

FatWire | Content Server 7

Version 7.0.3

Guide d'utilisation de l'interface Dash

Date de révision du document : dec. 14, 2007



FATWIRE CORPORATION FOURNIT CETTE PUBLICATION « EN L'ÉTAT » SANS GARANTIE D'AUCUNE SORTE, QU'ELLE SOIT EXPLICITE OU IMPLICITE, NOTAMMENT MAIS SANS S'Y LIMITER, LES GARANTIES IMPLICITES DE QUALITÉ COMMERCIALE OU D'ADÉQUATION À UN USAGE PARTICULIER. La société FatWire ne pourra en aucun cas être tenue responsable des pertes de profits, des pertes de revenus, des pertes d'utilisation de données, de l'interruption d'activités ou de dommages indirects, spéciaux, accessoires ou consécutifs d'un type quelconque, et ce même si la société FatWire a été informée de la possibilité de tels dommages découlant de cette publication. La société FatWire peut réviser cette publication à tout moment sans aucun préavis. Certains états ou juridictions n'autorisent pas la limitation de responsabilité des garanties explicites ou implicites dans certaines transactions ; en conséquence, cette déclaration peut ne pas s'appliquer à votre cas.

Copyright © 2007 FatWire Corporation. Tous droits réservés.

Ce produit peut être couvert par l'un ou plusieurs brevets des États-Unis suivants : 4477698, 4540855, 4720853, 4742538, 4742539, 4782510, 4797911, 4894857, 5070525, RE36416, 5309505, 5511112, 5581602, 5594791, 5675637, 5708780, 5715314, 5724424, 5812776, 5828731, 5909492, 5924090, 5963635, 6012071, 6049785, 6055522, 6118763, 6195649, 6199051, 6205437, 6212634, 6279112 et 6314089. Brevets supplémentaires en instance.

FatWire, Content Server, Content Server Bridge Enterprise, Content Server Bridge XML, Content Server COM Interfaces, Content Server Desktop, Content Server Direct, Content Server Direct Advantage, Content Server DocLink, Content Server Engage, Content Server InSite Editor, Content Server Satellite et Transact sont des marques commerciales ou déposées de FatWire Corporation aux États-Unis et dans d'autres pays.

iPlanet, Java, J2EE, Solaris, Sun et d'autres produits Sun cités dans le présent document sont des marques commerciales ou déposées de Sun Microsystems, Inc. *ALX, IBM, WebSphere*, et d'autres produits IBM mentionnés dans le présent document sont des marques commerciales ou déposées d'IBM Corporation. *WebLogic* est une marque déposée de BEA Systems, Inc. *Microsoft, Windows* et d'autres produits Microsoft cités dans le présent document sont des marques commerciales ou déposées de Microsoft Corporation. *UNIX* est une marque déposée de The Open Group. Toutes les autres marques et tous les autres noms de produits utilisés dans le présent document peuvent être des marques appartenant à leur détenteur respectif.

Ce produit contient des logiciels développés par Apache Software Foundation (<http://www.apache.org/>) et des logiciels développés par Sun Microsystems, Inc. Ce produit contient une technologie de chiffrement de Phaos Technology Corporation.

Vous ne pouvez télécharger, exporter ou réexporter ce programme, sa documentation, les informations ou la technologie sous-jacentes qu'en conformité avec les lois et les réglementations des États-Unis et les autres lois et réglementations applicables, notamment, mais sans s'y limiter, les réglementations stipulées dans le United States Export Administration Act, le Trading with the Enemy Act, l'International Emergency Economic Powers Act et toute réglementation s'y afférant. Tout transfert de données techniques à l'extérieur des États-Unis de quelque sorte que ce soit, y compris l'Internet, est soumis aux contrôles des exportations dans le cadre de la loi des États-Unis. En particulier, mais sans s'y limiter, aucune partie du programme, de sa documentation ou des informations technologiques sous-jacentes ne peut être téléchargée ou exportée ou réexportée de quelque autre manière que ce soit (i) vers (à destination d'un ressortissant ou d'un résident, où qu'il se trouve, des pays en question) Cuba, la Libye, la Corée du Nord, l'Iran, l'Iraq, le Soudan, la Syrie ou tout autre pays vers lequel les États-Unis interdisent les exportations de produits ou de données techniques ; ou (ii) à destination d'une personne quelconque figurant sur la liste des ressortissants spécifiquement désignés par le Ministère des finances des États-Unis ou sur le Table of Denial Orders (Tableau des ordres de refus) publié par le Ministère du commerce des États-Unis. En téléchargeant ou en utilisant le programme ou sa documentation, vous acceptez ce qui précède et vous déclarez et garantissez que vous ne vous trouvez pas dans l'un de ces pays, que vous n'êtes pas sous le contrôle d'un de ces pays, que vous n'êtes pas un ressortissant ni un résident de l'un de ces pays et que vous ne figurez sur aucune des listes susmentionnées. En outre, si le programme ou la documentation est identifié(e) comme étant réservé(e) à un usage interne ou interdit à l'exportation (une telle identification pouvant apparaître, par exemple, sur le coffret, sur le support, dans le processus d'installation, pendant le processus de téléchargement ou dans la documentation), dans ce cas, à l'exception du Canada et pour usage au Canada par des citoyens Canadiens, le programme, la documentation et toutes les informations ou la technologie sous-jacentes ne peuvent pas être exportés à l'extérieur des États-Unis ou à destination de toute entité étrangère ou « personne étrangère », comme les définissent les réglementations du gouvernement des États-Unis, y compris et sans s'y limiter, tout individu n'étant pas un citoyen, un ressortissant ou un résident permanent légal des États-Unis. En utilisant ce programme et cette documentation, vous acceptez les modalités indiquées ci-dessus et vous garantissez que vous n'êtes pas une « personne étrangère », ni sous le contrôle d'une « personne étrangère ».

