

FlashPartner 1.1.pl

Autor: Jokris
01.12.2006.

{mosimage ch=88 cw=162 iw=161 popup=1 popupTyp=dhtml}FlashPartner 1.1pl (aktualizacja z dnia 01.12.2006.) jest to wersja modułu stworzona w oparciu o moduł Partnerzy autorstwa Pedro Gonalvesa. List poprawek oraz zmian w stosunku do wersji 1.0 możecie przeczytać w dalszej części artykułu. Zalecam PODMIANić pliku "mod_flashpartners.php" oraz "mod_flashpartners.xml". Pozostałe pliki można zostawić bez zmian. Moduł jest w fazie rozwojowej, dlatego proszę o zgłaszanie błędów bezpośrednio do mnie, aby ułatwić i przyspieszyć ich usuwanie. Jak dotychczas sam znajduję "niedopracowania" w moich modułach, co zajmuje mi zbędny czas, a wiadomą rzeczą jest, że drobne błędy mogą pojawiać się zawsze, jako że ja PRACUJĘ SAM!!. Dlatego musimy współpracować ze sobą, czyli ja, Autor, i Wy, Użytkownicy moich produktów. Tak jest na całym świecie. Nie chodzi mi o wymyślanie jakiś "kosmicznych" sugestii i rozwiązań, bo moduł jest taki, jaka jest moja koncepcja na niego. Liczę na owocną współpracę a efekt jej będzie widoczny. A teraz o module FlashPartner 1.1pl. W Module możemy osadzać odsyłacze do naszych stron partnerskich, wraz z Logiem partnera w formacie zwykłego obrazka (wszystkie pliki graficzne akceptowane przez przeglądarki) oraz animacji, lub statycznego pliku w formacie Flash (swf). Dodatkowo Flash wspomagany jest przez odpowiedni skrypt java, w celu poprawy jakości wyświetlania. W parametrze "Ścieżka do Logo(wszystkie pliki)" moduł sam wykrywa, czy wpisana jest ścieżka do Obrazka, czy też do Flasha. Standardowo FlashPartner obsługuje 10-sięć stron partnerskich. Zaletą modułu jest to, iż jest on niezależny od żadnego komponentu. Dodatkowo możemy go klonować, co byłoby niemożliwe w module Partnerzy, przez co ilość partnerów jest nieograniczona. Moduł jest wystawiony w moim lewym panelu na samym dole. Zanim przeczytasz o opcjach konfiguracyjnych, pobierz FlashPartner 1.1pl na skręty. Czytaj dalej, jeśli chcesz...
Co nowego w wersji 1.1:

- W stosunku do wersji 1.0 poprawiłem drobne błędy w kodzie skryptu modułu.
- Dodałem możliwość wyłączenia wspomaganie w Javie dla problemów z patentem Eloas pod IE (moduł wchodził w kolizję z innymi dodatkami, które stosowały osadzanie Flasha za pomocą Javy). Dopisałem do skryptu modułu kod pozwalający na losowe generowanie unikalnego ID oraz nazwy dla każdego obiektu z Logiem partnera osadzonym w technologii Flash. Po sklonowaniu modułu, pojawiały się obiekty o takim samym ID, co jest nie do zaakceptowania w przypadku osadzania wielu obiektów korzystających z Pluginów i kontrolki ActiveX na stronie www.
- Dodałem również możliwość definiowania odstępow w poziomych i pionowych zarówno dla obrazków jak i dla Flasha.

Opis modułu:

Jest to wersja modułu stworzona w oparciu o moduł Partnerzy autorstwa Pedro Gonalvesa. W Module możemy osadzić odsyłacze do naszych stron partnerskich, wraz z Logiem partnera w formacie zwykłego obrazka (wszystkie pliki graficzne akceptowane przez przeglądarki) oraz animacji, lub statycznego pliku w formacie Flash (swf). Dodatkowo Flash wspomagany jest przez odpowiedni skrypt java, w celu poprawy jakości wyświetlania. W parametrze "Ścieżka do Logo[wszystkie pliki]" moduł sam wykrywa, czy wpisana jest ścieżka do Obrazka, czy też do Flasha. Standardowo FlashPartner obsługuje 10-sięć stron partnerskich. Zaletą modułu jest to, iż jest on niezależny od żadnego komponentu. Dodatkowo możemy go klonować, co byłoby niemożliwe w module Partnerzy, przez co ilość partnerów jest nieograniczona.

