkladá na koniec rozloženia. (Poznámka: adresy URL v tejto značke sa automaticky upravujú podľa príslušného prostredia: čas návrhu alebo čas behu.) Objekt SCSRenderAPI sa načítava asynchrónne. Vlastný kód JavaScript môže sledovať dostupnosť rozhrania API vykresľovania lokalít spracovaním udalosti `scsrenderstart`.

Vývoj rozložení

Rozloženie definuje spôsob usporiadania obsahu na stránke a používa sa na vytváranie kódu HTML pre stránky, ktoré sa používajú na lokalitách služby Oracle Content Management.

- [Rozloženia](#)
- [Optimalizácia pre vyhľadávacie nástroje \(SEO\)](#)
- [Vysvetlenie súboru a formátu components.json](#)
- [Prispôsobenie skupín panelov s nástrojmi v generátore lokalít](#)
- [Obmedzenie komponentov v slotoch](#)
- [Nastavenie obsahu rozloženia na možnosť úprav](#)
- [Vytvorenie rozloženia sekcie](#)
- [Vytvorenie rozloženia sekcie, ktoré podporuje pomalé načítanie](#)
- [Vývoj vlastných rozložení sekcií pomocou rozhraní API](#)
- [Vývoj rozložení obsahu](#)

Rozloženia

Rozloženie definuje usporiadanie obsahu na stránke lokality. Rôzne rozloženia môžu obsahovať rôzny počet pomenovaných slotov. Slot je oblasť, ktorá sa rozprestiera po celej šírke stránky a jej súčasťou môže byť jeden alebo viac typov obsahu.

Každý motív obsahuje niekoľko rozložení stránok. Pozrite si časť [Motívy](#).

Keď pridáte na lokalitu stránku, vyberiete rozloženie, ktoré sa pre túto stránku použije. Súčasťou každého rozloženia sú oblasti na stránke (tzv. sloty), do ktorých môžete myšou presunúť obsah. Všetok obsah, ktorý sa bude nachádzať v týchto slotoch, určíte vy. Môže ním byť čokoľvek od nadpisov, textu a oddeľovačov až po multimédiá, galérie a sociálne médiá.

Rozloženie obsahuje platné konštrukcie HTML, ako aj špeciálny markup, ktorý vykresľovač služby Oracle Content Management dokáže interpretovať. Rozloženie sa musí začínať príkazom DOCTYPE, pomocou ktorého sa prehľadávač nakonfiguruje na vykreslenie stránky v režime kompatibility so štandardmi (napríklad `<!DOCTYPE html>`). Tento príkaz vyžadujú určité komponenty na dosiahnutie najlepších výsledkov.

Tento vzorový kód znázorňuje minimálne rozloženie:

```

1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3 <head>
4     <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
5
6     <script src="/_themes/[!-$SCS_THEME_NAME--]/assets/js/
topnav.js"></script>
7     <link rel="stylesheet" type="text/css"
8         href="/_themes/[!-$SCS_THEME_NAME--]/assets/css/main.css">

```

```

9         <link rel="stylesheet" type="text/css"
10             href="/_themes/[!--$SCS_THEME_NAME--]/designs/
[!--$SCS_DESIGN_NAME--]/design.css">
11
12         <!--$SCS_RENDER_INFO-->
13         <!--$SCS_SITE_HEADER-->
14         <!--$SCS_PAGE_HEADER-->
15     </head>
16     <body>
17         <div id="topNavigation"></div>
18         <div id="mainContentSlot" class="scs-slot scs-responsive"></
div>
19         <script data-main="/_sitescloud/renderer/renderer.js"
20             src="/_sitescloud/renderer/require.js"></script>
21         <!--$SCS_SITE_FOOTER-->
22     </body>
23 </html>

```

Po vykreslení stránky v prehľadávači sa rozbalia rôzne tokeny.

- [!--\$SCS_THEME_NAME--]
V tomto tokene sa zobrazí názov motívu, ktorý je aktuálne vybraný pre lokalitu. Pomocou tohto tokenu možno motív skopírovať, pretože adresy URL, ktoré tento token používajú, budú odkazovať na aktuálny motív.
- [!--\$SCS_DESIGN_NAME--]
V tomto tokene sa zobrazí názov návrhu, ktorý je aktuálne vybraný pre lokalitu. Umožňuje to používať rozloženie viacerými návrhmi v rámci motívu.
- [!--\$SCS_RENDER_INFO--]
V tomto tokene sa zobrazí značka skriptu, v ktorej je uložená hierarchia stránok a informácie o vykreslení komponentov pre stránku. Tento token by sa mal nachádzať v sekcii <head> rozloženia.
- [!--\$SCS_SITE_HEADER--]
V tomto tokene sa zobrazí hodnota hlavičky lokality, ktorá je zadaná v poli Hlavička vo vlastnostiach optimalizácie pre vyhľadávacie nástroje (SEO). Môžete sem zadať markup pre celú lokalitu, ktorý chcete umiestniť na všetky stránky. Pozrite si časť [Nastavenie vlastností vyhľadávacích nástrojov](#).
- [!--\$SCS_PAGE_HEADER--]
V tomto tokene sa zobrazí hodnota hlavičky stránky, ktorá sa nachádza v poli Hlavička stránky vo vlastnostiach nastavení stránky v generátore lokalít. Môžete tu zadať markup konkrétnej stránky.
- [!--\$SCS_SITE_FOOTER--]
V tomto tokene sa zobrazí hodnota päty lokality, ktorá sa nachádza v poli Päta vo vlastnostiach optimalizácie pre vyhľadávacie nástroje (SEO). Môžete sem zadať markup pre celú lokalitu, ktorý chcete umiestniť na všetky stránky. Pozrite si časť [Nastavenie vlastností vyhľadávacích nástrojov](#).

 **Poznámka:**

Namiesto oddeľovačov [!--\$ a --] sa môže v tokenoch používať predpona <!--\$ a prípona -->.

Keď je lokalita online, nasledujúce tokeny v prepojení sa nahradia skutočnými hodnotami zohľadňujúcimi kontext, v ktorom sa používajú. Prepojenie tak môže fungovať aj pri upravovaní lokality a na publikovanej lokalite, ktorá je online.

- `/_sitescloud/` sa nahradí reťazcom `/_sitesclouddelivery/`
- `/_themes/` sa nahradí reťazcom `/_themesdelivery/`

Sloty sú prvky DIV v rozložení s hodnotou "scs-slot" v atribúte triedy. Slot je miesto, kam môžu používatelia pridať komponenty a vyplniť tak lokalitu obsahom. Priradením atribútu triedy "scs-slot" možno ako sloty nastaviť viacero prvkov DIV. Každý slot musí mať jednoznačný atribút id.

 **Poznámka:**

Sloty nie je možné vnárať, pomocou šablóny CSS ich však môžete prekryť a vytvoriť tak dojem, že vnorené sú. Ak to chcete urobiť, použite rozloženie skupiny komponentov alebo sekcie. Pozrite si časť [Vytvorenie rozloženia sekcie](#).

Sloty, ktoré majú atribút triedy s hodnotou "scs-responsive", budú obnovovať svoj obsah pri zmene rozlíšenia okna prehľadávača. Môžu sa tak responzívne vykresľovať na veľkom displeji počítača aj malom mobilnom zariadení.

Posledná značka `<script>` (riadok 19 v príklade) načítava kód vykresľovania služby Oracle Content Management. Tento kód je zodpovedný za vykreslenie komponentov na stránke a umožňuje tiež prístup vlastného kódu do rozhrania Render API. Bez tejto značky `<script>` nie je možné pomocou generátora lokalít zmeniť stránky založené na danom rozložení.

Optimalizácia pre vyhľadávacie nástroje (SEO)

Na ľahšiu identifikáciu obsahu lokality pomocou vyhľadávacích nástrojov môžete zadať kľúčové slová.

Nastavenia optimalizácie pre vyhľadávacie nástroje

Nastavenia optimalizácie pre vyhľadávacie nástroje sú definované na úrovni lokality a na úrovni stránky. Text optimalizácie pre vyhľadávacie nástroje bude vložený do päty všetkých prednastavených šablón.

Pozrite si časť [Nastavenie vlastností vyhľadávacích nástrojov](#).

Súbory cookie pre návštevníkov lokality

Návštevníci lokality používajú súbory cookie na optimalizáciu pre vyhľadávacie nástroje, jeden súbor cookie pre každý prehľadávač a každú lokalitu, na účely fakturácie. Jednotlivé súbory cookie je potrebné obnovovať každú hodinu alebo po 24 hodinách.

Súčasťou každej lokality musí byť rozbaľovacie okno, ktoré návštevníkov upozorňuje na súbory cookie.



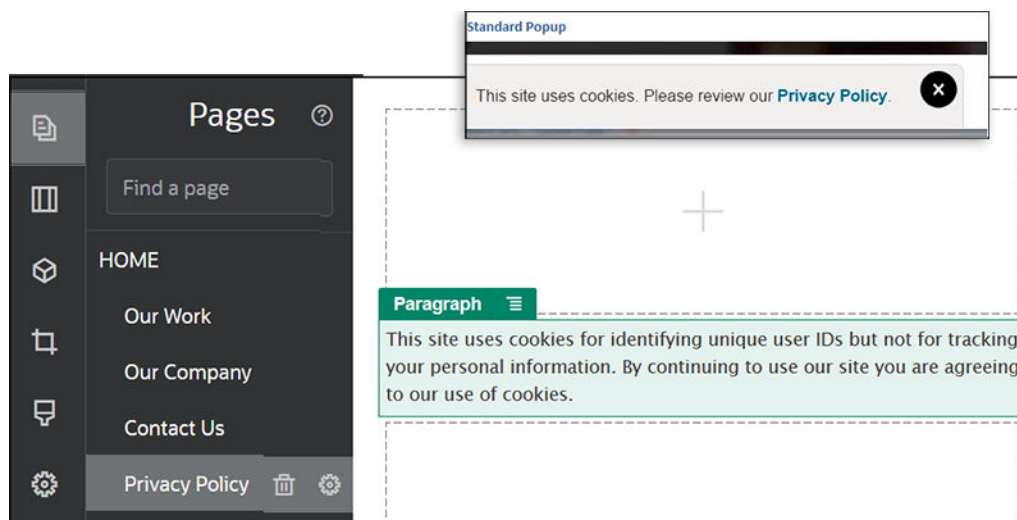
V rozbaľovacom okne by mali byť tieto informácie:

- Text o optimalizácii pre vyhľadávacie nástroje v hlavičke a v päte
- Komponent DIV s konkrétnym ID na výber a prepojenie textu

```
<div class="scs-cookie-consent" style="display: none;">This site uses cookies. Please review our  
<a href="[!-$SCS_PAGE-]500[!-$SCS_PAGE-]">Privacy Policy</a>. <a href="#" alt="close"  
class="scs-cookie-consent-close"></a></div>
```

Stránka stratégie ochrany osobných údajov

Text bude prepojený na stránku stratégie ochrany osobných údajov, ktorá obsahuje informačný text.



Vlastnosť Inner HTML na optimalizáciu pre vyhľadávacie nástroje

Keď dáta komponentu uložíte v generátore lokalít, môžete uložiť vlastnosť Inner HTML, ktorá by sa vytvorila, keby bol komponent vykreslený v čase behu. Vlastnosť Inner HTML sa uloží k dátam stránky. Keď sa potom stránka vykreslí, príslušné dáta sa môžu vložiť na stránku namiesto komponentu. Môže k tomu dôjsť veľmi skoro vo formáte výstupu stránky, vďaka čomu má vyhľadávací nástroj väčšiu šancu na úspešný crawling obsahu stránky.

Vysvetlenie súboru a formátu components.json

Motív musí mať súbor `components.json` nachádzajúci sa na ceste `/Názov_motívu/components.json`, ktorý určuje komponenty použité v motíve.

Tento súbor musí obsahovať platné dáta JSON – minimálne prázdne pole JSON `[]`.

Syntax súboru `components.json` obsahuje zoznam všetkých lokálnych komponentov a úplne podporuje kategorizovanie komponentov. (Vzdialené komponenty sú zaregistrované v katalógu komponentov.)

Bez ohľadu na to, aké komponenty sa pridávajú do súboru `components.json` na úrovni motívu (vrátane žiadnych), služba Oracle Content Management vyplní predvolenú množinu komponentov dostupných pre používateľov. Táto predvolená množina je definovaná v zdrojovom kóde. Nasledujúci zoznam obsahuje komponenty a (prednastavené) komponenty vykresľované vo vložených rámoch. V generátore lokalít budú dostupné aj všetky vzdialené komponenty zaregistrované na úrovni služby a sprístupnené používateľom v inštancii.

V službe Oracle Content Management sú zahrnuté nasledujúce lokálne komponenty.

Názov	Typ	ID
Nadpis	scs-title	scs-title
Odsek	scs-paragraph	scs-paragraph
Obrázok	scs-image	scs-image
Galéria	scs-gallery	scs-gallery
Mriežka galérie	scs-gallerygrid	scs-gallerygrid
Dokument	scs-document	scs-document
Tlačidlo	scs-button	scs-button
Mapa	scs-map	scs-map
Oddeľovač	scs-divider	scs-divider
Oddeľovač	scs-spacer	scs-spacer
YouTube	scs-youtube	scs-youtube
Panel sociálnych sietí	scs-socialbar	scs-socialbar
Video	scs-video	scs-video
Článok (vlastný komponent)	scs-component	scs-comp-article
Nadpis (vlastný komponent)	scs-component	scs-comp-headline
Obrázok a text (vlastný komponent)	scs-component	scs-comp-image-text

V službe Oracle Content Management sú zahrnuté nasledujúce komponenty, ktoré sa vykresľujú vo vložených rámoch. Nezahŕňajú zaregistrované vzdialené komponenty.

Názov	Typ	ID
Konverzácia	scs-app	Konverzácia
Správca dokumentov	scs-app	Správca dokumentov
Zoznam priečinkov	scs-app	Zoznam priečinkov
Zoznam súborov	scs-app	Zoznam súborov
Páči sa mi to na Facebooku	scs-app	Páči sa mi to na Facebooku
Odporúčania na Facebooku	scs-app	Odporúčania na Facebooku
Sledovanie na Twitteri	scs-app	Sledovanie na Twitteri
Zdieľanie na Twitteri	scs-app	Zdieľanie na Twitteri

Všeobecný formát

Nižšie je uvedený všeobecný formát súboru `components.json`:

- V rámci každého komponentu sú určené vlastnosti daného komponentu. Vlastnosti `"components"` a `"apps"` najvyššej úrovne sú zastarané.
- Každý komponent má vlastnosť `"type"`. Komponenty môžu mať len určité hodnoty (všetky možné hodnoty sú uvedené v tabuľke predvolených komponentov).
- Každý komponent má vlastnosť `"id"`, ktorá musí byť jednoznačná. Táto vlastnosť sa používa na rozlišovanie medzi komponentmi s rovnakou vlastnosťou `"type"`. V minulosti mali aplikácie vlastnosť `"appName"`. Aj keď vlastnosť `"appName"` naďalej funguje, keď nie je k dispozícii vlastnosť `"id"`, vlastnosť `"appName"` je zastaraná.
- Každý komponent má vlastnosť `"name"`, ktorá predstavuje zobrazovaný názov v používateľskom rozhraní. Ak nie sú zadané rezervné hodnoty, v prípade komponentov je hodnotou názov zodpovedajúceho predvoleného komponentu, zatiaľ čo v prípade vzdialených komponentov je hodnotou ID.

Nižšie je uvedený príklad súboru `components.json`:

```
[
  {
    "name": "COMP_CONFIG_TEXT_CATEGORY_NAME",
    "list": [
      {
        "type": "scs-title",
        "id": "my-headline",
        "name": "My Headline",
        ...
      },
      {
        ...
      },
      ...
    ],
    ...
  },
  {
    "name": "My own category name",
    "list": [ ... ]
  }
]
```

```
}
]
```

Všeobecnou štruktúrou je pole JSON objektov kategórií. Každý objekt kategórie má vlastnosti "name" a "list". Vlastnosť "name" môže byť kľúčom mapovaným k lokalizovanému reťazcu. Ak tieto predvolené kategórie nie sú dostatočné, môžete zadať vlastný názov kategórie, ktorý nebude lokalizovaný. Nasledujúca tabuľka obsahuje dostupné predvolené kategórie a zodpovedajúce kľúče.

Kľúč	Názov kategórie (v angličtine)
COMP_CONFIG_CONTENT_CATEGORY_NAME	Content
COMP_CONFIG_CUSTOM_CATEGORY_NAME	Vlastné
COMP_CONFIG_MEDIA_CATEGORY_NAME	Médiá
COMP_CONFIG_SOCIAL_CATEGORY_NAME	Social
COMP_CONFIG_TEXT_CATEGORY_NAME	Text

Vlastnosť "list" v jednotlivých objektoch kategórií obsahuje pole objektov komponentov. Každý komponent alebo objekt musí mať vlastnosti "type" a "id". Ostatné vlastnosti sú voliteľné.

- Vlastnosť "type" musí byť rovnaká ako jeden z typov uvedených v predvolených komponentoch. Ak ešte vlastnosť "type" neexistuje, komponent sa nezobrazí.
- Vlastnosť "id" musia mať všetky komponenty jednoznačnú. Ak sa zistí, že vlastnosť "id" už existuje, komponent sa nezobrazí.
- Vlastnosť "name" je zobrazovaným názvom komponentu v používateľskom rozhraní. V prípade aplikácií (teraz vzdialených komponentov) nahrádza predchádzajúcu vlastnosť "appName".
- Všetky ostatné vlastnosti sa spracúvajú rovnako ako v predchádzajúcich vydaniach.

Pridanie nových komponentov do súboru components.json

Predvolené komponenty nemôžete modifikovať. V prípade potreby však môžete vytvoriť nový komponent založený na existujúcom predvolenom komponente. Môžete napríklad vytvoriť nový komponent založený na komponente "scs-title", ktorý nastavuje predvolený text. Pri pridávaní nového komponentu je potrebné určiť aspoň vlastnosti "type" a "id".

- Vlastnosť "type" musí byť rovnaká ako jeden z typov uvedených v predvolených komponentoch. Ak ešte vlastnosť "type" neexistuje, komponent sa nezobrazí.
- Vlastnosť "id" musia mať všetky komponenty jednoznačnú. Ak sa zistí, že vlastnosť "id" už existuje, komponent sa nezobrazí.

Nižšie je uvedený príklad kódu použitého na pridanie nového komponentu nadpisu. Tento komponent sa zobrazí spolu s predvoleným komponentom nadpisu.

```
[
  {
    "name": "COMP_CONFIG_TEXT_CATEGORY_NAME",
    "list": [
      {
        "type": "scs-title",
        "id": "my-headline"
      }
    ]
  }
]
```

```

    }
  ]
}
]

```

Nižšie je uvedený príklad kódu použitého na pridanie nového komponentu nadpisu so zobrazovaným názvom a predvoleným textom.

```

[
  {
    "name": "COMP_CONFIG_TEXT_CATEGORY_NAME",
    "list": [
      {
        "type": "scs-title",
        "id": "my-headline",
        "name": "My Headline",
        "initialData": {
          "userText": "This is a second title component"
        }
      }
    ]
  }
]

```

Komponent nadpisu preberá všetky vlastnosti predvoleného komponentu nadpisu, ktoré sa používajú ako základ. Okrem týchto vlastností sa aplikujú modifikácie na úrovni motívu, čím vzniká nový komponent.

Spätná kompatibilita

Súbory `components.json` v predchádzajúcom formáte možno naďalej čítať.

- Súbory s vlastnosťou `"components"` alebo `"apps"` najvyššej úrovne.
- Ak súbor obsahuje vlastnosť `"apps"`, naďalej sa načítajú používateľom definované vzdialené komponenty v rámci tejto vlastnosti.
- Ak súbor obsahuje vlastnosť `"apps"` najvyššej úrovne, predpokladá sa, že všetky vzdialené komponenty uvedené nižšie sú typu `"scs-app"`.
- Ak existuje vlastnosť `"appName"`, nastavte vlastnosť `"id"` na hodnotu `"appName"`. Zobrazovaný názov bude rovnaký ako vlastnosť `"name"` (ak je zadaná), prípadne sa použije hodnota vlastnosti `"id"`.

Prispôsobenie skupín panelov s nástrojmi v generátore lokalít

V prípade vlastných komponentov môžete prispôbiť kópie prednastavených skupín panelov s nástrojmi, ktoré sa zobrazujú na paneli s nástrojmi generátora lokalít.

Môžete vytvoriť svoju vlastnú verziu prednastaveného komponentu, ktorý má obmedzenú množinu a je k dispozícii pod vlastnou značkou. Prispôsobenia neovplyvňujú prednastavené komponenty.

Môžete vytvoriť svoju vlastnú verziu prednastaveného komponentu, ktorý má obmedzenú množinu a je k dispozícii pod vlastnou značkou. Prednastavené komponenty to však neovplyvní.

Skupiny panelov s nástrojmi definujú, čo vidíte na paneli s nástrojmi, keď pri úprave kliknete na komponent Nadpis alebo Odsek. Môžete odstrániť a zmeniť poradie pluginov podporovaných komponentom Nadpis alebo Odsek, ale ďalšie pluginy nie sú povolené.

Ak chcete prispôbiť skupiny panelov s nástrojmi v generátore lokalít, je potrebné použiť rovnakú syntax, akú používa editor CKEditor pre svoju konfiguráciu toolbarGroups. Pozrite si časť <https://ckeditor.com/latest/samples/toolbarconfigurator/index.html#basic>.

Komponenty Nadpis a Odsek podporujú nasledujúce skupiny:

- "basicstyles" - obmedzené na tučné písmo/kurzívu/podčiarknutie <https://ckeditor.com/cke4/addon/basicstyles>
- "styles" - štýly písom https://docs.ckeditor.com/ckeditor4/latest/guide/dev_styles.html
- "colors" - farby textu a pozadia https://docs.ckeditor.com/ckeditor4/latest/guide/dev_colorbutton.html
- "undo" - odvolanie/opakovanie aktuálnej inštancie v editore CKEditor
- "links" - vlastný plugin pre dialógové okno prepojenia
- "paragraph" - podpora zoznamov s odrážkami/očíslovaných zoznamov a zarážok
 - "list"
 - "indent"
- "align" - doľava/doprava/na stred
- "cleanup" - odstránenie všetkých štýlov z vybraného textu

Komponent Odsek tiež podporuje pluginy vloženia obrázkov a tabuliek"

- "insert"
 - "image"
 - "table"

Okrem toho možno použiť znak na oddelenie riadkov:

- "/"

Poznámka:

Ak v konfigurácii panela s nástrojmi a skupín nastavíte akúkoľvek inú hodnotu, pred vytvorením panela s nástrojmi generátora lokalít bude táto hodnota odstránená. Nemožno zadať "extraPlugins". Podporovaná je len konfigurácia "name"/"groups". Všetky zadané hodnoty typu "items" budú ignorované.

Ak napríklad chcete zabrániť používateľom v definovaní písiem, farieb, štýlov alebo veľkostí, konfiguráciu panela s nástrojmi môžete aktualizovať, ako je uvedené. Pre hodnoty "id" je potrebné zadať vlastné hodnoty, ktoré sa líšia od tých prednastavených.

```
[{
  "name": "<category name>",
  "list": [{
    "type": "scs-title",
    "id": "<custom-value>",
    "config": {
      "toolbarGroups": [{
        "name": "basicstyles",
        "groups": ["basicstyles"]
      }, {
        "name": "undo",
        "groups": ["undo"]
      },
      "/", {
        "name": "links",
        "groups": ["links"]
      }, {
        "name": "paragraph",
        "groups": ["list", "indent"]
      },
      "/", {
        "name": "align",
        "groups": ["align"]
      },
      {
        "name": "insert",
        "groups": ["image", "table"]
      }, {
        "name": "cleanup",
        "groups": ["cleanup"]
      }
    ]
  }, {
    "type": "scs-paragraph",
    "id": "<custom-value>",
    "config": {
      "fontSize_sizes": "16/16px;24/24px;48/48px;"
    }
  }
}]
```

Overenie

Nahradte súbor `components.json` predchádzajúcim kódom a potom upravte svoju lokalitu (ak ju už upravujete, obnovte prehľadávač). Keď teraz začnete upravovať komponent Nadpis, už sa nebudú zobrazovať štýly ani farby písma na výber. Komponent Odsek ich bude aj naďalej zobrazovať a zoznam dostupných veľkostí písma bude obmedzený na hodnoty 16, 24 a 48.

Predvolené skupiny panelov s nástrojmi

Predvolené skupiny panelov s nástrojmi pre komponenty Nadpis a Odsek sú uvedené nižšie:

- Nadpis

```
[{
  "name": "basicstyles",
  "groups": ["basicstyles"]
}, {
  "name": "styles",
  "groups": ["styles"]
}, {
  "name": "colors",
  "groups": ["colors"]
}, {
  "name": "undo",
  "groups": ["undo"]
},
"/", {
  "name": "links",
  "groups": ["links"]
}, {
  "name": "paragraph",
  "groups": ["list", "indent"]
}, {
  "name": "align",
  "groups": ["align"]
}, {
  "name": "cleanup",
  "groups": ["cleanup"]
}
]
```

- Odsek

```
[{
  "name": "basicstyles",
  "groups": ["basicstyles"]
}, {
  "name": "styles",
  "groups": ["styles"]
}, {
  "name": "colors",
  "groups": ["colors"]
}, {
  "name": "undo",
  "groups": ["undo"]
},
"/", {
  "name": "links",
  "groups": ["links"]
}, {
  "name": "paragraph",

```

```
    "groups": ["list", "indent"]
  }, {
    "name": "align",
    "groups": ["align"]
  }, {
    "name": "insert",
    "groups": ["image", "table"]
  }, {
    "name": "cleanup",
    "groups": ["cleanup"]
  }
]
```

Obmedzenie komponentov v slotoch

Pre ľubovoľný slot rozloženia môžete zadať určité obmedzenia komponentov povolených v danom slotu.

Ak v slotu obmedzíte komponenty, každý používateľ, ktorý myšou presúva nepovolený komponent, uvidí výstražné hlásenie a nebude môcť daný komponent pridať ani presunúť do tohto slotu.

Ak chcete nakonfigurovať toto obmedzenie, upravte rozloženia v motíve (napríklad súbor rozloženia `themes\theme_name\layouts\oneslot.htm`) a pridajte vlastné atribúty dát do prvku `div` slotu.

Toto je formát vlastných atribútov. Od predošlých verzií sa líši najmä v tom, že používatelia musia zadať iba položku `id` komponentu. Ak chceli predtým používatelia obmedziť komponent, museli použiť podrobnú syntax "`<type> <id>`" (ktorá je stále podporovaná).

```
data-allowed-items='["<id>:", "<type>", "<type>:<id>", ...]'
data-disallowed-items='["<id>:"<type>", "<type>:<id>", ...]'
```

Poznámka:

V hodnotách položiek `data-allowed-items` a `data-disallowed-items` sa môžu používať dvojité úvodzovky (") alebo jednoduché úvodzovky ('). V nasledujúcom príklade používa položka `data-allowed-items` na ohraňovanie podľa JSON jednoduché úvodzovky, pričom položka `data-disallowed-items` na ohraňovanie podľa JSON používa dvojité úvodzovky:

```
<div id="slot101"
  class="scs-slot"
  data-allowed-items='["scs-app", "scs-title"]'
  data-disallowed-items=["'File List', 'scs-map']">
</div>
```

Nasledujúca tabuľka obsahuje komponenty s ID poskytnutými službou Oracle Content Management. Ak chcete predísť konfliktu názvov, *nezadáвайте* predponu `scs-` pre žiadne ID vlastného (lokálneho alebo vzdialeného) komponentu ani nepoužívajte žiadny typ ani ID uvedené v tejto tabuľke.

Názov	Typ	ID
Správca dokumentov	scs-app	Správca dokumentov
Páči sa mi to na Facebooku	scs-app	Páči sa mi to na Facebooku
Odporúčania na Facebooku	scs-app	Odporúčania na Facebooku
Zoznam súborov	scs-app	Zoznam súborov
Zoznam priečinkov	scs-app	Zoznam priečinkov
Sledovanie na Twitteri	scs-app	Sledovanie na Twitteri
Zdieľanie na Twitteri	scs-app	Zdieľanie na Twitteri
Tlačidlo	scs-button	scs-button
Článok (vlastný komponent)	scs-component	scs-comp-article
Nadpis (vlastný komponent)	scs-component	scs-comp-headline
Obrázok a text (vlastný komponent)	scs-component	scs-comp-image-text
Skupina komponentov	scs-componentgroup	scs-componentgroup
Vyhľadávanie obsahu	scs-contentsearch	scs-contentsearch
Zoznam obsahu	scs-contentlist	scs-contentlist
Zástupný symbol obsahu	scs-component	scs-contentplaceholder
Obsahová položka	scs-component	scs-contentitem
Oddeľovač	scs-divider	scs-divider
Dokument	scs-document	scs-document
Galéria	scs-gallery	scs-gallery
Mriežka galérie	scs-gallerygrid	scs-gallerygrid
Obrázok	scs-image	scs-image
Mapa	scs-map	scs-map
Odsek	scs-paragraph	scs-paragraph
Panel sociálnych sietí	scs-socialbar	scs-socialbar
Oddeľovač	scs-spacer	scs-spacer
Nadpis	scs-title	scs-title
YouTube	scs-youtube	scs-youtube

Používatelia môžu vytvoriť lokálne alebo vzdialené komponenty. Názov v tejto vzorke (`My_Local_Component`) je ID, ktoré možno použiť na obmedzenie tohto komponentu v slotoch.

Create Local Component ✕

Provide a name for your component

My_Local_Component

Use only letters, numbers, hyphens, and underscores in component names.

Provide a description for your component (optional)

Add an optional description for this component

Component Type

Default ▾

Cancel Create

Nastavenie obsahu rozloženia na možnosť úprav

Určitý obsah vo forme textu alebo obrázka v rozložení môžete v závislosti od rozloženia konfigurovať tak, aby ho používatelia, ktorí pracujú so stránkami mohli upraviť.

Túto funkciu možno použiť v ľubovoľnom motíve vrátane motívov Bootstrap. Modifikácie automaticky prevezmú štýl pôvodnej stránky.

Môžete pridať jednoduchý markup k nasledujúcim značkám HTML v rozložení: `<p>`, `<h1>` až `<h6>`, `<div>` a ``.

K dispozícii sú nasledujúce voľby formátovania textu a obrázkov:

- Text: Používateľ môže nastaviť tučné písmo, kurzívu, podčiarknuté písmo a prepojenie.
- Obrázok: Používateľ môže nastaviť prepojenie na súbor obrázka. Môžete zmeniť vlastnosti nadpisu (čo používateľ vidí, keď posunie kurzor na obrázok) a pridať alternatívny text pre lepší prístup.

Na modifikovanie prvku textu alebo obrázka tak, aby ho používateľ mohol upraviť, sú potrebné dva kroky:

1. Pridajte vlastnosť `scs-editable` do parametra `class`.
2. Pridajte jednoznačný atribút `id`.

Po modifikovaní rozloženia bude funkcia dostupná pre všetky stránky založené na príslušnom rozložení (aj pre nové stránky).

Ak skopírujete a prilepíte stránku, modifikácie sa skopírujú na novú stránku.

Modifikácia značky nadpisu

Tu je príklad, ako modifikovať značku nadpisu v rozložení, aby ho používatelia mohli upraviť.

1. Synchronizujte súbor rozloženia s lokálnym počítačom alebo upravte zdrojový súbor HTML pre nadpis `<h1>`.
2. Pridajte vlastnosť `scs-editable` do parametra `class` a pridajte atribút `id="test-heading"` do riadka kódu pre nadpis tak, aby k nemu bolo možné pripojiť editor. Príklad:

```
<h1 class="brand-heading scs-editable" id="test-heading">Sample Heading Value</h1>
```

3. Uložte súbor.
4. Vykonajte synchronizáciu so službou Oracle Content Management a znova načítajte prehľadávač.

Keď používateľ posunie kurzor na nadpis, okolo nadpisu by sa malo zobrazit' čierne orámovanie, ktoré označuje, že obsah je možné upraviť. Keď používateľ klikne na nadpis, farba orámovania sa zmení na zelenú, čo označuje, že používateľ môže upraviť obsah nadpisu.

5. Ak motív nebol publikovaný, publikujte ho. Ak bol publikovaný, zmena sa prejaví po obnovení prehľadávača.

Po publikovaní motívu môžu používatelia lokality kliknúť na nadpis a upraviť ho generátore lokalít.

Pre prvok `scs-editable` sa vytvorí pseudokomponent, aby ste ho mohli zmeniť v generátore lokalít a uložiť ho s dátami stránky. V čase behu pred vykreslením stránky ovládač nahradí značky `scs-editable` hodnotami, ktoré ste nastavili v generátore lokalít.

Modifikácia značky obrázka

Postup modifikovania značky obrázka v rozložení tak, aby ho používatelia mohli upraviť, je podobný ako postup modifikovania textu.

1. Pridajte vlastnosť `scs-editable` do parametra `class`.
2. Pridajte jednoznačný atribút `id` obrázka.

Používateľ môže kliknúť na obrázok a potom zmeniť vlastnosti tak, aby sa použil iný obrázok.

Tu je vzorový kód pre obrázok, ktorý používatelia môžu upraviť:

```

```

Vytvorenie rozloženia sekcie

Vytvorením rozloženia sekcie môžete usporiadať obsah v rámci slotu na stránke lokality.

Podnikový používateľ môže usporiadať obsahové položky na lokalite na základe rozložení sekcií, ktoré poskytnete ako vývojár. Nové rozloženia sekcií môžete vytvoriť z predvoleného rozloženia.

Rozloženie sekcie môžete exportovať a modifikovať offline a potom ho môžete importovať ako nové rozloženie sekcie, alebo ním nahradiť existujúce rozloženie sekcie. Rozloženie

sekcie tiež môžete exportovať samostatne alebo v rámci balíka šablóny, ktorý obsahuje vlastné komponenty a rozloženia.


K dispozícii sú nasledujúce vopred pripravené rozloženia sekcií:

- Horizontálne
- Dva stĺpce
- Tri stĺpce
- Vertikálne
- Karty
- Jazdec

Tieto rozloženia môžete hneď použiť v generátore lokalít a nemusíte nič vytvárať.

Súbory pre tieto rozloženia sekcií obsahujú komentáre s ďalšími detailmi o štruktúre súborov rozložení sekcií. Ak si chcete pozrieť komentáre, môžete vytvoriť nové rozloženie sekcie založené na vopred pripravenom a potom exportovať nové rozloženie na úpravu podľa nasledujúceho postupu.

Ako vytvoriť rozloženie sekcie:

1. Na domovskej stránke kliknite na položku **Vývojár**.
2. Kliknite na položku **Zobraziť všetky komponenty**.
3. V rozbaľovacej ponuke **Vytvoriť** na pravej strane vyberte položku **Vytvoriť rozloženie sekcie**.
4. V dialógovom okne **Vytvoriť rozloženie sekcie** zadajte názov a popis komponentu rozloženia sekcie.
5. Ak chcete exportovať rozloženie sekcie kvôli úprave, vyberte ho a v kontextovej ponuke kliknite na položku **Exportovať** alebo kliknite na ikonu  na paneli akcií.
 - a. Prejdite do existujúceho priečinka alebo vytvorte nový priečinok kliknutím na položku **Vytvoriť** a zadajte názov a voliteľný popis.
 - b. Začiarknite políčko vedľa priečinka a kliknite na tlačidlo **OK**.
 - c. Kliknutím na ikonu alebo názov priečinka ho otvoríte.

Vo vybranom priečinku sa vytvorí súbor balíka rozloženia s názvom rozloženia sekcie a príponou `.zip`. Stiahnite si súbor do vývojového prostredia, kde môžete súbory upravovať.

Informácie o rozhraní API pre rozloženia sekcií nájdete v časti [Vývoj vlastných rozložení sekcií pomocou rozhraní API](#).
6. Modifikované súbory importujte buď ako nové rozloženie sekcie, alebo ním nahradte existujúce rozloženie sekcie.
 - a. Na domovskej stránke kliknite na kartu **Obsah** a potom kliknite na položku **Dokumenty**.
 - b. Nahrajte modifikované rozloženie sekcie v súbore s príponou `.zip` do priečinka s rovnakými názvami priečinka a súborov, ako boli exportované.
 - c. Na stránke **Vývojár** kliknite na položku **Zobraziť všetky komponenty**.
 - d. V ponuke **Vytvoriť** vyberte položku **Importovať komponent**.

- e. Začiarknite políčko vedľa nahraného súboru zip, ktorý obsahuje modifikované rozloženie sekcie, a kliknite na tlačidlo **OK**.

Modifikované rozloženie sekcie sa importuje do vybraného priečinka.

Rozloženie sekcie môžete tiež exportovať a skopírovať alebo presunúť do inej inštancie služby Oracle Content Management a importovať ho tam.

Vytvorenie rozloženia sekcie, ktoré podporuje pomalé načítanie

Zoznam obsahu môže volať rozloženie sekcie s ďalšími komponentmi podľa toho, ako sa na ne vykoná dopyt.

Keď vykreslíte zoznam obsahu, môžete vybrať rozloženie sekcie na vykreslenie všetkých obsahových položiek, ktoré sa vrátia. Môžete tak vytvárať rôzne rozloženia pre obsahové položky, napríklad tabuľku, jazdec alebo rozloženie s ôsmimi stĺpcami. Tieto vlastné rozloženia sekcie tiež môžu byť súčasťou rozšírených funkcií stránkovania.

Zoznamy obsahu podporujú nasledujúce stránkovanie:

- **Stránkovanie**
- **Načítať posúvaním**
- **Načítať kliknutím**

Pre štandardnú funkciu stránkovania rozloženie sekcie nemusí vykonať žiadne kroky. Opätovne sa vykreslí s nasledujúcou množinou položiek, keď používateľ klikne na ďalšiu stránku. Pre stránkovania **Načítať posúvaním** a **Načítať kliknutím** sa však rozloženie sekcie nevykreslí opätovne, ale sa do rozloženia sekcie pridajú ďalšie komponenty. Používa sa to väčšinou pri modeli nekonečného posúvania, kde načítate prvých n položiek, a ako sa používateľ posúva na stránke smerom nadol, vyvoláte a vykreslíte nasledujúcu množinu položiek. Pre podporu stránkovania **Načítať posúvaním** a **Načítať kliknutím** musí vlastné rozloženie sekcie vykonať tieto kroky:

1. `render.js`: Implementovať rozhranie API `addComponent()`. Toto sa bude volať každým novým komponentom, ktoré sa má pridať do rozloženia sekcie.

```
// dynamic API for adding additional components through "load more" when
used in a Content List
addComponent: function (parentObj, component) {
    // create the component div and add it to the parent object
    $(parentObj).append(this.createComponentDiv(component));
}
```

2. `appInfo.json`: Pridať nasledujúcu položku, aby sa do zoznamu obsahu odovzdala informácia, že rozloženie sekcie podporuje funkciu `addComponent()` api.

```
"contentListData": {
  "addComponent": true
},
```

Keď je súbor `appInfo.json` aktualizovaný a používateľ vyberie toto rozloženie sekcie na paneli nastavení a prejde na obrazovku stránkovania, zobrazia sa voľby **Načítať kliknutím** a **Načítať posúvaním**.

Vývoj vlastných rozložení sekcií pomocou rozhraní API

V službe Oracle Content Management môžete vyvíjať vlastné rozloženia sekcií pomocou rozhrania API pre rozloženie sekcií, ktoré zahŕňa rozhrania API na vykresľovanie a rozhrania API na úpravy.

Informácie o východiskových súboroch, ktoré si môžete pozrieť, nájdete v časti [Vytvorenie rozloženia sekcie](#). Východiskové súbory pre rozloženia sekcií obsahujú komentáre s podrobnosťami o štruktúre súborov rozložení sekcií.

Rozhrania API vykresľovania

Rozhrania API vykresľovania sa načítavajú z modulu `render.js` a používajú sa v generátore lokalít a v čase behu.

Rozhranie API vykresľovania	Popis	Vstupné parametre	Výsledok
(Konštruktor)	Inicializuje modul vykresľovania rozloženia sekcií.	Objekt JavaScriptu, ktorý obsahuje nasledujúce vlastnosti: <ul style="list-style-type: none"> sectionlayoutData (objekt): dáta rozloženia sekcie v modeli stránky. componentId (reťazec): hodnota <code>componentId</code> rozloženia sekcie, obvykle je to identifikátor GUID. renderMode (reťazec, voliteľný): režim vykresľovania pre operáciu vykresľovania. customSettingsData (objekt): kópia vlastnosti <code>customSettingsData</code> z vlastnosti <code>sectionLayoutData</code>. 	Rozhrania API vykresľovania rozloženia sekcií sú inicializované.
render	Na stránku odošle prvky DOM, ktoré sú vhodné pre rozloženie sekcie, vrátane kontajnerových častí DIV pre podradené komponenty.	container (prvok): prvok DOM, do ktorého sa má vykresliť markup rozloženia sekcie.	Po vrátení tejto metódy sa vykreslia podradené komponenty. Podradené komponenty môžete identifikovať vyhľadaním podradených prvkov <code>div[id]</code> .

Rozhranie API vykresľovania	Popis	Vstupné parametre	Výsledok
addComponent	Používa sa spolu s komponentmi zoznamu obsahu na dynamické pridanie podradených komponentov do rozloženia sekcie. Táto funkcia je voliteľná.	container (prvok): prvok DOM, v ktorom sa má vykresliť nový komponent. componentId (reťazec): ID nového komponentu, ktorý sa má pridať do rozloženia sekcie.	Po vrátení tejto metódy sa vykreslí prvok, ktorého ID sa zhoduje so vstupom componentId.

Rozhrania API úprav

Modul `edit.js` sa načíta, ak je vlastnosť `hasEditHandlers` v súbore `appinfo.json` spojenom s rozložením sekcie nastavená na hodnotu `true`.

Rozhrania API úprav sa používajú v generátore lokalít.

Okrem konštruktora sú všetky funkcie v tomto module voliteľné.

Rozhranie API úprav	Popis	Vstupné parametre	Výsledok
(Konštruktor)	Inicializuje modul úprav rozloženia sekcí.	Objekt JavaScriptu, ktorý obsahuje nasledujúcu vlastnosť: <ul style="list-style-type: none"> componentId (reťazec): hodnota <code>componentId</code> rozloženia sekcie, obvykle je to identifikátor GUID. 	Rozhrania API úprav rozloženia sekcí sú inicializované.

Rozhranie API úprav	Popis	Vstupné parametre	Výsledok
getCapabilities	Vráti objekt popisujúci možnosti úprav rozloženia sekcie.	<p>Objekt JavaScriptu, ktorý popisuje možnosti úprav rozloženia sekcie. Pri vstupe sa do funkcie zadajú predvolené možnosti. Táto funkcia môže v prípade potreby modifikovať objekt Capabilities.</p> <p>Objekt Capabilities môže obsahovať nasledujúce možnosti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • title (reťazec): nadpis rozloženia sekcie, ktorý sa má zobrazit' používateľovi. • settingsTitle (reťazec): nadpis, ktorý sa má zobrazit' v dialógovom okne panela nastavení. • hasSettings (boolovská hodnota): určuje, či rozloženie sekcie podporuje panel nastavení. • allowMove (boolovská hodnota): označuje, či rozloženie sekcie povoľuje presun podradených položiek. • allowDelete (boolovská hodnota): označuje, či rozloženie sekcie povoľuje odstránenie podradených položiek. • isHidden (boolovská hodnota): označuje, či je rozloženie sekcie momentálne skryté v dôsledku používateľských volieb. • dropTarget (boolovská hodnota): označuje, či je rozloženie sekcie cieľom pre operácie presunutia myšou. • customMenuOptions (pole): vlastné voľby ponuky, ktoré sa majú pridať do kontextovej ponuky rozloženia sekcie. Každý objekt voľby ponuky má nasledujúce vlastnosti: <ul style="list-style-type: none"> – label (reťazec): zobrazovaný text položky ponuky. – action (funkcia): funkcia, ktorá sa má vyvolať po kliknutí na položku ponuky. – disabled (boolovská hodnota): označuje, že položka ponuky sa má zobrazit' v deaktivovanom stave. – icon (reťazec): adresa URL, ktorá sa má zobrazit' vedľa 	(Objekt) Možnosti pre rozloženie sekcie.

Rozhranie API úprav	Popis	Vstupné parametre	Výsledok
getCaptionContent	Vráti zobrazovaný názov rozloženia sekcie, ktorý sa bude zobrazovať v prvkoch používateľského rozhrania.	<p>textu v položke ponuky. (Táto vlastnosť je rezervovaná na použitie v budúcnosti.)</p> <ul style="list-style-type: none"> – checkmark (boolovská hodnota): označuje, či sa má vedľa textu položky ponuky zobraziť znak začiaroknutia. – subMenuItems (pole): voľby ponuky, ktoré sa majú zobraziť v podponuke. <p>Žiadne.</p>	(Reťazec) Zobrazovaný názov rozloženia sekcie.
filterCapabilities	Povoľuje rozloženiu sekcie upraviť objekt Capabilities pred zobrazením ponúk používateľovi. Pomocou tohto rozhrania API môžete upraviť alebo odstrániť voľby ponuky. (Pozrite si aj getCapabilities .)	Objekt JavaScriptu, ktorý popisuje možnosti úprav rozloženia sekcie. Pri vstupe sa do funkcie zadajú predvolené možnosti.	(Objekt) Možnosti pre rozloženie sekcie.
onDragOver	Volá sa počas operácie presunu myšou s cieľom určiť, či je položku možné presunúť do rozloženia sekcie.	<p>eventObject (objekt udalosti): objekt udalosti, ktorý obsahuje informácie o udalosti presunu myšou.</p> <p>dataTransfer (objekt DataTransfer): objekt DataTransfer, ktorý obsahuje informácie o objekte presúvanom ponad rozloženie sekcie.</p>	<p>(Boolovská hodnota) Hodnota, ktorá označuje, či rozloženie sekcie môže akceptovať presúvanú položku.</p> <p>Vráti hodnotu <i>true</i> (pravda), ak rozloženie sekcie môže akceptovať presúvanú položku, inak vráti hodnotu <i>false</i> (nepravda).</p>

Rozhranie API úprav	Popis	Vstupné parametre	Výsledok
onDrop	Volá sa počas fázy pustenía operácie presunu myšou a určuje, že sa má presúvaná položka vložiť do rozloženia sekcie.	eventObject (objekt udalosti): objekt udalosti, ktorý obsahuje informácie o udalosti pustenía. dataTransfer (objekt DataTransfer): objekt DataTransfer, ktorý obsahuje informácie o objekte púšťanom do rozloženia sekcie.	(Boolovská hodnota) Hodnota, ktorá označuje, či rozloženie sekcie spracovalo operáciu pustenía. Ak sa vráti hodnota <i>true</i> (pravda), predvolená logika sa obíde.
onAddComponent	Oznámi rozloženiu sekcie, že do rozloženia sekcie bola v rámci operácie presunu myšou pridaná položka.	eventObject (objekt udalosti): objekt udalosti, ktorý obsahuje informácie o udalosti presunu myšou. dataTransfer (objekt DataTransfer): objekt DataTransfer, ktorý obsahuje informácie o objekte púšťanom do rozloženia sekcie. componentId (reťazec): hodnota <code>componentId</code> novej pridanej položky.	Upozornenie rozloženia sekcie.
onMoveComponent	Oznámi rozloženiu sekcie, že do rozloženia sekcie bola v rámci operácie presunu myšou presunutá položka.	eventObject (objekt udalosti): objekt udalosti, ktorý obsahuje informácie o udalosti presunu myšou. dataTransfer (objekt DataTransfer): objekt DataTransfer, ktorý obsahuje informácie o objekte púšťanom do rozloženia sekcie. componentId (reťazec): hodnota <code>componentId</code> presúvanej položky.	Upozornenie rozloženia sekcie.
getSettingsData	Povoľuje rozloženiu sekcie zmeniť dáta nastavení pred zobrazením panela nastavení.	settingsData (objekt): dáta predvolených nastavení, ktoré sa vypočítali pre rozloženie sekcie.	(Objekt) Dáta nastavení pre rozloženie sekcie.
updateSettings	Povoľuje rozloženiu sekcie zmeniť nastavenia po zatvorení panela nastavení. Toto rozhranie API sa volá tesne pred uložením nastavení v modeli stránky.	parameters (objekt): objekt neformátovaných parametrov, ktorý sa vráti z panela nastavení. sectionLayoutData (objekt): dáta rozloženia sekcie, ktoré sa uložia. Z objektu <code>parameters</code> (objekt) sa vygenerujú predvolené dáta, ktoré sa odovzdávajú do funkcie v tomto parametri.	(Objekt) Dáta rozloženia sekcie, ktoré sa majú uložiť v modeli stránky.

Rozhranie API úprav	Popis	Vstupné parametre	Výsledok
dispose	<p>Povoľuje modulu úprav uvoľniť pamäť, odpojiť udalosti a zrušiť alokáciu prostriedkov, ktoré sú priradené k obslužným programom úprav.</p> <p>Toto rozhranie API sa volá, keď je potrebné úplne prekresliť rozloženie sekcie, napríklad pri operácii odvolania a opakovania.</p>	Žiadne.	Prekreslenie rozloženia sekcie je aktivované.

Vývoj rozložení obsahu

Rozloženia obsahu pomáhajú používateľom pri prezeraní dát v obsahových položkách prostredníctvom komponentov zoznamu alebo zástupného symbolu obsahu používaných na stránkach lokalít. Pre typ obsahu môžete vytvoriť viac rozložení obsahu s cieľom vytvorenia rôznych zobrazení alebo znázornenia rôznych častí obsahovej položky.

Napríklad obsah typu Príspevok na blogu si môže vyžadovať iné rozloženia obsahu podľa toho, ako a kde sa má obsah príspevku blogu používať. Domovská stránka lokality môže zobrazovať zoznam položiek príspevkov blogu, ale keď na domovskej stránke kliknete na príspevok blogu, stránka **Detaily** môže zobraziť detaily o danom príspevku.

Domovská stránka má zoznam obsahu nakonfigurovaný na zobrazenie zoznamu položiek typu obsahu Blog-Post, pričom rozloženie obsahu Blog-Post-Summary používa ako zobrazenie položiek.

Stránka Detaily používa rozloženie obsahu Blog-Post-Header v zástupnom symbole obsahu na zobrazenie obrázka a názvu hlavičky. Rozloženie sekcie s dvoma stĺpcami obklopuje dva zástupné symboly obsahu so šírkou 70 % a 30 % s použitím rozložení obsahu Blog-Post-Content a Blog-Post-Author. Ako vidíte, na vizualizáciu toho istého typu obsahu sa používajú štyri rôzne rozloženia obsahu.

Rozloženie obsahu môžete vytvoriť jedným z týchto dvoch spôsobov:

- V službe Oracle Content Management vyberte položku **Vývojár > Zobrazit' všetky komponenty > Vytvorit' > Vytvorit' rozloženie obsahu**.
- V projekte súpravy OCE Toolkit použite príkaz `cec create-contentlayout`.

Služba Oracle Content Management vytvorí predvolené rozloženie obsahu pre daný typ obsahu. Ak chcete predvolené rozloženie obsahu modifikovať, môžete upraviť nasledujúce súbory:

- `assets/layout.html`

Úpravou tohto súboru zmeníte zobrazenie HTML.

- `assets/design.css`

Úpravou tohto súboru zmeníte štýl rozloženia obsahu.

- `assets/render.js`

Úpravou tohto súboru zmeníte dáta použité v súbore `layout.html` alebo pridáte do rozloženia obsahu dynamické správanie.

Komponenty rozloženia obsahu vykreslia obsahovú položku zo servera Oracle Content Management. Väčšina položiek je uložených na serveri Oracle Content Management. Niekedy možno budete chcieť použiť statickú položku, ktorá je lokálne dostupná v samotnom rozložení obsahu, napríklad obrázok na pozadí, na zmenu štýlu. V nasledujúcom rozložení obsahu napríklad možno generovať absolútnu adresu URL pre súbor `images/background.jpg` v súbore `render.js` a použiť ju v súbore `layout.html`.

Najjednoduchší spôsob generovania absolútnej adresy URL je použiť vstavaný súbor `requirejs`. Ako závislosť definujte `'require'` a na vygenerovanie adresy URL použite `req.toURL()`, ako uvádza nasledujúci kód:

```
define([
  'require',
  'jquery',
  'mustache',
  'text!./layout.html',
  'css!./design.css'
], function (require, $, Mustache, templateHtml, css) {
  'use strict';

  var imageURL = req.toURL('./images/background.jpg');
```

Nasledujúce témy opisujú spôsob vývoja rozložení obsahu:

- [Vytvorenie rozložení obsahu pomocou služby Oracle Content Management](#)
- [Prístup k zobrazeniu rozloženia v rozložení obsahu](#)
- [Generovanie adresy URL stránky detailov lokality pomocou rozhrania API](#)
- [Lokálny vývoj rozložení obsahu pomocou služby Developer Cloud Service](#)
- [Expanzia makier v dopytoch na zoznam obsahu](#)
- [Vývoj robustných rozložení obsahu](#)
- [Vytvorenie vzorovej šablóny blogu](#)
- [Pridávanie mapovaní rozloženia obsahu do šablón](#)
- [Testovanie rozložení obsahu lokálnym testovacím rámcom](#)
- [Import šablón s rozloženími obsahu do služby Oracle Content Management](#)

Súvisiace témy

Informácie o spravovaní rozložení obsahu nájdete v časti [Správa vlastných komponentov a rozložení](#).

Informácie o používaní digitálnych položiek a iných obsahových položiek na lokalite nájdete v častiach Používanie položiek a Správa digitálnych položiek v príručke *Spravovanie položiek v službe Oracle Content Management*.

Vytvorenie rozložení obsahu pomocou služby Oracle Content Management

Po vytvorení rozloženia obsahu môžete rozložiť polia v obsahovej položke pri zobrazení na stránke lokality. Keď na stránku pridáte obsahovú položku, použije vybrané rozloženie obsahu.

Podnikový používateľ môže vytvárať a používať obsahové položky na základe typov obsahu a rozložení, ktoré poskytnete ako vývojár. Nové rozloženia obsahu môžete vytvoriť z predvoleného rozloženia. Priradením viacerých rozložení obsahu k danému typu obsahu získava návrhár lokality možnosť zobrazovať obsahové položky v rôznych kontextoch bez nutnosti meniť obsah.

Ak použijete rozloženie obsahu v komponente zoznamu obsahu, rozloženie obsahu sa opakuje raz pre každú obsahovú položku. Rozloženia obsahu sú usporiadané podľa rozloženia sekcie.

Rozloženie obsahu môžete exportovať a modifikovať offline a potom ho môžete importovať a nahradiť ním existujúce rozloženie obsahu.

Ako vytvoriť rozloženie obsahu:

1. Na domovskej stránke služby Oracle Content Management kliknite na položku **Vývojár** na bočnom navigačnom paneli.
Zobrazí sa stránka **Vývojár**.
2. Kliknite na položku **Zobraziť všetky komponenty**.
3. V rozbaľovacej ponuke **Vytvoriť** na pravej strane vyberte položku **Vytvoriť rozloženie obsahu**.
4. V dialógovom okne **Vytvoriť rozloženie obsahu** vyberte typy obsahu, ktoré budú používať rozloženie, a vyberte polia na zobrazenie. Ak chcete, aby tvorcovia lokalít mohli pri pridávaní komponentov obsahových položiek a zoznamu obsahu na stránku pridávať vlastné nastavenia a štýly, aktivujte voľbu **Pridať podporu vlastných nastavení pri použití na lokalitách**.

Create Content Layout ✕

Choose a Content Type
Create a content layout to display items of this type

Choose a content type ▼

Choose Fields to Display

Overview ▼

Add support for custom settings when used in Sites

Provide a name for your content layout
Use only letters, numbers, hyphens, and underscores in content layout names.

Add a name for this content layout

Provide a description for your content layout (optional)

Add an optional description for this content layout


Cancel Create

5. Zadáte názov a popis pre komponent rozloženia obsahu a kliknete na položku **Vytvoriť**.

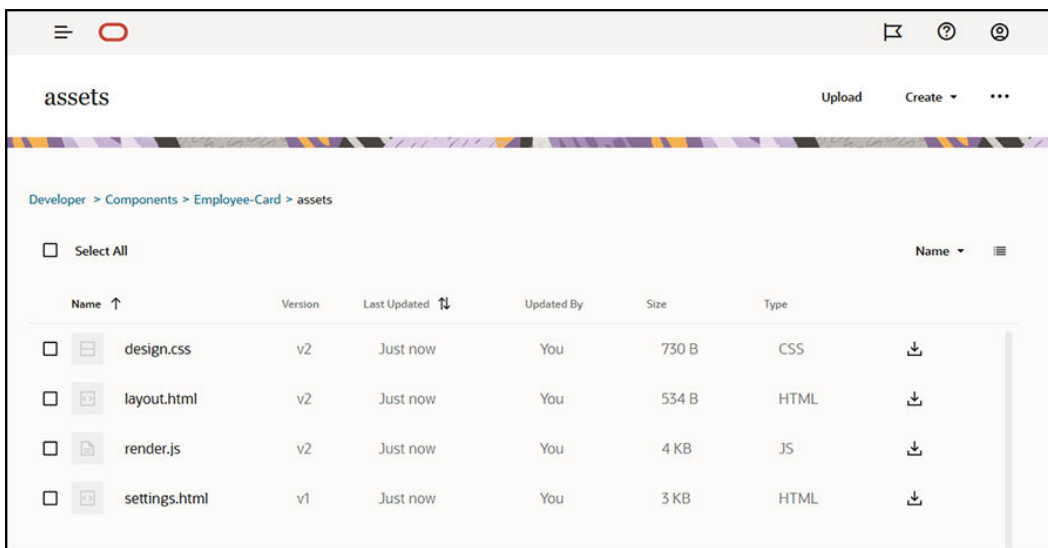
Rozloženie obsahu sa pridá do komponentov.

 **Poznámka:**

V názve rozloženia obsahu možno ako platné znaky použiť len alfanumerické znaky, spojovníky a znaky podčiarknutia.

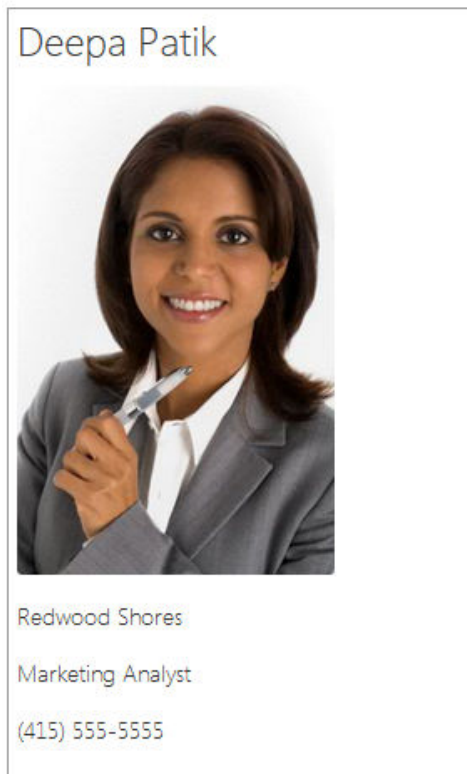
6. Ak chcete exportovať rozloženie obsahu kvôli úprave, vyberte ho a v kontextovej ponuke kliknite na položku **Exportovať** alebo kliknite na ikonu  na paneli akcií.
 - a. Prejdite do existujúceho priečinka alebo vytvorte nový priečinok tak, že vyberiete položku **Vytvoriť**, potom položku **Priečinok** a potom zadáte názov a voliteľný popis.
 - b. Začiarknite políčko vedľa priečinka a kliknite na tlačidlo **OK**.
 - c. Kliknutím na ikonu alebo názov priečinka ho otvoríte.

Vo vybranom priečinku sa vytvorí súbor balíka rozloženia s názvom rozloženia obsahu a príponou `.zip`. Stiahnite si súbor do vývojového prostredia, kde môžete súbory upravovať.

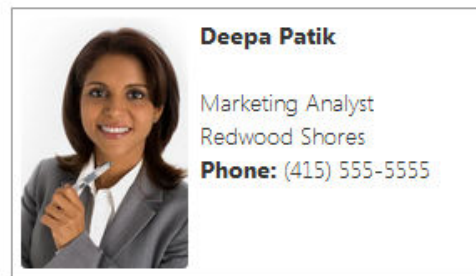


Tieto súbory určujú rozloženie polí v obsahových položkách, ktoré používajú rozloženie obsahu karty zamestnanca. Ak ste aktivovali funkciu **Pridať podporu vlastných nastavení pri použití na lokalitách**, vytvorí sa ďalší súbor s názvom **settings.html**, ktorý poskytuje predvolené vykreslenie jednej obsahovej položky, aby ju bolo možné zobrazit'.

Default Layout



Card Layout



7. Upravte súbory `design.css`, `layout.html` a `render.js`, aby ste dosiahli požadované rozloženie obsahu.

Nasledujúce súbory napríklad určujú rozloženie obsahu karty zamestnanca:

- a. Upravte súbor `design.css`:

```
.scs-tile-layout {
  font-family: 'Helvetica Neue', 'Segoe UI', sans-serif-regular, Helvetica, Arial;
  font-size: 16px;
  margin: 0px;
  padding: 0px;
  font-style: normal;
  color: #333;
}

.scs-tile-layout li {
  list-style: none;
  font-size: 14px;
  font-style: normal;
  font-variant-caps: normal;
  font-weight: 200;
  margin: 0px;
}
```

```
.scs-tile-layout-img-container {
    height: 150px;
    width: 100px;
    float: left;
    margin: 0em 0.5em 0em 0em;
    padding: 0px;
    border-radius: 3px;
    overflow: hidden;
    position: relative;
}

.scs-tile-layout-img {
    position: absolute;
    left: -100%;
    right: -100%;
    top: -100%;
    bottom: -100%;
    margin: auto;
    height: 100%;
    min-width: 100%;
}

.scs-tile-layout p {
    margin: 0px;
}
```

b. Upravte sůbor layout.html:

```
{{#data.employee_profile_pictureURL}}
<div class="scs-tile-layout-img-container">
    
</div>
{{/data.employee_profile_pictureURL}}
<ul class="scs-tile-layout">
    <li>
        <p><b>{{name}}</b></p>
    </li>
    <li>&nbsp;</li>
    <li>
        <p>{{data.employee_job_title}}</p>
        <p>{{data.employee_location}}</p>
        <p><b>Phone: </b>{{data.employee_phone}}</p>
    </li>
    {{#scsData.detailPageLink}}
    <li>
        <a href="{{scsData.detailPageLink}}" title="Go to detail
        page"><span class="detail-page">Profile</span></a>
    </li>
    {{/scsData.detailPageLink}}
</ul>
```

c. Upravte soubor render.js:

```
/* globals define */

define([
  'jquery',
  'mustache',
  'text!./layout.html',
  'css!./design.css'
], function($, Mustache, templateHtml, css) {
  'use strict';

  function ContentLayout(params) {
    this.contentItemData = params.contentItemData || {};
    this.scsData = params.scsData;
    this.contentClient = params.contentClient ||
    (params.scsData ? params.scsData.contentClient : null);
    // retrieve the custom settings
    this.customSettings = this.scsData.customSettingsData
    || {};
  }

  ContentLayout.prototype = {

    render: function(parentObj) {
      var template,
          content = $.extend({}, this.contentItemData),
          contentClient = this.contentClient,
          contentType,
          secureContent = false;

      if (this.scsData) {
        content = $.extend(content, { 'scsData':
this.scsData });
        contentType =
content.scsData.showPublishedContent === true ? 'published' :
'draft';
        secureContent = content.scsData.secureContent;
      }

      if (contentClient) {
        var params = {
          'itemGUID': typeof
content.data.employee_profile_picture === 'string' ?
content.data.employee_profile_picture :
content.data.employee_profile_picture.id,
          'contentType': contentType,
          'secureContent': secureContent
        };
        content.data.employee_profile_pictureURL =
contentClient.getRenditionURL(params);
      }

      console.log(content);
    }
  };
}
```

```
        try {
            // Mustache
            template = Mustache.render(templateHtml, content);

            if (template) {
                $(parentObj).append(template);
            }
        } catch (e) {
            console.error(e.stack);
        }
    };

    return ContentLayout;
});
```

Informácie o úprave súboru `render.js` a ďalších súborov nájdete v časti [Vývoj komponentov](#).

8. Importujte modifikované súbory a nahradte nimi existujúce rozloženie obsahu.
 - a. Na domovskej stránke kliknite na položku **Dokumenty**.
 - b. Nahrajte modifikované rozloženie obsahu v súbore s príponou **.zip** do priečinka s rovnakými názvami priečinka a súborov, ako boli exportované.
Ak ho chcete importovať ako nové rozloženie obsahu, zmeňte identifikátor GUID rozloženia obsahu v súbore `_folder.json`.
 - c. Na domovskej stránke kliknite na položku **Vývojár**.
Zobrazí sa stránka **Vývojár**.
 - d. Kliknite na položku **Zobrazit' všetky komponenty**.
 - e. V ponuke **Vytvorit'** vyberte položku **Importovať komponent**.
 - f. Začiarknite políčko vedľa nahraného súboru zip, ktorý obsahuje modifikovaný komponent, a kliknite na tlačidlo **OK**.

Modifikované rozloženie obsahu sa importuje do priečinka **Komponenty**.

Rozloženie obsahu tiež môžete exportovať a skopírovať alebo presunúť do inej inštalácie služby Oracle Content Management a importovať ho tam.

Prístup k zobrazeniu rozloženia v rozložení obsahu

Pri vyvíjaní rozloženia obsahu môžete načítať vlastnosti pre príslušný komponent, ak sa rozloženie obsahu používa na lokalitách.

Pre tento špecifický prípad použitia môžete načítať zobrazenie rozloženia obsahu vybrané pre typ obsahu v zozname obsahu. Potom môžete zmeniť spôsob, akým sa komponent vykresľuje, v závislosti od kategórie. Bez prístupu k tejto vlastnosti by ste museli vytvoriť dve rozloženia obsahu, ktoré sú prakticky rovnaké.

Vlastnost `contentLayoutCategory` je k dispozici pre rozloženia obsahu vykreslené pre komponenty obsahovej položky aj zoznamu obsahu. K tejto vlastnosti môžete získať prístup prostredníctvom súpravy Sites SDK podľa nasledujúceho postupu.

```
scsData.SitesSDK.getProperty('contentLayoutCategory', function  
(layoutCategory)  
    { console.log(layoutCategory); });
```

Pozrite si časť Súpravy SDK služby Oracle Content Management.

Táto vlastnosť je k dispozícii len vtedy, keď sa rozloženie obsahu vykresľuje z obsahovej položky alebo zoznamu obsahu, ktoré sa nachádzajú na lokalite služby Oracle Content Management. Keď sa rozloženie obsahu vykresľuje z aplikácie tretej strany, táto vlastnosť nie je k dispozícii.

Generovanie adresy URL stránky detailov lokality pomocou rozhrania API

Ak vykresľujete zoznam obsahových položiek v rozložení obsahu z vlastného dopytu, môžete vytvoriť prepojenie na stránku detailov obsahovej položky. Pomocou rozhrania API `SCSRenderAPI.getPageLinkData` v súprave Sites SDK môžete vygenerovať adresu URL stránky **Detaily lokality**.

Vlastnosť `detailPageId` je ID stránky detailov vybrané v obsahovej položke alebo v zozname obsahu. Ak táto hodnota nebola nastavená, vrátenou hodnotou bude prvá stránka v mape `SiteStructureMap`, ktorá má nastavenú vlastnosť `isDetailPage`.

Na prístup k tejto vlastnosti môžete použiť súpravu Sites SDK. Tá je k dispozícii len vtedy, keď sa pre lokalitu Oracle Content Management používa rozloženie obsahu. Prístup je možný len cez štruktúru `scsData`, ktorá bola odovzdaná ako jeden z argumentov pri vytvorení rozloženia obsahu. Príklad:

```
scsData.SitesSDK.getProperty('detailPageId', function (detailPageId)  
{ console.log(detailPageId); });
```

Keď získate identifikátor `detailPageId`, môžete ho použiť na vytvorenie prepojenia na stránku detailov.

`SCSRenderAPI` obsahuje funkciu `getPageLinkData()`, ktorá pomocou identifikátora `pageId` a postupným použitím ďalších volieb vytvorí požadovanú adresu URL na stránku. Nasleduje podpis pre túto funkciu:

```
SCSRenderAPI.getPageLinkData(pageId,  
    options);
```

Obsahuje nasledujúce parametre:

- **pageId:** Ide o rovnaký parameter ako `detailPageId` vrátený z vlastnosti `detailPageId` v súprave Sites SDK.
- **volby:**
 - `contentType`
 - `contentId`

– contentName

Návratová hodnota je objekt s těmito vlastnostmi:

- hideInNavigation
- href
- href

V nasledujícím příklade je výsledné spojení:

```
scsData.SitesSDK.getProperty('detailPageId', function (detailPageId) {
  var pageDetails = SCSRenderAPI.getPageLinkData(pageId, {
    'contentType': contentType,
    'contentId': contentId,
    'contentName': contentItemData.slug || contentItemData.name
  });

  // get the URL to the page
  console.log(pageDetails.href);
});
```

Po vytlačení to bude vyzerat takto: `"/sites/{site}/{detailPageName}/{contentType}/{contentId}/{contentSlug}"`

Ak pageId nie je stránkou detailov, hodnoty obsahu sa do adresy URL nepridajú.

Pozrite si časť Súpravy SDK služby Oracle Content Management.

Lokálny vývoj rozložení obsahu pomocou služby Developer Cloud Service

Pomocou služby Developer Cloud Service v súprave OCE Toolkit môžete lokálne vytvárať, upravovať, konfigurovať a testovať rozloženia obsahu pre službu Oracle Content Management.

V rámci prípravy na vývoj rozložení obsahu pomocou služby Developer Cloud Service vykonajte nasledujúce kroky:

1. [Nastavenie súpravy OCE Toolkit v lokálnom počítači.](#)
2. [Prihlásenie do konzoly Developer Cloud Service pre službu Oracle Content Management](#)
3. [Vytvorenie projektu v službe Developer Cloud Service.](#)
4. [Pridanie súpravy OCE Toolkit do kódu projektu v novom depozitári Git.](#)
5. [Vytvorenie rozloženia obsahu](#)

V nasledujúcich témach je popísaný postup použitia súpravy OCE Toolkit na lokálny vývoj rozloženia obsahu pomocou služby Developer Cloud Service:

- [Vytvorenie rozloženia obsahu pomocou služby Developer Cloud Service](#)
- [Definovanie modulu RequireJS](#)
- [Konfigurácia parametra funkcie konštruktora](#)
- [Vykresľovanie rozloženia obsahu](#)
- [Úprava rozloženia obsahu v šablóne Mustache](#)

- [Pridanie dynamickej manipulácie DOM](#)
- [Definovanie štýlov v súbore design.css](#)
- [Načítanie referenčných položiek](#)
- [Získanie adresy URL média](#)
- [Vyvolanie spúšťačov](#)
- [Navigácia na stránku vyhľadávania pomocou vyhľadávacieho dopytu](#)
- [Expanzia makier a vykreslenie formátovaného textu](#)
- [Prepojenie na stránku Detaily](#)

Po vyvinutí rozloženia obsahu pomocou šablóny služby Developer Cloud Service [zlúčte zmeny](#) s depozitárom Git projektu.

Vytvorenie rozloženia obsahu pomocou služby Developer Cloud Service

V projekte služby Developer Cloud Service môžete vytvoriť rozloženie obsahu pomocou príkazu `cec create-contentlayout`.

Ako vytvoriť rozloženie obsahu v projekte služby Developer Cloud Service:

1. V okne terminálu prejdite do adresára `cec-components`.
2. Zadajte výraz `cec create-contentlayout`, aby sa zobrazili voľby a príklady pre príkaz:

```
Usage: cec create-contentlayout <name>
```

```
Creates a content layout based on a content type from a local
template or from CEC server.
By default, an "overview" content layout is created. Optionally
specify -s <style>
to create in a different style.
```

Valid values for <style> are:

```
detail
overview
```

Options:

```
--contenttype, -c <contenttype> Content layout is based
on [required]

--template, -t <template> Content type is from
--server, -r flag to indicate the content type is from
server
--style, -s <style> Content layout style
--addcustomsettings, -a Add support for custom settings when
used in Sites
--help, -h Show
help [boolean]
```

Examples:

```
cec create-contentlayout Blog-Post-Overview-Layout -c Blog-Post -
t BlogTemplate
cec create-contentlayout Blog-Post-Detail-Layout -c Blog-Post -t
```



```
BlogTemplate -s detail
  cec create-contentlayout Blog-Post-Overview-Layout -c Blog-Post -t
BlogTemplate -a
  cec create-contentlayout Blog-Post-Overview-Layout -c Blog-Post -r
  cec create-contentlayout Blog-Post-Overview-Layout -c Blog-Post -r -s
detail
```

3. Zadáte nasledujúci príkaz, aby sa zobrazili typy obsahu dostupné na serveri:

```
cec list-server-content-types
```

4. Ako je uvedené v časti Použitie, rozloženie obsahu môžete vytvoriť buď pre typ obsahu na serveri Oracle Content Management, alebo pre typ obsahu v šablónach v umiestnení `cec-components/src/main/templates`. Nasledujúci príkaz napríklad vytvorí rozloženie obsahu pre typ na serveri:

```
cec create-contentlayout Blog-Post-Overview-Layout -c Blog-Post -r
```

Úpravou nasledujúcich súborov môžete modifikovať rozloženie obsahu:

- `assets/layout.html`
Tento súbor špecifikuje zobrazenie HTML. Pozrite si časť [Úprava rozloženia obsahu v šablóne Mustache](#).
- `assets/design.css`
Tento súbor špecifikuje štýl pre rozloženie obsahu. Pozrite si časť [Definovanie štýlov v súbore design.css](#).
- `assets/render.js`
Tento súbor špecifikuje dáta použité v súbore `layout.html` a umožňuje vám pridať do rozloženia obsahu dynamické správanie. Pozrite si časť [Definovanie modulu RequireJS](#).

Ak ste vytvorili rozloženie, ktoré umožňuje vlastné nastavenia (pomocou voľby `-a` pri vytváraní rozloženia), vytvorí sa ďalší súbor s názvom `settings.html`, ktorý poskytuje predvolené vykreslenie jednej obsahovej položky, aby ju bolo možné zobrazit'.

Definovanie modulu RequireJS

Modul RequireJS môžete definovať v súbore `render.js`. Lokality načítavajú závislosti, napríklad pre JQuery, Mustache a pre pluginy RequireJS Text a RequireJS CSS.

```
define([
  'jquery',
  'mustache',
  'text!./layout.html',
  'css!./design.css'
], function ($, Mustache, templateHtml, css) {
```

Na vykreslenie rozloženia môžete použiť systém šablón Mustache.

Súbor `assets/render.js` na rozloženie obsahu má nasledujúce vlastnosti:

- Mal by to byť modul RequireJS.

- Mal by vrátiť funkciu Constructor jazyka JavaScript. Lokality vyvolávajú funkciu Constructor odovzdaním objektu parametra. Súčasťou objektu parametra sú dáta obsahovej položky a rozhrania API potrebné na vykreslenie rozloženia.
- Funkcia Constructor by mala obsahovať metódu `render(parentObj)`, ktorá riadi vykresľovanie rozloženia obsahu. Mala by pripájať objekt DOM rozloženia obsahu k objektu `parentObj`, ktorý sa odovzdáva pre metódu `render()`method.
- Modul RequireJS môže používať závislosti, ku ktorým patria JQuery, Mustache a pluginy RequireJS Text a RequireJS CSS. Tieto závislosti budú načítavané lokalitami. Používať môžete aj iné knižnice.

Konfigurácia parametra funkcie konštruktora

Keď lokalita vytvorí novú inštanciu funkcie konštruktora, odovzdá parameter obsahujúci objekty `contentItemData`, `scsData` a `contentClient` na pomoc s vývojom rozloženia obsahu.

