Pamiro

Examensarbete utfört i Medieteknik vid Blekinge Tekniska Högskola Institutionen för Arbetsvetenskap, Medieteknik och Humaniora, Campus Karlshamn.

Mikael Andersson – miab02@student.bth.se
Patrik Bengtsson – pabe02@student.bth.se
Robert Holst – roho02@student.bth.se

Handledare: Mattias Schertell
Examinator: Peter Gieger

Examinationsdatum: 2005-05-13
Examenspresenation: 2005-06-01
1 Sammanfattning


Vi har valt att skapa vårt CMS med skriptspråket php4 samt databasservern MySQL, även JavaScript har använts i stor utsträckning. Användarvänlighet och enkelhet är två ord som vi har jobbat efter och har därför lagt ner lite extra tid för att kunna skapa ett system som är enkelt och lättarbetat.

Rapporten beskriver också arbetet att införskaffa en dedicerad server och administrera denna så att den passar för att driva ett webbhotell.

1 Abstract

This report describes the work with creating a CMS (Content Manager System). A CMS is a web tool so you easy can publish materials on your web page. With a CM Scan you can without any knowledge of programming web pages create and maintain a web page. This will result in that you and your organisation save time and money. You can also split the responsibility for the webpage in different roles, but still keep the control.

We have chosen to create our CMS in a script language called php4 and with the database server MySQL, we have also used JavaScript a lot. User-friendly and simplicity are two words that we have been working against, and that is why we spent some extra time creating a system that is easy to work with.

The report also describes the difficulties with our dedicated server, and how we installed it.

Nyckelord/Keywords: PHP, MySQL, JavaScript, CSS, Användarvänlighet, Usability, CMS, verktyg, tool
2 Förord

Vi som har gjort det här examensarbetet skulle vilja tacka Studentbolaget i Ronneby AB och då främst Mattias Alherup för ett gott samarbete.

Tack till handledare Mattias Schertell, för att ha hjälp oss igenom detta projekt och har stöttat oss när vi har arbetat i uppförsbacke.

Sedan skulle vi vilja tacka våra Betatestare (Johanna & Jörgen Garheden) som har fått stå ut med en del lustiga buggar, men utan er hjälp och tålamod så hade nog projektet inte sett ut som det gör idag.
Innehållsförteckning

1 Sammanfattning ................................................................. 2

2 Förord ............................................................................. 3

3 Inledning ........................................................................ 8

3.1 Bakgrund ........................................................................ 8
3.2 Projektbeskrivning ........................................................ 9
3.3 Syfte .............................................................................. 9
  3.3.1 Projektets syfte ....................................................... 9
  3.3.2 Rapportens syfte ................................................... 9
3.4 Om företaget – Studentbolaget i Ronneby AB .................. 9
  3.4.1 Historik .................................................................... 9
  3.4.2 Organisation ........................................................... 10
  3.4.3 Verksamhet ............................................................ 10
  3.4.4 Kompetens ............................................................. 10
  3.4.5 Studenter ............................................................... 10
3.5 Begränsningar .............................................................. 10
3.6 Rapportens struktur ...................................................... 11
3.7 Struktur på Medietekniks examensprojekt ....................... 11

4 Veckorapporter ............................................................... 13
  4.1.1 Vad har vi gjort? ..................................................... 13

5 Pamiro CMS ................................................................... 14

  5.1 Sektioner ....................................................................... 14
  5.1.1 Global Settings ...................................................... 16
  5.1.2 New Block ............................................................ 17
  5.1.3 Select block: .......................................................... 19
  5.1.4 Delete block: .......................................................... 19
  5.1.5 Recurring information: ......................................... 19
  5.1.6 Help section: .......................................................... 19
  5.1.7 Block settings: ....................................................... 20
5.1.8 Quit pamiro: ................................................................. 21

5.2 Grafiska element ............................................................... 21
5.2.1 Koncept ........................................................................ 21
5.2.2 Hantverk ................................................................. 21
5.2.3 Gränssnitt i Pamiro CMS ............................................... 23

5.3 Databasen ........................................................................ 24

5.4 Klasser ................................................................................. 25

5.5 Händelseförlopp när en sida laddas i Pamiro...................... 27

6 Olika tekniker för att driva Pamiro CMS ......................... 28

6.1 HTML (HyperText Markup Language) .............................. 29
6.1.1 Vad är HTML? ............................................................. 29
6.1.2 Hur fungerar HTML? ................................................... 29
6.1.3 Alternativ till HTML .................................................... 29

6.2 CSS (Cascading Style Sheets) .......................................... 30
6.2.1 Vad är CSS? ............................................................... 30
6.2.2 Hur fungerar CSS? ...................................................... 30
6.2.3 Alternativ till CSS ...................................................... 30

6.3 PHP (Hypertext Preprocessor) .......................................... 30
6.3.1 Vad är PHP? ............................................................... 30
6.3.2 Hur fungerar PHP? ...................................................... 31
6.3.3 Alternativ till PHP ...................................................... 31

6.4 JavaScript ........................................................................... 31
6.4.1 Vad är JavaScript? ...................................................... 31
6.4.2 Hur fungerar JavaScript? ............................................. 32
6.4.3 Alternativ till JavaScript ............................................. 32

6.5 MySQL (Structured Query Language) ............................. 32
6.5.1 Vad är MySQL? .......................................................... 32
6.5.2 Hur fungerar MySQL? ................................................. 32
6.5.3 Alternativ till MySQL .................................................. 33