Content Server 7.0.3 Guide d'utilisation de l'interface Dash

Date de révision du document : dec. 14, 2007

Version du produit : 7.0.3

Assistance technique de FatWire

www.fatwire.com/Support

Siège social de FatWire

FatWire Corporation
330 Old Country Road
Suite 207
Mineola, NY 11501
www.fatwire.com

Tables des matières

À propos de ce guide	9
Qui doit utiliser ce guide	10
Organisation de ce guide	10
Partie 1 : Introduction	10
Partie 2 : Utilisation de l'interface Dash	10
Partie 3 : Annexes	10
Autres informations utiles	10
Figures et diagrammes	11
Conventions typographiques	11
Documents connexes	11

Partie 1. Introduction

1 Vue d'ensemble	15
Introduction à Content Server	16
Explication des concepts de la gestion de contenu	20
Contenu : Types d'objet et objets	20
Objets de contenu structuré et objets de document	24
Objets multilingues	25
Objets de conception	25
Modèles de données de Content Server	26
Sites de gestion de contenu	26
À quoi servent les objets dans l'interface Dash ?	29
Autorisations d'accès aux objets	29
Sélection du contenu de la page	29
Dépendances	30
Approbation et publication d'objets	30
Approbation d'objets	31
Publication d'objets	31

Utilisateurs, rôles et attributions de circuit de validation	32
Suivi de versions	33
Verrouiller et déverrouiller	33
Options d'archive	33
Annulation du verrouillage	33
Restauration de la version antérieure et historique des versions	33
Fonctions de l'interface Dash	34

Partie 2. Utilisation de l'interface Dash

2 Mise en route	39
Connexion	40
Présentation rapide	44
Autres méthodes d'accès aux objets	54
Accès aux objets par le biais de l'arborescence du plan du site	54
Accès aux objets par le biais de l'arborescence des objets	55
Changement de site	56
Accès à l'interface Advanced	56
Référence rapide	57
Barre du haut	57
Sous-fenêtre de navigation	58
Espace de travail : vue de la page d'accueil	59
Espace de travail : Affichage Gestion d'objets	62
3 Création et modification des objets	67
Création d'objets	68
Quels objets pouvez-vous créer ?	68
Création d'un objet	69
Création d'un objet en copiant un objet existant	72
Création d'un objet dans CS-Desktop	76
Création d'un objet dans CS-DocLink	76
Modification des objets	77
Modification d'objets dans l'interface Dash	77
Modification d'objets dans CS-Desktop	79
Modification d'objets dans CS-DocLink	80
Utilisation de FCKEditor	81
Utilisation d'Image Picker	83
Utilisation d'Online Image Editor	85
Utilisation du contenu Flash	89
Utilisation de Date Picker	91
Suppression d'objets	92
Règles de suppression d'objets	92
Suppression d'un seul objet	92
Suppression de plusieurs objets	93

4 Recherche et organisation d'objets	95
Recherche d'objets	96
Comportement de la recherche dans l'interface Dash	96
Instructions de recherche	96
Recherche des objets	98
Organisation des objets	101
Types de balise	101
Création d'une balise	102
Ajout d'objets à une balise	102
Génération d'une balise	102
Retrait d'objets d'une balise	103
Changement de nom d'une balise	103
Suppression d'une balise	104
5 Utilisation des objets multilingues	105
Vue d'ensemble	106
Configuration ou modification de la version localisée d'un objet	108
Création de la traduction d'un objet	109
Examen des traductions disponibles d'un objet	113
Comparaison des traductions	115
Modification de l'objet maître d'un ensemble multilingue	117
6 Utilisation de l'interface InSite	119
Vue d'ensemble	120
Accès à l'interface InSite	121
Aperçu des objets	122
Modification d'objets dans l'Interface InSite	125
Gestion du contenu de la page dans l'interface InSite	128
Ajout ou remplacement de contenu dans une page	129
Retrait du contenu d'une page	132
Positionnement du contenu dans une page	132
Recherche d'objets à l'aide de l'interface InSite	134
Terminer vos tâches de circuit de validation dans l'interface InSite	135
Obtenir l'URL InSite d'un objet	137
7 Fonctions avancées de gestion de contenu	139
Utilisation des associations d'objets	140
Associations nommées	140
Associations non nommées	141
Association d'objets	141
Dissociation d'objets	143
Placement et déplacement de pages dans un site	144
Placement d'une page	144
Déplacement d'une page dans la hiérarchie du site	147
Déplacement d'une page	149

Intégration de liens dans des objets	150
Intégration d'un lien interne	151
Intégration du contenu d'un objet	152
Partage des objets avec d'autres sites	154
Classement des objets pour les segments	155
Utilisation des recommandations Listes statiques du mode Liste	156
Création de recommandations Listes statiques du mode Liste	157
Modification de recommandations Listes statiques du mode Liste	161
8 Approbation de publication	163
Vue d'ensemble	164
Dépendances	164
États d'approbation	164
Tâches d'approbation	165
Approbation des objets pour publication	165
Vérification du statut d'approbation d'un objet	167
États d'approbation	169
Retrait d'objets de la file d'attente de publication	171
9 Circuit de validation	173
Vue d'ensemble	174
Circuit de validation et objets	174
États et étapes	174
Utilisateurs, rôles et participants	175
Attributions du circuit de validation	176
Blocages	178
Exemple de circuit de validation	179
Exemples d'états et d'étapes du circuit de validation	179
Exemple de scénario avec le circuit de validation	180
Gestion de votre charge de travail	182
Affichage de vos attributions	182
Utilisation des fonctions de circuit de validation	183
Attribution d'un objet à un circuit de validation	183
Définition d'une échéance de processus	185
Définition d'une échéance d'attribution	187
Achèvement de vos attributions	189
Délégation des attributions	192
Abstention de vote	193
Résolution des blocages	194
Retrait d'un objet du circuit de validation	195
Affichage de la liste des participants (cessionnaires) pour un objet	196
Définition des participants au circuit de validation	197
Examen de la progression d'un objet dans le circuit de validation	198

10 Suivi de versions	201
Vue d'ensemble	202
Verrouillage et déverrouillage manuels	202
Verrouillage et déverrouillage automatiques	202
Restauration de la version antérieure et historique des versions	204
Verrouillage des objets	205
Examen des verrouillages	206
Annulation d'un verrouillage	206
Déverrouillage des objets	207
Examen de l'historique des versions	207
Restauration d'une version précédente	208

Annexes

A. Modèle d'objet Flex	213
Vue d'ensemble du modèle d'objet Flex	214

Index des procédures	215
-----------------------------------	------------

Index	217
--------------------	------------

À propos de ce guide

Ce guide offre un aperçu des fonctions de Content Server que votre rôle de contributeur vous amènera à utiliser pour créer, modifier et approuver du contenu pour publication sur le site en ligne de votre organisation.