Tu je príklad kódu funkcie konštruktora:

```
function ContentLayout(params) {
    this.contentItemData = params.contentItemData || {};
    this.scsData = params.scsData;
    this.contentClient = params.contentClient;
}
ContentLayout.prototype = {
    render: function (parentObj) {
        var content = {
            blogTitle: this.contentItemData.data['starter-blog-
post_title'],
        };

        if (this.scsData) {
            content = $.extend(content, {
                'scsData': this.scsData
            });
        }

    }
};
return ContentLayout;
```

Parameter funkcie konštruktora obsahuje nasledujúce objekty:

- **params.contentItemData:** Obsahuje obsahovú položku vrátane jej názvu, popisu, ID a dát. Napríklad k poľu `blogpost_title` v obsahovej položke možno pristupovať pomocou `params.contentItemData.data['blogpost_title']`.
- **params.scsData:** Tento objekt odovzdá vstupné informácie, keď je konštruktor volaný zvnútra lokalít. Tento objekt neexistuje pre rozloženia obsahu vykreslené v aplikáciách tretích strán. Tento objekt obsahuje objekt súpravy Sites SDK, metódu `contentTriggerFunction` na vyvolanie spúšťača a prepojenia na stránku **Detaily**.
- **params.contentClient:** Toto je objekt `contentClient`, ktorý sa vytvára zo súpravy Content SDK a používa sa na volanie rozloženia obsahu. Preto sa nakonfiguruje s vhodnými parametrami pre obsahový server. Ak potrebujete vykonať ďalšie volania obsahového servera, namiesto vytvorenia vlastných objektov môžete

použít tento objekt `contentClient`. Tento objekt obsahuje klientske rozhrania API pre obsah. K dispozícii sú rozhrania API na vykonávanie dopytov, vyhľadávanie a získavanie obsahových položiek a ich typov obsahu. K dispozícii sú aj ďalšie pomocné rozhrania API, ako je `expandMacros()` na expanziu makier používaných vo formáte RTF.

Vykresľovanie rozloženia obsahu

Metóda `render(params)` rozloženia `ContentLayout` vykreslí rozloženie obsahu zo šablóny. Pre rozloženie obsahu sa predvolene používa šablóna Mustache, ale môžete použiť ľubovoľnú technológiu vytvárania šablón.

Metóda `render(params)` rozloženia `ContentLayout` môže na vykreslenie šablóny s dátami použiť nasledujúci kód:

```
try {
  // Mustache
  template = Mustache.render(templateHtml, content);
  if (template) {
    $(parentObj).append(template);
  }

  // Dynamic DOM Manipulation can be done here
} catch (e) {
  console.error(e.stack);
}
```

Do objektu `content` vytvoreného z parametra `params.contentItemData` môžete pridať požadované dáta. Spoločnosť Oracle odporúča zlúčiť do tohto objektu vlastnosti z parametra `params.scsData`, aby ich mohla využívať aj šablóna. Vykreslená šablóna by mala byť pripojená k nadradenému objektu odovzdanému do metódy `render()`.

Úprava rozloženia obsahu v šablóne Mustache

Predvolenú šablónu Mustache môžete upraviť v súbore `assets/layout.html`, ktorý obsahuje predvolené rozloženie obsahu.

Tu je jednoduchá šablóna na vykreslenie nadpisu blogu:

```
<h1>
  {{blogTitle}}
</h1>
```

Pridanie dynamickej manipulácie DOM

Dynamickú manipuláciu DOM môžete pridať do súboru `render.js` po volaní funkcie `Mustache.render()` a pripojení šablóny k nadradenému objektu.

Môžete napríklad pripojiť prijímač a dynamicky tak zmeniť štýl:

```
// Dynamic DOM Manipulation can be done here
$('h1').click(function (event) {
```

```
        alert('Title is : ' + $(this).text());  
    });
```

Definovanie štýlov v súbore design.css

V súbore `design.css` môžete definovať ľubovoľný štýl použitý v šablóne rozloženia obsahu.

Súbor `design.css` sa načíta v definícii modulu pomocou CSS pluginu RequireJS.

Načítanie referenčných položiek

Môžete načítať referenčnú položku pre typ obsahu s referenčným dátovým poľom, ktoré odkazuje na iný typ obsahu.

Pole `Author` v type obsahu `Blog-Post` je napríklad referenciou na typ obsahu `Autor`. V rozložení obsahu pre `Blog-Post` funkcia `contentClient.getItems()` priradí detaily referenčnej položky `Author` k aktuálnej položke `Blog-Post`.

```
var author_id = this.contentItemData.data['starter-blog-  
post_author'].id;  
var ids = [author_id];  
// Get the author reference item  
contentClient.getItems({  
    'ids': ids  
}).then(function (items) {  
    // Use the item  
}, function (error) {  
    // Handle error  
});
```

Získanie adresy URL média

Na získanie predvoleného formátu výstupu digitálnej položky, napríklad obrázka, môžete použiť volanie `contentClient.getRenditionURL()`.

```
blogHeaderImage = contentClient.getRenditionURL({  
    'id': data['blog-post_header_image'].id  
}),
```

Ak potrebujete ďalšie formáty výstupu, napríklad `thumbnail`, môžete načítať príslušnú digitálnu položku s použitím volania `contentClient.getItems()` a pozrieť si `item.data.renditions.default` a `item.data.renditions.thumbnail`.

Vyvolanie spúšťačov

Na vyvolanie spúšťača z rozloženia obsahu môžete použiť funkciu `scsData.contentTriggerFunction(payload)`.

Tu je příklad rozložení obsahu autora, které při kliknutí na meno autora vyvolá spúšťáč:

```
{{#data}}
<div class="author-container">
  <span class="author-name" onclick='{{scsData.contentTriggerFunction}}
("field:starter-blog-post_author>equals={{author_id}}")'>{{starter-blog-
author_name}}</span>
{{/data}}
```

Payload je vyhľadávací dopyt pre aktuálne vybraného autora, ktorý môžu reagovať ostatné položky zoznamu obsahu na stránke.

Navigácia na stránku vyhľadávania pomocou vyhľadávacieho dopytu

Bežný prípad použitia je navigácia na stránku vyhľadávania pomocou dynamického vyhľadávacieho dopytu pri kliknutí na prepojenie v rozložení obsahu.

Predpokladajme napríklad, že po kliknutí na prepojenie "More articles from this author" (Ďalšie články od tohto autora) v rozložení obsahu chcete prejsť na stránku vyhľadávania s názvom "Authors" (Autori), pričom sa odošle payload vyhľadávania. Dosiahnete to pomocou nasledujúceho kódu. Globálne objekty SCS a SCSRenderAPI sú k dispozícii na použitie v rozložení obsahu pri spustení vo vnútri stránky lokality.

```
$('.more-from-author').click($.proxy(function () {
  var childrenPages = SCS.structureMap[SCS.navigationRoot].children;

  if (!childrenPages) return; // No pages

  // Find the Authors page
  for (var i = 0; i < childrenPages.length; i++) {
    var page = SCS.structureMap[childrenPages[i]];
    if (page.name === 'Authors') {
      var linkData = SCSRenderAPI.getPageLinkData(page.id);
      if (linkData && linkData.href) {
        var href = linkData.href,
            searchPayload = content.author_id + '*',
            contentType = "Starter-Blog-Post";
        // if both the page URL and the search query exists,
        navigate to the page passing in the query
        if (href && searchPayload) {
          var queryStart = href.indexOf('?') === -1 ? '?' : '&';

          // add in the contentType and search parameters
          // contentType isn't a required URL parameter
          // Payload contains search string only. No parameter
          name.
          href += queryStart + (contentType ? 'contentType=' +
contentType + '& : '' + 'q=' + searchPayload;

          // navigate to the search results page
          window.location = href;
        }
      }
    }
  }
})
```

```
    }  
  }, this));
```

Ak predpokladáte, že to isté rozloženie obsahu sa na tej istej stránke použije viackrát, je lepšie použiť jednoznačné ID v selektore CSS, nie selektor triedy, napríklad `$('.more-from-author').click(...)`.

Príklad:

```
template.html  
  <div id="{{navigateId}}">...</div>  
  
render.js  
  content.navigateId = this.scsData.id + 'detailTrigger';  
  $('#' + navigateId).click(...)
```

Expanzia makier a vykreslenie formátovaného textu

Do formátovaného textu v obsahovej položke je možné vložiť digitálny obrázok.

Na správne vykreslenie tohto formátovaného textu v rozložení obsahu používajú polia formátovaného textu rozhranie API `contentClient.expandMacros()`. Tým sa vyriešia všetky referencie na digitálne položky vnútri formátovaného textu.

```
data["starter-blog-post_content"] =  
  contentClient.expandMacros(data["starter-blog-post_content"]);
```

Ak na vykreslenie používate Mustache, na vykreslenie hodnoty formátovaného textu by sa mali použiť zložené zátvorky `{{{ }}}}`, pretože formátovaný text obsahuje kód HTML. Keď sú okolo premennej použité 3 zátvorky `{{{ }}}}`, v šablóne Mustache nefungujú ako únikový znak v kóde HTML.

Prepojenie na stránku Detaily

Prepojenie na stránku Detaily je dostupné cez `scsData.detailPageLink`.

Ak napríklad chcete prejsť na stránku Detaily a zobrazit' detaily blogu po kliknutí na názov blogu, môžete použiť prepojenie na stránku Detaily takto:

```
<a href="{{scsData.detailPageLink}}">  
  <h2 class="post-title">  
    {{blogTitle}}  
  </h2>  
</a>
```

Expanzia makier v dopytoch na zoznam obsahu

V dopyte na zoznam obsahu môžete definovať hodnoty vlastností, ktoré sa vypočítajú pri spustení stránky, aby sa zobrazil nedávno aktualizovaný obsah.

Väčšina vlastností komponentov v rámci lokalít je statická. Používateľ vyberie alebo zadá pevný reťazec alebo hodnotu pre jednu z vlastností komponentu a tá sa nemení bez ohľadu na to, kedy alebo kde je stránka spustená. Môžete ale definovať hodnoty

vlastností, ktoré sa vypočítajú pri spustení stránky. To je užitočné na zobrazovanie nedávno aktualizovaného obsahu v dopytoch na obsah. Používatelia môžu zadať dátumy, napríklad "posledné 3 dni".

Do niektorých vlastností môžete vložiť rozšírenie Mustache JS. Hodnoty, na ktoré sa odkazuje v týchto reťazcoch, sú odvodené z modelu, ktorý sa spracováva pri spustení stránky. Prednastavený model spracuje dátumy naformátované pre volania rozhrania Content REST API. Tento model môžete rozšíriť o ďalšie hodnoty podľa požiadaviek používateľov.

Toto je príklad reťazca, ktorý môžete zadať pre vlastnosť:

```
Content List component:
  Additional Query String property:
    updatedDate gt "{{#content.date}}today - 3 days{{/
content.date}}"
```

Táto položka Mustache pre dátum bude vyhodnotená v čase behu, aby sa vrátená hodnota menila podľa toho, kedy je spustená (to znamená, že sa rozšíri na `updatedDate gt "2220181002060000000"`). Takto môže používateľ vytvoriť ľubovoľný komplexný reťazec dátumu namiesto zadávania preddefinovanej hodnoty.

Podporované vlastnosti komponentov

Nasledujúce vlastnosti podporujú syntax šablóny Mustache JS:

- Zoznam obsahu
 - Ďalší reťazec dopytu
 - Napríklad: `updatedDate gt "{{#content.date}}today - 3 days{{/content.date}}"`
- Nadpis/odsek/text
 - Formátovaný text zadaný pomocou editora CKEditor
 - Napríklad: `"Content REST API format for date: {{#content.date}}now{{/content.date}}"`

Poznámka:

Bez vlastného modelu pre šablónu Mustache nie je rozšírenie Nadpis/odsek/text až také užitočné. Je však veľmi užitočné na overovanie obsahu, ktorý zadáte v ďalšom reťazci dopytu, pretože ten sa bude vyhodnocovať pri prepínaní medzi úpravami a zobrazením a bude okamžite viditeľný.

Podporovaná syntax komponentov

Objekt `content.date` je podporovaný na základe predvoleného nastavenia. Používa dva hlavné parametre: `today` a `now`.

Hodnota `today` používa aktuálny čas prehľadávača a skonvertuje ho na čas dnešnej polnoci a túto hodnotu ďalej skonvertuje na čas UTC.

- Hodnota `{{#content.date}}today{/content.date}` sa rozšíri na hodnotu času prehľadávača pre poľnoc dnešného dňa, ktorá sa skonvertuje na hodnotu UTC a bude vo formáte dátumu rozhrania Content REST API. Príklad:

```
2220181008065959999
```

- Túto hodnotu je potom možné zmeniť takto:

```
today +/- [day | week | month | year]
```

- Hodnota `today` sa chová odlišne pri pripočítaní a odpočítaní hodnoty. Ak od nej odpočítavate, použije sa ranný čas. Ak k nej pripočítavate, použije sa čas o poľnoci. Príklad:
 - `{{#content.date}}today - 1 day{/content.date}` sa rozšíri na včerajšok na začiatok dňa.
 - `{{#content.date}}today + 2 days{/content.date}` sa rozšíri na pozajtra o poľnoci.

Hodnota `now` použije aktuálny čas prehľadávača a skonvertuje ho na čas UTC bez ďalších úprav.

- Hodnota `{{#content.date}}now{/content.date}` sa rozšíri na hodnotu času prehľadávača, ktorá sa skonvertuje na hodnotu UTC a bude vo formáte dátumu rozhrania Content REST API.
- Hodnotu `now` je možné upraviť aj pomocou hodnoty `hour`. Výsledkom bude:

```
now +/- [hour | day | week | month | year]
```

- Príklad:
 - `{{#content.date}}now + 2 hours{/content.date}` - dve hodiny odteraz skonvertované na čas UTC vo formáte dátumu rozhrania Content REST API
 - `{{#content.date}}now - 1 day{/content.date}` - včera v tomto čase prehľadávača skonvertovanom na čas UTC vo formáte času rozhrania Content REST API

Používanie podporovanej syntaxe komponentov

Ak chcete v ďalšom reťazci dopytu použiť expanziu makra, pričom chcete vrátiť všetko za posledné tri týždne, mali by ste zadať toto:

```
updatedAt gt "{{#code.date}}today - 3 weeks{/code.date}"
```

Vráti sa len dátum, preto sa pri vytváraní reťazca dopytu pridajú úvodzovky, podobne ako pri zadávaní statickej hodnoty, aby bolo možné pracovať s volaním rozhrania Content REST API.

MustacheJS

Informácie o syntaxi nájdete na stránkach šablóny Mustache JS: mustache.github.io/mustache.5.html.

V inštancii Mustache, ktorá sa spustí pri rozširovaní reťazcov, bola uskutočnená jedna zmena. Mustache poskytuje rozšírenie `text`, ktoré používa `{{ }}`, aj rozšírenie `html`,

ktoré používa `{{{ }}`. Rozdiel medzi nimi je v tom, že textové rozšírenie vykoná HTML kódovanie reťazca, to znamená, že ak je hodnota rozšírená na `a < b`, výsledok bude `a < b`. Toto ale nie je spôsob, ako by ste chceli vytvárať reťazce pre adresy URL. Používateľov by ste mohli inštruovať, aby používali rozšírenie HTML, ale to by znamenalo prácu navyše a spôsobovalo by to ďalšie problémy. Museli by ste im napríklad vysvetliť, prečo je potrebné používať `{{{ }}`.

Aby ste sa tomu vyhli, šablóna Mustache je nastavená tak, aby zátvorky `{{ }}` pre hodnoty nefungovali ako únikový znak. To znamená, že zátvorky `{{ }}` aj `{{{ }}` sa správajú rovnako. Toto umožňuje ponechať kódovanie ľubovoľného výsledku ako cvičenie pre používateľa, ak je potrebné.

Preddefinovaný model Mustache

Mustache pre rozšírenie vyžaduje, aby sa v šablóne používal model. V predchádzajúcom príklade bola vlastnosť `{{#content.date}}` už preddefinovaná, zatiaľ čo novú vlastnosť, napríklad `{{person}}`, môže pridať vývojár. Ak používateľ zadá do šablóny Mustache hodnotu, ktorá sa v modeli nenachádza, výsledkom bude prázdny reťazec. Takže šablóna `Hello {{person}}` by sa rozšírila iba na `Hello`, pokiaľ vývojár nepridá do modelu vlastnosť `person`.

Použitý objekt modelu je globálny objekt nazývaný `SCSMacros`. Vývojár môže do tohto objektu pridať ľubovoľné ďalšie položky. Objekt bude odovzdaný do šablóny Mustache počas vyhodnocovania šablóny.

Preddefinovaný objekt modelu momentálne podporuje len objekt `content.date`:

```
{
  content: {
    date: <lambda implementation>
  }
}
```

Vlastný model Mustache

Podporované objekty môže doplniť vývojár podľa vlastných potrieb. Môže pridať objekt `lastTwoDays` a zjednodušiť tak rozšírenie len na `{{lastTwoDays}}`.

Ak chcete rozšíriť model, aby podporoval napríklad `Hello {{person}}` z predchádzajúceho príkladu, je potrebné pridať objekt `person` do globálneho objektu `SCSMacros`. Toto je potrebné vykonať ešte pred spustením stránky. Môžete to spraviť v rozložení stránky tak, že na jej začiatok pridáte značku skriptu. Príklad:

```
<script type="text/javascript">
window.SCSMacros = window.SCSMacros || {}; // define/get the SCSMacros
object
window.SCSMacros.person = "World";
</script>
```

Po vykonaní tejto zmeny sa šablóna `Hello {{person}}` rozšíri na: `Hello World`.

Ak chcete do objektu odovzdať hodnoty (napríklad `Hello {{#person}}personId{{/person}}`), je potrebné implementovať `mustache lambda` a v rámci implementácie hodnotu zbalit' a rozbalit'.

Príklad:

```
<script type="text/javascript">
window.SCSMacros = window.SCSMacros || {}; // define/get the SCSMacros
object
//implement "person" as a lambda
window.SCSMacros.person = function () {
  var people = { '111': { firstName: 'Small', lastName: 'World'},
'222': { firstName: 'Big', lastName: 'Universe' } };
  return function (text, render) {
    var expandedText = render(text);
    var chosenPerson = people[expandedText] || people['111'];
    return chosenPerson.firstName;
  }
};
</script>
```

Po vykonaní tejto zmeny sa šablóna Hello `{{#person}}111{{/person}}` rozšíri na Hello Small a šablóna Hello `{{#person}}222{{/person}}` sa rozšíri na Hello Big.

Poznámka:

Rozšírenie Mustache sa spúšťa synchronne. Ak potrebujete vyvolať asynchrónne hodnoty, tie bude potrebné spracovať v rámci modelu ešte pred pokusom o spustenie rozšírenia Mustache, čo momentálne nie je podporované, aj keď sú možné implementácie na mieru.

Vývoj robustných rozložení obsahu

Rozloženia obsahu musia byť dostatočne robustné, aby podporovali tri typy dát odozvy, ktoré získate z volaní rozhrania Content REST:

- Obsahová položka: s parametrom `expand=all` bude mať rozbalené referencie a veľké textové polia.
- Obsahová položka: bez parametra `expand=all` nebude mať rozbalené referencie, ale bude mať veľké textové polia.
- Dopyty na obsah nebudú mať rozbalené odkazy ani veľké textové polia.

Aby sme zlepšili výkon, od vydania Oracle Content Management 19.2.3 už volanie rozhrania Content REST, ktoré vyvoláva dáta položiek, neobsahuje parameter `expand=all`. Parameter `expand` spôsobuje, že služba Oracle Content Management prejde na nižšiu úroveň a vyvolá všetky odkazované položky, ako aj aktuálnu položku v odozve. Je potrebné aktualizovať vlastné rozloženia obsahu, ktoré sú založené na dátach získaných prostredníctvom parametra `expand`, aby bolo možné spracovať prípady, keď získané dáta neobsahujú hodnoty referenčných polí.

Vykreslenie obsahových položiek

Obsahové položky sa vykresľujú pomocou rozložení obsahu. Prijmú dáta obsahovej položky, vykreslia ich do kódu HTML a vložia ho na stránku.

Rozloženia obsahu na vykreslenie obsahových položiek predvolene používajú šablóny Mustache, ale možno ich implementovať v ľubovoľnej technológii JavaScript. Šablóna Mustache na vykreslenie očakáva dáta v určitom formáte. Súbor `render.js` rozloženia obsahu musí zaistiť, že model, ktorý odovzdá do šablóny, sa zhoduje s príslušným formátom.

Rozloženia obsahu sa vykresľujú vo viacerých prípadoch použitia:

- Pri použití v používateľskom rozhraní na správu položiek služby Oracle Content Management môžu byť dáta v stave Upravené, aby si používateľ mohol pred uložením zmien pozrieť ich ukážku.
- Pri použití na lokalite Oracle Content Management v zozname obsahu alebo obsahovej položke sa k dátam pridajú doplňujúce informácie o lokalite, v ktorej sú spustené.
- Pri použití prostredníctvom volania `contentClient.renderLayout()` súpravy Content SDK, pričom používateľ súpravy Content SDK odovzdá ľubovoľné dáta priamo do rozloženia obsahu.

Pokiaľ ide o výkon, existuje všeobecný kompromis medzi vytvorením jediného dopytu, ktorý vráti všetky požadované dáta, alebo viacerých dopytov, aby sa prehľad vykreslil čo najrýchlejšie, s rýchlym počiatočným dopytom, pričom oblasti sa následne vyplnia prostredníctvom nasledujúcich dopytov. Výber modelu závisí od vašich dát a prípadov použitia.

Formát dát odovzdaných do rozloženia obsahu sa môže líšiť v závislosti od spôsobu vyvolania dát. Ak napríklad používate Content REST s parametrom `expand`, môžu sa vrátiť aj referencie poľa na iné obsahové položky, a to individuálne alebo v skupine. Ak odkazované obsahové položky nie sú zahrnuté, bude potrebné vykonať ďalšie volania rozhrania REST.

Vývojár rozloženia obsahu by sa mal snažiť flexibilne použiť formát prijatých dát, aby bolo možné spracovať všetky prípady. V prípade potreby môže vývojár vyvolať ďalšie dáta a zmeniť dáta do formátu, ktorý očakáva šablóna vykreslenia.

Štandardizácia štruktúry dát pre rozloženie obsahu

Vývojár rozloženia obsahu musí štandardizovať štruktúru dát, ktorú prijme rozloženie obsahu.

Ak sú všetky dáta prítomné, rozloženie obsahu môže jednoducho vykresliť komponent. Ak nie sú všetky dáta prítomné, rozloženie obsahu pravdepodobne bude musieť vykonať dodatočné dopyty. Rozloženie obsahu by nikdy nemalo predpokladať formát dát. Namiesto toho musí vynútiť dáta do formátu, ktorý sa vykreslí.

Ubezpečte sa, že máte všetky dáta, ktoré očakávate. Ak dáta neexistujú, budete musieť vykonať dodatočné dopyty. V dátach pravdepodobne budú chýbať nasledujúce polia:

- Záznam `fields` pre polia, na ktoré sa odkazuje
- Veľké textové polia

Rozloženia obsahu sa navrhujú pre konkrétne typy obsahu, takže vývojár rozloženia obsahu pozná zoznam potrebných polí. Pre všetky tieto polia je potrebné vyvolať dáta, aby sa mohlo vykresliť rozloženie obsahu. Máte dve možnosti: vyvoláte chýbajúce dáta a potom vykreslíte pomocou úplných dát, alebo vykreslíte okamžite a potom vyvoláte chýbajúce dáta, ktoré sa doplnia do prázdnych polí.

1. možnosť: Vyvolanie chýbajúcich dát a následné vykreslenie pomocou úplných dát

Vytvorte prísľub na vyvolanie požadovaných dát a potom pokračujte s vykresľovaním, keď sa všetky prísľuby vrátia.

Máme napríklad nasledujúce typy obsahu so zodpovedajúcimi poľami:

- starter-blog-author
 - polia
 - * starter-blog-author_name - textové pole
 - * starter-blog-author_bio - textové pole
- starter-blog-post
 - polia
 - * starter-blog-post_title - textové pole
 - * starter-blog-post_content - veľké textové pole
 - * starter-blog-post_author - referencia na položku starter-blog-author

Rozloženie obsahu má nasledujúcu šablónu na vykreslenie očakávaných hodnôt poľí:

```

{{#fields}}
<div class="blog_container">
  <div class="blog-post-title">{{starter-blog-post_title}}</div>
  {{#starter-blog-post_author.fields}}
  <div class="blog-author-container">
    <div class="blog-author-details">
      <div class="blog-author-name">{{starter-blog-author_name}}</
div>
      <div class="blog-author-bio">{{{starter-blog-author_bio}}}</
div>
      <span class="more-from-author">More articles from this
author</span>
    </div>
  </div>
  {{/starter-blog-post_author.fields}}
  <div class="blog-post-content">{{{starter-blog-post_content}}}</div>
</div>
{{/fields}}
    
```

Rozloženie obsahu možno volať pomocou dát z nasledujúcich dopytov:

- Dopyt položky s výrazom "expand" - všetky dáta sú zadané
 - /content/published/api/v1.1/items/{id}?expand=fields.starter-blog-post_author&channelToken=8dd714be0096ffaf0f7eb08f4ce5630f
 - Toto je formát dát potrebný na úspešné vyplnenie všetkých hodnôt v šablóne. Ak sa použije niektorý z ostatných dopytov, vyžaduje sa dodatočná akcia na vyvolanie dát a ich konvertovanie do tohto formátu.
 - "fields": {


```

"starter-blog-post_title": "...",
"starter-blog-post_summary": "...",
"starter-blog-post_content": "...",
"starter-blog-post_author": {
  "id": "CORE386C8733274240D0AB477C62271C2A02",
  "type": "Starter-Blog-Author"
  "fields": {
                    
```

```

    "starter-blog-author_bio": "...",
    "starter-blog-author_name": "...",
  }
}

```

- Položka dopytu bez výrazu "expand" - chýbajú polia položky, na ktoré sa odkazuje, **"starter-blog-post_author.fields"**:

```

- /content/published/api/v1.1/items/{id}?
  channelToken=8dd714be0096ffaf0f7eb08f4ce5630f

- "fields": {
  "starter-blog-post_title": "...",
  "starter-blog-post_summary": "...",
  "starter-blog-post_content": "...",
  "starter-blog-post_author": {
    "id": "CORE386C8733274240D0AB477C62271C2A02",
    "type": "Starter-Blog-Author"
  }
}

```

- Dopyt SCIM - chýba veľké textové pole **"starter-blog-post_content"**, chýbajú polia položky, na ktoré sa odkazuje, **"starter-blog-post_author.fields"**:

```

- /content/published/api/v1.1/items?q=(type eq "Starter-Blog-
  Post")&fields=ALL&channelToken=8dd714be0096ffaf0f7eb08f4ce5630f

- "fields": {
  "starter-blog-post_title": "...",
  "starter-blog-post_summary": "...",
  "starter-blog-post_author": {
    "id": "CORE386C8733274240D0AB477C62271C2A02",
    "type": "Starter-Blog-Author"
  }
}

```

Ak chcete konzistentne vykresľovať pomocou ľubovoľného z týchto dopytov, súbor `render.js` z rozloženia obsahu musí zaistiť, aby všetky polia, na ktoré sa odkazuje, boli rozbalené a aby veľké textové polia boli prítomné.

V opačnom prípade musí vykonať dopyt, opraviť dáta a potom vykresliť pomocou úplných dát.

Vzorová funkcia `render()`:

```

render: function (parentObj) {
  var self = this,
      template,
      contentClient = self.contentClient,
      content = self.contentItemData;

  var getRefItems = function (contentClient, ids) {
    // Calling getItem() with no "ids" returns all items.
    // If no items are requested, just return a resolved Promise.
    if (ids.length === 0) {

```

```
        return Promise.resolve({});
    } else {
        return contentClient.getItems({
            "ids": ids
        });
    }
};

var fetchIDs = [], // list of items to fetch
    referredFields = ['starter-blog-post_author'], // names of
reference fields
    largeTextFields = ['starter-blog-post_content'], // large text
fields in this asset
    fieldsData = content.fields;
// See if we need to fetch any referenced fields
referredFields.forEach(function (fieldName) {
    if(fieldsData[fieldName] && fieldsData[fieldName].fields) {
        // got data already, nothing else to do
    } else {
        // fetch this item
        fetchIDs.push(fieldsData[fieldName].id);
    }
});

// See if we need to fetch any large text fields
for(var i = 0; i < largeTextFields.length; i++) {
    if(!fieldsData[largeTextFields[i]]) {
        // need to fetch this content item directly to get all the
large text fields
        fetchIDs.push(content.id);
        break;
    }
}
// now we have the IDs of all the content items we need to fetch,
get them all before continuing
getRefItems(contentClient, fetchIDs).then(function (referenceData) {
    var items = referenceData && referenceData.items || [];

    // add the data back in
    items.forEach(function (referencedItem){
        // check if it's the current item
        if(referencedItem.id === content.id) {
            // copy across the large text fields
            largeTextFields.forEach(function (fieldName) {
                fieldsData[fieldName] =
referencedItem.fields[fieldName];
            });
        } else{
            // check for any referenced fields
            for (var i = 0; i < referredFields.length; i++) {
                if(referencedItem.id ===
fieldsData[referredFields[i]].id){
                    // copy across the fields values
                    fieldsData[referredFields[i]].fields =
referencedItem.fields;
                }
            }
        }
    });
});
```

```
                break;
            }
        }
    });

    // now data is fixed up, we can continue as before
    try{
        // Mustache
        template = Mustache.render(templateHtml, content);

        if(template) {
            $(parentObj).append(template);
        }

    } catch (e) {
        console.error(e.stack);
    }
});
}
```

2. možnost: Okamžité vykreslenie a následné vyvolanie chýbajúcich dát na vyplnenie prázdnych polí

Výkon je možné zlepšiť oddelením položiek, ktoré pravdepodobne nie sú prítomné, a vykreslením pri druhom odovzdaní. Sú na to potrebné dve šablóny Mustache. Prvá vykoná počiatočné vykreslenie, pričom ponechá "medzery", ktoré sa vyplnia v druhom vykreslení, keď budú dáta úplné.

Šablónu Mustache je potrebné nastaviť tak, aby podporovala viacero odovzdaní. Dosiahnete to buď nastavením samostatných šablón pre "medzery", alebo nastavením modelu tak, aby vracal makrá šablón, nie konkrétne hodnoty. V oboch prípadoch je potrebné tieto medzery "skryť", až kým sa dáta nevyvolajú, a potom ich vyplniť a zobraziť s príslušnou animáciou používateľského rozhrania, aby ste sa vyhli príliš výraznému pohybu stránky.

Vytvorenie vzorovej šablóny blogu

Vzorová šablóna BlogTemplate znázorňuje funkcie rozloženia obsahu.

Šablónu môžete vytvoriť v službe Developer Cloud Service, preskúmať rozloženia obsahu v šablóne a otestovať funkcie vyhľadávania:

1. Vytvorte šablónu typu BlogTemplate:

```
cec create-template MyBlogTemplate -f BlogTemplate
```

Nová šablóna MyBlogTemplate sa vytvorí skopírovaním šablóny BlogTemplate.

2. Otvorte <http://localhost:8085/>, kliknite na položku **Templates** (Šablóny) a potom na **MyBlogTemplate**.
3. Zobrazí sa zoznam príspevkov blogu. Kliknite na niektorý z nich. Dostanete sa na stránku detailov, ktorá na vykreslenie používa tri rôzne rozloženia obsahu.
4. Kliknite na prepojenie **More articles from this author** (Ďalšie články od tohto autora). Dostanete sa na stránku vyhľadávania.

5. Kliknite na meno autora. Rozloženie obsahu vyvolá spúšťač a články zobrazí na pravej strane.
6. Znova prejdite na domovskú stránku a otestujte vyhľadávanie.

Pridávanie mapovaní rozloženia obsahu do šablón

Po vytvorení rozloženia obsahu ho pridaním mapovania rozloženia obsahu môžete pridať do lokálnych šablón v projekte služby Developer Cloud Service.

Pridajte do šablóny mapovanie rozloženia obsahu príkazom `cec add-contentlayout-mapping`. Vyžaduje sa typ obsahu, na ktorom je založené rozloženie obsahu (`-c`) a šablóna, pre ktorú bolo vytvorené mapovanie (`-t`). Príklad:

```
cec add-contentlayout-mapping Blog-Post-Detail-Layout -c Blog-Post -t
BlogTemplate
```

Predvolené mapovanie rozloženia obsahu pre počítač je Predvolený štýl. Ak chcete zadať iný štýl rozloženia podľa názvu, napríklad Prehľad alebo Details, môžete zadať výraz `-s <layoutstyle>`:

```
cec add-contentlayout-mapping Blog-Post-Detail-Layout -c Blog-Post -t
BlogTemplate -s Details
```

Môžete nastaviť aj mapovanie pre mobilné zariadenia pomocou výrazu `-m`:

```
cec add-contentlayout-mapping Blog-Post-Detail-Layout -c Blog-Post -t
BlogTemplate -m
```

Testovanie rozložení obsahu lokálnym testovacím rámcom

Po pridaní typov obsahu a mapovaní rozložení obsahu do šablóny môžete otestovať rozloženia obsahu v lokálnom testovacom rámci.

Pozrite si časť [Testovanie pomocou lokálneho testovacieho rámca](#).

Testovanie pomocou lokálneho testovacieho rámca

Pred importovaním vlastných komponentov, šablón a rozložení obsahu do služby Oracle Content Management ich spustite v lokálnom testovacom rámci.

Ako spustiť lokálny testovací rámec:

1. V okne terminálu zadajte príkaz `cd cec`.
2. Zadajte príkaz `cec develop &` alebo `cec develop --server <server-name> &`
3. Otvorte v prehľadávači lokalitu `http://localhost:8085`, kde uvidíte komponenty, šablóny a rozloženia obsahu spustené v lokálnom testovacom rámci.
4. Svoje komponenty, šablóny, motívy a ďalšie položky nájdete v týchto adresároch:
 - `cec/src/main/components`
 - `cec/src/main/templates`

- `cec/src/main/themes`

Import šablón s rozloženími obsahu do služby Oracle Content Management

Po vyvinutí a otestovaní rozložení obsahu môžete šablónu, ktorá obsahuje rozloženia obsahu, exportovať z projektu služby Developer Cloud Service a potom ju importovať do služby Oracle Content Management.

Pozrite si časť [Exportovanie šablóny](#).

Vývoj komponentov

Sami môžete vyvíjať komponenty, ktoré sa budú používať na lokalitách Oracle Content Management.

- [Komponenty](#)
- [Vývoj komponentov](#)
- [Vytvorenie komponentu](#)
- [Vývoj vlastných komponentov pomocou služby Developer Cloud Service](#)
- [Vývoj komponentov na preklad pre viacjazyčné lokality](#)
- [Vytvorenie komponentu H1 na paneli Nastavenia](#)
- [Vytvorenie jednoduchého komponentu pomocou šablón HTML](#)
- [Porovnanie lokálnych komponentov a vzdialených komponentov](#)
- [Vykreslenie nastavení komponentu](#)
- [Implementácia lokálneho komponentu](#)
- [Triedy štýlov pre komponenty](#)
- [Nastavenie štýlu vstavaných komponentov](#)
- [Nastavenie vlastností komponentu](#)
- [Komponenty vykreslené vo vložených rámoch](#)
- [ID inštancie a štruktúra pre komponenty vykreslené vo vložených rámoch](#)
- [Zabezpečenie vzdialených komponentov](#)
- [Registrácia vzdialeného komponentu](#)
- [Odstránenie komponentu](#)
- [Súprava Sites SDK](#)

Komponenty

Komponent je špecifický typ obsahu, ktorý je možné pridať na stránku v rámci lokality. Komponenty v službe Oracle Content Management zahŕňajú položky ako odsek, nadpis, obrázok, oddeľovač a ďalšie.

Oracle Content Management podporuje tieto typy komponentov:

- Lokálny komponent: súbory sú uložené v službe Oracle Content Management.
- Vzdialený komponent: súbory sú uložené na vzdialenom serveri.

Lokálne komponenty je možné nastaviť tak, aby sa vykresľovali priamo na stránke alebo vo vloženom ráme stránky. Vzdialené komponenty sa vždy vykresľujú vo vloženom ráme.

Oracle Content Management poskytuje predvolenú množinu komponentov pre každú šablónu (čo zahŕňa aj motívy a lokality). Môžete tak vytvárať nové komponenty a použiť aj tieto

predvolené komponenty v rámci svojich komponentov. Po pridaní komponentu na lokalitu môžete upraviť nastavenia vlastností komponentu podľa svojich požiadaviek, a to určením obsahu stránky, písom a veľkostí písom, orámovania a umiestnenia obrázkov a iných štýlov. Nastavenia, ktoré môžete upraviť, závisia od typu komponentu.

Súčasťou služby Oracle Content Management sú aj tieto komponenty.

Názov	Typ	ID
Nadpis	scs-title	scs-title
Odsek	scs-paragraph	scs-paragraph
Text	scs-title	scs-text
Obrázok	scs-image	scs-image
Galéria	scs-gallery	scs-gallery
Mriežka galérie	scs-gallerygrid	scs-gallerygrid
Dokument	scs-document	scs-document
Tlačidlo	scs-button	scs-button
Mapa	scs-map	scs-map
Oddeľovač	scs-divider	scs-divider
Oddeľovač	scs-spacer	scs-spacer
YouTube	scs-youtube	scs-youtube
Panel sociálnych sietí	scs-socialbar	scs-socialbar
Článok (vlastný komponent)	scs-component	scs-comp-article
Nadpis (vlastný komponent)	scs-component	scs-comp-headline
Zoznam priečinkov	scs-app	Zoznam priečinkov
Zoznam súborov	scs-app	Zoznam súborov
Správca dokumentov	scs-app	Správca dokumentov
Páči sa mi to na Facebooku	scs-app	Páči sa mi to na Facebooku
Sledovanie na Twitteri	scs-app	Sledovanie na Twitteri
Zdieľanie na Twitteri	scs-app	Zdieľanie na Twitteri
Odporúčania na Facebooku	scs-app	Odporúčania na Facebooku
Obrázok a text (vlastný komponent)	scs-component	scs-comp-image-text

Pozrite si časť Usporiadanie obsahu na stránke v príručke *Vytváranie lokalít v službe Oracle Content Management*.

Vývoj komponentov

Prostredníctvom vývoja vlastných komponentov môžete vytvárať zložené prvky a tie následne vkladať na stránky lokality s použitím ľubovoľnej technológie vytvárania stránok. Môžete tak rozšíriť zoznam komponentov poskytovaných so službou Oracle Content Management.

Položky pre všetky registrované komponenty sú uložené v katalógu komponentov, ktorý je priečinkom v službe Oracle Content Management obsahujúcim položky pre všetky registrované komponenty.

Pre šablóny, motívy, komponenty, lokality alebo stránky lokalít nepoužívajte nasledujúce názvy: `authsite`, `content`, `pages`, `scstemplate_*`, `_comps`, `_components`, `_compsdelivery`, `_idcservice`, `_sitescloud`, `_sitesclouddelivery`, `_themes`, `_themesdelivery`. Nasledujúce názvy môžete používať pre stránky lokalít, ale nie pre šablóny, motívy, komponenty ani pre lokality: `documents`, `sites`.

Typy komponentov

Katalóg komponentov podporuje tieto typy komponentov:

- Lokálny komponent
- Lokálny komponent vykreslený vo vloženom ráme
- Vzdialený komponent

Typ komponentu je uložený ako atribút rozšírenia `"xScsAppType"` priečinka komponentu. Platné hodnoty sú:

Typ	Popis
Lokálny komponent	Očakáva sa, že všetky závislosti budú lokálne.
Lokálny komponent vykreslený vo vloženom ráme	Komponent je obsluhovaný z rovnakej domény ako služba Oracle Content Management.
Vzdialený komponent	Komponent sa poskytuje zo vzdialeného umiestnenia.

Štruktúra súborov komponentu

Každý z typov komponentov má pri vytvorení v katalógu komponentov odlišnú množinu súborov podľa toho, ako sú implementované.

Lokálny komponent:

```
/Components/component-name
  appinfo.json
  _folder_icon.jpg
  assets
    settings.html
    render.js
```

Lokálny komponent používajúci vložený rám:

```
/Components/component-name
  appinfo.json
  _folder_icon.jpg
  assets
    settings.html
    render.js
  js
    sites.min.js
    knockout.min.js
    jquery.min.js
```

Vzdialený komponent:

```

/Components/component-name
  appinfo.json
  _folder_icon.jpg
  keys.json

```

Metadáta priečinka

Dáta registrácie komponentu sú uložené v metadátach priečinka. Nasledujúce vlastnosti slúžia na jednoznačnú identifikáciu komponentu a jeho typu.

Vlastnosť	Popis
app name	Názov priečinka, ktorý označuje názov komponentu.
app description	Popis priečinka.
app guid	Každý komponent má priradený identifikátor GUID a je uložený ako atribút rozšírenia <code>xScsItemGUID</code> . Identifikátor GUID vygeneruje server počas vytvárania komponentu.
app type	Vlastnosť označuje typ komponentu. Je uložená ako atribút rozšírenia <code>xScsAppType</code> .

 **Poznámka:**

Vlastnosť `iconUrl`, ktorá je uložená ako atribút rozšírenia `xScsAppIconUrl`, je zastaraná.

Súbor appinfo.json

Registračný súbor `appinfo.json` pre každý typ komponentu obsahuje iba dáta, ktoré nie sú k dispozícii v metadátach priečinka. Vlastnosti komponentov, ktoré sú definované v metadátach priečinka, sa do súboru `appinfo.json` neduplikujú.

Lokálny komponent:

```

{
  "settingsData":{
    "settingsHeight":80,
    "settingsRenderOption"; "dialog",
    "settingsWidth":300,
    "componentLayouts":[],
    "triggers":[],
    "actions":[]
  },
  "initialData":{
    "customSettingsData":[]
  }
}

```

Lokálny komponent vykreslený vo vloženom ráme:

```
{
  "endpoints": {
    "settings": {
      "height": "300",
      "width": "400"
    }
  }
  "initialData": {
    "customSettingsData": {}
  }
}
```

Vzdialený komponent:

```
{
  "endpoints": {
    "widget": {
      "url": "http://www.externaldomain.com/app/render.html"
    }
    "settings": {
      "url": "http://www.externaldomain.com/app/
settings.html",
      "height": "300",
      "width": "400"
    }
  }
  "initialData": {
    "customSettingsData": {}
  }
}
```

Pre lokálne komponenty neexistujú žiadne zaregistrované hodnoty "url". Používajú určité súbory, v ktorých je možné upravovať obsah, ale umiestnenie ani názov nemôžete zmeniť.

- Lokálne komponenty používajú súbory `assets/render.js` a `assets/settings.html`.
- Lokálne komponenty vykreslené vo vloženom ráme používajú súbory `assets/render.html` a `assets/settings.html`.
- Vzdialené komponenty používajú akékoľvek zadané hodnoty "url".

Vytvorenie komponentu

Môžete si vytvoriť prispôsobené komponenty, ktoré sa budú používať v službe Oracle Content Management.

Aj keď Oracle Content Management poskytuje množstvo preddefinovaných komponentov na vytvorenie webovej lokality, ako vývojár si môžete vytvoriť vlastné komponenty s prístupom k rovnakým funkciám a možnostiam. Patria k nim komponenty typu lokálne, lokálne vykreslené vo vloženom ráme a vzdialené vykreslené vo vloženom ráme.

Lokálny komponent

Pri vytváraní lokálneho komponentu máte k dispozícii plne funkčný vzorový komponent, ktorý použijete ako základ na vytvorenie vlastného komponentu. Vyberte položku **Predvolené**, ak chcete vytvoriť verziu komponentu Knockout, alebo vyberte položku **Šablóna**, ak chcete vytvoriť verziu Mustache. Pozrite si časť Vytváranie lokálnych komponentov alebo rozložení v príručke *Vytváranie lokalít v službe Oracle Content Management*.

Lokálny komponent s vloženým rámom

Pri vytváraní lokálneho komponentu s vloženým rámom máte k dispozícii plne funkčný vzorový komponent, ktorý použijete ako základ na vytvorenie vlastného komponentu. Použijete rovnaké pokyny ako pri vytváraní lokálneho komponentu, no okrem toho je potrebné vybrať voľbu **V prostredí sandbox**, aby sa pre komponent uložený lokálne vytvorila verzia s vloženým rámom. Pozrite si časť [Komponenty vykreslené vo vložených rámoch](#).

Vzdialený komponent

Keď vytvoríte vzdialený komponent, ktorý používa vložený rám, vyberte voľbu **V prostredí sandbox**.

Vytvorené súbory skopírujte na vzdialený server a vzdialený komponent zaregistrujte. Komponent pred zverejnením na publikovanej lokalite otestujte.

Pozrite si časti [Komponenty vykreslené vo vložených rámoch](#) a [Registrácia vzdialeného komponentu](#).

Vývoj vlastných komponentov pomocou služby Developer Cloud Service

Služba Oracle Developer Cloud Service vám pomáha s vývojom šablón, motívov a vlastných komponentov pre službu Oracle Content Management.

Integrácia služby Developer Cloud Service so službou Oracle Content Management poskytuje šablónu s nástrojmi na vývoj šablón a komponentov. Na začiatok poskytuje aj vzorové testy jednotky. Integrácia zahŕňa depozitár a nástroje Git, ktoré pomáhajú s vývojom šablón a komponentov, ako aj lokálny testovací rámec na rýchly a iteratívny vývoj šablón, motívov a vlastných komponentov.

Služba Developer Cloud Service vám pomôže s nasledujúcimi úlohami:

- nastavenie lokálneho vývojového prostredia, aby ste na lokálny vývoj a testovanie šablón, motívov a komponentov mohli používať inštanciu služby Oracle Content Management,
- vytvorenie šablón a komponentov zo vzoriek alebo úvodných šablón, ich spustenie v testovacom rámci a preskúmanie a vývoj šablón, motívov a komponentov v prostredí služby Developer Cloud Service,
- importovanie šablón alebo komponentov vytvorených v službe Oracle Content Management do prostredia služby Developer Cloud Service na správu zdrojov a na ďalší vývoj,

- exportovanie šablón alebo komponentov z prostredia služby Developer Cloud Service a ich následné importovanie do služby Oracle Content Management, aby sa mohli používať na webových lokalitách,
- kopírovanie existujúceho komponentu,
- zapisovanie testov jednotky,
- optimalizácia komponentov,
- nasadenie komponentov do služby Oracle Content Management.

Nasledujúce témy opisujú spôsob používania integrácie služby Developer Cloud Service na vývoj pre službu Oracle Content Management:

- [Vývoj vlastného komponentu pre Oracle Content Management](#)
- [Optimalizácia komponentov \(minifikácia\) pre lepší výkon](#)
- [Spustenie úloh priebežnej integrácie](#)

Vývoj vlastného komponentu pre Oracle Content Management

Pomocou služby Developer Cloud Service a lokálneho počítača môžete vyvíjať vlastné komponenty pre službu Oracle Content Management.

Nasledujúce témy opisujú postup vývoja a testovania komponentu služby Oracle Content Management pomocou služby Developer Cloud Service:

1. [Nastavenie súpravy OCE Toolkit v lokálnom počítači.](#)
2. [Prihlásenie do konzoly Developer Cloud Service pre službu Oracle Content Management.](#)
3. [Vytvorenie projektu v službe Developer Cloud Service.](#)
4. [Pridanie súpravy OCE Toolkit do kódu projektu v novom depozitári Git.](#)
5. [Vývoj vlastného komponentu](#)
6. [Testovanie pomocou lokálneho testovacieho rámca](#)
7. [Zápis a spustenie testov jednotky](#)

Vývoj vlastného komponentu

Pomocou utility príkazového riadka `cec` môžete vytvoriť nový komponent, lokálne ho vyvíjať a potom ho exportovať do služby Oracle Content Management.

Vytvorenie komponentu

Na lokálne vytvorenie a vývoj vlastného komponentu použijete nasledujúci príkaz:

```
cec create-component <component-name> -f <source>
```

Ako `source` vyberte jednu z nasledujúcich hodnôt:

- `JET-CCA-Demo-Card`
- `local`
- `local-iframe`

- Sample-Facebook-Share
- Sample-News-API
- Sample-Stocks-Embedded
- Sample-To-Do
- Sample-Text-With-Image
- Sample-Weather-Embedded
- Sample-Folder-List
- Sample-File-List
- Sample-Documents-Manager
- Sample-Process-Start-Form
- Sample-Process-Task-List
- Sample-Process-Task-Details
- SimpleHTML

Príklad:

```
cec create-component MyLocalComponent1 -f local
```

Komponent sa vytvorí v depozitári GIT v adresári `cec-components/src/main/components`.

Adresár `src/main/components` má prednastavený komponent `Sample-To-Do`. Do tohto adresára sa uložia všetky komponenty, ktoré vytvoríte.

Kopírovanie komponentu

Komponent môžete do služby Developer Cloud Service skopírovať pomocou príkazu `cec copy-component`:

```
cec copy-component <source> [<destination>]
```

Tento príkaz skopíruje existujúci komponent s názvom `<source>` do cieľa `<destination>`.

Export alebo nasadenie komponentu do služby Oracle Content Management

Po dokončení vývoja komponentu a jeho otestovaní na lokálnom serveri môžete komponent exportovať pomocou nasledujúceho príkazu. Vytvorí sa súbor zip s príslušným komponentom. Tento súbor zip komponentu môžete manuálne importovať do služby Oracle Content Management.

```
cec export-component <component name>
```

Alebo môžete komponent nasadiť priamo do služby Oracle Content Management zo služby Developer Cloud Service pomocou nasledujúceho príkazu.

```
cec deploy <component name>
```

Príkaz `cec deployAll` nasadí všetky komponenty do adresára `src/main/components`.

Import komponentov do služby Developer Cloud Service

Ak máte súbor ZIP komponentu vytvorený na serveri Oracle Content Management, môžete ho importovať do služby Developer Cloud Service a ďalej ho vyvíjať. Použite nasledujúci príkaz:

```
cec import-component <location of the component zip file>
```

! Dôležité:

Zdrojový kód pre komponenty sa nachádza v adresári `src/main/components`. Nemodifikujte žiadne súbory mimo adresára `src/main/components`, pretože sú potrebné na fungovanie lokálneho servera Oracle Content Management.

Zápis a spustenie testov jednotky

Začnite vzorovým testom jednotky, aby ste mohli písať testy jednotiek a tieto testy spúšťať pre vlastné komponenty služby Oracle Content Management.

Začnite so vzorovým testom jednotky

Vzorové testy služby Developer Cloud Service pre službu Oracle Content Management zahŕňajú nasledujúce súbory, ktoré vám pomôžu pri vytváraní testov jednotky:

- **src/test/unit:** Obsahuje test jednotky pre komponent `Sample-To-Do`. Ten slúži ako vzor pri písaní testov jednotky pre kód JavaScript komponentu, ktorý obsahuje moduly `RequireJS`. Na testovanie jednotky JavaScript sú použité frameworky `Mocha` a `Chai`.
- **index.html:** Spúšťa test jednotky. Načíta frameworky `Mocha` a `Chai` a hlavný testovací súbor `test-main.js`.
- **test-main.js:** Načíta modul testu jednotky `Sample-To-Do-Test` a spustí testy jednotky `Mocha`.
- **Sample-To-Do-Test.js:**
 - Definuje skutočné testy. Načíta zdrojový kód komponentu `components/Sample-To-Do/assets/render.js` pomocou modulu `RequireJS`.
 - Testuje metódy `add()`, `delete()`, `title()` a `placeholder()`.

Zápis testov jednotky pre komponenty

Pri písaní každého z testov jednotky pre vlastný komponent postupujte nasledovne:

1. Napíšte test jednotky podobný testu `Sample-To-Do-Test.js`.
2. Načítajte test do súboru `test-main.js`.

Lokálne spustenie testu jednotky

Ak chcete spustiť test jednotky lokálne, postupujte nasledovne:

1. Lokálne naklonujte depozitár `Git`.
2. V okne terminálu na lokálnom počítači zadajte príkaz `npm install`.

3. Zadajte príkaz `npm start`.
4. Buď zadajte príkaz `npm test`, alebo v prehľadávači otvorte priečinok `http://localhost:8085/unit/`.

Optimalizácia komponentov (minifikácia) pre lepší výkon

Zlepšite výkon svojich komponentov a znížte veľkosť sťahovania minifikáciou kódu JavaScript pomocou služby Developer Cloud Service.

Optimalizácia komponentov

Príklad optimalizácie zdrojového kódu komponentu (voliteľný) je poskytnutý pre komponent `Sample-Text-With-Image`. Na minifikáciu a kombinovanie zdrojového kódu môžete použiť optimalizátor `RequireJS`. Minifikácia komponentu odstráni nežiaduce miesta v kóde JavaScript, čo povedie k lepšiemu výkonu a zníženiu veľkosti sťahovania. Optimalizácia zahŕňa nasledujúce akcie:

- minifikácia kódu JavaScript,
- kompresia súboru CSS,
- kombinácia súborov JavaScript, HTML a CSS do jedného súboru `render.js`.

Táto optimalizácia zníži veľkosť sťahovania a zlepší výkon.

Aktivácia optimalizácie komponentu

Optimalizácia v komponente `Sample-Text-With-Image` minifikuje a skombinuje všetky súbory, ktoré sú v súbore `render.js` (`template.html`, `data-defaults.js` a `design.css`) označené ako závislosti, do jedného súboru `render.js`. Ďalšie komponenty, ktoré už podporujú optimalizáciu:

- `Sample-Folder-List`
- `Sample-File-List`
- `Sample-Documents-Manager`
- `Sample-Process-Start-Form`
- `Sample-Process-Task-List`
- `Sample-Process-Task-Details`

Ak chcete aktivovať optimalizáciu lokálneho komponentu, postupujte nasledovne (povinné):

1. Skopírujte súbor `gulpfile.js` z komponentu `Sample-Text-With-Image` do svojho komponentu.
2. Opravte názvy modulov v súbore `gulpfile.js` pre závislosti súboru `render.js`. Prečítajte si komentáre v súbore `gulpfile.js`.

Poznámka:

Ak máte existujúci komponent s priečinkom `css` v priečinku `assets`, premenujte priečinok `css` na `styles`, čím sa vyhnete chybám počas optimalizácie.

Spustenie úloh priebežnej integrácie

Úlohy priebežnej integrácie vám umožňujú udržiavať svoju lokalitu v aktuálnom stave.

Pozrite si wiki článok „Getting Started with CEC Custom Components Development“ (Začínáme s vývojom vlastných komponentov CEC) v službe Developer Cloud Service. Môžete nakonfigurovať úlohu kompilácie pre priebežnú integráciu.

Vývoj komponentov na preklad pre viacjazyčné lokality

Vývojári vlastných komponentov môžu pre viacjazyčné lokality (MLS) určiť, ktoré reťazce v rámci vlastného komponentu majú byť súčasťou prekladu stránky.

Na to je potrebné zaviesť vlastnosť `nls` na najvyššej úrovni pri ukladaní dát do objektu `customSettingsData`.

Príklad:

```
SitesSDK.setProperty('customSettingsData', {
  'nls': {
    linkText: 'More...'
  }
});
```

Po vytvorení úlohy prekladu služba Oracle Content Management skontroluje vlastnosti najvyššej úrovne objektu `customSettingsData` a exportuje celý objekt `nls` pre každú inštanciu vlastného komponentu na stránke. Prekladatelia preložia tieto hodnoty, ktoré potom možno importovať naspäť na lokalitu.

Po importovaní prekladov lokality sa správna verzia objektu `nls` vráti do objektu `customSettingsData` pre preložené miestne nastavenie.

Ak ste napríklad preložili lokalitu do francúzštiny a potom vykreslíte stránku s miestnym nastavením vo francúzštine, hodnota objektu `nls` objektu `customSettingsData` odovzdaná do vlastného komponentu sa aktualizuje takto:

```
{
  'nls': {
    'linkText': 'Plus...'
  }
},
```

Formát objektu `nls` v objekte `customSettingsData` by mal byť obmedzený na dvojicu názov/hodnota. Pomáha to prekladu a zaisť sa tým, že preložené hodnoty sa budú dať správne použiť na základné hodnoty na lokalite, keď sa stránka vykreslí v preloženom miestnom nastavení.

Vytvorenie komponentu H1 na paneli Nastavenia

Môžete vytvoriť minimálny komponent Oracle Content Management, ktorý má jednoduchú HTML šablónu a štýl CSS. Tento komponent H1 má jednoduchý panel nastavení a položku

pre motív v súbore `design.json`, ktoré ostatným používateľom služby Oracle Content Management umožňujú vybrať niektorý z troch vstavaných štýlov pri použití komponentu v editore.

Keď vytvoríte nový komponent, získate množinu prednastavených súborov, ktoré budú okamžite fungovať. Prednastavené súbory poskytujú väčšinu funkcií komponentu v produkte. Ak chcete vytvoriť vlastný komponent, môžete zmeniť prednastavený kód. Budete na to potrebovať iba malú podmnožinu prednastaveného kódu.

Komponent H1 s panelom nastavení môžete vytvoriť v piatich krokoch:

1. [Vytvorenie nového lokálneho komponentu](#)
2. [Vytvorenie základného komponentu H1](#)
3. [Pridanie štýlu CSS do komponentu](#)
4. [Pridanie panela nastavení na zmenu textu nadpisu](#)
5. [Aktualizácia motívu pre ostatných na výber štýlu komponentu H1](#)

Vytvorenie nového lokálneho komponentu

V službe Oracle Content Management vytvorte lokálny komponent, ktorý môžete okamžite presunúť na stránku. Toto je východiskový bod pri vytváraní nového komponentu.

Ako vytvoriť nový lokálny komponent:

1. Kliknite na položku **Vývojár** v bočnej navigácii a potom na položku **Zobraziť všetky komponenty**.
2. Vyberte položky **Vytvoriť > Vytvoriť lokálny komponent**.
3. Zadať názov, napríklad `H1_Component`, a voliteľne aj popis.
4. Kliknite na tlačidlo **Vytvoriť** a vytvorte nový komponent.

Po úspešnom vytvorení by mal byť komponent dostupný v zozname komponentov na stránke komponentov, ako aj na palete komponentov **Pridať > Vlastné** pre ľubovoľnú vytváranú lokalitu. Pomocou nasledujúcich krokov overte vytvorenie komponentu (kontrolný bod 1):

1. Vytvorte novú lokalitu pomocou prednastavenej šablóny, napríklad lokalitu s názvom `ComponentTest` pomocou šablóny `StarterTemplate`.
2. Vyberte voľbu **Upraviť** a vytvorte aktualizáciu lokality, aby sa otvorila v editore.
3. Upravte stránku v rámci vytvorenej lokality.
4. Kliknite na tlačidlo **Pridať (+)** na paneli vľavo a vyberte položku **Vlastné** na zobrazenie zoznamu vlastných komponentov.
5. Z palety vlastných komponentov vyberte komponent **H1_Component** a presuňte ho na stránku.

Teraz by ste mali vidieť predvolené vykreslenie lokálneho komponentu, ktorý ste vytvorili.

6. Vyberte kontextovú ponuku pre daný komponent.
7. V rozbaľovacej ponuke zvolte položku **Nastavenia**.

Môžete zmeniť nastavenia a pozrieť si zmeny vykreslenia predvoleného komponentu.

Prednastavené súbory môžete modifikovať a vytvoriť nový vlastný komponent.

Vytvorenie základného komponentu H1

Ak potrebujete vytvoriť komponent H1, môžete odstrániť väčšinu obsahu v prednastavených súboroch. Zobrazuje text nadpisu, ktorý prednastavíte pri vytváraní modelu `viewModel`. Neskôr môžete zadať nastavenia a štýly pre komponent.

Ako skontrolovať štruktúru lokálneho komponentu:

1. Pomocou aplikácie služby Oracle Content Management na synchronizáciu s počítačom vyhľadajte komponent a synchronizujte ho so systémom súborov.
 - V najnovšej verzii aplikácie na synchronizáciu s počítačom vyberte voľbu **Spustiť synchronizáciu** alebo **Vybrať priečinky na synchronizáciu**.
 - Ak aplikáciu na synchronizáciu s počítačom nemáte, súbory môžete zobrazíť tak, že vyberiete komponent na karte **Komponenty** v službe Oracle Content Management a prejdete na nižšiu úroveň.
2. V zozname súborov komponentu môžete vidieť tieto súbory:
 - Súbory komponentu v priečinku `assets`:
 - `render.js`
 - `settings.html`
 - `appinfo.json`: Súbor JSON s popisom komponentu.
Pozrite si časť [Vývoj komponentov](#).
 - `folder_icon.jpg`: Ikona, ktorá sa zobrazí v katalógu komponentov.

Ako vytvoriť komponent H1:

1. Otvorte súbor `appinfo.json` a nahraďte jeho obsah nasledujúcimi riadkami:

```
{
  "id": "h1-component-id",

  "settingsData": {
    "settingsHeight": 90,
    "settingsWidth": 300,
    "settingsRenderOption": "inline",
    "componentLayouts": [ ],
    "triggers": [ ],
    "actions": [ ]
  },
  "initialData": {
    "componentId": "h1-component-id",
    "customSettingsData": {
      "headingText": "Heading 1"
    },
    "nestedComponents": [ ]
  }
}
```

2. Otvorte súbor `render.js` v priečinku `assets` vo svojom obľúbenom textovom editore.

3. Zmeňte obsah súboru `render.js` na nasledujúce riadky:

```

/* globals define */
define(['knockout', 'jquery', 'text!./render.html'],
function(ko, $, template) {
    'use strict';
    // -----
    // Define a Knockout ViewModel for your template
    // -----
    var SampleComponentViewModel = function(args) {
        var SitesSDK = args.SitesSDK;
        // create the observables -- this allows updated settings to
        // automatically update the HTML on the page
        this.headingText = ko.observable();

        //
        // Handle property changes from the Settings panel
        //
        this.updateCustomSettingsData = $.proxy(function(customData) {
            this.headingText(customData && customData.headingText);
        }, this);
        this.updateSettings = function(settings) {
            if (settings.property === 'customSettingsData') {
                this.updateCustomSettingsData(settings.value);
            }
        };
        // Register your updateSettings listener to receive
        // SETTINGS_UPDATED events

        SitesSDK.subscribe(SitesSDK.MESSAGE_TYPES.SETTINGS_UPDATED, $.proxy(
            this.updateSettings, this));

        //
        // Get the initial settings data for the component and apply it
        //
        SitesSDK.getProperty('customSettingsData',
            this.updateCustomSettingsData);
    };

    // -----
    // Create a knockout based component implementation
    // -----
    var SampleComponentImpl = function(args) {
        // Initialize the custom component
        this.init(args);
    };
    // initialize all the values within the component from the given
    // argument values
    SampleComponentImpl.prototype.init = function(args) {
        this.createViewModel(args);
        this.createTemplate(args);
        this.setupCallbacks();
    };
    // create the viewModel from the initial values

```

```
SampleComponentImpl.prototype.createViewModel = function(args) {
    // create the viewModel
    this.viewModel = new SampleComponentViewModel(args);
};
// create the template based on the initial values
SampleComponentImpl.prototype.createTemplate = function(args) {
    // create a unique ID for the div to add, this will be passed to the
callback
    this.contentId = args.id + '_content_' + args.viewMode;
    // create a hidden custom component template that can be added to the
DOM
    this.template = '<div id="' + this.contentId + '">' +
        template +
        '</div>';
};
//
// SDK Callbacks
// setup the callbacks expected by the SDK API
//
SampleComponentImpl.prototype.setupCallbacks = function() {
    //
    // callback - render: add the component into the page
    //
    this.render = $.proxy(function(container) {
        var $container = $(container);
        // add the custom component template to the DOM
        $container.append(this.template);
        // apply the bindings
        ko.applyBindings(this.viewModel, $('#' + this.contentId)[0]);
    }, this);
    //
    // callback - dispose: cleanup after component when it is removed
from the page
    //
    this.dispose = $.proxy(function() {
        // nothing required for this sample since knockout disposal will
automatically clean up the node
    }, this);
};
// -----
// Create the factory object for your component
// -----
var sampleComponentFactory = {
    createComponent: function(args, callback) {
        // return a new instance of the component
        return callback(new SampleComponentImpl(args));
    }
};
return sampleComponentFactory;
});
```

4. Vytvorte v priečinku assets nový súbor render.html, ktorý bude jednoduchou HTML šablónou komponentu.

5. Do súboru `render.html` zadajte nasledujúci obsah:

```
<h1 data-bind="text: headingText()">
</h1>
```

Priečinok `assets` komponentu teraz obsahuje tri súbory.

- `render.html`
- `render.js`
- `settings.html`

Pridajte na stránku nový komponent H1 (kontrolný bod 2).

Pridanie štýlu CSS do komponentu

Môžete pridať súbor CSS, ktorý bude určovať predvolený štýl vášho komponentu.

Ako pridať súbor CSS:

1. Pridajte súbor `design.css` do priečinka `assets` komponentu s nasledujúcim obsahom:

```
.h1-component-default-style .scs-component-content {
font-family: "Helvetica Neue", "Helvetica", "Arial", sans-serif;
font-size: 24px;
color:red;
font-weight: normal; }
```

2. Pridajte do súboru `appinfo.json` na deklarovanie prefixu triedy štýlu, ktorý sa použije na vytvorenie štýlu komponentu. Ak pridáte názov triedy štýlu `styleClassName` komponentu `h1-component`, pri pridaní komponentu na stránku bude predvolený štýl `h1-component-default-style`. Nový obsah súboru `appinfo.json` je nasledujúci:

```
{
  "id": "h1-component-id",

  "settingsData": {
    "settingsHeight": 90,
    "settingsWidth": 300,
    "settingsRenderOption": "inline",
    "componentLayouts": [ ],
    "triggers": [ ],
    "actions": [ ]
  },
  "initialData": {
    "componentId": "h1-component-id",
    "styleClassName": "h1-component",
    "customSettingsData": {
      "headingText": "Heading 1"
    },
    "nestedComponents": [ ]
  }
}
```

3. Aktualizujte súbor `render.js` na načítanie súboru CSS tak, že nahradíte riadok 2 (`define(['knockout', 'jquery', 'text!./render.html'], function(ko, $, template) {})` nasledujúcim riadkom.

```
define(['knockout', 'jquery', 'text!./render.html', 'css!./design.css'],  
function(ko, $, template, css) {
```

Poznámka:

Pretože ste zmenili súbor `appinfo.json`, na načítanie zmien je potrebné obnoviť prehľadávač a znova pridať komponent na stránku.

Skontrolujte, či komponent teraz načíta predvolené dáta zo súboru `appinfo.json`.

Pridanie panela nastavení na zmenu textu nadpisu

Aktualizovaním súboru `settings.html` môžete poskytnúť panel nastavení, pomocou ktorého možno nastaviť text komponentu H1.

Ako pridať panel nastavení na zmenu textu nadpisu:

1. Aktualizujte súbor `settings.html` tak, aby obsahoval nasledujúce položky:

```
<!DOCTYPE html>  
<html lang="en">  
  
<head>  
  <!-- only allow embedding of this iFrame in SCS -->  
  <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=UTF-8">  
  <title>H1 Component</title>  
  <!-- include sample apps styling -->  
  <link href="/_sitescloud/renderer/app/sdk/css/app-styles.css"  
rel="stylesheet">  
  <!-- include supporting files -->  
  <script type="text/javascript" src="/_sitescloud/renderer/app/apps/js/  
knockout.min.js"></script>  
  <script type="text/javascript" src="/_sitescloud/renderer/app/apps/js/  
jquery.min.js"></script>  
  <!-- include the Sites SDK -->  
  <script type="text/javascript" src="/_sitescloud/renderer/app/sdk/js/  
sites.min.js"></script>  
</head>  
  
<body data-bind="visible: true" style="display:none; margin:0px;  
padding:0px;background:transparent;background-image:none;">  
  <div class="scs-component-settings">  
    <div>  
      <!-- Heading Text -->  
      <label id="headingTextLabel" for="headingText" class="settings-  
heading" data-bind="text: 'Heading Text'"></label>  
      <input id="headingText" data-bind="value: headingText"  
placeholder="Heading" class="settings-text-box">  
    </div>
```

```

</div>
<script type="text/javascript">
// define the viewModel object
var SettingsViewModel = function() {
    var self = this;

    // create the observables for passing data
    self.headingText = ko.observable();

    // create rest of viewModel
    self.saveData = false;

    // Get custom settings
    SitesSDK.getProperty('customSettingsData', function(data) {
        // update observable
        self.headingText(data.headingText);

        // now that viewModel is initialized and can start saving
data
        self.saveData = true;
    });

    // save whenever any updates occur, but don't save if data
hasn't been loaded into the form yet
    self.save = ko.computed(function() {
        var saveconfig = {
            'headingText': self.headingText()
        };
        // save data in page
        if (self.saveData) {
            SitesSDK.setProperty('customSettingsData', saveconfig);
        }
    }, self);
};

// apply the bindings
ko.applyBindings(new SettingsViewModel());
</script>
</body>

```

2. Vyberte komponent v generátore lokalít a kliknite na položku **Nastavenia.**

Panel nastavení je malý a možno ho vnoriť do hornej časti panela nastavení komponentu. Vyhľadajte sekciu s názvom Text nadpisu.

Ako overiť, či môžete zmeniť text nadpisu (kontrolný bod 4):

Keď zmeníte text nadpisu na paneli nastavení, komponent sa aktualizuje a zobrazuje nový text.

Aktualizácia motívu pre ostatných na výber štýlu komponentu H1

Pre komponent s motívom môžete zaregistrovať štýly. Medzi štýlmi, ktoré ste poskytli pre komponent, potom môžu ostatní používatelia prepínať na paneli nastavení alebo na karte **Štýl**.

Ako aktualizovať motív pre ostatných používateľov na výber štýlu komponentu:

1. Pridajte ďalšie štýly do súboru `design.css` komponentu. Ku každému štýlu pridajte prefix so zaregistrovaným atribútom `styleClassName` komponentu, ako je definovaný v súbore `appinfo.json`. Pre tento komponent je predponou `h1-component`.

Boli pridané dva ďalšie štýly, `h1-component-gothic-style` a `h1-component-courier-style`.

Nový obsah súboru `design.css` bude vyzeráť takto:

```
.h1-component-default-style .scs-component-content {
  font-family: "Helvetica Neue", "Helvetica", "Arial", sans-serif;
  font-size: 24px;
  color:red;
  font-weight: normal; }
.h1-component-gothic-style .scs-component-content {
  font-family: "Century Gothic", "CenturyGothic", "AppleGothic", sans-serif;
  font-size: 32px;
  font-weight: bold; }
.h1-component-courier-style .scs-component-content {
  font-family: "Courier";
  font-size: 32px;
  font-weight: bold; }
```

2. Zaregistrujte štýly v súbore `design.json` motívu. Súbor nájdete v motíve, ktorý sa používa na lokalite. Prejdite na súbory motívu v priečinku návrhov, potom do priečinka predvolených položiek a pridajte sekciu pre komponent do súboru `design.json`.

Text uvedený **tučným** písmom nižšie je príkladom obsahu, ktorý môžete pridať:

```
    "news-article": {
      "styles": [{
        "name": "News Article 1",
        "class": "news-article-default-
style"
      },
      {
        "name": "News Article 2",
        "class": "news-article-style-1"
      }
    ]
  },
  "h1-component": {
    "styles": [{
      "name": "Plain",
      "class": "h1-component-default-style"
    }, {
      "name": "Courier",
```

```

        "class": "h1-component-courier-style"
      }, { "name": "Gothic",
        "class": "h1-component-gothic-style"
      }
    ]
  }
},
"componentIcons": {
  "scs-socialbar": {
    "icons": [

```

Názvy v snippete `design.json`, ktorý bol pridaný ("Plain", "Courier", "Gothic"), sa zobrazia na paneli nastavení pre komponent na karte Štýlov, ako je uvedené nižšie. Po výbere tieto názvy použijú príslušné štýly ("*h1-component-default-style*", "*h1-component-courier-style*", "*h1-component-gothic-style*") vo vašom komponente.

Vytvorenie jednoduchého komponentu pomocou šablón HTML

Môžete vytvoriť komponent Oracle Content Management, ktorý používa HTML a CSS so šablónami Mustache JS na vykresľovanie obsahu na základe dát, ktoré zadávate na paneli nastavení.

Panel nastavení, ktorý poskytnete, môže umožniť úpravu dát, ktoré sa budú vykresľovať v šablóne HTML.

V príkladoch tejto procedúry sa používajú šablóny Mustache JS.

Pomocou HTML šablón môžete vytvoriť jednoduchý komponent v dvoch krokoch:

1. [Vytvorenie komponentu HTML](#)
2. [Pridanie dát zadaných používateľom do komponentu HTML](#)

Vytvorenie komponentu HTML

Môžete vytvoriť nový lokálny komponent v katalógu komponentov služby Oracle Content Management a potom vytvoriť komponent HTML pridaním a zmenou súborov v príslušnom priečinku položiek.

Ako vytvoriť komponent HTML:

1. Vytvorte komponent a pomenujte ho `HTML Component`.
Pozrite si časť [Vytvorenie nového lokálneho komponentu](#).
2. Pridajte súbor `mustache.min.js` do priečinka `assets` v komponente HTML.
3. Vytvorte nový súbor v priečinku `assets` s názvom `render.html`, ktorý obsahuje kód HTML pre telo komponentu. V tomto príklade vytvorte súbor `render.html` s nasledujúcim obsahom:

```

<ul class="wrapper">
  <li class="box">
    <h1 class="title">One</h1>
    <p class="text"> Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur

```

```

adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore
magna aliqua.</p>
</li>
<li class="box">
  <h1 class="title">Two</h1>
  <p class="text"> Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing
elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna
aliqua.</p>
</li>
<li class="box">
  <h1 class="title">Three</h1>
  <p class="text">Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing
elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna
aliqua.</p>
</li>
<li class="box">
  <h1 class="title">Four</h1>
  <p class="text">Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing
elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna
aliqua.</p>
</li>
</ul>

```

4. Vytvorte nový súbor v priečinku `assets` s názvom `design.css`, ktorý je štýlom CSS pre komponent. V tomto príklade pridajte nasledujúce riadky ako obsah súboru `design.css`:

```

.wrapper {
  text-align: center;
}
.box {
  display: inline-block;
  position: relative;
  width: 200px;
  height: 200px;
  padding: 0px 10px 10px 10px;
  background: transparent;
  border-width: 1px;
  border-style: solid;
  border-radius: 5px;
  border-color: #CCCCCC;
  z-index: 0;
  margin: 2px 2px 2px 2px;
  transition: all .15s ease-in-out;
}
.box:hover {
  background: #9CC;
  z-index: 100;
  transform: scale(1.2,1.2);
  box-shadow: 0 5px 10px 0 rgba(0,0,0,.2);
}
.title {
  color: red;
}
.text {

```

```

    color:#555555;
}

```

5. Otvorte súbor `render.js` v priečinku `assets` a zmeňte obsah tak, ako uvedené nižšie. Bez ohľadu na to, aký kód HTML a štýl CSS ste použili v predchádzajúcich krokoch, súbor `render.js` vykreslí obsah HTML a CSS do stránky:

```

/* globals define */
define(['jquery', './mustache.min', 'text!./render.html', 'css!./
design.css'], function($, Mustache, template, css) {
    'use strict';

    // -----
    // Create a Mustache-based component implementation
    // -----
    var SampleComponentImpl = function(args) {
        this.SitesSDK = args.SitesSDK;

        // Initialize the custom component
        this.createTemplate(args);
        this.setupCallbacks();
    };
    // create the template based on the initial values
    SampleComponentImpl.prototype.createTemplate = function(args) {
        // create a unique ID for the div to add, this will be passed
to the callback
        this.contentId = args.id + '_content_' + args.viewMode;
        // create a hidden custom component template that can be added
to the DOM
        this.template = '<div id="' + this.contentid + '">' +
            template +
            '</div>';
    };
    SampleComponentImpl.prototype.updateSettings = function(settings)
{
    if (settings.property === 'customSettingsData') {
        this.update(settings.value);
    }
};
    SampleComponentImpl.prototype.update = function(data) {
        this.data = data;
        this.container.html(Mustache.to_html(this.template, this.data));
    };
    //
    // SDK Callbacks
    // setup the callbacks expected by the SDK API
    //
    SampleComponentImpl.prototype.setupCallbacks = function() {
        //
        // callback - render: add the component into the page
        //
        this.render = $.proxy(function(container) {
            this.container = $(container);

this.SitesSDK.getProperty('customSettingsData', $.proxy(this.update,

```

```

    this));
    }, this);
    //
    // callback - SETTINGS_UPDATED: retrieve new custom data and re-render
the component
    //

this.SitesSDK.subscribe(this.SitesSDK.MESSAGE_TYPES.SETTINGS_UPDATED, $.pr
oxy(this.updateSettings, this));
    //
    // callback - dispose: cleanup after component when it is removed
from the page
    //
    this.dispose = $.proxy(function() {
        // nothing required
    }, this);
};
// -----
// Create the factory object for your component
// -----
var sampleComponentFactory = {
    createComponent: function(args, callback) {
        // return a new instance of the component
        return callback(new SampleComponentImpl(args));
    }
};
return sampleComponentFactory;
});

```

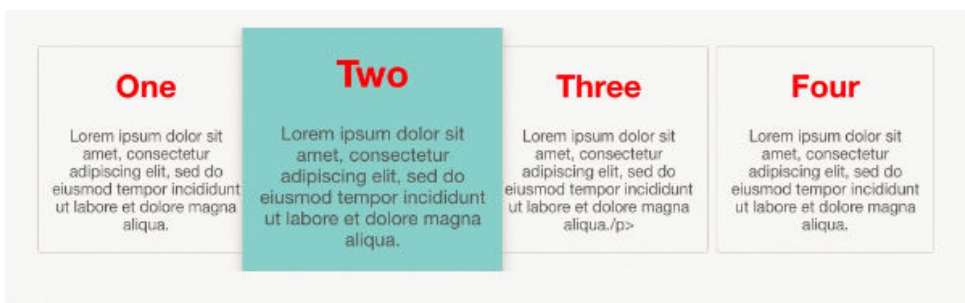
Ako overiť vytvorenie komponentu HTML (kontrolný bod 1):

1. Skontrolujte, či priečnik `assets` v komponente obsahuje nasledujúcich päť súborov.
 - `design.css`
 - `mustache.min.js`
 - `render.html`
 - `render.js`
 - `settings.html`
2. Pridajte nový komponent HTML na stránku na testovacej lokalite. V editore by sa mal komponent v režime úprav a režime ukážky zobrazovať na stránke tak, ako je uvedené nižšie.