7 Pamiro Webbhotell .................................................................. 34
7.1 Sammanfattning ...................................................................... 34
<table>
<thead>
<tr>
<th><strong>7.2</strong></th>
<th>Pamiro.se ................................................................................................................. 35</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>8</strong></td>
<td>Pamiro Webbutveckling .................................................................................. 38</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>8.1</strong></td>
<td>Sammanfattning ..................................................................................... 38</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>9</strong></td>
<td>Resultat ................................................................................................. 39</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>9.1</strong></td>
<td>Slutsatser ......................................................................................... 39</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>9.2</strong></td>
<td>Bygga vidare på Pamiro CMS .................................................................. 40</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>9.3</strong></td>
<td>Projekthantering ................................................................................. 40</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>9.4</strong></td>
<td>Projekt- och produktionsprocesser .................................................... 40</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>9.5</strong></td>
<td>Kunskapsutveckling ........................................................................... 41</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>10</strong></td>
<td>Referenser ......................................................................................... 42</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>10.1</strong></td>
<td>Böcker ..................................................................................................... 42</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>10.2</strong></td>
<td>Html-sidor .......................................................................................... 42</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>10.3</strong></td>
<td>Inspiration ........................................................................................... 42</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>11</strong></td>
<td>Upphovsrätt – Copyright ....................................................................... 43</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>12</strong></td>
<td>Bilaga A ................................................................................................. 44</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>12.1</strong></td>
<td>PAMIRO Projektplan ........................................................................... 44</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>13</strong></td>
<td>Bilaga B ................................................................................................. 49</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>13.1</strong></td>
<td>Ordlista ................................................................................................. 49</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>14</strong></td>
<td>Bilaga C ................................................................................................. 50</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>14.1</strong></td>
<td>Kod exempel .......................................................................................... 50</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>15</strong></td>
<td>Bilaga D ................................................................................................. 51</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>15.1</strong></td>
<td>Café Bönan .......................................................................................... 51</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>15.2</strong></td>
<td>Tjurkö Stengods .................................................................................. 51</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>15.3</strong></td>
<td>Johanna Garheden ................................................................................ 52</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>15.4</strong></td>
<td>Blekingeplantan ................................................................................... 52</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>15.5</strong></td>
<td>Styla ditt hem ....................................................................................... 53</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>16</strong></td>
<td>Bilaga E ................................................................................................. 54</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>16.1</strong></td>
<td>Skisser ................................................................................................. 54</td>
</tr>
</tbody>
</table>
3 Inledning

I denna inledande del av rapporten beskriver vi lite kort om bakgrund, projektet, syftet, vår uppdragsgivare, begränsningar samt hur rapporten är strukturerad.

De kunder som vi har varit i kontakt med har oftast frågat oss: Vad gör vi med uppdateringarna? Då detta är en kostnad för företaget, vill de oftast försöka sköta detta själva, vilket kan få effekten att sidan kanske aldrig uppdateras. Hos dessa kunder är behovet av ett CMS stort, att enkelt kunna uppdatera sin hemsida.


Senare uppstod CMS. System som byggdes för större företag med relativt stora krav på att informationen på webbplatsen skulle vara lätt uppdaterad och kunna uppdateras när behövdes, inte när de inhyrda konsulterna hade tid. Kostnaderna för dessa system kunde vara flera miljoner. Idag ligger prisererna runt ett hundratusen för en licens.

I takt med att Internet utbreds över världen ökar trycket också på mellanstora och mindre organisationer att kunna visa en aktuell webbplats. Pamiro CMS är en lösning för dem som behöver ett system fullt av kompetens, men där man inte behöver ligga ute med dyra licenskostnader. Pamiro CMS är lösningen där man kan växa och utöka tjänsten allt efter som behoven växer.

3.1 Bakgrund

Idén med Pamiro CMS föddes då vi alla tre hade olika erfarenheter utav CMS, oftast kan man sammanfatta de som krångliga och inte direkt dynamiska. De flesta system idag bygger oftast på att man i befintlig html kod anger diverse taggar, dessa tolkar sedan systemet. Dessa taggar kan ibland vara lite krångliga, och har man inte innan gjort en egen hemsida kan det vara väldigt jobbigt att förstå. Den andra typen av CMS som finns är de som består utav färdiga mallar så kallade templates, dessa templates begränsar oftast hur man vill att sidan skall se ut det vill säga alla sidor som skapas kommer att likna varandra.
3.2 Projektbeskrivning

Projektets huvuddelar indelades enligt följande:

- Pamiro CMS
- Pamiro Webbhotell
- Pamiro Webbutveckling

3.3 Syfte

3.3.1 Projektets syfte

Främsta syfte med vårt arbete har varit att skapa en webbapplikation som är användarvänlig och ersätter de traditionella CMS som finns idag. Ytterligare ett syfte med projektet är att försöka sälja vår produkt till eventuella kunder som är i behov av en hemsida, och då tillsammans med Studentbolaget i Ronneby AB starta upp Pamiro Webbhotell samt Pamiro Webbutveckling.

3.3.2 Rapportens syfte

Syftet med den här rapporten är att beskriva hur vi lade upp och genomförde projektet, från idéstadiet till färdig produkt. Vi vill också visa vilka tekniska begränsningar samt problem som vi stött på och hur vi löste dem.

3.4 Om företaget – Studentbolaget i Ronneby AB

3.4.1 Historik

StudentBolaget i Ronneby AB bildades 1991 på Soft Center i Ronneby och var först i Sverige med att anlita studenter som konsulter, med syfte att utveckla samarbetet mellan studenter/högskola, lokalt näringsliv och samhälle.
3.4.2 Organisation

StudentBolaget består av en ledningsgrupp med studenter från Blekinge Tekniska Högskola. Studenterna i ledningsgruppen arbetar vid sidan av sina studier och har olika ansvarsområden i företaget, men stor vikt läggs på att alla ska få en bred förståelse för alla delar av verksamheten.

3.4.3 Verksamhet

StudentBolagets verksamhet riktar sig främst till näringsliv och kommuner i Blekinge regionen men utför även uppdrag på andra orter i landet.

3.4.4 Kompetens

StudentBolaget åtar sig främst uppdrag inom de kompetensområden som Blekinge Tekniska Högskola profilerat sig mot, det vill säga IT och ekonomi. Uppdragen kan gälla problem som ska lösa, kompetensresurs som för tillfället saknas hos företag eller att projekt/uppgifter ute på arbetsplatser på grund av tidsbrist inte genomförts. StudentBolaget håller hög standard på kompetensen tack vare studenternas aktuella kunskaper.

3.4.5 Studenter

Genom StudentBolaget ges studenterna vid Blekinge Tekniska Högskola möjlighet att praktisera sina kunskaper genom att utföra uppdrag åt näringsliv och kommun. De studenter som ingår i ledningsgruppen får praktisk erfarenhet av att arbeta i projekt och driva företag. Ledningsgruppens uppgift är att aktivt söka uppdrag och att ta emot beställningar från kunder. När en uppgångsbeskrivning godkänts av kund skrivs kontrakt och StudentBolagets projektledare anlitar den student som passar bäst för uppdraget. Projektledaren håller kontakt med både kunden och studenten under uppdragets gång.

3.5 Begränsningar

När startade projektet hade vi flera mål, dessa blev vi tvungna att stryka på grund av tidsbegränsning. Vi hade till exempel tänkt göra en webbshop och ett projekthanteringssystem, som fungerade på samma sätt som vårt CMS. Veckorna och dagarna gick fort, därför fick vi begränsa oss till Pamiro CMS.
3.6 Rapportens struktur

I rapporten behandlar vi först skapandet av Pamiro CMS, det vill säga klassuppbyggnaden, databasen och användarvänligheten. Därefter tar vi upp för- och nackdelar med vårt system. Därefter går vi in på inköpet av den dedicerade servern och alla dess motgångar vi stötte på där. Vi kommer också att ta upp lite om Pamiro Webbutveckling och visa exempel på sidor som är skapade med Pamiro CMS. Slutligen för vi en diskussion runt resultatet av arbetet samt några reflektioner på hur man skulle kunna vidareutveckla Pamiro CMS.

