

## **Installation und Anpassung des ÜbManager's Ueb20**

Autor:

Michael Welt (8972698)  
mai01dxx@studserv.uni-leipzig.de

Sie haben sich entschieden unser Produkt, den *ÜbManager* einzusetzen, im folgenden soll nun beschrieben werden, wie sie den *ÜbManager* installieren, und wie sie das Produkt ihren persönlichen Layoutwünschen anpassen können.

## Installation:

Installieren des ÜbManager auf ihrem *Jakarta-Tomcat-Server* :

Zunächst beenden gegebenen Falls den laufenden TomcatServer mit dem Aufruf *catalina stop* bzw. *shutdown* (Abhängig von der Betriebssystemumgebung).

Dann kopieren Sie das Verzeichniss „ÜbManager“ nach  $\$JACARTA\_HOME/webapps$ .

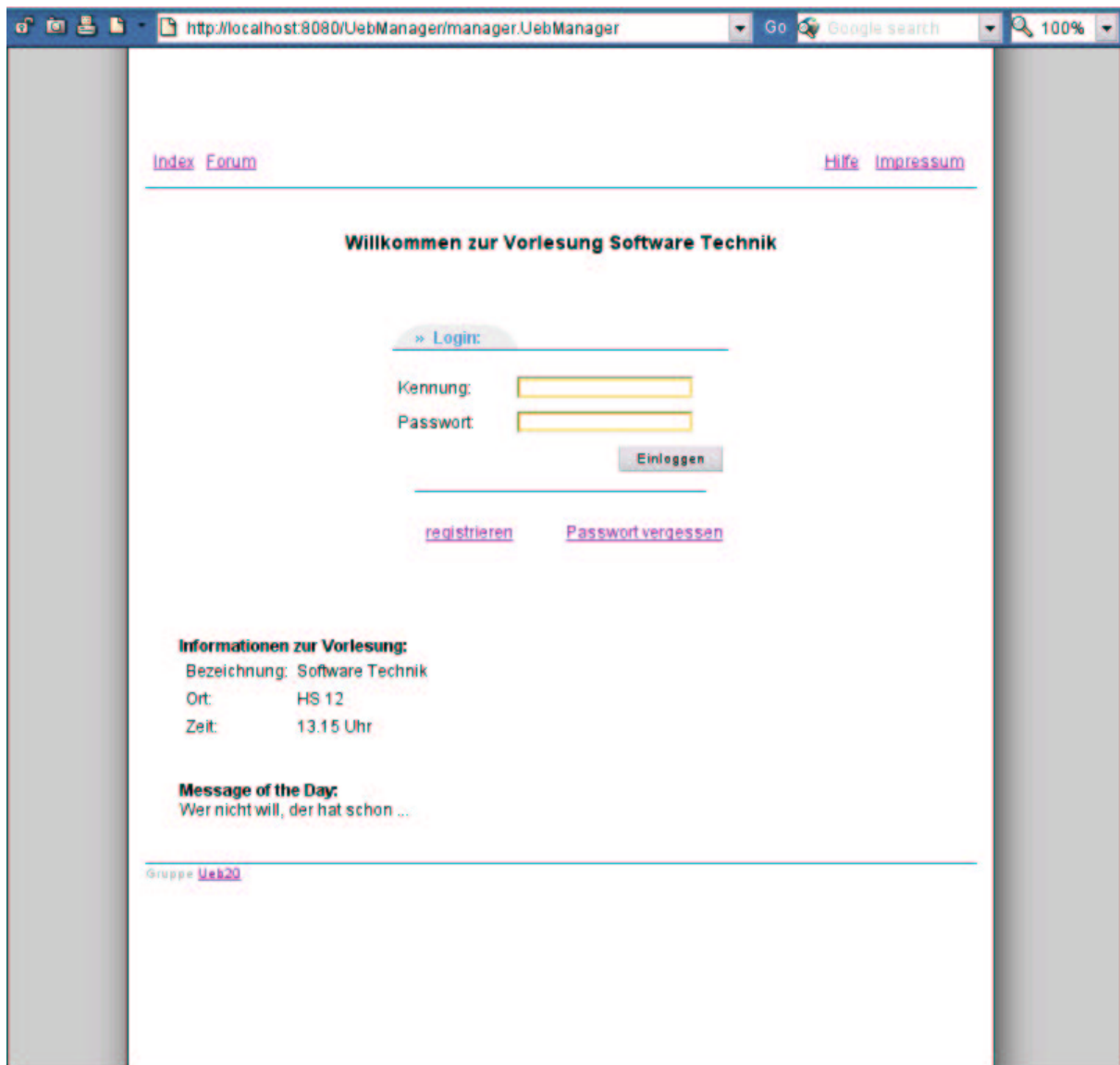
Danach starten Sie den Tomcat erneut mit dem Systemaufruf *catalina start* bzw. *startup* (Abhängig von der Betriebssystemumgebung).