Režim úprav



Režim ukážky



Pridanie dát zadaných používateľom do komponentu HTML

Môžete pridať panel **Vlastné nastavenia**, ktorý poskytuje polia pre všetky dátové prvky definované v HTML komponente. Používateľ potom môže na stránke na paneli **Vlastné nastavenia** vyplniť hodnoty pre inštanciu komponentu.

Ako pridať používateľom zadané dáta do HTML komponentu:

1. Aktualizujte HTML šablónu v súbore `render.html`, aby obsahovala všetky požadované dátové prvky. Nasledujúci príklad používa šablónový jazyk Mustache JS, takže dátové prvky je potrebné pridať so syntaxou `{{ a }}`, ako je uvedené dole:

```
<ul class="wrapper">
  <li class="box">
    <h1 class="title">{{title1}}</h1>
    <p class="text">{{text1}}</p>
  </li>
  <li class="box">
    <h1 class="title">{{title2}}</h1>
    <p class="text">{{text2}}</p>
  </li>
  <li class="box">
    <h1 class="title">{{title3}}</h1>
    <p class="text">{{text3}}</p>
  </li>
  <li class="box">
    <h1 class="title">{{title4}}</h1>
    <p class="text">{{text4}}</p>
  </li>
</ul>
```

```

</li>
</ul>

```

- Zadajte predvolené hodnoty pre nasledujúce dátové polia zmenou obsahu súboru `appinfo.json` v HTML komponente:

```

{
  "id": "html-component-id",

  "settingsData": {
    "settingsHeight": 600,
    "settingsWidth": 300,
    "settingsRenderOption": "dialog",
    "componentLayouts": [],
    "triggers": [],
    "actions": []
  },
  "initialData": {
    "styleClassName": "html-component",
    "customSettingsData": {
      "title1": "One",
      "title2": "Two",
      "title3": "Three",
      "title4": "Four",
      "text1": "Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit,
sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.",
      "text2": "Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit,
sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.",
      "text3": "Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit,
sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.",
      "text4": "Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit,
sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua."
    },
    "nestedComponents": []
  }
}

```

- Pridajte panel **Vlastné nastavenia**, ktorý bude hľadať dátové hodnoty v súbore `render.html` HTML šablóny na vytvorenie nastavení, ktoré používateľ zmení v editore. Zmeňte obsah súboru `settings.html` na nasledujúci:

```

<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
  <!-- only allow embedding of this iFrame in SCS -->
  <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=UTF-8">

  <title>H1 Mustache Component</title>

  <!-- include sample apps styling -->
  <link href="/_sitescloud/renderer/app/sdk/css/app-styles.css"
rel="stylesheet">

  <!-- include supporting files -->
  <script type="text/javascript" src="/_sitescloud/renderer/app/apps/js/

```

```

knockout.min.js"></script>
  <script type="text/javascript" src="/_sitescloud/renderer/app/
apps/js/jquery.min.js"></script>

  <!-- include the Sites SDK -->
  <script type="text/javascript" src="/_sitescloud/
renderer/app/sdk/js/sites.min.js"></script>
</head>
<body data-bind="visible: true" style="display:none; margin:0px;
padding:0px;background:transparent;background-
image:none;">
  <!-- ko if: initialized() -->
  <div class="scs-component-settings">
    <div>
      <!-- Width -->
      <label id="headingTextLabel"
for="headingText" class="settings-heading" data-bind="text:
'Heading Text'"></label>
      <input id="headingText" data-bind="value:
headingText" placeholder="Heading" class="settings-
text-box">
    </div>
  </div>
  <div data-bind="setSettingsHeight: true"></div>
  <!-- /ko -->
  <!-- ko ifnot: initialized() -->
  <div data-bind="text: 'waiting for initialization to
complete'"></div>
  <!-- /ko -->
  <script type="text/javascript">

      // set the iFrame height when we've fully rendered
      ko.bindingHandlers.scsCompComponentImpl = {
        init: function (element, valueAccessor,
allBindings, viewModel, bindingContext) {
          var body = document.body,
              html =
document.documentElement;

          SitesSDK.setHeight(Math.max(
            body.scrollHeight,
            body.offsetHeight,
            html.clientHeight,
            html.scrollHeight,
            html.offsetHeight));
        }
      };

      // define the viewModel object
      var SettingsViewModel = function () {
        var self = this;

        // create the observables for passing data
        self.headingText = ko.observable('Heading
1');

```

```

// create rest of viewModel
self.initialized = ko.observable(false);
self.saveData = false;

// Get custom settings
SitesSDK.getProperty('customSettingsData',

function (data) {
    //update observable
    self.headingText(data.headingText);

    // note that viewModel is initialized
    and can start saving data
    self.initialized(true);
    self.saveData = true;
});

// save whenever any updates occur
self.save = ko.computed(function () {
    var saveconfig = {
        'headingText':
self.headingText()
    };

    // save data in page
    if (self.saveData) {
        SitesSDK.setProperty('customSettingsData', saveconfig);
    }
    }, self);
};

// apply the bindings
ko.applyBindings(new SettingsViewModel());
</script>
</body>

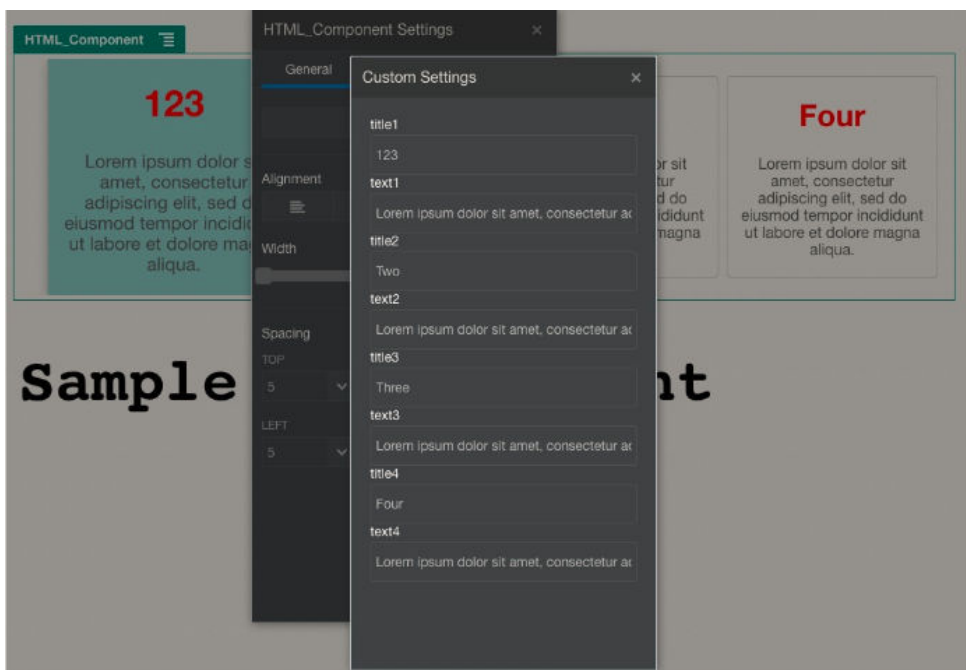
```

Poznámka:

Pretože ste zmenili súbor `appinfo.json`, na načítanie zmien je potrebné obnoviť prehľadávač a znova pridať komponent na stránku.

Ako overiť, že komponent teraz načíta predvolené dáta zo súboru `appinfo.json` a že môžete zmeniť hodnoty na paneli **Vlastné nastavenia** (kontrolný bod 2):

1. Nezabudnite, že po zmene súboru `appinfo.json` je na načítanie zmien potrebné obnoviť prehľadávač a znova pridať komponent na stránku.
2. Otvorte panel **Vlastné nastavenia** v HTML komponente a zadajte dáta.



3. Overte, či komponent Oracle Content Management používa HTML a CSS so šablónami Mustache JS na vykresľovanie obsahu na základe dát, ktoré ste zadali na paneli **Vlastné nastavenia**.

Porovnanie lokálnych komponentov a vzdialených komponentov

Lokálne komponenty a vzdialené komponenty sa implementujú odlišne.

V nasledujúcej tabuľke sú zobrazené rozdiely v implementácii komponentov. Podľa toho sa môžete ľahšie rozhodnúť, či chcete používať lokálny komponent alebo vzdialený komponent vykreslený vo vloženom ráme.

Implementácia lokálneho komponentu	Implementácia vzdialeného komponentu
Integruje komplexné obsahovo zamerané používateľské rozhranie do služby Oracle Content Management	Integruje aplikačnú logiku do služby Oracle Content Management
Spúšťa JavaScript na vykreslenie obsahu na stránke	Používa HTML značku <code><iframe></code> na vykreslenie obsahu na stránke
Používa ľubovoľný technologický zásobník JavaScript	Môže používať akúkoľvek technológiu, nielen JavaScript
Využíva zásobník JavaScript služby Oracle Content Management a dokáže opakovane využívať komponenty služby Oracle Content Management	Neintegruje sa so zásobníkom JavaScript služby Oracle Content Management
Pridáva závislosti položiek z dokumentov / <code>assets</code> uložených na serveri Oracle Content Management	Vyžaduje adresy URL s protokolom HTTPS a zodpovedajúcimi certifikátmi na prístup ku všetkým položkám

Implementácia lokálneho komponentu	Implementácia vzdialeného komponentu
Je hosťovaný so šablónou a publikovaný nezávisle od motívu v službe Oracle Content Management	Vyžaduje hosťovaný server strednej vrstvy pre koncové body adresy URL
Keďže kód sa spúšťa v rámci stránky, zlyhanie kódu komponentu môže spôsobiť zlyhanie stránky	Stránka sa vykresľuje nezávisle do obsahu vložených rámov, takže ak zlyhá komponent, stránka nezlyhá
V prípade pomalého vykresľovania komponentu môže spomaliť vykresľovanie stránky	Stránka sa načítava nezávisle do obsahu vložených rámov, takže sa načíta maximálne rýchlo a potom sa načíta obsah ľubovoľného vloženého rámu

 **Poznámka:**

Kým vykresľovanie lokálnych komponentov a vzdialených komponentov je rôzne, implementácia panela Nastavenia v generátore lokalít je rovnaká. Panel Nastavenia pre obidva typy komponentov sa vykresľuje pomocou vložených rámov a používa rovnakú súpravu JavaScript SDK, aby bolo možné komunikovať medzi hranicami aj doménami.

Vykreslenie nastavení komponentu

Nastavenia komponentu môžete vykresliť pomocou adresy URL nastavení komponentu a volieb vykreslenia nastavení komponentu.

Adresa URL nastavení komponentu

Adresa URL nastavení komponentu sa vykreslí pomocou vloženého rámu a vyvolá sa s parametrami, ktoré umožňujú špecifické nastavenia konkrétneho komponentu pridaného na stránku. Formát adresy URL nastavení je nasledujúci:

```
{Component Settings URL}?instance=<app-instance>&width=<width>&currCompId=<id of the app associated with the settings panel>&locale=<locale>
```

Názov	Typ	Popis
Component Settings URL	Adresa URL	Adresa URL nastavení príslušného komponentu.
width	Číslo	Šírka vloženého rámu Nastavenia v pixeloch.
currCompId	Reťazec	ID aktuálneho komponentu upraveného na paneli Nastavenia.
locale	Reťazec	Aktuálne miestne nastavenie hostiteľskej lokality (generátor lokalít). Formát: <language>_<dialect>. Príklad: En_us.

Voľby vykreslenia nastavení lokálneho komponentu

K dispozícii sú tri voľby na vykreslenie vloženého rámu na paneli nastavení pre lokálny komponent. Voľby sa líšia podľa veľkosti a komplexnosti vloženého rámu. Každá voľba je uvedená vo vlastnosti `settingsRenderOption`.

Poznámka:

Tieto voľby sú k dispozícii len pre lokálne komponenty. Panely Nastavenia vzdialených komponentov sa vždy vykresľujú v dialógovom okne.

- `inline`
 - Túto voľbu použite, ak máte len málo malých vlastností, ktoré má používateľ zadať.
 - Vložený rám sa pridá na kartu **Všeobecné** namiesto bežného tlačidla na navigáciu na panel Nastavenia.
 - Poskytuje najviac integrované riešenie, vyžaduje od používateľa najmenej kliknutí, ale má obmedzený priestor.
- `panel`
 - Túto voľbu použite, ak máte dlhší zoznam vlastností, ale je možné ich primerane zobrazit' v rámci 300 pixelov štandardného panela Nastavenia.
 - Vložený rám sa posunie do zobrazenia a zobrazí sa tlačidlo Naspäť, ktorým sa používateľ môže vrátiť na kartu Všeobecné.
 - Poskytuje integrované riešenie, v ktorom môžete pracovať s vloženým rámom na stránke.
- `dialog`
 - Predvolený režim na spracovanie rozložení všeobecnejších nastavení, ktoré vyžadujú komplexné používateľské rozhranie.
 - Vložený rám zobrazí v modálnom dialógovom okne na stránke.

Implementácia lokálneho komponentu

Inštanciu komponentu vytvára objekt factory komponentu.

Záznam objektu factory komponentu v súbore registrácie komponentov je `initData.componentFactory`. Ide o odkaz na súbor JavaScript, ktorý nástroj RequireJS používa na načítanie objektu factory komponentu. Musí vrátiť objekt JavaScript, ktorý implementuje rozhranie `componentFactory`.

Objekt factory komponentu musí implementovať rozhranie API `customComponentFactory.createComponent(argumenty)`, ktoré vytvára jednotlivé inštancie komponentu.

Sekcia `argumenty` obsahuje tieto nastavenia:

- `SitesSDK`: Súprava Oracle Content Management Sites SDK.
- `id`: Jednoznačné ID (GUID) komponentu pridaného na stránku.

- `viewMode`: Aktuálny režim, v ktorom sa stránka vykresľuje. Pri úprave stránky sa používa režim úprav, zatiaľ čo pri zobrazení ukážky stránky sa používa režim navigácie. V čase behu (teda po publikovaní lokality) táto hodnota nie je definovaná. V závislosti od toho, aké funkcie majú byť dostupné v jednotlivých režimoch, môžete poskytnúť rôzne implementácie. Ak je napríklad stránka spustená v režime úprav, prepojenia by nemali byť aktívne.

Poznámka:

Pre komponent nie je potrebné používať skript JQuery ani model Knockout, ale ak chcete využívať rôzne funkcie služby Oracle Content Management, ako sú napríklad vnorené komponenty, musíte použiť verziu modelu Knockout poskytovanú službou Oracle Content Management. Táto verzia modelu Knockout obsahuje rozšírenú registráciu komponentov a obslužné programy, ktoré by ste inak nemali k dispozícii.

V prípade samotného komponentu sa súprava SDK odovzdáva pri inšancovaní komponentu, vďaka čomu môže komponent komunikovať so životným cyklom stránky. Funkcie životného cyklu stránky musia byť implementované komponentom a služba Oracle Content Management ich volaním vykresľuje komponent na stránke.

Na implementáciu komponentu sa poskytujú povinné a voliteľné rozhrania API.

Povinné rozhrania API

`customComponent.render(container)`: Vyžaduje od komponentu, aby sa vložil do poskytnutého prvku kontajnera DOM.

- `container`: Prvok kontajnera DOM pre kód HTML vlastného komponentu.

Voliteľné rozhrania API

`customComponent.dispose()`: Volá sa pri odstraňovaní komponentu zo stránky. Umožňuje komponentu odstrániť všetky prostriedky, ktoré už nie sú potrebné.

Triedy štýlov pre komponenty

Môžete vytvoriť definovaný zoznam štýlov, ktoré používatelia môžu použiť pre komponent.

Vopred definovaný zoznam štýlov pre komponent ponúka rovnaký model ako definovanie tried štýlov pre komponenty, ktoré poskytuje služba Oracle Content Management prostredníctvom súborov návrhu motívu. Vlastné triedy štýlov pomenujete v súbore `appinfo.json` pre komponent.

Ďalšie štýly definujete v súboroch `design.css` a `design.json`. Súbor `json` umožňuje mapovanie z názvu, ktorý sa zobrazí v používateľskom rozhraní pre konkrétny príslušný názov triedy `css`, a súbor `css` poskytuje detaily pre každú triedu štýlu.

Súbor `design.json` má nasledujúcu štruktúru pre komponenty:

```
{
  "componentStyles": {
    "scs-image": {
      "styles": []
    }
  }
}
```



```

    },
    "scs-map": {
      "styles": []
    },
    "scs-title": {
      "styles": []
    },
    "scs-paragraph": {
      "styles": []
    },
    "scs-txt": {
      "styles": []
    },
    "scs-divider": {
      "styles": []
    },
    "scs-button": {
      "styles": []
    },
    "scs-app": {
      "styles": []
    },
    "scs-spacer": {
    },
    "scs-gallery": {
      "styles": []
    },
    "scs-youtube": {
      "styles": []
    },
    "scs-socialbar": {
      "styles": []
    },
    "scs-document": {
      "styles": []
    }
  }
}

```

Každý záznam "styles": [] môže obsahovať zoznam štýlov pre príslušný komponent. Vlastnosť "name" môže byť buď referencia na vstavaný lokalizovaný reťazec, alebo zadaná hodnota určená na použitie. Komponent nadpisu napríklad poskytuje tieto predvolené štýly:

```

{
  "styles": [{
    "name": "COMP_STYLE_FLAT",
    "class": "scs-title-default-style"
  },
  {
    "name": "COMP_STYLE_HIGHLIGHT",
    "class": "scs-title-style-2"
  },
  {

```

```

        "name": "COMP_STYLE_DIVIDER",
        "class": "scs-title-style-3"
    }
}
}

```

Hodnoty názvov sú mapované k príslušným slovám na zobrazenie v používateľskom rozhraní, napríklad takto.

```

"COMP_STYLE_FLAT": "Flat",
"COMP_STYLE_HIGHLIGHT": "Highlight",
"COMP_STYLE_DIVIDER": "Divider",

```

Súbor `css` poskytuje definície pre hodnoty tried:

```

.scs-title-default-style {
  color: #333333;
  display: block;
  font-family: "Helvetica Neue", "Helvetica", "Arial", sans-serif;
  font-size: 24px;
  font-weight: normal;
}

```

V súbore `design.json` motívu napríklad môžete pridať záznamy pre komponent na základe hodnoty `initialData.componentId`, ktorú definujete v súbore `components.json`:

```
"componentId": "news-article"
```

Zodpovedajúce záznamy v súbore `design.json` by boli nasledujúce:

```

"componentStyles": {
  "news-article": {
    "styles": [{
      "name": "News Article 1",
      "class": "news-article-default-style"
    },
    {
      "name": "News Article 2",
      "class": "news-article-style-1"
    }
  ]
},

```

Zodpovedajúce záznamy v súbore `design.css` by boli nasledujúce:

```

.news-article-default-style .scs-image {...}
.news-article-style-1 .scs-image {...}

```

Nastavenie štýlu vstavaných komponentov

Prepísaním a rozšírením vstavaných štýlov môžete vytvoriť vlastný vzhľad a štýl vstavaných komponentov v službe Oracle Content Management.

Vstavané komponenty získavajú vzhľad z dvoch zdrojov:

- `comp.css`, vstavaný súbor CSS, ktorý špecifikuje *základný* vzhľad každého komponentu
- `design.css`, súbor CSS, ktorý je súčasťou motívu používaného vašou lokalitou

V súbore `design.css` môžete prepísať a rozšíriť vstavané štýly `comp.css` a vytvoriť vlastný vzhľad a funkčnosť. V motíve sa súbor `design.css` nachádza v adresári `designs/default`.

Nasledujúce témy opisujú triedy v súbore `comp.css`, ktoré sú spoločné pre všetky vstavané komponenty, a poskytujú prehľad definovania motívu:

- [Základy štýlu komponentov](#)
- [Nastavenie štýlu podľa komponentu](#)
- [Nastavenie vlastností komponentu](#)

Základy štýlu komponentov

Všetky vstavané komponenty lokalít zdieľajú podobnú štruktúru tried CSS.

Každý komponent má v krajnom prvku `<div>` použité nasledujúce 3 štruktúry tried CSS:

```
scs-component scs-type design-style
```

Trieda `type` je typ komponentu (napríklad `image`, `gallery` alebo `divider`). Trieda `design-style` je vybraná trieda štýlu pre komponent, ktorá je definovaná v súbore motívu.

Základy štýlu motívov

V súbore `design.json` motívu sú uvedené všetky štýly (`frame`, `shadow`, `highlighted` atď.), ktoré možno použiť pre každý typ komponentu (napríklad `button` alebo `image`). Každý štýl má vlastnosti `display name` a `class name`. Zobrazovaný názov sa zobrazuje na karte **Štýl** na paneli **Nastavenia**. Názov triedy odkazuje na selektor CSS v súbore `design.css` motívu. Dole je napríklad uvedená položka komponentu `button`:

```
"scs-button": {
  "styles": [{
    "name": "COMP_STYLE_ALTA_SMALL",
    "class": "scs-button-default-style"
  },
  {
    "name": "COMP_STYLE_ALTA_LARGE",
    "class": "scs-button-style-2"
  },
  {
```

```

        "name": "COMP_STYLE_SIMPLE",
        "class": "scs-button-style-3"
    }
}
},

```

Názvy vstavaných komponentov sú preložené, takže sa zobrazuje kľúč na získanie názvu štýlu zo zväzku prostriedkov. Ak na stránku pridáte komponent `button` a potom vyberiete štýl **Jednoduché** na paneli **Nastavenia > Štýl**, súbor `design.json` priradí zobrazovaný názov **Jednoduché** (kľúč `COMP_STYLE_SIMPLE`) k názvu triedy `scs-button-style-3`. Parameter `button` sa vykreslí s nasledujúcimi triedami:

```
scs-component scs-button scs-button-style-3
```

Ak pre daný komponent nie je vybraný žiadny štýl, použije sa predvolený štýl `scs-type-default-style`. V prechádzajúcom príklade sa tlačidlo vykreslí s nasledujúcimi triedami:

```
scs-component scs-button scs-button-default-style
```

Štýl `scs-component-content`

Pre každý vstavaný komponent existuje vo vnútri už spomínaného výrazu `scs-component <div>` vlastnosť `content <div>` s triedou CSS `scs-component-content`. Inak povedané:

```
scs-component scs-type design-style
scs-component-content
```

V súbore `design.css` sa trieda `scs-component-content` často používa na určenie štýlu "rámčeka" okolo komponentu (napríklad použitie orámovania alebo tieňa).

Je potrebné poznamenať, že vo vstavanom súbore `comp.css` je spoločná trieda `scs-component-content` definovaná okrem iných vlastností CSS vlastnosťami `position:relative` a `display:inline-block`.

Vlastnosť `scs-component-content` sa používa na určenie štýlu "rámčeka" okolo každého komponentu, ale na úplné vytvorenie štýlu komponentu sú potrebné triedy špecifické pre komponent. Pozrite si časť [Nastavenie štýlu podľa komponentu](#).

Nastavenie štýlu podľa komponentu

Môžete nastaviť špecifické štýly pre obrázky, tlačidlá, dokumenty, odseky, nadpisy, mapy a ďalšie komponenty.

Komponent obrázka

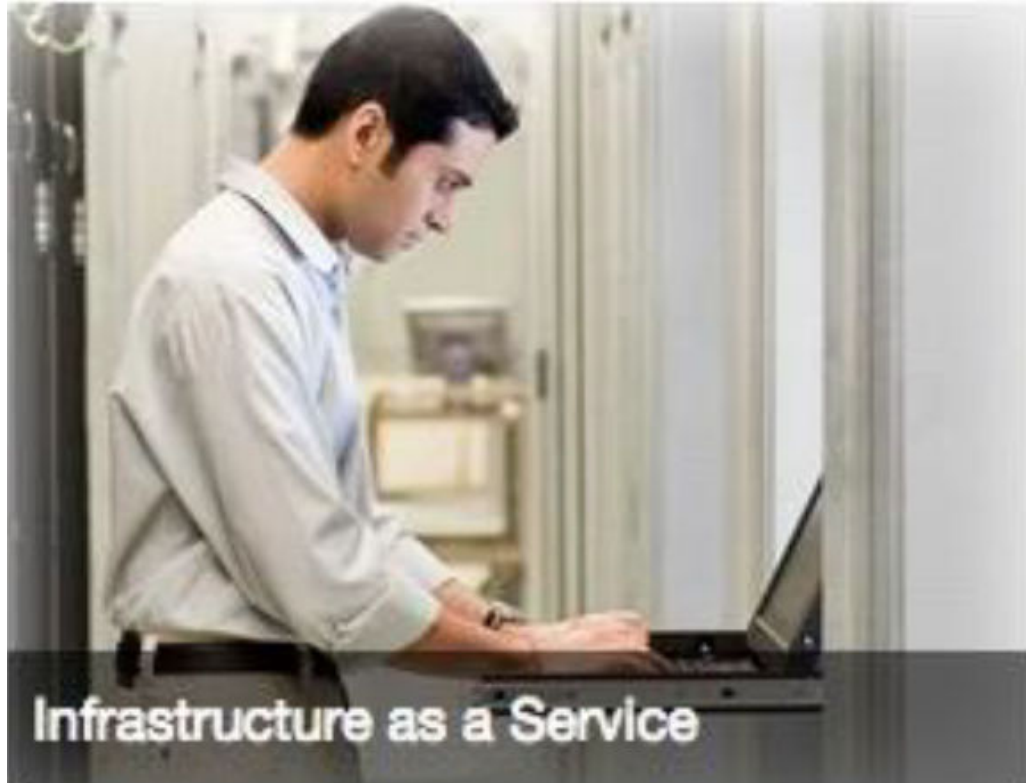
Komponent obrázka má nasledujúcu štruktúru tried CSS pod triedou `scs-component-content`:

```
scs-image-container
scs-image-link
scs-image-image
scs-image-caption
```

Trieda `scs-image-image` sa použije na samotnú značku ``. Trieda `scs-image-caption` umožňuje určiť štýl titulku, ak existuje.

Triedu `scs-image-link` obsahuje len vtedy, ak je k obrázku pripojené prepojenie. Táto trieda ani trieda `scs-image-container` obvykle nevyžadujú vlastný štýl.

Titulok obrázka sa predvolene vykreslí ako polopriehľadné prekrytie v spodnej časti obrázka.



```
.scs-image .scs-image-caption {  
  position: absolute;  
  left: 0px;  
  bottom: 0px;  
  right: 0px;  
  background-color: rgba(0, 0, 0, 0.54);  
  padding: 0.5em;  
  color: #FFFFFF;  
}
```

Ak chcete, aby sa titulky nachádzali vo vrchnej časti obrázka a chcete zmeniť farby, do súboru `design.json` pridajte ďalší štýl pre komponent obrázka a potom preň definujte štýl CSS v súbore `design.css`.



```
.scs-image-style-17 .scs-image-caption {  
  position: absolute;  
  top: 0px;  
  height: 35px;  
  font-weight: bold;  
  background-color: rgba(122, 213, 256, 0.54);  
  color: #515151;  
}
```

Komponent tlačidla

Komponent tlačidla má nasledujúcu štruktúru tried:

```
scs-button-button  
  scs-button-text
```

Trieda `scs-button-button` sa vzťahuje na značku `<div>`, na ktorú je možné kliknúť a má štýl tlačidla. Trieda `scs-button-text` umožňuje určiť štýl textu vnútri tlačidla.

Vyskúšajte si napríklad zmeniť dizajn komponentu tlačidla pridaním ďalšieho štýlu do súboru `design.json` a potom preň definujte štýl CSS v súbore `design.css`.

Button Linear Color

```
.design-style .scs-button-button {  
  background-image: linear-gradient(  
    to top, #E3E7E9 0%, #E7EBED 50%, #F1F3F3 100%);  
  border: 1px solid #c4ced7;  
  color: #000000;  
}  
  
.design-style .scs-button-button:hover {  
  background: #f7f8f9;  
  border: 1px solid #c4ced7;  
  color: #0572ce;  
}  
  
.design-style .scs-button-button:active {  
  background: #0572ce;  
  border: 1px solid #0572ce;  
  color: #ffffff;  
}
```

Button With Radial Color

```
.scs-button-style-4 .scs-button-button {  
  background-image: radial-gradient(  
    red, yellow, green  
  );  
  border: 1px solid #c4ced7;  
  color: #000000;  
}  
  
.scs-button-style-4 .scs-button-button:hover {  
  background: #f7f8f9;  
  border: 1px solid #c4ced7;  
  color: #0572ce;  
}  
  
.scs-button-style-4 .scs-button-button:active {  
  background: #0572ce;  
  border: 1px solid #0572ce;  
  color: #ffffff;  
}
```

Dokument

Komponent dokumentu má nasledujúcu štruktúru tried:

```
scs-document-container
  scs-document-cap
    scs-document-title
    scs-document-desc
```

Trieda `scs-document-container` sa vzťahuje na prehliadač dokumentov a obvykle nemá žiadny štýl.

Galéria

Komponent galérie má jednu triedu, ktorá sa vzťahuje na podkladový komponent jazdca JSSOR:

```
scs-gallery-container
```

Jazdec JSSOR používa niekoľko tried, pre ktoré môžete tiež nastaviť štýl:

```
jssorb14 (navigator)
jssora02l (left arrow)
jssora02r (right arrow)
jssort07 (thumbnails)
```

Mriežka galérie

Triedy, ktoré sa použijú pre komponent mriežky galérie, závisia od rozloženia a orezania, ktoré ste vybrali na paneli **Nastavenia**:

```
scs-gallerygrid-container scs-gallerygrid-layout
  scs-gallerygrid-cell
    scs-image (multiple)
```

V závislosti od vybraných nastavení orezania a rozloženia pre mriežku galérie bude mať vlastnosť `layout` hodnotu `stretch` (natiahnuť), `crop` (orezať), `fit` (prispôbiť) alebo `flowing` (zľava doprava).

Trieda `scs-gallerygrid-cell` bude zahrnutá iba pre rozloženia stĺpcov.

Panel sociálnych sietí

Komponent panela sociálnych sietí má nasledujúcu štruktúru tried:

```
scs-socialbar-container
  scs-socialbar-icon
```

Trieda `scs-socialbar-icon` sa použije na každú značku `` na paneli sociálnych sietí.

Odsek

Komponent odseku má iba jednu triedu, ktorá sa vzťahuje na samotný text odseku:

```
scs-paragraph-text
```

Ak napríklad chcete, aby mal text, ktorý pridáte do komponentu odseku, efekt textu vyrytého do kovu, do súboru `design.json` pridajte ďalšiu triedu štýlu a následne definujte štýl CSS v súbore `design.css`.



```
.scs-paragraph-style-7 {  
  font-size: 24px;  
  font-family: Arial, Helvetica, sans-serif;  
  font-weight: 700;  
  padding: .3em;  
  color: #000000;  
  background: #666666;  
  text-shadow: 0px 1px 1px #ffffff;  
}
```

Alebo ak chcete niečo nápadnejšie, použite kód podobný tomu v nasledujúcom príklade.



```
.scs-paragraph-style-8 {  
  padding: 20px;  
  margin: 10px;  
  background: #ff0030;  
  color: #fff;  
}
```

```
font-size: 21px;
font-weight: bold;
line-height: 1.3em;
border: 2px dashed #fff;
border-radius: 10px;
box-shadow: 0 0 0 4px #ff0030, 2px 1px 6px 4px rgba(10, 10, 0, 0.5);
text-shadow: -1px -1px #aa3030;
font-weight: normal;
}
```

Nadpis

Komponent nadpisu má tiež iba jednu triedu, ktorá sa vzťahuje na samotný text:

```
scs-title-text
```

Mapa

Komponent mapy má iba jednu triedu, ktorá sa vzťahuje na formát výstupu mapy:

```
scs-map-content
```

Táto trieda obvykle nemá žiadny štýl.

Vlastný lokálny komponent

Vlastný lokálny komponent má iba jednu triedu, ktorá sa vzťahuje na samotný komponent:

```
scs-custom-component-wrapper
```

Máte úplnú kontrolu nad štýlmi CSS, ktoré potrebujete použiť na vykreslenie vlastného zobrazenia pre svoj vlastný lokálny komponent. Lokálny komponent sa vykresľuje vnorene, čiže môžete priamo použiť štýly CSS, ktoré sú definované v motíve alebo súbore `design.css`.

Vlastný vzdialený komponent

Vlastný vzdialený komponent má iba jednu triedu, ktorá sa vzťahuje na jeho objekt `iframe`:

```
scs-app-iframe-wrapper
```

Okrem štýlov CSS, ktoré sú definované vo vlastnom vzdialenom komponente, môžete použiť aj súpravu Sites SDK na načítanie súboru `design.css` z hostiteľskej lokality.

```
// fetch current theme design from host site and then add it to the page
SitesSDK.getSiteProperty('theme',function(data){
  // check if we got a url back
  if ( data.url && typeof data.url === 'string' ) {
    if ( data.url !== '' ) {
      // theme is loaded, so dynamically inject theme
      SitesSDK.Utils.addSiteThemeDesign(data.url);
    }
  }
}
```

```
}  
});
```

Môžete tým určiť, aby komponent zdedil štýl hostiteľa.

Oddeľovač

Hoci neexistujú žiadne triedy, ktoré by boli špecifické pre komponent oddeľovača, pre samotnú značku `<hr>` možno nastaviť štýl.

Môžete napríklad vytvoriť bodkovaný oddeľovač:

```
.design-style .scs-divider hr {  
border-top: 1px dotted #333333;  
}
```

Video, YouTube a medzerník


Neexistujú žiadne štýly, ktoré by boli špecifické pre komponenty videa, YouTube alebo medzerníka.

Nastavenie vlastností komponentu

Pre komponenty používané na lokalite môžete nastaviť vlastnosti.

Komponenty sú jednotlivé časti webovej stránky, ktoré obsahujú text, nadpisy, obrázky, tlačidlá, oddeľovače, mapy, galérie, videá a ďalšie prvky. Keď pre motív vytvoríte návrh, musíte tiež zadať predvolené nastavenia pre jednotlivé typy komponentov. Každý komponent obsahuje nastavenia (napríklad veľkosť, zarovnanie, rozstup, farbu a orámovanie), ktoré definujú jeho vzhľad a správanie. Tieto nastavenia sa líšia v závislosti od komponentu. Môžete tiež nastaviť, či používatelia môžu zmeniť vlastnosti komponentov po ich prístupnení na lokalite v novom motíve.

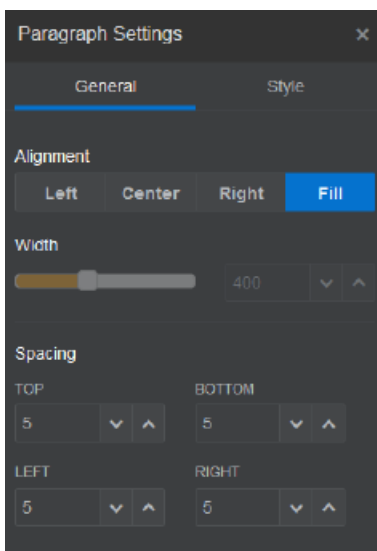
Nasledujúce kroky sú príkladom postupu pri konfigurácii nastavení komponentu
Odsek:

1. Otvorte lokalitu vo fáze vývoja v režime úprav a vyberte stránku, ktorá obsahuje komponent Odsek, alebo komponent Odsek pridajte.
2. Kliknite na komponent Odsek, kliknite na ikonu  v rohu komponentu a vyberte položku **Nastavenia**.

Zobrazí sa panel **Nastavenia**, na ktorom môžete vybrať nastavenia komponentu.

Poznámka:

Voľby nastavení sú špecifické pre jednotlivé typy komponentov. Ak pracujete s lokálnymi alebo vzdialenými vlastnými komponentmi, zobrazí sa prepojenie **Vlastné nastavenia**.



3. Môžete zmeniť napríklad nastavenia zarovnanania, šírky, rozstupu, písom, štýlu, farby, veľkosti a podobne.
Vzhľad komponentu sa zmení podľa nových nastavení.
4. Po skončení kliknite na ikonu . Nastavenia sa použijú na stránke.

Komponenty vykreslené vo vložených rámoch

Komponenty vykresľované vo vložených rámoch možno na stránkach služby Oracle Content Management určiť zaregistrovaním a pridaním komponentov z externých serverov (označujú sa ako **vzdialené komponenty**), ako aj výberom možnosti vložených rámov pri vytváraní lokálneho komponentu. Tento typ komponentu môže rozširovať funkčnosť lokality, ako je napríklad prídanie komponentu sociálnej siete alebo nákupného košíka.

Pre vzdialený komponent je potrebné zadať adresu URL koncového bodu. V prípade lokálneho komponentu vykresľovaného vo vloženom ráme sa adresy URL odvodzia od názvu komponentu v katalógu komponentov.

- Adresa URL koncového bodu: Z tejto adresy URL sa vyvoláva obsah prvku widget, ktorý sa vkladá do vloženého rámu.
- Adresa URL nastavení: Táto adresa URL sa vykresľuje vo vloženom ráme a umožňuje nakonfigurovať komponent po jeho presunutí myšou na stránku.

Komponent môže vykresliť statické alebo dynamické vizualizácie dát a zobraziť formulár alebo iné interaktívne používateľské rozhranie, ktoré rozširuje funkčnosť lokality. Pozrite si časť [Vykreslenie nastavení komponentu](#).

Komponenty poskytované službou Oracle Content Management

Služba Oracle Content Management poskytuje množinu komponentov, ktoré sa vykresľujú vo vložených rámoch.

Názov	Typ	ID
Zoznam priečinkov	scs-app	Zoznam priečinkov

Názov	Typ	ID
Zoznam súborov	scs-app	Zoznam súborov
Správca dokumentov	scs-app	Správca dokumentov
Páči sa mi to na Facebooku	scs-app	Páči sa mi to na Facebooku
Sledovanie na Twitteri	scs-app	Sledovanie na Twitteri
Zdieľanie na Twitteri	scs-app	Zdieľanie na Twitteri
Odporúčania na Facebooku	scs-app	Odporúčania na Facebooku

Registrácia komponentu

Skôr než sa na lokalite použije vzdialený komponent, ktorý sa vykresľuje vo vložených rámoch, je potrebné zaregistrovať adresu URL koncového bodu pomocou protokolu HTTPS. Tieto informácie sa ukladajú v katalógu komponentov. Koncový bod musí umožňovať zobrazenie adresy URL vo vloženom ráme, a preto v hlavičke nenastavujte možnosť `X-Frame-Options="sameorigin"`. V prípade lokálneho komponentu sú súbory uložené na serveri Oracle Content Management, takže tieto požiadavky na koncový bod sú automaticky splnené.

Pri registrácii komponentu vykresľovaného vo vložených rámoch sa vygeneruje nový identifikátor GUID, ktorý predstavuje daný komponent. Ak je takýto komponent zaregistrovaný v inštancii služby Oracle Content Management viackrát, bude mať viaceré identifikátory GUID, ktoré predstavujú jednotlivé registrácie daného komponentu. Po zaregistrovaní komponentu sa v službe Oracle Content Management uloží s daným identifikátorom GUID len popis a komponent sa bude naďalej spúšťať zo svojho vzdialeného koncového bodu. Pozrite si časť [Registrácia vzdialeného komponentu](#).

Po vykreslení komponentu vo vloženom ráme sa vygeneruje aj ID inštancie. Toto ID inštancie predstavuje komponent zaregistrovaný s konkrétnym nájomcom služby Oracle Content Management. Rovnaký komponent, ktorý je zaregistrovaný viackrát v rámci toho istého nájomcu služby Oracle Content Management alebo ktorý je zaregistrovaný s iným nájomcom služby Oracle Content Management, bude mať rôzne ID inštancií.

Perzistencia nastavení vzdialeného komponentu

Keď sa vo vloženom ráme v dialógovom okne panela Nastavenia vykreslí adresa URL nastavení komponentu, poskytne sa ID inštancie aj ID komponentu. Komponent si tak môže sám vybrať uchovanie ľubovoľných nastavení na vlastnom serveri, kde budú indexované podľa ID inštancie a ID komponentu. Takisto je možné použiť súpravu Oracle Content Management Sites SDK, ktorá umožňuje uložiť v modeli stránky až 1,5 kB dát JSON pre ID komponentu.

Uchovávanie nastavení prostredníctvom súpravy Sites SDK má v prípade komponentov vykresľovaných vo vložených rámoch dve výhody:

- Komponent sa môže jednoducho zúčastňovať verzií stránok, aktualizácií stránok a modelu publikovania lokality.
- Komponent môže zahŕňať koncové body HTML, ktoré sa spúšťajú v prehľadávači, a nie v serverovom systéme.

Pozrite si časť Súpravy SDK služby Oracle Content Management.

ID inštancie a štruktúra pre komponenty vykreslené vo vložených rámo

ID inštancie komponentu je jednoznačný identifikátor pre komponent vykreslený vo vloženom ráme na lokalite.

Keď používateľ presunie myšou komponent vykreslený vo vloženom ráme z katalógu komponentov na stránku lokality, uskutoční sa volanie poskytovania v službe Oracle Sites Cloud Service na vygenerovanie nového jednoznačného ID inštancie komponentu. Toto ID inštancie je jednoznačné a rovnaké ID inštancie dostanú aj všetky takéto inštancie komponentu poskytnuté v službe.

ID inštancie komponentu obsahuje ďalšie informácie, ktoré možno použiť na zabezpečenie nastavení a použitia komponentu vykresleného vo vloženom ráme. Komponent tak má istotu, že aktualizácia nastavení pochádza z dôveryhodného miesta.

Parameter ID inštancie umožňuje vývojárom identifikovať lokalitu a autentifikovať volajúcu stranu. Volajúci sa autentifikuje overením digitálneho podpisu vygenerovaného pomocou utajeného kľúča komponentu. Utajený kľúč sa vygeneruje počas procesu registrácie komponentu.

Inštancia komponentu sa skladá z dvoch častí, ktoré sú oddelené oddeľovačom ':': dát a štruktúry.

Inštancia komponentu: Dáta

Časť inštancie obsahujúca dáta pre komponent vykreslený vo vloženom ráme je reťazec kódovaný pomocou formátu Base64 JSON. Nižšie je uvedená štruktúra reťazca JSON:

```
{
  "instanceid": "BBDC7614F693B75110D811E6C0B77C935FAEC5112E5E",
  "permissions": "",
  "entitlements": "",
  "signdate": "1435426735293",
  "sitedomain": "service1-tenant4.localhost"
}
```

Názov poľa	Popis
instanceid	Jednoznačný identifikátor komponentu vykresleného vo vloženom ráme pre nájomcu služby Oracle Content Management.
signdate	Dátum generovania podpisu.
sitedomain	Názov domény inštancie služby Oracle Content Management.
permissions	Množina povolení člena lokality. V režime úprav má hodnotu "SITE_OWNER". V ostatných režimoch neobsahuje žiadnu hodnotu.
entitlements	Zoznam prémiových funkcií zakúpených vlastníkom lokality.

Inštancia komponentu: Podpis

Časť inštancie komponentu obsahujúca dáta sa serializuje pred podpisom pomocou utajeného kľúča APP_SECRET_KEY. Tento utajený kľúč sa musí vygenerovať a ukázať

vývojárovi pri registrácii komponentu. Podpis sa vypočíta generovaním hašu dátovej časti inštancie komponentu (serializovaná štruktúra JSON) s utajeným kľúčom, a to takto:

```
$signature = HMAC (serialized JSON structure, APP_SECRET_KEY)
```

Algoritmus hašu použitý na generovanie podpisu je SHA256. Token bude predstavovať zreťazenie serializovanej štruktúry JSON a vygenerovaného komponentu podpisu, ako je uvedené nižšie:

```
$instance = {base64encoded serialized JSON structure}.  
{base64encoded $signature}
```

Príklad:

```
//base64 encoded serialized object           //signature  
eyJpbmN0YW5jZWlkIjoiQTRGOTE3REY5OTZEN0Q3ODBCMjUzODZFOTFEMDA3ODJGMjVBRjY2  
Rjc3OTIiLCJzaWduZGF0ZSI6IjE0NDU2MzcwNTk5MTciLCJzaXRlZG9tYWluIjoic2Vydmlj  
ZTEtdGVuYW50MS51cy5vcnFjbGUuY29tIiwicGVybnWlzc2lvdnMiOiJTSVRFX09XTkVSIiw  
iW50aXRzZW11bnRzIjoiIn0=.5p3of7t110wuyf3zpm+YgICSHH8C/BHczdbVZx2VH8=
```

Zabezpečenie vzdialených komponentov

Služba Oracle Content Management umožňuje vývojárom tretích strán integrovať vlastné komponenty na platformu Oracle Content Management, pričom zostávajú uložené na vzdialenom serveri.

Každý vzdialený komponent musí mať nastavenia a koncové body vykreslenia zaregistrované v službe Oracle Content Management. Okrem koncových bodov musia vývojári zadať aj tajný kľúč, ktorý je jednoznačný pre zaregistrovaný komponent.

Služba Oracle Content Management vyvolá koncové body zaregistrovaného komponentu na realizáciu obsahu na stránke lokality. Koncové body sú prístupné na verejnom internete, preto by vývojári mali overiť, či koncové body zaregistrovaného vzdialeného komponentu sú vyvolané zo služby Oracle Content Management. Na overenie autenticity volajúceho sa do registrovaných koncových bodov adresy URL doručí podpísaný token. Volajúca strana sa autentifikuje tak, že digitálny podpis vnorený do podpísaného tokenu sa overí pomocou tajného kľúča vzdialeného komponentu, ktorý bol zadaný počas procesu registrácie.

Formát tokenu vyzerá takto:

```
{base64 encoded serialized JSON data}.{base64 encoded signature}
```

Vzorový token odovzdaný do zaregistrovaných koncových bodov aplikácie:

```
eyJpbmN0YW5jZWlkIjoiQTRGOTE3REY5OTZEN0Q3ODBCMjUzODZFOTFEMDA3ODJGMjVBRjY2  
Rjc3OTIiLCJzaWduZGF0ZSI6IjE0NDU2MzcwNTk5MTciLCJzaXRlZG9tYWluIjoic2Vydmlj  
ZTEtdGVuYW50MS51cy5vcnFjbGUuY29tIiwicGVybnWlzc2lvdnMiOiJTSVRFX09XTkVSIiw  
iW50aXRzZW11bnRzIjoiIn0=.5p3of7t110wuyf3zpm+YgICSHH8C/BHczdbVZx2VH8=
```

Token sa skladá z dvoch odlišných častí: dát a podpisu, ktoré sú oddelené oddeľovačom ".".

Vo všeobecnosti by vývojári mali vždy autentifikovať token v režime úprav alebo ukážky, a to pred udelením prístupu k zaregistrovaným koncovým bodom komponentu. Okrem toho by vývojári počas autentifikácie volajúcej strany v koncovom bode nastavení mali vždy vyhľadať hodnotu `SITE_OWNER` v poli **permissions** tokenu. V poli **permissions** tokenu sa zobrazuje hodnota `SITE_OWNER` len v režime úprav. Token vygenerovaný počas relácie úprav sa nikdy nezachová v modeli stránky a vypne sa pomocou tokenu času behu, ktorý v poli **permissions** obsahuje hodnotu `NULL`.

Dáta

Časť inštancie obsahujúca dáta je reťazec kódovaný pomocou formátu Base64 JSON. Nižšie je uvedená štruktúra reťazca JSON:

```
{
  "instanceid": "BBDC7614F693B75110D811E6C0B77C935FAEC5112E5E",
  "permissions": "",
  "entitlements": "",
  "signdate": "1435426735293",
  "sitedomain": "service1-tenant4.localhost"
}
```

Názov poľa	Popis
<code>instanceid</code>	Jednoznačný identifikátor komponentu pre nájomcu služby Oracle Content Management.
<code>signdate</code>	Dátum generovania podpisu.
<code>sitedomain</code>	Názov domény inštancie služby Oracle Content Management.
<code>permissions</code>	Množina povolení člena lokality. V režime úprav má hodnotu <code>"SITE_OWNER"</code> . V ostatných režimoch neobsahuje žiadnu hodnotu.
<code>entitlements</code>	Zoznam prémiových funkcií zakúpených vlastníkom lokality.

Podpis

Časť inštancie vzdialeného komponentu obsahujúca dáta sa serializuje pred podpisom pomocou tajného kľúča `APP_SECRET_KEY`. Tento utajený kľúč sa musí vygenerovať a ukázať vývojárovi pri registrácii komponentu. Podpis sa vypočíta generovaním hašu dátovej časti inštancie komponentu (serializovaná štruktúra JSON) s tajným kľúčom, a to takto:

```
$signature = HMAC (serialized JSON structure, APP_SECRET_KEY)
```

Algoritmus hašu použitý na generovanie podpisu je SHA256. Token bude predstavovať zreťazenie serializovanej štruktúry JSON a vygenerovaného komponentu podpisu, ako je uvedené nižšie:

```
$instance = {base64encoded serialized JSON structure}.
{base64encoded $signature}
```


Registrácia vzdialeného komponentu

Vzdialený komponent je potrebné pred použitím na lokalite zaregistrovať v službe Oracle Content Management.

Môžete zaregistrovať vzdialené komponenty tretej strany a tie, ktoré ste sami vyvinuli.

Ako zaregistrovať vzdialený komponent na používanie v inštancii služby Oracle Content Management:

1. Kliknite na položku **Vývojár** a potom na položku **Zobraziť všetky komponenty**.
2. Kliknite na položku **Vytvoriť** a vyberte voľbu **Zaregistrovať vzdialený komponent**.
3. V okne Zaregistrovať vzdialený komponent zadajte alebo vyberte informácie vrátane nasledujúcich informácií:
 - **Názov:** Názov komponentu, ktorý sa bude zobrazovať používateľom.
 - **Popis:** Popis komponentu, ktorý sa bude zobrazovať používateľom.
 - **Adresa URL komponentu:** Koncový bod použitý v ráme iframe na vykreslenie obsahu komponentu na stránke. Musí používať protokol HTTPS.
 - **Adresa URL nastavení:** Koncový bod použitý v ráme iframe na vykreslenie nastavení vzdialeného komponentu, ktorý je pridaný na stránku. Musí používať protokol HTTPS.
 - **Nastavenia - šírka:** Nastaví predvolenú šírku panela nastavení komponentu v pixeloch.
 - **Nastavenia - výška:** Nastaví predvolenú výšku panela nastavení komponentu v pixeloch.
 - **Kľúč:** 192-bitový kľúč AES priradený k vzdialenému komponentu, ktorý slúži na vytvorenie podpísaného hašovacieho tokenu pri poskytovaní komponentu. Používa sa na šifrovanie a zabezpečené čítanie a zápis nastavení komponentu.
4. Kliknite na tlačidlo **Zaregistrovať**.

Keď je vzdialený komponent vytvorený, názov sa zobrazí v zozname komponentov. Kliknutím na názov komponentu v zozname komponentov môžete preskúmať súbory použité na zaregistrovanie komponentu.

Informácie o registrácii komponentu sa uložia do katalógu, ktorý používajú lokality vytvorené v rovnakej inštancii služby Oracle Content Management, ale komponent zostáva vzdialenou službou.

Keďže ste vlastníkom komponentu, na panel Vlastné komponenty v generátore lokalít sa pridá ikona komponentu s názvom, ktorý ste komponentu priradili. Komponent môžete zdieľať s ďalšími používateľmi a im sa tento komponent zobrazí na paneli Vlastné komponenty v generátore lokalít.

Odstránenie komponentu


Ak máte príslušné povolenia, môžete odstrániť komponent zo správcu komponentov, takže už nebude možné ho používať. Keď komponent odstránite, priečinok komponentu a všetky súvisiace priečinky a súbory sa presunú do koša.

Komponent môžete odstrániť zo správcu komponentov, ak ste ho vytvorili (ste vlastníkom komponentu) alebo ak s vami niekto zdieľa komponent a priradil vám rolu správcu.

Poznámka:

Ak komponent používa lokalita alebo aktualizácia (vrátane lokalít alebo aktualizácií, ktoré sú v koši), nemôžete ho odstrániť.

Ako odstrániť komponent:

1. Na domovskej stránke kliknite na položku **Vývojár**.
2. Kliknite na položku **Zobraziť všetky komponenty**. Zobrazia sa všetky aktuálne zaregistrované komponenty.
3. Vyberte názov komponentu a v kontextovej ponuke vyberte položku **Odstrániť** alebo kliknite na ikonu  na paneli akcií. Zobrazí sa výzva na potvrdenie akcie.
4. Ak chcete potvrdiť akciu odstránenia, kliknite na tlačidlo **Áno**. Ak chcete akciu odstránenia zastaviť, kliknite na tlačidlo **Nie**. Ak odstránenie potvrdíte, komponent a všetky jeho súvisiace priečinky a súbory sa presunú do koša.

Priečinok odstráneného komponentu zostane v koši, kým:

- priečinok neobnovíte,
- priečinok natrvalo neodstránite,
- sa nedosiahne kvóta koša,
- sa koš automaticky nevyprázdni na základe intervalu nastaveného administrátorom služby. Predvolená hodnota je 90 dní.

Súprava Sites SDK

Komponenty vyvinuté pre službu Oracle Content Management sa na lokalite vykresľujú ako komponenty, ktoré je možné myšou presunúť na ľubovoľné miesto na konkrétnej stránke lokality.

Súprava Sites SDK spracováva všetku komunikáciu medzi komponentom a stránkou.

- `Sites.Settings.getProperty(propertyName, callbackFunction)`: Poskytuje spätné volanie na vyvolanie požadovanej vlastnosti pre inštanciu vlastného komponentu.
- `Sites.Settings.setProperty(propertyName, propertyValue)`: Uloží požadovanú vlastnosť pre inštanciu vlastného komponentu.

Použite `Sites.Settings.getProperty` alebo `Sites.Settings.setProperty` pre všetky vlastnosti vlastných komponentov a potom použite `SitesSDK.publish` a `SitesSDK.subscribe` pre prijímanie udalostí hlásení.

Pozrite si časť [Popis súpravy Sites SDK](#).

Prispôsobenie súboru radiča

Na lokalitách služby Oracle Content Management sa súbor radiča používa na zobrazovanie jednotlivých stránok na lokalite. Keď prehľadávač odošle požiadavku na webovú stránku, server odpovie odoslaním kópie súboru radiča. Pre každú požadovanú stránku je zo servera doručená rovnaká kópia súboru radiča.

- [Súbor radiča](#)
- [Modifikácia predvoleného súboru controller.html](#)
- [Objekt SCS](#)
- [Sekcie súboru radiča, ktoré by sa nemali prispôsobovať](#)
- [Používanie tokenov umožňujúcich prenosnosť vlastných súborov radiča](#)
- [Ukážky vlastných súborov radiča](#)

Súbor radiča

Súbor radiča je malá stránka HTML, ktorá dynamicky iniciuje poradie vykresľovania pre zvyšok stránky. Je to prvé miesto, kde je možné použiť prispôsobenia, ktoré ovplyvnia správanie jednotlivých stránok lokality.

Primárnou úlohou súboru radiča je poskytovať a hosťovať prostredie spúšťania pre kód JavaScript radiča. Kód JavaScript radiča stránku následne načíta a zobrazí. Prispôsobenia v súbore radiča umožňujú prepisovať a ovplyvňovať fungovanie kódu JavaScript radiča.

Predvolený súbor radiča

Pri prvom vytvorení lokality Oracle Content Management sa k nej priradí predvolený súbor radiča controller.html.

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<!-- The following meta tag is used for Internet Explorer browsers. It
indicates that the browser should use the latest rendering mode to display
the web page. -->
<meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">

<!-- The following meta tag is used for browsers on mobile devices to set
the initial viewport scale to the full page. -->
<meta name="viewport" content="initial-scale=1">

<!-- The following script initially defines the SCS object. The SCS object
must be present, and this variable name is reserved for use by Oracle
Content Management.. -->
<script type="text/javascript">
var SCS = { sitePrefix: '/SampleSite/' };
```

```
</script>

<!-- The following script loads the full controller JavaScript, which
is used to display the web page. -->
<script src="/SampleSite/_sitesclouddelivery/renderer/controller.js"></
script>
</head>

<!-- The body tag of the controller must have the id scsControllerBody.
This identifier is used by the Controller JavaScript. If JavaScript is
not enabled on the browser, the noscript tag content is displayed.-->
<body id="scsControllerBody"><noscript>This site requires JavaScript to
be enabled.</noscript>

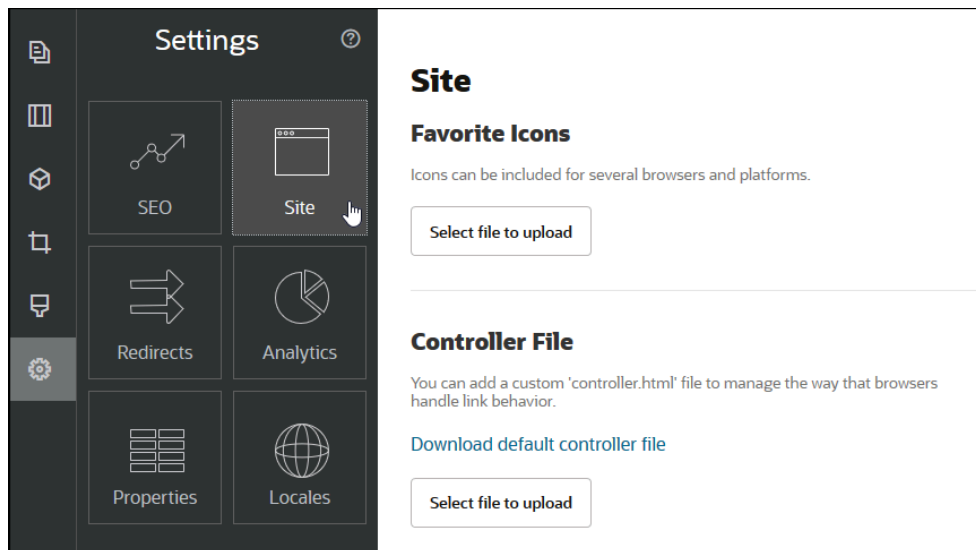
<!-- The following image tag displays an animated circle by default if
it takes too long for a page to display. The wait image must have the
id scsWaitImage. -->

</body></html>
```

Modifikácia predvoleného súboru controller.html

Stiahnite si súbor controller.html lokality a modifikujte ho tak, aby sa vykonané zmeny prejavili na každej stránke lokality. Ako stiahnuť súbor controller.html lokality:

1. Lokality, ktorú chcete modifikovať, otvorte v generátore lokalít a vyberte položku **Upraviť**.
2. Vyberte existujúcu aktualizáciu alebo vytvorte novú.
3. V bočnej navigačnej ponuke kliknite na položku **Nastavenia** a potom na položku **Lokalita**.



4. V sekcii Súbor radiča kliknite na položku **Stiahnuť predvolený súbor radiča**.
5. Súbor controller.html uložte na lokálny disk a prispôbte si ho vykonaním požadovaných úprav.

6. Po dokončení úprav sa vráťte na stránku nastavení lokality a v sekcii Súbory radiča kliknite na položku **Vyberte súbor, ktorý sa má nahráť**.
7. Prejdite na modifikovaný súbor radiča a nahrajte ho.

 **Poznámka:**

Prispôsobenia súboru radiča sa použijú len na online lokalitách. Nebudú použité pri úprave lokality ani v ukázkach lokalít. Aby sa po nahraní vlastného súboru controller.html pre lokalitu mohli vykonané zmeny uplatniť, aktualizácia lokality musí byť potvrdená a lokalita musí byť publikovaná.

Objekt SCS

JavaScript radiča používa premenné a vlastnosti definované v globálnom objekte SCS na vykreslenie webovej stránky. Globálny objekt JavaScript musí byť v súbore radiča definovaný ešte pred pridaním súboru controller.js. Existujú dve primárne vlastnosti v objekte SCS, ktoré je možné použiť na prispôsobenie:

- [SCS.sitePrefix](#)
- [SCS.preInitRendering](#)
- [SCS.getDeviceInfo](#)

SCS.sitePrefix

Premenná `SCS.sitePrefix` definuje predponu cesty online lokality. Predvolenou hodnotou je zvyčajne `site/<siteName>/`.

Kód JavaScript radiča pomocou tejto hodnoty určuje, ktorá webová stránka sa má zobrazit'. Ak prehľadávač požaduje napríklad stránku `/site/SampleSite/products/index.html`, hodnota `sitePrefix /site/SampleSite/` umožní, aby kód JavaScript vypočítal, že na lokalite sa má zobrazit' stránka `products/index.html`. Upozorňujeme, že `sitePrefix` musí byť hodnota reťazca, ktorá sa začína a končí znakom `„/“`.

Ak sa používa proxy alebo iná infraštruktúra, napríklad Akamai, a pravidlá mapovania adresy URL, modifikovaním tejto premennej je možné prispôbiť predponu lokality. Ak pre `sitePrefix` nastavíte napríklad hodnotu `/intranet/ExampleSite/`, webovú lokalitu bude možné dodať s týmto názvom cesty v prehľadávači namiesto predpony predvolenej cesty `/site/SampleSite/`.

 **Poznámka:**

Predvolený kód JavaScript radiča interne použije znak lomky `„/“` ako `sitePrefix`, ak sa adresa URL v prehľadávači nezhoduje s predponou lokality. To umožní poskytovanie lokality s použitím zjednodušenej domény bez prispôsobenia.

SCS.preInitRendering

Ak je definovaná, kód JavaScript radiča volá funkciu `SCS.preInitRendering` ešte pred tým, ako sa spustí ktorákoľvek z jeho výpočtových logík. Ide o užitočnú funkciu, ktorá vo vlastných súboroch radiča definuje prepisovanie základných operácií JavaScript radiča.

Ak je definovaná, `SCS.preInitRendering` musí byť funkcia. Volanie tejto funkcie je bez argumentov a neočakáva ani nespracuje sa žiadna návratová hodnota.

SCS.getDeviceInfo

Funkcia `SCS.getDeviceInfo` umožňuje prispôbenie logiky detekcie zariadenia vnútri kódu JavaScript radiča. Táto detekcia sa používa na určenie, či sa má dodať mobilná alebo responzívna verzia stránky.

Funkcia `SCS.getDeviceInfo` neprijíma žiadne argumenty a vracia objekt JavaScript, ktorý má dve vlastnosti:

- **isMobile** – boolovská vlastnosť označujúca, že aktuálne zariadenie je mobilným klientom, napríklad smartfónom.
- **isIOS** – boolovská vlastnosť označujúca, že aktuálne zariadenie má spustený operačný systém iOS.

Ak vlastný radič neprepíše funkciu `SCS.getDeviceInfo`, použije sa vstavaná predvolená implementácia.

Sekcie súboru radiča, ktoré by sa nemali prispôsobovať

Niektoré sekcie súboru radiča sa spracúvajú na serveri Oracle Content Management, aby bolo možné použiť sieť CDN a definovať segmenty ukladania adres URL do cache. V ukážke nižšie ich môžete vidieť vnorené v riadkoch.

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
<meta name="viewport" content="initial-scale=1">
<script type="text/javascript">
<!-- The global variable SCSCacheKeys will be inserted at this location
-->

var SCS = { sitePrefix: '/SampleSite/' };
<!-- A variable denoting the location of the CDN will be injected at
this location. -->
<!-- Additionally, the prefix "/site" will be inserted before the site
name segment. This is to support legacy controller files. -->

</script>
<script src="/SampleSite/_sitesclouddelivery/renderer/controller.js"></
script>
```

```

<!-- The src value will be updated to use the CDN if this syntax is used. -->

</head>
<body id="scsControllerBody"><noscript>This site requires JavaScript to be
enabled.</noscript>
<!-- The id of the <body> should not be changed. -->


<!-- The id of the wait image tag should not be changed -->

</body></html>

```

Používanie tokenov umožňujúcich prenosnosť vlastných súborov radiča

Keď vytvoríte lokalitu, názov tejto lokality sa použije v súbore radiča. Týmto sa súbor radiča previaže s pomenovanou lokalitou a zabráni sa tomu, aby sa súbor radiča používal medzi lokalitami.

Používanie súboru radiča na lokalite s iným názvom, než aký sa používa v súbore radiča, tak nebude fungovať. Platí to aj pre lokality vytvorené zo šablóny lokality, ktoré majú vlastný súbor radiča. Nasledujúce dynamicky hodnotené tokeny umožňujú, aby sa súbor radiča používal s viacerými lokalitami.

Token	Popis
[!-\$SCS_SITE_PREFIX--]	<p>Tento token sa vyhodnotí ako predpona lokality pre aktuálnu lokalitu. Použiť sa môžu napríklad tieto hodnoty:</p> <p>/site/MySite/</p> <p>alebo</p> <p>/site/authsite/MySecureSite/</p>
[!-\$SCS_SITE_PATH--]	<p>Tento token sa vyhodnotí ako aktuálne umiestnenie produktu v sieti CDN. Hodnota nebude obsahovať koncový znak "/". Použiť sa môžu napríklad tieto hodnoty:</p> <p>/site/MySite/_cache_0000</p> <p>alebo</p> <p>/site/authsite/MySecureSite</p>

Token	Popis
[!-\$SCS_PRODUCT_PATH-]	<p>Tento token sa vyhodnotí ako aktuálna adresa URL produktu vrátane kľúča cache, ak sa používa. Hodnota nebude obsahovať koncový znak "/". Použiť sa môžu napríklad tieto hodnoty:</p> <p><code>https://www.example.com/cdn/cec/v21.1.2.23</code></p> <p>alebo</p> <p><code>https://www.example.com/cdn/cec/v21.1.3.18</code></p>

Ukážky vlastných súborov radiča

Ukážky sú poskytované pre nasledujúce vlastné súbory radiča:

- [Zmena predpony lokality](#)
- [Prispôsobenie grafiky čakania](#)
- [Prispôsobenie ikon webových lokalít](#)
- [Prispôsobenie značiek <noscript> a <meta> pre iné crawlery ako JavaScript](#)
- [Predbežné vyvolanie súborov JavaScript](#)
- [Overenie vlastníctva lokality pomocou ďalšieho markupu](#)
- [Rozšírenie detekcie zariadení](#)
- [Používanie tokenov na zlepšenie prenosnosti súboru controller.htm](#)

Zmena predpony lokality

Nasledujúci vzorový súbor radiča definuje funkciu `preInitRendering`, ktorá umožňuje dodanie lokality s viacerými predponami.

Poznámka:

Ak chcete využiť túto ukážku, je potrebné konfigurovať CDN alebo inú proxy sieť, ktorá bude odpovedať na definované predpony. Zároveň platí, že ak sa žiadna ďalšia predpona definovaná v tejto funkcii nezhoduje s adresou URL v prehľadávači, použije sa predvolené správanie.

```

<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
<meta name="viewport" content="initial-scale=1">
<script type="text/javascript">
var SCS = { sitePrefix: '/SampleSite/' };

```

```
SCS.preInitRendering = function() {
    // List additional site prefixes here. All sitePrefix values MUST start
    // and end with a '/' character.
    var additionalSitePrefixes = [
        '/corporate/intranet/SampleSite/',
        '/marketing/preflight/',
        '/qa/'
    ];

    // Determine if the actual browser URL matches one of the additional
    // site prefixes
    var pageUrl = decodeURI(window.location.pathname);
    var i, prefix;
    for (i = 0; i < additionalSitePrefixes.length; i++) {
        prefix = additionalSitePrefixes[i];
        if (pageUrl.startsWith(prefix) || (pageUrl === prefix.slice(0,
-1))) {
            // If we find a match, set the global site prefix variable
            SCS.sitePrefix = prefix;
            break;
        }
    }
};
</script>
<script src="/SampleSite/_sitesclouddelivery/renderer/controller.js"></
script>
</head>
<body id="scsControllerBody"><noscript>This site requires JavaScript to be
enabled.</noscript>

</body></html>
```

Prispôsobenie grafiky čakania

Nasledujúci vzorový súbor radiča prispôsobí grafiku čakania, ktorá sa zobrazí pri oneskorení vykreslenie spôsobeného oneskoreniami v sieti.

Poznámka:

V tejto ukážke sa pre obrázok používa adresa URL dát namiesto vytvorenia samostatnej požiadavky počas vykresľovania.

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
<meta name="viewport" content="initial-scale=1">
<script type="text/javascript">
var SCS = { sitePrefix: '/SampleSite/' };
</script>
<script src="/SampleSite/_sitesclouddelivery/renderer/controller.js"></
```

```
script>
</head>
<body id="scsControllerBody"><noscript>This site requires JavaScript to
be enabled.</noscript>

</body></html>

```

Prispôsobenie ikon webových lokalít

Nasledujúci vzorový súbor radiča definuje pre lokalitu vlastnú ikonu webovej lokality. Je to užitočné v prípade, že prehľadávače nenačítajú ikonu webovej lokality dynamicky z modelu objektu dokumentu vykreslenej stránky.

```

<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
<meta name="viewport" content="initial-scale=1">
<link rel="shortcut icon" href="/SampleSite/favicon.ico" />
<script type="text/javascript">
var SCS = { sitePrefix: '/SampleSite/' };
</script>
<script src="/SampleSite/_sitesclouddelivery/renderer/controller.js"></
script>
</head>
<body id="scsControllerBody"><noscript>This site requires JavaScript to be
enabled.</noscript>

</body></html>

```

Prispôsobenie značiek <noscript> a <meta> pre iné crawlery ako JavaScript

Nasledujúci vzorový súbor radiča prispôsobí hlásenie <noscript> a značky <meta> pre crawlery, ktoré nespacujú JavaScript.

 **Poznámka:**

Keďže súbor radiča je poskytovaný pre každú stránku webovej lokality, na každej stránke sa zobrazí rovnaká metaznačka.

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
<meta name="viewport" content="initial-scale=1">
<meta name="description" content="A site with interesting content">
<script type="text/javascript">
var SCS = { sitePrefix: '/SampleSite/' };
</script>
<script src="/SampleSite/_sitesclouddelivery/renderer/controller.js"></script>
</head>
<body id="scsControllerBody"><noscript>Please enable JavaScript to view this site properly.</noscript>

</body></html>
```

Predbežné vyvolanie súborov JavaScript

Niektoré prehľadávače umožňujú deklaráciu prostriedkov, ktoré sú potrebné v aktuálnej alebo následnej navigácii. Markup v súbore radiča môže deklarovať prostriedky, ktoré by mali byť predbežne vyvolané alebo načítané.

 **Poznámka:**

Keďže každá webová stránka OCE používa súbory require.js a renderer.js, tieto súbory je vhodné použiť na predbežné načítanie a predbežné vyvolanie. Zároveň platí, že ak je atribút href uvedený v značke <link> ako prvý, jeho hodnotu musí pred doručením zo siete CDN opraviť server OCE.

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
<meta name="viewport" content="initial-scale=1">
<link href="/SampleSite/_sitesclouddelivery/renderer/require.js"
rel="preload" as="script">
<link href="/SampleSite/_sitesclouddelivery/renderer/renderer.js"
rel="preload" as="script">
<script type="text/javascript">
var SCS = { sitePrefix: '/SampleSite/' };
</script>
<script src="/SampleSite/_sitesclouddelivery/renderer/controller.js"></script>
```

```
script>
</head>
<body id="scsControllerBody"><noscript>Please enable JavaScript to view this
site properly.</noscript>

</body></html>
```

Overenie vlastníctva lokality pomocou ďalšieho markupu

Crawlers a vyhľadávacie nástroje tretích strán môžu na účely overenia vlastníctva lokality vyžadovať ďalší markup. Ten je možné podľa potreby vložiť do súboru radiča.

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
<meta name="viewport" content="initial-scale=1">
<meta name="search-site-verification" content="your verification string">
<script type="text/javascript">
var SCS = { sitePrefix: '/SampleSite/' };
</script>
<script src="/SampleSite/_sitesclouddelivery/renderer/controller.js"></
script>
</head>
<body id="scsControllerBody"><noscript>Please enable JavaScript to view this
site properly.</noscript>

</body></html>
```

Rozšírenie detekcie zariadení

Rozpoznávanie identifikátorov agentov používateľov nových mobilných zariadení alebo prispôbených zariadení je možné dosiahnuť prispôbením kódu detekcie zariadení v radiči.

 **Poznámka:**

- Funkcia `getDeviceInfo` je volaná radičom, aby sa zistilo, či sa používa mobilné zariadenie. Táto ukážka prepíše predvolené volanie funkcie `getDeviceInfo`.
- Vlastnosť `isMobile` určuje, ktoré rozloženie sa bude používať pri vykresľovaní stránky.
- Vlastnosť `isIOS` určuje, ktorý poskytovateľ sa bude používať s komponentom `Mapa`.
- Predvolený vstavaný test `isMobile` je

```
/Mobi|iPhone|iPod|BlackBerry|IEMobile|Opera Mini/  
i.test(userAgent) && !/iPad/i.test(userAgent)
```

- Predvolený vstavaný test `isIOS` je

```
/iPad|iPhone|iPod/i.test(userAgent) && !window.MSStream
```

```
<!DOCTYPE html>  
<html>  
<head>  
<meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">  
<meta name="viewport" content="initial-scale=1">  
<meta name="search-site-verification" content="your verification  
string">  
<script type="text/javascript">  
var SCS = { sitePrefix: '/SampleSite/' };  
  
SCS.getDeviceInfo = function() {  
    // Return an object with two Boolean properties, isMobile and isIOS.  
    var userAgent = navigator.userAgent;  
    return {  
        isMobile: /Mobi|iPhone/i.test(userAgent) && !/iPad/  
i.test(userAgent),  
        isIOS: /iPad|iPhone|iPod/i.test(userAgent)  
    };  
};  
</script>  
<script src="/SampleSite/_sitesclouddelivery/renderer/controller.js"></  
script>  
</head>  
<body id="scsControllerBody"><noscript>Please enable JavaScript to view  
this site properly.</noscript>  
  
</body></html>
```

Používanie tokenov na zlepšenie prenosnosti súboru controller.htm

Názov lokality je predvolene pevne zakódovaný do súborov controller.html, čo sťažuje premenovanie lokality alebo opakované použitie identických vlastných radičov na viacerých lokalitách. Na odstránenie tohto problému je možné používať tokeny. Spôsob použitia tokenov prenosnosti je uvedený v nasledujúcej ukážke.