Ce guide est destiné aux contributeurs. Il vous aidera à utiliser Content Server de façon efficace pour vos tâches de gestion de contenu, sans avoir à recourir à des connaissances techniques particulières. En règle générale, les contributeurs sont des spécialistes de domaines, tels que les communications d'entreprise, les finances, les ressources humaines, les ventes et le marketing, qui présentent une expertise du contenu, et non du logiciel employé pour le gérer.

Ce guide est également utile pour les individus qui appuient les contributeurs, occupent ce rôle ou ont simplement besoin de comprendre les concepts de base de Content Server, notamment les administrateurs qui aident les contributeurs en développant et en personnalisant l'installation pour répondre à leurs besoins.

Qui doit utiliser ce guide

Ce guide a été écrit spécialement pour les contributeurs, c'est-à-dire quiconque créant, modifiant et approuvant le contenu à partir de l'interface Dash de Content Server. Généralement, les contributeurs sont des spécialistes des métiers tel que les communications d'entreprise, les finances, les ressources humaines, les ventes et le marketing. Les compétences des contributeurs concernent le contenu et non pas le logiciel de gestion de contenu. Il n'est pas nécessaire d'avoir des connaissances techniques particulières.

Ce guide est également pratique pour les personnes qui aident les contributeurs, assument leurs fonctions ou ont tout simplement besoin de comprendre les concepts de base de Content Server. Par exemple, ce guide est aussi utile à l'administrateur CS, qui assure le soutien auprès des contributeurs en développant et en personnalisant l'installation en fonction de leurs besoins. En outre, l'administrateur tient à jour l'installation et fournit les services techniques aux utilisateurs professionnels.

Organisation de ce guide

Pour vous aider à naviguer parmi les informations de ce guide, celui-ci est divisé en différentes parties. Chacune traite un aspect particulier de Content Server et est divisée en chapitres, dont chacun explique un concept ou un processus spécifique. Les parties sont les suivantes :

Partie 1 : Introduction

Cette partie offre une introduction à Content Server et à son architecture sous-jacente. Elle décrit les concepts de base et les dépendances sur lesquels repose la structure de Content Server.

Partie 2 : Utilisation de l'interface Dash

Cette partie décrit l'utilisation de l'interface Dash de Content Server. Elle explore les principes de base de la navigation et de l'interaction dans l'interface Dash, explique les tâches courantes liées à l'utilisation de tous les types d'objet et s'attache à décrire des tâches et processus particuliers que votre rôle de contributeur vous conduira à accomplir lorsque vous travaillerez dans Content Server.

Partie 3 : Annexes

Cette partie contient des annexes pour mieux comprendre certains des concepts présentés dans ce guide.

Autres informations utiles

La fin de ce guide inclut un index des procédures afin de vous aider à parcourir rapidement les étapes de gestion de contenu, ainsi qu'un index général contenant les termes et les mots-clés les plus importants employés dans ce guide, pour une référence rapide.

Figures et diagrammes

Ce guide contient des figures et des diagrammes qui s'appuient sur des parties de l'interface de Content Server lorsqu'elle présente le site FirstSite II. En raison du caractère hautement personnalisable de Content Server, votre interface peut sembler quelque peu différente des descriptions utilisées dans ce guide. Celles-ci servent donc uniquement de référence.

Conventions typographiques

Pour vous aider à parcourir et à comprendre les informations de ce guide plus facilement, les conventions typographiques suivantes sont employées dans tout le guide.

- **gras** : indique les noms des boutons, des liens, des champs et des sections de formulaire affichées dans l'interface, ainsi que toute information à entrer exactement dans l'interface de Content Server.
- « *texte entre guillemets* » : indique les noms des formulaires, des écrans et des listes déroulantes affichés dans l'interface.
- *italique* : indique les noms des variables et tout texte qui varie en fonction de votre sélection.
- `espacement fixe` : indique une URL, un chemin d'accès de système de fichiers ou un élément de code.

Documents connexes

La bibliothèque de FatWire comprend des documents destinés aux développeurs et aux administrateurs de Content Server. Ces documents sont fournis sous la forme de manuels d'utilisation avec l'installation de Content Server. Ils sont également publiés sur le Web à l'adresse suivante :

<http://e-docs.fatwire.com/CS>

Le site Web de la documentation est protégé par mot de passe. Vous devez obtenir un mot de passe du service d'assistance technique de FatWire. Pour connaître leurs coordonnées, consultez le site web suivant :

http://www.fatwire.com/Support/contact_info.html

Les autres documents, tels que les livres blancs, fournissent des informations sur l'ensemble des fonctions Content Server et leurs applications professionnelles. Pour obtenir ces documents, contactez sales@fatwire.com.

Partie 1

Introduction

Cette partie offre une introduction à Content Server. Elle comporte le chapitre suivant :

- [Chapitre 1, « Vue d'ensemble »](#)

Chapitre 1

Vue d'ensemble

En tant que contributeur, votre travail consiste à créer, à gérer et à distribuer du contenu de site Web. Vous êtes l'expert du contenu et non l'expert des logiciels qui permettent de le gérer. Ce guide est destiné aux contributeurs. Il vous aidera à utiliser Content Server de façon efficace pour vos tâches de gestion de contenu, sans avoir à recourir à des connaissances techniques particulières.

Il comporte les sections suivantes :

- [Introduction à Content Server](#)
- [Explication des concepts de la gestion de contenu](#)
- [À quoi servent les objets dans l'interface Dash ?](#)
- [Autorisations d'accès aux objets](#)
- [Sélection du contenu de la page](#)
- [Dépendances](#)
- [Approbation et publication d'objets](#)
- [Utilisateurs, rôles et attributions de circuit de validation](#)
- [Suivi de versions](#)
- [Fonctions de l'interface Dash](#)

Introduction à Content Server

Content Server est une suite logicielle qui vous permet de créer et gérer du contenu à publier sur votre site en ligne. Le contenu est stocké dans la base de données de Content Server. Vous créez et manipulez le contenu dans l'interface de Content Server, ce qui offre un moyen simple et intuitif d'accéder à la base de données CS et d'y apporter des modifications.

