

bm5Web - CMS

bookmaker5
www.bookmaker5.com



***... die zukunftssichere Lösung
für den modernen Wettanbieter!***





Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	3
1.1 Allgemeine Hinweise	3
1.2 Anmelden im CMS	3
1.3 Benutzer-Einstellungen ändern	4
1.4 Zusammenarbeit von CMS und bm5Web	5
1.4.1 Artikel-Änderungen im bm5Web anzeigen	5
1.5 Sprachen im CMS	6
2. Arbeitsbereich Content	7
2.1 Die Dateiverwaltung	7
2.1.1 Übersicht der hochgeladenen Dateien	7
2.1.2 Dateien hochladen	8
2.2 Verwaltung von Artikeln	9
2.2.1 Artikel-Suche	10
2.2.2 Artikel On + Offline stellen	10
2.2.3 Artikel - Eigenschaften	11
2.2.4 Artikel editieren	13
2.2.5 Mögliche Probleme beim Editieren von Textteilen	14
3. Arbeitsbereich Styles	15
3.1 Der Styleeditor	15
4. Templates	16
4.1 Templates im bm5Web - CMS	16
4.2 Haupteigenschaften von Templates	16
4.3 Konfiguration von Templates am Beispiel „GameAd“:	17
4.4 Verfügbare Templates	19
4.4.1 GameAd Templates	24





1. Einleitung

In diesem Kapitel erfahren Sie

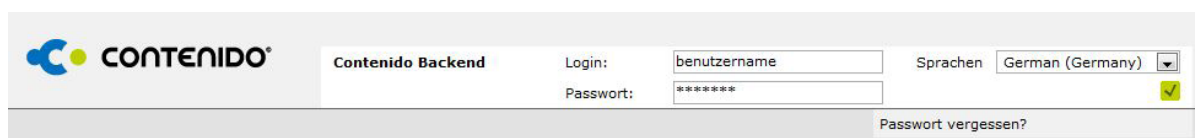
- wie Sie sich im CMS anmelden
- wie Sie Ihr Passwort ändern

1.1 Allgemeine Hinweise

In der vorliegenden Dokumentation zum bm5Web-CMS werden nur die Features erläutert, die für Sie nötig sind beziehungsweise die für Sie zur speziellen Verwendung eingerichtet wurden. bm5Web - CMS wurde mit dem Release 4.8.6-CMS des Contenido - Web Content Management System realisiert. Informationen zu Contenido (z.B.: FAQ's, Handbücher) entnehmen Sie bitte der Homepage www.contenido.org.

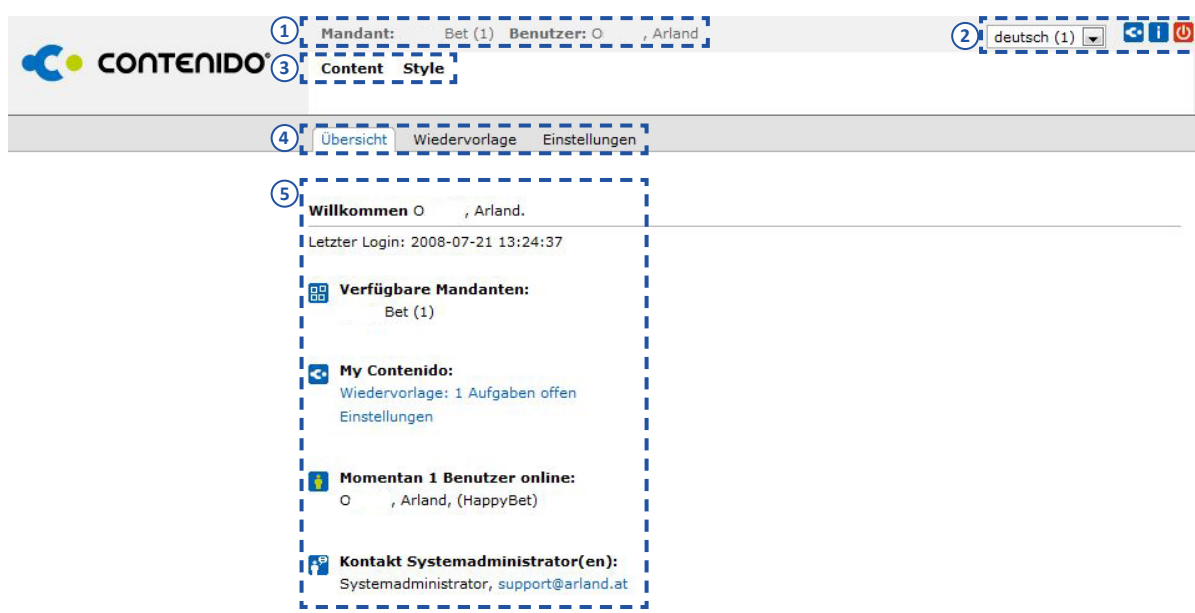
1.2 Anmelden im CMS

Um sich im CMS-Backend anmelden zu können, müssen Sie als Benutzer registriert sein. Wählen Sie in Ihrem Internet-Browser die Adresse ihres CMS-Backends und geben sie in der Login-Maske Ihren Benutzernamen und Ihr Passwort ein. Klicken sie anschließend auf das  - Symbol.



 **HINWEIS:** wenden Sie sich an Ihren Administrator, falls Sie die CMS-Adresse oder Ihre Benutzer-Login-Daten nicht kennen.

Nach dem Einloggen befinden Sie sich auf dem Contenido-Startbildschirm.



① Login-Informationen: Hier sehen Sie bei welchem Mandanten und mit welchem Benutzer sie eingeloggt sind.



- ② **Hauptnavigation:** Hier können sie eine **System-Sprache** aus dem PullDown-Menü wählen. Mit dem Button  gelangen sie immer zurück auf den **Startbildschirm**. Mit dem Button  erhalten sie allgemeine Informationen zu Contenido. Mit einem Klick auf den Button  können sie sich **ausloggen**.
- ③ **Arbeitsbereich-Menü:** Hier können Sie zwischen den Arbeitsbereichen **Content** und **Style** wählen. Die jeweiligen Menüs zu den Arbeitsbereichen werden in der Zeile direkt darunter eingeblendet.
- ④ **Registerkarten:** je nach ausgewähltem **Menü** können unterschiedliche Registerkarten aufscheinen.
- ⑤ **Info-Bereich:** Hier bekommen Sie eine Übersicht über die für Sie verfügbaren **Mandanten**, über anstehende **Aufgaben**, über andere **Benutzer** die zur Zeit online sind und Informationen zum **Support-Kontakt**.