Poznámka:

Značky `<link>` v tejto ukážke sú použité iba na demonštračné účely. Základný súbor controller.html ich neobsahuje.

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
<meta name="viewport" content="initial-scale=1">
<script type="text/javascript">
var SCS = { sitePrefix: '[!--$SCS_SITE_PREFIX--]' };
</script>
<script src="[!--$SCS_PRODUCT_PATH--]/_sitesclouddelivery/renderer/
controller.js"></script>
<link rel="shortcut icon" href="[!--$SCS_SITE_PATH--]/favicon.ico">
<link rel="preload" href="[!--$SCS_PRODUCT_PATH--]/_sitesclouddelivery/
renderer/require.js" as="script">
<link rel="preload" href="[!--$SCS_PRODUCT_PATH--]/_sitesclouddelivery/
renderer/renderer.js" as="script">
</head>
<body id="scsControllerBody"><noscript>Please enable JavaScript to view this
site properly.</noscript>

</body></html>
```


Časť V

Vývoj pre lokality pomocou iných nástrojov

Služba Oracle Content Management poskytuje viaceré spôsoby na interakciu s aplikáciami a prostrediami, ktoré boli vyvinuté v službe Oracle Content Management alebo mimo služby Oracle Content Management pomocou iných nástrojov tretích strán.

Používanie súpravy OCE Toolkit

Súpravy Oracle Content Management OCE Toolkit a SDK vám pomôžu vyvíjať vlastné aplikácie, ktoré budú využívať obsah spravovaný v depozitári služby Oracle Content Management. Tieto aplikácie možno vyvíjať v službe Oracle Content Management alebo pomocou nástrojov tretích strán.

OCE Toolkit vám pomôže s nasledujúcimi úlohami:

- nastavenie lokálneho vývojového prostredia, aby ste na lokálny vývoj a testovanie komponentov, šablón, motívov a rozložení obsahu mohli používať inštanciu služby Oracle Content Management,
- vytvorenie komponentov, šablón lokalít a rozložení obsahu zo vzoriek, ich spustenie v testovacom rámci a preskúmanie, vývoj komponentov, šablón, motívov a rozložení obsahu v prostredí služby Developer Cloud Service,
- import komponentov a šablón lokalít vytvorených v službe Oracle Content Management do projektu a prostredia služby Developer Cloud Service na správu zdrojov a ďalší vývoj,
- export komponentov, šablón a rozložení obsahu z prostredia služby Developer Cloud Service na použitie v službe Oracle Content Management,
- kopírovanie existujúceho komponentu, šablóny alebo rozloženia obsahu,
- zápis testov jednotiek,
- optimalizácia komponentov,
- nasadenie komponentov a šablón do služby Oracle Content Management.

Ďalšie informácie nájdete na v dokumente <https://github.com/oracle/content-and-experience-toolkit#readme>.

Orchestrácia prostredí

Ak na vytváranie prostredí používate iné nástroje než službu Oracle Content Management, k týmto prostrediam môžete pripojiť depozitáre služby Oracle Content Management, aby si mohli tvorcovia obsahu počas práce pozerat' ukážky zmien lokality a aby bolo možné pri zmene alebo publikovaní obsahu spúšťať automatické kompilácie. Orchestrácia prostredí automatizuje proces toku činností medzi poskytovateľmi obsahu a vývojármi lokalít a zjednodušuje tak správu a publikovanie prostredí.

Vývoj so súpravou OCE Toolkit

OCE Toolkit vám pomôže s vývojom šablón lokalít, motívov, vlastných komponentov a rozložení obsahu pre službu Oracle Content Management.

So súpravou OCE Toolkit pracujete vo vlastnom vývojovom prostredí a môžete využívať depozitáre položiek, súbory a priečinky v službe Oracle Content Management. OCE Toolkit obsahuje nástroje na vytváranie a vývoj vlastných komponentov a šablón lokalít vrátane motívov a rozložení obsahu. Zahŕňa lokálny testovací rámec na rýchly a iteratívny vývoj a vzorové testy jednotky, s ktorými začnete.

Nasledujúce témy popisujú, ako nastaviť súpravu OCE Toolkit a používať ju na vývoj v lokálnom počítači alebo v rámci projektu služby Developer Cloud Service:

- [Nastavenie súpravy OCE Toolkit v lokálnom počítači](#)
- [Zvýšenie verzie na jQuery 3.5.x](#)
- [Vývoj pre Oracle Content Management pomocou služby Developer Cloud Service](#)
- [Propagácia zmien z testovacej do produkčnej fázy pomocou súpravy OCE Toolkit](#)
- [Vytvorenie lokality zo šablóny so zachovaním rovnakých identifikátorov GUID obsahu](#)
- [Import a export taxonómií](#)
- [Import a export odporúčaní](#)
- [Vývoj vlastných editorov polí pomocou súpravy OCE Toolkit](#)
- [Prenos alebo aktualizácia lokality z jedného servera na druhý](#)
- [Indexovanie stránok lokality pomocou súpravy OCE Toolkit](#)
- [Indexovanie viacjazyčnej lokality pomocou súpravy OCE Toolkit](#)
- [Vytvorenie zjednodušeného komponentu na ľahký vývoj komponentov](#)
- [Zvýšenie runtime výkonu stránok lokality kompilovaním lokality](#)
- [Vytvorenie novej úlohy prekladu lokality alebo položky na serveri Oracle Content Management](#)
- [Preklad lokality pomocou poskytovateľa jazykových služieb](#)

Nastavenie súpravy OCE Toolkit v lokálnom počítači

Do lokálneho počítača si môžete stiahnuť súpravu OCE Toolkit od spoločnosti GitHub.

Ak chcete nastaviť súpravu OCE Toolkit, postupujte podľa pokynov na stránke

<https://github.com/oracle/content-and-experience-toolkit/blob/master/README.md>

Dokončíte nastavenie a pripravte súpravu OCE Toolkit na používanie:

1. [Inštalácia závislostí cez npm](#)

2. Používanie utilít príkazového riadka služby CEC
3. Testovanie pomocou lokálneho testovacieho rámca

Inštalácia závislostí cez npm

Pomocou softvéru npm (správca balíkov pre prostredie Node) nainštalujte pre projekt závislosti lokalít.

Ak na prístup na internet využívate server proxy, pomocou príkazu `npm config` nastavte server proxy pre npm. Pozrite si stránku <https://docs.npmjs.com/misc/config>. Ak chcete nastaviť server proxy pre prehľadávač, pozrite si stránku <https://bower.io/docs/config/>.



Poznámka:

V lokálnom počítači musíte mať nainštalované prostredie Node.js 8.0.0 alebo novšiu verziu (<https://nodejs.org/>).

Používanie utilít príkazového riadka služby CEC

Utilita príkazového riadka pre rôzne platformy `cec` poskytuje príkazy na vytváranie a spravovanie šablón a komponentov.

Pred tým, ako použijete utilitu príkazového riadka `cec`, vytvorte zdroj vo svojom lokálnom vývojovom prostredí pre príkazy, ktoré vyžadujú pripojenie k serveru Oracle Content Management.

Integrovaná pomoc poskytuje informácie na spúšťanie príkazov aj s príkladmi. Ak chcete zobrazit' integrovanú pomoc `cec`, do príkazového riadka zadajte príkazy `cec`:

- V okne terminálu prejdite do adresára `cec`.
- Zadajte `cec` na vypísanie príkazov `cec`.

```
cec
-----
Usage: cec <command> [options]

Run cec <command> -h' to get the detailed help for the command.

Commands:

Documents
  cec create-folder <name>                Creates a folder
                                           [alias: cfd]
  or folder hierarchy on OCM server.
  cec share-folder <name>                 Shares folder with
                                           [alias: sfd]
  users and groups on OCM server.
  cec unshare-folder <name>              Deletes user or
                                           [alias: usfd]
  group access to a shared folder on OCM server.
  cec list-folder <path>                  Displays folder
  hierarchy on OCM server.                [alias: lfd]
```

<pre> cec download-folder <path> OCM server. cec upload-folder <path> server. cec delete-folder <path> server. cec download-file <file> from OCM server. cec upload-file <file> OCM server. cec delete-file <file> server.</pre>	<pre> Downloads folder from [alias: dlfd] Uploads folder to OCM [alias: ulfd] Deletes folder on OCM [alias:] Downloads file <file> [alias: dlf] Uploads file <file> to [alias: ulf] Deletes file on OCM [alias:]</pre>
--	--

Components

<pre> cec create-component <name> <name>. cec copy-component <source> [<destination>] component named <source> to <destination>. cec import-component <zip> from <zip>. cec export-component <name> <name> as a zip file. cec download-component <names> components <names> from the OCM server. cec upload-component <names> <names> to the OCM server. cec control-component <action> <action> on components on OCM server. cec share-component <name> users and groups on OCM server. cec unshare-component <name> access to a component on OCM server.</pre>	<pre> Creates the component [alias: cc] Copies an existing [alias: cpc] Imports a component [alias: ic] Exports the component [alias: ec] Downloads the [alias: dlcp] Uploads the components [alias: ulcp] Performs action [alias: ctcp] Shares component with [alias: sc] Deletes user or group [alias: usc]</pre>
--	---

Templates

<pre> cec create-template <name> <name>. cec create-template-from-site <name> <name> from site <site> on the OCM server. cec download-template <name> <name> from the OCM server. cec compile-template <source> within the template. cec copy-template <source> [<destination>] template named <source> to <destination>. cec import-template <zip> <zip>. cec export-template <name> <name> as a zip file. cec upload-template <name> <name> to the OCM server. cec delete-template <name> <name> on the OCM server. cec share-template <name> users and groups on OCM server. cec unshare-template <name></pre>	<pre> Creates the template [alias: ct] Creates the template [alias: ctfs] Downloads the template [alias: dlt] Compiles the site [alias: cmpt] Copies an existing [alias: cpt] Imports a template from [alias: it] Exports the template [alias: et] Uploads the template [alias: ult] Deletes the template [alias:] Shares template with [alias: stm] Deletes user or group</pre>
---	---

access to a template on OCM server.	[alias: ustm]
cec update-template <action> a local template.	Performs action on [alias: ut]
cec describe-template <name> template <name> package. dst]	Describes the [alias:
cec create-template-report <name> usage report for the template <name> package.	Generates an asset [alias: cctr]
 Themes	
cec add-component-to-theme <component> to a theme.	Adds a component [alias: actt]
cec remove-component-from-theme <component> component from a theme. rcft]	Removes a [alias:
cec control-theme <action> <action> on theme on OCM server.	Performs action [alias: ctt]
cec share-theme <name> users and groups on OCM server.	Shares theme with [alias: sth]
cec unshare-theme <name> group access to a theme on OCM server.	Deletes user or [alias: usth]
 Sites	
cec create-site <name> Site <name>.	Creates Enterprise [alias: cs]
cec copy-site <name> Site <name>.	Copies Enterprise [alias: cps]
cec update-site <name> Site <name>.	Update Enterprise [alias: us]
cec transfer-site <name> from one OCM server to another.	Transfers a site [alias: ts]
cec transfer-site-content <name> transfer site content from one OCM server to another.	Creates scripts to [alias: tsc]
cec validate-site <name> <name>.	Validates site [alias: vs]
cec control-site <action> <action> on site on OCM server.	Performs action [alias: cts]
cec share-site <name> users and groups on OCM server.	Shares site with [alias: ss]
cec unshare-site <name> group access to a site on OCM server.	Deletes user or [alias: uss]
cec get-site-security <name> on OCM server.	Gets site security [alias: gss]
cec set-site-security <name> on OCM server.	Sets site security [alias: sss]
cec index-site <site> content of site <site> on OCM server.	Index the page [alias: is]
cec create-site-map <site> for site <site> on OCM server.	Creates a site map [alias: csm]
cec create-rss-feed <site> for site <site> on OCM server.	Creates RSS feed [alias: crf]
cec create-asset-report <site> usage report for site <site> on OCM server.	Generates an asset [alias: car]
cec upload-static-site-files <path> render statically from a site on OCM server.	Uploads files to [alias: ulss]

cec download-static-site-files <site> files from a site on OCM server.	Downloads the static [alias: dlss]
cec delete-static-site-files <site> files from a site on OCM server.	Deletes the static [alias:]
cec refresh-prerender-cache <site> cache for a site on OCM server.	Refreshes pre-render [alias: rpc]
cec migrate-site <site> OCI IC server to EC server.	Migrates a site from [alias: ms]
 Assets	
cec download-content OCM server.	Downloads content from [alias: dlc]
cec upload-content <name> to a repository on OCM server.	Uploads local content [alias: ulc]
cec control-content <action> <action> on channel items on OCM server.	Performs action [alias: ctct]
cec transfer-content <repository> transfer content from one OCM server to another.	Creates scripts to [alias: tc]
cec list-assets server.	Lists assets on OCM [alias: la]
cec create-digital-asset asset	Creates digital [alias: cda]
cec update-digital-asset <id> asset	Updates digital [alias: uda]
cec copy-assets <repository> another repository on OCM server.	Copies assets to [alias: ca]
cec create-asset-usage-report <assets> usage report for assets on OCM server.	Generates an asset [alias: caur]
 Content	
cec create-repository <name> OCM server.	Creates a repository on [alias: cr]
cec control-repository <action> <action> on repositories on OCM server.	Performs action [alias: ctr]
cec share-repository <name> users and groups on OCM server.	Shares repository with [alias: sr]
cec unshare-repository <name> access to a repository on OCM server.	Deletes user or group [alias: usr]
cec create-channel <name> OCM server.	Creates a channel on [alias: cch]
cec share-channel <name> users and groups on OCM server.	Shares channel with [alias: sch]
cec unshare-channel <name> access to a channel on OCM server.	Deletes user or group [alias: usch]
cec create-localization-policy <name> policy on OCM server.	Creates a localization [alias: clp]
cec list-server-content-types from server.	Lists all content types [alias: lsct]
cec share-type <name> and groups on OCM server.	Shares type with users [alias: st]
cec unshare-type <name> access to a type on OCM server.	Deletes user or group [alias: ust]
cec download-type <name> OCM server.	Downloads types from [alias: dltp]
cec upload-type <name>	Uploads types to OCM

server.	[alias: ultp]
cec update-type <action>	Performs action
<action> on a type	[alias: utp]
cec download-recommendation <name>	Downloads a
recommendation from the OCM server.	[alias:
dlr]	
cec upload-recommendation <name>	Uploads a
recommendation to the OCM server.	
[alias: ulr]	
cec create-contentlayout <name>	Creates a content
layout based on a content type.	[alias: ccl]
cec add-contentlayout-mapping <contentlayout>	Creates content
type and content layout mapping.	[alias: aclm]
cec remove-contentlayout-mapping <contentlayout>	Removes a content
layout mapping.	[alias: rclm]
cec add-field-editor <name>	Adds a field
editor to a field in a content type.	[alias:
afe]	
cec remove-field-editor <name>	Removes a field
editor from a field in a content type.	[alias: rfe]
cec migrate-content <name>	Migrates content
from OCI IC server to EC server.	[alias: mc]
cec compile-content	Compiles the
content items generating HTML renditions.	[alias:
cmpr]	
cec upload-compiled-content <path>	Uploads the
compiled content to OCM server.	[alias:
ulcc]	
Taxonomies	
cec download-taxonomy <name>	Downloads a
taxonomy from OCM server.	[alias:
dltx]	
cec upload-taxonomy <taxonomy>	Uploads a taxonomy
to OCM server.	[alias: ultx]
cec control-taxonomy <action>	Performs action on
taxonomy on OCM server.	[alias: cttx]
Translation	
cec list-translation-jobs	Lists translation
jobs.	[alias: ltj]
cec create-translation-job <name>	Creates a
translation job <name> for a site on OCM server.	
[alias: ctj]	
cec download-translation-job <name>	Downloads
translation job <name> from OCM server.	
[alias: dtj]	
cec submit-translation-job <name>	Submits
translation job <name> to translation connection <connection>.	
[alias: stj]	
cec refresh-translation-job <name>	Refreshes
translation job <name> from translation connection.	
[alias: rtj]	
cec ingest-translation-job <name>	Gets translated
job <name> from translation connection and ingest.	[alias: itj]

```

    cec upload-translation-job <name>
<name> to OCM server.
    cec create-translation-connector <name>
connector <name>.
    cec start-translation-connector <name>
connector <name>.
    cec register-translation-connector <name>
connector.

```

Uploads translation job
 [alias: utj]
 Creates translation
 [alias: ctc]
 Starts translation
 [alias: stc]
 Registers a translation
 [alias: rtc]

Groups

```

    cec create-group <name>
OCM server.
    cec delete-group <name>
OCM server.
    cec add-member-to-group <name>
to an OCM group on OCM server.
    cec remove-member-from-group <name>
groups from an OCM group on OCM server.

```

Creates an OCM group on
 [alias: cg]
 Deletes an OCM group on
 [alias:]
 Adds users and groups
 [alias: amtg]
 Removes users and
 [alias: rmfg]

Local Environment

```

    cec create-encryption-key <file>
key to encrypt/decrypt password for servers.
    cec register-server <name>
server.
    cec set-oauth-token <token>
registered server.
    cec list
resources.
    cec execute-get <endpoint>
request to a REST API endpoint on OCM server
    cec install
tree.
    cec develop
server.
    cec sync-server
server.
    cec webhook-server
server.

```

Create an encryption
 [alias: cek]
 Registers a OCM
 [alias: rs]
 Set OAuth token for a
 [alias: sot]
 Lists local or server
 [alias: l]
 Makes an HTTP GET
 [alias: exeg]
 Creates source
 [alias: i]
 Starts a test
 [alias: d]
 Starts a sync
 [alias: scs]
 Starts a webhook
 [alias: whs]

Options:

```

    --version, -v Show version number [boolean]
    --help, -h Show Help

```

```

-----
cec create-folder
-----
Usage: cec create-folder <name>

```

Create a folder or folder hierarchy on OCM server. Specify the server with -s <server> or use the one specified in cec.properties file.

Options:

```

    --help, -h Show Help
    --server, -s <server> The registered OCM server

```


Examples:

```
cec create-folder Projects          Creates folder Projects under the
Home folder
cec create-folder Projects/Blogs    Creates folder Projects under the
Home folder and folder Blogs under Projects
cec create-folder Projects -s UAT   Creates folder Projects under the
Home folder on the registered server UAT
```

```
-----
cec share-folder
-----
```

Usage: cec share-folder <name>

Shares folder with users and groups on OCM server and assign a role. Specify the server with -s <server> or use the one specified in cec.properties file. The valid roles are

```
manager
contributor
downloader
viewer
```

Options:

```
--help, -h      Show Help
--users, -u     The comma separated list of user names
--groups, -g    The comma separated list of group names
--role, -r      The role [manager | contributor | downloader | viewer]
to assign to the users or groups [required]
--server, -s    <server> The registered OCM server
```

Examples:

```
cec share-folder Projects/Blogs -u user1,user2 -r manager
Share folder Projects/Blogs with user user1 and user2 and assign
Manager role to them
cec share-folder Projects/Blogs -u user1,user2 -g group1 -r manager
Share folder Projects/Blogs with user user1, user2 and group group1 and
assign Manager role to them
cec share-folder Projects/Blogs -g group1,group2 -r manager
Share folder Projects/Blogs with group group1 and group2 and assign
Manager role to them
cec share-folder Projects/Blogs -u user1,user2 -r manager -s UAT
Share folder Projects/Blogs with user user1 and user2 and assign
Manager role to them on the registered server UAT
```

```
-----
cec unshare-folder
-----
```

Usage: cec unshare-folder <name>

Deletes user or group access to a shared folder on OCM server. Specify the server with -s <server> or use the one specified in cec.properties file.

Options:

```
--help, -h    Show Help
--users, -u   The comma separated list of user names
--groups, -g  The comma separated list of group names
--server, -s  <server> The registered OCM server
```

Examples:

```
cec unshare-folder Projects/Blogs -u user1,user2
cec unshare-folder Projects/Blogs -g group1,group2
cec unshare-folder Projects/Blogs -u user1,user2 -g group1,group2
cec unshare-folder Projects/Blogs -u user1,user2 -s UAT
```

```
-----
cec list-folder
-----
Usage: cec list-folder <path>
```

Displays folder and all its content on OCM server. Specify the server with -s <server> or use the one specified in cec.properties file.

Options:

```
--help, -h    Show Help
--server, -s  The registered OCM server
```

Examples:

```
cec list-folder Releases/1
cec list-folder Releases/1 -s UAT
cec list-folder site:blog1
cec list-folder theme:blog1Theme
cec list-folder component:Comp1/assets
```

```
-----
cec download-folder
-----
Usage: cec download-folder <path>
```

Downloads folder and all its content from OCM server. Specify the server with -s <server> or use the one specified in cec.properties file. Optionally specify -f <folder> to save the folder on the local system.

Options:

```
--help, -h    Show Help
--folder, -f  <folder> Local folder to save the folder on OCM server
--server, -s  <server> The registered OCM server
```

Examples:

```
cec download-folder Releases/1                                Downloads folder
Releases/1 from OCM server and save to local folder src/documents/
cec download-folder /                                          Downloads all
documents from OCM server and save to local folder src/documents/
cec download-folder Releases/1 -s UAT                          Downloads folder
Releases/1 from the registered server UAT and save to local folder src/
documents/
cec download-folder Releases/1 -f ~/Downloads                  Downloads folder
Releases/1 from OCM server and save to local folder ~/Download/
cec download-folder Releases/1 -f .                            Downloads folder
```

```
Releases/1 from OCM server and save to the current local folder
cec download-folder site:blog1 -f ~/Downloads/blog1Files Downloads
all files of site blog1 and save to local folder ~/Download/blog1Files
cec download-folder theme:blog1Theme Downloads
all files of theme blog1Theme and save to local folder src/documents/
blog1Theme/
cec download-folder component:Compl/assets Downloads
all files in folder assets of component Compl and save to local folder
src/documents/Compl/assets/
```

```
-----
cec upload-folder
-----
Usage: cec upload-folder <path>
```

Uploads folder and all its content to OCM server. Specify the server with `-s <server>` or use the one specified in `cec.properties` file. Optionally specify `-f <folder>` to set the parent folder on OCM server.

Options:

- `--help, -h` Show Help
- `--folder, -f <folder>` The parent folder on OCM server
- `--server, -s <server>` The registered OCM server

Examples:

```
cec upload-folder ~/Downloads/docs
Uploads all content from ~/Downloads/docs to folder docs on the server
cec upload-folder ~/Downloads/docs/
Uploads all content from ~/Downloads/docs to the Home folder on the
server
cec upload-folder ~/Downloads/docs -f Mydoc
Uploads all content from ~/Downloads/docs to folder Mydoc/docs on the
server
cec upload-folder ~/Downloads/docs/ -f Mydoc
Uploads all content from ~/Downloads/docs to folder Mydoc on the server
cec upload-folder ~/Downloads/docs -s UAT
Uploads all content from ~/Downloads/docs to folder docs on the
registered server UAT
cec upload-folder ~/Downloads/docs/ -f site:blog1/settings/misc
Uploads all content from ~/Downloads/docs to folder settings/misc of
site blog1
cec upload-folder ~/Downloads/docs -f theme:blog1Theme
Uploads all content from ~/Downloads/docs to folder docs of theme
blog1Theme
cec upload-folder ~/Downloads/docs -f component:Compl
Uploads all content from ~/Downloads/docs to folder docs of component
Compl
```

```
-----
cec delete-folder
-----
Usage: cec delete-folder <path>
```

Deletes folder and all its content on OCM server. Specify the server with `-s <server>` or use the one specified in `cec.properties` file.

Optionally specify `-p` to permanently delete the folder.

Options:

```
--help, -h      Show Help
--server, -s    <server> The registered OCM server
--permanent, -p Delete the folder permanently
```

Examples:

```
cec delete-folder Import/docs
cec delete-folder Import/docs -s UAT
cec delete-folder Import/docs -p
cec delete-folder site:blog1/docs
cec delete-folder theme:blog1Theme/docs
cec delete-folder component:Comp1/docs
```

cec download-file

Usage: cec download-file <file>

Downloads file <file> from OCM server. Specify the server with `-s <server>` or use the one specified in `cec.properties` file. Optionally specify `-f <folder>` to save the file on the local system.

Options:

```
--help, -h      Show Help
--folder, -f    <folder> Local folder to save the file
--server, -s    <server> The registered OCM server
```

Examples:

```
cec download-file Releases/Projects.pdf           Downloads
the file from OCM server and save to local folder src/documents/
cec download-file Releases/Projects.pdf -s UAT     Downloads
the file from the registered server UAT and save to local folder src/
documents/
cec download-file Releases/Projects.pdf -f ~/Downloads Downloads
the file from OCM server and save to local folder ~/Download/
cec download-file Releases/Projects.pdf -f .       Downloads
the file from OCM server and save to the current local folder
cec download-file site:blog1/siteinfo.json        Downloads
the file from folder blog1 and save to local folder src/documents/blog1
cec download-file theme:blog1Theme/designs/default/design.css Downloads
the css file from folder designs/default of theme blog1Theme and save to
local folder src/documents/blog1Theme/designs/default/
cec download-file component:Comp1/assets/render.js Downloads
the js file from folder assets of component Comp1 and save to local folder
src/documents/Comp1/assets/
```

cec upload-file

Usage: cec upload-file <file>

Uploads file <file> to OCM server. Specify the server with `-s <server>` or use the one specified in `cec.properties` file. Optionally specify `-f <folder>`

to set the parent folder on OCM server.

Options:

--help, -h Show Help
--folder, -f <folder> The parent folder on OCM server
--server, -s <server> The registered OCM server

Examples:

```
cec upload-file ~/Documents/  
Projects.pdf Uploads the file to the  
Home folder  
cec upload-file ~/Documents/Projects.pdf -s  
UAT Uploads the file to the Home folder on  
the registered server UAT  
cec upload-file ~/Documents/Projects.pdf -f Doc/  
Plan Uploads the file to folder Doc/Plan  
cec upload-file ~/Documents/Projects.pdf -f site:blog1/settings/  
misc Uploads the file to folder settings/misc of site blog1  
cec upload-file ~/Documents/style1.css -f theme:blog1Theme/designs/  
default Uploads the css file to folder designs/default of theme  
blog1Theme  
cec upload-file ~/Documents/compl.js -f component:Compl/  
assets Uploads the js file to folder assets of component  
Compl
```

cec delete-file

Usage: cec delete-file <file>

Deletes file on OCM server. Specify the server with -s <server> or use the one specified in cec.properties file. Optionally specify -p to permanently delete the file.

Options:

--help, -h Show Help
--server, -s <server> The registered OCM server
--permanent, -p Delete the file permanently

Examples:

```
cec delete-file docs/Projects.pdf  
cec delete-file docs/Projects.pdf -s UAT  
cec delete-file docs/Projects.pdf -p  
cec delete-file site:blog1/docs/Projects.pdf  
cec delete-file theme:blog1Theme/docs/Projects.pdf  
cec delete-file component:Compl/docs/Projects.pdf
```

cec create-component

Usage: cec create-component <name>

Creates the component <name>. By default, it creates a local component. Optionally specify -f <source> to create from a different source.

Valid values for <source> are:

```
local
local-template
local-iframe
remote
sectionlayout
Sample-File-List
Sample-Folder-List
Sample-Documents-Manager
Sample-Process-Start-Form
Sample-Process-Task-List
Sample-Process-Task-Details
Sample-Stocks-Embedded
Sample-Text-With-Image
Sample-To-Do
Anchor
ContentForm
Document-Search
JET-CCA-Demo-Card
MapFieldEditor
Sample-OPA-Interview
SimpleHTML
SliderFieldEditor
TextFieldEditor
```

Options:

```
--help, -h Show Help
--from, -f <from> Source to create from
```

Examples:

```
cec create-component Comp1
cec create-component Comp2 -f Sample-File-List
```

```
-----
cec copy-component
-----
```

Usage: cec copy-component <source> [<destination>]

Copies an existing component named <source> to <destination>. <source> is a folder name from src/components

Options:

```
--help, -h Show Help
```

Examples:

```
cec copy-component Sample-To-Do Comp1 Copies Sample-To-Do to Comp1.
```

```
-----
cec import-component
-----
```

Usage: cec import-component <zip>

Imports a component from <zip>. Specify the absolute path of the zip file. The zip file name will be used as the component name.

Options:

--help, -h Show Help

Examples:

cec import-component /home/Comp1.zip Imports the component Comp1.

cec export-component

Usage: cec export-component <name>

Exports the component <name> as a zip file.

Options:

--help, -h Show Help

Examples:

cec export-component Sample-To-Do Exports the component Sample-To-Do.

cec download-component

Usage: cec download-component <names>

Downloads the components <names> from the Content Management server. Specify the server with -s <server> or use the one specified in cec.properties file.

Options:

--help, -h Show Help
--server, -s <server> The registered OCM server

Examples:

cec download-component Sample-To-Do
cec download-component Sample-To-Do,Sample-To-Do2
cec download-component Sample-To-Do -s UAT

cec upload-component

Usage: cec upload-component <names>

Uploads the components <names> to the Content Management server. Specify the server with -s <server> or use the one specified in cec.properties file. Optionally specify -p to publish the component after deploy. Optionally specify -f <folder> to set the folder to upload the component zip file.

Options:

--help, -h Show Help
--folder, -f <folder> Folder to upload the component zip file
--publish, -p Publish the component
--server, -s <server> The registered OCM server

Examples:

```
cec upload-component Sample-To-Do           Uploads the
component Sample-To-Do to the server specified in cec.properties.
cec upload-component Sample-To-Do -s UAT     Uploads the
component Sample-To-Do to the registered server UAT.
cec upload-component Sample-To-Do -p        Uploads and
publishes the component Sample-To-Do.
cec upload-component Sample-To-Do,Sample-To-Do2 Uploads component
Sample-To-Do and Sample-To-Do2.
cec upload-component Sample-To-Do -f Import/Components Uploads file
Sample-To-Do.zip to folder Import/Components and imports the component
Sample-To-Do.
```

cec control-component

Usage: cec control-component <action>

Perform <action> on components on OCM server. Specify the components with -c <components>. Specify the server with -s <server> or use the one specified in cec.properties file. The valid actions are

publish

Options:

```
--help, -h          Show Help
--components, -c <components> The comma separated list of components
[required]
--server, -s        <server> The registered OCM server
```

Examples:

```
cec control-component publish -c Comp1       Publish component
Comp1 on the server specified in cec.properties file
cec control-component publish -c Comp1 -s UAT Publish component
Comp1 on the registered server UAT
cec control-component publish -c Comp1,Comp2 -s UAT Publish component
Comp1 and Comp2 on the registered server UAT
```

cec share-component

Usage: cec share-component <name>

Shares component with users and groups on OCM server and assign a role. Specify the server with -s <server> or use the one specified in cec.properties file. The valid roles are

manager
contributor
downloader
viewer

Options:


```
--help, -h    Show Help
--users, -u   The comma separated list of user names
--groups, -g  The comma separated list of group names
--role, -r    The role [manager | contributor | downloader | viewer]
to assign to the users or groups [required]
--server, -s <server> The registered OCM server
```

Examples:

```
cec share-component Comp1 -u user1,user2 -r manager
Share component Comp1 with user user1 and user2 and assign Manager role
to them
cec share-component Comp1 -u user1,user2 -g group1,group2 -r manager
Share component Comp1 with user user1 and user2 and group group1 and
group2 and assign Manager role to them
cec share-component Comp1 -u user1,user2 -r manager -s UAT
Share component Comp1 with user user1 and user2 and assign Manager role
to them on the registered server UAT
```

```
-----
cec unshare-component
-----
Usage: cec unshare-component <name>
```

Deletes user or group access to a component on OCM server. Specify the server with `-s <server>` or use the one specified in `cec.properties` file.

Options:

```
--help, -h    Show Help
--users, -u   The comma separated list of user names
--groups, -g  The comma separated list of group names
--server, -s <server> The registered OCM server
```

Examples:

```
cec unshare-component Comp1 -u user1,user2
cec unshare-component Comp1 -u user1,user2 -g group1,group2
cec unshare-component Comp1 -u user1,user2 -s UAT
```

```
-----
cec create-template
-----
Usage: cec create-template <name>
```

Creates the template `<name>`. By default, it creates a `StarterTemplate`. Optionally specify `-f <source>` to create from different source.

Valid values for `<source>` are:

```
CafeSupremoLite
JETStarterTemplate
StarterTemplate
BlogTemplate
VBCSSamplesTemplate
search_template
```

To create template based on a site on OCM server, specify `-s <site>` and specify the server with `-r <server>` or use the one specified in

cec.properties file.

Options:

--help, -h	Show Help
--from, -f	<source> Source to create from
--site, -s	<site> Site to create from
--excludecontent, -x	Exclude content
--enterprisetemplate, -e	Enterprise template
--server, -r	<server> The registered OCM server

Examples:

```
cec create-template Temp1
cec create-template Temp2 -f CafeSupremoLite
cec create-template Temp1 -s Site1                Create template
Temp1 based on site Site1 on OCM server
cec create-template Temp1 -s Site1 -x            Create template
Temp1 based on site Site1 on OCM server and exclude the content in the site
cec create-template Temp1 -s Site1 -r UAT        Create template
Temp1 based on site Site1 on the registered server UAT
cec create-template EnterpriseTemp1 -s StandardSite1 -e Create enterprise
template EnterpriseTemp1 based on standard site StandardSite1 on OCM server
```

cec create-template-from-site

Usage: cec create-template-from-site <name>

Creates the template <name> from site <site> on the Content Management server. Specify the server with -r <server> or use the one specified in cec.properties file. Optionally specify <includeunpublishedassets> to include unpublished content items and digital assets in your template.

Options:

--help, -h	Show Help
--site, -s	<site> Site to create from [required]
--includeunpublishedassets, -i	flag to indicate to include unpublished content items and digital assets in your template
--enterprisetemplate, -e	Enterprise template
--server, -r	<server> The registered OCM server

Examples:

```
cec create-template-from-site BlogTemplate -s BlogSite
cec create-template-from-site BlogTemplate -s BlogSite -r UAT
cec create-template-from-site BlogTemplate -s BlogSite -i -r UAT
cec create-template-from-site EnterpriseTemplate -s StandardSite -e
```

cec download-template

Usage: cec download-template <name>

Downloads the template <name> from the Content Management server. Specify the server with -s <server> or use the one specified in cec.properties file.

Options:

```
--help, -h    Show Help
--server, -s  <server> The registered OCM server
```

Examples:

```
cec download-template BlogTemplate
cec download-template BlogTemplate -s UAT
```

```
-----
cec compile-template
-----
```

Usage: cec compile-template <source>

Compiles all the pages within the site of the template and places the compiled pages under the sites assets folder.

Optionally specify -s <server> to make content queries against this server (requires channelToken).

Optionally specify -c <channelToken> to use this channelToken when generating any content URLs.

Optionally specify -t <contentType> [draft | published] content to retrieve from the server type, defaults to published.

Optionally specify -p <pages> the set of pages to compile.

Optionally specify -d <debug> to start the compilation with --inspect-brk flag.

Optionally specify -r <recurse> recurse through all child pages of specified pages.

Optionally specify -l <includeLocale> include default locale when creating pages.

Optionally specify -a <targetDevice> [desktop | mobile] target device type when using adaptive layouts.

Optionally specify -v <verbose> to display all warning messages during compilation.

Optionally specify -i <ignoreErrors> ignore compilation errors when calculating the exit code for the process.

Options:

--help, -h	Show Help
--server, -s	The registered OCM server
--channelToken, -c	The channel access token to use for content URLs
--type, -t	The type of content to retrieve from the serve [published draft]
--pages, -p	The list of pages to compile
--recurse, -r	Compile all child pages of those specified in the page list
--debug, -d	Start the compiler with "--inspect-brk" option to debug compilation
--noDetailPages, -e	Do not generate compiled detail pages
--noDefaultDetailPageLink, -o	Do not generate compiled detail page for items/content lists that use the default detail page
--targetDevice, -a	The target device type when using adaptive layouts [desktop mobile]
--siteName, -n	The target site name to use when compiling the template
--secureSite, -u	The target site is a secure site

```
--includeLocale, -l      Include default locale when creating pages
--verbose, -v            Run in verbose mode to display all warning
messages during compilation.
--ignoreErrors, -i      Ignore compilation errors when calculating
the exit code for the process.
```

Examples:

```
cec compile-template Templ      Compiles the
site in template Templ using content stored in the template.
cec compile-template Templ -c channelToken  Compiles the
site in template Templ using the given channelToken for any content URLs.
cec compile-template Templ -c channelToken -s UAT -t draft  Compiles the
site in template Templ retrieving draft content from the specified server.
cec compile-template Templ -p 104,112,183 -r      Compiles the
specified pages in the site in template Templ including all child pages.
cec compile-template Templ -d                Waits for the
debugger to be attached. Once attached, compiles the site in template Templ.
```

```
-----
cec copy-template
-----
```

Usage: cec copy-template <source> [<destination>]

Copies an existing template named <source> to <destination>. <source> is a folder name from src/templates

Options:

```
--help, -h Show Help
```

Examples:

```
cec copy-template Templ Temp2  Copies Templ to Temp2.
```

```
-----
cec import-template
-----
```

Usage: cec import-template <zip>

Imports a template from <zip>. Specify the absolute path of the zip file. The zip file name will be used as the template name.

Options:

```
--help, -h Show Help
```

Examples:

```
cec import-template /home/Templ.zip  Imports the template Templ.
```

```
-----
cec export-template
-----
```

Usage: cec export-template <name>

Exports the template <name> as a zip file and provides the location of the zip file.

Options:

```
--help, -h      Show Help
--optimize, -o  Optimize the template
```

Examples:

```
cec export-template Templ  Exports the template Templ.
```

```
-----
cec upload-template
-----
```

Usage: cec upload-template <name>

Uploads the template <name> to the Content Management server. Specify the server with -s <server> or use the one specified in cec.properties file. Optionally specify -f <folder> to set the folder to upload the template zip file. Optionally specify -p to publish theme and components after import.

Options:

```
--help, -h          Show Help
--folder, -f        <folder> Folder to upload the template
zip file
--server, -s        <server> The registered OCM server
--optimize, -o      Optimize the template
--excludecontenttemplate, -x  Exclude content template
--excludecomponents, -e      Exclude components
--publish, -p       Publish theme and components
```

Examples:

```
cec upload-template StarterTemplate          Uploads the
template StarterTemplate.
cec upload-template StarterTemplate -s UAT    Uploads the
template StarterTemplate to the registered server UAT.
cec upload-template StarterTemplate -f Import/Templates  Uploads file
StarterTemplate.zip to folder Import/Templates and imports the template
StarterTemplate.
cec upload-template StarterTemplate -p       Publish the
theme and all components in StarterTemplate.zip after import
cec upload-template StarterTemplate -o       Optimizes
and uploads the template StarterTemplate.
cec upload-template StarterTemplate -x       Exclude the
"Content Template" from the template upload. "Content Template" upload
can be managed independently.
cec upload-template StarterTemplate -e       Exclude all
components from the template upload. Components can be uploaded
independently.
```

```
-----
cec delete-template
-----
```

Usage: cec delete-template <name>

Deletes the template <name> on the Content Management server. Specify the server with -s <server> or use the one specified in cec.properties file. Optionally specify -p to permanently delete the template.

Options:
--help, -h Show Help
--server, -s <server> The registered OCM server
--permanent, -p flag to indicate to permanently delete the template

Examples:
cec delete-template BlogTemplate
cec delete-template BlogTemplate -p
cec delete-template BlogTemplate -s UAT

cec share-template

Usage: cec share-template <name>

Shares template with users and groups on OCM server and assign a role. Specify the server with -s <server> or use the one specified in cec.properties file. The valid roles are

manager
contributor
downloader
viewer

Options:
--help, -h Show Help
--users, -u The comma separated list of user names
--groups, -g The comma separated list of group names
--role, -r The role [manager | contributor | downloader | viewer] to assign to the users or groups [required]
--server, -s <server> The registered OCM server

Examples:
cec share-template Templatel -u user1,user2 -r manager
Share template Templatel with user user1 and user2 and assign Manager role to them
cec share-template Templatel -u user1,user2 -g group1,group2 -r manager
Share template Templatel with user user1 and user2 and group group1 and group2 and assign Manager role to them
cec share-template Templatel -u user1,user2 -r manager -s UAT
Share template Templatel with user user1 and user2 and assign Manager role to them on the registered server UAT

cec unshare-template

Usage: cec unshare-template <name>

Deletes user or group access to a template on OCM server. Specify the server with -s <server> or use the one specified in cec.properties file.

Options:
--help, -h Show Help
--users, -u The comma separated list of user names

--groups, -g The comma separated list of group names
--server, -s <server> The registered OCM server

Examples:

```
cec unshare-template Templat1 -u user1,user2
cec unshare-template Templat1 -u user1,user2 -g group1,group2
cec unshare-template Templat1 -u user1,user2 -s UAT
```

cec update-template

Usage: cec update-template <action>

Performs action <action> on a local template. Optionally specify -c for other local content. The valid actions are

rename-asset-id

Options:

--help, -h Show Help
--template, -t The template [required]
--content, -c The comma separated list of local content

Examples:

```
cec update-template rename-asset-id -t Templat1
cec update-template rename-asset-id -t Templat1 -c Content1,Content2
```

cec describe-template

Usage: cec describe-template <name>

Describes the template <name> package such as theme, components and content types.

Options:

--help, -h Show Help

Examples:

```
cec describe-template StarterTemplate Describes the template
StarterTemplate package
```

cec create-template-report

Usage: cec create-template-report <name>

Generates an asset usage report for the template <name> package. Optionally specify -o to save the report to a json file.

Options:

--help, -h Show Help
--includepagelinks, -i Include validating page links
--output, -o Output the report to a JSON file

Examples:

```
cec create-template-report StarterTemplate
cec create-template-report StarterTemplate -
o                               The report will be saved to
StarterTemplateAssetUsage.json at the current local location
cec create-template-report StarterTemplate -o ~/
Documents                       The report will be saved to ~/
Documents/StarterTemplateAssetUsage.json
cec create-template-report StarterTemplate -o ~/Documents/
StarterTemplateReport.json The report will be saved to ~/Documents/
StarterTemplateReport.json
cec create-template-report StarterTemplate -
i                               Include validating page links
```

```
-----
cec add-component-to-theme
-----
```

Usage: cec add-component-to-theme <component>

Adds a component to a theme. Optionally specify `-c <category>` to set the component category.

Options:

```
--help, -h      Show Help
--theme, -t     <theme> Theme [required]
--category, -c <category> component category
```

Examples:

```
cec add-component-to-theme Sample-To-Do -t BlogTheme
cec add-component-to-theme Sample-To-Do -t BlogTheme -c Samples
```

```
-----
cec remove-component-from-theme
-----
```

Usage: cec remove-component-from-theme <component>

Removes a component from a theme.

Options:

```
--help, -h      Show Help
--theme, -t     <theme> Theme [required]
```

Examples:

```
cec remove-component-from-theme Sample-To-Do -t BlogTheme
```

```
-----
cec control-theme
-----
```

Usage: cec control-theme <action>

Perform <action> on theme on OCM server. Specify the theme with `-t <theme>`. Specify the server with `-s <server>` or use the one specified in `cec.properties` file. The valid actions are

publish

Options:

--help, -h Show Help
--theme, -t <theme> The theme [required]
--server, -s <server> The registered OCM server

Examples:

cec control-theme publish -t Theme1 Publish theme Theme1 on
the server specified in cec.properties file
cec control-theme publish -t Theme1 -s UAT Publish theme Theme1 on
the registered server UAT

cec share-theme

Usage: cec share-theme <name>

Shares theme with users and groups on OCM server and assign a role.
Specify the server with -s <server> or use the one specified in
cec.properties file. The valid roles are

manager
contributor
downloader
viewer

Options:

--help, -h Show Help
--users, -u The comma separated list of user names
--groups, -g The comma separated list of group names
--role, -r The role [manager | contributor | downloader | viewer]
to assign to the users or groups [required]
--server, -s <server> The registered OCM server

Examples:

cec share-theme Theme1 -u user1,user2 -r manager
Share theme Theme1 with user user1 and user2 and assign Manager role to
them
cec share-theme Theme1 -u user1,user2 -g group1,group2 -r manager
Share theme Theme1 with user user1 and user2 and group group1 and
group2 and assign Manager role to them
cec share-theme Theme1 -u user1,user2 -r manager -s UAT
Share theme Theme1 with user user1 and user2 and assign Manager role to
them on the registered server UAT

cec unshare-theme

Usage: cec unshare-theme <name>

Deletes user or group access to a theme on OCM server. Specify the
server with -s <server> or use the one specified in cec.properties file.

Options:

```
--help, -h      Show Help
--users, -u     The comma separated list of user names
--groups, -g    The comma separated list of group names
--server, -s   <server> The registered OCM server
```

Examples:

```
cec unshare-theme Theme1 -u user1,user2
cec unshare-theme Theme1 -u user1,user2 -g group1,group2
cec unshare-theme Theme1 -u user1,user2 -s UAT
```

```
-----
cec create-site
-----
```

Usage: cec create-site <name>

Create Enterprise Site on OCM server. Specify the server with -s <server> or use the one specified in cec.properties file.

Options:

```
--help, -h          Show Help
--template, -t      <template> Template [required]
--repository, -r    <repository> Repository, required for enterprise
site
--localizationPolicy, -l <localizationPolicy> Localization policy
--defaultLanguage, -d <defaultLanguage> Default language, required for
enterprise site
--description, -p   <description> Site description
--sitePrefix, -x   <sitePrefix> Site Prefix
--update, -u       Keep the existing id for assets
--server, -s      <server> The registered OCM server
```

Examples:

```
cec create-site Site1 -t StandardTemplate
Creates a standard site
cec create-site Site1 -t Templatel -r Repository1 -l L10NPolicy1 -d en-US
Creates an enterprise site with localization policy L10NPolicy1
cec create-site Site1 -t Templatel -r Repository1 -d en-US
Creates an enterprise site and uses the localization policy in Templatel
cec create-site Site1 -t Templatel -r Repository1 -d en-US -s UAT
Creates an enterprise site on server UAT
cec create-site Site1 -t Templatel -u -r Repository1 -d en-US -s UAT
Creates an enterprise site on server UAT and keep the existing id for assets
```

```
-----
cec copy-site
-----
```

Usage: cec copy-site <name>

Copy Enterprise Site on OCM server. Specify the server with -s <server> or use the one specified in cec.properties file. If the site uses more than one repository, only the assets from the default repository will be copied.

Options:

```
--help, -h          Show Help
--target, -t        Target site [required]
--repository, -r    Repository, required for enterprise site
--description, -d   Site description
--sitePrefix, -x    Site Prefix
--server, -s        The registered OCM server
```

Examples:

```
cec copy-site Site1 -t Site1Copy          Copies a
standard site
cec copy-site Site1 -t Site1Copy -r Repository1  Copies an
enterprise site
cec copy-site Site1 -t Site1Copy -r Repository1 -x sitelc  Copies an
enterprise site and sets the site prefix to sitelc
```

```
-----
cec update-site
-----
```

Usage: cec update-site <name>

Update Enterprise Site on OCM server using the content from the template. Specify the server with -s <server> or use the one specified in cec.properties file.

Options:

```
--help, -h          Show Help
--template, -t      <template> Template [required]
--excludecontenttemplate, -x  Exclude content template
--server, -s        <server> The registered OCM server
```

Examples:

```
cec update-site Site1 -t Template1      Updates site Site1 using the
content from template Template1
cec update-site Site1 -t Template1 -x    Updates site Site1 using the
content from template Template1 excluding the "Content Template"
```

```
-----
cec transfer-site
-----
```

Usage: cec transfer-site <name>

Transfers a site from one OCM server to another. By default all assets are transferred, optionally specify -p to transfer only published assets. Specify the source server with -s <server> and the destination server with -d <destination>. If the site contains assets from other repositories, optionally provide the repository mapping otherwise those assets will not be transferred.

Options:

```
--help, -h          Show Help
--server, -s        The registered OCM server the site is from
[required]
--destination, -d   The registered OCM server to create or
update the site [required]
--repository, -r    Repository, required for creating
```

```

enterprise site
  --localizationPolicy, -l Localization policy, required for creating
enterprise site
  --sitePrefix, -f           Site prefix
  --publishedassets, -p     The flag to indicate published assets only
  --repositorymappings, -m The repositories for assets from other
repositories
  --excludecontent, -x      Exclude content
  --excludecomponents, -e   Exclude components
  --excludetheme, -c        Exclude theme
  --excludetype, -t         Exclude content types
  --includestaticfiles, -i  Include site static files
  --suppressgovernance, -g  Suppress site governance controls
    
```

Examples:

```

cec transfer-site Site1 -s DEV -d UAT -r Repository1 -l
L10NPolicy1
Creates site Site1 on server UAT based on site Site1 on server DEV
cec transfer-site Site1 -s DEV -d UAT -r Repository1 -l L10NPolicy1 -
p
Creates site
Site1 on server UAT based on site Site1 on server DEV with published assets
cec transfer-site Site1 -s DEV -d UAT -r Repository1 -l L10NPolicy1 -
x
Creates site
Site1 on server UAT based on site Site1 on server DEV without content
cec transfer-site Site1 -s DEV -d UAT -r Repository1 -l L10NPolicy1 -
e
Creates site
Site1 on server UAT based on site Site1 on server DEV without transferring
components to server UAT
cec transfer-site Site1 -s DEV -d UAT -r Repository1 -l L10NPolicy1 -e -
c
Creates site Site1
on server UAT based on site Site1 on server DEV without transferring
components and theme to server UAT
cec transfer-site Site1 -s DEV -d UAT -r Repository1 -l L10NPolicy1 -m
"Shared Images:Shared Images,Shared Video:Shared Video" Creates site Site1
on server UAT based on site Site1 on server DEV and transfer the assets
from repository Shared Images and Shared Video
cec transfer-site Site1 -s DEV -d UAT -r Repository1 -l L10NPolicy1 -
i
Creates site
Site1 on server UAT based on site Site1 on server DEV with static files from
DEV
cec transfer-site Site1 -s DEV -d
UAT
Updates site Site1 on server UAT based on site Site1 on
server DEV
cec transfer-site StandardSite1 -s DEV -d
UAT
Creates standard site on server UAT based on site StandardSite1 on
server DEV

-----
cec transfer-site-content
-----
Usage: cec transfer-site-content <name>

Creates scripts to transfer Enterprise Site content from one OCM server to
    
```

another. This command is used to transfer large number of content items and the items are transferred in batches. By default the scripts will not be executed by this command. By default all assets are transferred, optionally specify `-p` to transfer only published assets. Specify the source server with `-s <server>` and the destination server with `-d <destination>`. Optionally specify `-n` for the number of items in each batch, defaults to 500. If the site contains assets from other repositories, optionally provide the repository mapping otherwise those assets will not be transferred.

Options:

<code>--help, -h</code>	Show Help
<code>--server, -s</code>	The registered OCM server the site is from [required]
<code>--destination, -d</code>	The registered OCM server to transfer the content [required]
<code>--repository, -r</code>	The site repository [required]
<code>--publishedassets, -p</code>	The flag to indicate published assets only
<code>--addtositecollection, -l</code>	Add assets to the site collection
<code>--repositorymappings, -m</code>	The repositories for assets from other repositories
<code>--number, -n</code>	The number of items in each batch, defaults to 500
<code>--execute, -e</code>	Execute the scripts

Examples:

```
cec transfer-site-content Site1 -s DEV -d UAT -r
Repository1
Generate script Site1_downloadcontent and Site1_uploadcontent
cec transfer-site-content Site1 -s DEV -d UAT -r Repository1 -
e                               Generate
script Site1_downloadcontent and Site1_uploadcontent and execute them
cec transfer-site-content Site1 -s DEV -d UAT -r Repository1 -n
200                               Set batch size
to 200 items
cec transfer-site-content Site1 -s DEV -d UAT -r Repository1 -
p                               Only the
published assets will be transferred
cec transfer-site-content Site1 -s DEV -d UAT -r Repository1 -
l                               The assets
from the site repository will be added to site default collection on
destination server
cec transfer-site-content Site1 -s DEV -d UAT -r Repository1 -m
"Shared Images:Shared Images,Shared Video:Shared Video"
```

```
-----
cec validate-site
-----
Usage: cec validate-site <name>
```

Validates site <name> on OCM server before publish or view publishing failure. Specify the server with `-s <server>` or use the one specified in `cec.properties` file.

Options:

```
--help, -h    Show Help
--server, -s  <server> The registered OCM server
```

Examples:

```
cec validate-site Site1           Validate site Site1 on the server
specified in cec.properties file
cec validate-site Site1 -s UAT    Validate site Site1 on the registered
server UAT
```

```
-----
cec control-site
-----
```

Usage: cec control-site <action>

Perform <action> on site on OCM server. Specify the site with -s <site>. Specify the server with -r <server> or use the one specified in cec.properties file. The valid actions are

```
publish
unpublish
bring-online
take-offline
```

Options:

```
--help, -h          Show Help
--site, -s          <site> Site [required]
--usedcontentonly, -u Publish used content only
--compilesite, -c   Compile site after publish
--staticonly, -t   Only publish site static files
--fullpublish, -f  Do a full publish
--server, -r       <server> The registered OCM server
```

Examples:

```
cec control-site publish -s Site1           Publish site Site1 on the
server specified in cec.properties file
cec control-site publish -s Site1 -u       Publish the site and all
assets added to the site's pages
cec control-site publish -s Site1 -c       Compile and publish site
Site1
cec control-site publish -s Site1 -t       Only publish the static
files of site Site1
cec control-site publish -s Site1 -f       Do a full publish of Site1
cec control-site publish -s Site1 -r UAT   Publish site Site1 on the
registered server UAT
cec control-site unpublish -s Site1 -r UAT Unpublish site Site1 on the
registered server UAT
cec control-site bring-online -s Site1 -r UAT Bring site Site1 online on
the registered server UAT
cec control-site take-offline -s Site1 -r UAT Take site Site1 offline on
the registered server UAT
```

```
-----
cec share-site
-----
```

Usage: cec share-site <name>

Shares site with users and groups on OCM server and assign a role. Specify the server with -s <server> or use the one specified in cec.properties file. The valid roles are

```
manager
contributor
downloader
viewer
```

Options:

```
--help, -h    Show Help
--users, -u    The comma separated list of user names
--groups, -g   The comma separated list of group names
--role, -r     The role [manager | contributor | downloader | viewer]
to assign to the users or groups [required]
--server, -s  <server> The registered OCM server
```

Examples:

```
cec share-site Site1 -u user1,user2 -r manager
Share site Site1 with user user1 and user2 and assign Manager role to
them
cec share-site Site1 -u user1,user2 -g group1,group2 -r manager
Share site Site1 with user user1 and user2 and group group1 and group2
and assign Manager role to them
cec share-site Site1 -u user1,user2 -r manager -s UAT
Share site Site1 with user user1 and user2 and assign Manager role to
them on the registered server UAT
```

```
-----
cec unshare-site
-----
```

Usage: cec unshare-site <name>

Deletes user or group access to a site on OCM server. Specify the server with -s <server> or use the one specified in cec.properties file.

Options:

```
--help, -h    Show Help
--users, -u    The comma separated list of user names
--groups, -g   The comma separated list of group names
--server, -s  <server> The registered OCM server
```

Examples:

```
cec unshare-site Site1 -u user1,user2
cec unshare-site Site1 -u user1,user2 -g group1,group2
cec unshare-site Site1 -u user1,user2 -s UAT
```

```
-----
cec get-site-security
-----
```

Usage: cec get-site-security <name>

Gets site security on OCM server. Specify the server with `-s <server>` or use the one specified in `cec.properties` file.

Options:

```
--help, -h      Show Help
--server, -s    <server> The registered OCM server
```

Examples:

```
cec get-site-security Sitel
cec get-site-security Sitel -s UAT
```

```
-----
cec set-site-security
-----
```

Usage: `cec set-site-security <name>`

Makes the site publicly available to anyone, restrict the site to registered users, or restrict the site to specific users. Specify the server with `-r <server>` or use the one specified in `cec.properties` file. Optionally specify `-a <access>` to set who can access the site. The valid group names are

```
Cloud users
Visitors
Service users
Specific users
```

Options:

```
--help, -h      Show Help
--signin, -s    If require sign in to access site: yes | no [required]
--access, -a    The comma separated list of group names
--addusers, -u  The comma separated list of users to access the site
--deleteusers, -d The comma separated list of users to remove access from
the site
--server, -r    <server> The registered OCM server
```

Examples:

```
cec set-site-security Sitel -s no
make the site publicly available to anyone
cec set-site-security Sitel -s no -r UAT
make the site publicly available to anyone on server UAT
cec set-site-security Sitel -s yes
Require everyone to sign in to access this site and any authenticated user
can access
cec set-site-security Sitel -s yes -a "Visitors,Service users"
Require everyone to sign in to access this site and all service visitors and
users can access
cec set-site-security Sitel -s yes -a "Specific users" -u user1,user2
Require everyone to sign in to access this site and only user1 and user2 can
access
cec set-site-security Sitel -s yes -d user1
Remove user1's access from the site
```

```
-----
cec index-site
```

Usage: cec index-site <site>

Creates content item for each page with all text on the page. If the page index content item already exists for a page, updated it with latest text on the page. Specify -c <contenttype> to set the page index content type. Optionally specify -p to publish the page index items after creation or update. Specify the server with -s <server> or use the one specified in cec.properties file.

Options:

--help, -h Show Help
--contenttype, -c <contenttype> page index content type
--publish, -p publish page index items
--server, -s <server> The registered OCM server

Examples:

cec index-site Site1 -c PageIndex
cec index-site Site1 -c PageIndex -p
cec index-site Site1 -c PageIndex -s UAT

cec create-site-map

Usage: cec create-site-map <site>

Creates a site map for site on OCM server. Specify the server with -s <server> or use the one specified in cec.properties file. Optionally specify -p to upload the site map to OCM server after creation. Optionally specify -c <changefreq> to define how frequently the page is likely to change. Optionally specify -t <toppagepriority> as the priority for the top level pages. Also optionally specify <file> as the file name for the site map.

The valid values for <changefreq> are:

always
hourly
daily
weekly
monthly
yearly
never
auto

Options:

--help, -h Show Help
--url, -u <url> Site URL [required]
--changefreq, -c How frequently the page is likely to change.
--file, -f Name of the generated site map file
--languages, -l <languages> The comma separated list of languages used to create the site map
--publish, -p Upload the site map to OCM server

after creation

- toppagepriority, -t Priority for the top level pages, a decimal number between 0 and 1
- server, -s <server> The registered OCM server
- newlink, -n Generate new 19.3.3 detail page link
- noDefaultDetailPageLink, -o Do not generate detail page link for items/content lists that use the default detail page

Examples:

```
cec create-site-map Site1 -u http://www.example.com/site1
cec create-site-map Site1 -u http://www.example.com/site1 -s UAT
cec create-site-map Site1 -u http://www.example.com/site1 -t 0.9
cec create-site-map Site1 -u http://www.example.com/site1 -f sitemap.xml
cec create-site-map Site1 -u http://www.example.com/site1 -p
cec create-site-map Site1 -u http://www.example.com/site1 -c weekly -p
cec create-site-map Site1 -u http://www.example.com/site1 -l de-DE,it-IT
```

 cec create-rss-feed

Usage: cec create-rss-feed <site>

Creates RSS feed for site <site> on OCM server. Specify the server with -s <server> or use the one specified in cec.properties file. Optionally specify -x <template> to specify the RSS template. Optionally specify -p to upload the RSS feed to OCM server after creation.

Options:

- help, -h Show Help
- url, -u <url> Site URL [required]
- query, -q Query for content items [required]
- limit, -l The limit of the items returned from the query [required]
- orderby, -o The order by for the query [required]
- language, -i The language for the query
- template, -x The RSS xml template
- javascript, -j Javascript file that contains functions to process Mustache data
- title, -t The RSS feed title
- description, -d The RSS feed description
- ttl How long the data will last in number of minutes
- file, -f Name of the generated RSS feed file
- publish, -p Upload the RSS feed to OCM server after creation
- server, -s <server> The registered OCM server
- newlink, -n Generate new 19.3.3 detail page link

Examples:

```
cec create-rss-feed Site1 -u http://www.example.com/site1 -q 'type eq "BlogType"' -l 10 -o name:asc -t "Blog RSS"
cec create-rss-feed Site1 -u http://www.example.com/site1 -q 'type eq "BlogType"' -l 10 -o name:asc -t "Blog RSS" -x ~/Files/RSSTemplate.xml
cec create-rss-feed Site1 -u http://www.example.com/site1 -q 'type eq "BlogType"' -l 10 -o name:asc -t "Blog RSS" -x ~/Files/RSSTemplate.xml -i fr-FR -f rssfrFR.xml
```

```
-----  
cec create-asset-report  
-----
```

Usage: cec create-asset-report <site>

Generates an asset usage report for site <site> on OCM server. Specify the server with -s <server> or use the one specified in cec.properties file. Optionally specify -o to save the report to a json file.

Options:

```
--help, -h    Show Help  
--output, -o  Output the report to a JSON file  
--server, -s  The registered OCM server
```

Examples:

```
cec create-asset-report Site1  
cec create-asset-report Site1 -s UAT  
cec create-asset-report Site1 -o                               The  
report will be saved to Site1AssetUsage.json at the current local  
location  
cec create-asset-report Site1 -o ~/Documents                  The  
report will be saved to ~/Documents/Site1AssetUsage.json  
cec create-asset-report Site1 -o ~/Documents/Site1Report.json The  
report will be saved to ~/Documents/Site1Report.json
```

```
-----  
cec upload-static-site-files  
-----
```

Usage: cec upload-static-site-files <path>

Uploads files to render statically from a site on OCM server. Specify the site <site> on the server. Specify the server with -r <server> or use the one specified in cec.properties file.

Options:

```
--help, -h    Show Help  
--site, -s    The site on OCM server [required]  
--server, -r  The registered OCM server
```

Examples:

```
cec upload-static-site-files ~/Documents/localBlog -s BlogSite  
cec upload-static-site-files ~/Documents/localBlog -s BlogSite -r UAT
```

```
-----  
cec download-static-site-files  
-----
```

Usage: cec download-static-site-files <site>

Downloads the static files from a site on OCM server. Specify the server with -s <server> or use the one specified in cec.properties file. Optionally specify -f <folder> to save the files on the local system.

Options:

```
--help, -h    Show Help
```

```
--folder, -f <folder> Local folder to save the static files  
--server, -s The registered OCM server
```

Examples:

```
cec download-static-site-files BlogSite  
Download the files and save to local folder src/documents/BlogSite/static  
cec download-static-site-files BlogSite -f ~/Documents/BlogSite/static  
Download the files and save to local folder ~/Documents/BlogSite/static  
cec download-static-site-files BlogSite -s UAT
```

```
-----  
cec delete-static-site-files  
-----
```

Usage: cec delete-static-site-files <site>

Deletes the static files from a site on OCM server. Specify the server with -s <server> or use the one specified in cec.properties file.

Options:

```
--help, -h Show Help  
--server, -s The registered OCM server
```

Examples:

```
cec delete-static-site-files BlogSite  
cec delete-static-site-files BlogSite -s UAT
```

```
-----  
cec refresh-prerender-cache  
-----
```

Usage: cec refresh-prerender-cache <site>

Refreshes pre-render cache for a site on OCM server. Specify the server with -s <server> or use the one specified in cec.properties file.

Options:

```
--help, -h Show Help  
--server, -s The registered OCM server
```

Examples:

```
cec refresh-prerender-cache BlogSite  
cec refresh-prerender-cache BlogSite -s UAT
```

```
-----  
cec migrate-site  
-----
```

Usage: cec migrate-site <site>

Migrates a site from OCI IC server to EC server. Specify the IC server with -s <server> and the EC server with -d <destination>.

Options:

```
--help, -h Show Help  
--server, -s The registered IC server the site is from  
--destination, -d The registered EC server to create the site [required]  
--repository, -r Repository [required]
```

```
--template, -t      The site template
--name, -n          Site name
--description, -p   Site description
--sitePrefix, -x    Site Prefix
```

Examples:

```
cec migrate-site Site1 -s ICServer -d ECServer -r
Repol                               Migrates site Site1 from ICServer to
ECServer
cec migrate-site Site1 -s ICServer -d ECServer -r Repol -n
newSite                               Migrates site Site1 from ICServer to ECServer and
rename to newSite
cec migrate-site Site1 -d ECServer -t ~/Documents/SitelTemplate.zip -
r Repol Migrates site Site1 to ECServer with template
SiteTemplate.zip from IC server
```

```
-----
cec download-content
-----
```

Usage: cec download-content

Downloads content from OCM server. By default all assets are downloaded, optionally specify -p to download only published assets. Specify the server with -s <server> or use the one specified in cec.properties file.

Options:

```
--help, -h          Show Help
--publishedassets, -p The flag to indicate published assets only
--collection, -c     Collection name
--repository, -r     Repository name, required when <collection> is
specified
--query, -q          Query to fetch the assets
--assets, -a         The comma separated list of asset GUIDS
--assetsfile, -f     The file with an array of asset GUIDS
--name, -n           The name for this download, default to the
channel or repository name
--server, -s         The registered OCM server
```

Examples:

```
cec download-content
Site1Channel
Download all assets in channel Site1Channel and save to local folder
src/content/Site1Channel
cec download-content Site1Channel -n
Site1Assets                               Download all
assets in channel Site1Channel and save to local folder src/content/
Site1Assets
cec download-content Site1Channel -
p                                           Download
published assets in channel Site1Channel
cec download-content Site1Channel -s
UAT                                           Download all
assets in channel Site1Channel on server UAT
cec download-content Site1Channel -q 'fields.category eq
```

```
"RECIPE"                                Download assets from the channel
Site1Channel, matching the query, plus any dependencies
  cec download-content Site1Channel -r Repol -c
Collection1                               Download assets from the
repository Repol, collection Collection1 and channel Site1Channel
  cec download-content Site1Channel -r Repol -c Collection1 -q
'fields.category eq "RECIPE"'            Download assets from repository Repol,
collection Collection1 and channel Site1Channel, matching the query, plus
any dependencies
  cec download-content -a
GUID1,GUID2                               Download
asset GUID1 and GUID2 and all their dependencies
  cec download-content -r
Repol                                       Download
assets from the repository Repol
```

Please specify the channel, repository, query or assets

```
-----
cec upload-content
-----
Usage: cec upload-content <name>
```

Uploads local content from channel <name>, template <name> or local file <name> to repository <repository> on OCM server. Specify -c <channel> to add the template content to channel. Optionally specify -l <collection> to add the content to collection. Specify the server with -s <server> or use the one specified in cec.properties file.

Options:

```
--help, -h          Show Help
--repository, -r <repository> The repository for the types and items
[required]
--template, -t      Flag to indicate the content is from template
--file, -f          Flag to indicate the content is from file
--channel, -c       <channel> The channel to add the content
--collection, -l   <collection> The collection to add the content
--server, -s        <server> The registered OCM server
--update, -u        Update any existing content instead of creating new items
--types, -p         Upload content types and taxonomies only
```

Examples:

```
  cec upload-content Site1Channel -r Repol                               Upload
content to repository Repol, creating new items, and add to channel
Site1Channel
  cec upload-content Site1Channel -r Repol -u                           Upload
content to repository Repol, updating existing content to create new
versions, and add to channel Site1Channel
  cec upload-content Site1Channel -r Repol -l Site1Collection           Upload
content to repository Repol and add to collection Site1Collection and
channel Site1Channel
  cec upload-content Site1Channel -r Repol -p                           Upload
content types from content SiteChannel to the server
  cec upload-content Site1Channel -r Repol -s UAT                       Upload
content to repository Repol on server UAT and add to channel Site1Channel
```

```
cec upload-content Templatel -t -r Repol -c channel1
Upload content from template Templatel to repository Repol and add to
channel channel1
cec upload-content ~/Downloads/content.zip -f -r Repol -c channel1
Upload content from file ~/Downloads/content.zip to repository Repol
and add to channel channel1
```

```
-----
cec control-content
-----
```

Usage: cec control-content <action>

Performs action <action> on channel items on OCM server. Specify the channel with -c <channel>. Specify the server with -s <server> or use the one specified in cec.properties file. The valid actions are

```
publish
unpublish
add
remove
```

Options:

```
--help, -h          Show Help
--channel, -c       Channel
--repository, -r   Repository, required when <action> is add
--collection, -l   Collection
--query, -q        Query to fetch the assets
--assets, -a       The comma separated list of asset GUIDS
--server, -s       The registered OCM server
--date, -d         Date to publish items
--name, -n         Name of the scheduled publishing job to create
```

Examples:

```
cec control-content publish -c
Channel1
           Publish all items in channel Channel1 on the
server specified in cec.properties file
cec control-content publish -c Channel1 -a
GUID1,GUID2
           Publish asset GUID1 and GUID2 in channel Channel1
cec control-content publish -c Channel1 -s
UAT
           Publish all items in channel Channel1 on the registered server
UAT
cec control-content unpublish -c Channel1 -s
UAT
           Unpublish all items in channel Channel1 on the registered server
UAT
cec control-content add -c Channel1 -r Repol -s
UAT
           Add all items in repository Repol to channel Channel1 on the
registered server UAT
cec control-content add -c Channel1 -r Repol -q 'type eq "BlogType"' -
s UAT
           Add all items in
```

```

repository Repol, matching the query to channel Channel1 on the registered
server UAT
    cec control-content add -c Channel1 -r Repol -q 'channels co
"CHANNELF43508F995FE582EC219EFEF03076128932B9A3F1DF6"' -s UAT Add all items
in repository Repol and Channel2 to channel Channel1 on the registered
server UAT
    cec control-content add -c Channel1 -r Repol -a GUID1,GUID2 -s
UAT Add asset GUID1
and GUID2 in repository Repol to channel Channel1
    cec control-content remove -c Channel1 -s
UAT
    Remove all items in channel Channel1 on the registered server UAT
    cec control-content add -l Collection1 -r Repol -s
UAT Add
all items in repository Repol to collection Collection1 on the registered
server UAT
    cec control-content remove -l Collection -s
UAT
    Remove all items in collection Collection1 on the registered server UAT
    cec control-content publish -c C1 -r R1 -s UAT -d "2021/9/21 0:30:00 PST" -
n Name Create a publishing job
called Name to publish all items in channel C1 on the specified date.
Requires server version: 21.2.1

```

```

-----
cec transfer-content
-----
Usage: cec transfer-content <repository>

```

Creates scripts to transfer content from one OCM server to another. This command is used to transfer large number of content items and the items are transferred in batches. By default the scripts will not be executed by this command. By default all assets are transferred, optionally specify `-p` to transfer only published assets. Specify the source server with `-s <server>` and the destination server with `-d <destination>`. Optionally specify `-n` for the number of items in each batch, defaults to 200.

Options:

<code>--help, -h</code>	Show Help
<code>--server, -s</code>	The registered OCM server the content is from
[required]	
<code>--destination, -d</code>	The registered OCM server to transfer the content
[required]	
<code>--channel, -c</code>	The channel
<code>--publishedassets, -p</code>	The flag to indicate published assets only
<code>--number, -n</code>	The number of items in each batch, defaults to 200
<code>--execute, -e</code>	Execute the scripts

Examples:

```

    cec transfer-content Repository1 -s DEV -d UAT Generate
script Repository1_downloadcontent and Repository1_uploadcontent
    cec transfer-content Repository1 -s DEV -d UAT -e Generate
script Repository1_downloadcontent and Repository1_uploadcontent and execute
them
    cec transfer-content Repository1 -s DEV -d UAT -n 1000 Set the

```



```
number of items in each batch to 1000
cec transfer-content Repository1 -s DEV -d UAT -c Channel1
Transfer the items added to channel Channel1 in repository Repository1
cec transfer-content Repository1 -s DEV -d UAT -c Channel1 -p
Transfer the items published to channel Channel1 in repository
Repository1
```

```
-----
cec list-assets
-----
```

Usage: cec list-assets

Lists assets on OCM server. Optionally specify `-c <channel>`, `-r <repository>`, `-l <collection>` or `-q <query>` to query assets. Specify the server with `-s <server>` or use the one specified in `cec.properties` file.

Options:

```
--help, -h          Show Help
--channel, -c       Channel name
--collection, -l   Collection name
--repository, -r   Repository name, required when <collection> is
specified
--query, -q        Query to fetch the assets
--server, -s       The registered OCM server
```

Examples:

```
cec list-assets           List all assets
cec list-assets -s UAT   List all assets on
registered server UAT
cec list-assets -r Repol List all assets
from repository Repol
cec list-assets -c Channel1 List all assets
from channel Channel1
cec list-assets -r Repol -l Collection1 List all assets
from collection Collection1 and repository Repol
cec list-assets -q 'fields.category eq "RECIPE"' List all assets
matching the query
```

```
-----
cec create-digital-asset
-----
```

Usage: cec create-digital-asset

Creates digital asset on OCM server. Specify the server with `-s <server>` or use the one specified in `cec.properties` file. Specify the asset attributes in JSON file, e.g.

```
{
  "imagetitle": "Logo",
  "copyright": "Copyright © 1995, 2021, Company and/or its affiliates"
}
```

Options:

```
--help, -h          Show Help
```

```

--from, -f      The digital asset source file [required]
--type, -t      The digital asset type [required]
--repository, -r The repository to add the asset [required]
--slug, -l      The slug for the asset when create a single asset
--attributes, -a The JSON file of asset attributes
--server, -s    The registered OCM server

```

Examples:

```

cec create-digital-asset -f ~/Documents/logo.jpg -t Image -r
Repol                               Create asset of type
Image
cec create-digital-asset -f ~/Documents/logo.jpg -t Image -r Repol -l
company-logo                         Create asset of type Image and
set slug to company-logo
cec create-digital-asset -f "~/Documents/demo.mp4,~/Documents/demo2.mp4" -
t Video -r Repol                     Create two assets of type Video
cec create-digital-asset -f ~/Documents/logo.jpg -t MyImage -r Repol -a ~/
Documents/logoattrs.json            Create asset of type MyImage with
attributes
cec create-digital-asset -f ~/Documents/logo.jpg -t MyImage -r Repol -l
company-logo -a ~/Documents/logoattrs.json Create asset of type MyImage
with slug and attributes
cec create-digital-asset -f ~/Documents/images -t Image -r
Repol                                 Create assets for
all images files from folder ~/Documents/images
Missing required arguments: from, type, repository

```

```

-----
cec update-digital-asset
-----

```

Usage: cec update-digital-asset <id>

Uploads a new version or updates attributes for a digital asset on OCM server. Specify the server with `-s <server>` or use the one specified in `cec.properties` file. Specify the asset attributes in JSON file, e.g.

