

dbpatsz oldal kezelése

1. **Kezdőlap:** Az oldal betöltésekor ez jelenik meg, ide kell az aktualitásokat, legfrissebb információkat kitenni.

1.1 **Szerkesztése:** Csak admin jogosultsággal, a cím mellett található gombokkal. A szerkesztőablakba html kód is írható, amivel tetszés szerint formázható a szöveg.

1.2 A szöveghez 1 kép feltölthető a „Kép feltöltés” funkcióval

1.3 **Tipp:** Mivel a html szerkesztés nehézkes, érdemes képként megszerkeszteni egy üzenetet valamely képszerkesztővel (pl. photoshop), majd beilleszteni:

1.3.1 Megszerkesztük a képet

1.3.2 Feltöltjük a 'Kép feltöltés' funkcióval

1.3.3 Beillesztjük a szerkesztőablakba:

```

```

Feltöltéskor a program 'időbélyeget' tesz a fájlnev elé.

1.3.4 Elmentjük

1.3.5 A „Kép feltöltés” funkciónál megnyomjuk a „Feltöltés” gombot, ezzel töröljük a kis képet az üzenetből

1.4 **Galéria beállítása:** Ha megadjuk az album címét, a felhasználó által a képre kattintva a „Galéria” menübe navigál

1.5 **#aside: Oldalsó információs ablak tartalma:** Ha az üzenetnek #aside címet adunk, a tartalom a keretoldal „Információk” ablakában jelenik meg.

Itt is használható html kód, de a feltöltött kép a „_downloads” mappába kerül, időbélyeg nélkül:

```

```

1.6 **#contact: „Kapcsolat” menü tartalma:** Ha az üzenetnek #contact címet adunk, a tartalom a „Kapcsolat” ablakban jelenik meg.

Itt is használható html kód, de a feltöltött kép a „_downloads” mappába kerül, időbélyeg nélkül:

```

```

1.7 #diary: „Eseménynaptár” ablak események: Ha az üzenetnek #diary címet adunk, az „Eseménynaptár” ablakba adhatunk meg eseményeket.

Formátum: Év.Hó.Nap | szín | Esemény

Szín: ide html szín neveket (pl.:red), vagy kódokat (pl.:#860000) kell írni. (ld.: google: webcolornames)

1.8 #downloadX: „Letöltés” menü tartalma: Ha az üzenetnek #downloadX címet adunk, a tartalom a „Letöltés” ablakban jelenik meg.

Az X egy szám, amivel a bejegyzések sorrendjét lehet változtatni. A legkisebb van legfölül. Ha nem adunk meg számot, akkor a legújabb kerül legelőre.

Itt is használható html kód, a feltöltött kép a „_downloads” mappába kerül, időbélyeg nélkül:

```

```

1.9 #fixed: „felugró ablak” az oldal betöltésekor: Ha az üzenetnek #fixed címet adunk, a tartalom az oldal betöltődésekor felugró ablakban 10s-ig jelenik meg. (Legfontosabb üzenetek számára)

A felugró ablak hátterül 1 db. kép tölthető fel, melynek max. szélessége 900px.

1.10 #headpics: „fejléc-képek” megadása: Az itt feltöltött képek jelennek meg a fejlécben váltakozva.

Min. 1 kép beállítása szükséges, 3-4 kép javasolt !

Ne töltsünk fel túl sok képet, mert az mindig letöltődik a látogatóknál és megnöveli az adatforgalmat, lassítja a betöltődést - arra használjuk a galériát!

A feltöltött kép mérete **940x220 pixel** legyen, vagy kisebb, de arányos, a megfelelő megjelenés érdekében!

A feltöltött képek szélességét a program automatikusan beállítja, inkább kisebb legyen a méret!

1.11 #prompics: oldalsó „Támogatók” ablak képei: Az itt feltöltött képek jelennek meg a „Támogatók” ablakban váltakozva.

Min. 1 kép beállítása szükséges.

A feltöltött kép mérete **300x180 pixel** legyen, vagy kisebb, de arányos, a megfelelő megjelenés érdekében! A képek háttérszíne lehetőleg #DDDDDD szürke legyen.

1.12 **#timetable: sorsolás táblázat szerkesztése:** A 'Bajnokságok' menüben az itt megadott sorsolási táblázat szerint lehet az őszi/tavaszi fordulokat- és meccseket legeneráltatni.