3.7 Struktur på Medietekniks examensprojekt

Ett examensprojekt inom ämnet medieteknik är uppbyggt så att man utvecklar sina kunskaper samt får användning av de färdigheter man fått under programmets gång. När examensprojektet inom ämnet medieteknik examineras så presenterar man en färdig produkt samt en rapport över hur idearbetet har lett fram till denna.

I korta drag ser ett examensprojekt inom ämnet medieteknik ut så här:

- Projektplan
- Produktion
  - Veckorapporter
  - Handledningssamtal
- Examination produktion
- Skrivandet av examensrapport
- Examination examensrapport
- Examensutställning

Vi började med att utarbeta en projektplan. En Projektplan skulle innehålla följande fasta moment: ”Målet med projektet”, ”Syftet med projektet”, ”Projektmetod”, ”Tidsplan”, ”Ekonomi”, ”Behov” och ”Risker med projektet”. När projektplanen är godkänd av din tilldelade handledare, kan man börja arbeta med sitt projekt.

Efter examinationen återstår en viktig del och det är examensrapporten där du beskriver och reflekterar över arbetet ifrån idé till färdig produkt. Denna rapport examineras du också.

Till sist har du bara din examensutställning kvar. Det är här du kan visa upp din produkt för allmänheten, bjuda in eventuella kunder eller företag och på detta sätt eventuellt få in en fot hos dem.

Vi tycker att medietekniks examensprojekt har gett oss mer eller mindre fria tyglar, vi kunde bestämma våra arbetstider själva, vad vi ville arbeta med, hur vi ville göra det och var vi ville göra arbetet. Körde vi sedan fast fanns det alltid bra handledare att fråga. Arbetsgängen ifrån projektplan till färdig produkt tycker vi fungerar bra. Dels så ligger ansvaret hos oss att producera en bra produkt, så ett examensprojekt blir helt enkelt vad du själv vill att det skall bli. Vi passade på att utvidga våra horisonter och arbeta mot ” vad händer efter sommaren?” vi tror att utan denna chans hade vi fått det svårare att hitta eventuella arbeten efter utbildningens slut.

Vår projektplan finns att läsa som Bilaga A i denna rapport.
4 Veckorapporter

4.1.1 Vad har vi gjort?

Många trådar i våra veckorapporter handlar om säkerhet, om hur vi skall lösa problemet att kunder inte kan kopiera koden, köra den på en annan server, eller sälja den vidare.

Vi löste säkerhetsproblemet genom att skaffa en dedicerad server. För varför skall kunden ha FTP tillgång när filuppladdning finns i Pamiro CMS? Däremot finns möjligheten att aktivera FTP tillgång men inte om kunden väljer Pamiro CMS.

Vi diskuterar också hur vi skall göra med Pamiro CMS efter att det är klart, problem som support, uppdateringar och nya versioner skall vi ta hand om detta och i så fall hur mycket skall vi göra?

Den största framgången tycker nog vi generellt är att vi har skapat ett unikt och stabilt system. Samt den underbara kritiken vi har fått höra utav betatestare och de kunder som idag använder sig utav Pamiro CMS.


Något som vi ofta tar upp som nackdel i våra veckorapporter är att vi inte hinner bli färdiga med webbshop och projekthanteringsmodulerna. När tiden rann iväg så blev vi tvungna att prioritera bort de moduler vi ansåg att vi inte hinner med. Det är bättre att göra en färdig modul än tre halvklara.

Då projektet flöt på bra hade vi direkt inte några livliga diskussioner i våra veckorapporter. Utan det var mest beskrivningar på små fel och hur vi löste dessa, som rapporterna handla-
5  Pamiro CMS


5.1  Sektioner


- Global Settings
  o Enviroment
  o Search Engine
  o Layout
  o Text
  o Scrollbar
  o Miscellaneous
• New Block
  o Graphics
  o Navigation
  o Communication
  o Datasets
  o Miscellaneous

• Select Block

• Delete Block

• Recurring Information

• Help Section

• Block Settings
  o Layout
  o Text
  o Border
5.1.1 Global Settings

Här ställer man in egenskaper som bara behövs sättas på hemsidan en gång. Exempel på dessa egenskaper är:

Title (titel):

Vad sidan heter, t.ex. ”Patrik Hemsida”. Denna egenskap syns i webbläsarens hörn uppe till vänster.

Keyword (nyckelord):

Vilka ord sökmotorer kan söka på för att hitta hemsidan.

Publish Site (publicering):

Om man inte känner sig färdig med sin hemsida kan man välja att inte publicera eller tvärtom.

Backgroundimage (bakgrundsbild):

Vilken bild man vill ha som bakgrundsbild till sin hemsida.
5.1.2 New Block

I den här sektionen kan man skapa alla de olika slags block som finns tillgängliga. Exempel på block:

Area:

Kan enkelt beskrivas genom att bara vara en ruta på skärmen. Den består endast av grundegenskaperna som alla block har, till exempel bredd, höjd, position, bakgrundsfärg med mera.

Text:

Är blocket som används så fort man vill skriva något på sin hemsida. Texten kan redigeras med färg och fetstil precis som i en vanlig ordbehandlare.


Bildfilerna syns som bilder helt enkelt. Anledningen till att man ska använda det vanliga bildblocket före textblocket är om man vill kunna redigera bilden genom att ändra storlek med mera.

Image (bild):


Imagefader (bildfader):

Är ett block som kan ladda upp flera bilder till. Efter man har laddat upp mer än en bild så börjar blocket att med hjälp av genomskinlighet visa bilderna som ett bildspel.
Flash:

Används av den som vill ha avancerad grafik på sin hemsida. Ladda upp en flashfil till blocket och så visar blocket helt enkelt flashgrafiken.

Menu (meny):

Används till att länka ihop block till olika text länkar. Beskrivs ofta genom t.ex. ”hem”, ”om företaget” eller ”kontakt”.

Guestbook (gästbok):


Contact (kontakt):

Består av ett formulär som kan användas för att kontakta personen som har hemsidan. Unik information för det hör blocket är vilken e-post man ska skicka meddelandet som skickas via ”Skicka Meddelande” knappen.