```

{
  "imagetitle": "Logo2",
  "copyright": "Copyright © 1995, 2021, Company and/or its affiliates"
}

```

Options:

```

--help, -h      Show Help
--from, -f      The digital asset source file for the new version
--slug, -l      The slug for the asset
--attributes, -a The JSON file of asset attributes
--server, -s    The registered OCM server

```

Examples:

```

cec update-digital-asset CORED129ACD36FCD42B1B38D22EEA5065F38 -l company-
logo                                  Update asset
slug
cec update-digital-asset CORED129ACD36FCD42B1B38D22EEA5065F38 -f ~/
Documents/logo2.jpg                 Upload a
new version

```

```
cec update-digital-asset CORED129ACD36FCD42B1B38D22EEA5065F38 -f ~/
Documents/logo2.jpg -l company-logo -a ~/Documents/logoattrs2.json
Upload a new version and update slug and attributes
```

```
-----
cec copy-assets
-----
```

```
Usage: cec copy-assets <repository>
```

Copies assets to another repository on OCM server. Specify the server with `-s <server>` or use the one specified in `cec.properties` file.

Options:

```
--help, -h          Show Help
--collection, -l    Collection name
--channel, -c       Channel name
--query, -q         Query to fetch the assets
--assets, -a        The comma separated list of asset GUIDS
--target, -t        The target repository [required]
--server, -s        The registered OCM server
```

Examples:

```
cec copy-assets Repo1 -t
Repo2                               Copy all assets in
repository Repo1 to Repo2
cec copy-assets Repo1 -t Repo2 -s
UAT                                   Copy all assets in
repository Repo1 to Repo2 on server UAT
cec copy-assets Repo1 -a GUID1,GUID2 -t
Repo2                               Copy asset GUID1 and GUID2 and all
their dependencies in Repo1 to Repo2
cec copy-assets Repo1 -q 'fields.category eq "RECIPE"' -t
Repo2                               Copy assets from repository Repo1, matching the
query, plus any dependencies to Repo2
cec copy-assets Repo1 -c Channel1 -t
Repo2                               Copy assets from the repository
Repo1 and channel Channel1 to Repo2
cec copy-assets Repo1 -l Collection1 -t
Repo2                               Copy assets from the repository
Repo1 and collection Collection1 to Repo2
cec copy-assets Repo1 -c Channel1 -q 'fields.category eq "RECIPE"' -t
Repo2                               Copy assets from repository Repo1, channel Channel1, matching
the query, plus any dependencies to Repo2
```

```
-----
cec create-asset-usage-report
-----
```

```
Usage: cec create-asset-usage-report <assets>
```

Generates an asset usage report for assets on OCM server. Optionally specify `-o` to save the report to a json file. Specify the server with `-s <server>` or use the one specified in `cec.properties` file.

Options:

```
--help, -h          Show Help
```

```
--output, -o Output the report to a JSON file
--server, -s The registered OCM server
```

Examples:

```
cec create-asset-usage-report GUID1
cec create-asset-usage-report GUID1 -s UAT
cec create-asset-usage-report GUID1 -o                               The report
will be saved to GUID1AssetUsage.json
cec create-asset-usage-report GUID1,GUID2 -o                         The report
will be saved to GUID1_GUID2AssetUsage.json
cec create-asset-usage-report GUID1,GUID2 -o ItemReport.json       The report
will be saved to ItemReport.json
```

```
-----
cec create-repository
-----
```

Usage: cec create-repository <name>

Creates a repository on OCM server. Specify the server with `-s <server>` or use the one specified in `cec.properties` file. Optionally specify `-d <description>` to set the description. Optionally specify `-t <contenttypes>` to set the content types. Optionally specify `-c <channels>` to set the publishing channels. Optionally specify `-l <defaultlanguage>` to set the default language. Optionally specify `-p <type>` to set the repository type. The valid repository types are

```
asset
business
```

Options:

```
--help, -h           Show Help
--description, -d    The description for the repository
--type, -p           The repository type [asset | business]. Defaults to
asset
--contenttypes, -t   The comma separated list of content types for the
repository
--channels, -c       The comma separated list of publishing channels to
use in this repository
--defaultlanguage, -l The default language
--server, -s         The registered OCM server
```

Examples:

```
cec create-repository Repol
cec create-repository BusinessRepo -p business
cec create-repository Repol -d "Blog Repository" -t BlogType,AuthorType -c
channel1,channel2 -l en-US -s UAT
```

```
-----
cec control-repository
-----
```

Usage: cec control-repository <action>

Performs action <action> on repositories on OCM server. Specify the server with `-s <server>` or use the one specified in `cec.properties` file. The valid

actions are

```
add-type
remove-type
add-channel
remove-channel
add-taxonomy
remove-taxonomy
```

Options:

```
--help, -h          Show Help
--repository, -r    The comma separated list of content repositories
[required]
--contenttypes, -t  The comma separated list of content types
--channels, -c      The comma separated list of publishing channels
--taxonomies, -x    The comma separated list of promoted taxonomies
--server, -s        The registered OCM server
```

Examples:

```
cec control-repository add-type -r Repo1 -t Blog,Author
cec control-repository add-type -r Repo1,Repo2 -t Blog,Author
cec control-repository add-type -r Repo1 -t Blog,Author -s UAT
cec control-repository remove-type -r Repo1 -t Blog,Author
cec control-repository add-channel -r Repo1 -c channel1,channel2
cec control-repository remove-channel -r Repo1 -c channel1,channel2
cec control-repository add-taxonomy -r Repo1 -x Taxonomy1,Taxonomy2
cec control-repository remove-taxonomy -r Repo1 -x Taxonomy1,Taxonomy2
```

```
-----
cec share-repository
-----
```

Usage: cec share-repository <name>

Shares repository with users and groups on OCM server and assign a role. Specify the server with `-s <server>` or use the one specified in `cec.properties` file. Optionally specify `-t` to also share the content types in the repository with the users. Optionally specify `-y <typerole>` to share the types with different role. The valid roles for a repository are

```
manager
contributor
viewer
```

The valid roles for a type are

```
manager
contributor
```

Options:

```
--help, -h          Show Help
--users, -u         The comma separated list of user names
--groups, -g        The comma separated list of group names
```

```

--role, -r      The role [manager | contributor | viewer] to assign to the
users or groups [required]
--types, -t     Share types in the repository
--typerole, -y  The role [manager | contributor] to assign to the users or
groups for types
--server, -s    <server> The registered OCM server
    
```

Examples:

```

cec share-repository Repol -u user1,user2 -r manager
Share repository Repol with user user1 and user2 and assign Manager role to
them
cec share-repository Repol -u user1,user2 -g group1,group2 -r manager
Share repository Repol with user user1 and user2 and group group1 and group2
and assign Manager role to them
cec share-repository Repol -u user1,user2 -r manager -s UAT
Share repository Repol with user user1 and user2 and assign Manager role to
them on the registered server UAT
cec share-repository Repol -u user1,user2 -r manager -t
Share repository Repol and all the types in Repol with user user1 and user2
and assign Manager role to them
cec share-repository Repol -u user1,user2 -r manager -t -y contributor
Share repository Repol with user user1 and user2 and assign Manager role to
them, share all types in Repol with user user1 and user2 and assign
Contributor role to them
    
```

```

-----
cec unshare-repository
-----
Usage: cec unshare-repository <name>
    
```

Deletes user or group access to a repository on OCM server. Specify the server with `-s <server>` or use the one specified in `cec.properties` file. Optionally specify `-t` to also delete the user or group access to the content types in the repository.

Options:

```

--help, -h      Show Help
--users, -u     The comma separated list of user names
--groups, -g    The comma separated list of group names
--types, -t     Remove the user or group access to types in the repository
--server, -s    <server> The registered OCM server
    
```

Examples:

```

cec unshare-repository Repol -u user1,user2
cec unshare-repository Repol -u user1,user2 -g group1,group2
cec unshare-repository Repol -u user1,user2 -s UAT
cec unshare-repository Repol -u user1,user2 -t
    
```

```

-----
cec create-channel
-----
Usage: cec create-channel <name>
    
```

Creates a channel on OCM server. Specify the server with `-s <server>` or use the one specified in `cec.properties` file. Optionally specify `-t <type>` to

set the channel type [public | secure], defaults to public. Optionally specify `-p <publishpolicy>` to set the publish policy [anythingPublished | onlyApproved], defaults to anythingPublished. Optionally specify `-l <localizationpolicy>` to set the localization policy.

Options:

```
--help, -h           Show Help
--description, -d    The description for the channel
--type, -t           The channel type [public | secure]
--publishpolicy, -p  The publish policy [anythingPublished |
onlyApproved]
--localizationpolicy, -l  The localization policy for the channel
--server, -s         The registered OCM server
```

Examples:

```
cec create-channel channel1           Create public
channel channel1 and everything can be published
cec create-channel channel1 -s UAT    On registered
server UAT, reate public channel channel1 and everything can be
published
cec create-channel channel1 -l en-fr  Create public
channel channel1 with localization policy en-fr and everything can be
published
cec create-channel channel1 -t secure -p onlyApproved  Create secure
channel channel1 and only approved items can be published
```

```
-----
cec share-channel
-----
```

Usage: cec share-channel <name>

Shares channel with users and groups on OCM server and assign a role. Specify the server with `-s <server>` or use the one specified in `cec.properties` file. The valid roles are

```
manager
contributor
viewer
```

Options:

```
--help, -h           Show Help
--users, -u          The comma separated list of user names
--groups, -g         The comma separated list of group names
--role, -r           The role [manager | contributor | viewer] to assign to
the users or groups [required]
--server, -s <server> The registered OCM server
```

Examples:

```
cec share-channel Channel1 -u user1,user2 -r
manager           Share channel Channel1 with user user1 and
user2 and assign Manager role to them
cec share-channel Channel1 -u user1,user2 -g group1,group2 -r
manager          Share channel Channel1 with user user1 and user2 and group
group1 and group2 and assign Manager role to them
```

```
cec share-channel Channell -u user1,user2 -r manager -s UAT
Share channel Channell with user user1 and user2 and assign Manager role to
them on the registered server UAT
```

```
-----
cec unshare-channel
-----
```

Usage: cec unshare-channel <name>

Deletes user or group access to a channel on OCM server. Specify the server with -s <server> or use the one specified in cec.properties file.

Options:

```
--help, -h      Show Help
--users, -u     The comma separated list of user names
--groups, -g    The comma separated list of group names
--server, -s    <server> The registered OCM server
```

Examples:

```
cec unshare-channel Channell -u user1,user2
cec unshare-channel Channell -u user1,user2 -g group1,group2
cec unshare-channel Channell -u user1,user2 -s UAT
```

```
-----
cec create-localization-policy
-----
```

Usage: cec create-localization-policy <name>

Creates a localization policy on OCM server. Specify the server with -s <server> or use the one specified in cec.properties file. Specify -r <requiredlanguages> to set the required languages. Specify -l <defaultlanguage> to set the default language. Optionally specify -o <optionallanguages> to set the optional languages. Optionally specify -d <description> to set the description.

Options:

```
--help, -h      Show Help
--requiredlanguages, -r The comma separated list of required languages
for the localization policy [required]
--defaultlanguage, -l The default language [required]
--optionallanguages, -o The comma separated list of optional languages
for the localization policy
--description, -d   The description for the repository
--server, -s       The registered OCM server
```

Examples:

```
cec create-localization-policy en-us -r en-US -l en-US
cec create-localization-policy en-fr -r en-US,fr-FR -l en-US
cec create-localization-policy multi -r en-US,fr-FR -l en-US -o zh-CN -d
"Policy for Blog" -s UAT
```

```
-----
cec list-server-content-types
-----
```

Usage: cec list-server-content-types

Lists all content types from server.

Options:

--help, -h Show Help
--server, -s <server> The registered OCM server

Examples:

cec list-server-content-types
cec list-server-content-types -s UAT

cec share-type

Usage: cec share-type <name>

Shares type with users and groups on OCM server and assign a role. Specify the server with -s <server> or use the one specified in cec.properties file. The valid roles are

manager
contributor

Options:

--help, -h Show Help
--users, -u The comma separated list of user names
--groups, -g The comma separated list of group names
--role, -r The role [manager | contributor] to assign to the users or groups [required]
--server, -s <server> The registered OCM server

Examples:

cec share-type BlogType -u user1,user2 -r manager
Share type BlogType with user user1 and user2 and assign Manager role to them
cec share-type BlogType -u user1,user2 -g group1,group2 -r manager
Share type BlogType with user user1 and user2 and group group1 and group2 and assign Manager role to them
cec share-type BlogType -u user1,user2 -r manager -s UAT
Share type BlogType with user user1 and user2 and assign Manager role to them on the registered server UAT

cec unshare-type

Usage: cec unshare-type <name>

Deletes user or group access to a type on OCM server. Specify the server with -s <server> or use the one specified in cec.properties file.

Options:

--help, -h Show Help
--users, -u The comma separated list of user names
--groups, -g The comma separated list of group names

--server, -s <server> The registered OCM server

Examples:

```
cec unshare-type BlogType -u user1,user2
cec unshare-type BlogType -u user1,user2 -g group1,group2
cec unshare-type BlogType -u user1,user2 -s UAT
```

cec download-type

Usage: cec download-type <name>

Downloads types from OCM server. The content field editors and forms for the types will also be downloaded. Specify the server with -s <server> or use the one specified in cec.properties file.

Options:

```
--help, -h    Show Help
--server, -s  <server> The registered OCM server
```

Examples:

```
cec download-type BlogType           Download content type BlogType and
save to local folder src/types/BlogType
cec download-type BlogType,BlogAuthor Download content type BlogType and
BlogAuthor and save to local folder
cec download-type BlogType -s UAT
```

cec upload-type

Usage: cec upload-type <name>

Uploads types to OCM server. The content field editors and forms for the types will also be uploaded. Specify the server with -s <server> or use the one specified in cec.properties file.

Options:

```
--help, -h    Show Help
--server, -s  <server> The registered OCM server
```

Examples:

```
cec upload-type BlogType
cec upload-type BlogType -s UAT
cec upload-type BlogAuthor,BlogType Place the referenced types first
```

cec update-type

Usage: cec update-type <action>

Performs action <action> on a type in a local template or on OCM server. Specify the server with -s <server> or use the one specified in cec.properties file. The valid actions are

```
add-content-form
```

remove-content-form

Options:

--help, -h Show Help
--objectname, -o the content form [required]
--contenttype, -c the content type [required]
--template, -t The template the content type is from
--contenttemplate, -t Flag to indicate the template is a content
template
--server, -s The registered OCM server

Examples:

cec update-type add-content-form -o form1 -c BlogPost -t
BlogTemplate Associate content form form1 with content
type BlogPost from local template at src/templates/BlogTemplate
cec update-type add-content-form -o form1 -c BlogPost -t
BlogTemplateContent -n Associate content form form1 with content
type BlogPost from local template at src/content/BlogTemplateContent
cec update-type add-content-form -o form1 -c BlogPost -s
UAT Associate content form form1 with content
type BlogPost on the registered server UAT
cec update-type add-content-form -o form1 -c BlogPost -
s Associate content form form1 with content
type BlogPost on the server specified in cec.properties file
cec update-type remove-content-form -o form1 -c BlogPost -t
BlogTemplate Change not to use form1 when create or edit
items of type BlogPost from local template at src/templates/BlogTemplate
cec update-type remove-content-form -o form1 -c BlogPost -t
BlogTemplateContent -n Change not to use form1 when create or edit
items of type BlogPost from local template at src/content/
BlogTemplateContent
cec update-type remove-content-form -o form1 -c BlogPost -s
UAT Change not to use form1 when create or edit
items of type BlogPost on the registered server UAT

cec download-recommendation

Usage: cec download-recommendation <name>

Downloads a recommendation from the Content Management server. Specify the server with -s <server> or use the one specified in cec.properties file. Optionally specify repository with -r <repository>. Optionally specify -p to download the published version.

Options:

--help, -h Show Help
--repository, -r The repository
--published, -p The flag to indicate published version
--channel, -c Channel name, required when <published> is set
--server, -s <server> The registered OCM server

Examples:

cec download-recommendation Recommendation1 Downloads

```
Recommendation1
  cec download-recommendation Recommendation1 -p -c Channel1 Downloads
Recommendation1 published to channel Channel1
  cec download-recommendation Recommendation1 -s UAT
  cec download-recommendation Recommendation1 -r Repol
```

```
-----
cec upload-recommendation
-----
```

Usage: cec upload-recommendation <name>

Uploads a recommendation to repository <repository> on OCM server. Specify the server with -s <server> or use the one specified in cec.properties file.

Options:

```
--help, -h          Show Help
--repository, -r    The repository [required]
--server, -s        <server> The registered OCM server
```

Examples:

```
cec upload-recommendation Recommendation1 -r Repol
cec upload-recommendation Recommendation1 -r Repol -s UAT
```

```
-----
cec create-contentlayout
-----
```

Usage: cec create-contentlayout <name>

Creates a content layout based on a content type from a local template or from OCM server. By default, an "overview" content layout is created. Optionally specify -s <style> to create in a different style.

Valid values for <style> are:

```
detail
overview
```

Options:

```
--help, -h          Show Help
--contenttype, -c    <contenttype> Content layout is based on
[required]
--template, -t       <template> Content type is from
--server, -r         The registered OCM server
--style, -s          <style> Content layout style: detail | overview
--addcustomsettings, -a Add support for custom settings when used in Sites
```

Examples:

```
cec create-contentlayout Blog-Post-Overview-Layout -c Blog-Post -t
BlogTemplate
cec create-contentlayout Blog-Post-Detail-Layout -c Blog-Post -t
BlogTemplate -s detail
cec create-contentlayout Blog-Post-Overview-Layout -c Blog-Post -t
BlogTemplate -a          Add custom settings when used in Sites
cec create-contentlayout Blog-Post-Overview-Layout -c Blog-Post -
r                          Use content type Blog-Post from the server specified
```

```
in cec.properties file
cec create-contentlayout Blog-Post-Overview-Layout -c Blog-Post -r
UAT -s detail          Use content type Blog-Post from the registered
server UAT
```

```
-----
cec add-contentlayout-mapping
-----
```

Usage: cec add-contentlayout-mapping <contentlayout>

Creates content type and content layout mapping. By default, the mapping is set for "Default". Optionally specify -s <layoutstyle> to name the mapping. By default, the mapping is set for desktop. Optionally specify -m to set the mapping for mobile.

Options:

```
--help, -h          Show Help
--contenttype, -c <contenttype> Content layout is based on
[required]
--template, -t      <template> The mapping is for
--layoutstyle, -s <style> Content layout style
--mobile, -m        mobile mapping
--server, -r        <server> The registered OCM server
```

Examples:

```
cec add-contentlayout-mapping Blog-Post-Detail-Layout -c Blog-Post -t
BlogTemplate
cec add-contentlayout-mapping Blog-Post-Detail-Layout -c Blog-Post -t
BlogTemplate -m
cec add-contentlayout-mapping Blog-Post-Detail-Layout -c Blog-Post -t
BlogTemplate -s Details
cec add-contentlayout-mapping Blog-Post-Overview-Layout -c Blog-Post -
t BlogTemplate -s "Content List Default"
cec add-contentlayout-mapping Blog-Post-Overview-Layout -c Blog-Post -
t BlogTemplate -s Overview
cec add-contentlayout-mapping Blog-Post-Overview-Layout -c Blog-Post -
r UAT          Set "Content Item Default" to
Blog-Post-Overview-Layout for content type Blog-Post on server UAT
```

```
-----
cec remove-contentlayout-mapping
-----
```

Usage: cec remove-contentlayout-mapping <contentlayout>

Removes a content layout mapping. By default, all mappings for the content layout are removed. Optionally specify -s <layoutstyle> to name the mapping and -m to indicate the mobile mapping.

Options:

```
--help, -h          Show Help
--contenttype, -c <contenttype> Content type, required when <server> is specified
--template, -t      <template> The mapping is from
--layoutstyle, -s <style> Content layout style
--mobile, -m        mobile mapping
--server, -r        <server> The registered OCM server
```

Examples:

```
cec remove-contentlayout-mapping Blog-Post-Detail-Layout -t BlogTemplate
cec remove-contentlayout-mapping Blog-Post-Detail-Layout -t BlogTemplate -m
cec remove-contentlayout-mapping Blog-Post-Detail-Layout -c Blog-Post -r
UAT
cec remove-contentlayout-mapping Blog-Post-Detail-Layout -c Blog-Post -s
Details -r UAT
```

```
-----
cec add-field-editor
-----
```

Usage: cec add-field-editor <name>

Adds a field editor to a field in a content type.

Options:

--help, -h	Show Help
--template, -t	The template the content type is from [required]
--contenttype, -c	The content type [required]
--field, -f	The field the field editor is for [required]
--contenttemplate, -n	Flag to indicate the template is a content template

Examples:

```
cec add-field-editor editor1 -t BlogTemplate -c BlogPost -f
summary          Use editor1 as the appearance for field summary in
content type BlogPost from local template at src/templates/BlogTemplate
cec add-field-editor editor1 -t BlogTemplateContent -n -c BlogPost -f
summary          Use editor1 as the appearance for field summary in content type
BlogPost from local template at src/content/BlogTemplateContent
```

```
-----
cec remove-field-editor
-----
```

Usage: cec remove-field-editor <name>

Removes a field editor from a field in a content type.

Options:

--help, -h	Show Help
--template, -t	The template the content type is from [required]
--contenttype, -c	The content type [required]
--field, -f	The field the field editor is for [required]
--contenttemplate, -n	Flag to indicate the template is a content template

Examples:

```
cec remove-field-editor editor1 -t BlogTemplate -c BlogPost -f
summary          Remove editor1 as the appearance for field summary in
content type BlogPost from local template at src/templates/BlogTemplate
cec remove-field-editor editor1 -t BlogTemplateContent -n -c BlogPost -f
summary          Remove editor1 as the appearance for field summary in content type
BlogPost from local template at src/content/BlogTemplateContent
```

```
-----
cec migrate-content
```

Usage: cec migrate-content <name>

Migrates content from OCI IC server to EC server. Specify the IC server with -s <server> and the EC server with -d <destination>.

Options:

--help, -h Show Help
--server, -s The registered IC server the content is from
[required]
--destination, -d The registered EC server to upload the content
[required]
--repository, -r The repository for the types and items [required]
--channel, -c The channel to add the content
--collection, -l The collection to add the content

Examples:

```
cec migrate-content collection1 -s ICServer -d ECServer -r
Repol
Migrates content from collection
collection1 on ICServer to repository Repol on ECServer
cec migrate-content collection1 -s ICServer -d ECServer -r Repol -l
newCollection
Migrates content from collection collection1
on ICServer to repository Repol and collection newCollection on ECServer
cec migrate-content collection1 -s ICServer -d ECServer -r Repol -l
newCollection -c channel1
Migrates content from collection collection1
on ICServer to repository Repol, collection newCollection and channel
channel1 on ECServer
```

cec compile-content

Usage: cec compile-content

Compiles all the content items within the publishing job or list of assets and places the compiled renditions under the "dist" folder. Specify -s <server> to make content queries against this server. Optionally specify -a <assets> comma separated lists of assets. Optionally specify -t <contentType> compile all published assets of this content type. Optionally specify -i <repositoryId> Id of the repository for content type queries. Optionally specify -d <debug> to start the compilation with --inspect-brk flag. Optionally specify -v <verbose> to display all warning messages during compilation.

Options:

--help, -h Show Help
--server, -s The registered OCM server
--assets, -a The comma separated list of asset GUIDS
--contenttype, -t Compile all the published assets of this
content type.
--repositoryId, -i Id of the repository for content type queries.
--renditionJobId, -r Server invoked rendition job id for a

```
publishing job
  --debug, -d          Start the compiler with "--inspect-brk" option to
debug compilation
  --verbose, -v       Run in verbose mode to display all warning messages
during compilation.
```

Examples:

```
cec compile-content publishingJobId -s UAT      Compiles the content items
in the specified publishing job retrieving content from the server.
```

```
cec compile-content publishingJobId -s UAT -d  Waits for the debugger to
be attached. Once attached, compiles the content in the specified
publishing job.
```

```
cec compile-content -a GUID1,GUID2 -s UAT      Compiles the assets by
retrieving content from the specified server.
```

```
cec compile-content -t Blog -i REPOGUID -s UAT Compiles the published
assets of this content type from the specified server.
```

Missing required parameters: <publishingJobId> or <assets> and <server>

```
-----
cec upload-compiled-content
-----
```

Usage: cec upload-compiled-content <path>

Uploads the compiled content to OCM server. Specify the site <site> on the server. Specify the server with -r <server> or use the one specified in cec.properties file.

Options:

```
--help, -h    Show Help
--server, -s   The registered OCM server
```

Examples:

```
cec upload-compiled-content dist/items.zip
cec upload-compiled-content dist/items.zip -s UAT
```

```
-----
cec download-taxonomy
-----
```

Usage: cec download-taxonomy <name>

Downloads a taxonomy from OCM server. Optionally specify the taxonomy id with -i <id> if another taxonomy has the same name. Specify the server with -s <server> or use the one specified in cec.properties file. Specify the status of the taxonomy with -t and the valid values are

```
promoted
published
```

Options:

```
--help, -h    Show Help
--status, -t   The taxonomy status [promoted | published] [required]
--id, -i       Taxonomy Id
--server, -s   The registered OCM server
```


Examples:

```
cec download-taxonomy Taxonomy1 -t promoted
cec download-taxonomy Taxonomy1 -i 6A6DC736572C468B90F2A1C17B7CE5E4 -
t promoted
cec download-taxonomy Taxonomy1 -t published -s UAT
```

```
-----
cec upload-taxonomy
-----
```

Usage: cec upload-taxonomy <taxonomy>

Uploads a taxonomy to OCM server. Specify `-c <createnew>` to create new taxonomy when one already exists. Specify the server with `-s <server>` or use the one specified in `cec.properties` file.

Options:

<code>--help, -h</code>	Show Help
<code>--createnew, -c</code>	To create new a taxonomy
<code>--name, -n</code>	The name of the new taxonomy
<code>--abbreviation, -a</code>	The abbreviation of the new taxonomy
<code>--description, -d</code>	The description of the new taxonomy
<code>--file, -f</code>	Flag to indicate the taxonomy is from file
<code>--server, -s</code>	The registered OCM server

Examples:

```
cec upload-taxonomy
Taxonomy1                                Create a new
taxonomy or a draft of existing taxonomy on upload
cec upload-taxonomy Taxonomy1 -s
UAT                                        Create a new taxonomy or a
draft of existing taxonomy on upload on the registered server UAT
cec upload-taxonomy Taxonomy1 -
c                                        Create a new taxonomy on
upload
cec upload-taxonomy Taxonomy1 -c -n Taxonomy1_2 -a t12 -d "Taxonomy1
copy" Create a new taxonomy on upload with given name, abbreviation
and description
cec upload-taxonomy ~/Documents/6A6DC736572C468B90F2A1C17B7CE5E4.json
-f Create a new taxonomy or a draft of existing taxonomy on upload
the JSON file
```

```
-----
cec control-taxonomy
-----
```

Usage: cec control-taxonomy <action>

Perform <action> on taxonomy on OCM server. Specify the taxonomy with `-n <name>` or `-i <id>`. Specify the server with `-s <server>` or use the one specified in `cec.properties` file. The valid actions are

```
promote
publish
unpublish
```

Options:
--help, -h Show Help
--name, -n Taxonomy name
--id, -i Taxonomy Id
--publishable, -p Allow publishing of this taxonomy, defaults to true
--channels, -c List of channels to publish or unpublish, required when
<action> is publish or unpublish
--server, -s The registered OCM server

Examples:
cec control-taxonomy promote -n Taxonomy1
Promote taxonomy Taxonomy1 and allow publishing
cec control-taxonomy promote -i 6A6DC736572C468B90F2A1C17B7CE5E4 -p false
Promote the taxonomy and not allow publishing
cec control-taxonomy publish -n Taxonomy1 -c Channel1,Channel2
cec control-taxonomy unpublish -n Taxonomy1 -c Channel1
cec control-taxonomy publish -n Taxonomy1 -c Channel1 -s UAT

cec list-translation-jobs

Usage: cec list-translation-jobs

Lists translation jobs from local or from OCM server.

Options:
--help, -h Show Help
--server, -s The registered OCM server

Examples:
cec list-translation-jobs Lists local translation jobs
cec list-translation-jobs -s Lists translation jobs on the server
specified in cec.properties file
cec list-translation-jobs -s UAT Lists translation jobs on the registered
server UAT

cec create-translation-job

Usage: cec create-translation-job <name>

Creates a translation job <name> for a site on OCM server. Specify the server with -r <server> or use the one specified in cec.properties file. Specify -l <languages> to set the target languages, use "all" to select all languages from the translation policy. Optionally specify -c <connector> to set the translation connector. Optionally specify -t <type> to set the content type. The valid values for <type> are:

siteAll
siteItems
siteAssets

Options:
--help, -h Show Help

```
--site, -s      <site> Site [required]
--languages, -l <languages> The comma separated list of languages
used to create the translation job [required]
--connector, -c The translation connector
--type, -t      The type of translation job contents
--server, -r    The registered OCM server
```

Examples:

```
cec create-translation-job job1 -s Site1 -l all
cec create-translation-job job1 -s Site1 -l all -r UAT
cec create-translation-job job1 -s Site1 -l de-DE,it-IT
cec create-translation-job job1 -s Site1 -l de-DE,it-IT, -t siteItems
cec create-translation-job job1 -s Site1 -l de-DE,it-IT -c Lingotek
```

```
-----
cec download-translation-job
-----
```

Usage: cec download-translation-job <name>

Downloads translation job <name> from OCM server. Specify the server with -s <server> or use the one specified in cec.properties file.

Options:

```
--help, -h      Show Help
--server, -s    The registered OCM server
```

Examples:

```
cec download-translation-job Site1Job
cec download-translation-job Site1Job -s UAT
```

```
-----
cec submit-translation-job
-----
```

Usage: cec submit-translation-job <name>

Submits translation job <name> to translation connection <connection>.

Options:

```
--help, -h      Show Help
--connection, -c <connection> Connection [required]
```

Examples:

```
cec submit-translation-job Site1Job1 -c connector1-auto
```

```
-----
cec refresh-translation-job
-----
```

Usage: cec refresh-translation-job <name>

Refreshes translation job <name> from translation connection.

Options:

```
--help, -h      Show Help
--server, -s    The registered OCM server
```

Examples:

```
cec refresh-translation-job Site1Job1
cec refresh-translation-job Site1Job1 -s UAT Refresh translation job
Site1Job1 on the registered server UAT
```

```
-----
cec ingest-translation-job
-----
```

Usage: cec ingest-translation-job <name>

Gets translated job <name> from translation connection and ingest.

Options:

```
--help, -h    Show Help
--server, -s  The registered OCM server
```

Examples:

```
cec ingest-translation-job Site1Job1          Ingest local translation job
cec ingest-translation-job Site1Job1 -s DEV  Ingest translation job
Site1Job1 on the registered server DEV
```

```
-----
cec upload-translation-job
-----
```

Usage: cec upload-translation-job <name>

Uploads translation <name> to OCM server, validate and then ingest the translations. Optionally specify -v to validate only. Optionally specify -f <folder> to set the folder to upload the translation zip file. Specify the server with -s <server> or use the one specified in cec.properties file.

Options:

```
--help, -h          Show Help
--folder, -f        <folder> Folder to upload the translation zip file
--validateonly, -v  Validate translation job without import.
--server, -s        The registered OCM server
```

Examples:

```
cec upload-translation-job Site1Job1          File will
be uploaded to the Home folder.
cec upload-translation-job Site1Job1 -s UAT   File will
be uploaded to the Home folder on registered server UAT
cec upload-translation-job Site1Job1 -f Import/TranslationJobs File will
be uploaded to folder Import/TranslationJobs.
cec upload-translation-job Site1Job1 -v      Validate
the translation job without import.
```

```
-----
cec create-translation-connector
-----
```

Usage: cec create-translation-connector <name>

Creates the translation connector <name>. By default, it creates a mockTranslationConnector. Optionally specify -f <source> to create from a different source.

Valid values for <source> are:
mockTranslationConnector

Options:
--help, -h Show Help
--from, -f <source> to create from

Examples:
cec create-translation-connector connector1

cec start-translation-connector

Usage: cec start-translation-connector <name>

Starts translation connector <name>. Optionally specify -p <port> to set the port, default port is 8084.

Options:
--help, -h Show Help
--port, -p Set <port>. Defaults to 8084.
--debug, -d Start the translation connector server with "--inspect" option

Examples:
cec start-translation-connector connector1
cec start-translation-connector connector1 -p 7777
cec start-translation-connector connector1 -d Start the translation connector server with "--inspect" option to allow debugger to be attached.

cec register-translation-connector

Usage: cec register-translation-connector <name>

Registers a translation connector. Specify -c <connector> for the connector. Specify -s <server> for the connector server URL. Specify -u <user> and -p <password> for connecting to the server. Specify -f <fields> for custom fields.

Options:
--help, -h Show Help
--connector, -c <connector> Connector name [required]
--server, -s <server> Server URL [required]
--user, -u <user> User name [required]
--password, -p <password> password [required]
--fields, -f <fields> translation connector custom fields

Examples:
cec register-translation-connector connector1-auto -c connector1 -s http://localhost:8084/connector/rest/api -u admin -p SamplePass1 -f "BearerToken:Bearer token1,WorkflowId:machine-workflow-

```
id,AdditionalData:{"
```

```
-----  
cec create-group  
-----
```

Usage: cec create-group <name>

Creates an OCM group on OCM server. Specify the server with -s <server>. Set the group type with -t <type>. The valid group types are

```
PUBLIC_OPEN  
PUBLIC_CLOSED  
PRIVATE_CLOSED
```

Options:

```
--help, -h      Show Help  
--type, -t      The group type [PUBLIC_OPEN | PUBLIC_CLOSED | PRIVATE_CLOSED]  
--server, -s    <server> The registered OCM server
```

Examples:

```
cec create-group Group1          Create group Group1, people can  
add themselves to the group and share content with the group  
cec create-group Group1 -t PUBLIC_CLOSED  Create group Group1, only group  
managers can add members but people can share content with the group  
cec create-group Group1 -t PRIVATE_CLOSED  Create group Group1, only group  
managers can add members and only members can share content with the group  
cec create-group Group1 -s DEV
```

```
-----  
cec delete-group  
-----
```

Usage: cec delete-group <name>

Deletes an OCM group on OCM server. Specify the server with -s <server>.

Options:

```
--help, -h      Show Help  
--server, -s    <server> The registered OCM server
```

Examples:

```
cec delete-group Group1  
cec delete-group Group1 -s DEV
```

```
-----  
cec add-member-to-group  
-----
```

Usage: cec add-member-to-group <name>

Adds users and groups to an OCM group and assign a role on OCM server. Specify the server with -s <server>. The valid roles are

```
MANAGER  
MEMBER
```

Options:
--help, -h Show Help
--users, -u The comma separated list of user names
--groups, -g The comma separated list of group names
--role, -r The role [MANAGER | MEMBER] to assign to the users or groups [required]
--server, -s The registered OCM server

Examples:
cec add-member-to-group Group1 -u user1,user2 -g Group2,Group3 -r MEMBER
cec add-member-to-group Group1 -u user1,user2 -g Group2,Group3 -r MEMBER -s DEV

cec remove-member-from-group

Usage: cec remove-member-from-group <name>

Removes users and groups from an OCM group on OCM server. Specify the server with -s <server>.

Options:
--help, -h Show Help
--members, -m The comma separated list of user and group names [required]
--server, -s The registered OCM server

Examples:
cec remove-member-from-group Group1 -m user1,user2,Group2,Group3
cec remove-member-from-group Group1 -m user1,user2,Group2,Group3 -s DEV

cec create-encryption-key

Usage: cec create-encryption-key <file>

Create an encryption key to encrypt/decrypt password for servers and save to <file>. Use NodeJS 10.12.0 or later.

Options:
--help, -h Show Help

Examples:
cec create-encryption-key ~/.ceckey Create encryption key and save to file ~/.ceckey

cec register-server

Usage: cec register-server <name>

Registers a OCM server. Specify -e <endpoint> for the server URL.

Specify `-u <user>` and `-p <password>` for connecting to the server. Optionally specify `-k <key>` to encrypt the password. Optionally specify `-t <type>` to set the server type. The valid values for `<type>` are:

```
pod_ec
pod_ic
dev_ec
dev_pod
dev_osso
```

and the default value is `pod_ec`.

For `pod_ec` server, optionally specify `<idcsurl>`, `<clientid>`, `<clientsecret>` and `<scope>` for headless commands.

Options:

```
--help, -h          Show Help
--endpoint, -e      <endpoint> Server endpoint [required]
--user, -u          <user> User name [required]
--password, -p     <password> Password [required]
--key, -k           The key file used to encrypt the password
--type, -t          <type> Server type
--idcsurl, -i       <idcsurl> Oracle Identity Cloud Service Instance URL
--clientid, -c      <clientid> Client ID
--clientsecret, -s <clientsecret> Client secret
--scope, -o         <clientsecret> Scope
--timeout, -m       Timeout in millisecond when try to login to the
server. Defaults to 30000ms.
```

Examples:

```
cec register-server server1 -e http://server1.com -u user1 -p samplePass1 -
i http://idcs1.com -c clientid -s clientsecret -o https://primary-audience-
and-scope The server is a tenant on Oracle Public cloud
```

```
cec register-server server1 -e http://server1.com -u user1 -p
samplePass1
The server is a tenant on Oracle Public cloud
cec register-server server1 -e http://server1.com -u user1 -p samplePass1 -
m
60000
The server is a tenant on Oracle Public cloud
```

```
cec register-server server1 -e http://server1.git.oraclecorp.com.com -u
user1 -p samplePass1 -t
```

```
dev_ec The server
is a standalone development instance
```

```
cec register-server server1 -e http://server1.com -u user1 -p samplePass1 -
k
~/ceckey
The password will be encrypted
```

```
-----
cec set-oauth-token
-----
Usage: cec set-oauth-token <token>
```

Set OAuth token for a registered server.

Options:
--help, -h Show Help
--server, -s The registered OCM server [required]

Examples:
cec set-oauth-token token1 -s UAT Set OAuth token for server UAT,
all CLI commands using UAT will be headless

```
-----  
cec list  
-----  
Usage: cec list
```

Lists local or server resources such components and templates. Specify the server with -s <server> or use the one specified in cec.properties file. Optionally specify -t <types> to list specific types of resources on the OCM server.

Valid values for <types> on the server are:

```
channels  
components  
localizationpolicies  
recommendations  
repositories  
sites  
templates  
taxonomies  
translationconnectors
```

Options:
--help, -h Show Help
--types, -t <types> The comma separated list of resource types
--server, -s <server> The registered OCM server

Examples:
cec list List all local resources
cec list -s List resources on the server
specified in cec.properties file
cec list -t components,channels -s List components and channels
on the server specified in cec.properties file
cec list -t components,channels -s UAT List components and channels
on the registered server UAT

```
-----  
cec execute-get  
-----  
Usage: cec execute-get <endpoint>
```

Makes an HTTP GET request to a REST API endpoint on OCM server. Specify the server with -s <server>.

Options:

```
--help, -h    Show Help
--file, -f    The file to save the result [required]
--server, -s  The registered OCM server
```

Examples:

```
cec exeg "/sites/management/api/v1/sites?links=none" -f allsites.json -s
DEV
cec exeg "/content/management/api/v1.1/channels?links=none" -f
allchannels.json -s DEV
cec exeg "/documents/api/1.2/folders/self/items" -f homefolderitems.json -
s DEV
```

```
-----
cec install
-----
```

Usage: cec install

Creates an initial source tree in the current directory.

With cec install, your source can be in a separate directory to the cec command install files, and you no longer need your source to be within a sites-toolkit directory.

The cec.properties file can be used to specify server settings. It will be picked up from the source directory, or can be specified with environment variable CEC_PROPERTIES

Use cec develop to start a dev/test server for your source. Different ports can be used for the server, to enable multiple source trees to exist.

Options:

```
--help, -h  Show Help
```

Examples:

```
cec install
```

```
-----
cec develop
-----
```

Usage: cec develop

Starts a test server in the current folder. Specify the server with -s <server> or use the one specified in cec.properties file. Optionally specify -p <port> to set the port, default port is 8085.

Options:

```
--help, -h    Show Help
--port, -p    Set <port>. Defaults to 8085.
--server, -s  The registered OCM server
--debug, -d   Start the server with "--inspect"
```

Examples:

```
cec develop
cec develop -p 7878
cec develop -p 7878 -s UAT
```

```
-----  
cec sync-server  
-----
```

Usage: cec sync-server

Starts a sync server in the current folder to sync changes notified by web hook from <server> to <destination> server. Specify the source server with -s <server> and the destination server with -d <destination>. Optionally specify -p <port> to set the port, default port is 8086. To run the sync server over HTTPS, specify the key file with -k <key> and the certificate file with -c <certificate>. Set authorization option with -a and the valid values are

```
none  
basic  
header
```

Options:

```
--help, -h          Show Help  
--server, -s        The registered OCM server for sync source  
[required]  
--destination, -d   The registered OCM server for sync destination  
[required]  
--authorization, -a The authorization method [none | basic | header]  
for the web hook event, defaults to basic  
--username, -u      The username used to authenticate the web hook  
event when <authorization> is basic  
--password, -w      The password used to authenticate the web hook  
event when <authorization> is basic  
--values, -v        The comma separated list of name-value pairs  
used to authenticate the web hook event when <authorization> is header  
--port, -p          Set port. Defaults to 8086.  
--key, -k           The key file for HTTPS  
--certificate, -c   The certificate file for HTTPS
```

Examples:

```
cec sync-server -s DEV -d UAT -u admin -w  
samplePass1           Use Basic authorization  
cec sync-server -s DEV -d UAT -u admin -w samplePass1 -p  
7878                 Use Basic authorization and port set to 7878  
cec sync-server -s DEV -d UAT  
Use Basic authorization and the username and password will be prompted  
to enter  
cec sync-server -s DEV -d UAT -u admin  
Use Basic authorization and the password will be prompted to enter  
cec sync-server -s DEV -d UAT -a header -v key1:value1,key2:value2  
Use Header authorization  
cec sync-server -s DEV -d UAT -a none  
No authorization  
cec sync-server -s DEV -d UAT -k ~/keys/key.pem -c ~/keys/cert.pem  
The sync server will start over HTTPS  
Missing required arguments: server, destination
```

```

-----
cec webhook-server
-----
Usage: cec webhook-server

Starts a server in the current folder to handle events notified by web hook
from <server>. Optionally specify -p <port> to set the port, default port is
8087. The supported event types are

    seo - refresh Detailed page in the Prerender cache

Options:
  --help, -h          Show Help
  --type, -t          The webhook server type [seo] [required]
  --contenttype, -c   The content type [required]
  --detailpage, -d    The full url of the site detail page for this type
[required]
  --server, -s        The registered OCM server [required]
  --port, -p          Set port. Defaults to 8087.

Examples:
  cec webhook-server -t seo -s DEV -c Blog -d "/site/blogsite/detailpage"
  cec webhook-server -t seo -s DEV -c Blog,Author -d "/site/blogsite/
blogdetail,/site/blogsite/authordetail"
  cec webhook-server -t seo -s DEV -c Blog -d "/site/blogsite/detailpage" -p
7878
Missing required arguments: type, contenttype, detailpage, server

```

Testovanie pomocou lokálneho testovacieho rámca

Pred importovaním vlastných komponentov, šablón a rozložení obsahu do služby Oracle Content Management ich spustíte v lokálnom testovacom rámci.

Ako spustiť lokálny testovací rámec:

1. V okne terminálu zadajte príkaz `cd cec`.
2. Zadajte príkaz `cec develop &` alebo `cec develop --server <server-name> &`
3. Otvorte v prehľadávači lokalitu `http://localhost:8085`, kde uvidíte komponenty, šablóny a rozloženia obsahu spustené v lokálnom testovacom rámci.
4. Svoje komponenty, šablóny, motívy a ďalšie položky nájdete v týchto adresároch:
 - `cec/src/main/components`
 - `cec/src/main/templates`
 - `cec/src/main/themes`

Zvýšenie verzie na jQuery 3.5.x

Ak ste vývojárom, pomocou súpravy OCE Toolkit môžete identifikovať nesprávne uzavreté značky HTML.

Prejdite na vyššiu verziu jQuery 3.5.x a načítajte opravu zabezpečenia v syntaktickom analyzátoze HTML.

<https://blog.jquery.com/2020/04/10/jquery-3-5-0-released>

Pri syntaktickej analýze niektorých reťazcov HTML v rozhraní jQuery 3.5.x dostanete iné výsledky než pri syntaktickej analýze rovnakých reťazcov v rozhraní 3.4.x. Tieto reťazce zahŕňajú značky, ktoré sú samozatvárateľné (napríklad "<div />"), čo porušuje štandard HTML. Takéto reťazce, hlavne ak sú súčasťou dlhej sekvencie značiek, sa môžu syntakticky analyzovať inak vo verzii 3.5.x než vo verzii 3.4.x.

Na vyhľadanie nesprávne zatvorených značiek HTML v súboroch JSON stránky a v súboroch HTML a JS komponentu môžete použiť príkaz `cec create-asset-report <site>`.

Vývoj pre Oracle Content Management pomocou služby Developer Cloud Service

Na vývoj šablón lokalít, motívov, vlastných komponentov a rozložení obsahu pre Oracle Content Management môžete použiť súpravu OCE Toolkit, ktorá je integrovaná v službe Oracle Developer Cloud Service.

So súpravou OCE Toolkit môžete používať depozitáre položiek, súbory a priečinky v službe Oracle Content Management. OCE Toolkit obsahuje nástroje na vytváranie a vývoj vlastných komponentov a šablón lokalít vrátane motívov a rozložení obsahu. Zahŕňa depozitár Git a lokálny testovací rámec na rýchly a iteratívny vývoj a k tomu vzorové testy jednotky, s ktorými začnete.

OCE Toolkit vám pomôže s nasledujúcimi úlohami:

- nastavenie lokálneho vývojového prostredia, aby ste na lokálny vývoj a testovanie komponentov, šablón, motívov a rozložení obsahu mohli používať inštanciu služby Oracle Content Management,
- vytvorenie komponentov, šablón lokalít a rozložení obsahu zo vzoriek, ich spustenie v testovacom rámci a preskúmanie, vývoj komponentov, šablón, motívov a rozložení obsahu v prostredí služby Developer Cloud Service,
- importovanie komponentov a šablón lokalít vytvorených v službe Oracle Content Management do prostredia služby Developer Cloud Service na správu zdrojov a ďalší vývoj,
- export komponentov, šablón a rozložení obsahu z prostredia služby Developer Cloud Service na použitie v službe Oracle Content Management,
- kopírovanie existujúceho komponentu, šablóny alebo rozloženia obsahu,
- zapisovanie testov jednotky,
- optimalizácia komponentov,
- nasadenie komponentov a šablón do služby Oracle Content Management.

V nasledujúcich témach je popísaný postup, ako nastaviť Developer Cloud Service na vývoj vlastných komponentov, šablón a motívov lokalít a rozložení obsahu:

1. Používanie služby Developer Cloud Service
2. Prihlásenie do konzoly Developer Cloud Service pre službu Oracle Content Management
3. Vytvorenie projektu v službe Developer Cloud Service
4. Pridanie súpravy OCE Toolkit do kódu projektu v novom depozitári Git
5. Testovanie vlastných komponentov, šablón a rozložení obsahu v lokálnom testovacom rámci
6. Zlúčenie zmien

Nasledujúce témy poskytujú informácie o používaní súpravy Oracle Content Management OCE Toolkit:

- [Používanie utilít príkazového riadka služby CEC](#)
- Vývoj vlastných komponentov pomocou služby Developer Cloud Service
- Vývoj šablón pomocou služby Developer Cloud Service
- Vývoj rozložení obsahu

Používanie služby Developer Cloud Service

Oracle Developer Cloud Service je cloudová platforma na vývoj softvéru poskytovaná ako služba (PaaS) a hostované prostredie pre infraštruktúru na vývoj aplikácií. Poskytuje štandardizovanú integráciu s otvoreným zdrojovým kódom na vývoj a nasadzovanie aplikácií a súvisiacu spoluprácu v rámci služby Oracle Cloud.

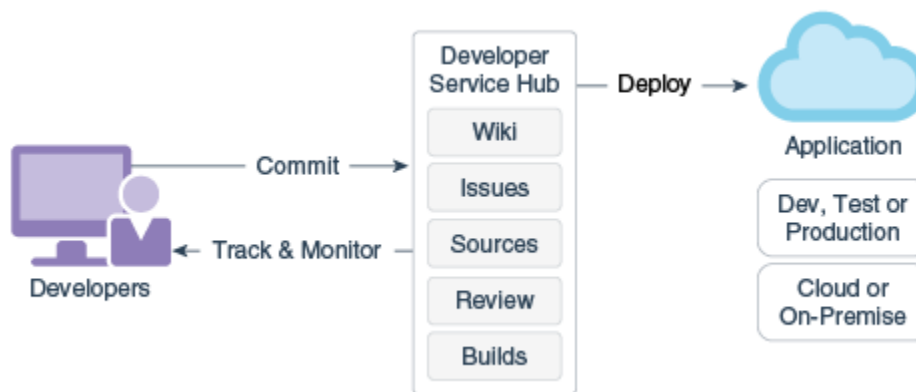
Developer Cloud Service je kolekciou softvéru a služieb hostovaných v službe Oracle Cloud, ktoré vám majú pomôcť efektívne spravovať životný cyklus vývoja aplikácií, a to prostredníctvom integrácie s nástrojmi, ako sú Git, Maven, nástroje na sledovanie chýb a wiki stránky. Prostredníctvom služby Oracle Developer Cloud Service môžete zdrojový kód svojich aplikácií vložiť do depozitára Git v službe Oracle Cloud, sledovať priradené problémy a chyby online, zdieľať informácie pomocou wiki stránok, spolupracovať pri kontrole zdrojového kódu a monitorovať kompilácie projektu. Po úspešnom otestovaní môžete projekt nasadiť v službe Oracle Content Management.

Prihlásenie do konzoly Developer Cloud Service pre službu Oracle Content Management

V konzole Developer Cloud Service môžete začať vyvíjať vlastné komponenty pre Oracle Content Management.

Ako administrátor služieb Oracle Cloud môžete používať službu My Service Administration na vytváranie a správu svojich cloudových služieb. Ak ste administrátorom inštancie služby Oracle Content Management a administrátorom služby Standard Developer Service, môžete ich nastaviť a začať používať:

1. Prihláste sa do služby Oracle Cloud pomocou informácií poskytnutých pre vaše konto.
2. Ak chcete vytvoriť a spravovať inštanciu služby Oracle Content Management a službu Standard Developer Service, prihláste sa do služby My Service Administration.



3. Podľa požiadavky overte e-mail služby Oracle Developer Cloud Service.
4. Nastavte inštanciu služby Oracle Content Management s použitím údajov o predplatnom služby a prejdite na adresu URL svojej inštancie služby Oracle Content Management.
5. Prejdite na adresu URL služby Standard Developer Service.
6. Prihláste sa do svojho konta služby Oracle Developer Cloud Service.

Prejdite na adresu URL služby Developer Cloud Service a prihláste sa do konzoly.

Vytvorenie projektu v službe Developer Cloud Service

Projekt v službe Developer Cloud Service môžete vytvoriť pomocou šablóny projektu „Content Experience Cloud“ alebo môžete vytvoriť projekt s prázdny depozitárom GIT a importovať súpravu OCE Toolkit z inštancie služby Oracle Content Management.

- [Vytvorenie projektu služby Developer Cloud Service pomocou šablóny služby Oracle Content Management](#)
- [Vytvorenie projektu v službe Developer Cloud Service pomocou súpravy OCE Toolkit stiahnutej zo služby Oracle Content Management](#)
- [Pridanie súpravy OCE Toolkit do kódu projektu v novom depozitári Git](#)

Vytvorenie projektu služby Developer Cloud Service pomocou šablóny služby Oracle Content Management

V službe Developer Cloud Service si môžete vytvoriť projekt na vývoj vlastných komponentov, šablón, motívov a rozložení obsahu.

Ako vytvoriť projekt:

1. Po prihlásení do konzoly Developer Cloud Service kliknite na tlačidlo **New Project** (Nový projekt).
2. V zozname šablón vyberte položku **Content Management** a kliknite na tlačidlo **Next** (Ďalej).
3. Vo vlastnostiach v sekcii Project Properties (Vlastnosti projektu) vyberte položku **CONFLUENCE** v poli **Wiki Markup**.

Vytvorenie projektu v službe Developer Cloud Service pomocou súpravy OCE Toolkit stiahnutej zo služby Oracle Content Management

V službe Developer Cloud Service si môžete vytvoriť projekt na vývoj vlastných komponentov, šablón, motívov a rozložení obsahu.

Ako vytvoriť projekt:

1. Po prihlásení do konzoly Developer Cloud Service kliknite na tlačidlo **New Project** (Nový projekt).
2. Projekt pomenujte, podľa potreby zadajte alebo vyberte ďalšie detaily projektu a kliknite na tlačidlo **Next** (Ďalej).
3. V zozname šablón vyberte položku **Initial Repository** (Počiatočný depozitár) a kliknite na tlačidlo **Next** (Ďalej).
4. Z vlastností v sekcii Project Properties (Vlastnosti projektu) vyberte pre počiatočný depozitár položku `Empty Repository` (Prázdny depozitár). Kliknite na tlačidlo **Dokončiť**.

Pridanie súpravy OCE Toolkit do kódu projektu v novom depozitári Git

Súpravu OCE Toolkit môžete pridať do nového prázdneho depozitára GIT pre projekt.

1. V sekcii **DEPOZITÁRE** v novom projekte skopírujte adresu HTTP URL depozitára GIT projektu.
2. Otvorte okno terminálu a zadajte tento príkaz: `git clone <your-project >.git`
 - a. Ak sa zobrazí výzva, zadajte heslo pre službu Developer Cloud Service.
 - b. Ak sa zobrazí chyba "git is not a command", nainštalujte GIT z lokality <https://git-scm.com/downloads> a znovu zadajte príkaz `git clone`.
3. `git clone git@github.com:oracle/content-and-experience-toolkit.git`
Alebo si ho môžete stiahnuť tu: <https://github.com/oracle/content-and-experience-toolkit/archive/master.zip>
4. `cp -R content-and-experience-toolkit/sites/cec-components <your-project>`
5. `cd <your-project>`
6. `git add cec-components`
7. `git commit -a -m "<your comments>"`
8. `git push`

Testovanie vlastných komponentov, šablón a rozložení obsahu v lokálnom testovacom rámci

Pred importovaním vlastných komponentov, šablón a rozložení obsahu do služby Oracle Content Management ich spustíte v lokálnom testovacom rámci.

Ako spustiť lokálny testovací rámec:

1. Do okna terminálu zadajte príkaz `cd cec-components`.
Zadajte `npm start &`

2. Otvorte v prehľadávači lokalitu `http://localhost:8085`, kde uvidíte komponenty, šablóny a rozloženia obsahu spustené v lokálnom testovacom rámci.

Keď komponenty testujete na lokálnom serveri, môžete si vybrať, či použijete obsah z lokálnej šablóny, alebo zo servera Oracle Content Management.

Zlúčenie zmien

Po vytvorení komponentu, šablóny alebo rozložení obsahu alebo po úprave zdrojového kódu v lokálnom počítači je potrebné zlúčiť nové a zmenené komponenty a šablóny v depozitári GIT projektu.

Ak chcete zlúčiť zmeny v depozitári GIT, zadajte nasledujúce príkazy v uvedenom poradí v okne terminálu.

```
cd cec-components git pull
git add .
git status
git commit -a -m "Vaše komentáre" git pull
git push
```

Propagácia zmien z testovacej do produkčnej fázy pomocou súpravy OCE Toolkit

Keď skončíte s vývojom šablóny lokality, pomocou rozhrania príkazového riadka (CLI) súpravy OCE Toolkit môžete šablónu propagovať z fázy vývoja do fázy testovania pre produkciu na serveroch Oracle Content Management.

Ak chcete propagovať zmeny, pomocou príkazov súpravy OCE Toolkit môžete vytvoriť lokality a spravovať ich životné cykly na vývojových, testovacích a produkčných serveroch. Môžete vykonať zmeny na lokalitách vo vývojovom prostredí a potom propagovať tieto zmeny do testovacích a produkčných prostredí. Túto množinu utilít príkazového riadka môžete zahrnúť do skriptovacích prostredí na správu nasadení. S utilitami príkazového riadka môžete sprístupniť nový obsah, napríklad položky, komponenty či aktualizácie existujúceho obsahu.

V nasledujúcich krokoch je vysvetlené, ako používať rozhranie príkazového riadka súpravy OCE Toolkit na propagáciu zmien z fázy vývoja do fázy testovania pre produkciu:

1. Pre vývojové, testovacie a produkčné servery nastavte rovnaký depozitár a stratégiu lokalizácie.

Aby ste mohli propagovať zmeny z vývojového servera na testovací server a potom na produkčný server, na každom z týchto troch serverov je potrebné nastaviť depozitár s rovnakým názvom a stratégiu lokalizácie. Predvolená stratégia lokalizácie pre depozitár položiek je en-US, ale môžete použiť aj inú za predpokladu, že bude rovnaká na všetkých troch serveroch.

Pozrite si časť Nastavenie depozitárov položiek.

2. Vývojový, testovací a produkčný server zaregistrujte v službe Oracle Content Management.

Pred tým, ako budete zmeny propagovať na lokalite, je potrebné každý z týchto serverov zaregistrovať. Na registráciu servera môžete použiť príkaz `cec register-server` zo súpravy OCE Toolkit.

```
cec register-server <name>
```

Zadajte nasledujúce voľby príkazu:

- `-e <endpoint>` pre adresu URL servera,
- `-u <user>` a `-p <password>` na pripojenie k serveru,
- `-t <type>` na nastavenie typu servera. Táto voľba je voliteľná. Predvolená hodnota je `pod_ec`.

Keď sa pripájate k nájomcovi služby Oracle Content Management v službe Oracle Public Cloud, použite len voľbu `pod_ec`.

Nasledujúci príkaz napríklad zaregistruje server, ktorý je nájomcom v službe Oracle Public Cloud:

```
cec register-server DEV -e https://DEV.example.com -u user1 -p <password>
```

Nasledujúci príkaz zaregistruje samostatnú vývojovú inštanciu služby Oracle Content Management:

```
cec register-server DEV -e https://DEV.git.oraclecorp.example.com -u user1 -p <password>
```

Po zaregistrovaní servera Oracle Content Management môžete pomocou príkazu súpravy Toolkit `cec list` zobraziť zoznam obsahu servera.

Nasledujúci príkaz zobrazí zoznam obsahu vývojového servera:

```
cec-components> cec list -s DEV
- Logged in to remote server: <host:port>
Channels:
  Name                               Token
  StarterSite                         <site-id>

Components:
  Name                               Type                               Published
  FooterBar                          Component group
  StarterComponent                    Local component
  StarterFooter                       Component group
  StarterNavMenu                      Local component

Localization policies:
  Name                               Required languages                Optional
  Languages
  en-US                              en-US

Repositories:
  Name
  r
```

```

Sites:
Type          Published  Online  Theme
Name
Enterprise    StarterSiteTheme

Templates:
Name          Theme          Type
StarterTemplate  StarterTheme  Standard

```

3. Na vývojový server nahrajte šablónu lokality a z tejto šablóny vytvorte lokalitu.

Šablónu lokality môžete vytvoriť pomocou príkazu `cec create-template` a potom ju nahráť na vývojový server. Následne môžete zo šablóny vytvoriť lokalitu pomocou príkazu `cec create-site`. Nasledujúce príkazy vytvoria a nahrajú šablónu:

```

- cec create-template blog -f BlogTemplate
- cec upload-template blog -s DEV

```

Nasledujúci príkaz vytvorí z nahranej šablóny lokalitu s názvom `blog`:

```

cec-components> cec create-site blog -t blog -r r -l "en-US" -d "en-US" --server DEV
- Logged in to remote server: <https:<host:<port>
- establish user session
- get template
- get repository
- get localization policy
- creating enterprise site . . .
  name          blog
  template      blog
  site prefix   blog
  repository    r
  localization policy en-US
  default language en-US
- submit create site site
- create site in process: percentage 95
- create site in process: percentage 95
- create site in process: percentage 95
- create site in process: percentage 95
- create site in process: percentage 95
- site created

```

4. Lokalitu publikujte na vývojovom serveri a prepnite ju do režimu online.

Vytvorenú lokalitu môžete pomocou príkazu `cec control-site` publikovať a prepnúť online:

```

cec-components> cec control-site
Usage: cec contrl-site <action>
Perform <action> on site in CEC server. Specify the site with -s <site>
Specify the server with -r <server>.

publish
unpublish

```

```
bring-online
take-offline
```

Options:

```
--site, -s <site> Site
--server, -r <server> The registered CEC server
--help, -h Show help
```

Examples:

```
cec control-site publish -s Site1          Publish site Site1 on
the server
cec control-site publish -s Site1 -r UAT    Publish site Site1 on
the registered server UAT
cec control-site unpublish -s Site1 -r UAT  Inpublish site Site1 on
the registered server UAT
cec control-site bring-online -s Site1 -r UAT Bring site Site1 online
on the registered server UAT
cec control-site take-offline -s Site1 -r UAT Take site Site1 offline
on the registered server UAT
```

```
Not enough non-option arguments: got 0, need at least 1
cec-components> cec control-site publish --site blog --server DEV
- Logged in to the remote server: https://<host>:<port>
- establish user session
- get site: runtimeStatus: offline publishStatus: unpublished
- submit publish site
- publish in process: percentage 20
- publish in process: percentage 40
- publish in process: percentage 49
- publish in process: percentage 49
- publish in process: percentage 50
- publish in process: percentage 50
```

5. Lokality, ktorú chcete presunúť zo servera DEV na server UAT, je potrebné zabaliť. Model balenia na presun lokalít medzi servermi v šablóne. Vytvorte novú šablónu z lokality, ktorú ste vytvorili na vývojovom serveri, a potom šablónu stiahnite.

Príkaz `cec create-template-from-site` v nasledujúcom príklade vytvorí šablónu lokality s názvom `blog2` zo šablóny `blog`.

```
cec create-template-from-site blog2 -s blog
```

Šablónu, ktorú ste vytvorili, stiahnite z vývojovej lokality pomocou príkazu `cec download-template`:

```
cec-components: cec download-template blog2 --server DEV
- Logged in to remote server: https://<host>:<port>
- establish user session
- export template
- template download to /Users/<user-name>/devenv/git/webclient/developer/
sites-toolkit/cec-components/dist/blog2.zip
- the template will be at /Users/<user-name>/devenv/git/webclient/
developer/sites-toolkit/cec-components/src/main/templates/blog2
- the theme for the template will be at /Users/<user-name>/devenv/git/
webclient/developer/sites-toolkit/cec-components/src/main/themes/blogTheme
```

```

- create link _scs_theme_root_
- create link _scs_design_name_
- override component /Users/<user-name>devenv/git/webclient/
developer/sites-toolkit/cec-components/src/main/components/Starter-
Blog-Author-Summary
- override component /Users/<user-name>devenv/git/webclient/
developer/sites-toolkit/cec-components/src/main/components/Starter-
Blog-Post-Content
- override component /Users/<user-name>devenv/git/webclient/
developer/sites-toolkit/cec-components/src/main/components/Starter-
Blog-Post-Header
- override component /Users/<user-name>devenv/git/webclient/
developer/sites-toolkit/cec-components/src/main/components/Starter-
Blog-Post-Search-Result
- override component /Users/<user-name>devenv/git/webclient/
developer/sites-toolkit/cec-components/src/main/components/Starter-
Blog-Post-Post-Sidebar
- override component /Users/<user-name>devenv/git/webclient/
developer/sites-toolkit/cec-components/src/main/components/Starter-
Blog-Post-Summary
- set themeName to blogTheme in siteinfo.json
- unzip tmlate content file
*** template is ready to test: https://localhost:8085/templates/
blog2
cec upload-template blog2 --server UAT

```

6. Nahrajte šablónu na vytvorenie typov obsahu a máp rozloženia obsahu.

```
cec upload-template blog2 --server UAT
```

7. Nahrajte šablónu, ale vylúčte z nej obsahové položky (šablónu obsahu).

```
cec upload-template blog2 --server UAT -x
```

Týmto vytvoríte lokalitu s obsahom, ktorá má rovnaké identifikátory GUID ako pôvodná lokalita. Keď vytvoríte lokalitu zo šablóny, ktorá má obsah, celý obsah na novej lokalite bude mať nové identifikátory GUID. Pretože chceme povoliť aktualizáciu obsahu radšej ako vytváranie nového obsahu, obsah je potrebné zo šablóny vylúčiť.

8. Zo šablóny vytvorte lokalitu.

```
cec create-site blog -t blog2 -r r -l "en-US" -d "end-US" --server
UAT
```

9. Šablónu obsahu nahrajte na kanál a do kolekcie lokality. Toto je potrebné urobiť, pretože v kroku 7 ste šablónu obsahu vylúčili zo šablóny.

```
cec upload-content blog2 -t -r r -c blog -l "blog site" --server UAT
```

10. Lokalitu publikujte na testovacom serveri a prepnite ju do režimu online.

Pomocou príkazu `cec control-site` lokalitu publikujte a prepnite ju do režimu online:

```
cec-components> cec control-site publish --site blog --server UAT
- Logged in to the remote server: https://<host>:<port>
- establish user session
- get site: runtimeStatus: offline publishStatus: unpublished
- submit publish site
- publish in process: percentage 20
- publish in process: percentage 40
- publish in process: percentage 49
- publish in process: percentage 49
- publish in process: percentage 50
- publish in process: percentage 50
- publish in process: percentage 50
- publish blob finished
```

11. Ak následne vykonáte zmeny v šablóne `blog` lokality na serveri DEV, môžete ich propagovať na lokalitu, ktorú ste už vytvorili na serveri UAT.

12. Z lokality vytvorte ďalšiu šablónu, ktorá bude obsahovať vykonané zmeny.

```
cec create-template-from-site blog3 -s blog --server DEV
```

13. Stiahnite šablónu.

```
cec download-template blog3 -s DEV
```

14. Nahrajte šablónu a vytvorte z nej lokalitu, aby sa zmeny propagovali do testovacieho prostredia.

```
cec upload-template blog3 -s UAT
```

Tento príkaz vytvorí alebo aktualizuje všetky zmenené komponenty a motívy, ale vylúči obsah.

15. Teraz pomocou príkazu `update-site` načítajte obsah a aktualizujte stránky.

```
cec update-site blog -t blog3 - UAT
```

Príklad:

```
cec-components> cec update-site blog -t blog3 --server UAT
Updating site: blog3
- Logged in to remote server: https://<host>:<port>
- pages           : updating file# 6   of 6   files
- content         : updating file# 3   of 3   files
- System Files    : updating file# 5   of 5   files
- controller      : no files in update, removing files on server
- favicons        : no files in update, removing files on server
- misc            : no files in update, removing files on server
- seo             : no files in update, removing files on server
- system          : no files in update, removing files on server
- created content file /Users/<user-name>/devenv/git/webclient/developer/
sites-toolkit/cec-components/dist/blog3_export.zip
```

```

- upload content file
- get CSRF token
- submit import job, updating content
- import job in progress. . .
- import job in progress. . .
- import job in progress. . .
- content imported:
Update Site Results:
- Site Pages           : completed with 0 errors.
- Embedded Content    : completed with 0 errors.
- System Files        : completed with 0 errors.
- Settings Files      : completed with 0 errors.
- Content Update      : completed with 0 errors.

```

16. Skontrolujte lokalitu a zistite, či sa vykonané zmeny propagovali.
17. Pri presune lokality zo servera UAT na server PROD postupujte rovnako, ako ste postupovali pri jej presune zo servera DEV na server UAT.
18. Vytvorte lokalitu na produkčnom serveri, prepnite ju online a overte vykonané zmeny.

Pomocou príkazu `cec list` môžete zobrazit' obsah produkčnej lokality a overiť, či obsahuje zmeny, ktoré ste vykonali vo vývojovom prostredí. Zároveň môžete overiť, či sa zmeny lokality propagovali do produkcie.

Zašifrovanie hesla

Po zaregistrovaní servera pomocou súpravy OCE Toolkit bude potrebné zašifrovať heslo, aby bol server k dispozícii na lokálne použitie.

1. Zaregistrujte server Oracle Content Management pomocou príkazu `cec register-server`, ktorý obsahuje heslo napísané obyčajným textom.
2. Zašifrujte heslo pomocou príkazu `cec create-encryption-key`.

