



Brendan Johan Lee

Department of Informatics
University of Oslo, Norway
brendajl@simula.no

April 7, 2010

Notes

Horizontal lines for notes



- Til Oblig 3 - utseendemaler anbefaler jeg på det sterkeste å bruke Drupal installert på egen maskin
Enormt merarbeid på kursnettstedene (stadig pakking og opplasting av filer)
Man bør ha mulighet til å endre filer direkte
Derfor bør hver gruppe sørge for tilgang til en maskin hvor man kjører Drupal selv
Anbefaler å kjøpe en GNU/Linux-distro (f. eks. ubuntu eller debian) i Virtualbox eller VMware
Ved forespørsel kan vi ta en "lab" på neste gruppetime for de som evt. har problemer eller spørsmål rundt Drupal på egen maskin
Last opp utseendemalen på kursnettstedet først når den er ferdig

Notes

Horizontal lines for notes



- For å lage utseendemaler skal vi benyttes oss av devel og Theme developer-modulene, samt drupal for firebug
Man må sørge for at disse er installert og aktivert på nettstedet man skal jobbe på

Notes

Horizontal lines for notes



- Dagens forelesning er tilgjengelig både som slides, og en mer grundig tutorial
Vi går gjennom det vi når, vanskelig å gjøre på lab i dag siden man trenger egen installasjon
Gå gjennom tutorialen på egenhånd hjemme, slik at dere er klar for neste lab
Neste time tar vi og jobber i fellesskap på en lab med mulighet for hjelp med Drupal-installsjon og utvikling av utseendema

Notes

Horizontal lines for notes

- Drupal har klart og tydelig skille mellom utseende og innhold
- Vi har til nå konsentrert oss om innhold, men ser nå på utseende
- En god utseendemal er det som skiller et godt Drupal-nettsted fra et nettsted som ser "typisk Drupal" ut.
- Utseendemaler består av bilder, CSS og vanligvis HTML/PHP
- Mulig å lage rene utseendemaler i CSS, men det er ikke vanlig

Notes

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

- Standard og ferdiginstallert i Drupal er PHPTemplate
- Flere andre tilgjengelig (se <http://drupal.org/project/Theme+Engines>)
- Vi går ikke gjennom annet enn PHPTemplate
- Bytte av utseendemalmotor anses som avansert materiale for viderekomne

Notes

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

- Om man "hacker" kjernen vil man få problemer
- Drupal er helt klart inndelt i "ting som bruker kan endre" og "ting man skal holde seg unna"
- Endrer man "ting man skal holde seg unna" vil man miste alle endringer ved oppdatering av Drupal (og oppdateringer gjøres tilgjengelig ofte)
- Om man endrer kjernen eller andre slike ting lager man i utgangspunktet en egen proprietær versjon av Drupal
- Ved slik "hacking" er man garantert at nettstedet man lager vil havare og havne i bakevja

Notes

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

- Alt innhold genereres av moduler
- Hvilken modul som genererer hva avhenger av innholdstype. For eksempel vil
  - *Noder* - genereres av *Node*-modulen
  - *Administratorsider* - genereres av *System*-modulen
  - *Views* - genereres av *Views*-module
- Felles for alle moduler: Etter at de har generert innhold, kaller de spesialfunksjonen *theme()*
- *theme()*-funksjonen tar seg deretter av all formatering av innholdet (vi vil se hvordan senere)

Notes

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



Notes

---

---

---

---

---

---

---

---

- Alfa og omega for en utseendemalet er .info filen
- navnpåmal.info
- To funksjoner:
  - Forteller Drupal at mappen inneholder en utseendemalet
  - Gir Drupal informasjon om utseendemalet

Notes

---

---

---

---

---

---

---

---

```

; $Id: garland.info,v 1.5 2007/07/01 23:27:32 goba Exp $
name = Garland
description = Tableless, recolorable, multi-column, fluid width theme (default).
version = VERSION
core = 6.x
engine = phptemplate
stylesheets[all][] = style.css
stylesheets[print][] = print.css

regions[header] = Header
regions[footer] = Footer
regions[left] = Left sidebar
regions[right] = Right sidebar
regions[content] = Content
  
```

Notes

---

---

---

---

---

---

---

---

- Oversikt over det viktigste innholdet i .info-filen
  - *name* - menneskelesbart navn på utseendemalet (maskinlesbart navn er navnet på .info filen)
  - *description* - menneskelesbar beskrivelse av utseendemalet (som vises i listen over utseendemalet)
  - *version* - Utseendemaletens versjon
  - *core* - Drupalkjerneversjonen utseendemalet er lagd for (f. eks. 6.x)
  - *engine* - (frivillig) utseendemalet-motor
  - *stylesheet[type][] = xxxx.css* - inkluder eller overstyr en .css-fil
  - *scripts[] = xxxx.js* - inkluder eller overstyr en javascriptfil
  - *regions[navn] - menneskelesbartnavn* - definerer en region - altså et sted man kan plassere blokker
  - *features[] - navn* - definerer en tilgjengelig *Feature* (logo, søkebok, etc)

Notes

---

---

---

---

---

---

---

---

- Seks (sju) ting man må holde styr på:
  - .css-filer
  - (javascriptfiler)
  - templates
  - variabler
  - hooks
  - regioner