Le contenu que vous gérez dans Content Server dépend de la nature de votre organisation. Un site d'actualités peut produire des articles, des photos et des clips vidéo. Un service de ressources peut gérer des offres d'emploi et des règlements intérieurs. Une société de ventes en ligne peut offrir des descriptions de produits, des offres spéciales, des bons de réduction, etc.

Les éléments de contenu que vous gérez dans Content Server sont appelés **objets**. Les articles, descriptions de produit, photos, clips vidéo et autre contenu stockés dans la base de données CS sont des objets. Un objet progresse, à partir de sa création, vers votre site en ligne par étapes. Le processus conduisant au déplacement des objets d'une personne vers une autre à travers ces étapes s'appelle un **circuit de validation**. Au fur et à mesure que l'objet parcourt le circuit de validation, vous pouvez utiliser le suivi des révisions pour vérifier les modifications progressives apportées à l'objet.

Votre objectif final est de **publier** votre contenu afin que les visiteurs puissent l'afficher. Lorsque du contenu est publié, il est copié vers votre système de distribution et mis à disposition des visiteurs de votre site en ligne. (Les fonctions de publication sont disponibles dans l'interface Advanced.)

Systemes Content Server

Système de gestion de contenu (CM) : système Content Server utilisé par les contributeurs pour créer et modifier du contenu. Lorsqu'il est prêt à être distribué au public, le contenu est publié (copié) de la base de données du système CM vers la base de données du système de distribution.

Système de distribution : système Content Server qui accepte et stocke une copie du contenu publié à partir du système de gestion de contenu. Le système de distribution est le site en ligne auquel ont accès les visiteurs. Lorsque le contenu est demandé par un visiteur du site, le système de distribution le formate, le présente (à moins qu'il ne soit déjà mis en cache) et le livre au navigateur du visiteur du site.

Lorsque vous créez et modifiez du contenu dans Content Server, vous utilisez les formulaires d'entrée de contenu. Leur rôle est de vous offrir un moyen aisé et intuitif d'accéder à la base de données CS, qui stocke le contenu, et de l'utiliser. Un formulaire d'entrée de contenu est spécialement lié au site en ligne et à la base de données CS, comme illustré par la [Figure 1](#) et la [Figure 2](#), et expliqué ci-dessous :

1. Lorsque vous remplissez un formulaire d'entrée de contenu (par exemple, le formulaire « Article ») et que vous enregistrez le contenu, Content Server le stocke dans sa base de données (étape 1 de la [Figure 1](#)).
2. Après que vous (ou un autre utilisateur) ayez approuvé le contenu à publier, vous, ou l'administrateur, pouvez publier le contenu vers le système de distribution, où il est stocké dans une base de données dupliquée (étape 2 de la [Figure 1](#)).
3. Enfin, lorsque son affichage est demandé par un visiteur du site, le contenu est récupéré de la base de données, formaté, présenté, (étape 3 de la [Figure 1](#)) et distribué au navigateur du visiteur du site par l'intermédiaire du code source (étape 4 de la [Figure 2](#)). (Ce code est créé par les concepteurs du site et/ou les développeurs.)

En termes simples, un formulaire d'entrée de contenu accepte du contenu brut à stocker dans la base de données CS. Lorsque le contenu est demandé par un visiteur du site, le système de distribution effectue le rendu du contenu (à moins qu'il ne soit déjà dans le cache) et l'affiche dans un format compatible avec le navigateur du visiteur.

Les formulaires d'entrée de contenu offrent les avantages suivants :

- Les utilisateurs n'ont pas besoin de connaissances techniques spécifiques sur la base de données de Content Server.

Un formulaire d'entrée de contenu peut être comparé à une fenêtre donnant accès à la base de données de Content Server. Le contenu entré dans un formulaire est stocké dans la base de données. Le contenu récupéré est lu à partir de la base de données et affiché dans une version d'édition du formulaire d'entrée de contenu.

Puisqu'un formulaire d'entrée de contenu est une interface standard avec plusieurs bases de données prises en charge par Content Server, il évite aux utilisateurs d'avoir à apprendre les connaissances techniques spécifiques à une base de données particulière. Si une base de données est remplacée par une autre (par exemple, si la base de données SQL Server est remplacée par une base de données DB2), le changement s'opère de façon transparente pour les utilisateurs.

- Les utilisateurs n'ont pas besoin de connaître HTML ou tout autre langage de balisage.

Les utilisateurs n'ont pas besoin de formater le contenu entré ou modifié dans les formulaires d'entrée de contenu. Le formatage est réalisé par le code, créé par les développeurs du site afin de répondre aux spécifications des concepteurs du site. En tant que contributeur, vous vous concentrez spécifiquement sur le contenu à fournir et sur sa qualité.

- Les informations demandées sont claires.

Dans les formulaires d'entrée de contenu, les noms de champs indiquent aux utilisateurs qu'ils doivent donner certains types d'informations : un numéro de téléphone, une description d'emploi, un nom de fichier et ainsi de suite. Les utilisateurs savent toujours le type de contenu qu'ils sont supposés entrer.

- Les possibilités de réutilisation et l'homogénéité sont maximisées.

Chaque unité de contenu entrée dans un formulaire peut être réutilisée autant de fois que nécessaire, dans autant de formats que nécessaire, dans autant d'endroits du site en ligne que nécessaire. Les possibilités de réutilisation assurent l'homogénéité du site en ligne en éliminant le besoin de recréer le contenu chaque fois qu'il doit être utilisé.