1.3 Benutzer-Einstellungen ändern

Wählen sie die Registerkarte **EINSTELLUNGEN**. In diesem Bereich können Sie Ihr **Passwort** ändern, Ihre **Kontakt-Emailadresse** eintragen sowie verschiedene **Anzeigeeinstellungen** vornehmen.

Einstellungen für b (O , Arland)	
Altes Passwort	
Neues Passwort	
Neues Passwort bestätigen	
E-Mail	
Optionen	☐ WYSIWYG-Editor benutzen ☐ JAVA-Moduleditor verwenden (experimentell)
Format Datum/Zeit	 Das Format stimmt mit dem der PHP date()-Funktion überein Gebräuchliche Datumsformatierungen: d M Y H:i => 01 Jan 2004 00:00 d.m.Y H:i:s => 01.01.2004 00:00:00
Datumsformat	
Zeitformat	
	

Speichern sie Ihre Einstellungen indem sie auf den  - Button klicken.

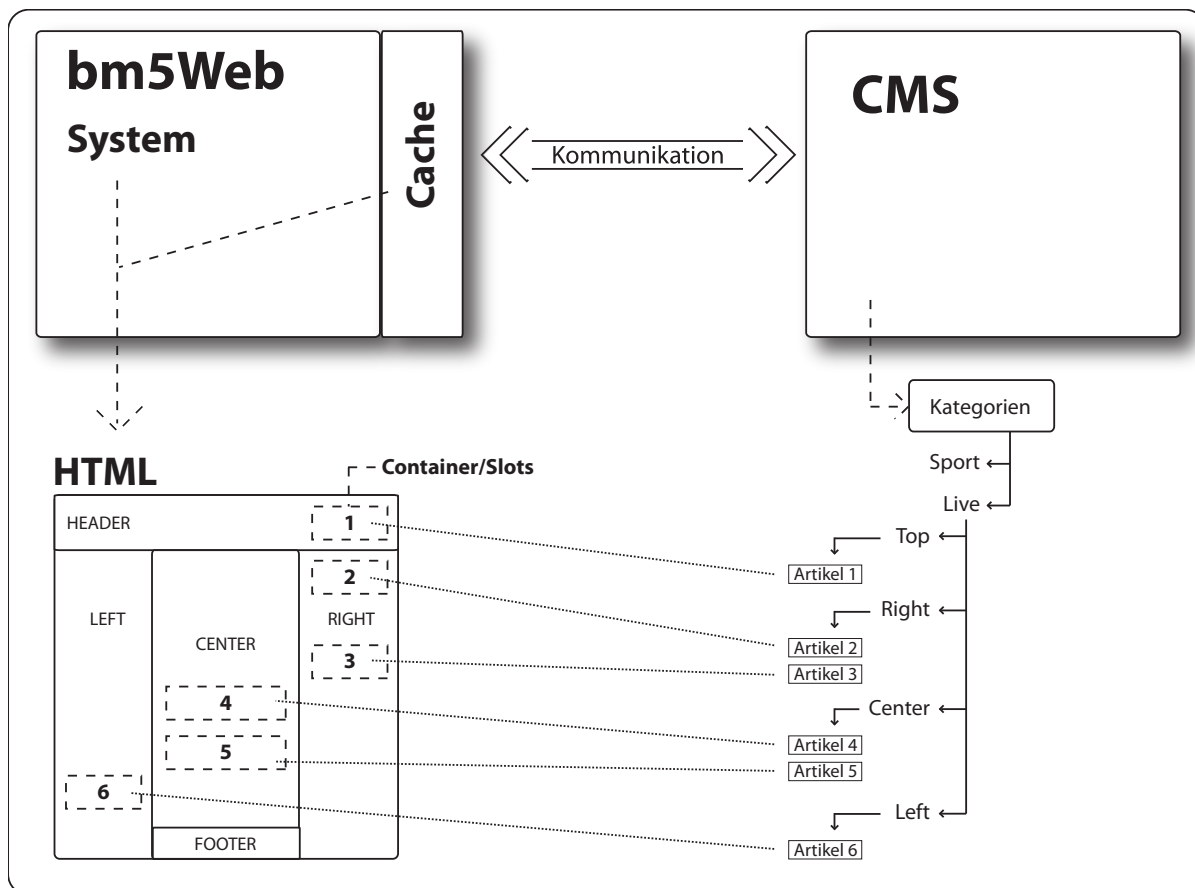


HINWEIS: "WYSIWIG-Editor benutzen": Diese Option aktiviert/deaktiviert den HTML-Text-Editor beim Editieren von Artikel-Texten. Er übersetzt Text- und andere Formatierungen automatisch in HTML. Falls Sie lieber direkt den HTML-Code des Artikel editieren möchten, deaktivieren Sie diese Option.



1.4 Zusammenarbeit von CMS und bm5Web

Einstellungen welche Sie im CMS-Backend vornehmen, werden in den Cache des bm5Web geladen. Der Inhalt des Cache und die System-Inhalte des bm5Web ergeben zusammen die im Web-Browser angezeigten HTML-Seiten. Für jede HTML-Seite sind bestimmte Container/Slots vordefiniert. Im CMS können Sie die Inhalte der angelegten Artikel, die den jeweiligen Containern/Slots über die Artikel-ID eindeutig zugewiesen sind, editieren. Der Kategorie-Baum im CMS entspricht dabei dem strukturellen Aufbau des bm5Web.



ACHTUNG: Selbständig neu erstellte Artikel können nicht im bm5Web angezeigt werden, da dafür keine Container/Slots definiert sind. Sie können nur die angelegten Artikel, die den definierten Containern/Slots zugewiesen sind editieren. Wenn Sie zusätzliche Artikel/Slots benötigen, wenden Sie sich bitte an ARLAND GmbH.

1.4.1 ARTIKEL-ÄNDERUNGEN IM BM5WEB ANZEIGEN

Um die im CMS-Backend getätigten Änderungen im bm5Web zu übernehmen, benötigen Sie Administrator-Rechte für ein BM5-Kundenkonto. Sollten Sie noch nicht über ein Test-Kundenkonto im bm5Web verfügen, legen Sie bitte eines an (entweder über die Website selber, oder über Ihr Partnerweb).

Erfragen Sie anschließend bitte die Vergabe von Administratoren-Rechten für dieses Kundenkonto bei der Arland GmbH.