Öffnen Sie nun einen Browser ihrer Wahl und rufen Sie die Seite

*http://localhost:8080/ÜbManager/*

auf (Achtung die Portnummer -hier im Beispiel 8080- kann je nach einstellungen des Tomcatserver variieren)

Wenn Sie nun den login Screen des ÜbManager's sehen, haben Sie das System erfolgreich installiert. Herzlichen Glückwunsch :-)



(LoginScreen)

## Installations-/Anpassungsbeschreibung

Nun loggen Sie sich mit Benutzername/Passwort (admin/nimda) ein, und ändern als erstes das Passwort des Administrators (Menüpunkt „Meine Daten“).

### Ihre persönlichen Daten:

E-Mail-Adresse:   
(keine Beschränkung auf studserv-Adressen)

### Password ändern:

Neues Passwort:   
Passwort wiederholen:

(Passwort ändern!)

Das System ist nun bereit zum Einsatz.

Sie können nun einen neben einigen allgemeinen Einstellungen zum Vorlesungsbetrieb auch einen Dozenten Login vergeben. Dieser kann dann die Detail-Einstellungen zum Übungsbetrieb vornehmen (Gruppen anlegen, Tutoren anmelden, ...).

Der Übungsbetrieb kann nach den notwendigen Einstellungen beginnen.

## **Anpassen des ÜbManager's an ihre persönlichen Layoutwünsche:**

Es ist natürlich möglich den *ÜbManager* auf ihre persönlichen Layoutvorstellungen abzustimmen, und anzupassen. Wenn Sie z.B. ein Firmenlogo im Kopf der Html-Seite haben wollen, oder wenn Sie bestimmte Schriftarten bevorzugen.

Hierzu sind allerdings Kenntnisse in css (Stylesheet-Language) und HTML (hypertext markup language) von Nöten, bzw. sollten Sie über einen entsprechenden Editor oder eine Umgebung wie Macromedia Dreamweaver verfügen, so können Sie auch damit arbeiten.

die gesammten HTML-Templates zum ÜbManager finden Sie im Installationsverzeichnis unter „.../WEB-INF/classes/templates/“

**(ACHTUNG!** Es gibt bis jetzt noch keine Funktionen um Änderungen an den Templates rückgängig zu machen und das System in den Ursprungszustand zu versetzen. Sichern Sie daher eine Kopie des templates Verzeichnisses, um eine neu Installation des Systems zu vermeiden, und damit evtl. Datenverlust.)

### **Anpassen des Allgemeinen Erscheinungsbild (Footer-/Headeranpassung, CSS)**

Sie können das Erscheinungsbild von ÜbManager anpassen, ohne die einzelnen Templates zu ändern.

Es existieren in dem o.g. Verzeichnis zwei Dateien, die für diese Anpassungen relevant sind. Zum einen footer.html und zum andern header.html.

Die Datei header.html enthält den Teil jeder Html-Seite von *ÜbManager* der immer vor dem eigentlichen Content stehen soll.

Das heißt in ihr werden die Informationen wie Stylsheet, Schriftart, Hintergrundfarben etc. für den Kompletten Satz von Html-Templates gehalten. Sie können auch HTML-befehle selber hinzufügen, beispielsweise eine Tabelle oder ein Logo, was auf jeder Seite ganz oben stehen soll.

Sie können hier dann z.B. eigene Stylesheets verwenden anstatt des default-Stylesheet's format.css.

Die Datei footer.html schließt jede HTML-Datei, welches durch das System erzeugt wird ab. Hier kann man den Fuß der Html-Seiten modellieren, und z.B. eine Tabellen-Tag, welches im Header geöffnet wurde, schließen.