![Guestbook](image)

Pricelist (prislista):

Block som används för att visa en prislista på ett bra sätt. Förutom produktannamn, pris och beskrivning kan man ladda upp en bild som visar vilka produkter som är nya.

```
Kebab

<table>
<thead>
<tr>
<th>Kebab m bröd</th>
<th>45</th>
<th>Kebabrulle m bröd special</th>
</tr>
</thead>
</table>
| Kebabrulle   | 45 | Kebab tallrik kebabkött & panns
| Kebabtallrik special | 60 | Kebab med pasta |
| Kebab med ris (med röd sås) | 60 | Kycklingrulle |
```
Links (länkar):

Block som man enkelt kan lägga till och ta bort länkar från. Länkar kan också läggas till textblocket men det går snabbare att administrera i det här blocket.

Counter (räknare):

En räknare som räknar hur många besökare man har haft på sin hemsida.

5.1.3 Select block:

Sektion som är bra att användas då man har lyckats dölja ett block och vet inte var det har tagit vägen. Då kan man manuellt välja blocket via en lista och kan sedan ställa in dess egenskaper så att den blir synlig igen. Vanligtvis väljer man ett block genom att klicka på det.

5.1.4 Delete block:

Här raderar man de block man inte längre vill ha kvar på sidan. Det görs genom att man väljer ett block via en lista och sedan trycker på knappen ”delete block”.

5.1.5 Recurring information:

Används t.ex. av länk- eller gästboksblocket då man vill lägga till nya länkar eller gästboksmeddelanden. Observera att den här sektionen bara hanterar återkommande information i fall när det bara berör text och inte bilder.

5.1.6 Help section:

Är en sektion som bör användas av alla som använder Pamiro cms för första gången. Där kan man gå in och titta på hjälpvideo hur man gör olika slags saker. Om man inte har snabb uppkoppling kan man välja att läsa texterna istället eftersom en film kan ta någon megabyte och tar då lång tid att ladda ner.

Det går också att söka i hjälparkivet, för att inte behöva leta speciellt länge efter det man vill ha reda på.
5.1.7 Block settings:

Här visas alla egenskaperna efter att man har klickat på ett block. De översta egenskaperna som visas överst och är generella för alla block, de undra är de unika egenskaperna.

Man kan flytta ett block genom att fylla en annan position, eller kan man göra det på det enklare sättet genom att röra på musen och samtidigt hålla inne knappen ”M”.

Samma sorts funktion finns för ändring av storlek på blocket, men då håller man inne knappen ”N” och rör på musen.

Om man aktiverar ”håll proportioner” under ”global settings” får blocket alltid samma proportioner vid ändring av storlek via knappen ”N”.

Alla egenskaper är indelade under olika kategorier för att man snabbt ska hitta det man letar efter.
5.1.8 Quit pamiro:
Avslutar programmet.

5.2 Grafiska element

5.2.1 Koncept
Det grundläggande konceptet med grafiken är enkelhet. Idén är att man ska förstå funktio-
ner och händelser när man klickar på till exempel ikoner bara genom att titta på grafiken.
Den ska också inge en professionell känsla och ha en stilren kvalité för den som arbetar
med Pamiro.

![Ikoner](image1)

5.2.2 Hantverk
Ikoner är uppbyggda med vektorgrafik. Vektorgrafik är ett upplösningsoberoende skalbart
format sammansatt av individuella objekt med hjälp av matematiska uträkningar. Det inne-
bär i praktiken att de kan förstoras upp i önskad storlek utan någon kvalitets förlust. Bil-
derna är också uppbyggda i olika lager som gör det lättare att göra ändringar i bilden i ef-
terhand.

När grafiken publiceras för webben så läggs alla lager samman och konverteras till en stan-
dardiserad bitmappad grafik, antingen jpeg (Joint Photographic Experts Group) eller gif (Gra-
phics Interchange Format). Skillnaden mellan de båda är att jpeg använder komprimering som
sparar utrymme på bekostnad av en kvalitetsförlust och gif har ett begränsat antal färger
men kan ha transparent bakgrund så att bakomliggande element av en webbsida syns ige-
nom bilden.

Programmet som användes för göra vektorgrafiken är Adobe Illustrator och för konverte-
ing till bitmappade bilder Adobe Photoshop.
När vi skapar grafik delar vi upp det i åtta olika steg:

- **Bygga av modell av objekt.**
  Bilden byggs upp utav linjer, plana eller buktiga ytor, klossar, klot, pyramider etc. Man bygger upp ett skellett som är grundstommen i bilden.

- **De olika ytorna färgsätts**
  Efter en tänkt ljuskälla färgsätts de olika ytorna i bilden vilket medför att bilden får en känsla av rum. Detta görs till stor del med hjälp av gradienter som går från en färg till en annan.

- **Highlightning**
  Ytor som ”står ut” får en highlightning som kan ge effekter utav olika material såsom metall eller plast.

- **Skuggning.**
  Belysningskällor ger upphov till slagskuggor. Eventuella skuggor sätts för att få bilden att stå ut.

- **Sparar orginalkopia**
  Bilden sparas som orginalkopia utifall den behövs redigeras i efterhand. Detta görs dels eftersom i följande steg så finns det ingen återvänto samt man kan ändra storleken utan att få någon förlust i kvaliteten.

- **Efterbehandling**
  Bilden genomgår en sista efterbehandling som ser till att sammansättningen av alla de föregående stegen blir balancerade och eventuella misstag korrigeras bort.

- **Klippning.**
  De delar av bilden som hamnar utanför ritytan vill man ta bort.

- **Exportering**
  Bilden exporterar till önskat format.
5.2.3 Gränssnitt i Pamiro CMS

I de flesta program brukar verktygspanelerna vara över och till vänster om själva arbetsytan, som i till exempel Microsoft Word. I Pamiro CMS är grafiska gränssnittet är uppbyggt av en verktygspanel som är placerad till höger och arbetsytan som är resterande delen av fönstret. Detta är för att man ska få en så bra översikt över hur hemsidan kommer att se ut i webbläsaren.

I arbetspanelen finns det ett antal olika ikoner som aktiverar olika paneler, så att man kan öppna de paneler som man jobbar med. På detta viset har man en bra översikt över alla funktioner och verktyg som man vill använda. Panelerna är i sin tur indelade i kategorier, avskiljda med för att ytterligare förbättra översikten och lätt navigera blockens olika värden och inställningar.

Som ovan nämnt så har de olika panelerna en ikon som ska illustrera vad det döljer sig för funktioner i motsvarande panel. Till exempel har våra block fått ikonen av en lego kloss för att de är som byggklossar, och dess inställningar en skiftnyckel, de globala värdena en jordglob och så vidare.
5.3 Databasen


**DATABAS**

(alla block databaser är inte medtagna på grund av att de enbart skulle upprepa samma sorts databaser)

- **global**

- **blockdef**
  Innehåller den unika informationen som varje block har. För bild blocket innebär det allagästboksmeddelanden, för länk blocket innebär det allanlänkarna.