Ügyelni kell a formátumra!

forduló₁ : cs1₁-cs2₁ ; ... ; ... ; ... ; ... ; ... ; ... ; ... ; cs1_n-cs2_n

...

forduló_n : cs1₁-cs2₁ ; ... ; ... ; ... ; ... ; ... ; ... ; ... ; cs1_n-cs2_n

1.13. **'Szemét' gomb:** Az oldalra feltöltött, majd felülírt (felesleges) képeket, dokumentumokat lehet eltávolítani, hely felszabadítás céljából

2. Bajnokságok menü: Az oldalon lehet a bajnokságokat létrehozni, eredményeket nyilvántartani.

2.1. Bajnokságok szerkesztése: Csak admin végezheti, a bajnokság neve mellett található gombokkal. A menüben kiválasztjuk az adott bajnokságot, osztályt és ezután történik a szerkesztés.

2.1.1 Szerkesztés/Új bajnokság: Csak admin végezheti. Értelmszerűen kell kitölteni, a név és év mezőket ne hagyjuk üresen (nincs ellenőrzés)

„Fordulók”: Itt a sorsolás szerinti játékhetek (fordulók) **első napjainak (Hétfő)** dátumait kell megadni az alábbi (CSV pontosvesszővel tagolt) formátumban kizárólag **arab számokkal:**

`hó.nap;hó.nap;...;hó.nap`

Minden pontosvesszővel tagolt adat egy-egy fordulót definiál.

Az utolsó után nem kell pontosvessző!

Fordulók létrehozása: Az 1.11 pont szerinti sorsolási tábla, valamint a csapatok adatlapján megadott 'Sorsolás' érték alapján létrehozza az összes forduló összes meccsét az adott osztály csoportjában. Külön lehet az őszi- és tavaszi fordulókat létrehozni és törölni.

- létrehozza a meccseket és beteszi a megfelelő fordulóba
- ezután csak a fordulók dátumait kell beállítani a bajnokság szerkesztésnél.

Fontos:

- Először ellenőrizzük, hogy felvettük az összes csapatot a csoportba (ld. 3.pont),
- majd állítsuk be a csapatok adatlapján a 'Sorsolás' értéket.
- Ezután lehet a fordulókat létrehozni.
- Írjuk be a 'Fordulók' mezőbe a megfelelő dátumokat.
- **Ha már létrehoztuk a fordulókat (meccseket) és valami változás van (pl. új csapat, sorsolási értékek...), akkor először ki kell törölni a már meglévő meccseket a 'fordulók törlése' gombbal és ezután újra létrehozni őket.**
- Ha már van eredmény valamely meccsnél, azt nem törli.
- A 'fordulók létrehozása' és 'fordulók törlése' funkció ellenőrzött, biztonságos, nem tudunk vele hibát okozni

„Lezárt bajnokság”: A bajnokság lezárása után lehet beállítani, ezután az admin sem tud (véletlenül) módosítani az adott bajnokságban

2.2. Meccsek létrehozása: A forduló kiválasztása után megadjuk a hazai és vendég csapatot, majd elmentjük.

- Ha rossz fordulót adtunk meg, állítsuk át, majd mentjük el, ekkor a meccs átkerül a megfelelő fordulóba.
- A meccsek a létrehozás sorrendjében jelennek meg fordulónként, ha kimaradt egy meccs, akkor a megelőző meccsekben írjuk át a csapatokat.

2.3. Meccsek szerkesztése / eredmények beírása: Admin, vagy valamelyik csapat intézője végezheti.

Ha valamely csapat intézője beírta az eredményeket, a meccslapot is csak ő töltheti fel, a másik csapat intézője már nem fér hozzá a szerkesztés funkcióhoz.

Ha a meccslapot is feltöltötte, a másik csapat intézője kap egy e-mailt, hogy jóváhagyja a bevitt eredményeket/meccslapot, ekkor már nem tud módosítani semmit, csak a „Jóváhagy” gombbal jóváhagyni az eredményt.

Ha a meccs jóváhagyásra került, már egyik intéző sem tudja módosítani.

Az admin bármikor, bármit módosíthat, illetve jóváhagyhatja a meccset.