```

cec create-encryption-key <file> [alias: cek]
Create an encryption key to encrypt/decrypt password for
servers.

```

3. Znova zaregistrujte server pomocou šifrovacieho kľúča, ktorý sprístupní server pre potreby lokálneho vývoja a testovania.

Zašifrované heslá sa uložia v súbore pripojenia k serveru. Heslo sa dešifruje, keď sa pripojíte k zaregistrovanému serveru.

Registrácia servera

Server môžete zaregistrovať v súprave OCE Toolkit.

Pomocou príkazu `cec register-server` so šifrovacím kľúčom zaregistrujte server Oracle Content Management na lokálny vývoj a testovanie.

Keď registrujete server, zašifrujte heslo, aby bol server k dispozícii na použitie so súpravou OCE Toolkit. Pozrite si časť [Zašifrovanie hesla](#).

Vytvorenie zostavy použitia a povolení pre lokalitu

Môžete si vytvoriť zostavu, pomocou ktorej overíte a opravíte povolenia členov cieľového servera na účely propagácie testovania pre produkciu pre lokalitu.

Použite príkaz `cec create-asset-report` a takto ho skontrolujte:

1. Skontrolujte členstvo a priradenie kanálov pre všetky artefakty na lokalite:
 - Motív
 - Šablóna
 - Komponenty
 - Typ obsahu
2. Označte problémy, ktorými sa môžete zaoberať.

Príklad:

```
cec create-asset-report blog1 -s <registered-server> -o
```

```
cec create-asset-report trbcent -s <registered-server> -o
```

Zostava sa vygeneruje v súbore JSON, v ktorom môžete vyhľadať problémy s používaním alebo povoleniami. Na opravy povolení sú k dispozícii nasledujúce príkazy:

- `cec share-type`: zdieľanie typov s používateľmi na serveri Oracle Content Management.
- `cec unshare-type`: odstránenie prístupu k typom pre uvedených používateľov na serveri Oracle Content Management.
- `cec share-repository`: zdieľanie depozitára (a typov používaných depozitárom) na serveri Oracle Content Management.
- `cec unshare-repository`: odstránenie prístupu používateľa k depozitáru na serveri Oracle Content Management.
- Príklad:

```
cec share-repository Rep01 -u <user-name1>,<user-name2> -r manager -t -s  
<registered-server>
```

Sťahovanie a nahrávanie dokumentov a priečinkov

Dokumenty a priečinky môžete nahrávať na server Oracle Content Management alebo ich odtiaľ sťahovať.

Na sťahovanie a nahrávanie dokumentov a priečinkov môžete používať nasledujúce príkazy:

<code>cec download-folder <path></code>	Downloads folder from CEC
<code>server. [alias: dlfd]</code>	
<code>cec upload-folder <path></code>	Uploads folder to CEC
<code>server. [alias: ulfd]</code>	
<code>cec download-file <file></code>	Downloads file <file> from CEC
<code>server. [alias: dlf]</code>	
<code>cec upload-file <file></code>	Uploads file <file> to CEC


```
server.                [alias: ulf]
  cec-share-folder <name>
  cec-unshare-folder <name>
```

Príkaz `cec-share-folder <name>` umožňuje zdieľať priečinok s používateľmi na serveri Oracle Content Management a priradiť používateľom rolu. Zadajte server s príznakom `-s <server>` alebo použite server zadaný v súbore `cec.properties`.

Platnými rolami sú:

- manager
- contributor
- downloader
- viewer

Pre stiahnuté súbory môžete zadať hierarchiu priečinkov.

Vytvorenie lokality zo šablóny so zachovaním rovnakých identifikátorov GUID obsahu

Ak ste vývojár, pomocou príkazu súpravy OCE Toolkit môžete vytvoriť lokalitu Oracle Content Management zo šablóny a súčasne zachovať rovnaké identifikátory GUID pre obsah.

Použite nasledujúci príkaz súpravy OCE Toolkit:

```
update create-site-from-template --reuse-content
```

Tento príkaz vytvorí lokalitu na serveri Oracle Content Management a pri vytváraní lokality zachová ID obsahu. Zachovanie ID obsahu je potrebné na to, aby pri viacerých spusteniach testov pre produkciu nedošlo k zdublikovaniu obsahových položiek na cieľovom serveri.

Vytvorenie podnikovej šablóny zo štandardnej lokality

Ak ste vývojárom, na vytvorenie podnikovej šablóny zo štandardnej lokality môžete použiť príkaz z príkazového riadka súpravy OCE Toolkit.

Ak ide o štandardnú lokalitu, príkaz `create-template` predvolene vytvorí štandardnú šablónu, ak ide o podnikovú lokalitu, vytvorí podnikovú šablónu. Podnikovú šablónu môžete vytvoriť aj zo štandardnej lokality.

Spustite príkaz `cec create-template` s novou voľbou `-enterprise`:

```
cec create-template EnterpriseTempl -s StandardSite1 -e
```

Import a export taxonómií

Pomocou príkazov súpravy OCE Toolkit môžete importovať taxonómie z lokálneho počítača na server Oracle Content Management alebo exportovať taxonómie zo servera do lokálneho počítača.

Príkaz `cec download-taxonomy <name>` exportuje taxonómiu zo služby Oracle Content Management. Stiahne taxonómiu zo servera Oracle Content Management.

V tomto príkaze môžete použiť nasledujúce voľby:

- `--status, -t [promoted | published] [required]`: Voľba na zadanie stavu taxonómie.
- `--id, -i`: Ak sa rovnaký názov používa pre inú taxonómiu, zadajte ID taxonómie.
- `--server, -s`: Zadajte zaregistrovaný server Oracle Content Management alebo použite server zadaný v súbore `cec.properties`.
- `--help, -h`: Voľba na zobrazenie pomoci pre príkaz.

Tu je niekoľko príkladov príkazu `download-taxonomy`:

```
cec download-taxonomy Taxonomy1 -t promoted
```

```
cec download-taxonomy Taxonomy1 -i 6A6DC736572C468B90F2A1C17B7CE5E4 -t promoted
```

```
cec download-taxonomy Taxonomy1 -t published -s UAT
```

Príkaz `cec upload-taxonomy <taxonomy>` importuje taxonómiu do služby Oracle Content Management. Taxonómiu nahrá na server Oracle Content Management.

V tomto príkaze môžete použiť nasledujúce voľby:

- `--createnew, -c`: Voľba na vytvorenie novej taxonómie.
- `--name, -n`: Voľba na zadanie novej taxonómie.
- `--abbreviation, -a`: Voľba na zadanie skráteného názvu novej taxonómie.
- `--description, -d`: Voľba na zadanie popisu novej taxonómie.
- `--file, -f`: Voľba na označenie, či taxonómia pochádza zo súboru.
- `--server, -s`: Zadajte zaregistrovaný server Oracle Content Management alebo použite server zadaný v súbore `cec.properties`.
- `--T2P`: Voľba na zistenie, či v cieľovej inštancii služby Oracle Content Management existuje položka alebo taxonómia s rovnakým ID. Ak je výsledok `true`, položka sa pridá ako nová verzia a taxonómia ako koncept (prepisujúci existujúci koncept). V opačnom prípade sa vytvorí nová položka alebo taxonómia s rovnakými ID.
- `--New`: Táto voľba vždy vytvorí novú položku alebo taxonómiu v cieľovej inštancii služby Oracle Content Management.
- `--help, -h`: Voľba na zobrazenie pomoci pre príkaz.

Tu je niekoľko príkladov príkazu **upload-taxonomy**:

```
cec upload-taxonomy Taxonomy1
```

Create a new taxonomy or a draft of an existing taxonomy on upload

```
cec upload-taxonomy Taxonomy1 -s UAT
```

Create a new taxonomy or a draft of an existing taxonomy on upload on the registered server UAT

```
cec upload-taxonomy Taxonomy1 -c
```

Create a new taxonomy on upload

```
cec upload-taxonomy Taxonomy1 -c -n Taxonomy1_2 -a t12 -d
```

Create a new taxonomy on upload with the given name, abbreviation

```
"Taxonomy1 copy" and description cec upload-taxonomy
```

Create a new taxonomy or a draft of an existing taxonomy in <file-name>.json -f and upload the JSON file

T2P utility CLI v súprave OCE Toolkit môžete používať na automatizáciu importu alebo exportu položiek spolu s modelom obsahu a jeho závislosťami zo zdrojového servera Oracle Content Management do cieľového servera Oracle Content Management.

Správca alebo administrátor obsahu môže pomocou príkazov súpravy OCE Toolkit importovať alebo exportovať taxonómiu v prostredí testovania pre produkciu. S povolením správcu môžete pridať aj koncept taxonómie. S povolením administrátora obsahu môžete vytvoriť novú taxonómiu.

Operácie životného cyklu taxonómie, napríklad jej povýšenie, priradenie k depozitáru a publikovanie, sú k dispozícii na testovanie pre produkciu. Môžete importovať položky spolu s informáciami o kategórii a taxonómiami do súboru importu a exportovať položky spolu s informáciami o kategórii a taxonómiami zo súboru exportu.

Import a export odporúčaní

Pomocou príkazov súpravy OCE Toolkit môžete importovať odporúčania zo servera Oracle Content Management do svojho lokálneho počítača alebo ich môžete exportovať z lokálneho počítača na server.

Príkaz `cec download-recommendation <name>` exportuje odporúčanie zo služby Oracle Content Management. Odporúčanie stiahne zo servera Oracle Content Management.

V tomto príkaze môžete použiť nasledujúce voľby:

- `--status, -t [promoted | published] [required]`: Voľba na zadanie stavu odporúčania.
- `--id, -i`: Ak sa rovnaký názov používa pre iné odporúčanie, zadajte ID odporúčania.
- `--server, -s`: Zadajte zaregistrovaný server Oracle Content Management alebo použite server zadaný v súbore `cec.properties`.
- `--help, -h`: Voľba na zobrazenie pomoci pre príkaz.

Tu je niekoľko príkladov príkazu `download-recommendation`:

```
cec download-recommendation Recommendation1 -t promoted
```

```
cec download-recommendation Recommendation1 -i  
6A6DE836572C468B90F2A1C17B7CE5E4 -t promoted
```

```
cec download-recommendation recommendation -t published -s UAT
```

Príkaz `cec upload-recommendation <name>` importuje odporúčanie do služby Oracle Content Management. Odporúčanie nahrá na server Oracle Content Management.

V tomto príkaze môžete použiť nasledujúce voľby:

- `--createnew, -c`: Voľba na vytvorenie nového odporúčania.
- `--name, -n`: Voľba na zadanie názvu nového odporúčania.
- `--abbreviation, -a`: Voľba na zadanie skráteného názvu nového odporúčania.
- `--description, -d`: Voľba na zadanie popisu nového odporúčania.
- `--file, -f`: Voľba na označenie, či odporúčanie pochádza zo súboru.
- `--server, -s`: Zadajte zaregistrovaný server Oracle Content Management alebo použite server zadaný v súbore `cec.properties`.
- `--help, -h`: Voľba na zobrazenie pomoci pre príkaz.

Tu je niekoľko príkladov príkazu **upload-recommendation**:

```
cec upload-recommendation Recommendation1
```

Create a new recommendation or a draft of an existing recommendation on upload

```
cec upload-recommendation Recommendation1 -s UAT
```

Create a new recommendation or a draft of an existing recommendation on upload on the registered server UAT

```
cec upload-recommendation Recommendation1 -c
```

Create a new recommendation on upload

```
cec upload-recommendation Recommendation1 -c -n Recommendation 1_2 -a t12 -d
```

Create a new recommendation on upload with the given name, abbreviation

```
"Recommendation1 copy" and description cec upload-recommendation
```

Create a new recommendation or a draft of an existing recommendation in <file-name>.json -f and upload the JSON file

Pridanie alebo odstránenie obsahu kolekcie

Ak ste vývojárom, môžete do kolekcií pridávať obsah alebo ho odstraňovať pomocou príkazov súpravy OCE Toolkit.

Nasledujúci príkaz `cec-control-content` pridá všetky položky v depozitári **Repo1** do kolekcie **Collection1** na registrovanom serveri **UAT**:

```
cec control-content add -l Collection1 -r Repo1 -s UAT
```

Nasledujúci príkaz `cec-control-content` odstráni všetky položky z kolekcie **Collection1** na registrovanom serveri **UAT**:

```
cec control-content remove -l Collection -s UAT
```

Vývoj vlastných editorov polí pomocou súpravy OCE Toolkit

OCE Toolkit poskytuje podporu pre vývoj komponentov typu Vzhľad poľa. Vývojári môžu vytvárať a spravovať vlastné editory polí.

Pre komponent typu Vzhľad poľa môžete vykonať nasledujúce úlohy:

- Otvorenie, skopírovanie alebo odstránenie komponentu
- Publikovanie alebo zrušenie publikovania komponentu
- Export alebo import komponentu
- Pridanie alebo odstránenie členov v komponente
- Zobrazenie vlastností
- Výber loga komponentu

Komponenty v zozname môžete filtrovať podľa typu Vzhľad poľa.

Súprava OCE Toolkit ponúka na vývoj vlastných editorov polí nasledujúce príkazy:

<pre>cec add-field-editor <name> cec remove-field-editor <name></pre>	<pre>Adds a field editor to a field in a content type. Removes a field editor from a field in a content type.</pre>	<pre>[alias: afe] [alias: rfe]</pre>
---	---	--------------------------------------

```
-----
cec add-field-editor
-----
Usage: cec add-field-editor <name>
```

Adds a field editor to a field in a content type.

Options:

--template, -t	The template the content type is from [required]
--contenttype, -c	The content type [required]
--field, -f	The field the field editor is for [required]
--contenttemplate, -n	Flag to indicate the template is a content template
--help, -h	Show help [boolean]

Examples:

```
cec add-field-editor editor1 -t BlogTemplate -c BlogPost -f
summary Use editor1 as the appearance for field summary in
content type BlogPost from local template at src/templates/BlogTemplate
cec add-field-editor editor1 -t BlogTemplateContent -n -c BlogPost -f
summary Use editor1 as the appearance for field summary in content
type BlogPost from local template at src/content/BlogTemplateContent
```

```
-----
cec remove-field-editor
-----
Usage: cec remove-field-editor <name>
```

Removes a field editor from a field in a content type.

Options:

```

--template, -t      The template the content type is from [required]
--contenttype, -c  The content type [required]
--field, -f        The field the field editor is for [required]
--contenttemplate, -n  Flag to indicate the template is a content template
--help, -h         Show help [boolean]

```

Examples:

```

cec remove-field-editor editor1 -t BlogTemplate -c BlogPost -f
summary Remove editor1 as the appearance for field summary in
content type BlogPost from local template at src/templates/BlogTemplate
cec remove-field-editor editor1 -t BlogTemplateContent -n -c BlogPost -f
summary Remove editor1 as the appearance for field summary in content type
BlogPost from local template at src/content/BlogTemplateContent

```

OCE Toolkit obsahuje tieto vzorky komponentov typu Vzhľad poľa:

- TextFieldEditor
- SliderFieldEditor
- MapFieldEditor

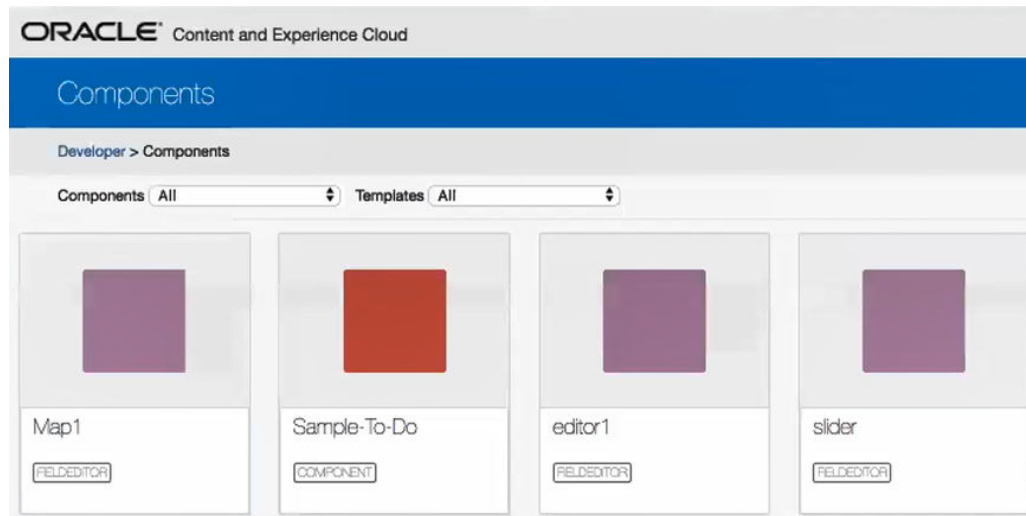
Nasledujúci obrázok znázorňuje príkazy súpravy OCE Toolkit, ktoré môžete používať na vývoj vzorových komponentov typu Vzhľad poľa.

```

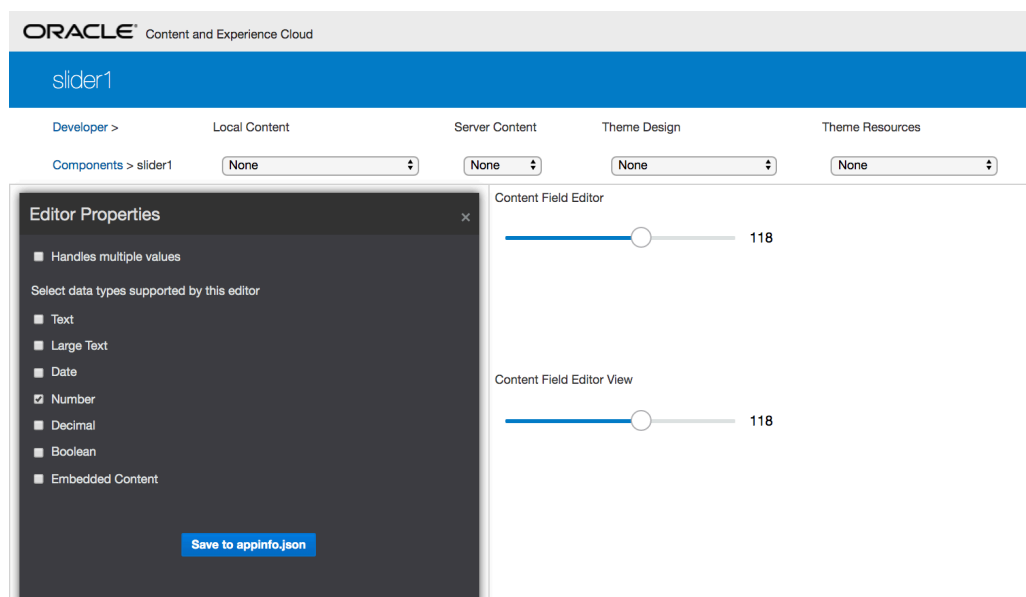
2
3 # create
4 cec cc editor1 -f TextFieldEditor
5
6 cec cc slider -f SliderFieldEditor
7
8 cec cc Map1 -f MapFieldEditor
9
10 #local testing
11
12 # add to content type field
13 cec add-field-editor editor1 -t SimpleContent -n -c SimpleType -f title
14
15 cec add-field-editor slider -t SimpleContent -n -c SimpleType -f value
16
17
18 # upload editors
19 cec ulcp editor1,slider -p -s
20
21 # upload content
22
23 cec cr Repo5 -s
24
25 cec upload-content SimpleContent -r Repo5 -s
26

```

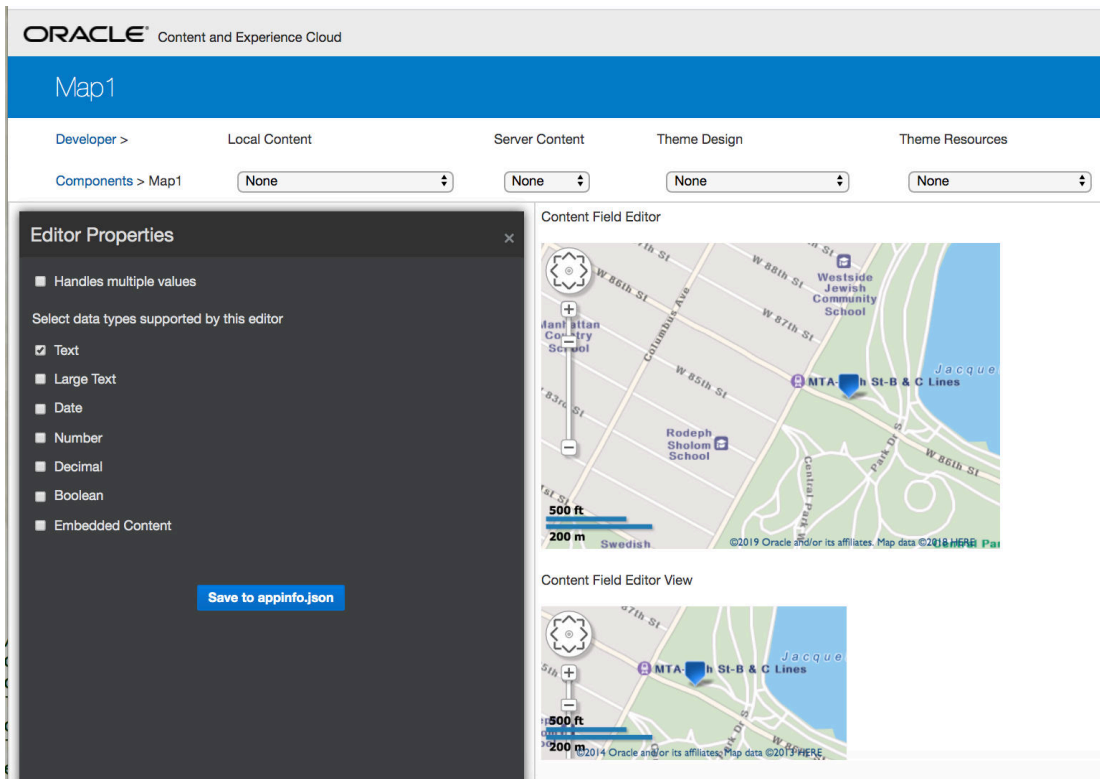
Na lokálnom serveri môžete vytvoriť hotové komponenty typu Vzhľad poľa, otestovať ich a potom ich nahráť do inštancie služby Oracle Content Management. Nasledujúci obrázok znázorňuje tieto komponenty v inštancii localhost:8085.



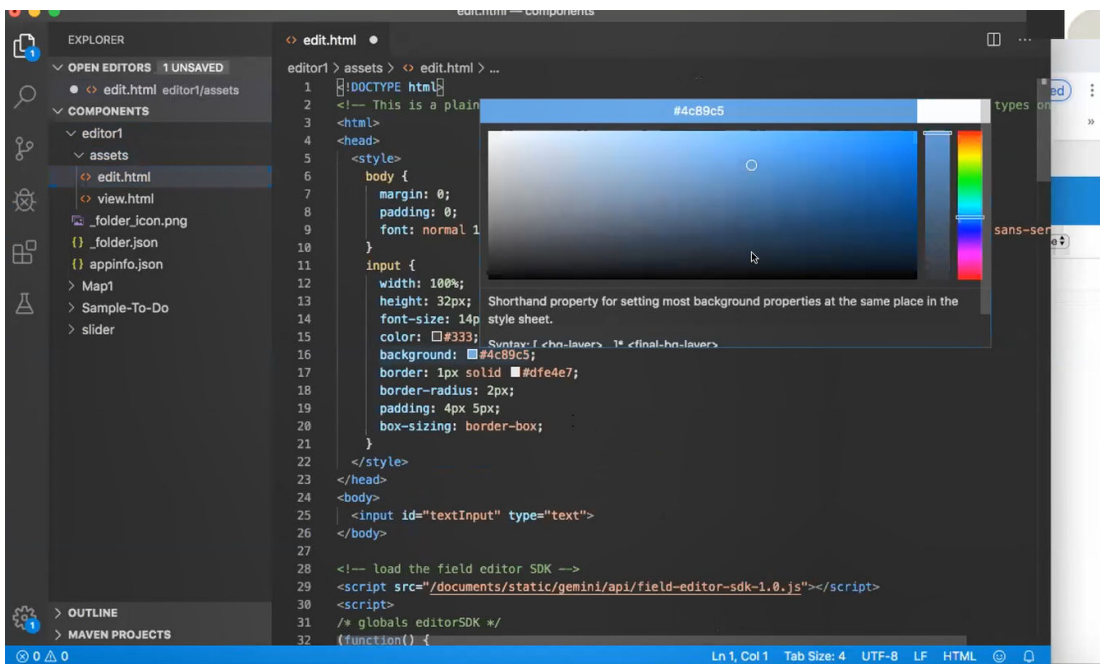
Každý komponent, napríklad jazdec, môžete otestovať na lokálnom serveri. Pre komponent tam môžete vybrať vlastnosti a potom ho uložiť.



Pre komponent mapy môžete klikaním po mape zadať miesto ako hodnotu editora.



V rámci úprav súboru HTML môžete zmeniť nastavenia komponentu, napríklad farbu pozadia.



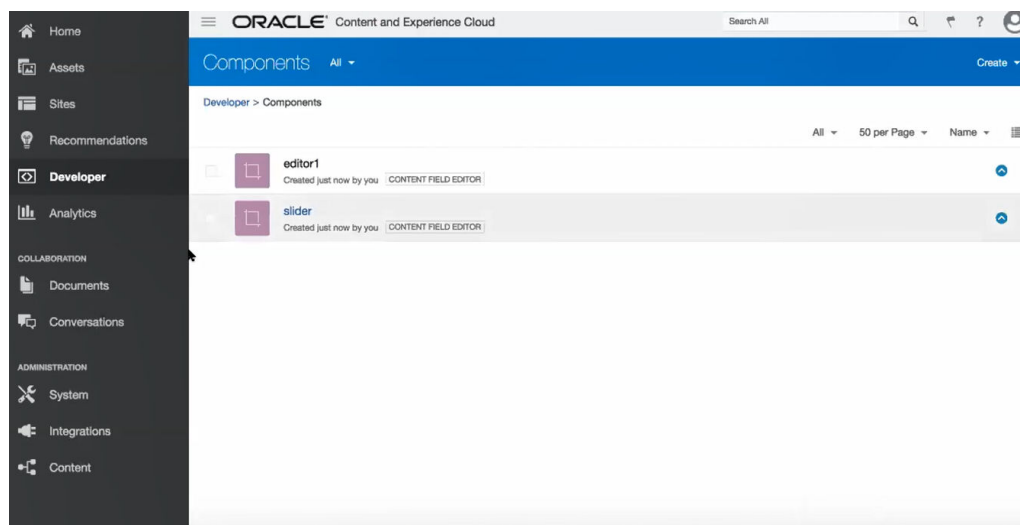
Pomocou príkazu súpravy OCE Toolkit môžete editor poľa lokálne priradiť k poľu obsahového typu:

```
cec add-field-editor editor1 -t SimpleContent -n -c SimpleType -f title  
cec add-field-editor slider -t SimpleContent -n -c SimpleType -f value
```

Nakonfigurované a otestované vlastné editory polí môžete nahrat' do inštancie služby Oracle Content Management pomocou nasledujúcich príkazov súpravy OCE Toolkit:

```
# upload editors  
cec ulcp editor1,slider -p -s Latest  
  
# upload content  
  
cec cr Repo5 -s  
  
cec upload-content SimpleContent -r Rpo5 -s
```

Keď nahráte vlastné editory polí, vaše komponenty sa importujú do inštancie služby Oracle Content Management.



Prenos alebo aktualizácia lokality z jedného servera na druhý

Ak ste vývojárom, na vytvorenie alebo aktualizáciu lokality a jej obsahu zo servera A na server B môžete použiť príkaz súpravy OCE Toolkit.

Predvolene sa presúvajú všetky položky. Ak chcete presunúť len publikované položky, voliteľne môžete zadať príkaz `-p`. Zadajte zdrojový server s príznakom `-s <server>` a cieľový server s príznakom `-d <destination>`. Ak lokalita obsahuje položky z iných depozitárov, voliteľne môžete zadať mapovanie depozitára, inak sa tieto položky nepresunú.

Na aktualizáciu alebo prenos lokality z testovania do produkcie môžete použiť nasledujúci príkaz:

```
cec transfer-site site --from server --to server --repository r
--localization-policy l
```

Ďalšie voľby nájdete v časti [Používanie utilít príkazového riadka služby CEC](#).

Prenos lokality bez obsahových položiek

Ak ste vývojár, môžete použiť súpravu OCE Toolkit na prenos lokality bez obsahových položiek z jedného servera Oracle Content Management na druhý.

Ak chcete preniesť lokalitu s veľkým počtom obsahových položiek, tento obsah je potrebné od lokality oddeliť. Do príkazu `transfer-site` môžete pridať voľbu `--excludecontent` (skrátene `-x`).

Keď je nastavená táto voľba, prenesie sa len lokalita.

Príklad:

```
cec transfer-site Site1 -s DEV -d UAT -r Repository1 -l LocalizationPolicy1 -x
```

Skupinové sťahovanie alebo nahrávanie obsahových položiek pre lokalitu

Ak ste vývojárom a prenášate lokalitu z jedného servera Oracle Content Management na druhý, obsahové položky lokality môžete sťahovať alebo nahrávať v skupinách.

Ak chcete preniesť lokalitu s veľkým počtom obsahových položiek, tento obsah je potrebné od lokality oddeliť. Keď prenesiete lokalitu bez obsahu (`cec transfer-site --excludecontent`), na prenos obsahu lokality použijete príkaz `cec transfer-site-content`.

Príklad:

```
cec transfer-site-content <name>
```

Tento príkaz vytvorí skripty na prenos obsahu podnikovej lokality z jedného servera Oracle Content Management na druhý. Používa sa na prenos veľkého počtu obsahových položiek, pričom tieto položky sa prenášajú v dávkach. Tento príkaz predvolene nespustí skripty a prenesú sa všetky položky. Ak chcete preniesť len publikované položky, môžete zadať príznak `-p`.

Zadajte zdrojový server s príznakom `-s <server>` a cieľový server s príznakom `-d <destination>`.

Voľby

```
--destination, -d The registered CEC server to transfer the content
[required]
```

```
--repository, -r Repository [required]
--publishedassets, -p The flag to indicate published assets only
--number, -n The number of items in each batch, defaults to 500
--execute, -e Execute the scripts
--help, -h Show help [boolean]
```

Ak voľba `--execute` nie je nastavená, po dokončení príkazu `cec transfer-site-content` spustíte vygenerovaný skript `<site name>_downloadcontent` na stiahnutie obsahu zo zdrojového servera a potom spustíte skript `<site name>_uploadcontent` na nahranie stiahnutého obsahu na cieľový server.

Príklady

```
cec transfer-site-content Site1 -s DEV -d UAT -r Repository1 Generate
script Site1_downloadcontent and Site1_uploadcontent
cec transfer-site-content Site1 -s DEV -d UAT -r Repository1 -e
Generate script Site1_downloadcontent and Site1_uploadcontent and
execute them
cec transfer-site-content Site1 -s DEV -d UAT -r Repository1 -n 200
cec transfer-site-content Site1 -s DEV -d UAT -r Repository1 -p
```

Indexovanie stránok lokality pomocou súpravy OCE Toolkit

Súpravu OCE Toolkit môžete používať na vytváranie obsahových položiek pre text na stránkach lokality a na aktiváciu vyhľadávania stránok pre lokalitu.

Nasledujúce sekcie popisujú, ako indexovať stránky pomocou súpravy OCE Toolkit.

1. [Vytvorenie typu obsahu pre text na stránkach lokality](#)
2. [Vytvorenie obsahových položiek indexu stránky pomocou súpravy OCE Toolkit](#)
3. [Pridanie vyhľadávania obsahu na lokalitu v službe Oracle Content Management](#)

Vytvorenie typu obsahu pre text na stránkach lokality

Pre typ obsahu zadajte názov, požadované hodnoty polí a predvolené rozloženie obsahu pre daný typ.

- Názov typu
Zadajte ľubovoľný platný názov typu obsahu.
- Polia
Nasledujúce polia sú povinné.

Názov poľa	Typ poľa	Počet hodnôt v dátových poliach	Popis
site	Text	Jednotlivé	Názov lokality
pageid	Text	Jednotlivé	ID stránky
pagename	Text	Jednotlivé	Názov stránky
pageurl	Text	Jednotlivé	Adresa URL stránky
pagedescription	Text	Jednotlivé	Popis stránky

Názov poľa	Typ poľa	Počet hodnôt v dátových poliach	Popis
keywords	Text	Viacere (žiadne maximálne)	Všetok text na stránke a hodnoty zo všetkých textových polí obsahových položiek na stránke získané prostredníctvom príkazu <code>index-site</code> súpravy OCE Toolkit.

```

{{#fields}}
<div class="indextype"></div>
<div>
  <a href="{{pageFullURL}}" title="{{pagename}}">{{pagename}}</a>
</div>
{{/fields}}

```

```

content.fields.pageFullURL = SCSRenderAPI.getSitePrefix() +
content.fields.pageurl;

```

- Vytvorte rozloženie obsahu pre uvedený typ.

Rozloženie obsahu by malo zobrazovať názov lokality a adresu URL na navigáciu na stránke. Napríklad v súbore `layout.html`:

```

{{#fields}}
<div class="indextype"></div>
<div>
  <a href="{{pageFullURL}}"title="
  {{pagename}}">{{pagename}}</a>
</div>
{{/fields}}

```

- V súbore `render.js` vygenerujte celú adresu URL stránky:

```

content.fields.pageFullURL =
SCSRenderAPI.getSitePrefix() +
content.fields.pageurl;

```

- Rozloženie obsahu nastavte ako predvolené rozloženie obsahu pre uvedený typ.

```

content.fields.pageFullURL =
SCSRenderAPI.getSitePrefix() + content.fields.pageurl;

```

Vytvorenie obsahových položiek indexu stránky pomocou súpravy OCE Toolkit

Na vytvorenie obsahových položiek indexu stránky môžete použiť príkaz súpravy OCE Toolkit.

Predpoklady:

- V lokálnom počítači bola nainštalovaná a nastavená súprava OCE Toolkit.
- Lokalita v službe Oracle Content Management bola publikovaná.
- Obsahové položky na stránke lokality boli publikované na kanáli lokality.

Do rozhrania príkazového riadka zadajte nasledujúci príkaz súpravy OCE Toolkit:

```
cec index-site site name -c content type name -p
```

V uvedenom príkaze *site name* je názov príslušnej lokality, *content type name* je typ obsahu vytvoreného pre text stránky a voľba `-p` označuje, že obsahové položky indexu stránky sa po vytvorení majú publikovať.

Usage: cec index-site <site>

Create content item for each page with all text on the page. If the page index content item already exists for a page, updated it with latest text on the page. Specify `-c <contenttype>` to set the page index content type. Optionally specify `-p` to publish the page index items after creation or update.

Options:

```
--contenttype, -c <contenttype> page index content type
--publish, -p      publish page index items
--help, -h        Show
```

help

[boolean]

Examples:

```
cec index-site Site1 -c PageIndex
cec index-site Site1 -c PageIndex -p
```

Ak chcete vidieť použitie, zadajte príkaz `cec index-site -h`

Pridanie vyhľadávania obsahu na lokalitu v službe Oracle Content Management

Na lokalitu služby Oracle Content Management môžete pridať vyhľadávanie obsahu so stránkou vyhľadávania a polom vyhľadávania.

Ako pridať na lokalitu vyhľadávanie obsahu:

1. [Pridanie stránky vyhľadávania na lokalitu](#)
2. [Pridanie poľa vyhľadávania do motívu](#)

Pridanie stránky vyhľadávania na lokalitu

Na lokalitu môžete pridať stránku vyhľadávania a na stránku vyhľadávania komponent Zoznam obsahu.

Pridanie stránky vyhľadávania:

1. Na lokalitu pridajte stránku a nastavte ju ako stránku vyhľadávania.
2. Na stránku vyhľadávania pridajte komponent Zoznam obsahu.
3. Nastavte položku **Typ obsahu** pre typ obsahu v indexe stránky, ktorý ste vytvorili predtým.

Pridanie poľa vyhľadávania do motívu

Ak chcete, aby sa pole vyhľadávania zobrazovalo na každej stránke lokality, môžete ho pridať na stránku HTML rozloženia motívu.

Príklad:

```
<div align="center">
<input id="searchonpage" type="text" size="30" placeholder="Search on
page. . ."/>
</div>
```

1. Pridanie vstupného poľa:

```
<script>
  // Get the search field element
  const node = document.getElementById('searchonpage');
  // Get the search string from the url if it exists
  var params = (new URL(document.location)).searchParams;
  var defaultStr = params && params.get('default');
  if (defaultStr) {
    if (defaultStr.lastIndexOf('*') === defaultStr.length - 1) {
      defaultStr = defaultStr.substring(0, defaultStr.length - 1);
    }
    // Display the search string in the search field
    node.value = defaultStr;
  }
  // When enter from the search field, go to the site search page with
the search string
  node.addEventListener('keydown', function onEvent(event) {
    if (event.key === "Enter") {
      var inputElem = event.srcElement || event.target;
      var siteSearchPageUrl = 'search.html';
      var searchUrl = SCSRenderAPI.getSitePrefix() +
        siteSearchPageUrl +
        '?contentType=indextype&default=' + inputElem.value + '*';
      window.location = searchUrl;
    }
  });
</script>
```

2. Na koniec tela HTML pridajte JavaScript.

Indexovanie viacjazyčnej lokality pomocou súpravy OCE Toolkit

Na indexovanie viacjazyčných lokalít pre preklady a na vyhľadávanie stránok a obsahových položiek môžete používať súpravu OCE Toolkit.

Môžete si vytvoriť index pre viacjazyčnú lokalitu a ešte pred publikovaním lokality ho otestovať. Na indexovanie viacjazyčnej lokality použijete príkaz `cec index-site` súpravy OCE Toolkit. Prejdite do adresára `cec-components` a vydajte tento príkaz, ale bez volieb na zobrazenie pomocných informácií pre príkaz:

```
cec-components> cec index-site
Usage: cec index-site <site>
```

Create content item for each page with all text on the page. If the page index content item already exists for a page, updated it with latest text on the page. Specify `-c <contenttype>` to set the page index content type. Optionally specify `-p` to publish the page index items after creation or update.

Options:

```
--contenttype, -c <contenttype> page index content type
--publish, -p      publish page index items
--help, -h        Show
help
```

[boolean]

Examples:

```
cec index-site Site1 -c PageIndex
cec index-site Site1 -c PageIndex -p
```

Indexové položky stránky existujú pre jednotlivé stránky a jazyky. Obsahové položky indexu stránky vytvárané pre jednotlivé jazyky sa vytvoria ako preklady indexových položiek stránky v predvolenom jazyku. Keď vykonávate dopyt na spustenej lokalite, zoznam vyhľadávania a zoznam obsahu si jazyk vyberú z adresy URL lokality. Vyhľadávanie sa tak filtruje automaticky.

Pred publikovaním je potrebné viacjazyčnú lokalitu indexovať a preložiť, a na to budete potrebovať úlohu prekladu. Pozrite si časť [Vytvorenie novej úlohy prekladu lokality alebo položky na serveri Oracle Content Management](#).

Predvolený jazyk, angličtina, je povinný. Pre každý podporovaný jazyk (povinný aj voliteľný) spustíte vytváranie indexu a vytvoríte preklady indexových položiek. Ak index spustíte dvakrát, jednoducho vykoná aktualizáciu.

Ako indexovať, preložiť a publikovať viacjazyčnú lokalitu pomocou príkazov súpravy OCE Toolkit:

1. Vytvorte pre lokalitu typ obsahu a sprístupnite ho v depozitári. Pozrite si časť [Vytvorenie typu obsahu pre text na stránkach lokality](#).
2. Vyberte stratégiu overenia.
 - a. Kliknite na položku **Položky** v ľavej navigačnej ponuke.
 - b. Vyberte položku **Stratégie lokalizácie** v ponuke **Položky**.
 - c. Vyberte stratégiu lokalizácie.
 - d. Ak je to potrebné, stratégiu lokalizácie modifikujte tak, aby obsahovala jazyky, ktoré chcete použiť na indexovanie a preloženie lokality. Napríklad ak stratégia obsahuje len angličtinu, môžete pridať francúzštinu a španielčinu.

Všetky preklady sú z angličtiny.

3. Stiahnite úlohu prekladu. Preložiť môžete len položky, ktorá sa používajú na lokalite.
4. **Preložte** lokalitu. Preklady lokalít možno robiť manuálne alebo prostredníctvom integrovaného konektora.
5. Po dokončení prekladu nahrajte úlohu prekladu.
6. Na indexovanie lokality použite príkaz `cec index-site`. Zadaťte `-c <contenttype>` na nastavenie typu obsahu indexu stránky.

Môžete zadať aj voľbu `-p` na publikovanie lokality. Potom môžete indexovanie a preklad overiť ešte pred publikovaním zmien na živej lokalite.

Napríklad nasledujúci príkaz `cec index-site` vytvorí index lokality pre lokalitu, ktorá používa angličtinu, francúzštinu a španielčinu. Jazyky podporované touto lokalitou sú z priradenej stratégie lokalizácie vrátane predvoleného jazyka.

```
cec index-site Demo2 -c search_content_type -p
- Logged in to remote server: server-URL
- establish user session
- get CSRF token
- site: Demo2, default language: en-US, channel token: channel-token
- site localization policy: search_localization_policy
- query site repository
- query content type search_content_type
- query site structure
- content types used in the site: search_blog
- query page data
- query content on the pages
- will create 11 page index items
- will update 0 page index items
- will remove 1 page index items
- create page index item for Blog
- create page index item for Privacy Policy
- create page index item for Search
- create page index item for Components
- create page index item for Navigation
- create page index item for Detail Page
- create page index item for Pages
- create page index item for Page Content
- create page index item for Developing Templates
- create page index item for Themes
- add page index items to site channel
- remove page index items for page Search from site channel
- will create/update translate for fr-FR,es-ES
- query site structure with locale fr-FR
- query page data (fr-FR)
- query content on the pages (fr-FR)
- will create 11 page index items (fr-FR)
- will update 0 page index items (fr-FR)
- will remove 1 page index items (fr-FR)
- create page index item for Themes (fr-FR)
- create page index item for Navigation (fr-FR)
- create page index item for Pages (fr-FR)
- create page index item for Detail Page (fr-FR)
- create page index item for Search (fr-FR)
```


- create page index item for Page Content (fr-FR)
- create page index item for Components (fr-FR)
- create page index item for Developing Templates (fr-FR)
- create page index item for Blog (fr-FR)
- create page index item for Home (fr-FR)
- create page index item for Privacy Policy (fr-FR)
- add page index items to site channel
- set page index items in fr-FR as translated
- remove page index items for page Search from site channel
- query site stucture with locale es-ES
- query page data (es-ES)
- query content on the pages (es-ES)
- will create 11 page index items (es-ES)
- will create 0 page index items (es-ES)
- create page index item for Pages (en-ES)
- create page index item for Home (en-ES)
- create page index item for Themes (en-ES)
- create page index item for Components (en-ES)
- create page index item for Privacy Policy (en-ES)
- create page index item for Detail Page (en-ES)
- create page index item for Page Content (en-ES)
- create page index item for Navigation (en-ES)
- create page index item for Developing Templates (en-ES)
- create page index item for Search (en-ES)
- create page index item for Blog (en-ES)
- add page index items to site channel
- set page index items in es-ED as translated
- publish job submitted
- publish in proogress
- publish in progress
- publish page index items finished

7. Lokality publikujte, aby sa pridali preklady.

Vytvorenie zjednodušeného komponentu na ľahký vývoj komponentov

Ak chcete vytvoriť jednoduchší komponent, ktorý by vám uľahčil vývoj, použite súpravu OCE Toolkit.

Zjednodušený komponent SimpleHTML dostupný v súprave OCE Toolkit poskytuje jednoduchší východiskový bod na vývoj vlastných komponentov:

```
cec create-component -f SimpleHTML
```

K dispozícii je aj vzorka pre komponent JET, s ktorou môžete začať:

```
cec create-component MyComp -f JET-CCA-Demo-Card
```

Nastavenie služby kompilácie lokalít

Môžete vytvoriť obraz Docker pre server kompilácie na nastavenie služby kompilácie lokalít v službe Oracle Content Management. Táto služba umožňuje definovať server kompilácie, ktorý sa použije pred publikovaním.

Server kompilácie má koncový bod uvedený vo forme adresy URL na stránke **Administrácia > Systém > Lokality a položky** v poli **Adresa URL koncového bodu kompilácie**. Tam môžete zadať plne kvalifikovanú adresu URL, ktorú chcete zaregistrovať na serveri. Potom koncový bod overte kliknutím na tlačidlo **Testovať**. Pozrite si časť Nastavenie adresy URL koncového bodu kompilácie.

Služba kompilácie lokalít kompiluje stránky lokality tak, aby sa pri vstupe na publikovanú lokalitu vrátili stránky HTML. Keď server Oracle Content Management publikuje lokalitu, uskutoční volanie služby kompilácie lokalít, aby skompilovala stránky lokality, ak je služba nakonfigurovaná.

Keď zadáte koncový bod lokality, môžete aktivovať automatickú kompiláciu na karte **Dodanie statickej lokality** v dialógovom okne **Vlastnosti lokality**. Lokalita sa po publikovaní skompiluje prostredníctvom servera kompilácie.

Služba kompilácie lokalít je rozšírením príkazov súpravy OCE Toolkit. Príkaz `cec compilation-server` môžete spustiť aj sami, ale obraz Docker vám umožňuje vytvoriť server kompilácie s použitím štandardného režimu a následne upraviť konfiguráciu služby.

Ako vytvoriť obraz Docker a publikovať súbor Docker:

1. Informácie o obraze Docker si môžete stiahnuť z platformy GitHub. Keď stiahnete informácie z platformy GitHub, získate tri ďalšie súbory, ktoré sa nachádzajú pod serverom kompilácie. Jedným z obrazov Docker je server kompilácie, ktorý obsahuje súbor Docker a súbory readme.
2. Príkaz `run.sh` sa spúšťa po vytvorení obrazu Docker. Tento príkaz stiahne súpravu OCE Toolkit, nainštaluje ju a vytvorí zdrojový adresár.
3. Potom si môžete prispôsobiť prostredie a spustiť príkaz `run.sh`. Môžete zadať port, ktorý sa má použiť, časové limity a všetko ostatné, čo chcete zmeniť. Potom vykonajte aktualizáciu a použijete príkaz `.sh`.
4. Keď si stiahnete informácie o obraze Docker a zmeníte adresár servera kompilácie, môžete vytvoriť súbor Docker. Ak ste už stiahli OCE Toolkit, voľbu `no-cache` môžete odstrániť, aby ste všetko nestáhovali znova.
5. Vytvorte zoznam obrazov Docker.
6. Hneď ako budete mať obraz Docker k dispozícii, zaregistrujte ho.
7. Overte, či funguje. Prejdite do rozhrania REST API súboru výnimiek, v ktorom sú uvedené podporované verzie. Týmto testom overíte, či funguje.
8. Teraz potrebujete zaregistrovať server. Na to je potrebná prvá časť názvu servera, všetko ostatné server spracuje interne.
9. Vráťte sa do systémového adresára a k položkám lokalít, kde môžete zaregistrovať koncový bod kompilácie, a kliknite na tlačidlo **Uložiť**.
10. Prejdite na vlastnosti lokality a zadajte, čo sa má publikovať a kedy sa to má publikovať.

Zvýšenie runtime výkonu stránok lokality kompilovaním lokality

Kompilovaním lokality v službe Oracle Content Management môžete zlepšiť výkon a správanie stránok lokality v čase behu. Toto zlepšenie sa pri kompilácii dosahuje vďaka tomu, že sa pre každú stránku na lokalite vytvorí statický súbor HTML, ktorý sa bude správať rovnako ako pôvodná stránka.

Prehľad kompilácie lokalít

Súbory metadát, ktoré tvoria „stránku“ lokality, sa počas kompilácie spájajú, aby sa zabránilo požiadavkám servera, ktoré sa v čase behu bežne vyskytujú. V podstate prechádzate z ceny za vykreslenie zobrazenia na stránku na jednorazovú cenu za čas kompilácie.

Zlepšenia výkonu dosiahnete znížením počtu požiadaviek v čase behu. To môže tiež znamenať, že sa vyhnete akýmkoľvek dopytom na obsah, pretože výsledky týchto dopytov môžete kompilovať priamo na stránku.

Dosiahnete aj zlepšenia správania, pretože stránka sa vykreslí okamžite. Môžete sa tak vyhnúť niektorým problémom, napríklad „záblesku štýlovo neupraveného obsahu“ (FOUC - flash of unstyled content) alebo zobrazeniu komponentov na stránke v neurčitom poradí, keď sa napríklad okamžite zobrazí päta a potom sa presúva po stránke nadol ako ostatné položky pri vykresľovaní stránky.

Ak chcete kompilovať stránky v rámci lokality Oracle Content Management, lokalitu je potrebné exportovať ako šablónu a potom pomocou súpravy OCE Toolkit šablónu skompilovať a vytvorené statické stránky nahráť na pôvodnú lokalitu. Nasledujúce kroky vás prevedú procesom kompilácie šablóny a následne sa dozviete, ako tento model použiť na kompiláciu lokalít.

Interakcia s predbežným vykreslením

Predbežné vykreslenie sa zameriava na vrátenie výsledkov vhodných pre vyhľadávací nástroj. Neočakáva sa, že stránky vygenerované v rámci predbežného vykreslenia sa budú spúšťať rovnako, ako sa spúšťali pôvodné stránky, a nespúšťa sa ani JavaScript. Jednoducho vráti stránky HTML vopred vykreslené v prehľadávači ako podporu textového vyhľadávania pre vyhľadávacie nástroje.

Očakáva sa, že statické stránky vytvorené pri kompilácii lokalít sa budú spúšťať v prehľadávači a správať sa presne ako pôvodné dynamické stránky lokalít. To zahŕňa dynamické spúšťanie nekompilovaných komponentov a spúšťanie dopytov v čase behu, pričom používateľ chce mať vo výsledkoch len aktuálne dáta, aby ich nemusel opravovať počas kompilácie.

Keď administrátor nájomcov aktivuje riešenie predbežného vykreslenia, cez server predbežného vykreslenia bude možné odosielať aj statické stránky. Indexovanie a crawlers tak môžu spracúvať časti statických stránok, ktoré sa ešte stále môžu vykresľovať dynamicky, napríklad zoznamy obsahu.

Dopyty na obsah vrátia obsahové položky, ktoré zahŕňajú hodnoty polí formátovaného textu, takže tieto hodnoty nemusíte vyvolávať samostatne, keď sa pre zoznamy obsahu používajú rozloženia obsahu.

Vykreslenie stránky lokality pomocou radiča

Príkaz `cec compile-template` umožňuje vykresľovanie stránok lokalít priamo v prehľadávači bez toho, aby bolo potrebné prejsť cez radič stránok lokality Oracle Content Management.

Ak sa na vytváranie statických stránok HTML nepoužíva kompilátor, lokalita Oracle Content Management používa na vykresľovanie stránok model radiča. To zahŕňa množstvo požiadaviek na získanie informácií o lokalite, o stránke v rámci danej lokality a šablónach použitých na vykreslenie stránky pred tým, ako ju bude možné reálne zobrazit' v prehľadávači.



Poznámka:

Sú aj ďalšie požiadavky, napríklad na získanie súboru `controller.js`.

Vykreslenie kompilovanej stránky lokality

Pomocou príkazu `cec compile-template` môžete všetky tieto kroky skompilovať do statického súboru HTML a zlepšiť výkon lokalít v čase behu znížením počtu týchto serverových požiadaviek alebo ich odstránením. Okrem toho môžete ešte viac znížiť počet požiadaviek na prostriedky, ktoré sa v čase behu nepotrebujú meniť, a skompilovať ich na statické stránky.

Predvolený proces kompilácie vykonáva prácu existujúceho radiča v čase behu, keď pre každý súbor `page.json` na lokalite vytvorí fyzickú stránku HTML. Tieto stránky sa potom môžu nasaďiť na lokalitu a následne sa s lokalitou publikujú a použijú, keď používateľ klikne na zodpovedajúcu adresu URL stránky.

Kompilácia šablóny

Aby ste mohli kompilovať lokalitu, potrebujete prístup k motívom a komponentom na lokalite. Šablóna lokality je modelom balenia lokality. Obsahuje všetky požadované prostriedky na migráciu a prevádzku lokality.

Pomocou šablóny lokality môžete lokalitu exportovať do prostredia OCE Toolkit, kde sa lokalita v šablóne môže kompilovať. Nasledujúce sekcie vás prevedú kompiláciou lokality v rámci šablóny **BlogTemplate**, ktorá je prednastavená v súprave OCE Toolkit.

Nastavenie

Príkaz `cec compile-template` je k dispozícii prostredníctvom súpravy OCE Toolkit a inštaluje sa spolu s ňou. Postupujte podľa štandardných pokynov na inštaláciu súpravy OCE Toolkit.

Po nainštalovaní súpravy OCE Toolkit môžete spustiť príkazy `cec` na vytvorenie šablóny.

1. Nainštalujte adresár pre vývoj súpravy OCE Toolkit:

```
mkdir cec-src
cd ./cec-src
cec install
```

```
# Start up the CEC Toolkit Development server for testing
cec develop &
```

2. Vytvorte šablónu.

Prednastavená šablóna `BlogTemplate` bola aktualizovaná s použitím vlastných kompilátorov. Šablónu vytvorte z tohto zdroja:

```
# create a new template (must be in the cec-src folder if not
already there)
cd ./cec-src
cec create-template BlogTemplate -f BlogTemplate
```

Prednastavená šablóna **BlogTemplate** rozširuje predošlú šablónu o vlastné kompilátory:

- Kompilátory rozloženia obsahu

```
cec-src/src/components/Starter-Blog-Post-Summary/assets/compile.js
cec-src/src/components/Starter-Blog-Author-Summary/assets/compile.js
cec-src/src/components/Starter-Blog-Post-Content/assets/compile.js
cec-src/src/components/Starter-Blog-Post-Header/assets/compile.js
cec-src/src/components/Starter-Blog-Post-Sidebar/assets/compile.js
```

- Kompilátory rozloženia stránky

```
cec-src/src/themes/BlogStarterTheme/layouts/post-detail-compile.js
cec-src/src/themes/BlogStarterTheme/layouts/home-compile.js
cec-src/src/themes/BlogStarterTheme/layouts/authors-compile.js
cec-src/src/themes/BlogStarterTheme/layouts/common-compile.js
cec-src/src/themes/BlogStarterTheme/layouts/about-compile.js
cec-src/src/themes/BlogStarterTheme/layouts/index-compile.js
```

Kompilácia vlastnej šablóny

Keď kompilujete šablónu, pre lokalitu v rámci tejto šablóny sa pre každú zo stránok v súbore `structure.json` vytvorí statická stránka HTML.

Krok kompilácie kombinuje metadáta stránky (napríklad `100.json`) s rozložením stránky (napríklad `about.html`), takže získate stránku HTML, ktorá sa zobrazí okamžite, aj bez radiča v čase behu. Vlastné kompilátory kompilujú na stránku dynamické položky, napríklad navigáciu a komponenty, čím umožňujú ešte viac obmedziť spúšťanie skriptu JavaScript v čase behu.

Príkaz `cec compile-template` vykoná pre každú stránku na lokalite nasledujúce akcie:

- Načíta metadáta lokality a stránok.
- Načíta rozloženia stránky a použije ľubovoľný kompilátor rozloženia stránky.
- Pre každý slot na stránke:
 - Rozbalí slot pomocou mriežky definovanej v súbore `page.json`.
 - Pre každý komponent v rámci slotu:
 - * použije ľubovoľný kompilátor komponentov,

- * vloží vygenerovaný markup komponentu do zodpovedajúceho umiestnenia v rámci slotu.
- Rozbalí všetky makrá v kompilovanom markupe a vloží objekt SCS JavaScript, ktorý používa vykresľovač služby Oracle Content Management v čase behu.
- Markup kompilovanej stránky uloží do priečinka `src/templates/<template>/static`.

Spustite príkaz na kompiláciu lokality:

```
> cec compile-template BlogTemplate
Compile Template: compiling template BlogTemplate
Oracle Content Management Site Compiler

createPage: Processing pageId 100. Preview URL:
http://localhost:8085/templates/BlogTemplate/index.html
createPage: Processing pageId 105. Preview URL:
http://localhost:8085/templates/BlogTemplate/post-detail.html
createPage: Processing pageId 401. Preview URL:
http://localhost:8085/templates/BlogTemplate/about.html
createPage: Processing pageId 402. Preview URL:
http://localhost:8085/templates/BlogTemplate/search.html
createPage: Processing pageId 403. Preview URL:
http://localhost:8085/templates/BlogTemplate/authors.html
All page creation calls complete.

Creating detail pages:
createPage: Processing detail pageId 105. Preview URL:
http://localhost:8085/templates/BlogTemplate/post-detail/1481786063051-developing-content-layout- for-content-and-experience-cloud
createPage: Processing detail pageId 105. Preview URL:
http://localhost:8085/templates/BlogTemplate/post-detail/1481786063052-dynamic-dom- manipulation-in-content-layout
createPage: Processing detail pageId 105. Preview URL:
http://localhost:8085/templates/BlogTemplate/post-detail/1481786063045-getting-media-url-in- the-content-layout
createPage: Processing detail pageId 105. Preview URL:
http://localhost:8085/templates/BlogTemplate/post-detail/1481786063053-getting-reference- items-in-content-layout
createPage: Processing detail pageId 105. Preview URL:
http://localhost:8085/templates/BlogTemplate/post-detail/1481786063048-navigating-to-a- search-page-with-search-query
createPage: Processing detail pageId 105. Preview URL:
http://localhost:8085/templates/BlogTemplate/post-detail/1481786063050-alex-read
createPage: Processing detail pageId 105. Preview URL:
http://localhost:8085/templates/BlogTemplate/post-detail/1481786063047-jerrold-summers
createPage: Processing detail pageId 105. Preview URL:
http://localhost:8085/templates/BlogTemplate/post-detail/1481786063049-kelly-emerson
createPage: Processing detail pageId 105. Preview URL:
http://localhost:8085/templates/BlogTemplate/post-detail/1481786063043-samantha-howard
createPage: Processing detail pageId 105. Preview URL:
http://localhost:8085/templates/BlogTemplate/post-detail/1481786063046-raising-triggers-from- content-layout
createPage: Processing detail pageId 105. Preview URL:
http://localhost:8085/templates/BlogTemplate/post-detail/1481786063044-rendering-the-content- layout
```

using-mustache-template

All detail page creation calls complete.

Chyby kompilácie

Počas kompilácie dostanete tri typy hlásení: informačné, výstražné a chybové.

1. Informačné hlásenia sú o problémoch, o ktorých by ste mali vedieť. Tieto hlásenia sú očakávanou súčasťou kompilácie:
 - Zástupné obsahové položky, ktoré sa vykreslia v čase behu.
 - Chýbajúce kompilátory rozloženia stránky. Rozloženia stránky nemusia obsahovať žiadny dynamický prvok, preto sa nepovažuje za problém, ak chýbajú.
 - Položky označené ako „vykresliť pri prístupe“, to znamená, že vývojár lokality chce, aby sa komponent dynamicky vykreslil v čase behu, hoci bola stránka kompilovaná.
2. Výstražné hlásenia upozorňujú na problémy, ktoré pravdepodobne ovplyvnia výkon spustenej lokality. Je potrebné ich opraviť vždy, keď je to možné. Do tejto kategórie patria nasledujúce položky:
 - Chýbajúce kompilátory rozloženia obsahu alebo vlastných komponentov. Bez nich sa komponenty budú na stránke vykresľovať dynamicky, ako to bolo predtým.
 - Chýbajúce mapy rozloženia obsahu. Je málo pravdepodobné, že by ste na vykreslenie obsahových položiek chceli použiť systémové predvolené vykresľovanie obsahu.
3. Chybové hlásenia sú o chybách, ktoré poukazujú na zlyhanie kompilácie. Kde to bude možné, v kompilácii stránok sa bude pokračovať, ale po skončení celej kompilácie sa zobrazí chyba.
 - Najpravdepodobnejšou príčinou sú chyby v skripte JavaScript vo vlastných kompilátoroch. Všetky takéto chyby sa musia odstrániť.

Poznámka:

Aby sa znížil počet opakovaných hlásení, rovnaké hlásenie sa počas jednej kompilácie zobrazí len raz bez ohľadu na to, či sa vyskytuje na viacerých stránkach.

Pre predchádzajúci príklad platí nasledujúci stav po skončení kompilácie:

```
Compilation completed with 0 errors and 3 warnings.  
to display warnings, run with --verbose (-v) option.
```

Ak krok kompilácie spustíte znova s voľbou „-v“, uvidíte nasledujúci výstup:

```
> cec compile-template BlogTemplate --verbose  
Compile Template: compiling template BlogTemplate  
Oracle Content Management Site Compiler
```

```
createPage: Processing pageId 100. Preview URL:
http://localhost:8085/templates/BlogTemplate/index.html
createPage: Processing pageId 105. Preview URL:
http://localhost:8085/templates/BlogTemplate/post-detail.html
Info: no content item specified for placeholder: a890a65c-c0fc-451b-966b-
e606ca18a1f4
component will render at runtime.
Info: no content item specified for placeholder: c90bbc10-
c9d8-4a54-8dd4-7a8251e8efbb
component will render at runtime.
Info: no content item specified for placeholder: f12691e1-79ab-4d1f-
a8b9-3af8c638dd26
component will render at runtime.
createPage: Processing pageId 401. Preview URL:
http://localhost:8085/templates/BlogTemplate/about.html
createPage: Processing pageId 402. Preview URL:
http://localhost:8085/templates/BlogTemplate/search.html
Info: Component: "fdfd0392-e901-48f6-8044-36803c836aa1" of type "scs-
contentlist" marked as
"render on access", will not be compiled.
Info: Component: "ba9f3711-4367-444e-ae38-71289fc10e73" of type "scs-
contentlist" marked as
"render on access", will not be compiled.
createPage: Processing pageId 403. Preview URL:
http://localhost:8085/templates/BlogTemplate/authors.html
All page creation calls complete.
```

Creating detail pages:

```
createPage: Processing detail pageId 105. Preview URL:
http://localhost:8085/templates/BlogTemplate/post-detail/1481786063051-developing-content-layout-for-content-and-experience-cloud
createPage: Processing detail pageId 105. Preview URL:
http://localhost:8085/templates/BlogTemplate/post-detail/1481786063052-dynamic-dom-manipulation-in-content-layout
createPage: Processing detail pageId 105. Preview URL:
http://localhost:8085/templates/BlogTemplate/post-detail/1481786063045-getting-media-url-in-the-content-layout
createPage: Processing detail pageId 105. Preview URL:
http://localhost:8085/templates/BlogTemplate/post-detail/1481786063053-getting-reference-items-in-content-layout
createPage: Processing detail pageId 105. Preview URL:
http://localhost:8085/templates/BlogTemplate/post-detail/1481786063048-navigating-to-a-search-page-with-search-query
createPage: Processing detail pageId 105. Preview URL:
http://localhost:8085/templates/BlogTemplate/post-detail/1481786063050-alex-read
Warning: failed to find content layout map entry for: Starter-Blog-
Author:header. Will compile
using the system default layout.
Warning: failed to find content layout map entry for: Starter-Blog-
Author:content. Will compile
using the system default layout.
Warning: failed to find content layout map entry for: Starter-Blog-
Author:sidebar. Will compile
using the system default layout.
```



```

createPage: Processing detail pageId 105. Preview URL:
http://localhost:8085/templates/BlogTemplate/post-detail/1481786063047-jerrold-summers
createPage: Processing detail pageId 105. Preview URL:
http://localhost:8085/templates/BlogTemplate/post-detail/1481786063049-kelly-emerson
createPage: Processing detail pageId 105. Preview URL:
http://localhost:8085/templates/BlogTemplate/post-detail/1481786063043-samantha-howard
createPage: Processing detail pageId 105.
Preview URL: http://localhost:8085/templates/BlogTemplate/post-detail/1481786063046-raising-triggers-from-content-layout
createPage: Processing detail pageId 105. Preview URL:
http://localhost:8085/templates/BlogTemplate/post-detail/1481786063044-rendering-the-content-layout-using-mustache-template
All detail page creation calls complete.

Compilation completed with 0 errors and 3 warnings.

*** compiled template is ready to test
*** to render non-compiled pages, remove compiled files from under: /
private/tmp/cec-
src/src/templates/BlogTemplate/static

```

Kompilácia stránky detailov

Pri kompilácii stránky detailov sa zoradia všetky obsahové položky nájdené počas kompilácie. Pre každú nájdenú obsahovú položku znova skompiluje stránku detailov s použitím hodnoty dynamického údajového poľa na definovanie adresy URL na novej stránke detailov.

Výstup predchádzajúcej kompilácie pozostáva z dvoch častí:

1. Kompilácia stránky
2. Kompilácia stránky detailov

Na základe predchádzajúceho príkladu sa zobrazia upozornenia na položky mapy rozloženia obsahu pre stránku **Starter-Blog-Author**. Stránky detailov však nechceme pre **Starter-Blog-Author**. Stránka detailov je len pre obsahové položky **Starter-Blog-Post**. Aby sme tieto chyby odstránili, z kompilácie stránky detailov môžeme vylúčiť obsahové položky, ktoré v nastaveniach nemajú odkaz na explicitnú stránku detailov. Môžete na to použiť nasledujúcu voľbu:

```

--noDefaultDetailPageLink, -o Do not generate compiled detail page for
items/content lists
    that use the default detail page.

```

Keď teda znova spustíte kompiláciu a vylúčíte vytvorenie stránky detailov, pri ktorom sa používa predvolená stránka detailov, dostanete nasledujúci výstup:

```

> cec compile-template BlogTemplate --noDefaultDetailPageLink
Compile Template: compiling template BlogTemplate
Oracle Content Management Site Compiler

createPage: Processing pageId 100. Preview URL:
http://localhost:8085/templates/BlogTemplate/index.html
createPage: Processing pageId 105. Preview URL:

```

```

http://localhost:8085/templates/BlogTemplate/post-detail.html
createPage: Processing pageId 401. Preview URL:
http://localhost:8085/templates/BlogTemplate/about.html
createPage: Processing pageId 402. Preview URL:
http://localhost:8085/templates/BlogTemplate/search.html
createPage: Processing pageId 403. Preview URL:
http://localhost:8085/templates/BlogTemplate/authors.html
All page creation calls complete.

Creating detail pages:
createPage: Processing detail pageId 105. Preview URL:
http://localhost:8085/templates/BlogTemplate/post-detail/1481786063051-
developing-content-
layout-for-content-and-experience-cloud
createPage: Processing detail pageId 105. Preview URL:
http://localhost:8085/templates/BlogTemplate/post-detail/1481786063052-dynamic-dom-manipulation-in-
content-layout
createPage: Processing detail pageId 105. Preview URL:
http://localhost:8085/templates/BlogTemplate/post-detail/1481786063045-getting-media-url-in-the-
content-layout
createPage: Processing detail pageId 105. Preview URL:
http://localhost:8085/templates/BlogTemplate/post-detail/1481786063053-getting-reference-items-in-
content-layout
createPage: Processing detail pageId 105. Preview URL:
http://localhost:8085/templates/BlogTemplate/post-detail/1481786063048-navigating-to-a-search-page-
with-search-query
All detail page creation calls complete.

Compilation completed with no errors.

*** compiled template is ready to test
*** to render non-compiled pages, remove compiled files from under: /
private/tmp/cec-
src/src/templates/BlogTemplate/static

```

Kompilácia konkrétnych stránok

Je potrebné skompilovať všetky stránky v šablóne, pritom si ale môžete vybrať, ktoré stránky sa majú kompilovať. To je užitočné v prípade, ak chcete ladiť alebo aktualizovať len konkrétne stránky, na ktorých pracujete, a nie opakovane kompilovať celú lokalitu.

Na kompiláciu konkrétnych stránok použite voľbu `--pages (-p)` a za ňou uveďte zoznam stránok, ktoré chcete kompilovať.

Poznámka:

Poznámka: Ak sa obsahové položky nachádzajú v zozname referenčných stránok detailov, skompilujú sa aj stránky detailov, hoci neboli explicitne zahrnuté.

```

cec compile-template BlogTemplate --pages 401,402
Compile Template: compiling template BlogTemplate

```

Oracle Content Management Site Compiler

```
createPage: Processing pageId 401. Preview URL:  
http://localhost:8085/templates/BlogTemplate/about.html  
createPage: Processing pageId 402. Preview URL:  
http://localhost:8085/templates/BlogTemplate/search.html  
All page creation calls complete.
```

```
Compilation completed with no errors.  
*** compiled template is ready to test  
*** to render non-compiled pages, remove compiled files from under: /  
private/tmp/cec-  
src/src/templates/BlogTemplate/static
```

Kompilácia lokalít

Predchádzajúce kroky poskytujú prehľad o tom, ako vytvoriť a kompilovať lokálnu šablónu. Vo všeobecnosti budete kompilovať svoje skutočné lokality Oracle Content Management.

Ak chcete kompilovať lokalitu Oracle Content Management, je potrebné ju exportovať do šablóny a potom skompilovať danú šablónu. Balík šablóny bude obsahovať kód lokality a všetky vlastné kódy, ktoré sú potrebné na kompiláciu lokality, v motívoch a komponentoch exportovaných so šablónou.

Predpoklady pre kompiláciu lokality

Pri nasledujúcich krokoch sa predpokladá, že ste na svojom serveri Oracle Content Management vytvorili lokalitu s názvom **BlogSite**. Môžete nahrat' predchádzajúcu šablónu **BlogTemplate** a potom lokalitu vytvoriť z tejto šablóny.

Príklad:

```
> cec upload-template BlogTemplate --server UAT  
  
> cec create-site BlogSite --template BlogTemplate --repository  
<yourRepository> --  
localizationPolicy <yourLocalizationPolicy> --defaultLanguage en-US --  
server UAT
```

Keď máte lokalitu vybranú a vytvorenú, môžete ju kompilovať vykonaním krokov v nasledujúcich sekciách.

Kompilácia lokality

Príkaz `cec create-template-from-site` v súpave OCE Toolkit môže vytvoriť šablónu lokality, pomocou ktorej môžete lokalitu kompilovať.

```
cec create-template-from-site
```

Options:

```
--site, -s <site> Site to create from [required]  
--includeunpublishedassets, -i flag to indicate to include unpublished
```

```
content items and digital assets in your template
--server, -r <server> The registered CEC server
--help, -h Show help [boolean]
```

Ako kompilovať lokalitu:

1. Vytvorte šablónu lokality:

```
> cec create-template-from-site BlogTemplate --site BlogSite --
includeunpublishedassets -
server UAT
```

2. Stiahnite šablónu:

```
> cec download-template BlogTemplate --server UAT
```

3. Skompilujte šablónu:

```
> cec compile-template BlogTemplate --noDefaultDetailPageLink --verbose --
server UAT
--channelToken e1bb88cdc1e025c8dd278f6b676877a3
```

 **Poznámka:**

Bude potrebné získať token kanála pre lokalitu (voľba `--channelToken (-c)`) na serveri pre kanál publikovania lokality. Tento token sa bude používať pre všetky dopyty v rámci lokality v šablóne.

4. Nahrajte kompilované stránky lokality.

Skopírujte skompilované statické súbory do statického priečinka pre lokalitu:

```
> cec upload-static-site-files src/templates/BlogTemplate/static --site
BlogSite --server UAT
```

Návrat k správaniu pred kompiláciou

Ak sa chcete vrátiť k správaniu pred kompiláciou, je potrebné odstrániť statické súbory, ktoré ste nahrali na lokalitu:

```
> cec delete-static-site-files BlogSite --server UAT
```

Ak je lokalita momentálne publikovaná, publikujte ju ešte raz. Z lokality sa pri tom odstráni „statický“ priečinok, ale nie lokalita.

Vlastné kompilátory

Proces kompilácie je možné zlepšovať pomocou vlastných kompilátorov. Volaním vlastných kompilátorov je možné kompilovať rozloženie stránky, rozloženie sekcie, vlastný komponent alebo rozloženie obsahu na stránke. Komponent nie je potrebné pridávať dynamicky v čase behu.

Ak pre komponent neexistuje žiadny vlastný kompilátor alebo ak kompilátor komponentu nevráti žiadny markup, komponent sa vykreslí v čase behu, ako keby nebol kompilovaný.

Vlastné kompilátory sú podporované pre nasledujúce komponenty:

- Rozloženia stránok
- Rozloženia sekcie
- Vlastné komponenty
- Rozloženia obsahu

Nasledujúce ukážky obsahujú kompilátory rozloženia stránky a rozloženia obsahu. Kompilátory rozloženia sekcie a vlastných komponentov používajú rovnaký model ako kompilátor rozloženia obsahu.

Ak neexistuje žiadny vlastný kompilátor, komponent sa vykreslí pomocou súboru `render.js`.

Ak vlastný kompilátor existuje, je vyvolaný a výsledný kód HTML sa vloží na stránku. Vlastný kompilátor môže signalizovať aj to, že komponent potrebuje v čase behu prijať dáta JavaScript. Ak je to tak, uskutoční sa volanie funkcie `hydrate()` v súbore `render.js`. Ak komponent nevyžaduje prijímanie dát, súbor `render.js` komponentu sa nikdy nenačíta.

Poznámka:

Kompilácia je funkcia používaná len v čase behu (funkcia publikovanej lokality). Keď je lokalita zobrazená v režime úprav, navigácie alebo ukážky, stránky fungujú ako zvyčajne a všetky komponenty sa budú vždy pridávať na stránku dynamicky.

Obmedzenia

Operácia `cec compile-template` je aplikáciou NodeJS a spúšťa sa mimo prehľadávača. Keďže stránka sa nevykresľuje v prehľadávači, neexistuje žiadny objekt DOM ani objekt okna a knižnice JavaScript na strane klienta, napríklad JQuery, VueJS alebo KnockoutJS, nebudú fungovať.

Aj keď na vytvorenie objektu DOM je možné použiť knižnicu, ako je JSDOM, a spúšťať tieto knižnice na strane klienta, nie je to veľmi výhodné. Na jednoduchú syntaktickú analýzu kódu HTML môžete použiť syntaktický analyzátor NodeJS pre HTML, napríklad cheerio.

Kód HTML vrátený markupom musí byť platným HTML. Odovzdá sa cez syntaktický analyzátor a na stránku sa pridá len syntaktický analyzovaný kód HTML. Toto slúži na potvrdenie, že kompilovaný kód HTML neobsahuje nezhodné značky, ktoré by mohli prerušiť sloty.

Ladenie vlastných kompilátorov

Pri vývoji vlastných kompilátorov bude potrebné ladiť kód.

Príkaz `cec compile-template` prichádza s voľbou `--debug (-d)`, ktorá spustí kompilátor s nastaveným príznakom `--inspect-brk`, aby bolo možné pripojiť k procesu ladiaci program. Pri kontrole kódu potom môžete postupovať podľa štandardného ladenia uzlov.

```
cec compile-template BlogTemplate --noDefaultDetailPageLink --debug
```

```
Debugger listening on ws://127.0.0.1:9229/8a8eba83-42d2-476b-adc1-
b29ab4e92642
```

```
For help see https://nodejs.org/en/docs/inspector
```

Okrem toho môžete použiť voľbu `--pages (-p)` na obmedzenie počtu strán, ktoré budú kompilované na konkrétnu stránku.

Kompilátory rozloženia stránky

Kompilátor rozloženia stránky je modul NodeJS (CommonJS) JavaScript, ktorý kompiluje rozloženie zodpovedajúcej stránky.

Kompilátor rozloženia stránky pre rozloženie konkrétnej stránky je definovaný priradením názvu k prípone `-compile.js`:

- `src`
 - `themes`
 - * `<yourTheme>`
 - * `layouts`
 - * `<yourPageLayout>.html`
 - * `<yourPageLayout>-compile.js`

Ak prípona `-compile.js` pre rozloženie stránky neexistuje, vlastná kompilácia sa nepoužije.

Kompilátor rozloženia stránky potrebuje implementovať rozhranie `compile()`, ktoré vráti objekt Promise, napríklad `about-compile.js`:

```
var mustache = require('mustache');

var PageCompiler = function () {};

PageCompiler.prototype.compile = function (args) {
  var self = this,
      layoutMarkup = args.layoutMarkup;

  self.SCSCompileAPI = args.SCSCompileAPI;

  return new Promise function (resolve, reject) {
    var compiledPage = layoutMarkup,
        id = self.SCSCompileAPI.navigationRoot;

    // page is compiled so there is no FOUC, can remove the opacity
workaround
    compiledPage = compiledPage.replace('opacity: 0;', 'opacity: 1;');

    // remove the dynamic menu creation, we'll be compiling it here
    compiledPage = compiledPage.replace('<script
```

```

src="_scs_theme_root_/assets/js/topnav.js"></script>', '');

    // add link to Home page. . .
    var homePageURL = (self.SCSCompileAPI.getPageLinkData(id) ||
    {}).href;
    if (homePageURL) {
        compiledPage = compiledPage.replace('class="navbar-brand"
href="#"', 'class="navbar-brand" href="' + homePageURL + '');
    }

    // build the menu and add it to the page
    var navMenu = self.createNavMenu();
    compiledPage = compiledPage.replace('
```

Ak súbor existuje, je potrebné implementovať rozhranie `compile()`, ktoré vráti objekt `Promise`. Nasledujúci kód `Starter-Blog-Author-Summary` napríklad predstavuje vlastný kompilátor rozloženia obsahu:

```
var fs = require('fs'),
    path = require('path'),
    mustache = require('mustache');

var ContentLayout = function (params) {
  this.contentClient = params.contentClient;
  this.contentItemData = params.contentItemData || {};
  this.scsData = params.scsData;
};

ContentLayout.prototype = {
  contentVersion: '>=1.0.0 <2.0.0',

  compile: function () {
    var compiledContent = '',
        content = JSON.parse(JSON.stringify(this.contentItemData)),
        contentClient = this.contentClient;

    // Store the id
    content.fields.author_id = content.id;

    if (this.scsData) {
      content.scsData = this.scsData;
      contentType = content.scsData.showPublishedContent === true ?
'published' : 'draft';
      secureContent = content.scsData.secureContent;
    }

    // calculate the hydrate data
    content.hydrateData = JSON.stringify({
      contentId: content.id,
      authorName: content.fields['starter-blog-author_name']
    });

    try {
      // add in style - possible to add to <head> but inline for
simplicity
      var templateStyle = fs.readFileSync(path.join(__dirname,
'design.css'), 'utf8');
      content.style = '<style>' + templateStyle + '</style>';

      var templateHtml = fs.readFileSync(path.join(__dirname,
'layout.html'), 'utf8');
      compiledContent = mustache.render(templateHtml, content);
    } catch (e) {
      console.error(e.stack);
    }

    return Promise.resolve({
      content: compiledContent,
      hydrate: true // note that we want to hydrate this component
    });
  }
};
```



```
using the render.js hydrate() function. This is required for when the
user clicks on the author
```

```
    });
  }
};

module.exports = ContentLayout;
```

Kompilátory rozloženia obsahu

Kompilátory rozloženia obsahu sa používajú na vygenerovanie výstupu HTML pre rozloženie obsahu, keď je publikovaná obsahová položka konkrétneho typu obsahu.

Počas kompilácie bude príkaz `cec compile-content` hľadať súbor `compile.js` v rovnakom umiestnení ako súbor `render.js` pre komponent:

- `src`
 - `components`
 - * `<yourComponent>`
 - * `assets`
 - * `render.js`
 - * **`compile.js`**

Ak tento súbor neexistuje, rozloženie sa neskompiluje a vykreslí sa v čase behu.

Ak súbor existuje, je potrebné implementovať rozhranie `compile()`, ktoré vráti objekt `Promise`. V nasledujúcom príklade je uvedený kompilátor rozloženia obsahu, za ktorým nasleduje výsledný výstupný súbor `layout.html`:

```
var fs = require('fs'),
    path = require('path'),
    mustache = require('mustache');

var ContentLayout = function (params) {
  this.contentClient = params.contentClient;
  this.contentItemData = params.contentItemData || {};
  this.scsData = params.scsData;
};

ContentLayout.prototype = {
  contentVersion: '>=1.0.0 <2.0.0',

  compile: function () {
    var compiledContent = '',
        content = JSON.parse(JSON.stringify(this.contentItemData)),
        contentClient = this.contentClient;

    // Store the id
    content.fields.author_id = content.id;

    if (this.scsData) {
      content.scsData = this.scsData;
    }
  }
};
```

```

    try {
      // add in style - possibly add to head but inline for simplicity
      var templateStyle = fs.readFileSync(path.join(__dirname,
'design.css'), 'utf8');
      content.style = '<style>' + templateStyle + '</style>';

      var templateHtml = fs.readFileSync(path.join(__dirname,
'layout.html'), 'utf8');
      compiledContent = mustache.render(templateHtml, content);
    } catch (e) {
      console.error(e.stack);
    }

    return Promise.resolve({
      content: compiledContent,
      hydrate: true
    });
  }
};

module.exports = ContentLayout;

```

Výsledný súbor layout.html je možné vložiť do webovej aplikácie alebo kdekoľvek inde, kde pre rozloženie obsahu potrebujete statický výstup HTML. Výstupný súbor layout.html sa vygeneruje do rovnakého adresára ako súbor compile.js.

```

{{{style}}}
{#{fields}}
<div class="author-container">
  <span class="author-name" onclick='{{{scsData.contentTriggerFunction}}}'
("starter-blog-post_author eq \"{{author_id}}\")'>{{{starter-blog-
author_name}}}</span>
{/{fields}}

```

SCSCompileAPI

Podobne ako SCSRenderAPI existuje aj objekt SCSCompileAPI, ktorý sa odovzdáva do každej funkcie kompilácie.

Obsahuje nasledujúce vlastnosti a funkcie.

- Vlastnosti:
 - **navigationRoot**: ID uzla, ktorý je hlavným adresárom lokality.
 - **navigationCurr**: ID aktuálneho uzla stránky.
 - **structureMap**: Všetky uzly hierarchie lokality s prístupom podľa ID.
 - **siteInfo**: Všetky vlastnosti lokality.
- Funkcie:
 - **getContentClient**: Načíta inštanciu contentClient, ktorá sa použije pri volaniach rozhrania API obsahu.
 - **getCustomSiteProperty**: Načíta prispôsobené vlastnosti počas kompilácie lokality.

Prispôsobené dáta a vlastnosti môžete ukladať na úrovni lokality do súboru `siteinfo.json` a používať ich na prispôsobenie lokality. Môžete napríklad zmeniť textúru pozadia stránky, prepojenia v päte alebo názov webovej lokality.

Prijímanie dát komponentu

Prijímanie dát odkazuje na proces pridávania správania skriptu JavaScript späť do kompilovaného obsahu HTML na stránke, keď sa HTML vykresľuje v prehľadávači.

Ak máte na stránke napríklad dva komponenty, ktoré chcete vykresliť ako hlavný/detailný, potom po kliknutí na položku v hlavnom komponente bude potrebné aktualizovať aj detailný komponent. O toto všetko sa stará JavaScript, ktorý sa spúšťa na stránke. Aby to fungovalo, po vykreslení týchto dvoch komponentov na stránke bude pre ne potrebné *prijat' dáta* do obsahu HTML, a to pridaním obslužného programu udalosti `on click` k prvkom v hlavnom komponente a pridaním prijímača do kontajnera detailných komponentov kvôli opätovnému vykresleniu, keď nastane udalosť `on click` na základe odovzdania payloadu do udalosti.

Kompilátory komponentov vložia HTML na stránku. Ak komponent potrebuje spustiť v čase behu ďalší JavaScript na pridanie vecí, ako sú obslužné programy udalostí, potom máte dve možnosti – vnorený JavaScript alebo funkciu prijímania dát. Výber riešenia závisí od vašich požiadaviek.

Vnorený JavaScript

Značku `<script>` môžete vložiť priamo do vráteného kompilovaného markupu. Skript sa bude spúšťať zároveň so stránkou.

Príklad:

```
<script src="/_sitesclouddelivery/renderer/libs/scs-core/jssor-
slider/js/jssor.slider.min.js" type="text/javascript"></script>
<div id="slider_container_c46b122d-978a-429d-aa25-9b5698428f6f"
style="position: relative; top: 0px; left: 0px; height: 400px; width:
600px;
background-color: rgb(68, 68, 68); visibility: visible;" data-jssor-
slider="1">
. . .
</div>
<script>
    (function () {
        // get the required options
        var options =
        {"$FillMode":2,"$AutoPlay":false,"$AutoPlayInterval":3000,"$SlideDuratio
n":50
0,"$ArrowKeyNavigation":true,"$HWA":false,"$BulletNavigatorOptions":
{"$Chance
ToShow":1,"$AutoCenter":1,"$SpacingX":5},"$ArrowNavigatorOptions":
{"$ChanceTo
Show":1,"$AutoCenter":2,"$Steps":1},"$ThumbnailNavigatorOptions":
{"$ChanceToS
how":0,"$DisplayPieces":7,"$SpacingX":8,"$ParkingPosition":240}}};

        // select the JSSOR value options
        options.$BulletNavigatorOptions.$Class
```

```

= $JssorBulletNavigator$;
    options.$ArrowNavigatorOptions.$Class = $JssorArrowNavigator$;
    options.$ThumbnailNavigatorOptions.$Class =
$JssorThumbnailNavigator$;

    // create the slider
    var slider = new $JssorSlider$("slider_container_c46b122d-978a-
429d-aa25-9b5698428f6f", options);

    // resize, maintaining aspect ratio
    var container = slider.$Elmt.parentElement;
    if (container) {
        slider.$ScaleWidth(container.getBoundingClientRect().width);
    }
    })();
</script>

```

Funkcia prijímania dát

Namiesto vnorenia kódu JavaScript môžete do súboru `render.js` zahrnúť funkciu prijímania dát a poznamenať, že komponent vyžaduje *prijímanie dát* v čase behu pri vrátení kompilovaného markupu. Funkcia prijímania dát zabraňuje opakovaniu značiek `<script>` a na spravovanie udalostí umožňuje využívať existujúci kód JavaScript.

Aj keď sa načíta súbor `render.js`, funkcia `render()` sa počas prijímania dát *nezavolá*. Zavolá sa len funkcia `hydrate()`.

Poznámka:

Ak kompilovaný komponent neupozorní, že potrebuje prijať dáta, súbor `render.js` komponentu sa nikdy nenačíta.

Vlastný kompilátor rozloženia obsahu by sa napríklad vrátil s voľbou - `{ hydrate: true }`.