- **blockinfo**
  Innehåller textinformation som återkommer. För gästboken innebär det allagästboksmeddelanden, för länk blocket innebär det allanlänkarna.

- **blockfile**

Koden som körs mot databasen är mycket generell och gör så att man kan gå in och lägga dit nya kolumner i databasen utan att man behöver gå in och ändra i koden. Detta gör att man snabbt kan lägga dit nya egenskaper för ett block. Det enda man behöver göra är att gå in koden och lägga till var man ska använda sig av sitt nya värde.
5.4 Klasser

Det är lätt att lägga dit nya block då grund funktionalliteten ärvs från befintliga klasser. Klasserna är fristående från varandra och gör så att flera utvecklare kan utveckla på ett projekt samtidigt. Vi har hela tiden försökt att tänka mer generellt än vad vi brukar göra, det lönar sig i längden helt enkelt.

Om vi t.ex. skulle upptäcka ett fel när man laddar upp bilder, kan vi enkelt ta hand om det i och med att uppladdningsfunktionen bara finns på ett ställe, i Fil klassen.

Här ser vi att flash blocket då kan ärva direkt ifrån fil klassen och ärver inte på sig onödig information från klassen unik.
5.5  Händelseförlopp när en sida laddas i Pamiro

- Skapa de block som är refererade till den aktiva länken, t.ex. ”hem”.

- Skapa de block som inte är refererade till någon länk.

- Kolla om någon uppdateringsfunktion har körts. Uppdatera i så fall databasen.

- Eftersom databasvärdena är uppdaterade kan vi nu ladda in databasvärdena till klasserna.

- Lista igenom alla skapade blocken och anropa deras utskrivningsfunktioner som skriver ut grafiken.
6 Olika tekniker för att driva Pamiro CMS

Pamiro.se

www-server
MySQL-server

Pamiro

Besökare

Internet

HTML Bilden CSS

HTML PHP

SQL-fråga

SQL-svar

FÖRETAGET

HTML PHP

HTML Bilder CSS
6.1 HTML (HyperText Markup Language)

6.1.1 Vad är HTML?


(www.w3c.org, 2005)

6.1.2 Hur fungerar HTML?

Ett html-dokument är uppbyggt av ett antal taggar som beskriver informationen mellan taggarna skall visas. När användaren surrar in på sidan skickas html-dokumentet till användaren där webbläsaren översätter html-koden och visar den för användaren. Ett enkelt html-dokument kan se ut så här:

```
<html>
<body>
Pamrio CMS
</body>
</html>
```

Detta kommer att visa texten Pamrio CMS i användarens webbläsare.

6.1.3 Alternativ till HTML

Ett alternativ till HTML är XHTML, skillnaden är väldigt liten. Den största skillnaden är att i XHTML måste man vara noga att stänga alla taggar. Pamrio CMS är programmerat i XHTML.
6.2 CSS (Cascading Style Sheets)

6.2.1 Vad är CSS?
CSS är en teknik för att mer i detalj styra designen på i ett html-dokument, den ger också möjlighet att till viss del separera information och design. Tekniken har funnits sedan 1994 men började inte användas i stor skala förrän i slutet på nittiotalet. (www.w3c.org, 2005)

6.2.2 Hur fungerar CSS?
Det vanligaste sättet idag när man använder CSS är att skapa en fil där all css information finns. Denna fil länkas sedan samman med html-dokumentet. På detta sätt slipper man ändra färger, typsnitt med mera på alla html-dokument, du ändrar bara i din css-fil. En css-fil kan se ut så här:

```
.pamiroText {
    color: #c0c0c0;
    text-align: left;
    font: Verdana;
    font-size: 10px;
}
```

6.2.3 Alternativ till CSS
Det finns inga alternativ att välja mellan. Antagligen kör du med CSS eller så kör du inte med CSS.

6.3 PHP (Hypertext Preprocessor)

6.3.1 Vad är PHP?
PHP är ett plattformsberoende opensource skriptspråk som främst är till för att skapa dynamiska hemsidor. Ett skriptspråk är ett programmeringsspråk som inte kompileras förens det körs. PHP är plattformsberoende vilket innebär att det kan köras på flera olika opera-
tivsystem som till exempel LINUX och Windows baserade system. Opensource betyder helt enkelt att det går att ladda hem källkoden och ändra i den om man vill.

(www.php.net, 2005)

6.3.2 Hur fungerar PHP?
PHP körs på en webbserver, vilket innebär att PHP genererar den webbsida som servern sedan skickar vidare till användaren. Ofta använder man PHP tillsammans med en databas, till exempel MySQL. Man lägger in alla PHP-kod direkt i html-dokumentet. En PHP sida kan se ut enligt följande:

```html
<html>
<body>
<? Php echo "Pamiro CMS"; ?>
</body>
</html>
```

Detta kommer att skriva ut Pamiro CMS på skärmen.

6.3.3 Alternativ till PHP

6.4 JavaScript

6.4.1 Vad är JavaScript?
JavaScript är som namnet antyder ett skriptspråk som används i html-dokument för att skapa effekter och interagera med användaren. JavaScript utvecklades av Netscape. Microsoft har också utvecklat ett mycket likt språk med ungefär samma funktionalitet som Java
Script, JScript. Det finns dock skillnader mellan språken och detta leder ofta till att man får skriva två olika skript för att köras i olika webbläsare

(www.idg.se, 2005)

6.4.2 Hur fungerar JavaScript?


6.4.3 Alternativ till JavaScript

Ett alternativ som vi ser det som skulle kunna ersätta JavaScript är Flash ifrån Macromedia. I flash kan man också använda sig utav databaskopplingar och PHP.

6.5 MySQL (Structured Query Language)

6.5.1 Vad är MySQL?

MySQL är en SQL databasserver. SQL står för "Structured Query Language" och är ett frågespråk för att bearbeta och hämta data ur en databas. En databasserver innehåller förutom databaser även autentiseringsmekanismer för att hantera ägande och åtkomsträttigheter till de olika databaserna. MySQL är precis som PHP open source. MySQL utvecklas av det svenska företaget MySQL AB.

(www.mysql.com, 2005)

6.5.2 Hur fungerar MySQL?

MySQL använder sig utav frågespråket SQL för att kommunicera med databasservern. En enkel SQL-fråga kan se ut så här:

```
SELECT * FROM pamiro WHERE user='micke'
```

Detta kommer att visa all information som finns lagrad i databasen där användaren heter micke.
6.5.3 Alternativ till MySQL

7 Pamiro Webbhotell

7.1 Sammanfattning

Som vi beskrev i ett tidigare kapitel visste vi först inte hur vi skulle lösa problemet med att inte låta användaren kopiera Pamiro koden.