Sobald ein Kundenkonto Administratoren-Rechte hat, taucht im eingeloggt Zustand auf der Hauptseite unten links das Administratoren-Menü auf:



In diesem Menü finden Sie unter anderem folgende Punkte:

CMS Cache löschen: mit diesem Kommando löschen Sie den kompletten CMS-Cache des bm5Web, dh. alle zwischengespeicherten Artikel werden gelöscht und erneut beim CMS angefordert. Somit werden alle Änderungen, die im CMS getätigt wurden, im bm5Web übernommen bzw. angezeigt.

Aktive Sprache löschen: mit diesem Kommando wird nur die gerade beim Kunden ausgewählte Sprache im Cache gelöscht, alle anderen Sprachen bleiben erhalten.

1.5 Sprachen im CMS

Im CMS gibt es, genau wie im bm5Web, verschiedene Sprachen. **Pro Sprache** existiert ein **Kategorie-Baum**, ein Artikel kann also in verschiedenen Sprach-Versionen existieren.



Über das Menü „**SYNCHRONISIEREN VON**“ besteht die Möglichkeit, eine komplette Kategorie mit einer anderen Sprach-Version zu synchronisieren. In der Ziel-Sprache fehlende Artikel werden dabei angelegt, bestehende aktualisiert.



ACHTUNG: Vorsicht beim Synchronisieren von Sprach-Versionen, da dies eine große Zahl von Änderungen in vielen Artikeln erzeugen kann.



2. Arbeitsbereich Content

In diesem Kapitel erfahren Sie

- wie Sie Dateien verwalten
- wie Sie Artikel verwalten
- welche Artikel zur Verfügung stehen und wie sie diese editieren

2.1 Die Dateiverwaltung

Wählen sie im Arbeitsbereich Content das Menü Dateiverwaltung. Im linken Bereich des Bildschirms sehen Sie den Verzeichnisbaum, dieser ist nicht veränderbar. Klicken Sie auf die einzelnen Verzeichnisse um eine Auflistung aller im gewählten Verzeichnis verfügbaren Dateien zu sehen.

2.1.1 ÜBERSICHT DER HOCHGELADENEN DATEIEN

In der Übersicht werden Ihnen die im gewählten Verzeichnis verfügbaren Dateien mit **Vorschaubild** (falls vorhanden), allenfalls mit **Dateigröße** und Angabe des **Dateityps** angezeigt.

Dateien löschen können Sie, indem sie die gewünschten Dateien markieren und auf den Button  **Markierte Dateien löschen** klicken.

Detaillierte Eigenschaften zu einer Datei werden angezeigt, wenn sie auf den Button  drücken. Hier können Sie eine alternative Datei wählen, mit der sie die **vorhandene Datei ersetzen** möchten. Ausserdem können Sie hier einige Felder mit **Anmerkungen** zur aktuell gewählten Datei befüllen.



2.1.2 DATEIEN HOCHLADEN

Wählen Sie im Arbeitsbereich **CONTENT** das Menü **DATEIVERWALTUNG**. Wählen Sie im Verzeichnisbaum links das gewünschte Verzeichnis, in das Sie eine oder mehrere Dateien hochladen möchten und klicken Sie anschließend auf die Registerkarte **UPLOAD**.

The screenshot shows the 'Content' section with the 'Style' tab selected. Under 'Style', the 'Dateiverwaltung' (File Management) menu is active. The 'Upload' tab is selected, showing a table for uploading files. The table has 10 rows, each with a 'Dateien hochladen' label and a 'Durchsuchen...' button. A green checkmark button is at the bottom right.

Über den Button **DURCHSUCHEN...** können Sie die gewünschten Dateien auswählen. Insgesamt können 10 Dateien in diesem Arbeitsschritt gleichzeitig hochgeladen werden. Zum **Hochladen** der gewählten **Dateien** klicken sie auf den Button .



HINWEIS: Um eine optimale Zuordenbarkeit zwischen Dateien und Artikeln zu gewährleisten, sollten Sie die Dateien immer in dasjenige Verzeichnis hochladen, dass dem Namen der Kategorie entspricht in der Sie die Datei verwenden wollen.



2.2 Verwaltung von Artikeln

Wählen Sie im Arbeitsbereich **CONTENT** das Menü **ARTIKEL**. Auf der linken Seite ist der **Kategoriebaum** eingeblendet.

Artikel	Titel	Geändert	Veröffentlicht	Sortierreihenfolge	Template	Aktionen
Slot #10		2008-06-19	2008-06-19	10	arland.betweb.Pla...	[Icons]
Slot #7		2008-07-09	2008-06-21	5	arland.betweb.lef...	[Icons]
Slot #8		2008-07-08	2008-06-19	0	arland.betweb.lef...	[Icons]
Slot #9		2008-07-08	2008-06-19	0	arland.betweb.lef...	[Icons]

Gehe zu Seite: 1 mit klick Zeile zur weiteren Bearbeitung auswählen



HINWEIS: Jeder Artikel ist einer bestimmten Kategorie zugeordnet. Jede Kategorie verfügt über definierte Slots in denen die Artikel angezeigt werden können. Indem Sie einem Artikel ein Template zuordnen, bestimmen Sie über Aussehen/Layout des jeweiligen Artikels.

Wenn Sie eine Kategorie auswählen, bekommen Sie eine **Liste** der in dieser Kategorie verfügbaren Artikel. Anzeigt wird der **Titel**, das **letzte Änderungsdatum**, das **Veröffentlichungsdatum** und das dem Artikel zugeordnete **Template**.

Artikel	Titel	Geändert	Veröffentlicht	Sortierreihenfolge	Template	Aktionen
Slot #10		2008-06-19	2008-06-19	10	arland.betweb.Pla...	[Icons]
Slot #7		2008-07-09	2008-06-21	5	arland.betweb.lef...	[Icons]
Slot #8		2008-07-08	2008-06-19	0	arland.betweb.lef...	[Icons]
Slot #9		2008-07-08	2008-06-19	0	arland.betweb.lef...	[Icons]

Gehe zu Seite: 1 mit klick Zeile zur weiteren Bearbeitung auswählen



2.2.1 ARTIKEL-SUCHE

Über das Menü „**Artikel-Suche**“ besteht die Möglichkeit nach einem oder mehreren Artikeln zu suchen. Es genügt dabei die Angabe des **Titels** (oder Teilen des Titels) oder der **ID**. Die ID bzw. den Titel können Sie dem Excelsheet in Appendix A entnehmen.