Dieses Html-Fragment wird dann durch das Programm immer an die entsprechende Stelle des Templates (genauer des Response Streams) geparst.

Einfaches Beispiel zur Funktionsweise.

Header.html :

```
<html>
<head>
<link rel="stylesheet" href="format.css" type="text/css">
</head>

<body bgcolor="#cccccc" text="#000000" marginwidth="0" marginheight="0"
topmargin="0" leftmargin="0">
<table><tr><td>
<--!hier wird der content der anderen templates hinein geparst-->
```

## Installations-/Anpassungsbeschreibung

Footer.html :

```
</td></tr></table><!--schließen der im header geöffneten tabelle-->
</body></html>
```

Auch hier können die im Anhang 1 erläuterten Globalen Variablen verwendet werden.

### **Anpassen einer einzelnen Template Seite :**

- Öffnen Sie das gewählte Template in ihrem bevorzugten HTML-Editor.
- Sie können nun alles in diesem Template ihren speziellen Wünschen anpassen.
- ACHTUNG! Nur der Teil zwischen <body></body> wird am Ende im ÜbManager erscheinen, die oben angesprochenen Kopf- und Fußtemplates werden an diesen Stellen jeweils eingefügt.
- Speichern Sie Das Template (Achtung! Es muss der Namen des Ursprungs-Templates erhalten bleiben, sowie auch der Pfad)
- In den verschiedene Templates finden Sie spezifische Variablen („\$VariablenName“), diese können Sie verwenden, an den Stellen, wo sie diese Benutzen werden dann entsprechende Kontexte erzeugt, und dort eingefügt. Alle die Variablen, die nicht im Anhang 1 aufgeführt sind, gehören zu einem bestimmten Service, und sind auch nur in den entsprechenden Templates anzuwenden. Andernfalls werden sie nicht durch validen Kontext ersetzt.
- Sie können auch hier nach belieben die im Anhang 1 erläuterten Globalen Variablen verwenden.

## Anhang 1.

Globale Variablen:

Im Zuge der Template Gestaltung kann man auf bestimmte sogenannten Globale Variablen zurück greifen. Diese werden vom System zur Verfügung gestellt, und im Betrieb erkannt und durch entsprechenden Kontext ersetzt.

Die Variablen entsprechen der Syntax normaler HTML-Variablen „`<Vname>`“ sie können in allen Templates eingesetzt werden, sowie im Header und im Footer.

Nachfolgende Liste enthält alle Global zur verfügung gestellte Variablen des ÜbManager's mit einer kurzen Beschreibung :

<i>Variable</i>	<i>Beschreibung</i>
<code>\$FullName</code>	Ersetzt Kontextabhängig die Stelle mit dem Namen des eingeloggten Benutzers.
<code>\$LoginName</code>	Ersetzt Kontextabhängig die Stelle mit dem login-Namen des gerade eingeloggten Benutzers
<code>\$E-Mail</code>	Ersetzt Kontextabhängig die Stelle mit der Email-Adresse des gerade eingeloggten Benutzers
<code>\$Matrikel</code>	Falls es sich um einen Studenten handelt wird hier die Matrikel-Nummer eingefügt ansonsten der String : [Dieser User besitzt keine Matrikelnummer!]
<code>\$ServletURLBase</code>	Ersetzt diese Stelle mit der Url des Servlets, nützlich um dynamische links zu erstellen. Beispiel : <code>&lt;a href="\$ServletURLBase?action=LostPwd"&gt;Passwort vergessen&lt;/a&gt;</code>
<code>\$Vorlesung</code>	Ersetzt die Stelle mit dem Namen der Vorlesung, wird vom Admin/Dozent gesetzt.
<code>\$MainMenu</code>	Erzeugt an dieser Stelle ein komplettes Menü. Dies ist abhängig vom Benutzer, der gerade eingeloggt ist. (Wird Beispielsweise im Standard Header Template verwendet)
<code>\$Vinfos</code>	Erzeugt an dieser Stelle eine Tabelle mit den den Informationen zur Vorlesung. (Name, Ort, Zeit ...)
<code>\$MOTD</code>	Erzeugt an dieser Stelle den Message of the Day String, den der Admin/Dozent setzen kann.