Az eredmények bevitelénél a program ellenőrzést végez, hiba esetén nem engedi elmenteni.

A cseréket nem ellenőrzi, mert hiba esetén nem lehetne elmenteni az eredményt, a csere szabályosságát a koordinátornak kell ellenőrizni.

2.4. Meccslap feltöltése: Valamely intéző, vagy admin végezheti.

Bármekkora kép feltölthető (nincs ellenőrzés), Javasolt felbontás (dpi): 100 pixel (~300Kb fájl méret)

A bajnokság lezárása után érdemes a korábbi meccslapokat a webhelyen valamely image resizer programmal csoportosan átméretezni, a helymegtakarítás érdekében.

3. **Csapatok oldal:** Admin hozhatja létre, szerkesztheti, az intézők a saját csapatuknál végezhetnek kisebb módosításokat (bajnokság-,osztály, csapattagok, intéző, játékhely-, nap nem, weboldal, csapatkép-feltöltés... igen).

Játékost csak a szabad játékosok közül lehet választani (egy játékos csak egy csapatba lehet felvéve) egy adott évben.

Intéző lehet ugyanaz a személy több csapatnál, de az intéző is csak egy csapat tagja lehet.

Egyesület: Az egy egyesülethez tartozó csapatokat ezzel rendeljük egymáshoz. Ha ugyanaz az egyesület azonosítója, akkor a csapatok játékosai játszhatnak oldalra-, ill. felfelé.

Rövid, egyértelmű azonosítót adjunk, a hibák elkerülése érdekében Pl.: Asztalitenisz Egyetem → AE

Tipp: Ha a „Csapatok” menüben az évre kattintunk, az összes csapat megjelenik abc sorrendben, így könnyebb az egyesület-azonosítók beállítása név alapján.

Csapatok felvétele a következő évben: A csapatokat nem kell újra létrehozni, át lehet másolni a következő bajnokságba:

- megnyitjuk a szerkesztés ablakot
 - átállítjuk a bajnokságot az újra, ahol játszani fog (amit korábban már létrehoztunk ld. 2.1.)
 - elmentjük
- ➔ ekkor a csapat mindenestül (intéző, tagok, fotó, játékhely-, nap...) létrejön az új bajnokságban, ezután csak a változásokat kell végrehajtani (játéknapi/hely, új csapattagok, kilépett tagok törlése, intéző...)

Csapat törlése: csak akkor lehetséges, ha nincsenek hozzá játékosok rendelve, illetve az adott évben nincsenek eredményei (meccsei).

Csapat visszaléptetése: Nem szabad (nem is lehet) a csapatot kitörölni, hanem az adatlapján a 'Visszalépett' opciót kell beállítani. Ekkor a további meccsei nem jelennek meg a kiírásoknál.

4. Játékosok oldal: Admin hozhatja létre, szerkesztheti, a regisztrált játékosok a saját adataikban végezhetnek kisebb módosításokat (telefon, e-mail, levélcím, fotó, weboldal, infók...).

Tipp: Figyeljünk arra, hogy egy személy csak egyszer szerepeljen az adatbázisban, különben meghamisítja a statisztikákat, illetve névazonosság esetén a megfelelő csapatba kerüljön (játékengedély alapján).

Ezt úgy tudjuk ellenőrizni, ha a „Játékosok” menüben az évre kattintunk, ekkor minden csapatban és nem csapatban lévő játékost kilistázza abc sorrendben.

A lista végén azok vannak, akik nincsenek csapatban (még/már), ill. a koordinátorok, adminisztrátorok, intézők, ha nincsenek csapatban, de szükséges a felvételük a jogosultság / regisztráció / bejelentkezés miatt.

Regisztráció: az oldalra csak a „Játékosok” menüben szereplő személyek regisztrálhatnak, a név mellett található „regisztráció” gombbal.

Az intézők számára a regisztráció kötelező, mert kell az eredmények beviteléhez.

A regisztráció ablakban minden adat megadása szükséges, az e-mail címre érkező linkkel lehet aktiválni a regisztrációt.

Regisztráció törlése: a „Játékosok” menüben a név mellett található „regisztráció törlése” gombbal, a korábban megadott e-mail címre érkező linkkel lehet törölni.

A regisztráció törlésével az e-mail cím nem törlődik a rendszerből, értesítések, üzenetek továbbra is érkezhetnek.