2.2.2 ARTIKEL ON + OFFLINE STELLEN

Über die Buttons  (offline) und  (online) können Sie den Status des Artikels steuern. Klicken Sie einfach auf den jeweiligen Button um den aktuellen Status zu ändern.

- » **Offline:** nicht sichtbar auf Webseite
- » **Online:** sichtbar auf Webseite



2.2.3 ARTIKEL - EIGENSCHAFTEN

Markieren Sie in der Registerkarte **ÜBERSICHT** einen Artikel und klicken sie anschließend auf die Registerkarte **EIGENSCHAFTEN**. Hier können Sie die Einstellungen des Artikels verändern.

Content Style
Artikel Dateiverwaltung

Übersicht **Eigenschaften** Konfiguration Editor Vorschau Content Allocation

happybet/sportsbook/Center/startpage/Slot #1

Titel	1 Slot #1
Artikellink	2 Eintrag wählen, um einen Link anzuzeigen ▼
Artikelspezifikation	Keine Artikelspezifikation gefunden
idart	3 42
idcatart	4 42
Erstelldatum	5 2008-06-19 12:38:20
Änderungsdatum	2008-07-22 12:56:16
Veröffentlichungsdatum	noch nicht veröffentlicht
Weiterleitung	☐ http://
Zeitsteuerung	6 ☐ Zeitsteuerung aktivieren Startdatum: Endzeitpunkt: 2008-06-20 11:04:00 ☒ Nach Endzeitpunkt in diese Kategorie verschieben: ☒ Nach Verschieben Artikel online lassen StartPage
Online	7 ☐ Startartikel ☐
Sortierschlüssel	0
Kategorie	8 HappyBet SportsBook Left Center StartPage OddList Standard TopGames NextGames LongTimeGames Account BetReport TempBets Bookings
Zusammenfassung	9
Seitentitel	10
Meta-Tags	11
author:	
date:	
description:	
expires:	
keywords:	
revisit-after:	
robots:	
copyright:	12

✓



- ① **Titel:** Der Name des Artikels sollte nicht verändert werden.
- ② **Artikellink:** Wählen sie aus dem Pull-Down-Menü eine Option. Es wird ihnen ein Link angezeigt, den Sie in Ihren Browser kopieren können um eine gewünschte Vorschau auf den Artikel zu erhalten.
 - » **Nur Artikel:** gibt Ihnen die URL zum Artikel an.
 - » **Artikel mit Sprache:** gibt Ihnen die URL zum Artikel in der jeweils gewählten Sprache (1=Deutsch, 2=Englisch) an.
- ③ **idart:** Eindeutige ID des Artikels. Nach dieser ID kann auch gesucht werden (siehe Excel-Sheet "Zuordnung der Artikel" im Appendix)
- ④ **Erstellungsdatum:** Hier wird angezeigt, wann und von wem der Artikel erstellt wurde.
- ⑤ **Änderungsdatum:** Hier wird angezeigt, wann und von wem der Artikel als letzter geändert wurde.
- ⑥ **Zeitsteuerung:**

 **ACHTUNG:** Die Einstellungen bei der Zeitsteuerung dürfen niemals verändert werden, da es sonst zu Darstellungsfehlern auf der Webseite kommen kann!
- ⑦ **Online:** 1. Checkbox: Online/Offline (Status des Artikels) 2. Checkbox: Startartikel Ja/Nein (Definiert ob der Artikel als Startartikel fuer diese Kategorie ausgewaehlt ist. DARF NICHT GESETZT WERDEN)
- ⑧ **Kategorie:**

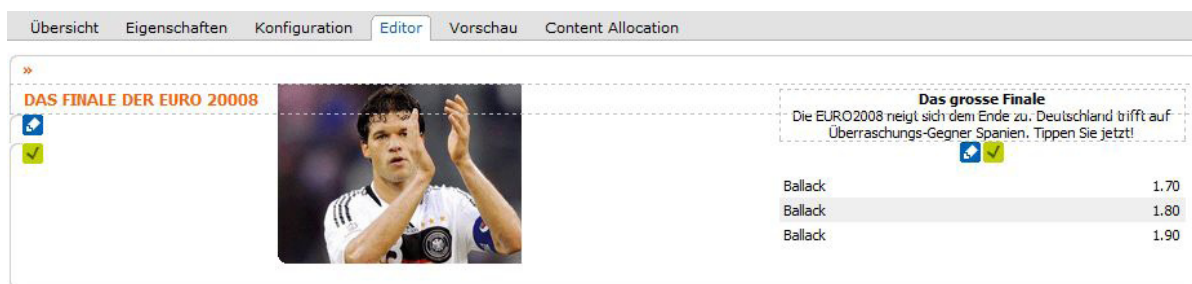
 **ACHTUNG:** Die Einstellungen bei der Kategorie dürfen hier niemals verändert werden, da es sonst zu Darstellungsfehlern auf der Webseite kommen kann!
- ⑨ **Zusammenfassung:** Nur für interne Zwecke sinnvoll. Scheint nur im Backend auf.
- ⑩ **Seitentitel:** Die Angabe des Seitentitels ist nur für interne Zwecke sinnvoll. Der Seitentitel scheint nur im Backend auf.
- ⑪ **Meta-Tags, author, date, description, expires, keywords, revisitt-afterm, robots:** Diese Felder scheinen im HTML-Quellcode auf, wenn der Artikel als standalone-HTML-Seite aufgerufen wird.
- ⑫ **copyright:** Die Angabe des Copyrights ist nur für interne Zwecke sinnvoll. Das Copyright scheint nur im Backend auf.

Zum **Speichern** Ihrer Einstellungen klicken Sie auf den Button  .