Opcje konfiguracyjne:

- Decydujemy, czy włączyć, lub wyłączyć "omijanie patentu Eloas" dla Internet Explorer'a. Dotyczy to wyłącznie tylko tej przeglądarki i jeśli ustawisz parametr na TAK, osadzanie Flasha będzie wspomagane poprzez odpowiedni skrypt Java. Jeśli NIE, wokół każdego osadzonego w module Flasha pod IE pojawi się ramka w celu aktywacji kontrolki ActiveX. Problem z Eloas nie dotyczy przeglądarki Firefox, oraz Opera, ale tylko dla wersji nie wyższej jak v8.
- Wybieramy, ilu partnerów chcemy wyświetlić. Jest to opcja dodatkowa, bo dopóki nie wypełnimy pola z adresem URL Partnera X, nie będzie jego logo widoczne. Czyli puste pole z adresem URL wyłącza Partnera, mimo że inne pola są wypełnione. Dopiero wypełnione pole URL Partnera X powoduje jego uaktywnienie, i wyświetlenie. PAMIĘTAJ CIE O TYM!
- Ustawianie szerokości modułu oraz wyrównanie w poziomie.
- Ustawianie koloru tła modułu oraz tła dla każdego Flasha osobno. Wpisujemy dowolne wartości

w HEX, lub sÅłownie, czyli black, red, white. Parametr "transparent" ustawia kolor moduÅłu na - przezroczysty, czyli na taki, jaki ma oryginalny kolor tÅło naszego moduÅłu. JeÅli chcemy mie tÅło Flasha takie same jak tÅło moduÅłu, wystarczy przepisa dane z tÅła moduÅłu, do tÅła flasha, ale tylko w systemie szesnastkowym (ze wzgldu na Flasha). czyli np. #ffffff, czyli biaÅły. JeÅeli nie wiesz, jaki kolor ma tÅło twoich moduÅÅw, odczytaj go z pliku CSS twojej templatki, z klasy body, lub table.moduletable th (element background:). MoÅesz rwnieÅ zainstalowa polski dodatek ColorZilla dla Firefoxa. Jest do tych celw idealny. Czasami parametr ze zmianÅ kolorw moÅe si przyda.

- Ustawianie koloru ramki Obrazka. Parametr ten nie dotyczy Flasha. JeÅeli chcemy mie kolor ramki taki sam, jak tÅło moduÅłu, wystarczy przepisa dane z tÅła moduÅłu, do koloru ramki, moÅe by w systemie szesnastkowym, np. #ffffff, czyli biaÅły, lub sÅłownie, czyli black, red, white. Parametr "transparent" ustawia kolor ramki na - przezroczysty, czyli na taki, jaki ma oryginalny kolor tÅło naszego moduÅłu. MoÅesz uÅzy mojej tabeli kolorw klikajÅc w poniÅszy odnoÅnik: Tabela Kolorw

- Ustalenie wielkoÅci, lub jak kto woli, gruboÅci ramki wokÅÅ obrazka. Parametr ten nie dotyczy Flasha. Zalecane wartoÅci to (0 - 4).

- MoÅliwoÅ wyÅwietlania obrazkw partnerw w orientacji pionowej, lub w poziomej (przydatne, gdy chcemy moduÅÅ umieÅci np. w czÅci dolnej templatki).

- Parametr dotyczÅcy dwch parametrw poniÅzej. Pozwala zdefiniowa, ktra opcja z poniÅszych ma by aktywna.

- Wybieranie obrazka z rozwijalnej listy (dotyczy wyÅÅcznie obrazkw). Obrazki naleÅy skopiowa do folderu "mod_flashpartners" w ÅcieÅce "..www/modules/".

- MoÅemy rwnieÅ wybra obrazek poprzez wpisanie ÅcieÅzki do niego, i w przypadku naszego serwera, moÅe to by ÅcieÅzka wzgldna np. "images/stories/loga/naszplik.jpg" dla obrazka, a dla flasha "images/stories/loga/naszplik.swf". Natomiast w przypadku wybrania Logo z innego serwera, naleÅy wpisa w pole z ÅcieÅzkÅ PEÅŁNY ADRES URL.

- Dalsze parametry to wyrwnanie obrazkw w poziomie. DodaÅem warstwy <div>.

- Ustawienie odstpw poziomych i pionowych pomidzy Obrazkami jak i Flashem z Logiem partnera. Parametr dotyczy wszystkich mediw.

- Ustawienie szerokoÅci oraz wysokoÅci Obrazka lub Flasha z Logiem partnera (dla kaÅdego osobno).

- Dodanie wciÅ do obrazkw, czyli wyÅwietlanie ich w stylu listy.

- Sposb otwarcia odsyÅlacza do partera, w tym samym oknie, w nowym i.t.d..

- Wybr wersji plugina Adobe Flash Player.

- Uaktywnienie, lub dezaktywacja dodatkowego menu Flasha. (zoom, show all, itd). Zalecam wyÅÅczenie menu.

- Zalecam rwnieÅ uaktualnienie plugina Adobe Flash Player (dawniej ShockwaveFlash Player) do wersji 9,0,16,0, lub nowszej, na stronie Adobe Flash Player Download Center. WedÅug informacji uzyskanych w internecie, znacznie poprawia on jakoÅ wyÅwietlanej animacji Flash.

- UÅytkownikom IE polecam przeczytanie pliku "readme.txt", znajdujÅcego si w folderze "modules/mod_flashpartners/dane/", lub z pliku instalacyjnego.

Autor moduÅłu:

Krzysiek Stachyra - Jokris - (C) 2006 WWW.JOKRIS.INFO. Zapraszam na moJÅ stroni na nowe FORUM dyskusyjne poÅwicone Joomla! i Mambo!.