Figure 1. Formulaire d'entrée de contenu

Content (FSII Article): FSIINECUnveilsFirstMobilePhonewithHD Lieu: en_US - maître objet

Enregistrer et fermer Enregistrer Annuler

* Sections comportant des champs obligatoires Champ obligatoire

- Content (Contenu) *
- Métadonnées
- Relations
- Versions
- Marketing
- Circuit de validation
- Publication
- Partage

Name:
FSIINECUnveilsFirstMobilePhonewithHD

Headline:
NEC Unveils 1st Mobile Phone with Hard Drive

Byline:

Abstract:

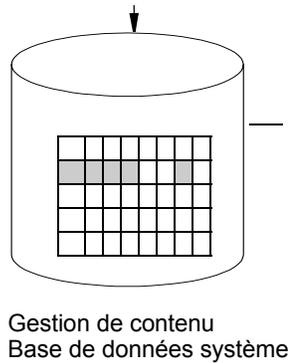
- The phone makes its debut at ITU Telecom Asia 2004 in Busan.
- A tiny 1.5GB hard drive in the phone greatly expands memory capacity.
- The phone is also equipped with a 2.2"

Body:

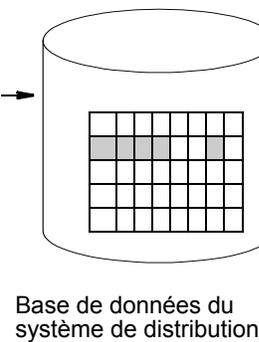
```
<p>BUSAN, Korea - September 7, 2004 : NewElectronicsCompany unveiled the first-ever mobile phone (model: SPH-V5400) with an internal hard disc drive. The company's latest innovation, which also comes with a mega-pixel camera, is currently being exhibited at the ITU Telecom Asia 2004 from September 6 to 11 at the Busar Exhibition and Conference Center (BEXCO).</p>
<p>The V5400 is equipped with a 1-inch diagonal, 1.5GB hard disc drive that greatly expands the memory capacity of mobile phones from the conventional 100MB maximum capacity. In addition, the phone boasts a high-resolution (QVGA) 2.2-inch liquid crystal display and includes features, such as MP3 player, electronic book and Korean-English/English-Korean dictionaries. A powerful microphone enhances the camcorder function, while dual speakers
```

Ajouter un lien Inclure

1 Le contenu entré dans le formulaire d'entrée de contenu est stocké dans la base de données du système de gestion de contenu.



2 Après approbation du contenu pour publication, un contributeur ou un administrateur le publie vers la base de données du système de distribution.



3 Lorsque le contenu est prêt à être affiché sur le site en ligne, il est récupéré de la base de données, formaté et présenté au moyen du code créé les développeurs du site.

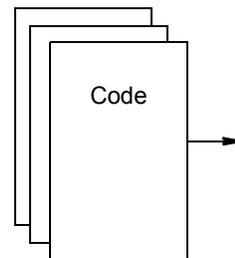


Figure 2. Site en ligne



4 Le contenu formaté est affiché sur le site en ligne.

Explication des concepts de la gestion de contenu

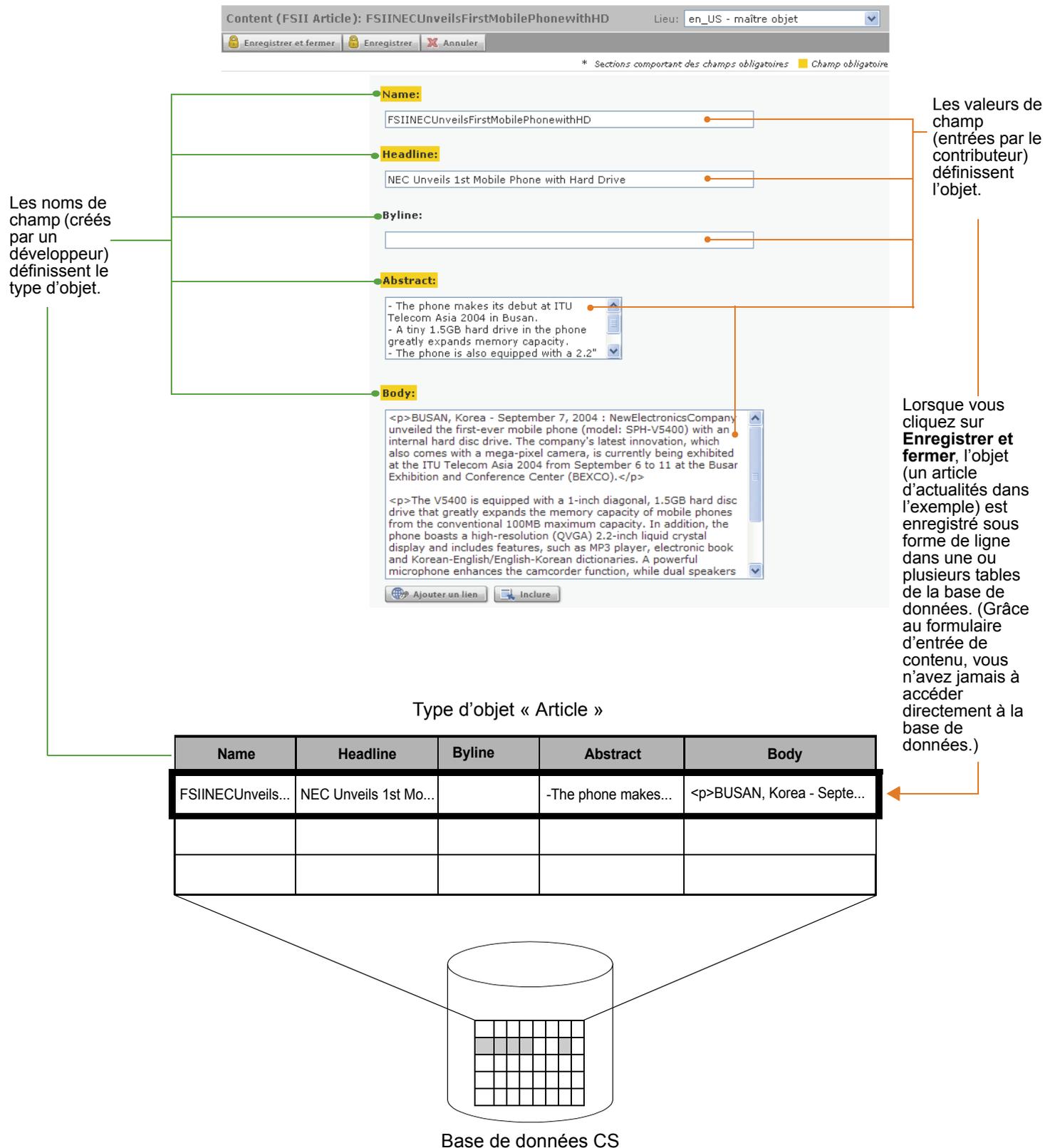
Cette section explique comment Content Server définit et traite le contenu. Il donne des explications sur des termes comme « objets » et « types d'objets », qui sont employés dans tout le guide.