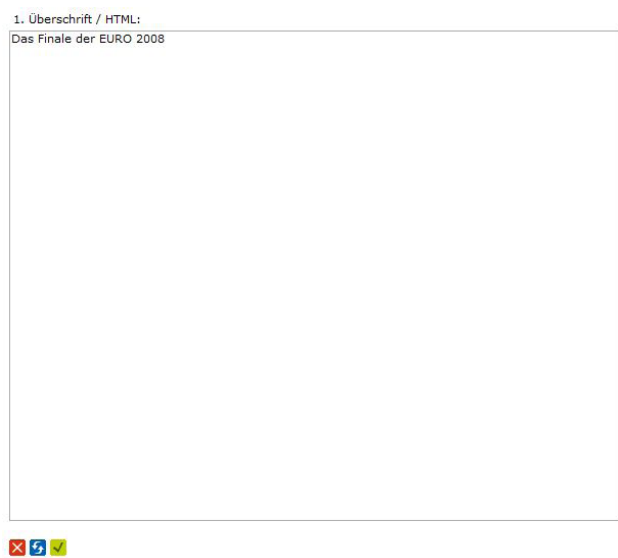


2.2.4 ARTIKEL EDITIEREN

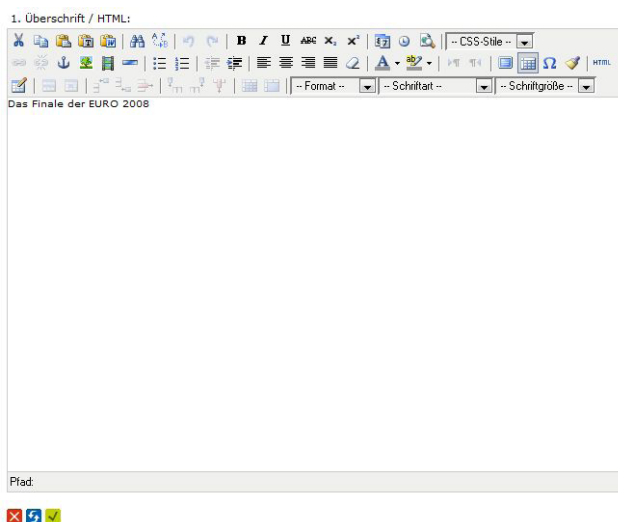
Wählen sie in der Registerkarte Übersicht einen Artikel. In der Registerkarte Editor können Sie die einzelnen Textteile editieren. Klicken Sie dazu auf den Button .



Geben Sie im HTML-Editor Ihren Text ein. Dazu können auch HTML-Befehle verwendet werden. Wenn Sie das Fenster ohne die Änderungen zu speichern schließen möchten, klicken Sie auf den Button . Wenn Sie Ihre Änderungen speichern möchten ohne das HTML-Editor-Fenster zu verlassen klicken Sie auf den Button . Um Ihre Änderungen zu speichern und zur Editor-Übersicht zurückzukehren, klicken sie auf den Button .



Wenn Sie bei den Optionen der Benutzer-Einstellungen (siehe Kapitel 1.3 *Benutzer-Einstellungen ändern*) den WYSIWIG-Editor aktiviert haben, sieht das Editor-Fenster wie folgt aus:





2.2.5 MÖGLICHE PROBLEME BEIM EDITIEREN VON TEXTTEILEN

Abhängig vom zugeordneten Template und von der aktuellen Textlänge kann es in einigen Fällen vorkommen, dass überlappende Textrahmen (siehe Grafik) auftreten, die das betätigen des Buttons  unmöglich erscheinen lassen. Es öffnet sich entweder kein HTML-Editor-Fenster oder nicht das gewünschte.



Grundsätzlich gibt es 2 Wege dieses Problem zu umgehen. Beobachten Sie dazu die Statusleiste am unteren Bildschirmrand Ihres Browsers. Sie gibt Ihnen den Hinweis, welchen Textrahmen Sie gerade dabei sind auszuwählen:

```
javascript:setcontent('58','front_content.php?action=10&idcat=57&idart=46&idartlang=58&type=CMS_HTMLHEAD&typenr=1&contenido=30be7bb6e44472ccbec8f3fc06426534');
```

```
javascript:setcontent('58','front_content.php?action=10&idcat=57&idart=46&idartlang=58&type=CMS_HTML&typenr=1&contenido=30be7bb6e44472ccbec8f3fc06426534');
```

Lösungsmöglichkeit1: Navigieren sie mit der **Maus** unterhalb des eigentlichen  - Buttons bis in der Statusleiste der Namen des gewünschten Textfelds erscheint und klicken sie dann mit der Maus um das entsprechende Fenster im HTML-Editor zu öffnen.

Lösungsmöglichkeit2: Klicken Sie in den linken oberen Bereich des aktiven Fensters und betätigen Sie anschließend die **TABULATOR**-Taste so oft, bis in der Statusleiste der Namen des gewünschten Textfelds aufscheint. Mit **ENTER** öffnen sie das gewünschte Textfeld im HTML-Editor.



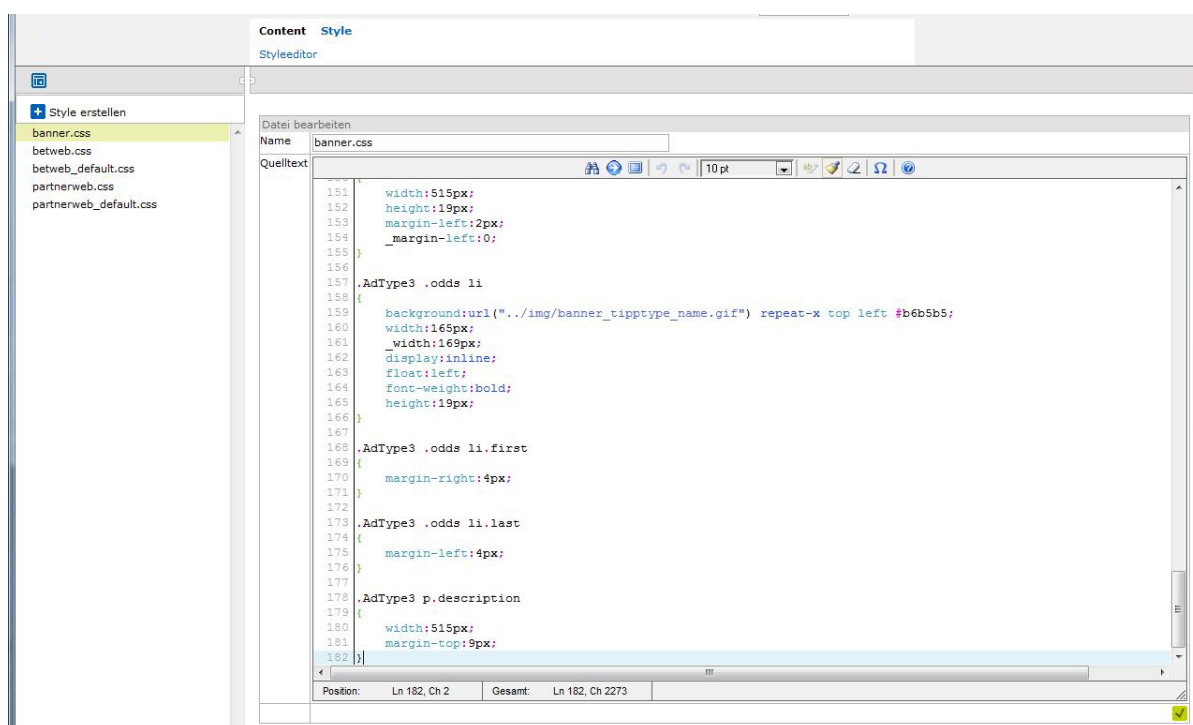
3. Arbeitsbereich Styles

In diesem Kapitel erfahren Sie...