En lösning vi fick på detta problem var att köpa en dedicerad server och då kunna erbjuda eventuella kunder Pamiro CMS och en plats på egen server. Detta löste problemet eftersom vi då kunde stänga av FTP access till kundens konto.


Varför vi inte valde en dedicerad server ifrån de svenska återförsäljarna beror på priset. Vi betalar ungefär en femtedel mot vad vi hade fått betala i Sverige. Den största nackdelen dock är supporten, då ingen av oss kan tyska sköts all support via e-post och ibland kan det ta 2-3 dagar innan de svarar.


Då ingen av oss direkt hade några erfarenheter utav konfigurering av en Linux server, så ägnade vi många timmar att skapa en server så att den passade våra krav. DNS-server, Mail-server, MySQL-server och Webb-server installerades.

Ett stort dilemma vi drabbades av var att Pamiro CMS var programmerat i php5 och på servern var det php4 installerat så Pamiro CMS fungerade inte. Efter en uppgradering till php5 på servern så slutade Confixx att fungera, och ett administrationssystem för serven behövde vi ju, så Pamiro CMS fick sig en nedgradering till php4 istället. Ytterliga ett bakslag vi drabbades var att servern inte hade så att man kunde skriva egna GIF bilder (GD-
biblioteket) detta eftersom där vi köpte servern inte hade licens för att skapa GIF filer. Vilket har den effekten att användaren inte kan ändra storlek på bilder i GIF format.

### 7.2 Pamiro.se

När servern var uppe var det dags att skapa en hemsida där eventuella kunder kunde beställa genom ett enkelt formulär, samt söka efter lediga domäner.

Ovanstående sida skapades. Där vi endast ville ha en snygg funktionsduglig sida. Där kunden kan navigera lätt. Även en support del utvecklades.

Denna sida är sedan sammankopplad med ett administrationssystem där man enkelt kan kontrollera nya och gamla kunders kontaktinformation. Du sköter också hemsidans olika fasta avdelningar här, så som till exempel nyheter, nya frågor och svar i ”Vanliga Frågor”

Användaren kan också genom första sidan snabbt och enkelt navigera till Kontrollpanelen, Webbmail eller Pamiro CMS.

Ett partner avtal med företaget nameISP utvecklades så att vi kan vara återförsäljare åt alla toppdomäner. Pamiro Webbhotell utvecklades som ett sidoprojekt, men när vi tittat tillbaks på resultatet idag kan vi inte vara annat än nöjda.

Xhtml 1.0 är specificerad i tre "nivåer". Man anger vilken nivå som används genom att lägga in en deklaration i början av dokumentet. När man sedan validerar görs det enligt den angivna nivån och webbläsaren avläser hur dokumentet ska presenteras.

- **Xhtml 1.0 Strict**
  Denna nivå används när man vill få en ren strukturell kodning, fri från alla koder som associeras med layout.
  Nivån används tillsammans med Cascading Style Sheet (CSS) för fonter, färger och de layouteffekter som man vill ha.

- **Xhtml 1.0 Transitional**
  Denna nivå kan tillvarata fördelarna i XHTML med CSS, med smärre justeringar i koden så att sidorna kan presenteras i äldre webbläsare som inte har så mycket stöd för CSS. Här kan man t.ex. ange bakgrundsfärg, text- och länk-attribut i <body> elementet.

- **Xhtml 1.0 Frameset**
  Denna nivå används om man har en webbsida med frames (ramar).

Hemsidan har fyra olika huvudsidor:

1. Pamiro
2. Hotell
3. Design
4. Kontakt

Dessa fyra sidor ramar in allt vad Pamiro står för. För att skilja på de olika områdena så illustreras detta på webbplatsen med hjälp av att alla sektionerna har fått sin egen färgkod.
8 Pamiro Webbutveckling

8.1 Sammanfattning

Den sista delen i Pamiro är webbutvecklingen. Då vi under arbetets gång fick in kunder utnyttjade vi dessa genom att låta dem få en tidig version av Pamiro CMS och på detta sätt kunde vi få bra feedback. Vi såg snabbt vad som behövdes ändras.

Pamiro Webbutveckling är tänkt att i första hand skall utveckla Pamiro CMS. För det är nästan omöjligt att Beta testa ett system så pass mycket att vi kan lova Studentbolaget är de har fått ett 100 % felfritt system. En kund kan kanske göra något i Pamiro CMS som vi inte har tänkt på. Det finns så många faktorer som skulle kunna spela in. Därför är det tänkt att Pamiro Webbutveckling skall ta hand om dessa bitar.

Ytterligare en uppgift Pamiro Webbutveckling har är att om önskemålet ifrån Studentbolaget finns att Pamiro Webbutveckling skall ta hand om eventuella nya kunder så finns dessa resurser.

Vid skrivandet av denna rapport har Pamiro Webbutveckling skapat fem stycken hemsidor med hjälp utav Pamiro CMS. Dessa kunder ligger idag på Pamiro Webbutveckling.

Kunderna är:

Cafebönan i Karlshamn
http://www.cafebonan.se - Var den första sidan som skapades i Pamiro CMS (Se bilaga D)

Tjurkö Stengods
http://www.tjurkostengods.se – (Se bilaga D)

Johanna Garheden, formgivare
http://www.garheden.se – (Se bilaga D)

Blekingeplantan
http://www.blekingeplantan.se – (Se bilaga D)

Styla om ditt hem
http://www.stylahemmet.se – (Se bilaga D)
9 Resultat

9.1 Slutsatser

Frågor som vi ställde oss från början av projektet var.

- Undersöka om det finns möjlighet för nyexaminerade studenter att ha genomslagskraft i den lokala webbsfären i Blekinge?

Har vi lyckats med det här? Ja, antagligen eftersom flera företag redan använder vårt system så måste det ha genomslagskraft. Vi tror att som studenter har vi lättare att lyckas än vanliga webbföretag i och med att de inte har råd att sitta i fyra månader och bara utveckla ett "hjälpprogram".

Eftersom vi känner att vi har lyckats bra med vårt program kommer vi att satsa mycket på examensdagen då vi hunder in flera företag för att se på vårt program. Kanske kan då företag bli intresserade av att anlita oss? Eller de kanske rent av vill köpa programmet?

- Kan vi utveckla våra programmeringskunskaper genom att göra en konkurrenskraftig produkt samt bredda vårt kontaktnät?

Ja, det har vi gjort. Vi har lärt oss mycket mer om webbprogrammering och utvecklat vår tänkande när det gäller generallitet och objektorientering. Samt tror vi att programmet är konkurrenskraftigt eftersom att vårt program har infört ett nytt tänkande som inte finns hos befintliga system. Det är att vårt program inte består av färdiga mallar utan att användaren får själv bestämma precis hur hemsidan ska se ut.