Notes

---

---

---

---

---

---

---

---

- .css-filer brukes for å bestemme utseende på elementer på nettstedet
- går ikke gjennom .css, mye bra introduksjoner på nett, om noen ønsker en forelesning om det si fra
- man kan inkludere egne .css-filer i utseendemal
- eller man kan overstyre eksisterende .css-filer (moduler f. eks. har ofte egne .css-filer)
  - ikke rediger eksisterende .css-filer i Drupal men i stedet:
    - kopier .css-filen til utseendemalmappa
    - gjør endringer
    - inkluder kopien vha .info-filen

Notes

---

---

---

---

---

---

---

---

- Når man jobber med .css-filer i Drupal må man de-aktivere og re-aktivere utseendemal hver gang man ønsker å se en endring slik at utseendemallomlageret tømmes
- Men siden vi har installert *devel*-modulen kan vi få den til å gjøre dette for oss hver gang en side rendres:
  - Administrer... Innstillinger... Devel settings... Rebuild the theme registry on every page load
  - Bare husk å slå av når man er ferdig

Notes

---

---

---

---

---

---

---

---

- Firefox
- Firebug-plugin til Firefox
- Drupal for Firebug modul og plugin
- I Firefox: Tools... Firebug... Inspect elements (eller Ctrl+Shift+c)

Notes

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

- Live demo

[ Templates ]

---

---

---

---

---

---

---

---

- Bestemmer plassering av elementer på nettstedet
- Blanding av (X)HTML og litt PHP
- Navigis etter hva som genereres: f. eks. page.tpl.php og node.tpl.php
- Hierarki som styrer hvilke elementer som lar seg påvirke f. eks. vil story-node.tpl.php
- Mer om hierarkiet i tutorial
- For å bruke templates, kopier dem til utseendemalmappa (evt. endre navn med tanke på hierarkiet) og endre dem
- Mer om templates i tutorial

[ Template illustrasjon ]

---

---

---

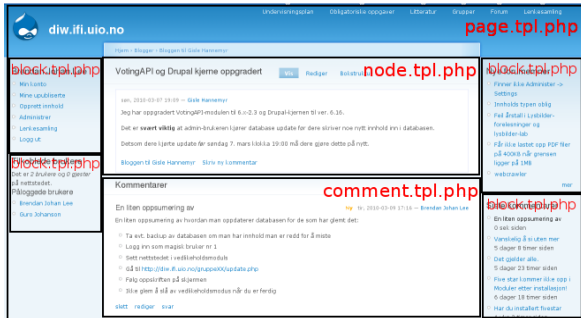
---

---

---

---

---



[ Banalt template eksempel ]

---

---

---

---

---

---

---

---

```

<html>
<head>
<title <?php print $head.title; ?></title >
</head>
<body><?php print $content;?></body>
</html>

```

---

---

---

---

---

---

---

---

- Ved hjelp av *Theme developer*-modulen
- Live demo

---

---

---

---

---

---

---

---

- Bestemmer hvor det er lov å plassere blokker
- 5 stk definert som standard
- Om man ønsker å definere nye, må man også definere de som er standard
- Defineres i `.info`-filen og inkluderes i `page.tpl.php`
- Mer i tutorial

---

---

---

---

---

---

---

---

- I Drupal er *hooks* en stor greie
- Dere kjenner dem kanskje som *callback*-metoder
- Altså metoder med kjente navn som Drupal kaller før eller etter den "gjør noe"
- Ved hjelp av *hooks* kan vi kontrollere nesten alt
- Mer om *hooks* i tutorial

---

---

---

---

---

---

---

---

- Alt innhold Drupal genererer plasseres i variabler
- Variablene skrives ut i diverse templates
- Ved hjelp av preprocess *hooks* kan vi huke tak i variablene og endre dem etter innholdet er plassert i variabelen men før den inkluderes i template
- Brukes for å endre innhold, f. eks. hvilken tekst som skal vises i en nodetittel
- Navn på variabel som skal endres finner man i template-fil. Altså finn ut hvilken template-fil som behandler elementet, åpne template-filen, og finn navnet på variabelen
- Mer om overstyring av variabler i tutorial

- Noen ganger er det vanskelig eller umulig å bare endre verdien av en variabel
- Da kan vi i stedet overstyre selve *hooken* som genererer innholdet
- Lignende metode som å overstyre variabler

Notes

---

---

---

---

---

---

---

---

- Ved hjelp av *Themer devel modulen*
- Og ved behov \*nix kommandolinjeverktøy
- Live demo
- Mer om hooks i tutorial

Notes

---

---

---

---

---

---

---

---

- Vi har bare gått gjennom ting overflatisk
- *Les gjennom og utfør tutorial før neste gruppetime*
- Forsøk å forstå det du kan, det du ikke forstår, kan vi ta på gruppetimen
- På neste gruppetime er det STOR fordel å ha med egen bærbar maskin med Drupal-installert, i hvertfall en for hver gruppe.

Notes

---

---

---

---

---

---

---

---

- Det er bare en ordinær gruppetime igjen. Om 14 dager går vi gjennom WAI
- Resten av gruppetimene er "frie"
- Send meg epost med problemer eller temaer dere ønsker forelesning om
- Ellers jobber vi på en termstue eller et grupperom
- Begynn NÅ å lag nettstedet deres, ikke forvent at det er mulig å gjøre alt siste uken
- Jo forttere dere finner ut av hva dere trenger hjelp/forelesning om, jo større sjanse for at vi faktisk får tid.

Notes

---

---

---

---

---

---

---

---