Contenu : Types d'objet et objets

Un « type d'objet » est un objet qui définit pour les utilisateurs de CS le type de contenu qu'ils sont censés fournir. Il est utilisé pour créer des objets de ce type. Par exemple, si vous publiez des articles de magazine et des publicités pour des voitures de sport, vous créez les articles à partir du type d'objet « Article » et les publicités à partir du type d'objet « Sports Car » (Voitures de sport). Chaque type d'objet est créé par un développeur et actualisé dans l'interface CS sous forme de formulaire d'entrée de contenu, tel que celui figurant dans la [Figure 1, page 18](#) (le même formulaire d'entrée de contenu se trouve dans la [Figure 3](#)).

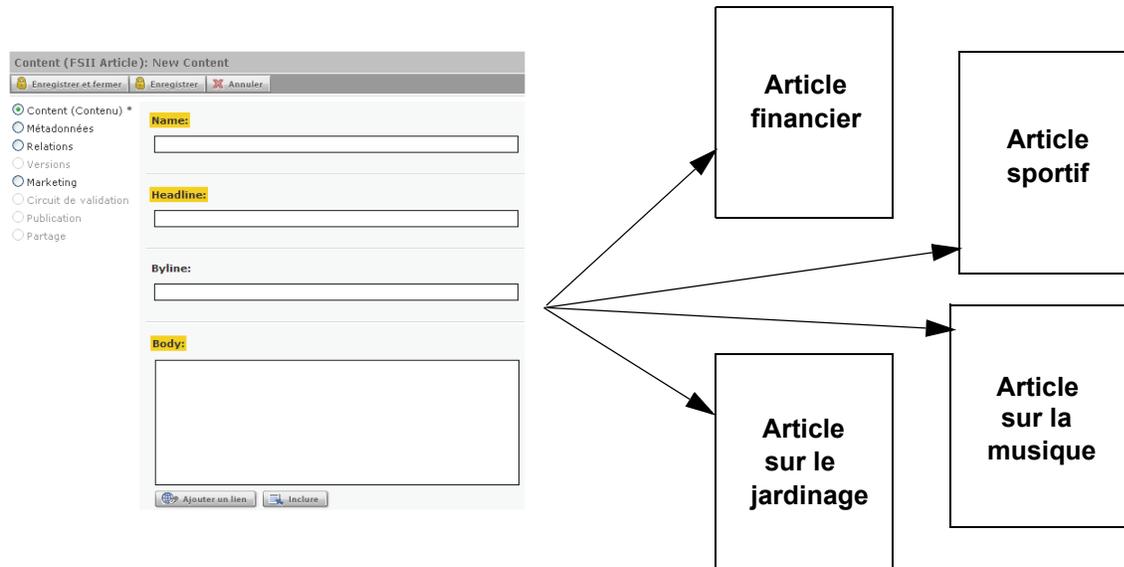
Le contenu que vous êtes censé fournir est défini par l'ensemble de noms de champ qui constituent le formulaire et vous demandent du contenu. En renseignant les champs et en enregistrant vos entrées, vous créez un objet appelé « objet » dans la base de données CS. Cet objet représente du contenu, que vous pouvez modifier ou supprimer, soumettre à un circuit de validation, et publier. [Figure 3](#) illustre le concept d'un type d'objet et d'un objet, et explique comment un objet contenant un article d'actualités est lié au type d'objet « Article ».

Figure 3. Relation entre un objet et son type

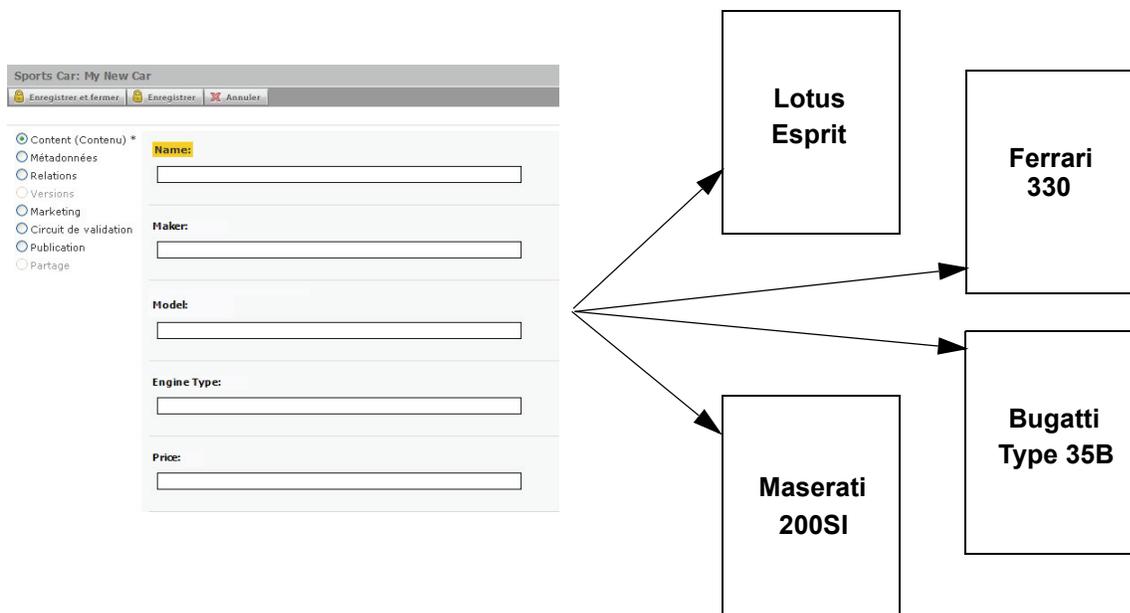


Un type d'objet est réutilisable, ce qui vous permet de créer de nombreux objets uniques à partir d'un seul formulaire d'entrée de contenu. Chaque objet est une instance de son type d'objet.

Dans notre exemple de la [Figure 3](#), nous disposons du type d'objet « Article », à partir duquel un contributeur a créé un article de journal à propos de la technologie téléphonique. D'autres contributeurs ont créé l'objet « Article financier », l'objet « Article sur le jardinage », l'objet « Article sportif » et l'objet « Article sur la musique » (illustré plus haut), qui sont tous des instances du type d'objet « Article ».