Att arbeta med grafik kräver mycket eftertanke. Detta har varit problematiskt eftersom vi har arbetat med att skapa grafiken efterhand och samtidigt implementerat kod och dylikt. Vissa dagar hade man nästan inget och göra och sedan blir det tempoväxling och allt ska göras på en gång. Hade vi gjort om det igen hade det nog sett annorlunda ut, ett mer grundläggande tillvägagångssätt med en utförligare research och planering. För övrigt har det varit väldigt spännande efters om det är ett nytt område och mycket ny kunskap har anskaffats, inte minst i programmet Adobe Illustrator.
9.2 Bygga vidare på Pamiro CMS


9.3 Projekthantering

Samarbetet med Studentbolaget finns det direkt inget att anmärka då vi fick fria händer att utforma i princip vad som helst. Anledningen till att blev så här är för att Studentbolaget inte har någon erfarenhet av liknande webbprojekt.

Vi rapporterade en gång i veckan till Mattias Ahlerup vd Studentbolaget, för att visa hur projektet utvecklades.

9.4 Projekt- och produktionsprocesser

Vi delade upp projektet i tre olika ansvarsområden:

- Mikael Andersson (projektledare)
  
  Huvudsaklig uppgift var hålla i helheten för projektet samt rapportera till Studentbolaget. Mikael såg också till att vi kom vidare i projektet och inte fastnade i detaljer.

- Patrik Bengtsson (programmerare)
  
  Fick huvudsvar för att utveckla grunden i Pamiro cms. Efter att grunden hade utvecklats skulle övriga projektmedlemmar efterhand sätta sig in i koden.

- Robert Holst (grafiker)
  
  Hade ansvaret för all grafik samt att utveckla användarvänligheten.
I verkligheten fungerade det ok, men inte riktigt som vi hade tänkt oss. Patrik hann aldrig lämna över så att alla projektmedlemmarna kunde utveckla egna block. Däremot fick han hjälp med mindre delar så att arbetet underlättades.

Annars fungerade grafik/projekt delen som det var tänkt.

### 9.5 Kunskapsutveckling

Vi känner alla tre att vi har fått mer erfarenhet av att arbeta i projekt, både som grupp och som företag ut mot kunder. Programmeringskunskapen har ökat, även förståelsen för större objektorienterade system.

Vi tror också att vi har fått mer förståelse för hur man utvecklar användarvänliga system, något som vi aldrig innan har haft möjligheten att lära oss. Hjälpen som vi fick utav beta-testarna var det som var värdefullast för oss.

**Andris Jurjaks (http://www.blekingeplantan.se)**

Andris var den första kunden som började använda Pamiro CMS, så han fick till en början stå ut med att hans sida ibland betedde sig lite konstigt, när Patrik hade uppdaterat Pamiro CMS. Däremot bidrog han till att vi utvecklade så att länkade filer i texterna fungerade. Han fick all sin reklam i .pdf format och denna ville han att hans kunder skulle kunna ladda ner.

**Johanna Garheden (http://www.garheden.se)**

Vars hemsida var den första som en utomstående person hade använt Pamiro CMS att skapa, så vi fick värdefull information angående användargränssnittet. Efter denna feedback ändrades layouuten på Pamiro CMS menyer och Robert skapade den nya designen, som är en utveckling i samarbete med Johanna Garheden.

10 Referenser

10.1 Böcker


10.2 Html-sidor

The PHP Group
PHP URL: [http://www.php.net](http://www.php.net)

W3C – World Wide Web Consortium
W3C URL: [http://www.w3c.org](http://www.w3c.org)

MySQL – World Most Popular Open Source Database.
MySQL URL: [http://www.mysql.com](http://www.mysql.com)

Idg – Störst på it.
Idg URL: [http://www.idg.se](http://www.idg.se)

10.3 Inspiration

Mambo

Textpattern
11 Upphovsrätt – Copyright

Upphovsrätten till innehållet i detta dokument samt Pamiro tillhör Mikael Andersson, Patrik Bengtsson och Robert Holst.

(Copyright © 2005, Sweden. All Rights Reserved.)

Informationen på Pamiro.se och Pamiro CMS, såsom text och bilder, får inte reproduceras, kopieras, överföras eller lagras utan skriftligt tillstånd av Mikael Andersson, Patrik Bengtsson eller Robert Holst. För visst material, som information i de olika hemsidorna skapade i Pamiro CMS tillhör upphovsrätten annan part än Mikael Andersson, Patrik Bengtsson och Robert Holst.
12 Bilaga A

12.1 PAMIRO Projektplan

Projekt: Pamiro

Projekt medlemmar: Mikael Andersson (Projektledare)
                  Patrik Bengtsson (Projektmedlem),
                  Robert Holst (Projektmedlem)

Projekt beskrivning:
Pamiro är ett verktyg som underlättar arbetet för grafikern, webbmastern och skribenten. Där inte ens webbmastern behöver några större html kunskaper för att tillverka en hemsida. Applikationen är uppdelad i moduler som kan läggas till och tas bort efter kundens behov.

Moduler som vi i nuläget har bestämt oss för att försöka genomföra är en CMS, projekthantering och webbshop. Mindre delar som inkluderas i de större modulerna kallar vi Portlets.

CMS


Några av de funktioner vi tänkte bygga in i vårt CMS system:

- Full WYSIWYG editering i din webbläsare
- Enkel navigering
- Enkelt att strukturera innehåll i standard mallar.
- Multispråktöd
- Portletbaserad (enkelt att installera nya funktioner)
Portlets:
Förutom design kan en del webbsidor behöva diverse automatiska system. Dessa som skulle kunna ingå i ett CMS system är:

- Mailinglistor
- Kontaktformulär
- File upload
- Webbshop
- Gästbok
- Behörighet
- Språkhantering
- Kalender
- Forum
- Statistik
- Sökning
- med mera …

Projekthantering

Mål
Vårt största mål är att kunna starta ett företag efter kandidatarbetets slut och sälja vår produkt till företag. Problem som kommer att uppkomma i projektet är bland annat hur man bygger ett system som är så pass generellt att man kan lägga dit nya Portlets utan större besvär. Tanken är också att man ska kunna lägga dit nya kolumner i tabeller utan att behöva gå in och ändra något i koden. Vi ska även skriva en update funktion som är så generell att man kan uppdatera alla databaser med den. Vi vill också utreda hur pass bra vårt kommande CMS system kan jämföra sig med befintliga CMS system. En stor fördel på vår sida är att många av de nuvarande CMS systemen kostar runt 300 000 kr, så att företag kommer spara riktigt mycket pengar genom att investera i vår produkt.
Vi räknar med att hinna utveckla grunden för CMS systemet och Webbshopen där till ser vi projekthanteringen som en bonus.