```

return Promise.resolve({
    content: compiledContent,

    hydrate: true // note that we want to hydrate this component using the
render.js hydrate() function. This is required for when the user clicks on
the author
});

```

Navyše, ak je to potrebné, vlastný kompilátor môže pridať vlastnosti *prijímania dát*, ktoré bude vyhľadávať v čase behu. Príklad:

```

Compiler:
    // calculate the hydrate data
    content.hydrateData = JSON.stringify({
        contentId: content.id,
        authorName: content.fields['starter-blog-author_name']
    });
    . . .

```

Template:

```
<div class="author-container" data-hydrate="{ {hydrateData} }">
```

Ak komponent upozorní, že potrebuje prijať dáta, v čase behu sa načíta súbor `render.js` komponentu a zavolá sa funkcia `hydrate()`, pričom sa odovzdá kontajner `<div>`, ktorý obsahuje kompilovaný markup.

Napríklad súbor `render.js` – pozrite si funkciu `hydrate()`:

```
function selectAuthor(parentObj, contentId, authorName) {
    var $parentObj = $(parentObj);
    $parentObj.find(".author-name").click($.proxy(function () {
        $(".author-name").removeClass('author-selected');
        $(event.target).addClass('author-selected');
    }, self));
    if (window.location.href.indexOf("default=" + contentId) >= 0) {
        $(".author-name").each(function () {
            if (this.innerText === authorName) {
                $(this).addClass('author-selected');
            }
        });
    }
}

hydrate: function (parentObj) {
    var $parentObj = $(parentObj),
        hydrateData = $parentObj.find('.author-
container').attr('data-
hydrate');
    if (hydrateData) {
        var data = JSON.parse(hydrateData);
        selectAuthor(parentObj, data.contentId, data.authorName);
    }
},
render: function (parentObj) {
    . . .
    try {
        // Mustache
        template = Mustache.render(templateHtml, content);

        if (template) {
            $(parentObj).append(template);
        }
        selectAuthor(parentObj, this.contentItemData.id,
content.fields['starter-blog-author_name']);
    } catch (e) {
        console.error(e.stack);
    }
}
}
```

Publikovanie

Po vygenerovaní a nahraní skompilovaných statických stránok do statického priečinka lokality bude potrebné lokalitu publikovať alebo znova publikovať, aby sa stránky stali aktívnymi. Podobne, ak sa chcete vrátiť k správaniu poskytovania lokalít pred kompiláciou, po odstránení statických súborov z lokality bude potrebné lokalitu publikovať alebo znova publikovať.

Počas publikovania sa nahrané statické stránky sprístupnia na poskytovanie. Keďže tieto súbory sa kopírujú počas procesu publikovania, výkon operácie publikovania sa môže znižovať úmerne počtu súborov.

Operácia publikovania vezme aktuálnu množinu statických súborov a sprístupní ich na dodanie. Tieto súbory môžu, ale nemusia odzrkadľovať všetky zmeny, ktoré boli vykonané na dynamickej lokalite, a môžu, ale nemusia zrkadliť dynamickú lokalitu. O vhodnom čase aktualizácie kolekcie statických súborov rozhoduje vývojár lokality.

Priorita poskytovania statickej lokality

Ak má lokalita priradené statické súbory, tieto sa dodajú pre zodpovedajúce adresy URL prichádzajúce na server. Ak sa prichádzajúca adresa URL nezhoduje so statickým súborom, súbor lokality `controller.html` pre požiadavku sa vráti. Tento postup zodpovedá existujúcemu dynamickému modelu pre poskytovanie lokalít.

Lokality Oracle Content Management môžu prostredníctvom priradeného súboru JSON definovať aj presmerovania 301 a 302. Ak sú nakonfigurované presmerovania, tieto majú prioritu pred statickými súborami. Ak adresa URL zodpovedá pravidlu presmerovania aj statickému súboru, presmerovanie bude dodané zo servera.

Postup vyhodnotenia adresy URL na účely poskytnutia lokality:

1. Zodpovedá adresa URL nakonfigurovanému presmerovaniu?
Ak áno, pošlite odpoveď na presmerovanie.
2. Zodpovedá adresa URL statickému súboru?
Ak je pre lokalitu nakonfigurovaný statický zoznam agentov používateľa pre mobilné zariadenie a z prehľadávača prichádza požiadavka, ktorá zodpovedá tomuto zoznamu, potom bude dodaný statický súbor pre mobilné zariadenie.
3. V opačnom prípade bude dodaný súbor `controller.html`.

Poznámka:

Ak sú k lokalite priradené statické súbory pre mobilné zariadenia a zákazník používa na poskytovanie sieť CDN, potom je potrebné sieť CDN (zvyčajne Akamai) nakonfigurovať tak, aby požiadavky z mobilných prehľadávačov ukladala do cache oddelene od požiadaviek zo štandardných počítačov.

Ak sieť CDN nemá nakonfigurované oddelené ukladanie do cache pre mobilné a štandardné prehľadávače, môže sa stať, že mobilné prehľadávače budú prijímať štandardné odpovede a počítačové prehľadávače zas odpovede určené pre mobilné prehľadávače.

Hlavičky na ukladanie do cache

Hlavičky HTTP v odpovediach z webových serverov pomáhajú určiť, ako budú prehľadávače ukladať stránky do cache. S hlavičkami na ukladanie do cache sa poskytujú aj statické stránky, ktoré uľahčujú ukladanie do cache v prehľadávačoch.

Pre zabezpečené lokality sa s odpoveďami odošlú aj nasledujúce hlavičky:

- Cache-Control: no-store
- Pragma: no-cache

Pre štandardné, nezabezpečené lokality sa odošlú nasledujúce hlavičky:

- Cache-Control: max-age=300
 - Edge-Control: !no-store,max-age=2592000,downstream-ttl=1800
- Hlavička `Edge-Control` uľahčuje správanie ukladania do cache v sieti CDN.

Ak ste si hlavičky prispôbili v jednej z týchto dvoch oblastí, potom bude mať odpoveď namiesto tu uvedených štandardných hlavičiek vlastné hlavičky.

Tieto odpovede môžete riadiť na úrovni nájomcu alebo na úrovni lokality.

Stránky detailov

Stránky detailov na lokalitách Oracle Content Management umožňujú na jednej stránke zobraziť informácie pre množstvo obsahových položiek.

Rovnaká stránka detailov sa môže použiť napríklad na spracovanie viacerých adries URL. Každá z týchto adries URL by mala rovnakú štruktúru stránky, ale zobrazil by sa obsah súvisiaci s obsahovými položkami, ktorých hodnoty dynamických údajových polí sú `item1.html`, `item2.html` a `item3.html` v uvedenom poradí. Pre túto situáciu môže kompilátor šablón CEC vytvoriť štyri súbory:

- `/detail/item1.html`
- `/detail/item2.html`
- `/detail/item3.html`
- `/detail.html`

Finálny súbor umožňuje, aby sa novopublikovaný materiál zobrazil na webovej lokalite bez toho, aby bolo potrebné lokalitu opätovne kompilovať a publikovať. V tomto príklade sa obsahová položka s hodnotou dynamického údajového poľa `item4.html` publikuje, až keď bude lokalita online. Statická stránka `/detail.html` umožňuje, aby sa nová položka zobrazila na lokalite dynamicky. Adresa URL `/detail/item4.html` by poskytla stránku `detail.html`, ale zobrazila by obsah súvisiaci s obsahovou položkou `item4.html`.

Kompilátor cec vygeneruje stránku `detail.html` na zobrazenie obsahových položiek. Z tohto dôvodu budú mať relatívne adresy URL vnútri kompilovanej stránky `detail.html` nadradené segmenty navyše (`./`). Ak sa teda na stránku `detail.html` odkazuje priamo, nezobrazí sa správne. Preto by sa samotná stránka `detail.html` nemala pridávať do stránkovej navigácie ani by na ňu navigácia nemala odkazovať.

Pridanie obsahových položiek do kanála

Pomocou príkazu súpravy OCE Toolkit `control-content` môžete pridať obsahové položky do kanála na serveri Oracle Content Management.

Príkaz `control-content <action>` obsahuje akciu `add`, ktorá pridá obsahové položky do kanála služby Oracle Content Management:

```
cec control-content add -c Channel1 -r Repo1 -s UAT
```

Tento príkaz pridá všetky položky v depozitári `Repo1` na kanál `Channel1` na zaregistrovanom serveri `UAT`.

Server môžete zadať s príznakom `-s <server>` alebo môžete použiť server zadaný v súbore `cec.properties`.

Tu sú platné akcie pre príkaz `content-usage`:

- `publish`
- `unpublish`
- `add`
- `remove`

Tu sú voľby pre príkaz `content-usage`:

- `--channel, -c Channel` [povinné]
- `--repository, -r Repository` [povinné, keď `<action>` je `add`]
- `--server, -s` registrovaný server Oracle Content Management
- `--help, -h` zobrazí pomoc [boolean]

Tu sú príklady príkazu `control-content`:

```
cec control-content publish -c Channel1
```

Publish all items in channel `Channel1` on the server specified in the `cec.properties` file

```
cec control-content publish -c Channel1 -s UAT
```

Publish all items in channel `Channel1` on the registered server `UAT`

```
cec control-content unpublish -c Channel1 -s UAT
```

Unpublish all items in channel `Channel1` on the registered server `UAT`

```
cec control-content add -c Channel1 -r Repo1 -s UAT
```

Add all items in repository `Repo1` to channel `Channel1` on the registered server `UAT`.

```
cec control-content remove -c Channel1 -s UAT
```


Remove all items in channel Channel1 on the registered server UAT

Kompilovanie lokalít pre mobilné zariadenia

Na kompiláciu rozloženia webovej stránky lokality pre mobilné zariadenia môžete použiť OCE Toolkit. Rozloženie stránky v mobilnom zariadení sa môže líšiť od rozloženia stránky s tým istým obsahom v počítači. Tieto rozloženia však môžu byť aj rovnaké.

V editore lokality môžete pre mobilné zariadenia vybrať rovnaké rozloženie stránky ako pre počítač alebo môžete zadať iné rozloženie stránky. Pomocou súpravy OCE Toolkit môžete statické rozloženie pre mobilné zariadenia kompilovať samostatne.

V mobilnom zariadení sa stránka lokality môže zobrazovať inak. Stránka vykreslená v mobilnom zariadení možno nebude mať banner, ako má stránka v počítačovom rozložení.

V súprave OCE Toolkit stránka pomoci pre príkaz `cec compile-template` zobrazí voľbu `targetDevice` na zacielenie konkrétneho zariadenia pri kompilácii šablóny lokality:

```
C:\git\webclient\developer\test\sites-compiler\cec-install>cec compile-template --help
Usage: cec compile-template <source>

Compiles all the pages within the site of the template and places the compiled pages under the sites assets folder.
Optionally specify -s <server> to make content queries against this server (requires channelToken).
Optionally specify -c <channelToken> to use this channelToken when generating any content URLs.
Optionally specify -t <contentType> [draft | published] content to retrieve from the server type, defaults to published.
Optionally specify -p <pages> the set of pages to compile.
Optionally specify -d <debug> to start the compilation with --inspect-brk flag.
Optionally specify -r <recurse> recurse through all child pages of specified pages.
Optionally specify -l <includeLocale> include default locale when creating pages.
Optionally specify -a <targetDevice> [desktop | mobile] target device type when using adaptive layouts.
Optionally specify -v <verbose> to display all warning messages during compilation.

Options:
--server, -s           The registered CEC server
--channelToken, -c    The channel access token to use for content URLs
--type, -t            The type of content to retrieve from the server [published | draft]
--pages, -p          The list of pages to compile
--recurse, -r        Compile all child pages of those specified in the page list
--debug, -d          Start the compiler with "--inspect-brk" option to debug compilation
--noDetailPages, -e  Do not generate compiled detail pages
--noDefaultDetailPageLink, -o Do not generate compiled detail page for items/content lists that use the default detail page
--targetDevice, -a   The target device type when using adaptive layouts [desktop | mobile]
--includeLocale, -l Include default locale when creating pages
--verbose, -v        Run in verbose mode to display all warning messages during compilation.
--help, -h           Show help

Examples:
cec compile-template Temp1           Compiles the site in template Temp1 using content stored in the template.
cec compile-template Temp1 -c channelToken Compiles the site in template Temp1 using the given channelToken for any content URLs.
cec compile-template Temp1 -c channelToken -s UAT -t draft Compiles the site in template Temp1 retrieving draft content from the specified server.
cec compile-template Temp1 -p 104,112,183 -r Compiles the specified pages in the site in template Temp1 including all child pages.
cec compile-template Temp1 -d        Waits for the debugger to be attached. Once attached, compiles the site in template Temp1.

C:\git\webclient\developer\test\sites-compiler\cec-install>
```

Keď kompilujete lokalitu, môžete zadať voľbu `desktop` alebo `mobile`, podľa toho, či chcete lokalitu kompilovať pre počítač alebo mobilné zariadenie. Súbor pre počítač sú v priečinku `static/_files`. Súbor pre mobilné zariadenie sú v priečinku `static/_mobilefiles`.

```
C:\git\webclient\developer\test\sites-compiler\cec-install>cec compile-template Corporate-Site-Template --targetDevice desktop
Compile Template: compiling template Corporate-Site-Template
Oracle Content and Experience Site Compiler

Compiling: desktop pages
-----
createPage: Processing pageId 10. Preview URL: http://localhost:8085/templates/Corporate-Site-Template/index.html
createPage: Processing pageId 100. Preview URL: http://localhost:8085/templates/Corporate-Site-Template/developing-templates.html
createPage: Processing pageId 110. Preview URL: http://localhost:8085/templates/Corporate-Site-Template/developing-templates/themes.html
createPage: Processing pageId 120. Preview URL: http://localhost:8085/templates/Corporate-Site-Template/developing-templates/pages.html
createPage: Processing pageId 130. Preview URL: http://localhost:8085/templates/Corporate-Site-Template/developing-templates/navigation.html
createPage: Processing pageId 140. Preview URL: http://localhost:8085/templates/Corporate-Site-Template/developing-templates/page-content.html
createPage: Processing pageId 150. Preview URL: http://localhost:8085/templates/Corporate-Site-Template/developing-templates/components.html
createPage: Processing pageId 160. Preview URL: http://localhost:8085/templates/Corporate-Site-Template/developing-templates/sign-in.html
createPage: Processing pageId 200. Preview URL: http://localhost:8085/templates/Corporate-Site-Template/privacy-policy.html
All page creation calls complete.

Compilation completed with 0 errors and 5 warnings.
to display warnings, run with --verbose (-v) option.

*** compiled template is ready to test
*** to render non-compiled pages, remove compiled files from under: C:\git\webclient\developer\test\sites-compiler\cec-install\src\templates\Corporate-Site-Template\static

C:\git\webclient\developer\test\sites-compiler\cec-install>cec compile-template Corporate-Site-Template --targetDevice mobile
Compile Template: compiling template Corporate-Site-Template
Oracle Content and Experience Site Compiler

Compiling: mobile pages
-----
createPage: Processing pageId 10. Preview URL: http://localhost:8085/templates/Corporate-Site-Template/index.html
createPage: Processing pageId 100. Preview URL: http://localhost:8085/templates/Corporate-Site-Template/developing-templates.html
createPage: Processing pageId 110. Preview URL: http://localhost:8085/templates/Corporate-Site-Template/developing-templates/themes.html
createPage: Processing pageId 120. Preview URL: http://localhost:8085/templates/Corporate-Site-Template/developing-templates/pages.html
createPage: Processing pageId 130. Preview URL: http://localhost:8085/templates/Corporate-Site-Template/developing-templates/navigation.html
createPage: Processing pageId 140. Preview URL: http://localhost:8085/templates/Corporate-Site-Template/developing-templates/page-content.html
createPage: Processing pageId 150. Preview URL: http://localhost:8085/templates/Corporate-Site-Template/developing-templates/components.html
createPage: Processing pageId 160. Preview URL: http://localhost:8085/templates/Corporate-Site-Template/developing-templates/sign-in.html
createPage: Processing pageId 200. Preview URL: http://localhost:8085/templates/Corporate-Site-Template/privacy-policy.html
All page creation calls complete.

Compilation completed with 0 errors and 6 warnings.
to display warnings, run with --verbose (-v) option.

*** compiled template is ready to test
*** to render non-compiled pages, remove compiled files from under: C:\git\webclient\developer\test\sites-compiler\cec-install\src\templates\Corporate-Site-Template\static
```

Keď skompilujete šablónu pre mobilné zariadenia, príkaz súpravy OCE Toolkit `upload-static-site-files` bude podporovať mobilné súbory.

Životný cyklus lokality a kompilované stránky

Keď z lokality vytvoríte šablónu, do tejto šablóny sa nedostanú kompilované stránky. Má to zabrániť problému, kedy sa namiesto dynamických stránok, ktoré očakáva vývojár lokality, poskytujú statické stránky.

Ak zo šablóny následne vytvoríte lokalitu, stránky tejto lokality bude potrebné skompilovať a nahráť ich na novú lokalitu.

Vytvorenie novej úlohy prekladu lokality alebo položky na serveri Oracle Content Management

Na vytvorenie úlohy prekladu pre lokalitu alebo položku v službe Oracle Content Management môžete použiť súpravu OCE Toolkit.

Pred tým, ako budete môcť indexovať viacjazyčnú lokalitu, potrebujete úlohu prekladu. Ako vytvoriť úlohu prekladu:

1. Kliknite na položku **Preložiť** v ponuke v hornej časti stránky Lokality.
2. V dialógovom okne **Vytvoriť úlohu prekladu** vyberte predvolený zdrojový jazyk, cieľové jazyky a obsah úlohy prekladu.

Môžete sa rozhodnúť, či do balíka prekladov zahrniete celý obsah lokality vrátane zacielených položiek, len obsah lokality alebo len položky zacielené na kanál publikovania uvedenej lokality.

Z prekladu vylúčte všetky obsahové položky, ktoré majú pre text nakonfigurované nastavenie **Neprekladať**. Napríklad názvy produktov sa zvyčajne neprekladajú.

3. Kliknite na tlačidlo **Vytvoriť** a vytvorte úlohu prekladu.

4. Pomocou príkazu súpravy OCE Toolkit vytvorte zoznam dostupných úloh:

```
cec components> cec list-translation-jobs
Asset translation jobs:
Name                               Status
Source Language Target Languages    Pending
Languages

Site translation jobs:
Name                               Status
Source Language Target Languages    Pending
Languages

demo1                               READY      en-
US          fr-FR,es-ES             fr-FR,es-ES

searchdemo1                         TRANSLATED en-
US          fr-FR,es-ES
```

5. Stiahnite svoju úlohu prekladu:

```
cec components> cec download-translation-job demo1
- translation job downloaded to /Users/<user-name>/Dev/webclient/
  developers/sites-toolkit/cec-components/demo.zip
- update the translation job status to INPROGRESS.
cec components> cec translate dmo1.zip -l all -t demo1-xlate.zip
- target languages: fr-FR,ex-ES
- translation finished: /Users/<user-name>/Dev/webclient/
  developers/sites-toolkit/cec-components/demo1-xlate.zip
```

6. Otvorte zväzok prekladu a vytvorte priečinky s prostriedkami pre jazyky, do ktorých prekladáte:

```
Unzip demo1-xlate.zip
ARchive: emol-xlate.zip
replace assets/job.json? [n]o, [A]ll, [N]one, [r]ename: A
  inflating assets/job.json
  inflating site/job.json
  inflating assets/es-ES/CORE47653001483240C1AAF180C435F189AB-
  search_siteSearch202.json
  inflating assets/es-ES/COREA570227E12194356BAA16A80A78A2670-
  entry1.json
  inflating assets/es-ES/CORED977BC199A3B494596F0D467CAADF7FA-
  entry2.json
  inflating assets/fr-FR/CORE47653001483240C1AAF18DC435F1B9A8-
  search_siteSearch202.json
  inflating assets/fr-FR/COREA570227E12194356BAA16A80A78A2670-
  entry1.json
  inflating assets/fr-FR/CORED977BC199A3B494596F0D467CA4DF7FA-
  entry2.json
  inflating assets/root/CORE476530014B3240C1AAF18DC435F1B948-
  search_siteSearch202.json
  inflating assets/root/COREA570227E12194356BAA16A80A7842870-
  entry1.json
  inflating assets/root/CORED977BC199A38494596F0D467CA4DF7FA-
```

```
entry2.json
  inflating site/es-ES/10.json
  inflating site/es-ES/100.json
  inflating site/es-ES/110.json
  inflating site/es-ES/120.json
  inflating site/es-ES/130.json
  inflating site/es-ES/140.json
  inflating site/es-ES/150.json
  inflating site/es-ES/200.json
  inflating site/es-ES/201.json
  inflating site/es-ES/202.json
  inflating site/es-ES/203.json
  inflating site/es-ES/siteinfo.json
  inflating site/es-ES/structure.json
  inflating site/fr-FR/10.json
  inflating site/fr-FR/100.json
  inflating site/fr-FR/110.json
  inflating site/fr-FR/120.json
  inflating site/fr-FR/130.json
  inflating site/fr-FR/140.json
  inflating site/fr-FR/150.json
  inflating site/fr-FR/200.json
  inflating site/fr-FR/201.json
  inflating site/fr-FR/202.json
  inflating site/fr-FR/203.json
  inflating site/fr-FR/siteinfo.json
  inflating site/fr-FR/structure.json
  inflating site/root/10.json
  inflating site/root/100.json
  inflating site/root/110.json
  inflating site/root/120.json
  inflating site/root/130.json
  inflating site/root/140.json
  inflating site/root/150.json
  inflating site/root/200.json
  inflating site/root/201.json
  inflating site/root/202.json
  inflating site/root/203.json
  inflating site/root/siteinfo.json
  inflating site/root/structure.json
  inflating
  inflating
  inflating
  inflating
  inflating
  inflating
  inflating
```

7. Importujte úlohu prekladu:

```
cec-components> cec import-translation-job demol-xlate.zip
- Logged in to remote server: <server url>
- file demol-xlate.zip uploaded to home folder, version 1
- importing: percentage 5
```

- importing: percentage 60
- import demol finished

Preklad lokality pomocou poskytovateľa jazykových služieb

Preklady lokality do viacerých jazykov môžete spravovať pomocou rozhrania príkazového riadka súpravy OCE Toolkit a poskytovateľa jazykových služieb.

Stratégiu lokalizácie pre lokalitu určuje predvolený jazyk, napríklad angličtina (USA) (en-US), a minimálne jeden ďalší alternatívny jazyk pre lokalitu, napríklad nemčina alebo francúzština. Textové reťazce lokality sa môžu preložiť do zadaných alternatívnych jazykov. Ak jazyk lokality pred prekladom zmeníte, textové reťazce sa aj tak zobrazia v predvolenom jazyku.

OCE Toolkit poskytuje nasledujúce voľby prekladu v rozhraní príkazového riadka:

Translation	
cec list-translation-jobs jobs. [alias: ltj]	Lists translation jobs.
cec create-translation-job <name> translation job <name> for a site on CEC server. [alias: ctj]	Creates a translation job <name> for a site on CEC server.
cec download-translation-job <name> translation job <name> from CEC server. [alias: dtj]	Downloads translation job <name> from CEC server.
cec submit-translation-job <name> job <name> to translation connection <connection>. [alias: stj]	Submits translation job <name> to translation connection <connection>.
cec ingest-translation-job <name> <name> from translation connection and ingest. [alias: itj]	Gets translated job <name> from translation connection and ingest.
cec upload-translation-job <name> job <name> to CEC server. [alias: utj]	Uploads translation job <name> to CEC server.
cec create-translation-connector <name> connector <name>. [alias: ctc]	Creates translation connector <name>.
cec start-translation-connector <name> connector <name>. [alias: stc]	Starts translation connector <name>.
cec register-translation-connector <name> translation connector. [alias: rtc]	Registers a translation connector.

Pomocou príkazu `cec list-translation-jobs` môžete vypísať zoznam úloh prekladu, ktoré už sú na serveri. Príklad:

```
cec ltj -s
Server: <server-name>
Asset translation jobs:
Name                               Status      Source Language
Target Languages                    Pending Languages
testHash                            INPROGRESS en-US
fr-FR,de-DE                         fr-FR,de-DE
Site translation jobs:
Name                               Status      Source Language
Target Languages                    Pending Languages
```

```
demoTest                                TRANSLATED    en-US          de-
DE, fr-FR
```

Pri zadaní ľubovoľného príkazu `cec` bez parametrov alebo s príznakom `-h` sa pre príkaz zobrazia pomocné informácie. Pozrite si časť [Používanie utilít príkazového riadka služby CEC](#).

V nasledujúcich sekciách nájdete informácie o preklade lokality s použitím poskytovateľa jazykových služieb:

1. [Vytvorenie úlohy prekladu so súpravou OCE Toolkit](#)
2. [Výpis úloh prekladu](#)
3. [Vytvorenie konektora prekladu](#)
4. [Generovanie mapy lokality pre viacjazyčnú lokalitu](#)
5. [Odoslanie úlohy prekladu poskytovateľovi jazykových služieb](#)
6. [Nahratie úlohy prekladu na server](#)

Vytvorenie úlohy prekladu so súpravou OCE Toolkit

Na vytvorenie úlohy prekladu lokality vo vašom lokálnom systéme môžete použiť príkaz súpravy OCE Toolkit.

Ak chcete pre lokalitu vytvoriť novú úlohu prekladu, použijete príkaz `cec create-translation-job`. Tento príkaz vyhledá všetky položky pre lokalitu a vytvorí súbor zip, do ktorého vloží všetko, čo je na stránke potrebné preložiť.

```
cec create-translation-job FridayDemo -s Take2 -l all
- Logged in to remote server: <server-name>
- establish user session
- site: Take2, default language: en-US
- query channel
- site localization policy: MyLP
- target languages: de-DE, fr-FR
- create translation job submitted
- creating: percentage 50
- translation job FridayDemo created
```

Voľby prekladu nájdete v časti [Vytvorenie novej úlohy prekladu lokality alebo položky na serveri Oracle Content Management](#).

Výpis úloh prekladu

Môžete vytvoriť zoznam úloh prekladu na serveri a overiť, či vaša úloha bola vytvorená a je pripravená na spracovanie.

```
cec list-translation-jobs -s
Server: <server-name>
Asset translation jobs:
Name                               Status           Source Language Target
Languages                           Pending Languages
testHash                             INPROGRESS      en-US           fr-
```

FR,de-DE	fr-FR,de-DE		
Site translation jobs:			
Name	Status	Source Language	
Target Languages	Pending Languages		
demoTest	TRANSLATED	en-US	
de-DE,fr-FR			
FridayDemo	READY	en-US	
de-DE,fr-FR	de-DE,fr-FR		

Všimnite si, že úloha `FridayDemo` má stav `READY`.

Vytvorenie konektora prekladu

S prekladom lokality vám môže pomôcť poskytovateľ jazykových služieb. Úlohy prekladu mu môžete odosielať a potom ich od neho prijímať pomocou konektora prekladu.

Pred tým, ako odošlete úlohu prekladu, je potrebné vytvoriť konektor prekladu. Ak chcete preložiť lokalitu bez poskytovateľa jazykových služieb, môžete vytvoriť a spustiť simulovaný konektor prekladu. Na vytvorenie konektora prekladu použijete príkaz `cec create-translation-connector` a na jeho spustenie príkaz `cec start-translation-connector`.

```
cec create-translation-connector connector1
- translation connector connector1 created at <sites-toolkit folder>/
cec-components/src/main/connectors/connector1
- install connector
. . .
Start the connector: cec start-translation-connector connector1 [-p
<port>]
cec start-translation-connector connector1 -p 7777
NodeJS running. . .:
Site page: http://localhost:7777
```

Konektor prekladu môžete otestovať pomocou súpravy OCE Toolkit tak, že ho spustíte prostredníctvom očakávaných rozhraní API:

1. Zaregistrujte konektor v súprave OCE Toolkit.

```
>cec register-translation-connector
```

2. Otvorte súpravu a prejdite na stránku Translation Connections (Pripojenia prekladu).

```
>http://localhost:8085/public/translationconnections.html
```

3. Vykonajte kroky na stránke overenia konektora prekladu. Tieto kroky používajú na overenie konektora súbor `translationBundle.zip` v priečinku `/data` v prostredí vášho konektora.

Na vývoj konektora prekladu pre službu Oracle Content Management môžete použiť súpravu SDK konektora prekladu. Táto súprava SDK je vzorovou implementáciou prostredia NodeJS rozhrania API konektora prekladu. Vzorová implementácia prijme

súbor zip obsahujúci úlohu prekladu lokality Oracle Content Management, preloží všetky prostriedky v súbore a vráti nový súbor zip obsahujúci všetky preklady.

SDK vyžaduje, aby mal používateľ prístup k poskytovateľovi jazykových služieb a mohol tak robiť konkrétne preklady reťazcov. Súčasťou súpravy SDK je simulovaný server LSP, ktorý simuluje odpovede od poskytovateľa jazykových služieb pridaním predpony cieľových jazykov k reťazcom.

Súprava SDK konektora prekladu pozostáva z troch hlavných modulov.

- **Connector:** Konektor prekladu, ktorý implementuje požadované rozhranie API konektora prekladu Oracle Content Management.
- **Job Manager:** Správca vzorových úloh na báze systému súborov, ktorý spravuje stav úloh konektora, kým prebieha preklad na strane poskytovateľa jazykových služieb.
- **Provider (Poskytovateľ):** Implementácia konkrétnej množiny rozhraní API, ktoré vyžaduje poskytovateľ jazykových služieb na odosielanie dokumentov na preklad a vyvolanie preložených dokumentov.

Simulovaný modul prekladu Provider JS môžete skopírovať a implementovať doň všetky metódy.

Generovanie mapy lokality pre viacjazyčnú lokalitu

Pomocou súpravy OCE Toolkit vygenerujete mapu lokality pre viacjazyčnú lokalitu a potom mapu publikujete na lokalite.

Na vytvorenie mapy lokality pre viacjazyčnú lokalitu na serveri Oracle Content Management môžete použiť príkaz `cec create-site map <site>`. Príklad:

```
cec create-site-map Site1 -u http://www.example.com/site1
```

Tento príkaz prechádza štruktúrou lokality, vytvorí hierarchiu mapy lokality, ktorá sa zhoduje s hierarchiou stránok lokality, a vytvorí mapu lokality na zadanej adrese URL lokality na serveri Oracle Content Management.

Nasledujú voľby príkazov:

```
--url, -u          <url> Site
URL                                                         [required]
--changefreq, -c  How frequently the page is likely to change
--file, -f        Name of the generated site map file
--publish, -p     Upload the site map to CEC server after creation
--help, -h       Show
help                                                     [boolean]
```

Platné hodnoty pre voľbu `<changefreq>`:

- always
- hourly
- daily
- weekly
- monthly

- yearly
- never
- auto

Príklady príkazu `cec create-site-map`:

```
cec create-site-map Site1 -u http://www.example.com/site1
cec create-site-map Site1 -u http://www.example.com/site1 -f sitemap.xml
cec create-site-map Site1 -u http://www.example.com/site1 -p
cec create-site-map Site1 -u http://www.example.com/site1 -c weekly -p
```

Na publikovanie mapy lokality je potrebné vytvoriť aktualizáciu lokality, aktualizovať mapu lokality a potom túto aktualizáciu potvrdiť.

Odoslanie úlohy prekladu poskytovateľovi jazykových služieb

OCE Toolkit poskytuje súbor zip, ktorý môžete odoslať poskytovateľovi jazykových služieb, aby začal pracovať na úlohe prekladu.

Úlohu prekladu mu môžete odoslať prostredníctvom konektora prekladu. Odoslanie chvíľu trvá, pretože konektor potrebuje súbor zip extrahovať a všetky jednotlivé súbory odoslať poskytovateľovi jazykových služieb. Poskytovateľ jazykových služieb potom pre vašu úlohu prekladu vytvorí projekt. Po importe súborov do projektu môžete začať vyberať súbory na preklad. Poskytovateľ jazykových služieb potom začne monitorovať stav prekladov.

Ak chcete skontrolovať stav, vypíšte úlohy prekladu lokálne pomocou príkazu `cec list-translation-jobs` bez volieb. Ak je stav prekladu `READY TO INGEST`, môžete stiahnuť súbor zip od poskytovateľa jazykových služieb a prijať úlohu prekladu. Konektor prekladu odoslal súbor zip poskytovateľovi jazykových služieb. Ten preložil zoznam súborov a konektor následne vyvolal súbory späť od poskytovateľa jazykových služieb, a to v súbore zip, ktorý môžete stiahnuť a prijať.

```
cec list-translation-jobs
Local translation jobs:
Name                               Status           Source
Language Target Languages
FridayDemo                          READY TO INGEST en-
US                                   de-DE,fr-FR
demoTest                             READY TO INGEST en-
US                                   de-DE,fr-FR
```

Pri prijatí súboru zip sa úloha prekladu stiahne späť z konektora do súpravy OCE Toolkit.

```
cec ingest-translation-job FridayDemo
- use connection <lsp name>
- query translation connection to get job status
- get translation
- translation saved to <sites-toolkit folder>/cec-components/dist/
```

```
FridayDemo-translated.zip
- validate translation file
- translation job ingested to <sites-toolkit folder>/cec-components/src/
main/translationJobs/FridayDemo
```

Keď súbor zip prijmete v čase, keď vypisujete úlohy prekladu lokálne, stav úlohy prekladu bude TRANSLATED.

```
cec list-translation-jobs
Local translation jobs:
Name                               Status           Source Language
Target Languages
FridayDemo                         TRANSLATED       en-US
de-DE,fr-FR
demoTest                           READY TO INGEST  en-US
de-DE,fr-FR
```

Úlohu prekladu môžete nahrať na server Oracle Content Management. Úloha zvyčajne prejde počiatočným rýchlym prekladom, ktorý sa vám odošle späť na kontrolu. Dokončenie prekladu lokality môže trvať niekoľko týždňov. Tento čas zahŕňa prijatie úlohy prekladu späť od poskytovateľa jazykových služieb, opravy prekladov a opakované odosielanie úlohy prekladu.

Nahrание úlohy prekladu na server

Keď prijmete úlohu prekladu, môžete ju nahrať na server Oracle Content Management a preklad potom skontrolovať na svojej lokalite.

Na nahranie súboru zip s prekladom na server použijete príkaz `cec upload-translation-job`.

```
cec upload-translation-job FridayDemo
- created translation job zip file <sites-toolkit folder>cec-components/
dist/FridayDemo.zip
- Logged in to remote server: <server-name>
- file FridayDemo.zip uploaded to home folder, version 1
- importing: percentage 5
- importing: percentage 60
- importing: percentage 60
- import FridayDemo finished
```

Po nahratí úlohy prekladu bude jej stav na serveri INPROGRESS:

```
cec list-translation-jobs -s
Server: <server-name>
Asset translation jobs:
Name                               Status           Source Language Target
Languages                          Pending Languages
testHash                           INPROGRESS       en-US           fr-
FR,de-DE                           fr-FR,de-DE
Site translation jobs:
Name                               Status           Source Language Target
Languages                          Pending Languages
```

demoTest	TRANSLATED	en-US
de-DE, fr-FR		
FridayDemo	INPROGRESS	en-US
de-DE, fr-FR		

Ak chcete preklad overiť, textové reťazce môžete skontrolovať v položkách na lokalite, ktorá sa prekladá.

Časť VI

Prílohy

K dispozícii sú nasledujúce prílohy:

- [Tutoriál: Vývoj komponentov pomocou modelu Knockout](#)
- [Popis súpravy Sites SDK](#)
- [Riešenie problémov](#)

Tutoriál: Vývoj komponentov pomocou modelu Knockout

Tento tutoriál vám vysvetlí, ako pracovať s množinou objektov JavaScript, ktoré využívajú štandardnú funkčnosť modelu ViewModel a šablóny knižnice Knockout JS, pri vytváraní komponentu, ktorý je uložený v katalógu komponentov služby Oracle Content Management.

- [Úvodné informácie a predpoklady na vývoj komponentov pomocou modelu Knockout](#)
- [Krok 1: Vytvorenie komponentu](#)
- [Krok 2: Kontrola štruktúry vykreslenia lokálneho komponentu](#)
- [Krok 3: Kontrola štruktúry nastavení lokálneho komponentu](#)
- [Krok 4: Zobrazenie novej vlastnosti v komponente](#)
- [Krok 5: Registrácia spúšťačov](#)
- [Krok 6: Vyvolanie spúšťačov](#)
- [Krok 7: Registrácia akcií](#)
- [Krok 8: Vykonačanie akcií](#)
- [Krok 9: Vytvorenie samostatného názvu pre každú inštanciu v komponente](#)
- [Krok 10: Používanie vnorených komponentov s úpravou v riadku](#)
- [Krok 11: Podpora rôznych rozložení](#)
- [Krok 12: Definovanie vlastných štýlov](#)
- [Krok 13: Vykreslenie komponentu vo vloženom ráme](#)
- [Krok 14: Použitie vlastných štýlov, keď sa komponent vykresľuje vo vloženom ráme](#)
- [Krok 15: Integrácia so správaním odvolania a opakovania na stránke](#)
- [Krok 16: Správa položiek](#)
- [Prehľad tutoriálu](#)

Úvodné informácie a predpoklady na vývoj komponentov pomocou modelu Knockout

Tento tutoriál predstavuje kroky a postupy overovania na vytvorenie vzorového komponentu pomocou objektov JavaScript, ktoré využívajú štandardnú funkčnosť modelu ViewModel a šablóny knižnice Knockout JS.

Mali by ste mať možnosť vziať kód, na ktorý sa odkazuje v týchto krokoch (uvedených v súboroch, ktoré sú prednastavené, keď vytvárate komponent), a pomocou svojho vlastného kódu aktualizovať len šablónu `.html` a JavaScript `viewModel`.

 **Poznámka:**

Zatiaľ čo služba Oracle Content Management nediktuje, ktorú technológiu JavaScript máte používať na vytváranie komponentov, funkcia Factory JavaScript je zvyčajne rovnaká pre všetky implementácie komponentu v ktoromkoľvek zvolenom prostredí JavaScript.

Predpoklady

Tento tutoriál sa zameriava len na implementáciu komponentu. Všeobecnejšie informácie o komponentoch nájdete v časti Vývoj komponentov.

Na vykonanie krokov v tomto tutoriáli je potrebné splniť nasledujúce požiadavky:

- Musíte mať prístup k inštancii Oracle Content Management s povoleniami na vytváranie lokalít a komponentov.
- Server inštancie Oracle Content Management musí byť synchronizovaný s lokálnym počítačom pomocou počítačovej aplikácie Oracle Content Management alebo pomocou vlastného komponentu. Pozrite si časť Vývoj vlastných komponentov pomocou služby Developer Cloud Service.

Okrem toho by ste sa mali oboznámiť s týmito konceptmi a prostrediami JavaScript:

- Ladenie prehľadávača s podporou skriptu JavaScript
- JavaScript Closure
- Vývoj asynchrónnej definície modulu JavaScript AMD
- Framework RequireJS a KnockoutJS

Pokračujte na [Krok 1: Vytvorenie komponentu](#).

Krok 1: Vytvorenie komponentu

Tento krok vysvetľuje, ako vytvoriť vlastný komponent v službe Oracle Content Management.

Keď vytvoríte vlastný komponent, bude potrebné ho zaregistrovať, aby sa mohol používať v službe Oracle Content Management. Na informovanie služby Oracle Content Management o vašom komponente použijete stránku Komponenty v generátore lokalít, na ktorej môžete komponent zaregistrovať.

Zaregistrovať môžete dva typy komponentov.

- **Lokálny komponent:**
 - Súbory tohto komponentu sú uložené na serveri inštancie Oracle Content Management.
 - Hlavnou výhodou je, že sa nemusíte obávať problémov medzi doménami ani medzi protokolmi, pretože súbory sa nachádzajú na vašej lokalite.
 - Nevýhodou je, že na serveri Oracle Content Management nemôžete spustiť žiadnu logiku strednej vrstvy, takže musíte použiť rozhrania REST API pre vzdialené servery, ktoré podporujú CORS.
 - Tento typ komponentu môže byť vložený priamo na stránke alebo na jeho vykreslenie na stránke môžete použiť vložený rám.

- **Vzdialený komponent:**
 - Komponent, ktorého súbory sú uložené na vzdialenom serveri a vy pre tento komponent len zaregistrujete adresy URL na paneloch Vykresliť a Nastavenia.
 - Vzdialený komponent poskytuje výhodu, ak máte logiku na strane servera, ktorá sa musí spustiť, keď vytvárate obsah pre komponent.
 - Nevýhodou je, že prístup na tieto adresy URL si vyžaduje vyriešenie všetkých problémov medzi doménami a problémov zabezpečenia.
 - Vzdialené komponenty sa na stránke vždy vykresľujú vo vloženom ráme.



Ako vytvoriť a zaregistrovať lokálny komponent:

1. Na domovskej stránke služby Oracle Content Management kliknite na položku **Vývojár**. Zobrazí sa stránka **Vývojár**.
2. Kliknite na položku **Zobraziť všetky komponenty**.
3. V ponuke vyberte položku **Vytvoriť lokálny komponent**.
4. Zadaťte názov komponentu, napríklad **A_Local_Component**.
5. Zadaťte voliteľný popis.
6. Kliknite na položku **Vytvoriť**.

Keď to urobíte, v zozname komponentov sa zobrazí komponent s názvom `A_Local_Component`.

Kontrola výsledkov pre krok 1

Teraz, keď máte komponent vytvorený, mali by ste ho vidieť na palete Komponent pre všetky lokality, ktoré vytvoríte. Vytvorenie komponentu overte vykonaním týchto krokov:

1. Vytvorte lokalitu s názvom `localComponentTest`.
2. Vyberte lokalitu a kliknite na tlačidlo **Otvoriť**.
3. Kliknite na tlačidlo **Upraviť**.
4. Vytvorte pre lokalitu aktualizáciu, pomenujte ju a môžete pridať aj popis.
5. Vyberte stránku na lokalite.
6. Kliknite na ikonu  na bočnej palete a vyberte položku **Vlastné** na zobrazenie zoznamu vlastných komponentov.
7. V zozname vlastných komponentov vyberte komponent `A_Local_Component` a myšou ho presuňte na stránku.
Teraz by ste mali vidieť predvolené vykreslenie lokálneho komponentu, ktorý ste vytvorili.
8. Kliknite na ikonu  na banneri pre komponent, ktorý ste práve presunuli na stránku.
9. Vyberte položku **Nastavenia**.
10. Zmeňte zarovnanie a nastavte štýl komponentu.
11. Zatvorte panel Nastavenia.

Nasledujúce kroky vysvetľujú, ako sa vlastný komponent vytvára a ako ho modifikovať na vlastné účely. Pokračujte na [Krok 2: Kontrola štruktúry lokálneho komponentu](#).

Krok 2: Kontrola štruktúry vykreslenia lokálneho komponentu

V tomto kroku skontrolujeme štruktúru predvolených súborov vytvorených pre lokálny komponent.

Pre jednoduchý príklad `Hello World` sa štyri objekty JavaScript a počet riadkov kódu môžu zdať príliš veľa, ale ide o to, aby sme vám poskytli základ na vytváranie komplexnejších komponentov a tiež na riešenie interakcie so životným cyklom stránky Oracle Sites Cloud Service.

Ako skontrolovať štruktúru lokálneho komponentu:

1. Na domovskej stránke služby Oracle Content Management kliknite na položku **Vývojár**.

Zobrazí sa stránka **Vývojár**.

2. Kliknite na položku **Zobraziť všetky komponenty**.
3. V ponuke vyberte položku **Vytvoriť lokálny komponent**.
4. Zadať názov komponentu, napríklad **A_Local_Component**.
5. Zadať voliteľný popis.
6. Kliknite na položku **Vytvoriť**.

Keď to urobíte, v zozname komponentov sa zobrazí komponent s názvom `A_Local_Component`.

1. Pomocou klienta služby Oracle Content Management pre synchronizáciu s počítačom vyhľadajte komponent a synchronizujte ho so systémom súborov.

Ak nemáte počítačový klient, môžete zobraziť všetky komponenty, vybrať komponent na stránke Komponenty v rozhraní služby Oracle Content Management a prejsť na nižšie úrovne na zobrazenie súborov.

2. V zozname súborov pod komponentom uvidíte tieto súbory:

```
assets
  render.js
  settings.html
appinfo.json
_folder_icon.jpg
```

3. Otvorte súbor `render.js` v adresári `/assets`.

Hlavné body súboru `render.js`:

- Je štruktúrovaný ako modul JavaScript AMD, aby mohol byť na stránku „vyžiadaný“.
- Zahŕňa aj odkazy na knižnice KnockoutJS a JQuery, ktoré už sú načítané ako súčasť stránky Oracle Content Management.

Pozorne si pozrite štruktúru súboru `render.js`.

V obsahu súboru `render.js` sa nachádzajú dva objekty JavaScript, ktoré implementujú požadované rozhrania API komponentu služby Oracle Content

Management: `sampleComponentFactory` a `SampleComponentImpl`. Tieto objekty sú príkladom implementácie na vytvorenie ľubovoľných komponentov na báze KnockoutJS. Implementácia týchto objektov sa bude meniť v závislosti od technológií, ktoré použijete.

- `sampleComponentFactory`
 - Tento objekt je vrátený modulom AMD v súbore `render.js`.
 - Ide o veľmi jednoduchý objekt Factory, ktorý implementuje jedno rozhranie `createComponent()`.
 - Zložitejšie implementácie môžu používať hodnotu `args`, aby sa vrátili rôzne implementácie komponentu na základe parametra `viewModel`. V porovnaní s generátorom lokalít to umožňuje používať omnoho jednoduchšiu implementáciu komponentu v čase behu.
- `SampleComponentImpl`
 - Hlavnou funkciou v rámci tohto objektu je funkcia `render`, ktorá sa používa na vykreslenie komponentu na stránke.
Aby bolo možné vykresliť na stránke komponent Knockout, funkcia `render` na stránku dynamicky pridá šablónu, v ktorej potom použije viazania `viewModel`.
 - Zvyšok implementácie rieši inicializáciu parametra a šablóny `viewModel` a spracovanie výmeny správ medzi stránkou a komponentom.

Posledné dva objekty v súbore `render.js` – `sampleComponentTemplate` a `SampleComponentViewModel` poskytujú vlastnú implementáciu pre komponent. Ich implementácia sa bude líšiť v závislosti od vašich požiadaviek.

- `sampleComponentTemplate`
 - Tento objekt poskytuje vytvorenie šablóny KnockoutJS. Skôr ako sa pokúsi niečo zobrazit', čaká, kým sa inicializujú všetky dáta pre komponent.
- `SampleComponentViewModel`
 - `viewModel` vyvolá informácie, ktoré uložila služba Oracle Content Management namiesto komponentu, a potom na základe týchto dát vyberie vhodný spôsob rozloženia komponentu.
 - Všeobecné pozorované objekty Knockout observables, ktoré sa v šablóne používajú na spracovanie prístupu k metadátam uloženým namiesto komponentu:

```
self.imageWidth = ko.observable('200px');
self.alignImage = ko.observable();
self.layout = ko.observable();
self.showTopLayout = ko.observable();
self.showStoryLayout = ko.observable();
```

- Integrácia spúšťačov a akcií:

Spúšťač: Funkcia na vyvolanie spúšťača služby Oracle Content Management z komponentu, ktorý môže byť zviazaný s akciami iných komponentov na stránke.

```
self.imageClicked = function (data, event) {
    self.raiseTrigger("imageClicked"); // matches appinfo.json
};
```

Akcia: Funkcia na spracovanie spätného volania, keď komponent dostane príkaz na vykonanie akcie s uvedeným payloadom.

```
self.executeActionsListener = function (args) {
  // get action and payload
  var payload = args.payload,
      action = args.action;

  // handle 'setImageWidth' actions
  if (action && action.actionName === 'setImageWidth') {
    $.each(payload, function(index, data) {
      if (data.name === 'imageWidth') {
        self.imageWidth(data.value);
      }
    });
  }
};
```

Spätné volanie na vykonanie ľubovoľných registrovaných akcií na požiadanie.

```
SitesSDK.subscribe(SitesSDK.MESSAGE_TYPES.EXECUTE_ACTION,
$.proxy(self.executeActionsListener, self));
```

– Odbery životného cyklu komponentu:

- * Inicializácia komponentu: Zabezpečte, aby sa komponent nevykreslil, kým sa nevyvolajú všetky dáta. Toto je spracované použitím pozorovaných objektov Knockout observables.

```
self.componentLayoutInitialized = ko.observable(false);
self.customSettingsDataInitialized = ko.observable(false);
```

Získajte počiatočné hodnoty pre všetky požadované vlastnosti. Toto je spracované spätnými volaniami na vyvolanie dát.

```
SitesSDK.getProperty('componentLayout',
self.updateComponentLayout);
SitesSDK.getProperty('customSettingsData',
self.updateCustomSettingsData);
```

- * Aktualizácie metadát: Spätné volanie pri každej zmene metadát komponentu, ktoré boli uložené namiesto komponentu, napríklad keď používateľ vyvolá panel Nastavenia a aktualizuje dáta.

```
SitesSDK.subscribe(SitesSDK.MESSAGE_TYPES.SETTINGS_UPDATED,
$.proxy(self.updateSettings, self));
```

Poznámka:

Keďže server Oracle Content Management vždy nastaví pre súbory `.html` typ MIME, nemôžete nahráť súbor `.html` a na jeho načítanie použiť požadovaný plugin `"text!"`. Z tohto dôvodu v prípade šablón potrebujete buď iné rozšírenie na načítanie pomocou pluginu `"text!"`, alebo je potrebné súbor vložiť priamo do skriptu JavaScript, ako vidno v prednastavených dátach.

Kontrola výsledkov pre krok 2

Teraz by ste už mali mať prehľad o tom, ako sa vytvára štruktúra vykresľovača vlastných komponentov. Ako overiť, či to funguje:

1. Zmeňte nasledujúci riadok tak, že aktualizujete objekt `sampleComponentTemplate` v súbore `render.js`. Zmeňte tento kód:

```
'<!-- ko if: initialized -->'+
```

Namiesto toho použite kód:

```
'<!-- ko if: initialized -->'+
'<div data-bind="text:\'image width is: \' + imageWidth()"></div>' +
```

2. Komponent synchronizujte alebo nahrajte na server inštancie Oracle Content Management.
3. Upravte stránku na lokalite a na stránku presuňte vlastný komponent `A_Local_Component`.

V tomto momente by ste v komponente mali vidieť text `image width is: 260px`.

4. Otvorte panel Nastavenia a kliknite na tlačidlo **Vlastné nastavenia**.
5. V poli **Šírka obrázka** nastavte hodnotu `300px`.
6. V tomto momente sa v komponente stanú dve veci:
 - a. Veľkosť predvoleného obrázka sa zmení z 260 pixelov na 300 pixelov.
 - b. Pridaný text sa aktualizuje na `image width is 300px`.

Pokračujte na [Krok 3: Kontrola štruktúry nastavení lokálneho komponentu](#).

Krok 3: Kontrola štruktúry nastavení lokálneho komponentu

V tomto kroku skontrolujeme štruktúru nastavení zadaných pre lokálny komponent.

Podobne ako súbor `render.js` v adresári `/assets` je v rovnakom adresári aj vopred vytvorený súbor `settings.html`. Súbor `settings.html` vykreslí pre komponent všetky dáta vlastných nastavení. V predvolenej implementácii obsahujú dáta vlastných nastavení iba jednu vlastnosť `imageWidth`.

Ako skontrolovať štruktúru lokálneho komponentu:

1. Pomocou klienta služby Oracle Content Management pre synchronizáciu s počítačom vyhľadajte komponent a synchronizujte ho so systémom súborov.

Ak nemáte klienta pre synchronizáciu s počítačom, komponent môžete vybrať na karte **Komponenty** vo webovom rozhraní služby Oracle Content Management a prejsť na nižšiu úroveň na zobrazenie súborov.

2. V zozname súborov pod komponentom uvidíte tieto súbory:

```
assets
  render.js
  settings.html
appinfo.json
_folder_icon.jpg
```

Otvorte súbor `settings.html` v adresári `/assets` a skontrolujte jeho obsah. Na rozdiel od súboru `render.js` používa súbor `settings.html` vložený rám na paneli Nastavenia v generátore lokalít. Z tohto dôvodu potrebuje aj prístup k podporným súborom, aby sa vo vloženom ráme správne vykreslil. Generátor lokalít je potrebný na spravovanie lokality, aby bolo možné izolovať z generátora lokalít všetky chyby kódu JavaScript. To je dôvod, prečo súbor `settings.html` používa vložený rám.

Toto sú hlavné oblasti súboru `settings.html`:

- Šablóna Knockout na vykreslenie panela Nastavenia.

```
<!-- ko if: initialized() -->
<div class="scs-component-settings">
  <div>
    <!-- Width -->
    <label id="widthLabel" for="width" class="settings-heading"
data-bind="text: 'Image Width'"></label>
    <input id="width" data-bind="value: width"
placeholder="example: 200px or 33%" class="settings-text-box">
  </div>
</div>
<div data-bind="setSettingsHeight: true"></div>
<!-- /ko -->
```

- Obslužný program vlastného viazania na úpravu výšky vloženého rámu po vykreslení panela Nastavenia.

```
ko.bindingHandlers.scsCompComponentImpl
```

- Funkcia Knockout ViewModel, ktorá sa použije v šablóne Knockout.

```
SettingsViewModel
```

Toto sú hlavné prvky funkcie `SettingsViewModel`:

- Odbery životného cyklu komponentu.
- Inicializácia komponentu:
 - Zabezpečte, aby sa komponent nevykreslil, kým sa nevyvolajú všetky dáta. Toto je spracované použitím pozorovaných objektov Knockout observables.

```
self.initialized = ko.observable(false);
```

- Zabezpečte, aby nedošlo k pokusu o aktualizáciu dát, kým nie je všetko pripravené.

```
self.saveData = false;
```

- Získajte počiatočné hodnoty pre všetky požadované vlastnosti. Toto je spracované spätnými volaniami na vyvolanie dát.

```
SitesSDK.getProperty('customSettingsData', function (data) {
  //update observable
  self.width(data.width);

  // note that viewModel is initialized and can start saving data
  self.initialized(true);
  self.saveData = true;
});
```

- Uložte všetky zmeny vlastností vykonané v dátach vlastných nastavení.

```
self.save = ko.computed(function () {
  var saveconfig = {
    'width': isNaN(self.width()) ? self.width() : self.width() + 'px'
  };

  // save data in page
  if (self.saveData) {
    SitesSDK.setProperty('customSettingsData', saveconfig);
  }
}, self);
```

Ak chcete pridať ďalšiu vlastnosť, ktorú chcete zaznamenať, je potrebné vykonať niekoľko krokov:

1. Aktualizujte používateľské rozhranie, aby zobrazovalo novú hodnotu.
2. Inicializujte zmenu aktuálnej hodnoty uloženej pre komponent.
3. Všetky zmeny hodnoty uložte späť do komponentu.

Ak chcete do vlastného komponentu pridať ďalšiu vlastnosť, vykonajte nasledujúce zmeny v súbore `settings.html`:

1. Pridajte ďalší pozorovaný objekt observable na spracovanie novej vlastnosti. Zmeňte tento kód:

```
self.width = ko.observable();
```

Namiesto toho použite kód:

```
self.width = ko.observable();
self.imageBannerText = ko.observable();
```

2. Pri prvom zobrazení panela nastavení načítajte pre novú vlastnosť ľubovoľnú aktuálnu hodnotu. Zmeňte tento kód:

```
self.width(data.width);
```

Namiesto toho použite kód:

```
self.width(data.width);
self.imageBannerText(data.imageBannerText);
```

- Uložte všetky zmeny vykonané v novej vlastnosti. Zmeňte tento kód:

```
'width': isNaN(self.width()) ? self.width() : self.width() +
'px'
```

Namiesto toho použite kód:

```
'width': isNaN(self.width()) ? self.width() : self.width() + 'px',
'imageBannerText': self.imageBannerText()
```

- Pridajte používateľské rozhranie na zobrazenie nového poľa. Zmeňte tento kód:

```
<label id="widthLabel" for="width" class="settings-heading" data-
bind="text: 'Image Width'"></label>
<input id="width" data-bind="value: width" placeholder="example:
200px or 33%" class="settings-text-box">
```

Namiesto toho použite kód:

```
<label id="widthLabel" for="width" class="settings-heading" data-
bind="text: 'Image Width'"></label>
<input id="width" data-bind="value: width" placeholder="example:
200px or 33%" class="settings-text-box">

<label id="imageBannerTextLabel" for="imageBannerText"
class="settings-heading" data-bind="text: 'Image Banner'"></label>
<input id="imageBannerText" data-bind="value: imageBannerText"
placeholder="Text to display above an image" class="settings-text-
box">
```

- Synchronizujte alebo nahrajte súbor `settings.html`.

Keby ste ho spustili teraz, zobrazilo by sa pole. Veľkosť panela Nastavenia sa však nezmení automaticky. Keďže ste zväčšili veľkosť panela, novú veľkosť je potrebné nastaviť aj pre registračnú položku súboru `components.json`.

- Stiahnite súbor `appinfo.json`, ktorý je na rovnakej úrovni ako adresár komponentu `assets/`, a aktualizujte veľkosť panela nastavení. Zmeňte tento kód:

```
"settingsHeight": 90,
```

Namiesto toho použite kód:

```
"settingsHeight": 160,
```

- Synchronizujte alebo nahrajte súbor `appinfo.json`.

Kontrola výsledkov pre krok 3

Teraz by ste mali mať možnosť vidieť a zadať novú vlastnosť, ktorú ste pridali na panel Nastavenia.

1. Obnovte stránku na svojej lokalite, aby generátor lokalít mohol vybrať zmeny komponentu.
2. Otvorte stránku v režime úprav.
3. Myšou presuňte komponent na stránku.
4. Otvorte panel Nastavenia pre váš komponent.
5. Kliknite na tlačidlo **Vlastné nastavenia**.

Pre každú z vlastností, ktoré máte v súbore `settings.html`, uvidíte zobrazené dve polia.

Pokračujte na [Krok 4: Zobrazenie novej vlastnosti v komponente](#).

Krok 4: Zobrazenie novej vlastnosti v komponente

Na konci tejto sekcie budete môcť zadať hodnotu pre novú vlastnosť na paneli Nastavenia a pozrieť si, ako táto nová hodnota zmenila vlastný komponent. Na stránku sa budú automaticky ukladať aj aktualizácie vlastnosti.

V súbore `render.js` je potrebné aktualizovať objekty JavaScript v komponente:

- `SampleComponentViewModel`
- `sampleComponentTemplate`

Upravte súbor `render.js` a aktualizujte komponent `SampleComponentViewModel` tak, aby zahŕňal novú vlastnosť. Zmeňte túto vlastnosť:

```
self.showStoryLayout = ko.observable();
```

Namiesto nej použite:

```
self.showStoryLayout = ko.observable();  
self.imageBannerText = ko.observable();
```

Aktualizujte objekt `SampleComponentViewModel`, aby sa prejavili zmeny hodnôt. Zmeňte túto vlastnosť:

```
self.imageWidth(customData && customData.width);
```

Namiesto nej použite:

```
self.imageWidth(customData && customData.width);  
self.imageBannerText(customData && customData.imageBannerText);
```

Zmeňte objekt `sampleComponentTemplate` tak, aby zobrazoval novú vlastnosť. Zmeňte túto vlastnosť:

```
'<div data-bind="text: \'image width is: \' + imageWidth()"'></div>' +
```

Namiesto nej použite:

```
'<div data-bind="text: imageBannerText"'></div>' +
```

Komponent synchronizujte alebo nahrajte na server Oracle Content Management.

Komponent je teraz upravený tak, aby zobrazoval novú vlastnosť. Na rozdiel od panela Nastavenia, ktorý je na stránke vložený v ráme, komponent je vložený priamo na stránke. Oblasť komponentu sa preto bude automaticky zväčšovať úmerne tomu, ako sa bude zväčšovať komponent.

Kontrola výsledkov pre krok 4

Ako zobrazit' novú vlastnosť:

1. Obnovte stránku na vašej lokalite, aby generátor lokalít mohol načítať zmeny v komponente.
2. Otvorte stránku v režime úprav.
3. Myšou presuňte komponent na stránku.
4. Otvorte panel Nastavenia pre váš komponent.
5. Kliknite na tlačidlo **Vlastné nastavenia**.
6. Položku `Image Banner` zmeňte na `Workspace`.

Zmenu komponentu na stránke na `Workspace` uvidíte nad obrázkom.

Pokračujte na [Krok 5: Registrácia spúšťačov](#).

Krok 5: Registrácia spúšťačov

V tomto kroku sa dozviete, ako možno zaregistrovať spúšťač služby Oracle Content Management, ktorý môžete vybrať pomocou voľby Akcie spúšťača na karte Prepojenie na paneli Nastavenia pre daný komponent.

Spúšťače sú súčasťou komunikácie medzi komponentmi služby Oracle Content Management. Ktorýkoľvek komponent môže vyvolať ľubovoľný počet spúšťačov. Komponent môže poskytnúť payload pre spúšťač, ktorý sa následne odovzdá do každej akcie vykonanej pri vyvolaní spúšťača. Používatelia si môžu vybrať, ktoré akcie sa majú vykonať pre jednotlivé spúšťače. Nakoniec môžu komponenty vytvorené tak, aby spolupracovali, automaticky vyvolať spúšťače na vykonávanie akcií v inom komponente bez toho, aby interakciu medzi komponentmi musel definovať používateľ.

V prípade pridaných komponentov sa spúšťače registrujú ako súčasť dát registrácie pre komponent. Ak chcete pridať spúšťač, pridajte v poli vlastnosti `"triggers"` všetky spúšťače, ktoré komponent podporuje. Zadať aj spúšťačom podporovaný payload, aby bolo možné vytvoriť používateľské rozhranie, ktoré používateľom umožní mapovať hodnoty v rámci payloadu k vlastnostiam podporovaným príslušnou akciou.

Otvorte súbor `appinfo.json` a skontrolujte položku `"triggers":[]`.

```
"triggers": [{
  "triggerName": "imageClicked",
  "triggerDescription": "Image clicked",
  "triggerPayload": [{
    "name": "payloadData",
    "displayName": "Trigger Payload Data"
  }]
}],
```

V položke uvidíte nasledujúce informácie:

- Položku `triggerName` `"imageClicked"`. Musí to byť jednoznačná hodnota a zvyčajne bude mať z priestoru názvov priradené ID vášho vlastného komponentu.
- Položku `triggerDescription` `"Image clicked"`, ktorú používa dialógové okno používateľského rozhrania na zobrazenie spúšťača.
- Jednu hodnotu `triggerPayload` `"payloadData"` pre spúšťač. Používatelia si budú môcť vybrať položky v tomto payloade a mapovať ich k poliam v akcii.

Kontrola výsledkov pre krok 5

Spúšťač si môžete pozrieť a vybrať na karte **Prepojenie** na paneli Nastavenia pre váš komponent:

1. Obnovte stránku na svojej lokalite, aby generátor lokalít mohol vybrať zmeny komponentu.
2. Otvorte stránku v režime úprav.
3. Myšou presuňte komponent na stránku.
4. Otvorte panel Nastavenia pre váš komponent.
5. Vyberte kartu **Prepojenie** v hornej časti panela Nastavenia.
6. Kliknite na položku **Akcie spúšťača** ako na typ prepojenia.
7. Kliknite na spúšťač **Image clicked**, ktorý ste zaregistrovali.
8. V dialógovom okne myšou presuňte akciu **Zobraziť výstrahu** zo sekcie Akcie so stránkami. (Akcie so stránkami sú vstavané akcie poskytované službou Oracle Content Management.)
9. V poli **Správa** vyberte hodnotu **Trigger Payload Data**, čo je názov položky v payloade, ktorý ste videli pri registrácii spúšťača. Názov tejto hodnoty môžete ľubovoľne zmeniť.

Teraz môžete spúšťač zaregistrovať a mapovať ho ku vstavanej akcii prenesením príslušnej hodnoty. V ďalšom kroku sa pozrieme na to, ako spúšťač vyvolať, ak chceme vykonať akciu.

Pokračujte na [Krok 6: Vyvolanie spúšťačov](#).

Krok 6: Vyvolanie spúšťačov

V tomto kroku vám ukážeme, ako vyvolať zaregistrovaný spúšťač.

Komponent môže kedykoľvek vyvolať spúšťač. Zvyčajne ho vyvolá používateľ kliknutím na tlačidlo alebo výberom riadka v tabuľke. Komponent môže spúšťač vyvolať na základe ľubovoľného kritéria, napríklad pri zmene dát v dôsledku volania služby REST.

Keď pri tejto vzorke kliknete na obrázok, vyvolá sa spúšťač, pričom sa preniesie aktuálna hodnota vlastnosti `whoAreYou`.

Skontrolujte súbor `render.js` a pozrite si objekt `SampleComponentViewModel`.

Ako vyvolať spúšťač:

1. Skontrolujte funkciu v objekte `SampleComponentViewModel`, ktorá zavolá súpravu Sites SDK na vyvolanie spúšťača.

```
self.raiseTrigger = function (triggerName) {
  SitesSDK.publish(SitesSDK.MESSAGE_TYPES.TRIGGER_ACTIONS, {
    'triggerName': triggerName,
    'triggerPayload': {
      'payloadData': 'some data here'
    }
  });
};
```

2. Teraz potrebujete niečo v používateľskom rozhraní na volanie funkcie, ktorá vyvolá spúšťač. Skontrolujte súbor `render.js` a aktualizujte objekt `sampleComponentTemplate`, aby ste získali tento záznam:

```
'<div data-bind="attr: {style: imageStyle, \'data-layout\':
alignImage()}, click: imageClicked">' +
```

V objekte `SampleComponentViewModel` uvidíte funkciu JavaScript, ktorá sa zavolá po kliknutí na obrázok. Táto funkcia volá súpravu Sites SDK a dá jej príkaz na spustenie všetkých akcií definovaných pre spúšťač "imageClicked", čo je hodnota odovzdaná z viazania `click` v kroku 2. Prenesie aj objekt `triggerPayload`, ktorý obsahuje jedno pole: `payloadData`, a prenáša statickú hodnotu 'some data here'. Hodnoty `imageClicked` a `whoAreYou` zodpovedajú hodnotám v súbore `appinfo.json`, v ktorom je spúšťač zaregistrovaný (v predchádzajúcom kroku).

Vo vzorovom kóde je spúšťač vyvolaný pomocou `data-bind` vo viazaní `click` a odovzdá názov spúšťača `imageClicked`. Momentálne sú k dispozícii tri vykreslenia komponentu `<scs-image>` podľa toho, aké rozloženie si používateľ vyberie. Aby ste sa uistili, že spúšťač sa vyvolá pre každé z rozložení, vykonajte nasledujúce zmeny v súbore `render.js`.

- Vyvolajte spúšťače z iných rozložení. Nájdite príslušné dva záznamy tohto kódu:

```
'<div data-bind="attr: {style: imageStyle, \'data-layout\':
alignImage()}">' +
```

Zmeňte kód na tento:

```
'<div data-bind="attr: {style: imageStyle, \'data-layout\':
alignImage()}, click: imageClicked">' +
```

- Zadaťte payload, ktorý sa má odovzdať spúšťačom. Zmeňte tento kód:

```
self.raiseTrigger = function (triggerName) {
  SitesSDK.publish(SitesSDK.MESSAGE_TYPES.TRIGGER_ACTIONS, {
    'triggerName': triggerName,
```

```
        'triggerPayload': {  
            'payloadData': 'some data here'  
        }  
    });  
};
```

Namiesto toho použite kód:

```
self.raiseTrigger = function (triggerName) {  
    SitesSDK.publish(SitesSDK.MESSAGE_TYPES.TRIGGER_ACTIONS, {  
        'triggerName': triggerName,  
        'triggerPayload': {  
            'payloadData': self.imageBannerText() // pass banner text as  
payload  
        }  
    });  
};
```

- Synchronizujte alebo nahrajte súbor `render.js` na server inštancie služby Oracle Content Management.

Teraz, keď ste skontrolovali požadovaný kód, môžete pripojiť spúšťač, aby ho vlastný komponent mohol vyvolať po kliknutí na tlačidlo.

Kontrola výsledkov pre krok 6

Teraz by sa už mala dať zaregistrovať akcia, ktorá sa má spúšťať v spúšťači a mala by sa spustiť aj po vyvolaní spúšťača:

1. Obnovte stránku na svojej lokalite, aby generátor lokalít mohol vybrať zmeny komponentu.
2. Otvorte stránku v režime úprav.
3. Myšou presuňte komponent na stránku.
4. Otvorte panel Nastavenia pre váš komponent.
5. Vyberte kartu **Prepojenie** v hornej časti panela Nastavenia.
6. Ako typ prepojenia vyberte položku **Akcie spúšťača**.
7. Kliknite na spúšťač **imageClicked**, ktorý bol zaregistrovaný.
8. V dialógovom okne myšou presuňte akciu **Zobrazit' výstrahu** zo sekcie **Akcie so stránkami**.
9. V poli **Správa** vyberte hodnotu **payloadData**, čo je payload, ktorý ste zadali pri registrácii spúšťača.
10. Zatvorte panel Nastavenia a generátor zostáv prepnite do režimu ukážky.
11. Kliknite na obrázok v komponente.
Zobrazí sa hlásenie `no message defined`, pretože ste nezadali hodnotu `imageBannerText`.
12. Otvorte stránku v režime úprav a znova otvorte panel Nastavenia pre komponent.
13. Kliknite na položku **Vlastné nastavenia** a zadajte hodnotu `Workplace`.
14. Zatvorte panel Nastavenia a prepnite stránku do režimu ukážky.

15. Kliknite na obrázok v komponente.

Teraz by sa mal zobrazovať aktualizovaný payload `Workplace` vyvolaný zmenou, ktorú ste vykonali vo viazaní `click`.

Po vyvolaní spúšťača môžete vykonať ľubovoľný počet akcií.

Poznámka:

Neexistuje žiadne vopred definované poradie, v akom sa má určitá akcia vykonať. Každá akcia sa volá v poradí, v akom je uvedená v zozname, ale pred volaním nasledujúcej akcie sa nečaká na dokončenie predchádzajúcej akcie. Ak akcia vykoná asynchrónne volanie, nemusí sa dokončiť pred vykonaním nasledujúcej akcie.

Pokračujte na [Krok 7: Registrácia akcií](#).

Krok 7: Registrácia akcií

Akcie služby Oracle Content Management sú volané pre komponenty, keď sú vyvolané spúšťače.

Komponent môže mať registrovaný ľubovoľný počet akcií a takisto môže definovať payload, ktorý akcia podporuje. Keď používateľ vyberie akciu, môže vyplniť payload, ktorý sa odovzdá pre danú akciu.

Pri registrovaní spúšťačov môžete zaregistrovať aj akcie, ktoré váš komponent podporuje, a to v dátach registrácie v súbore `appinfo.json`. Ak si chcete pozrieť registráciu vzorovej akcie vo svojom komponente, otvorte súbor `appinfo.json` a nájdite kód `"actions"`.