- wo Sie welche Stylesheets editieren können

3.1 Der Styleeditor

Wählen sie den Arbeitsbereich Style und dann das Menü Styleeditor. Im linken Fenster sehen sie die verfügbaren CSS-Stylesheets die Sie editieren können. Klicken Sie auf das gewünschte Stylesheet, um es anschließend im Bearbeitungs-Fenster angezeigt zu bekommen.



Im folgenden eine Auflistung der verfügbaren Stylesheets und deren Verwendungszweck:

betweb_default.css: dieses Stylesheet enthält eine Auswahl der wichtigsten im bm5Web verwendeten Styles. Damit ist eine bm5Web-ähnliche Darstellung der Artikel auch in der Vorschau im CMS-Backend gewährleistet.

partnerweb_default.css: siehe voriges Stylesheet, jedoch für bm5Partnerweb.

betweb.css: in diesem Stylesheet finden sich alle für die verschiedenen CMS-Artikel relevanten Styles. Sollten Sie in einem gewissen Artikel gewisse CSS-Styles verwenden wollen, so weisen Sie dem gewünschten Artikel einfach eine #ID zu und fügen Sie die zugehörigen Styles in diesem Stylesheet ein.

partnerweb.css: siehe betweb.css, jedoch für CMS-Artikel im Partnerweb.

Nachdem sie die gewünschten Änderungen vorgenommen haben, speichern Sie das Stylesheet durch einen Klick auf das  - Symbol.



4. Templates

In diesem Kapitel erfahren Sie

- Was Templates sind
- Wie Sie Templates konfigurieren
- welche Templates Ihnen im CMS zur Verfügung stehen

4.1 Templates im bm5Web - CMS

Über die CMS-Templates lässt sich die Darstellung eines Artikels in der Webseite steuern. Ein Template gibt vor, welche Elemente man im Artikel einbinden kann, wie diese angeordnet sind, wie sie aussehen etc. Es gibt einfache Templates, die nur ein Bild, eine Box oder einen Text anzeigen. Es gibt auch komplexere Templates, die die Anzeige von Quoten und Spiel-Informationen ermöglichen.

Jedem Artikel muss ein Template zugeordnet werden. Dieses Template bestimmt, in welchem Layout der Artikel im bm5Web angezeigt wird.

Wählen Sie im **KATEGORIEBAUM** eine **Kategorie** und markieren Sie in der Registerkarte **ÜBERSICHT** den gewünschten **Artikel**. In der Registerkarte **KONFIGURATION** können Sie nun ein **Template** aus dem Drop-Down-Menü auswählen. Abhängig vom ausgewählten Template stehen Ihnen unterschiedliche Konfigurationsmöglichkeiten zur Verfügung.

4.2 Haupteigenschaften von Templates

Bei einigen Templates haben sie die Möglichkeit, **spezielle Eigenschaften** (z.B.: Einzüge, Farben, Schriftformatierung, spezielle Hintergründe,...) im CSS zuzuweisen. Geben Sie dazu in die entsprechenden Felder eine **optionale ID** und/oder **Klasse(n)** für den gewählten Artikel ein. Über das **betweb.css-Stylesheet** können die **IDs** bzw. **Klassen definiert** werden. Das Stylesheet erreichen Sie über den Arbeitsbereich Style und das Menü Styleeditor (siehe Kapitel 3 *CSS-Styles editieren*).



4.3 Konfiguration von Templates am Beispiel „GameAd“:

Template:

Modul in Container 1: ID attribute
ID: ①

Modul in Container 5: Class attribute ②
Additional classes:

Modul in Container 10: ArticleID

Modul in Container 20: Box HeadLine

Modul in Container 30: Image

Choose directory: ③

Choose picture: ④



Alt text(opt): ⑤

Illustration

Image link(opt): ⑥

Link target(opt): ⑦

Modul in Container 50: OddsTable Type1

Games

Available games: ⑧

Tips for game 2694: ⑨

Caption:

Available Tips: ⑩

Odds for tipp 4750:

Caption	Shortsign	Value
America De C ⑪	1	1.7
unentschieden	X	1.8
Bulgaria	2	1.9

Modul in Container 80: Paragraph [1]

✖ ✔



- ① **ID Attribute:** ID Attribut für das <DIV> Tag
- ② **Class Attribute:** Zusätzliche CSS Klasse(n) die über [STYLE -> Styleeditor] definiert werden kann/können.
- ③ **Image Directory:** Zielverzeichnis, in dem nach Bildern gesucht wird.
- ④ **Choose Picture:** Liste aller im oben definierten Verzeichnis ausgelesenen Bilder.
- ⑤ **Alt text (opt):** Optionale Bildbeschreibung
- ⑥ **Image link (opt):** Optionale Verlinkung des Bildes.
- ⑦ **Link target (opt):** Optionales Ziel (_blank, Anker etc.)
- ⑧ **Available games:** Liste aller im bookmaker5 als TOP markierten Spiele.
- ⑨ **Tips for Game - Caption:** Schlagzeile (wird oberhalb der Quoten angezeigt, ist NICHT der Box-Header)
- ⑩ **Available Tips:** Liste der verfügbaren Tippetarten.
- ⑪ **Odds - Caption:** Frei definierbare Bezeichner für Quoten.



4.4 Verfügbare Templates

- ▶ **arland.betweb.Blank:** (Leerer) Standardartikel, wird verwendet wenn kein CMS Artikel gefunden bzw. falsch verlinkt worden ist.
- ▶ **arland.betweb.BlankPage:** Leere Seite in die HTML Code eingefügt werden kann.
- ▶ **arland.betweb.center.ContentPage:** [Mittlerer Bereich] Leere Seite mit Rahmen mit einem Header + HTML (Inhalt) z.B. für Impressum
- ▶ **arland.betweb.PlaceHolder bzw. ---Kein---: [Alle Bereiche]** Platzhalter für einen CMS-Artikel. Zeigt eine graue Box mit der ArtikelNummer/Beschreibung an.