Tipp:

- elfelejtett felhasználónév/jelszó esetén töröld a regisztrációt, majd regisztrálj újra
- ha regisztrálva vagy, de nem akarsz értesítéseket kapni, menj a személyes beállításaidhoz és töröld az e-mail címedet.
- ha elfelejtetted a felhasználóneved/jelszavad és törölted az e-mail címedet írd egy levelet az adminisztrátornak, hogy írja vissza az e-mail címed, ezután tudod törölni a regisztrációt.

Jogosultságok: A jogosultságokat admin adhat a játékos személyes adatainál.

- **adminisztrátor:** mindenhez van jogosultsága, akárhány lehet
- **intéző:** regisztráció/bejelentkezés után saját csapatánál eredményeket feltöltheti, a csapat profilnál kisebb módosításokat végezhet (csapatfotó feltöltés, weboldal... - amit enged a rendszer)
- **aktív tag:** regisztráció/bejelentkezés után saját profiljában végezhet módosításokat, **önkéntes alapon** megadhat tel. e-mail, weboldal (facebook) egyéb elérhetőségeit...
- **inaktív:** nem regisztrálhat, csak üzeneteket kaphat, ha van beállított e-mail címe

Játékos törlése: csak akkor lehetséges, ha nincs csapatban és nem játszott egy meccsen sem egyik évben sem.

Játékos fotó, publikusság: A játékosok igazolványképet tehetnek fel magukról, amelynek célja a személyazonosság, játékjogosultság ellenőrzésének megkönnyítése.

Ha a 'Fotó publikus' opciót nem engedélyezzük, akkor a feltöltött fénykép sehol sem jelenik meg, csak a 'Bajnokságok' oldalon a 'Meccslap, Játékjogok' funkcióban, de csak akkor, ha az ellenfél csapat tagja bejelentkezik az oldalon. (Csak akkor látható.)

Ha nincs fénykép feltöltve, akkor felesleges az opció kivétele.

5. Kapcsolat oldal: Csak admin szerkesztheti, ld. 1.6.

6. Galéria oldal: Csak admin szerkesztheti.

Szerkesztés: Új album létrehozása után képeket tölthetünk fel, vagy törölhetünk a szerkesztés ablakban.

A kép feltöltésnél a tallózás ablakban több fájl kijelölése is lehetséges (egyszerre max. 20, php-beállítás a szerveren)

Tipp: A helymegtakarítás miatt feltöltés előtt valamely image resizer programmal méretezzük át a feltöltendő képeket, javasolt 1000 pixel szélesség.

Ezzel adhatunk vízjelet is a fényképekhez.

Komment írása képekhez: Minden képhez lehet rövid kommentet írni (pl. képen szereplők nevei, esemény leírása, csapattagok...), ha a galéria közepén található mezőbe beírjuk, majd elmentjük.

A mező tartalmának törlésével a komment törölhető.

Video hozzáadása a galériához: Csak YouTube videót lehet beágyazni.

1. Keressük meg a videót a YouTube.com oldalon

2. A video alatti „Megosztás”, majd „Beágyazás” funkcióval csak a video azonosítóját kimásoljuk vágólapra

pl.: .../https://www.youtube.com/embed/**NQgRi0LvEXc**

3. Bemásoljuk az „URL” mezőbe (csak a kiemelt részt)

4. A „Cím” mezőbe bemásoljuk a video címét

5. Elmentjük

7. Letöltés oldal: Csak admin szerkesztheti, ld. 1.8.

8. Üzenőfal oldal: Minden regisztrált/bejelentkezett személy használhatja (pl. fórum, felhívás eseményekre, érdekességek, csapattárs keresés, adás-vétel...).

Egy üzenetet csak az törölhet, aki létrehozta (vagy az admin).

Az üzenetek szerkesztő ablakba –csak az admin- számára is lehetőség van html kód írására, mások csak formázatlan szöveget írhatnak. ld. 1.3. de a feltöltött képek az „_msgboard” mappába kerülnek pl.:

```

```

„Fontos üzenet az üzenőfalon” kapcsoló: csak admin részére, amikor elmenti az üzenetet, a rendszer e-mailt küld mindenkinek: „xy fontos üzenetet írt az üzenőfalra xy címmel”.