```
"actions": [{
  "actionName": "setImageWidth",
  "actionDescription": "Update the image width",
  "actionPayload": [{
    "name": "imageWidth",
    "description": "Image Width in pixels",
    "type": {
      "ojComponent": {
        "component": "ojInputText"
      }
    },
    "value": ""
  }]
}]
```

Zaregistrovaná akcia bude zobrazená v dialógovom okne Akcie, ktoré sa vyvolá, keď kliknete na spúšťač na karte **Prepojenie** na paneli Nastavenia pre daný komponent.

Kontrola výsledkov pre krok 7

1. Obnovte stránku na vašej lokalite, aby generátor lokalít mohol načítať zmeny v komponente.

2. Otvorte stránku v režime úprav.
3. Myšou presuňte komponent na stránku.
4. Na stránku presuňte komponent Tlačidlo.
5. Otvorte panel Nastavenia pre komponent Tlačidlo.
6. Na karte Všeobecné zmeňte označenie tlačidla na **Click me!**.
7. Vyberte kartu **Prepojenie** na paneli Nastavenia.
8. Vyberte položku **Akcie spúšťača** ako **Typ prepojenia**.
9. Kliknite na spúšťač **Kliknutie na tlačidlo** pre komponent Tlačidlo.
10. V dialógovom okne rozbaľte komponent `A_Local_Component` na ľavej bočnej palete.
11. Myšou presuňte akciu **Update the image width** z komponentu `A_Local_Component` na stránku.
12. Do poľa **Image width in pixels** zadajte hodnotu **300px**.

Teraz ste sa dozvedeli, ako môžete zaregistrovať akciu a ako sa táto akcia zobrazí v používateľskom rozhraní. V ďalšom kroku zistíte, ako spracovať akciu v komponente po volaní komponentu.

Pokračujte na [Krok 8: Vykonávanie akcií](#).

Krok 8: Vykonávanie akcií

Na konci tejto témy budete môcť presunúť komponenty na stránku, ktorá vykonáva akcie v rámci komponentu. Využíva sa pritom registrácia akcií vytvorená v predchádzajúcom kroku.

Na to, aby mohol komponent spustiť akciu, musí prijať správu `EXECUTE_ACTION`. Táto správa obsahuje aj payload odovzdaný do akcie, z ktorého extrahujete očakávané hodnoty.

Ak chcete prijať správu `EXECUTE_ACTION`, upravte súbor `render.js` a aktualizujte objekt `SampleComponentViewModel` touto položkou:

```
SitesSDK.subscribe('EXECUTE_ACTION', $.proxy(self.executeActionsListener, self));
```

Po prijatí správy `EXECUTE_ACTION` sa spustí súvisiaca funkcia spätného volania:

```
self.executeActionsListener = function (args) {  
  // get action and payload  
  var payload = args.payload,  
      action = args.action;  
  
  // handle 'setImageWidth' actions  
  if (action && action.actionName === 'setImageWidth') {  
    $.each(payload, function(index, data) {  
      if (data.name === 'imageWidth') {  
        self.imageWidth(data.value);  
      }  
    });  
  }  
}
```

Týmto sa vytvorí funkcia JavaScript na vykonanie akcie. Potom sa použije súprava Sites SDK na volanie funkcie pri každom vyvolaní správy `EXECUTE_ACTION`.

Komponent bude volaný vždy, keď sa vráti správa `EXECUTE_ACTION`, a záleží na komponente, či spracuje len akcie, pre ktoré bol navrhnutý. Na to je potrebné skontrolovať názov akcie, či ide o akciu, ktorú komponent dokáže spracovať.

Payloadom akcie je pole hodnôt. V tomto poli bude potrebné nájsť hodnoty payloadu, ktoré potrebujete.

Poznámka:

Keďže prijímač akcie predstavuje spätné volanie, mali by ste použiť JavaScript Closure alebo vytvoriť vhodné viazanie funkcie, aby ste mali zabezpečený prístup k objektu `viewModel`, keď sa táto funkcia spustí.

Kontrola výsledkov pre krok 8

1. Obnovte stránku na svojej lokalite, aby generátor lokalít mohol vybrať zmeny komponentu.
2. Otvorte stránku v režime úprav.
3. Myšou presuňte komponent na stránku.
4. Na stránku presuňte komponent Tlačidlo.
5. Otvorte panel Nastavenia pre komponent Tlačidlo.
6. Na karte Všeobecné zmeňte označenie tlačidla na `Click me!`
7. Vyberte kartu **Prepojenie** v hornej časti panela Nastavenia.
8. Ako typ prepojenia vyberte položku **Akcie spúšťača**.
9. Kliknite na spúšťač **Kliknutie na tlačidlo** pre komponent Tlačidlo.
10. V dialógovom okne rozbaľte komponent `A_Local_Component` na ľavej strane.
11. Myšou presuňte akciu **Update the image width** z komponentu `A_Local_Component` na pravú stranu.
12. Do poľa **Image Width in pixels** zadajte hodnotu `300px`.
13. Prepnite stránku do režimu ukážky.
14. Kliknite na tlačidlo **Click me!**

V tomto bode sa obrázok zväčší na hodnotu `300px`.

Poznámka:

Spúšťače a akcie sú navrhnuté tak, aby podporovali komunikáciu medzi komponentmi. Nie sú navrhnuté na vytváranie ani na spravovanie stavu. Ak obnovíte stránku, vráti sa do pôvodného stavu, ako keby neboli vyvolané žiadne spúšťače ani vykonané žiadne akcie.

Pokračujte na [Krok 9: Vytvorenie samostatného názvu pre každú inštanciu v komponente](#).

Krok 9: Vytvorenie samostatného názvu pre každú inštanciu v komponente

Tento krok vysvetľuje, ako vytvoriť samostatné názvy pre rôzne inštancie komponentu.

Keď myšou presuniete komponent na stránku, môžete si všimnúť, že na banneri komponentu je uvedené: `A_Local_Component`. Toto je v poriadku, ak používateľ presunie na stránku len jeden z komponentov. Možno ale budete chcieť vytvoriť odlišné názvy, ktoré používateľovi pomôžu rozlišovať medzi rôznymi inštanciami komponentu.

Na aktualizáciu názvu komponentu môžete použiť súpravu Sites SDK. V tomto kroku názov aktualizujete na základe vlastnosti `imageBannerText`.

Ak chcete názov aktualizovať, upravte súbor `render.js` a do objektu `SampleComponentViewModel` pridajte tento kód:

```
self.updateDescription = ko.computed(function () {  
    SitesSDK.setProperty('description', self.imageBannerText());  
});
```

Tento výpočet Knockout aktualizuje popis komponentu vždy, keď sa zmení pozorovaný objekt observable `imageBannerText`.

Kontrola výsledkov pre krok 9

1. Obnovte stránku na svojej lokalite, aby generátor lokalít mohol vybrať zmeny komponentu.
2. Otvorte stránku v režime úprav.
3. Myšou presuňte komponent na stránku.
4. Otvorte panel Nastavenia pre váš komponent.
5. Kliknite na tlačidlo **Vlastné nastavenia**.
6. Položku **Image Banner** zmeňte na **Workplace**.
7. Zatvorte panel Nastavenia a kurzor podržte nad komponentom, aby sa zobrazil banner.

Teraz by ste mali vidieť zobrazený text `A_Local_Component Workplace`.

Pokračujte na [Krok 10: Používanie vnorených komponentov s úpravou v riadku](#).

Krok 10: Používanie vnorených komponentov s úpravou v riadku

Komponenty Oracle Content Management sa implementujú s použitím architektúry komponentov KnockoutJS. To znamená, že ak na implementáciu komponentov použijete KnockoutJS, vstavané komponenty služby Oracle Content Management môžete pridať priamo do šablóny.

Poznámka:

Keďže vstavané komponenty služby Oracle Content Management sa dajú spúšťať len na stránke služby Oracle Content Management, vnorené komponenty nebudete môcť použiť, ak sa komponent vykresľuje vo vloženom ráme.

Ako využívať vnorené komponenty:

1. Implementujte komponent s použitím knižnice KnockoutJS.
2. Na pridanie komponentu použite RequireJS a použite tú istú premennú inštancie Knockout "ko", ktorú vytvorila služba Oracle Content Management.

Je to potrebné preto, že Oracle Content Management rozširuje Knockout o komponenty a tieto komponenty nebudú k dispozícii, ak používate vlastnú inštanciu knižnice KnockoutJS.

V tomto kroku skontrolujete, ako sa komponenty Obrázok, Odsek a Nadpis v službe Oracle Content Management vykresľujú vo vašom vlastnom komponente. Používateľ bude môcť komponent upraviť priamo na stránke a bude mať prístup na panel Nastavenia pre vnorený komponent.

Ak chcete vidieť, ako sú tieto komponenty zahrnuté v šablóne, upravte súbor `render.js` a pozrite sa na objekt `sampleComponentTemplate`. Toto je vykreslená predvolená sekcia:

```
'<!-- ko if: alignImage() !== \'right\' -->' +
'<div style="display:flex;">' +
'<div data-bind="attr: {style: imageStyle, \'data-layout\':
alignImage()}, click: imageClicked">' +
'<scs-image params="{ scsComponent: { \'renderMode\': mode,
\'parentId\': id, \'id\': \'imageId\', \'data\': imageData } }">/scs-
image>' +
'</div>' +
'<div data-bind="attr: {style: paragraphStyle}">' +
'<scs-title params="{ scsComponent: { \'renderMode\': mode,
\'parentId\': id, \'id\': \'titleId\', \'data\': titleData } }">/scs-
title>' +
'<scs-paragraph params="{ scsComponent: { \'renderMode\': mode,
\'parentId\': id, \'id\': \'paragraphId\', \'data\':
paragraphData } }">/scs-paragraph>' +
'</div>' +
'</div>' +
'<!-- /ko -->' +
```

Vnorený komponent `<scs-image>` je definovaný nasledujúcim záznamom:

```
'<scs-image params="{ scsComponent: { \'renderMode\': mode,
\'parentId\': id, \'id\': \'imageId\', \'data\': imageData } }">/scs-
image>' +
```

Dáta `scsComponent` odovzdané do viazania šablóny `params` obsahujú toto:

- `renderMode`: Odkazuje na režim, v ktorom sa nachádza generátor lokalít. Môže sa používať na aktiváciu a deaktiváciu funkcií. Keď túto vlastnosť používa napríklad komponent `<scs-title>`, pri spustení v režime `edit` pridá editor formátovaného textu.
- `parentId`: Táto vlastnosť sa vyžaduje, aby komponent Oracle Content Management vedel, že je vykresľovaný ako vnorený komponent. Všetky zmeny vykonané vo vnorenom komponente sa uložia do dát pre vlastný komponent.
- `id`: Jednoznačné ID vnoreného komponentu. Neskôr bude mať z priestoru názvov priradené ID pre vlastný komponent.
- `data`: Počiatočné dáta pre vnorený komponent. Ak komponent nie je ďalej modifikovaný, bude sa vykresľovať s týmito počiatočnými dátami.

Odkazované hodnoty `id` a `mode` sa odovzdajú do vášho vlastného komponentu v objekte `SampleComponentViewModel`, takže objekt nebude potrebné modifikovať, aby ste dostali tieto hodnoty:

```
// Store the args
self.mode = args.viewMode;
self.id = args.id;
```

Syntax pre všetky ostatné podporované vnorené komponenty používa rovnaký vzor ako pre `<scs-paragraph>`, napríklad: `<scs-image>`, `<scs-title>`, `<scs-button>`.

Kontrola výsledkov pre krok 10

1. Obnovte stránku na svojej lokalite, aby generátor lokalít mohol vybrať zmeny komponentu.
2. Otvorte stránku v režime úprav.
3. Myšou presuňte komponent na stránku.
4. V komponente kliknite na text `As a page author, you can edit. . .` a pomocou editora formátovaného textu aktualizujte popis.
5. Prepnite na režim ukážky a pozrite si aktualizáciu.
6. Prepnite späť na režim úprav.
7. Otvorte panel Nastavenia pre váš komponent.
8. Kliknite na prepojenie **Komponenty**, ktoré sa teraz zobrazuje, pretože sa našiel vnorený komponent.
9. Kliknite na položku **Odsek**, ktorá je nájdeným vnoreným komponentom.

Teraz môžete aktualizovať vlastnosti pre komponent **Odsek** vo svojom komponente.

Poznámka:

Kým nebude komponent inštancovaný, Oracle Content Management nebude vedieť o žiadnych vnorených komponentoch, ktoré by mohli v šablóne existovať. Službu Oracle Content Management môžete o skrytých vnorených komponentoch informovať pomocou rozhrania

```
SitesSDK.setProperty('visibleNestedComponents', []);
```

API. Ak chcete, aby sa skryté vnorené komponenty zobrazovali predvolene, je potrebné aktualizovať pole `"nestedComponents": []` v registrácii komponentu.

Pokračujte na [Krok 11: Podpora rôznych rozložení](#).

Krok 11: Podpora rôznych rozložení

V tomto kroku skontrolujeme rozloženia, pomocou ktorých môže používateľ zmeniť spôsob zobrazenia komponentu.

Vlastný komponent môže podporovať ľubovoľný počet rozložení, ktoré chcete dať používateľovi na výber. Každé z týchto rozložení zmení spôsob zobrazenia vlastných komponentov. Rozloženia sú ďalším rozšírením dát registrácie.

Ak chcete vidieť tri rozloženia podporované vo vzorovom kóde, pozrite si položku "componentLayouts" v súbore `appinfo.json`:

```
"componentLayouts": [
  {
    "name": "default",
    "displayName": "IMAGE_LEFT_LAYOUT"
  },
  {
    "name": "right",
    "displayName": "IMAGE_RIGHT_LAYOUT"
  },
  {
    "name": "top",
    "displayName": "IMAGE_TOP_LAYOUT"
  }
],
```

Ak otvoríte panel Nastavenia pre vlastný komponent, uvidíte voľbu na prepínanie medzi rozloženími. Ak chcete komponent nastaviť tak, aby reagoval na túto zmenu vo výbere rozloženia, použite súbor `render.js`, ktorý obsahuje kód na načítanie aktuálne vybranej hodnoty a prijatie zmien vykonaných v tejto hodnote.

Upravte súbor `render.js` a pozrite si objekt `SampleComponentViewModel`.

- Obsahuje pozorovaný objekt `observable layout`, na ktorý sa odkazuje v šablóne:

```
self.layout = ko.observable();
```

- K dispozícii je funkcia aktualizácie, ktorá sa môže použiť pri každej zmene tejto hodnoty:

```
self.updateComponentLayout = $.proxy(function (componentLayout)
{
  var layout = componentLayout ? componentLayout : 'default';
  self.layout(layout);
  self.alignImage(layout === 'right' ? 'right' : 'left');
  self.showTopLayout(layout === 'top');
  self.showStoryLayout(layout === 'default' || layout ===
'right');

  self.componentLayoutInitialized(true);
}, self);
```

- Kód inicializácie načíta pôvodnú hodnotu rozloženia a zavolá funkciu aktualizácie:

```
SitesSDK.getProperty('componentLayout', self.updateComponentLayout);
```

Prijímač zmien vlastností vyhledá všetky zmeny vykonané v tejto vlastnosti a zavolá funkciu aktualizácie:

```
self.updateSettings = function (settings) {
  if (settings.property === 'componentLayout') {
    self.updateComponentLayout(settings.value);
  } else if (settings.property === 'customSettingsData') {
    self.updateCustomSettingsData(settings.value);
  }
};
```

```
SitesSDK.subscribe(SitesSDK.MESSAGE_TYPES.SETTINGS_UPDATED, $.proxy(self.updateSettings, self));
```

Nakoniec je k dispozícii objekt šablóny `sampleComponentTemplate` s kódom, ktorý zobrazí zmeny vykonané v tejto hodnote:

```
'<!-- ko if: alignImage() === \'right\' -->' +
```

Všetky tieto zmeny vám umožňujú vybrať si rozloženie na paneli Nastavenia a komponent aktualizovať.

Kontrola výsledkov pre krok 11

1. Obnovte stránku na svojej lokalite, aby generátor lokalít mohol vybrať zmeny komponentu.
2. Otvorte stránku v režime úprav.
3. Myšou presuňte komponent na stránku.
4. Otvorte panel Nastavenia pre váš komponent.
5. Vo vlastnosti Rozloženie vyberte položku **Obrázok vpravo**.

V tomto bode sa komponent aktualizuje a zobrazí komponent "`<scs-image>`".

Pokračujte na [Krok 12: Definovanie vlastných štýlov](#).

Krok 12: Definovanie vlastných štýlov

Komponenty, ktoré vytvoríte, sa budú používať rovnako ako všetky ostatné komponenty v súboroch `design.json` a `design.css` v motíve používanom pre vašu lokalitu.

Ak chcete pre vlastný komponent pridať svoj vlastný štýl, potvrdte hodnotu `id`, ktorú ste použili pri registrácii komponentu. V súbore `appinfo.json` to bola hodnota `"id": "hello-world"`.

Ak chcete použiť túto hodnotu, upravte súbor motívu `design.json` a pridajte doň nové štýly, ktoré majú byť podporované pre dané id. Upravte napríklad súbor `/designs/default/design.json` v motíve a pridajte tento kód:

```
"hello-world": {
  "styles": [{
    "name": "Plain",
    "class": "hello-world-default-style"
  },
  {
    "name": "Gothic",
    "class": "hello-world-gothic-style"
  }
]
```

Ak pre komponent otvoríte panel Nastavenia, na karte Štýl by ste mali vidieť dve voľby: **Plain (predvolená hodnota)** a **Gothic**. Pri prepínaní týchto dvoch volieb sa však nič nezmení, kým nedefinujete konkrétne triedy štýlu uvedené v súbore `design.css`.

Upravte súbor motívu `design.css` a pridajte doň triedy CSS (kaskádový hárok štýlov) vášho štýlu. Upravte napríklad súbor `/designs/default/design.css` v motíve a pridajte tento kód:

```
.hello-world-default-style .scs-component-content {
  font-family: "Helvetica Neue", "Helvetica", "Arial", sans-serif;
  font-size: 24px;
  font-weight: normal; }

.hello-world-gothic-style .scs-component-content {
  font-family: "Century Gothic", "CenturyGothic", "AppleGothic", sans-serif;
  font-size: 32px;
  font-weight: bold; }
```

Súbory uložte a synchronizujte na serveri inštancie Oracle Content Management.

Kontrola výsledkov pre krok 12

1. Obnovte stránku na vašej lokalite, aby generátor lokalít mohol načítať zmeny v komponente.
2. Otvorte stránku v režime úprav.
3. Myšou presuňte komponent na stránku.
4. Otvorte panel Nastavenia pre váš komponent.
5. Prejdite na kartu Štýl.
6. Prepnite medzi štýlmi **Gothic** a **Plain**, ktoré boli definované v súbore `design.json`.

Uvidíte, že veľkosť písma v rámci komponentu sa upraví tak, aby odrážala zmeny, ku ktorým dochádza pri prepínaní tried CSS pri každom výbere.

Pokračujte na [Krok 13: Vykreslenie komponentu vo vloženom ráme](#).

Krok 13: Vykreslenie komponentu vo vloženom ráme

Doteraz vzorka zobrazovala lokálny komponent vykreslený priamo na stránke. Môžete si vybrať aj možnosť vykreslenia komponentu vo vloženom ráme.

Pre vykreslenie komponentu vo vloženom ráme sa môžete rozhodnúť vtedy, ak komponent vykonáva na stránke len menšie aktualizácie, čo si vyžaduje opätovné vytvorenie stránky po každej zmene vlastností. Vzdialené komponenty sa navyše vždy vykresľujú vo vloženom ráme.

Vzorky v tejto sekcii sú prevzaté zo súborov, ktoré sa vytvoria, keď pri vytváraní lokálneho komponentu vyberiete voľbu **Vytvorte komponent, ktorý sa vykresľuje v ráme iframe**. Tieto množiny súborov však môžete vziať a hostovať ich na vašom vzdialenom serveri, aby sa rovnomerne aplikovali na vzdialené komponenty.

Podobnosti medzi komponentmi vo vloženom ráme a priamo na stránke

Panel Nastavenia

Keďže panel Nastavenia je na stránke vždy vložený vo vloženom ráme, kód panela Nastavenia zostáva rovnaký bez ohľadu na to, či komponent používa vložený rám, alebo nie. Pre obidva prípady použitia vytvoríte rovnaký kód panela Nastavenia.

Rozhranie SDK API lokálit

Rozhranie SDK API je rovnaké pre obidva prípady použitia. Rovnaký kód použijete aj na vyvolávanie spúšťačov, prijímanie akcií a načítanie a nastavenie hodnôt vlastností. Kým niektoré vlastnosti sa nebudú dať použiť v obidvoch prípadoch (napríklad vlastnosť "height" nemôžete nastaviť pre komponent, ktorý nepoužíva vložený rám), rozhranie API zostáva rovnaké. Preto nemôžete kopírovať kód medzi obidvoma týmito typmi komponentov a vzorový kód preberaný v tomto tutoriáli bude fungovať v obidvoch prípadoch.

Rozdiely medzi komponentmi vo vloženom ráme a priamo na stránke

Štruktúra a závislosti súborov

Keď pri vytváraní lokálneho komponentu vyberiete voľbu **Vytvorte komponent, ktorý sa vykresľuje v ráme iframe**, uvidíte nasledujúce vytvorené súbory:

```
<component name>
  assets
    css
      app-styles.css
    js
      jquery.mn.js
      knockout.mn.js
      sites.min.js
    render.html
    settings.html
  appinfo.json
  _folder_icon.jpg
```

S týmito vytvorenými súbormi budete môcť komponent okamžite spustiť vo vloženom ráme na stránke. Hlavné rozdiely medzi touto štruktúrou a štruktúrou štandardného lokálneho komponentu sú:

- Závislosti skriptu JavaScript:
 - Dostanete kompletnú kópiu týchto súborov, aby sa komponent mohol spustiť. Sú potrebné na spustenie vzorového komponentu vo vloženom ráme. Obsah tohto adresára môžete podľa potreby pridávať alebo odstraňovať.
 - Keďže všetko v adresári `assets` pre váš komponent sa odošle na verejnú lokalitu automaticky (`push`) pri publikovaní komponentu, všetko v adresári `js` bude dostupné tak v generátore lokalít, ako aj v čase behu.
 - Poznámka: Tieto súbory sa vytvárajú kvôli ľahšiemu používaniu. Namiesto vytvárania samostatných verzií týchto súborov pre jednotlivé komponenty vo vložených rámoch odporúčame zväziť konsolidáciu týchto súborov v motíve alebo v inom verejnom umiestnení.
- `render.html`:
 - Ide o úplný dokument HTML na rozdiel od súboru `render.js` pre štandardné komponenty, ktorý je modulom AMD.

Správa „výšky“ komponentu

Jedným z problémov pri používaní vloženého rámu je správa výšky samotného vloženého rámu. Ak ju nenastavíte správne, na stránkach komponentu uvidíte posúvače, ktoré môžete, ale nemusíte chcieť.

Aby ste mohli spravovať výšku vloženého rámu, musí komponent stránku informovať, aký vysoký má byť vložený rám. Pri vzdialených komponentoch možno budete riešiť problémy naprieč doménami. Bude preto potrebné, aby ste prostredníctvom správ súpravy Sites SDK požiadali stránku o nastavenie vloženého rámu na požadovanú výšku po vykreslení komponentu na stránke. Používa sa na to rozhranie API – `SitesSDK.setProperty('height', {value})`. (Pozrite si časť Súpravy SDK služby Oracle Content and Experience.)

Vytvorte napríklad funkciu `setHeight` a obslužný program vlastného viazania, ktorý ju bude volať po vykreslení komponentu na stránke.

- Aktualizujte funkciu výšky:

```
// set the height of the iFrame for this App
self.setHeight = function () {
  // use the default calculation or supply your own height value as a
  second parameter
  SitesSDK.setProperty('height');
};
```

- Obslužný program vlastného viazania Knockout, ktorý volá funkciu `setHeight` po každom vykreslení komponentu na stránke alebo po zmene vlastnosti:

```
ko.bindingHandlers.sampleAppSetAppHeight = {
  update: function (element, valueAccessor, allBindings, viewModel,
  bindingContext) {
    // create dependencies on any observables so this handler is
    called whenever it changes
    var imageWidth = viewModel.imageWidth(),
        imageUrl = viewModel.imageUrl(),
        titleText = viewModel.titleText(),
        userText = viewModel.userText();
```

```

    // re-size the iFrame in the Sites page now the template has rendered
    // Note: If you still see scrollbars in the iframe after this, it is
    likely that CSS styling in your app is the issue
    viewModel.setHeight();
  }
};

```

- Aktualizácia šablóny na volanie obslužného programu viazania:

```
<div data-bind="sampleAppSetAppHeight: true"></div>
```

Registrácia spúšťača a akcií

Kým informácie o registrácii spúšťača a akcie pre komponenty, ktoré nie sú vo vložených rámoch, sú umiestnené v súbore `appinfo.json`, v prípade komponentov vo vložených rámoch je za poskytnutie týchto informácií zodpovedný samotný komponent. Používajú sa na tieto dve rozhrania API:

```

SitesSDK.subscribe('GET_ACTIONS', self.getAppActions);
SitesSDK.subscribe('GET_TRIGGERS', self.getAppTriggers);

```

Tu je príklad použitia týchto rozhraní API.

```

// Register TRIGGERS meta-data
SampleAppViewModel.prototype.getAppTriggers = function (args) {
  var triggers = [{
    "triggerName": "imageClicked",
    "triggerDescription": "Image clicked",
    "triggerPayload": [{
      "name": "payloadData",
      "displayName": "Trigger Payload Data"
    }]
  }];
};

return triggers;
};

// Register ACTIONS meta-data
SampleAppViewModel.prototype.getAppActions = function (args) {
  var actions = [{
    "actionName": "setImageWidth",
    "actionDescription": "Update the image width",
    "actionPayload": [{
      "name": "imageWidth",
      "description": "Image Width in pixels",
      "type": {
        "ojComponent": {
          "component": "ojInputText"
        }
      },
      "value": ""
    }]
  }];
};

```

```
    return actions;
};
```

Prístup k štýlom motívu

Komponent, ktorý sa vykresľuje vo vloženom ráme, nemá prístup k štýlom v motíve. Súprava Sites SDK poskytuje rozhranie API na vyvolanie týchto štýlov, aby sa mohli použiť pre prvky vo vloženom ráme.

Táto téma je podrobnejšie rozobraná v časti [Krok 14: Použitie vlastných štýlov, keď sa komponent vykresľuje vo vloženom ráme](#).

Zmiešaný obsah protokolov HTTPS a HTTP

Keďže služba Oracle Content Management používa protokol HTTPS, aj všetky prostriedky odkazované na stránke musia používať protokol HTTPS. Prostriedky zahŕňajú základný súbor `.html`, ktorý sa vykreslí vo vloženom ráme spolu so všetkými súbormi, na ktoré odkazuje.

Hoci sa táto požiadavka na prostriedky týka hlavne vzdialených komponentov, je potrebné vedieť o tomto obmedzení. Prostriedky pre lokálne komponenty, ktoré používajú vložené rámy, poskytuje server Oracle Content Management, takže tieto komponenty už používajú zodpovedajúci protokol.

Pokračujte na [Krok 14: Použitie vlastných štýlov, keď sa komponent vykresľuje vo vloženom ráme](#).

Krok 14: Použitie vlastných štýlov, keď sa komponent vykresľuje vo vloženom ráme

Komponenty vykreslené vo vloženom ráme nemajú priamy prístup k súboru `design.css`. Namiesto toho je tu ďalší krok na získanie adresy URL pre súbor `design.css` vo vašom komponente a pridanie tohto súboru na stránku. Potom bude potrebné komponent aktualizovať, aby sa prejavil štýl vybraný používateľom.

Zahrnutie súboru `design.css` do komponentu a jeho použitie si vyžaduje zmeny v súbore `render.html`:

1. Vyhľadajte adresu URL a vložte ju do súboru `design.css`.
2. Vždy, keď sa zmení výber triedy štýlu, načítajte hodnotu triedy.
3. Aktualizujte šablónu, aby sa v nej prejavila vybraná trieda štýlu `styleClass`.
4. Zmeny vo vybranej triede štýlu implementujte do komponentu.
5. Zabezpečte, aby sa pri zmene štýlu zmenila aj veľkosť vloženého rámu.

Tu sú podrobné pokyny na úpravu súboru `render.html`:

1. Vyhľadajte adresu URL a vložte ju do súboru `design.css`.

Súbor `design.css` dynamicky pridajte do sekcie `<head>` na stránke. Po jeho načítaní nastavte výšku vloženého rámu, pretože po použití štýlov sa mohol zmeniť.

Do objektu `viewModel` pridajte nasledujúci kód:

```
// Dynamically add any theme design URL to the <head> of the page
self.loadStyleSheet = function (url) {
  var $style,
      styleSheetDeferred = new $.Deferred(),
      attempts = 100,
      numAttempts = 0,
      interval = 50,
      pollFunction = function () {
        // try to locate the style sheet
        for (var i = 0; i < document.styleSheets.length; i++) {
          try {
            // locate the @import sheet that has an href based on
            our expected URL
            var sheet = document.styleSheets[i],
                rules = sheet && sheet.cssRules,
                rule = rules && rules[0];
            // check whether style sheet has been loaded
            if (rule && (rule.href === url)) {
              styleSheetDeferred.resolve();
              return;
            }
          } catch (e) {}
        }
        if (numAttempts < attempts) {
          numAttempts++;
          setTimeout(pollFunction, interval);
        } else {
          // didn't find style sheet so complete anyway
          styleSheetDeferred.resolve();
        }
      };

  // add the themeDesign stylesheet to <head>
  // use @import to avoid cross domain security issues when determining
  when the stylesheet is loaded
  $style = $('<style type="text/css">@import url("' + url + '")</
  style>');
  $style.appendTo('head');

  // kickoff the polling
  pollFunction();

  // return the promise
  return styleSheetDeferred.promise();
};

// update with the design.css from the Sites Page
SitesSDK.getSiteProperty('themeDesign', function (data) {
  if (data && data.themeDesign && typeof data.themeDesign === 'string')
  {
    // load the style sheet and then set the height
    self.loadStyleSheet(data.themeDesign).done(self.setHeight);
  }
});
```

```
    }
  });
```

2. Vždy, keď sa zmení výber triedy štýlu, načítajte hodnotu triedy.

Vyberte pozorovaný objekt observable, ktorý bude sledovať, keď sa zmení hodnota vlastnosti `styleClass`:

```
self.selectedStyleClass = ko.observable();
```

Upozorňujeme, že vykreslenie nie je možné bez nastavenia triedy štýlu. Zmeňte tento kód:

```
self.customSettingsDataInitialized = ko.observable(false);
self.initialized = ko.computed(function () {
    return self.customSettingsDataInitialized();
}, self);
```

Namiesto toho použite kód:

```
self.customSettingsDataInitialized = ko.observable(false);
self.styleClassInitialized = ko.observable(false);
self.initialized = ko.computed(function () {
    return self.customSettingsDataInitialized() &&
self.styleClassInitialized();
}, self);
```

Načítajte počiatočnú hodnotu pre vybranú triedu štýlu pridaním kódu:

```
self.updateStyleClass = function (styleClass) {
    self.selectedStyleClass((typeof styleClass === 'string') ?
styleClass : 'hello-world-default-style'); // note that this 'hello-
world' prefix is based on the app name
    self.styleClassInitialized(true);
};
SitesSDK.getProperty('styleClass', self.updateStyleClass);
```

3. Aktualizujte šablónu, aby sa v nej prejavila trieda štýlu `styleClass`. Zmeňte tento kód:

```
<p data-bind="attr: {id: 'titleId'}, text: titleText"></p>
```

Namiesto toho použite kód:

```
<p data-bind="attr: {id: 'titleId'}, text: titleText, css:
selectedStyleClass"></p>
```

4. Zmeny vo vybranej triede štýlu implementujte do komponentu. Zmeňte tento kód:

```
if (settings.property === 'customSettingsData') {
    self.updateCustomSettingsData(settings.value);
}
```

Namiesto toho použite kód:

```
if (settings.property === 'customSettingsData') {
    self.updateCustomSettingsData(settings.value);
}
if (settings.property === 'styleClass') {
    self.updateStyleClass(settings.value);
}
```

5. Zabezpečte, aby sa pri zmene štýlu zmenila aj veľkosť vloženého rámu. Zmeňte tento kód:

```
// create dependencies on any observables so this handler is called
whenever it changes
var imageWidth = viewModel.imageWidth(),
    imageUrl = viewModel.imageUrl(),
    titleText = viewModel.titleText(),
    userText = viewModel.userText();
```

Namiesto toho použite kód:

```
// create dependencies on any observables so this handler is called
whenever it changes
var imageWidth = viewModel.imageWidth(),
    imageUrl = viewModel.imageUrl(),
    titleText = viewModel.titleText(),
    userText = viewModel.userText(),
    selectedStyleClass = viewModel.selectedStyleClass();
```

6. Súbory uložte a synchronizujte na serveri inštancie Oracle Content Management.

Kontrola výsledkov pre krok 14

1. Obnovte stránku na svojej lokalite, aby generátor lokalít mohol vybrať zmeny komponentu.
2. Otvorte stránku v režime úprav.
3. Myšou presuňte komponent na stránku.
4. Otvorte panel Nastavenia pre váš komponent.
5. Prejdite na kartu Štýl.
6. Prepnite medzi štýlmi **Gothic** a **Plain**, ktoré sú definované v súbore `design.json`.

Uvidíte, že veľkosť písma v rámci komponentu sa upraví tak, aby odrážala zmeny, ku ktorým dochádza pri prepínaní tried CSS pri každom výbere.

Pokračujte na [Krok 15: Integrácia so správaním odvolania a opakovania na stránke](#).

Krok 15: Integrácia so správaním odvolania a opakovania na stránke

Keďže služba Oracle Content Management ukladá vlastnosti v mene vlastného komponentu, zmeny týchto vlastností sa automaticky prejavia v správaní funkcií **Odvolať** a **Znova** na stránke.

Aby bolo jasné, čo sa deje, keď používateľ klikne na tlačidlo **Odvolať** alebo **Znova**, tieto „udalosti odvolania“ by sa mali vykonať len vtedy, keď používateľ na stránke niečo skutočne urobil. Napríklad pri zobrazení panela Nastavenia pre vlastný komponent by sa mali aktualizovať vlastnosti na stránke, až keď používateľ nejakú zmenu vlastnosti reálne vykoná. Samotná inicializácia vlastností na paneli Nastavenia by nemala spôsobiť udalosť aktualizácie.

Ak sa takéto správanie poriadne nenastaví, môže to viesť k neočakávanému správaniu. Stránka síce bude naďalej fungovať, ale môže sa znížiť kvalita používateľskej skúsenosti. Nastat' môžu takéto formy správania:

- Tlačidlo **Uložiť** sa bude aktivovať už pri zobrazení panela Nastavenia.
- Používateľ bude musieť viackrát kliknúť na tlačidlo **Odvolať**, aby to malo účinok.
- Zásobník `redo` sa odstráni, pretože komponent vykonal spätný zápis neočakávanej zmeny a aktualizoval zásobník `redo` pomocou novej hodnoty.

Vzorový kód uvedený v tomto tutoriáli pre panel Nastavenia ukazuje, ako zaistiť, že spätný zápis vykonáte len vtedy, keď ste pripravený volať `saveData`, a nie pri inicializácii. Podobne opatrne treba postupovať aj v rámci samotného komponentu, aby sa neaktualizovala položka `customSettingsData`, ak nebola zaznamenaná žiadna interakcia zo strany používateľa, aj keď v tomto prípade by išlo o menší problém.

Pokračujte na [Krok 16: Správa položiek](#).

Krok 16: Správa položiek

Tento krok popisuje a vysvetľuje, ako spravovať položky, ktoré používa komponent.

Položky zahŕňajú komponenty a vlastné komponenty, o ktorých musí vedieť služba Oracle Content Management, aby mohla spravovať životný cyklus položiek.

Obsahový priečnik služby Oracle Content Management

Každá lokalita, ktorú vytvoríte v službe Oracle Content Management, prichádza s vlastným obsahovým priečnikom `content`. Je to skrytý priečnik, ktorý bežne nevidíte. Keď sa lokalita publikuje, publikujú sa aj všetky súbory v priečniku `content` do systému súborov.

Ak vyberiete napríklad obrázok pomocou komponentu **Obrázok**, služba Oracle Content Management vytvorí kópiu vybraného obrázka a umiestni ju do obsahového priečnika. Adresa URL bude vždy odkazovať na túto skopírovanú verziu obrázka, aby v prípade odstránenia pôvodného obrázka nedošlo k poškodeniu lokality. Toto sa vzťahuje aj na ostatné komponenty poskytované službou Oracle Content Management: Galéria, Mriežka galérie, Dokument, Panel sociálnych sietí a Stiahnutie súborov, ako aj na obrázky v pozadí pre sloty a prvky `componentGroups`.

Aby súčasťou tohto životného cyklu položky mohol byť vlastný komponent, musí službu Oracle Content Management informovať o všetkých položkách, ktoré má služba spravovať. Keďže to zahŕňa aj vytvorenie kópie položky, vlastný komponent musí na výber položky použiť aj rozhrania API služby Oracle Content Management, aby sme vedeli, ako ju spravovať.

Spravovanie adres URL

Adresa URL položky sa mení na základe viacerých kritérií.

- Adresa runtime URL pre komponent je iná ako adresa URL komponentu v generátore lokalít.
- Ak skopírujete stránku, služba Oracle Content Management vytvorí kópiu všetkých odkazovaných položiek v obsahovom priečinku, takže nikdy nebudete mať dva komponenty, ktoré by odkazovali na tú istú položku v obsahovom priečinku.
- Pri presune prvku `componentGroup` na stránku sa vytvoria nové kópie pre všetky položky odkazované komponentom v prvku `componentGroup`.

Okrem toho, kým relatívna adresa URL môže pre lokálny komponent stačiť, vzdialené komponenty vyžadujú plne kvalifikovanú adresu URL pre každú položku, ktoré má služba Oracle Content Management spravovať vo vašom mene, aby mohli vykresľovať svoj obsah vloženého rámu s úplnou adresou URL.

Keďže sa nemôžete spoľahnúť, že adresa URL zostane statická, je potrebné držať sa len referencií na ID pre položku vo vašom kóde a vyvolať adresu URL položky, keď chcete položku vykresliť.

Správa položiek

Rozhrania SDK API lokalít sú k dispozícii na spravovanie položiek.

```
SitesSDK.getProperty('componentAssets', callback);
```

- Toto rozhranie načíta pole aktuálnych položiek
- Každý záznam položky obsahuje:
 - **ID**: Jednoznačné ID položky.
 - **title**: Metadáta názvu služby Oracle Content Management.
 - **description**: Metadáta popisu služby Oracle Content Management.
 - **fileName**: Pôvodný názov vybraného súboru. Odporúča sa zobrazíť ho na paneli Nastavenia pre vlastný komponent, aby používatelia vedeli, aký súbor si vybrali. Nejde o názov súboru, ktorý bol skopírovaný do obsahového priečinka.
 - **zdroj**: Adresa URL položky podporujúca makrá. Táto hodnota sa bude v čase meniť a váš komponent by na ňu nemal odkazovať, namiesto toho musí byť uložená ako súčasť položky.
 - **URL**: Plne kvalifikovaná adresa URL položky na základe kontextu, v ktorom bola vyvolaná metóda `getProperty()`.

```
SitesSDK.setProperty('componentAssets', [assets]);
```

- Túto metódu vyvolajte, ak chcete uložiť všetky položky, ktoré má služba Oracle Content Management spravovať za vás.
- Ak ju nevyvoláte, žiadna položka sa neuloží.

- Všetky položky, ktoré sa v tomto poli nenachádzajú, budú pri publikovaní lokality odstránené.
- Parameter `assets` je v poli položiek v rovnakom formáte, aký vráti funkcia `getProperty` a aj funkcia `filePicker`.

 **Poznámka:**

Nie je uložená žiadna hodnota `url`. Uvedená hodnota sa vytvorí dynamicky, keď požiadate o položky.

`SitesSDK.filePicker(options, callback);`

- Rozhranie API na zobrazenie nástroja na výber súborov, ktorý vyberie zoznam položiek.
- Vyvolá spätné volanie pri úspešnom výbere položiek odovzdaním poľa vybraných položiek.
- V tomto momente sa nič neuloží a závisí od komponentu, či vyvolá funkciu `setProperty('componentAssets', [assets]);` na uloženie položiek z tohto výberu spolu s inými položkami, ktoré sa majú uložiť.

Príklad výberu položky

V tejto časti sa dozviete, ako vybrať položku, uložiť jej ID a znova vyvolať skutočné hodnoty z uložených položiek.

1. Upravte súbor `settings.html`.
2. Zmeňte objekt šablóny tak, aby obsahoval funkciu `Image selection`.

```
<div>
  <!-- Image selection -->
  <label id="imageLabel" for="imageAsset" class="settings-
heading" data-bind="text: 'Image'"></label>
  <input id="imageAsset" data-bind="value: imageName" readonly
class="settings-text-box">
  <button id="imageSelect" type="button" class="selectbutton"
data-bind="click: showFilePicker">Select Image</button>
</div>
```

3. Zmeňte `viewModel` tak, že pridáte pozorovaný objekt `observable`, ktorý bude obsahovať ID vybranej položky.

```
self.imageID = ko.observable();
```

4. Zmeňte `viewModel` tak, aby bolo možné výber položky ovládať otvorením nástroja na výber súborov a zobrazením názvu vybranej položky.

```
//
// handle component assets
//
self.assets = []

// bring up a file picker to select the assets
```

```

self.showFilePicker = function () {
    // select an image
    SitesSDK.filePicker({
        'multiSelect': false,
        'supportedFileExtensions': ['jpg', 'png']
    }, function (result) {
        if (result.length === 1) {
            // update the array of assets
            self.assets = result;

            // update the image in customSettingsData
            self.imageID(result[0].id);
        }
    });
};

// update the display name based on the assets
self.imageName = ko.computed(function () {
    var imageName = '',
        imageID = self.imageID();
    for (var i = 0; i < self.assets.length; i++) {
        if (self.assets[i].id === imageID) {
            imageName = self.assets[i].fileName;
            break;
        }
    }

    return imageName
}, self);

```

5. Aktualizujte viewModel, aby sa položky vyvolali ešte pred načítaním objektu customSettingsData. Tento kód spôsobí aj vyvolanie objektu self.imageName, keď sa zmení pozorovaný objekt observable self.ImageID().

```

SitesSDK.getProperty('componentAssets', function (assets) {
    self.assets = assets;
    SitesSDK.getProperty('customSettingsData', function (data) {
        //update observable
        self.imageWidth(data.imageWidth);
        self.imageID(data.imageID);
        self.titleText(data.titleText);
        self.userText(data.userText);

        // note that viewModel is initialized and can start saving data
        self.initialized(true);
        self.saveData = true;
    });
});

```

6. Nakoniec aktualizujte funkciu save na uloženie imageID a nezabudnite aktualizovať aj componentAssets pomocou zoznamu odkazovaných položiek.

```

self.save = ko.computed(function () {
    var saveconfig = {
        'imageWidth': isNaN(self.imageWidth()) ? self.imageWidth() :

```

```

self.imageWidth() + 'px',
    'imageID': self.imageID(),
    'titleText': self.titleText(),
    'userText': self.userText()
  };

  // store the selected asset and update custom settings
  if (self.saveData) {
    SitesSDK.setProperty('componentAssets', self.assets);
    SitesSDK.setProperty('customSettingsData', saveconfig);
  }
}, self);

```

Kontrola výsledkov výberu položky

1. Obnovte stránku na svojej lokalite, aby generátor lokalít mohol vybrať zmeny komponentu.
2. Otvorte stránku v režime úprav.
3. Myšou presuňte komponent na stránku.
4. Otvorte panel Nastavenia.
5. Kliknite na tlačidlo **Vybrať obrázok**.
6. Vyhľadajte (alebo nahrajte) obrázok a vyberte ho.
Názov obrázka sa uloží a zobrazí vybraný obrázok.
7. Zatvorte panel Nastavenia.
8. Znova otvorte panel Nastavenia.
Všimnite si, že názov obrázka sa znova zobrazí.

Príklad vykreslenia položky

V tejto sekcii sa dozviete, ako vyvolať položky a vykresliť ich v komponente, a tiež to, ako dynamicky aktualizovať komponent pri každej zmene hodnôt na paneli nastavení.

Poznámka:

Hoci tento príklad znázorňuje lokálny komponent, ktorý je na stránke vo vloženom ráme, podobný kód bude fungovať aj pre komponenty vykreslené priamo na stránke.

1. Upravte súbor `render.html`.
2. Aktualizujte šablónu tak, aby obsahovala položku:

```

<!-- ko if: imageURL -->
<div style="flex-shrink:0;">
  <img data-bind="attr: {style: imageStyle, id: 'imageId', src:
imageURL, alt: '', title: ''}, click: imageClicked" />
</div>
<!-- /ko -->

```


3. V objekte `viewModel` vytvorte dva pozorované objekty `observable` na získanie `imageID` z `customSettingsData` a uloženie `imageURL` vyvolaného z uloženého zoznamu položiek.

```
self.imageID = ko.observable();  
self.imageURL = ko.observable();
```

4. Aktualizujte `viewModel` tak, aby sa pri každej zmene objektu `imageID` načítala zodpovedajúca adresa URL obrazovej položky.

```
self.imageID.subscribe(function (imageID) {  
    // whenever the image changes get the updated referenced asset  
    SitesSDK.getProperty('componentAssets', function (assets) {  
        for (var i = 0; i < assets.length; i++) {  
            if (assets[i].id === imageID) {  
                self.imageURL(assets[i].url);  
                break;  
            }  
        }  
    });  
});
```

5. Aktualizujte `viewModel`, aby sa vyvolalo ID z objektu `customSettingsData`.

Kontrola výsledkov vykreslenia položky

1. Obnovte stránku na svojej lokalite, aby generátor lokalít mohol vybrať zmeny komponentu.
2. Otvorte stránku v režime úprav.
3. Myšou presuňte komponent na stránku.
4. Otvorte panel Nastavenia.
5. Kliknite na tlačidlo **Vybrať obrázok**.
6. Vyhľadajte (alebo nahrajte) obrázok a vyberte ho.
Názov obrázka sa uloží a zobrazí vybraný obrázok.
7. Zatvorte panel Nastavenia.

V tomto momente by ste mali vidieť vybraný obrázok vykreslený v komponente.

Pokračujte na [Prehľad tutoriálu](#).

Prehľad tutoriálu

V tomto tutoriáli sa dozviete, ako vytvoriť prispôsobený komponent pomocou objektu `Knockout Component Factory`.

Hlavnou myšlienkou tohto tutoriálu je, že pomocou tohto vzoru môžete vytvoriť ľubovoľný vlastný komponent. Stačí, keď aktualizujete objekty `JavaScript – SampleComponentViewModel` a `sampleComponentTemplate`. Objekty `sampleComponentFactory` a `SampleComponentImpl` sa počas prechádzania tutoriálu nezmenili. Tieto zmeny ste mohli implementovať bez toho, aby ste sa museli zaoberať komunikáciou so stránkou, a mohli ste vykonať tieto úlohy:

- Informovať komponent o zmenách z panela `Nastavení` a zabezpečiť zachovanie týchto zmien.

- Spustiť spúšťače a akcie a komunikovať s ďalšími komponentmi na stránke.
- Vytvoriť rozloženia a využiť vnorené komponenty.
- Definovať štýly pre konkrétne komponenty.

Podľa tohto príkladu sa vlastný komponent síce rozdelí na viacero súborov, ale uviedli sme ho kvôli zrozumiteľnosti tutoriálu. V záujme optimalizácie by ste mali zvážiť vhodné zabalenie súborov, aby ste ich nemuseli sťahovať na viackrát.

Tento tutoriál je vhodný pre komponenty založené na modeli Knockout. Ak chcete vytvárať vlastné komponenty pomocou iného zásobníka technológie JavaScript, ako je napríklad AngularJS, je potrebné znova implementovať objekt `SampleComponentImpl`, aby sa vytvorila zodpovedajúca komunikácia s daným prostredím spolu s implementáciou tohto komponentu podľa špecifik danej technológie. Táto práca už presahuje rámec tohto tutoriálu.

Popis súpravy Sites SDK

Súprava Oracle Content Management JavaScript SDK (Sites SDK) obsahuje množinu funkcií, ktoré umožňujú integrovanejšie prostredie komponentov so službou Oracle Content Management.

Sites SDK je možné stiahnuť na serveri Oracle Content Management:

```
http://{server}/_sitesclouddelivery/renderer/app/sdk/js/sites.min.js
```

Definície rozhrania Sites API (Application Programming Interface) zahŕňajú všetky definované priestory názvov globálneho objektu `SitesSDK`:

- `SitesSDK.getProperty('componentAssets', callback)`
- `SitesSDK.getProperty(propertyName, callback)`
- `SitesSDK.getSiteProperty(propertyName, callback)`
- `SitesSDK.setProperty('componentAssets', [assets])`
- `SitesSDK.setProperty(propertyName, propertyValue)`
- `SitesSDK.filePicker({options}, callback)`
- `SitesSDK.openDocumentPicker(options)`
- `SitesSDK.publish(messageType, payload)`
- `SitesSDK.subscribe(messageType, callback)`
- `SitesSDK.Utils.addSiteThemeDesign(cssUrl)`
- `SitesSDK.Utils.Logger`

Hlavným účelom súpravy Sites SDK je umožniť používateľom vytvárať a spravovať aplikácie. Poskytuje niekoľko funkcií:

- Komunikácia medzi hranicami vloženého rámu a domény
 - Umožňuje komponentu komunikovať so stránkou bez ohľadu na to, kde je komponent hostovaný.
 - Zahŕňa účasť v životnom cykle modelu stránky:
 - * vytvorenie komponentu
 - * vykreslenie komponentu s uloženými vlastnosťami
 - * aktualizácia komponentu a uloženie zmien
 - * odstránenie komponentu zo stránky
 - Uloží a vyvolá vlastné nastavenia použité na konfiguráciu komponentu na použitie na stránke.
 - Využíva komunikáciu medzi komponentmi na účasť v spúšťačoch a akciách.
- Typy týkajúce sa geometrie na stránke (nevzťahuje sa na vlastné komponenty)

- Umožňuje stránke dynamicky meniť veľkosť vloženého rámu na základe pokynov z komponentu.
- Výsledkom je komponent zobrazený ako súčasť stránky a pohyb stránky v odpovedi na udalosti zmeny veľkosti komponentu (bez posúvačov).
- Schopnosť komponentu rozpoznať volanie zo služby Oracle Content Management
 - Komunikácia medzi komponentom a stránkou obsahuje token podpísaný súkromným kľúčom.
 - Sites SDK umožňuje komponentu dekodovať token a vykonať overenie volajúceho.

Funkcie súpravy Sites SDK zahrniete zadaním známej cesty skriptu. Príklad:

```
<script type="text/javascript"
src="<sdk_install_dir_path_prefix>/sites.min.js">
</script>
```

Sites SDK obsahuje tieto globálne objekty:

- SitesSDK
- SitesSDK.Utils

SitesSDK

Globálny objekt `SitesSDK` možno použiť v koncových bodoch vykreslenia a nastavení.

Príkaz	Úloha
<code>SitesSDK.getProperty(propertyName, callback)</code>	Načíta hodnotu pomenovanej vlastnosti z hostiteľskej lokality.
<code>SitesSDK.setProperty(propertyName, propertyValue)</code>	Nastaví hodnotu pomenovanej vlastnosti na <i>propertyValue</i> .
<code>SitesSDK.getSiteProperty(propertyName, callback)</code>	Načíta hodnotu pomenovanej vlastnosti lokality z hostiteľskej lokality. Môže napríklad vyvolať aktuálny návrh motívu, ktorý používa hostiteľská lokalita.
<code>SitesSDK.publish(messageType, payload)</code>	Odošle správu na server a akceptuje typ správy <i>messageType</i> a objekt JSON ako <i>payload</i> .
<code>SitesSDK.subscribe(messageType, callback)</code>	Prijímač správ pre správy odoslané z lokality hostiteľa. Volanie je asynchrónne. Toto sú spätné volania JavaScriptu, takže funkcia by mala použiť JavaScript Closure alebo je potrebné vytvoriť vhodné viazanie funkcie, aby mala prístup k príslušnému kontextu.

SitesSDK.Utils

Priestor názvov `SitesSDK.Utils` má funkcie utilít, ktoré možno volať zo všetkých koncových bodov komponentu Oracle Content Management. Tento priestor názvov je

k dispozícii pre panel Nastavenia pre vzdialený komponent, ale nie pre vnorený lokálny komponent.

▲ Pozor:

Tieto funkcie spoločnosť Oracle oficiálne nepodporuje. Slúžia len ako vzorové implementácie. Používajte ich na vlastné riziko.

Príkaz	Úloha
SitesSDK.Utils.Logger	Vracia objekt loggera, ktorý používa súprava Sites SDK. Úroveň protokolovania možno nastaviť na jednu z týchto možností: <ul style="list-style-type: none"> • debug • log • info • error • warn
SitesSDK.Utils.addSiteThemeDesign(cssUrl)	Pridá návrh motívu aktuálnej lokality do komponentu.
Utils.getStyle(elem,styleProp)	Metóda utility, ktorá vypočíta výšku vloženého rámu.

SitesSDK.getProperty('componentAssets', callback)

Táto funkcia vracia zoznam položiek, ktoré sa aktuálne ukladajú v mene komponentu v rámci lokality.

Parametre

Názov	Typ	Popis
componentAssets	Reťazec	Vyvolá tvorcu zoznamu.
callback	Funkcia	Funkcia spätného volania

Použitie

```
// get/set list of assets
SitesSDK.getProperty('componentAssets', callback);
SitesSDK.setProperty('componentAssets', [assets]);

// invoking list creator
// after calling this, the developer needs to call setProperty against
// 'componentAssets' to persist all currently used assets
//
// args:
// fileType - list of supported file types
// multiSelect - single or multiple file select
//
// returns a list of selected assets. If user cancels out of the picker,
```

```
// the callback is never called
SitesSDK.filePicker({options}, callback);

//
// example 'componentAssets' JSON returned:
//
'componentAssets': [{
  'name': <nameOfAssetInContentFolder>, // this is used to uniquely
and persistently identify the asset. It is typically prefixed by the
originalName; followed by a 16 digit string
  'originalName': <originalName>, // name of the asset as
selected from DOCS
  'description': <description>, // description/other
attributes that are available from DOCS
  'url': <fully qualified url to the asset>
}]
```

SitesSDK.getProperty(propertyName, callback)

Táto funkcia získa hodnotu pomenovanej vlastnosti z hosťovskej lokality.

Parametre

Názov	Typ	Popis
propertyName	Reťazec	Názov vlastnosti.
callback	Funkcia	Funkcia spätného volania.

Súvisiace vlastnosti

Názov vlastnosti	Popis	Nastavenia	Vykreslenie
height	Výška rámu	Nepoužíva sa	Áno
width	Šírka rámu	Nepoužíva sa	Áno
customSettingsData	Dáta nastavení	Áno	Áno
styleClass	Vybraná trieda štýlu	Áno	Áno

Akýkoľvek iný atribút štýlu, napríklad borderColor, borderRadius, alignment, borderStyle, margin atď.

Použitie

```
SitesSDK.getProperty('customSettingsData', function (propertyData) {
  // store settings data
  self.configuration(
    {
      'id': propertyData.id || self.id,
      'url': propertyData.url || self.params.url,
```

```
'limit': propertyData.limit || self.params.limit
    });
});
```

Ďalšie súvisiace vlastnosti vyvolané z adresy URL vykresľovania

Iné súvisiace vlastnosti, ktoré možno vyvolať z adresy URL vykresľovania, zahŕňajú okrem použitia výrazu `getProperty()` na vyvolanie hodnôt vlastností aj tieto vlastnosti.

PropertyName	Popis
id	ID komponentu
instance	Šifrovaný token
width	Šírka rámu iframe
height	Výška rámu iframe
viewMode	Hodnoty režimu vykresľovania
locale	Jazyk nastavený na lokalite alebo v prehľadávači
settingsId	ID aktuálnych nastavení

Ďalšie vlastnosti vyvolané z adresy URL nastavení

Iné vlastnosti, ktoré možno vyvolať z adresy URL nastavení, zahŕňajú okrem použitia výrazu `getProperty()` na vyvolanie hodnôt vlastností aj tieto vlastnosti.

PropertyName	Popis
currCompId	ID upravovaného komponentu
instance	Šifrovaný token
width	Šírka rámu iframe nastavení
locale	Jazyk nastavený na lokalite alebo v prehľadávači
OrigSettingsId	ID pôvodných nastavení komponentu
settingsId	ID nových nastavení

SitesSDK.getSiteProperty(propertyName, callback)

Táto funkcia získa hodnotu pomenovanej vlastnosti lokality z hostiteľskej lokality. Príkladom je vyvolanie aktuálneho návrhu motívu, ktorý používa hostiteľská lokalita.

Parametre

Názov	Typ	Popis
propertyName	reťazec	Názov vlastnosti lokality
callback	funkcia	Funkcia spätného volania na prečítanie hodnoty vlastnosti

Vlastnosti lokality

Názov vlastnosti	Popis	Nastavenia	Vykreslenie
theme	Adresa URL aktuálneho návrhu motívu	Nepoužíva sa	Áno

Použitie

```
SitesSDK.getSiteProperty('theme',function(data){
    console.log(Theme data ' + JSON.stringify(data));
    // check if we got an url back
    if ( data.url && typeof data.url === 'string' ) {
        if ( data.url !== '' ) {
            // theme is loaded so dynamically inject theme
            SitesSDK.Utils.addSiteThemeDesign(data.url);
        }
    }
});
```

SitesSDK.setProperty('componentAssets', [assets])

Táto funkcia aktualizuje zoznam položiek, ktoré sú uložené v mene vlastného komponentu.

Parametre

Názov	Typ	Popis
componentAssets	Reťazec	Vytvorí zoznam položiek komponentu.
assets	Objekt JSON	Vráti zoznam vybraných položiek.

Argumenty

Názov vlastnosti	Popis
filetypes	Zoznam podporovaných typov súborov.
multiSelect	Umožňuje vybrať jeden alebo viacero súborov.

Použitie

```
// get/set list of assets
SitesSDK.getProperty('componentAssets', callback);
SitesSDK.setProperty('componentAssets', [assets]);

// invoking list creator
// after calling this, the developer needs to call setProperty against
// 'componentAssets' to persist all currently used assets
```



```
//
// args:
// fileTypes - list of supported file types
// multiSelect - single or multiple file select
//
// returns a list of selected assets. If user cancels out of the picker,
// the callback is never called
SitesSDK.filePicker({options}, callback);

//
// example 'componentAssets' JSON returned:
//
'componentAssets': [{
  'name': <nameOfAssetInContentFolder>, // this is used to uniquely and
  persistently identify the asset. It is typically prefixed by the
  <originalName> followed by a 16 digit string
  'originalName': <originalName>, // name of the asset as selected
  from DOCS
  'description': <description>, // description/other attributes
  that are available from DOCS
  'url': <fully qualified url to the asset>
}]
```

SitesSDK.setProperty(propertyName, propertyValue)

Táto funkcia nastaví hodnotu pomenovanej vlastnosti na *propertyValue*.

Parametre

Názov	Typ	Popis
propertyName	Reťazec	Názov vlastnosti.
propertyValue	Objekt JSON	Hodnota vlastnosti.

Súvisiace vlastnosti

Táto tabuľka obsahuje množinu súvisiacich vlastností, ktoré možno vyvolať pomocou funkcie `setProperty()`.

Názov vlastnosti	Popis	Nastavenia	Vykreslenie
height	Výška rámu	Nepoužíva sa	Áno
width	Šírka rámu	Nepoužíva sa	Áno
customSettingsData	Dáta nastavení	Áno	Áno
styleClass	Vybraná trieda štýlu	Áno	Áno
description	Používa sa v banneri pre inštanciu lokálneho komponentu na stránke.		

Názov vlastnosti	Popis	Nastavenia	Vykreslenie
layout	Vráti aktuálne vybrané rozloženie len pre lokálne komponenty. Môže sa aktualizovať na paneli Nastavenia na základe hodnôt v súbore appinfo.json.		
renderStatus	Umožňuje vlastnému komponentu zobrazíť hlásenie, že vykreslenie je dokončené.	true	
Akýkoľvek iný atribút štýlu, napríklad borderColor, borderRadius, alignment, borderStyle, margin atď.			

Použitie

```
// configuration that can be saved
var saveconfig = {
    //current settings id
    'id': self.appSettingsProperties['settingsId'],
    'url': self.url(),
    'limit': self.limit()
};

// save property 'customSettingsData'
SitesSDK.setProperty('customSettingsData',saveconfig);
```

SitesSDK.filePicker({options}, callback)

Táto funkcia vráti zoznam vybraných súborov.

Parametre

Názov	Typ	Popis
options	Refazec	Voľby pre zadanie vybraných súborov, ktoré sa majú vrátiť.
callback	Funkcia	Funkcia spätného volania. Ak používateľ zruší výber, spätné volanie sa nikdy nevykoná.

Použitie

```
// get/set list of assets
SitesSDK.getProperty('componentAssets', callback);
SitesSDK.setProperty('componentAssets', [assets]);

// invoking list creator
// after calling this, the developer needs to call setProperty against
// 'componentAssets' to persist all currently used assets
//
```

```

// args:
// fileTypes - list of supported file types
// multiSelect - single or multiple file select
//
// returns a list of selected assets. If user cancels out of the picker,
// the callback is never called
SitesSDK.filePicker({options}, callback);

//
// example 'componentAssets' JSON returned:
//
'componentAssets': [{
  'name': <nameOfAssetInContentFolder>, // this is used to uniquely and
  persistently identify the asset. It is typically prefixed by the
  <originalName> followed by a 16 digit string
  'originalName': <originalName>, // name of the asset as selected
  from DOCS
  'description': <description>, // description/other attributes
  that are available from DOCS
  'url': <fully qualified url to the asset>
}]

```

SitesSDK.openDocumentPicker(options)

Táto funkcia vráti zoznam vybraných súborov.

Funkcia `SitesSDK.openDocumentPicker()` prijme jeden argument a vráti prísľub, ktorý bude vyhodnotený ako vybrané dokumenty. Dostupné voľby sa zhodujú s voľbami pre komponent `documentsView` v rozhraní Vkladanie používateľského rozhrania zobrazenia dokumentov (komponent `documentsView`) API V2, ktoré nájdete v príručke *Integrácia a rozširovanie služby Oracle Content Management*.

Použitie

```

SitesSDK.openDocumentPicker({
  selectable: "any",
  layout: "grid"
}).then(function (selection) {
  console.log(selection);
});

```

Po vyvolaní dokumentov je potrebné dať službe Oracle Content Management pokyn na uloženie ID týchto dokumentov spolu s lokalitou pomocou vlastností `SitesSDK.getProperty('componentAssets', callback)` a `SitesSDK.setProperty('componentAssets', [assets])`. V opačnom prípade nebudú publikované s lokalitou a mohli by byť odstránené.

SitesSDK.openAssetPicker(options)

Táto funkcia vráti zoznam vybraných súborov.

Funkcia `SitesSDK.openAssetPicker()` prijme jeden argument a vráti prísľub, ktorý bude vyhodnotený ako vybrané položky. Dostupné voľby sa zhodujú s voľbami pre komponent `assetsView` v rozhraní Vkladanie používateľského rozhrania zobrazenia položiek (komponent

assetsView) API V2, ktoré nájdete v príručke *Integrácia a rozširovanie služby Oracle Content Management*.

Použitie

```
SitesSDK.openAssetPicker({
  select: "single"
}).then(function (selection) {
  console.log(selection);
});
```

Po vyvolaní položiek je potrebné dať službe Oracle Content Management pokyn na uloženie ID týchto položiek spolu s lokalitou pomocou vlastností [SitesSDK.getProperty\('componentAssets', callback\)](#) a [SitesSDK.setProperty\('componentAssets', \[assets\]\)](#). V opačnom prípade nebudú publikované s lokalitou a mohli by byť odstránené.

SitesSDK.publish(messageType, payload)

Táto funkcia odosiela správu na server. Akceptuje typ správy `messageType` a objekt JSON ako `payload`. Typ správy sa rozpozná a spracuje na stránke. Ak nie je k dispozícii žiadny obslužný program, odovzdaný typ správy sa ignoruje.

Parametre

Názov	Typ	Popis
<code>messageType</code>	refazec	Typ správy
<code>payload</code>	Objekt JSON	Payload správy

Typy správ

Táto tabuľka obsahuje typy správ, ktoré lokálny (používajúci vložené rámy) alebo vzdialený komponent dokáže rozpoznať a ktoré sa môžu odoslať pomocou funkcie `SitesSDK.publish()`.

Typ správy	Popis
SETTINGS_UPDATED	Používa sa na paneli Nastavenia na odoslanie správy o aktualizovaných nastaveniach do koncového bodu vykreslenia.
TRIGGER_ACTIONS	Používa sa v koncovom bode vykreslenia komponentu na spustenie akcie na hostiteľskej lokalite.

Použitie

```
// raise trigger
SitesSDK.publish(SitesSDK.MESSAGE_TYPES.TRIGGER_ACTIONS, {
  'triggerName': 'scsChangeSettings',
  'triggerPayload': { 'url':
```

```

this.configuration()['url'], 'feedcount': this.configuration()['limit'] }
});

```

SitesSDK.subscribe(messageType, callback)

Táto funkcia je efektívnym prijímačom správ pre správy odoslané z lokality hostiteľa. Volanie je asynchrónne.

Registrované spätné volanie sa uskutoční vtedy, keď SDK prijme správu konkrétneho typu. Ak spätné volanie vráti hodnotu, táto hodnota sa potom vráti späť na stránku. Ak do tejto funkcie nie je odovzdané žiadne spätné volanie, akýkoľvek registrovaný prijímač pre daný konkrétny typ správy sa odstráni.

Toto sú spätné volania JavaScriptu, takže funkcia by mala použiť JavaScript Closure alebo je potrebné vytvoriť vhodné viazanie funkcie, aby mala prístup k príslušnému kontextu.

Parametre

Názov	Typ	Popis
messageType	reťazec	Typ správy: <ul style="list-style-type: none"> SETTINGS_UPDATED TRIGGER_ACTIONS EXECUTE_ACTION GET_ACTIONS GET_TRIGGERS COPY_CUSTOM_DATA PASTE_CUSTOM_DATA
callback	funkcia	Funkcia pri prijatí správy z lokality hostiteľa.

Typy správ

Typ správy	Popis
SETTINGS_UPDATED	Prihlásenie na odber tejto správy, aby sa zobrazovali upozornenia na zmenu ľubovoľnej hodnoty na paneli Nastavenia. Komponent zvyčajne odpovedá aktualizáciou formátu výstupu v používateľskom rozhraní.
TRIGGER_ACTIONS	Publikovaním tejto správy sa vyvolá spúšťač a odovzdá payload.
EXECUTE_ACTION	Prihlásenie na odber tejto správy na spracovávanie vlastných akcií. Prijímač zvyčajne spracuje túto správu vykonaním danej akcie.
GET_ACTIONS	Prihlásenie na odber tejto správy na deklarovanie poľa akcií, ktoré môže komponent vykonať. Vráti pole akcií.
GET_TRIGGERS	Prihlásenie na odber tejto správy na deklarovanie poľa spúšťačov, ktoré môže komponent vyvolať. Vráti pole spúšťačov.
COPY_CUSTOM_DATA	Prihlásenie na odber tejto správy na spracovanie kopírovania vlastných dát nastavení do schránky. Vráti objekt predstavujúci dáta, ktoré sa majú vložiť do schránky.

Typ správy	Popis
PASTE_CUSTOM_DATA	Prihlásenie na odber tejto správy na spracovanie prílepenia vlastných dát nastavení zo schránky.

Použitie

Niektoré prijímače očakávajú odovzdanie dát a iné očakávajú vrátenie dát.

Príklad 1:

Zaregistrujte prijímač správ pre typ správy EXECUTE_ACTION:

```
SitesSDK.subscribe(SitesSDK.MESSAGE_TYPES.EXECUTE_ACTION,
self.executeAction,self);
```

Zaregistrovaná funkcia callback by mala prijať argument, ako je zobrazené tu:

```
// typical signature of a callback function registered with a message
// type
function (args) {
    var payload = args.detail.message.payload,
        action = args.detail.message.action,
        actionName = action && action.actionName;

    // do something here with the payload data
}
```

Príklad 2:

Pre prijímač správ COPY_CUSTOM_DATA sa zvyčajne implementuje kód ako tento:

```
// listen for COPY_CUSTOM_DATA request
SitesSDK.subscribe(SitesSDK.MESSAGE_TYPES.COPY_CUSTOM_DATA,
```

Metóda copyCustomDataListener() by mala vrátiť objekt predstavujúci dáta, ktoré sa majú skopírovať do schránky, napríklad:

```
// Handle Copy Style (save customSettingsData to the clipboard)
self.copyCustomDataListener = function() {
    return {
        prop1: this.prop1(),
        prop2: this.prop2()
    };
};
```

Príklad 3:

Požiadavka PASTE_CUSTOM_DATA prijme dáta, ale nemusí vrátiť žiadnu hodnotu:

```
// listen for PASTE_CUSTOM_DATA request
SitesSDK.subscribe(SitesSDK.MESSAGE_TYPES.PASTE_CUSTOM_DATA,
pasteCustomDataListener);
```

A takisto:

```
// Handle Paste Style (apply customSettingsData from the clipboard)
self.pasteCustomDataListener = function(data) {
    ...
};
```

SitesSDK.Utils.addSiteThemeDesign(cssUrl)

Táto funkcia vytvára prvok link v značke <head> kódu HTML aktuálnej stránky. Zdroj je nastavený na cestu `cssUrl`.

Pozor:

Funkcie v priestore názvov Utils spoločnosť Oracle oficiálne nepodporuje. Slúžia len ako vzorové implementácie. Používate ich na vlastné riziko.

Parametre

Názov	Typ	Popis
<code>cssUrl</code>	reťazec	Cesta URL aktuálneho návrhu motívu. Používa sa len so vzdialenými komponentmi. Lokálne komponenty (zobrazované v ráme <code>iframe</code>) musia vyvolať vlastnosti zo stránky, a nie z adresy URL.

Použitie

Táto funkcia sa zvyčajne používa spolu s vyvolaním aktuálneho návrhu motívu z lokality hostiteľa, ako je to znázornené v tomto vzorovom kóde:

```
// fetch current theme design from host site and then add it to the page

SitesSDK.getSiteProperty('theme',function(data){
    // check if we got an url back
    if ( data.url && typeof data.url === 'string' ) {
        if ( data.url !== '' ) {
            // theme is loaded so dynamically inject theme
            SitesSDK.Utils.addSiteThemeDesign(data.url);
        }
    }
});
```

SitesSDK.Utils.Logger

Táto funkcia vráti objekt loggera, ktorý používa súprava Sites SDK.

 **Pozor:**

Funkcie v priestore názvov `Utils` spoločnosť Oracle oficiálne nepodporuje. Slúžia len ako vzorové implementácie. Funkcie `Utils` teda používate na vlastné riziko.

Protokolovanie môže byť nastavené na úroveň `debug`, `log`, `info`, `error` alebo `warn`.

Riešenie problémov

Je možné, že v súvislosti s vytváraním lokalít budete mať nejaké otázky. Tu sú odpovede na niektoré z nich.

- Pokúšam sa vytvoriť lokalitu, ale k dispozícii nie sú žiadne šablóny
- Nemôžem odstrániť lokalitu
- Nemôžem otvoriť strom lokality alebo upraviť stránku
- Pridaný komponent sa nezobrazuje na stránke
- Moje komponenty priečinkov, súborov a konverzácie nefungujú
- Bola nahraná nová verzia obrázka, no nezobrazuje sa na stránke
- Po zmene rozloženia stránky sa časť obsahu stratila
- Pridal som komponent založený na inej službe, ale nefunguje
- Na mojej podnikovej lokalite sa zobrazuje upozornenie

Pokúšam sa vytvoriť lokalitu, ale k dispozícii nie sú žiadne šablóny

Skôr ako môžete začať s vytváraním lokality, šablóny musia byť nainštalované a zdieľané.

Šablóny poskytované v službe Oracle Content Management môžete používať až potom, ako ich nainštaluje a zdieľa administrátor. Kontaktujte administrátora.

Podobne platí, že keď vytvoríte šablónu importovaním, kopírovaním alebo vytvorením z lokality, túto šablónu nemôže používať nikto ďalší, kým ju nezačnete explicitne zdieľať.

Pozrite si časť Konfigurácia nastavení lokality v príručke *Administering Oracle Content Management*.

Nemôžem odstrániť lokalitu

Tu je niekoľko dôvodov, prečo pravdepodobne nemôžete odstrániť lokalitu:

- Lokalita je online.

Najskôr lokalitu prepnite do režimu offline a potom ju odstráňte. Prepnúť lokalitu do režimu offline môže len používateľ s rolou správcu lokality.

- Nemáte požadované privilégia.

Lokalitu môžete odstrániť v prípade, že ste ju vytvorili (ste vlastníkom lokality) alebo ju s vami niekto zdieľa a priradil vám rolu prispievateľa alebo správcu.

Podrobnosti nájdete v časti [Správa lokalít a nastavení lokality](#).

Nemôžem otvoriť strom lokality alebo upraviť stránku

Generátor lokalít sa predvolene otvára v režime ukážky, ktorý umožňuje zobrazenie lokality, ale nie jej úpravu. Lokalitu môžete upraviť, len ak je editor v režime úprav.

Uistite sa, že ikona  má nastavenie **Upraviť**.

Pridaný komponent sa nezobrazuje na stránke

Tento problém má niekoľko možných príčin.

- Overte, či je adresa URL priradená vzdialenému komponentu (aplikácii) platná. Pozrite si časť [Registrácia vzdialených komponentov](#).
- Editor ohraničí vzdialené komponenty prvkom HTML, ktorý sa nazýva vložený rám (značka `iframe`). Nie všetky vzdialené komponenty je možné ohraničiť vo vloženom ráme.

Informácie o tom, či komponent môže byť ohraničený vo vloženom ráme, vám poskytne poskytovateľ komponentu.

Moje komponenty priečinkov, súborov a konverzácie nefungujú

Komponenty komunikujúce so službou Oracle Content Management vyžadujú určité prostriedky a nastavenia.

Nasledujúce komponenty vyžadujú prístup k prostriedkom v službe Oracle Content Management:

- Zoznam priečinkov
- Zoznam súborov
- Správca dokumentov
- Konverzácia

Komponenty priečinkov a súborov vyžadujú prístup do rozhrania REST API.

Overte nasledujúce skutočnosti:

- Komponent musí mať prístup ku koncovému bodu rozhrania API, aby mohol získať prístup k operáciám REST pre priečinky a súbory.

Koncový bod rozhrania Oracle Content Management REST API je k dispozícii, ak používate štandardnú adresu URL poskytnutú pre lokalitu. Ak používate vlastnú adresu URL, môže byť potrebné explicitne poskytnúť prístup ku koncovému bodu rozhrania Documents REST API.

Pozrite si časť [Ako sa mapuje adresa URL lokality?](#)

Po zmene rozloženia stránky sa časť obsahu stratila

Ak vyberiete rozloženie s menším počtom slotov alebo s inými pomenovanými slotmi, existujúci obsah v iných slotoch sa v novom rozložení nezobrazí.

Obsah sa neodstráni, ale nebude sa dať zobrazit', kým nevyberiete rozloženie, ktoré bude obsahovať slot s rovnakým názvom.

Uistite sa, že ste vybrali rozloženie s rovnakým počtom slotov. Ak má vybrané rozloženie rovnaký počet slotov, no časť obsahu sa stále nezobrazuje, sloty pravdepodobne majú iné názvy. Obráťte sa na návrhára motívu a požiadajte ho o odstránenie tohto nesúladu.

Bola nahraná nová verzia obrázka, no nezobrazuje sa na stránke

Keď vyberiete obrázok, ktorý sa má používať s komponentom, vytvorí sa jednoznačná kópia, ktorá sa uloží na lokalite.

Nahraté súbory sa ukladajú v depozitári lokality. Ak nahráte súbor, ktorý má rovnaký názov ako existujúci súbor, vytvorí sa nová verzia súboru.

Súbor obrázka, ktorý sa zobrazuje na stránke, je kópiou súboru vybraného depozitára a neaktualizuje sa automaticky. Ide o štandardné správanie, ktoré zabraňuje neúmyselným zmenám na existujúcich stránkach pri aktualizovaní súboru obrázka v depozitári.

Ak chcete aktualizovať obrázok používaný s komponentom, musíte explicitne vybrať obrázok na stránke vlastností komponentu. Podrobnosti nájdete v časti [Obrázky](#).

Pridal som komponent založený na inej službe, ale nefunguje

Lokalitu môžete integrovať s viacerými rôznymi procesmi a službami.

Ak ste vytvorili komponent na základe integrácie so službou Process Cloud Service, Oracle Intelligent Advisor (predtým Oracle Policy Automation) a ďalšími službami, obe služby musia používať rovnakú doménu identity. U osoby, ktorá nastavila integráciu, overte, či obidve služby používajú rovnakú doménu identity.

Na mojej podnikovej lokalite sa zobrazuje upozornenie

Ak podniková lokalita obsahuje rozloženia obsahu verzie 1.0, v generátore lokalít a pri zobrazovaní lokality sa zobrazí upozornenie, pretože tieto rozloženia sa nedajú vykresliť. Je potrebné ich aktualizovať na rozloženia obsahu verzie 1.1.

Táto situácia môže nastať jedným z dvoch spôsobov:

- Ak nastavíte existujúcu lokalitu ako preložitelnú, lokalita sa automaticky skonvertuje na podnikovú lokalitu tak, že sa jej priradí predvolený jazyk a stratégia lokalizácie. Ak šablóna lokality obsahuje rozloženia obsahu verzie 1.0, rozloženia obsahu nebude možné vykresliť.
- Ak vytvoríte podnikovú lokalitu zo staršej šablóny, ktorá používa rozloženia obsahu verzie 1.0, rozloženia obsahu nebude možné vykresliť.

Tento problém odstránite aktualizáciou rozložení obsahu na verziu 1.1. V katalógu komponentov môžete vytvoriť nové rozloženie obsahu, aby ste si mohli pozrieť rozdiely. Na registráciu verzie rozloženia obsahu je potrebné pridať riadok a parameter `data.fieldname` zmeniť na `fields.fieldname`.