Dans l'exemple suivant, nous disposons du type d'objet « Sports Car » (Voiture de sport), doté d'un autre ensemble de champs, à partir desquels les contributeurs ont créé les objets Lotus, Ferrari, Maserati et Bugatti. Tous sont des instances du type d'objet « Sports Car » (Voiture de sport):



En règle générale, les développeurs créent de nombreux types d'objet différents, ce qui vous donne une plage et un type de contenu adéquats pour la création et la publication.

Chaque type d'objet a son propre formulaire d'entrée de contenu, formaté comme dans l'illustration de cette page, mais avec un ensemble unique de champs. L'objet enregistré est stocké dans la base de données de Content Server. Il peut être modifié, vérifié, supprimé, copié, placé dans le circuit de validation, suivi par le processus de suivi de version, recherché et envoyé au site en ligne.

Remarque

Pour rester correct du point de vue technique, les champs décrits dans cette section sont des *attributs*. La distinction est importante pour les administrateurs et les développeurs, mais n'a pas d'impact sur le travail du contributeur ou sur la compréhension de la gestion de contenu dans Content Server. Pour cette raison, les termes « champ » et « attribut » sont utilisés de façon interchangeable dans ce guide.

Objets de contenu structuré et objets de document

En tant que contributeur, vous devrez probablement gérer deux types d'objet : objets de **contenu structuré** et objets de **document**. La différence est que l'objet de contenu structuré exige que vous entriez des éléments prédéfinis de contenu directement dans l'interface de Content Server, tandis qu'un objet de document implique que vous fournissiez à un fichier le contenu (ou la présentation) de votre choix. Le développeur qui crée le type d'objet indique s'il prend en charge le contenu structuré, ou les documents, ou encore les deux.

Le contenu structuré permet l'homogénéité et le respect des normes. Au contraire, le contenu organisé en fichiers est employé lorsque le style n'est pas strictement imposé. Le contenu organisé en fichiers vous laisse libre de composer le contenu de votre choix et de le présenter dans le format que vous voulez.

- **Lors de la création d'un objet de contenu structuré**, vous entrez le contenu directement dans un formulaire (comme expliqué plus haut). Les champs imposent la structure du contenu en vous demandant des informations spécifiques (par exemple, un titre, une signature et le corps du texte, comme illustré dans l'encadré).

Lorsque le contenu est publié, son format et sa présentation (prédéterminés par les concepteurs du site) sont mis en œuvre dans le gabarit choisi pour le rendu du contenu.

- **Lors de la création d'un objet de document**, vous entrez du contenu dans un fichier au format de votre choix (un document Word dans l'exemple), puis vous associez le fichier à l'objet de document. Vous pouvez entrer des informations de description du contenu, telles qu'un nom, une taille de fichier, un format ou des mots-clés associés, dans les champs supplémentaires que les développeurs ont pu créer pour vous aider à décrire le fichier et son contenu.

CS-DocLink, extension de l'Explorateur Windows, fournit un moyen aisé de créer et de gérer des objets de document en dehors de l'interface CS. Reportez-vous à « [Création d'un objet dans CS-DocLink](#) », page 76 pour obtenir davantage d'informations. Pour savoir si votre système est paramétré pour la prise en charge du client CS-DocLink, contactez votre administrateur.

La conception de votre site par les développeurs vous offrira parfois des objets qui acceptent du contenu structuré et de document (par exemple, un objet « Article » qui accepte un fichier image pour accompagner le texte de l'article). Vous fournirez les deux types de contenu lors de la création ou de la modification de ces objets.

Objet de contenu structuré

Objet de document

Objets multilingues

Si votre organisation tient à jour des sites localisés pour différentes régions géographiques, chaque élément de contenu créé est susceptible d'être traduit dans des langues autres que celle de création originale.

Content Server vous permet d'attribuer un paramètre régional à chaque objet et de regrouper des objets qui constituent des traductions des uns et des autres. Ainsi, vous pouvez facilement suivre, gérer et publier des traductions en plusieurs langues de votre contenu.

Par exemple, un communiqué mondial de presse rédigé en anglais peut être traduit en français, en espagnol et en allemand, et les traductions, publiées sur les sites régionaux respectifs. Ce communiqué et ses traductions existent dans la base de données de Content Server en tant qu'objets séparés, reliés au sein d'un ensemble multilingue. Les membres d'ensembles multilingues peuvent être gérés, transmis à travers le circuit de validation, approuvés et publiés vers une ou plusieurs destinations tout comme leurs équivalents non localisés.

En outre, vous êtes libre de créer des objets dans différentes langues et de leur attribuer des paramètres régionaux indépendamment les uns des autres, sans établir de liens de traduction. Par exemple, vous pourriez traiter de cette façon le contenu propre à une seule région, qui n'a pas besoin d'être traduit ou publié ailleurs.

Lors de la configuration de votre site pour la prise en charge de plusieurs langues, vos développeurs offrent aux visiteurs du site un moyen de spécifier leur ou leurs langues préférées. Le système de distribution détermine ensuite (en vérifiant quels paramètres régionaux sont activés pour le site et en appliquant le filtrage régional, le cas échéant) la traduction de chaque objet affichée sur le site en ligne.

Objets de conception

Les objets de contenu structuré sont appelés **objets de conception** s'ils sont employés pour formater et organiser le contenu de sites Web. Les objets de conception sont créés par les développeurs à votre attention. Votre accès aux objets de conception dépend des objets de conception élaborés et des autorisations qui vous ont été accordées par l'administrateur CS. La liste suivante recense les objets de conception que vous pouvez utiliser (en possédant les autorisations adéquates).

- Les **objets « Gabarit »** déterminent l'aspect du site Web. En tant que contributeur, vous attribuez des objets « Gabarit » aux objets de contenu structurés afin d'appliquer un formatage spécifique à votre contenu. Chacun de ces gabarits formate les objets d'un type désigné. Consultez les développeurs du site pour obtenir des instructions sur la façon de travailler avec les objets « Gabarit » à votre disposition.
- Les **objets « Page »** sont des « conteneurs » qui font référence aux objets constitutifs d'une page (ou d'une portion de page) sur le site en ligne. Ils fournissent la structure et l'organisation du contenu affiché. Vous pouvez inspecter et prévisualiser les objets « Page » en les invoquant à partir de l'arborescence **Plan du site**, de l'**arborescence des objets** ou d'une liste de résultats de recherche.