- ▶ **arland.betweb.center.Plain:** [Mittlerer Bereich] Block **ohne Umrandung**. Via Editor können **Text/Bilder** hinzugefügt werden.



- ▶ **arland.betweb.left.Plain:** [linker Bereich] Block **ohne Umrandung**. Via Editor können **Text/Bilder** hinzugefügt werden.



- ▶ **arland.betweb.right.Plain:** [rechter Bereich] Block **ohne Umrandung**. Via Editor können **Text/Bilder** hinzugefügt werden.





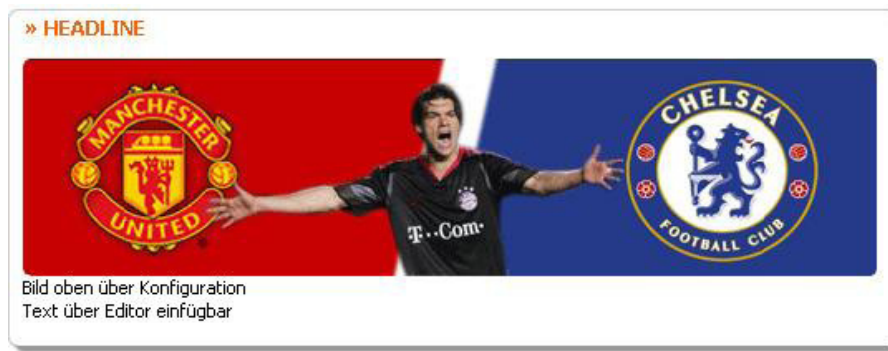
- **arland.betweb.top.Plain:** [Rechter Header Bereich] Diesem Template wird ein **Hintergrundbild** über die Konfiguration hinzugefügt, die **Ausrichtung** kann ebenfalls über die Konfiguration eingestellt werden (standardmässig: top right).



- **arland.betweb.center.Box:** [Mittlerer Bereich] Box mit **Umrandung**. Via Editor können **Text/Bilder** hinzugefügt werden.

Umrandeter HTML-Block (Text/Bilder)

- **arland.betweb.center.TitleBox:** [Mittlerer Bereich] Box mit **Umrandung**, über die Konfiguration kann ein **Bild** hinzugefügt werden. Über den Editor werden die Headline und Text eingegeben.



- **arland.betweb.left.Box:** [linker Bereich] Box mit **Umrandung**. Via Editor können **Text/Bilder** hinzugefügt werden.

Umrandeter HTML-Block (Text/Bilder)



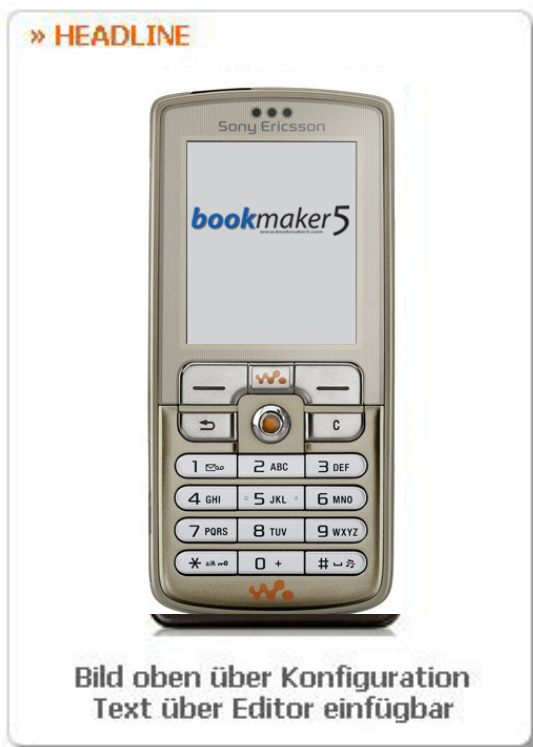
- **arland.betweb.left.TitleBox:** [linker Bereich] Box mit **Umrandung**. Über die Konfiguration kann ein **Bild** hinzugefügt werden. Über den Editor werden die Headline und der Text eingegeben.



- **arland.betweb.right.Box:** [rechter Bereich] Box mit **Umrandung**. Via Editor können **Text/Bilder** hinzugefügt werden.

Umrandeter HTML-Block (Text/Bilder)

- **arland.betweb.right.TitleBox:** [rechter Bereich] Box mit **Umrandung**. Über die Konfiguration kann ein **Bild** hinzugefügt werden. Über den Editor werden die **Headline** und **Text** eingegeben.



betweb.css

```

56 #mobileCenterAd .box_content
57 {
58     text-align:center;
59 }
60
61 #mobileCenterAd .box_content div
62 {
63     margin:0 auto;
64 }
65
66 #mobileCenterAd img
67 {
68     margin:10px 0 10px 0;
69 }
70
71 #mobileCenterAd .box_content p
72 {
73     font-weight:bold;
74     font-size:12px;
75     padding:0 10px 0 10px;
76     color:#5b5b5b;
77 }

```

In diesem Beispiel wird der Box über die Artikel-Konfiguration eine <div> ID vergeben (mobileCenterAd), diese zentriert über CSS (betweb.css) das Bild und den Text, dieser wird zusätzlich grau/fett dargestellt. (siehe .css rechts neben dem Bild).



- **arland.betweb.SwfObject:** [Alle Bereiche] Ein Template für **Flash** Inhalte/Dateien. Mit diesem Template wird ein JavaScript (SWF-Objekt) hinzugefügt welches im **Internet Explorer** das Flash **sofort startet**, ohne es vorher anklicken zu müssen.

- **arland.betweb.mail.Standard:**



② Ihr neues Wettkonto auf unserer Website

③ **Lieber Kunde {Customer.Firstname} {Customer.Lastname}**

Herzlich willkommen auf unserer Homepage. Wir freuen uns, dass Sie unsere Plattform gewählt haben.

Ihre Kundennummer lautet **{Customer.ID}**.

Bitte klicken Sie auf den untenstehenden Link, um Ihr Konto zu aktivieren.

{System.ActivationLink}

sollte dieser Link aus irgendeinem Grunde nicht funktionieren, bitte kopieren Sie die folgende Zeile in das Adressfeld Ihres Browsers:

{System.PlainActivationLink}

Mit freundlichen Grüßen

Ihr Arland-Team

④ Diese E-Mail enthält vertrauliche und/oder rechtlich geschützte Informationen. Wenn Sie nicht der richtige Empfänger sind oder diese E-Mail irrtümlich erhalten haben, dann informieren Sie bitte sofort den Absender und löschen Sie diese Mail. Das unerlaubte Kopieren sowie die unbefugte Weitergabe dieser Mail ist nicht gestattet.