**Risker**

Ett problem som vi redan nu ser och vill utreda är om vi ska lägga systemet på en gemensam server eller om vi installerar systemet på varje företag.

För en installation på varje företag blir versionsuppdateringar mycket jobbigare och det kräver ofta att vi måste installera en phpserver och MySql. Däremot om vi skulle lägga allt på en gemensam server kommer vi ifrån de problemen men skaffar oss nya problem. Vilka är att företag kanske inte litar på att allt ligger på vår server och i och med att allt kan kommas åt från Internet så kan det finnas risk att systemet blir hackat och personer utan behörighet kommer åt företagsinformation.

En annan risk är att vi tar på oss för mycket saker att göra och inte hinner med det mest nödvändiga som gör att vi inte kan sälja programmet.

**Syfte**

Att få tillämpa våra knivskarpa kunskaper i Karlshamns företagsklimat. Vi vill dels utveckla våra programmeringskunskaper genom att göra en konkurrenskraftig produkt och bredda vårt kontaktnät.

**Projektmetod**

Ekonomi

Vi behöver pengar till:

Att trycka upp presentationsmaterialet som vi kommer att använda vid examina-
tion.

En föreläsare i JavaScript så att vi får det lättare att programmera kod som
fungerar i olika webbläsare.

Behov

Vi behöver en extern handledare med kunskap om andra liknande system så att vi kan få en
objektiv bedömning av projektet och kan påvisa vart vårt system är svagare än andra.

Preliminär tidsplan

Vecka 1  Strukturera upp projektet. Hur ska vi programmera? Hur ska vi dokumente-
Laddar ner nuvarande CMS-system för att se vad vi kan använda oss av och själva förbättra.
Skriva kontrakt med studentbolaget så att det inte blir något krångel med eventuell försäljning.

Vecka 2  Börjar programmera ett grundsystem som kan fungera att använda i alla de olika modulerna. Den grafiska designen påbörjas.

Vecka 3-5  Betatestning påbörjas.
Vi testar och fortsätter att utveckla grundsystemet för att det ska bli så en-
kelt som möjligt att lägga dit nya portlets.

Vecka 5  Grundsystemet skall vara färdigt.
Vecka 6-9  Programmering av portlet:ar till alla de olika systemen. Rättar till buggar som betatestarna har rapporterat in.

Vecka 9  Förbereder vi oss inför examinationen och trycker upp presentationsmaterial.

Vecka 10  Examination av projektet.

Vecka 11-12  Skrivning av reflektion.

Vecka 13  Examination av reflektioner.

Vecka 14  Examensutställning.

Under produktionsveckorna vecka 1-9 ägnar vi en timme varje fredag åt att skriva veckorapporterna.
13 Bilaga B

13.1 Ordlista

**Block**: Typ av element som i Pamiro cms kan dras ut och användas som del i en hemsida.

**Databas**: Bas med information om hur hela hemsidan ska se ut. Information utöver detta som sparas är bilder.

**MySql**: Program som hanterar databaserna.

**Funktion**: Kod-del som är anpassad till att bara göra en enda liten del av all logik som finns i programmet.

**Generell programmering**: Innebär kod som fungerar för flera situationer och lätt kan återanvändas vid fler tillfällen.

**Arv**: Olika kod-delar kan få ”gratis” funktioner genom att ärva från andra klasser. Detta används mycket när man inte vill att identisk kod ska finnas på flera ställen.

**Loop**: Svenskt/engelskt ord som ofta används inom programmering för att beskriva att man går igenom alla elementen som finns i en lista.

**Php**: Är programmeringsspråket som vårt program är skrivit i. Ett programmeringsspråk gör det överhuvudtaget möjligt att skapa ett program.

**Multipel**: betyder många eller flera.
14 Bilaga C

14.1 Kod exempel

Vi kommer endast att ta upp ett kod exempel på grund av svårigheten av att förklara kod för inte insatta personer. Denna sektion kan därför hoppas över om läsaren vill så.

Följande kod är generell och uppdaterar de generella egenskaper som ett block har. Eftersom databasvärdena inte ännu är inladdade till block klasserna så måste portletid skickas in i funktionen ”UpdatePortletSettings($portletid)” (se ”Händelseförlopp, Kap 5.5”). Detta id beskriver vilket block som ska uppdateras. Därefter kollar koden så att blockets egenskaper existerar, om egenskaperna existerar loopa igenom blockets egenskaper samt rensa från otillåten kod och spara ner egenskaperna i en ny lista.

Skicka den nya färdiga listan med godkända uppdateringsvärden till funktionen ”dsUpdate("portlet", "id", $portletid, $portletvalues);” som uppdaterar blockets databas värden.

Grön färg beskriver kod kommentarer som endast finns som beskrivning till funktionen. Den koden utför alltså ingen logik.

/*********************/

UpdatePortletSettings($portletid)

params:

$portletid: Which array to get values from.

desc: Update all general settings values for one portlet.

/*********************/

function UpdatePortletSettings($portletid) {
    if (empty($_POST["portletupdategeneralvalues".$portletid]) == false) {
        $portletvalues = array();
        foreach($_POST["portletupdategeneralvalues".$portletid] as $updatevalue) {
            $portletvalues[] = strip_tags(trim($updatevalue));
        }
        dsUpdate("portlet", "id", $portletid, $portletvalues);
    }
}


15 Bilaga D

15.1 Café Bönan

Välkommen

Välkommen till café bönan på Torget i Karlshamn! Vi serverar allt från sällskap till grillaugnatar. Smaklig måltid!

Öppetider

Vinstertid gäller t.o.m 1 maj
Mån - Tor 10:00-19:00
Fred 11:00-19:00
Nettiöppet
Lörd 11:00-19:00
Nettiöppet
Söndag stängt

15.2 Tjurkö Stengods

startsida

Välkommen till den vackra ön Tjurkö i Karlshamns skärgård, ca 3 mil från centrum.

Öppetider

Startsida

Veronica Larsson

Förra till 022

Sentiment

Länkar

Öppetider

Startsida

Veronica Larsson

Förra till 022

Sentiment

Länkar

Öppetider

Startsida

Veronica Larsson

Förra till 022

Sentiment

Länkar

Öppetider

Startsida

Veronica Larsson

Förra till 022

Sentiment

Länkar

Öppetider
15.3 Johanna Garheden

15.4 Blekingeplantan
15.5 Styla ditt hem

VÄLKOMMEN

Write your text...
16 Bilaga E

16.1 Skisser