

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. Listę poprawek oraz zmian w stosunku do wersji 1.0 możecie przeczytać w dalszej części artykułu. Zalecam PODMIANĘ 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. Standartowo FlashPartner obsługuje 10-sięć stron partnerskich. Zaletą modułu jest to, iż jest on niezależny od żadnego komponentu. Dodatkowo możemy go klonować, co było niemożliwe w module Partnerzy, przez co ilość partnerów jest nieograniczona. Moduł jest wystawiony w moim lewym panelu na samym dole. Zanim poczytasz o opcjach konfiguracyjnych, pobierz FlashPartner 1.1pl na skróty. 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 dopuszczalne w przypadku osadzania wielu obiektów korzystających z Pluginów i kontrolki ActiveX na stronie www.
- Dodałem również możliwość definiowania odstępów 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. Standartowo FlashPartner obsługuje 10-sięć stron partnerskich. Zaletą modułu jest to, iż jest on niezależny od żadnego komponentu. Dodatkowo możemy go klonować, co było 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. PAMIĘTAJCIE 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 słownie, czyli black, red, white. Parametr "transparent" ustawia kolor modułu na - przezroczysty, czyli

na taki, jaki ma oryginalny kolor tła naszego modułu. Jeśli chcemy mieć tło Flasha takie same jak tło modułu, wystarczy przepisać dane z tła modułu, do tła flasha, ale tylko w systemie szesnastkowym (ze względu na Flasha). czyli np. #ffffff, czyli biały. Jeżeli nie wiesz, jaki kolor ma tło twoich modułów, odczytaj go z pliku CSS twojej templatki, z klasy body, lub table.moduletable th (element background:). Możesz również zainstalować polski dodatek ColorZilla dla Firefoxa. Jest do tych celów idealny. Czasami parametr ze zmianą kolorów może się przydać.

- Ustawianie koloru ramki Obrazka. Parametr ten nie dotyczy Flasha. Jeżeli chcemy mieć kolor ramki taki sam, jak tło modułu, wystarczy przepisać dane z tła modułu, do koloru ramki, może być w systemie szesnastkowym, np. #ffffff, czyli biały, lub słownie, czyli black, red, white. Parametr "transparent" ustawia kolor ramki na - przezroczysty, czyli na taki, jaki ma oryginalny kolor tła naszego modułu. Możesz użyć mojej tabeli kolorów klikając w poniższy odnośnik: Tabela Kolorów

- Ustalenie wielkości, lub jak kto woli, grubości ramki wokół obrazka. Parametr ten nie dotyczy Flasha. Zalecane wartości to (0 - 4).

- Możliwość wyświetlania obrazków partnerów w orientacji pionowej, lub w poziomej (przydatne, gdy chcemy moduł umieścić np. w części dolnej templatki).

- Parametr dotyczący dwóch parametrów poniżej. Pozwala zdefiniować, która opcja z poniższych ma być aktywna.

- Wybieranie obrazka z rozwijalnej listy (dotyczy wyłącznie obrazków). Obrazki należy skopiować do folderu "mod_flashpartners" w ścieżce "..www/modules/".

- Możemy również wybrać obrazek poprzez wpisanie ścieżki do niego, i w przypadku naszego serwera, może to być ścieżka względna np. "images/stories/loga/naszplik.jpg" dla obrazka, a dla flasha "images/stories/loga/naszplik.swf". Natomiast w przypadku wybrania Logo z innego serwera, należy wpisać w pole z ścieżką PEŁNY ADRES URL.

- Dalsze parametry to wyrównanie obrazków w poziomie. Dodałem warstwy <div>.

- Ustawienie odstępów poziomych i pionowych pomiędzy Obrazkami jak i Flashem z Logiem partnera. Parametr dotyczy wszystkich mediów.

- Ustawienie szerokości oraz wysokości Obrazka lub Flasha z Logiem partnera (dla każdego osobno).

- Dodanie wcięć do obrazków, czyli wyświetlanie ich w stylu listy.

- Sposób otwarcia odsyłacza do partera, w tym samym oknie, w nowym i.t.d..

- Wybór wersji plugina Adobe Flash Player.

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

- Zalecam również uaktualnienie plugina Adobe Flash Player (dawniej ShockwaveFlash Player) do wersji 9,0,16,0, lub nowszej, na stronie Adobe Flash Player Download Center. Według informacji uzyskanych w internecie, znacznie poprawia on jakość wyświetlanej animacji Flash.

- Użytkownikom IE polecam przeczytanie pliku "readme.txt", znajdującego się w folderze "modules/mod_flashpartners/dane/", lub z pliku instalacyjnego.

Autor modułu:

Krzysiek Stachyra - Jokris - (C) 2006 WWW.JOKRIS.INFO. Zapraszam na moją stronę i na nowe FORUM dyskusyjne poświęcone Joomla! i Mambo!.