Es gelten die AGB (Allgemeinen Geschäftsbedingungen) der Arland GmbH. Diese AGB erhalten Sie im Internet unter www.arland.at oder direkt über unser Büro.

- ① **Logo:** Über die Konfiguration auswählbar.
- ② **E-Mail Betreff:** Wird über den Editor eingegeben.
- ③ **E-Mail Text:** Wird über den Editor eingegeben.
- ④ **E-Mail Footer:** Wird über den Editor eingegeben.



► **arland.betweb.mail.SystemNotification:**

① [bookmaker5.com] Neuer Kunde

② **ACHTUNG:** Dies ist eine automatisch generierte System-Nachricht - bitte NICHT antworten!

Ein neuer Kunde hat sich soeben registriert.

Name, Vorname: {Customer.Firstname} {Customer.Lastname}

Kundennummer: {Customer.ID}

① **E-Mail Betreff:** Wird über den Editor eingegeben.

② **E-Mail Text:** Wird über den Editor eingegeben.

► **arland.partnerweb.context.Banner:** [Partnerweb] Block **ohne Umrandung**. Via Editor können **Text/Bilder** hinzugefügt werden.



► **arland.partnerweb.context.Standard:** [Partnerweb] Block **ohne Umrandung**, via Editor können **Text/Bilder** hinzugefügt werden.

Willkommen

Herzlich willkommen im arland-**PartnerWeb**.

Hier können Sie als Partner Tickets erstellen, Tickets auszahlen, Kundendaten einsehen und vieles mehr...

Einfache Bedienung

Alles hier ist so einfach wie möglich gehalten.
Wenn Sie dennoch auf Schwierigkeiten stoßen - rufen Sie uns gerne an.

► **arland.partnerweb.context.TextBox:** [Partnerweb] Box **mit Hintergrund**, über den Editor werden die **Headline** und **Text** eingegeben.

Tipp

Wählen Sie im Navigations-Menü die Option Direct Load , um einem Kunden schnell und einfach Geld aufzubuchen.

Kunden-Nummer und Betrag eingeben, und schon befindet sich das Geld auf des Kunden Konto.



4.4.1 GAMEAD TEMPLATES

Der Terminus GameAd steht für „Game Advertisement“. Damit gemeint sind CMS-Artikel die nicht nur Texte, Bilder,... also statische Inhalte beherbergen, sondern auch dynamische Inhalte, wie zB. Quoten, Spielnamen etc. Diese dynamischen Inhalte werden vom Redakteur im CMS-Backend ausgewählt und dann fest im Artikel abgespeichert. Sollte dann im bm5Web eine Seite mit einem GameAd-Artikel aufgerufen werden, so wird zur Laufzeit dieser Artikel zB. mit aktuellen Quoten-Werten aktualisiert.

Zur Zeit besteht die Möglichkeit, zwischen 3 verschiedenen GameAd-Typen auszuwählen (siehe weiter unten). Jeder dieser 3 Typen ermöglicht das Anzeigen einer oder mehrerer Quoten eines einzelnen Spiels.

Bei der Konfiguration eines solchen Artikels gehen Sie wie folgt vor:

- ▶01. Artikel auswählen
- ▶02. das gewünschte GameAd-Template auswählen
- ▶03. ID, Class(es), Image auswählen
- ▶04. aus der Liste „Available Games“ das gewünschte Spiel auswählen
- ▶05. im Feld „Caption“ die gewünschte Überschrift der Quoten-Tabelle eingeben (optional)
- ▶06. unter „Available tips“ die gewünschte Tippart auswählen
- ▶07. für jede der Quoten, die dieser Tippart zugeordnet sind, können Sie einen Namen/Kurz-Beschreibung eingeben. Wenn Sie für eine Quote keine Kurzbeschreibung eingeben, wird diese Quote im Artikel nicht angezeigt

Nach Auswahl eines Elements in einem Listenfeld (Combobox) müssen Sie auf den grünen Pfeil zum Bestätigen klicken; das Formular wird neu geladen und neue Optionen werden angezeigt.



HINWEIS: die im CMS-Backend angezeigten Spiele sind diejenigen, die im BM5-Quotenmodul mit **TOP** markiert wurden und via **BM5CMS-Export** exportiert wurden. Sollte das gewünschte Spiel nicht in der Liste aufscheinen, so wurde es noch nicht exportiert und/oder hatte zum Zeitpunkt des Exports nicht den korrekten Status (TOP). Sollte dies der Fall sein, wenden Sie sich bitte an Ihren Buchmacher.

- ▶ **arland.betweb.center.GameAd1:** Diese GameAd besteht aus einer umrandeten Box mit Titel und folgendem Inhalt, jeweils in voller Breite: ein **Bild**, ein **Absatz Text**, eine **Liste mit Quoten** (mit oder ohne Überschrift)

» BAYERN MUSS SICH HEUTE BEWEISEN - SPANNUNG VORPROGRAMMIERT!



Bayern	1.76
unentschieden	2.81
Stuttgart	2.00



- **arland.betweb.center.GameAd2:** Diese GameAd besteht aus einer umrandeten Box mit Titel und folgendem Inhalt: ein **Bild**, **linksbündig** ein **Absatz Text**, **rechtsbündig** eine **Liste mit Quoten**, **rechtsbündig** (mit oder ohne Überschrift)

» **DAS FINALE DER EURO 2008**



Das grosse Finale
Die EURO2008 neigt sich dem Ende zu. Deutschland trifft auf Überraschungs-Gegner Spanien. Tippen Sie jetzt!

Ballack	1.70
Ballack	1.80
Ballack	1.90

- **arland.betweb.center.GameAd3:** Diese GameAd besteht aus einer umrandeten Box mit Titel und folgendem Inhalt, jeweils in voller Breite: ein **Bild**, eine **Liste mit 3 Quoten** (Name – Wert), ein **Absatz Text**

» **SCHLAGER ZUM AUFTAKT DER ENGLISCHEN BARCLEY PREMIER LEAGUE!**



Sieg Krakow	1.76	unentschieden	2.81	Sieg Bulgaria	2.00
--------------------	-------------	----------------------	-------------	----------------------	-------------

Direkt nach der Europameisterschaft kommt es gleich in der ersten Runde der Premier League zum erneuten Duell zwischen Michael Ballack und Christiano Ronaldo, wer wird diesmal am Ende jubeln?