Si vous disposez des autorisations adéquates et si votre site et vos objets prennent en charge les fonctionnalités InSite, vous pouvez ajouter, modifier, supprimer et positionner du contenu directement dans une page de rendu au moyen de l'interface InSite. (Pour obtenir de plus amples informations, reportez-vous à la section [Chapitre 6, « Utilisation de l'interface InSite »](#).)

Modèles de données de Content Server

Les modèles de données d'objet définissent comment le contenu est stocké dans la base de données de Content Server : sous forme de structure plate (un seul niveau) ou hiérarchique (plusieurs niveaux). Dans Content Server, le modèle plat est appelé modèle de base et le modèle hiérarchique, modèle flexible que nous nommerons ici modèle Flex..

Le modèle de données est sélectionné par les développeurs lors de la création du type d'objet en fonction des besoins conceptuels du site. Pour la plupart de vos tâches en tant que contributeur, la distinction entre les modèles d'objet n'est pas importante, car la majorité des fonctions utilisées dans Content Server sont les mêmes, que vous travailliez avec des objets de Basic ou Flex. Ce guide vous indique lorsqu'une fonction ou une situation est exclusive aux objets Basic ou aux objets Flex Consultez votre administrateur pour déterminer le ou les modèles d'objet employés sur votre site.

Objets Basiques versus Objets Flex

Les différences entre les modèles d'objet basique et d'objet Flex sont synthétisées ci-dessous :

- Les **objets Basiques** sont des instances des types d'objet basique et possèdent toujours les mêmes propriétés (attributs) que celles définies par le type d'objet. Ils peuvent être associés à d'autres objets pour former des dépendances « père-fils » à un niveau mais ils n'héritent pas leurs propriétés respectives. Par conséquent, il n'est pas possible de créer des hiérarchies complexes avec le modèle d'objet basique.
- Les **objets Flex** peuvent hériter la structure et le contenu de plusieurs pères et grand-pères, ce qui les rend idéaux pour la constitution de structures hiérarchiques complexes de données (par exemple, création de grands catalogues de produits en ligne). Contrairement aux objets basique, les objets d'une famille donnée d'objets Flex peuvent posséder des propriétés (attributs) différentes en fonction de la hiérarchie établie et des règles d'héritage paramétrées par l'administrateur. Pour obtenir de plus amples informations, reportez-vous à la section [Annexe A](#), « [Modèle d'objet Flex](#) ».

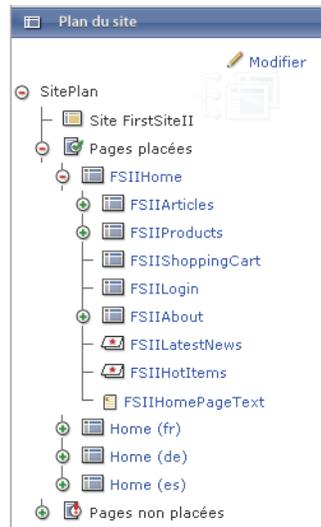
Sites de gestion de contenu

Un site de gestion de contenu (CM) constitue la base d'un site en ligne ou d'une de ses sections. Comme tout le reste de Content Server, il est stocké dans la base de données CS. Un site CM représente le cadre structurel et logique qui fait référence à plusieurs types d'information.

- Il recense tous les objets, les types d'objet et les relations d'objet qui constituent le site en ligne réel (ou une section de celui-ci).

Vous pouvez afficher une représentation hiérarchique de la conception du site, pour le site CM sur lequel vous avez ouvert une session, en cliquant sur la barre **Plan du site**

de la sous-fenêtre de navigation. Par exemple, une section du plan du site FirstSite II ressemble à ceci :



Notez la structure hiérarchique dans laquelle le contenu est organisé.

- Un site CM fait également référence aux utilisateurs, rôles et processus du circuit de validation utilisés pour gérer et organiser le contenu du site. L'administrateur CS est responsable de la gestion de ces objets. Les sites CM que vous pouvez utiliser sont déterminés par les autorisations qui ont été accordées par l'administrateur CS.

Si vous disposez des autorisations pour utiliser plusieurs sites, un écran de sélection de site apparaît lorsque vous ouvrez une session dans Content Server, afin que vous puissiez sélectionner le site CM de votre choix. Vous pouvez également basculer entre les sites CM pendant votre session au moyen de la liste déroulante « Actuellement connecté à : » dans le coin supérieur gauche de l'interface Dash.

Une fois que vous bénéficiez de l'accès au site, l'administrateur vous accorde également des autorisations pour réaliser certaines tâches sur le site. Par exemple, vous pouvez être autorisé à modifier des objets mais pas à les supprimer.

Le site FirstSite II présente plusieurs utilisateurs avec différents groupes d'autorisations pour des fonctions (comme la recherche ou la modification d'objets) et des types spécifiques d'objets, comme le montre la figure ci-dessous :

La liste n'est disponible que pour les administrateurs qui utilisent l'interface Advanced.

Gestion des rôles d'utilisateurs

Site: » [FirstSiteII](#)

Sélectionner l'utilisateur à modifier :

Nom d'utilisateur	Rôles
 Arthur	ArtworkAuthor
 Connie	ContentEditor, DocumentEditor
 Conrad	ContentAuthor, DocumentAuthor
 Desiree	ArtworkAuthor, Designer
 Mark	ProductAuthor, MarketingAuthor
 Martha	ArtworkEditor
 Mary	ProductEditor, MarketingEditor
 Napoleon	Approver, WorkflowAdmin, SiteAdmin
 Rose	ProductEditor
 firstsite	ContentAuthor, Approver, MarketingEditor, GeneralAdmin, ArtworkAuthor, DocumentAuthor, ContentEditor, SiteAdmin, ArtworkEditor, ProductAuthor, DocumentEditor, Designer, ProductEditor, WorkflowAdmin, MarketingAuthor
 fwadmin	GeneralAdmin

Il est important de noter que le site CM n'est pas identique au site en ligne affiché dans le navigateur des visiteurs. Par exemple, un petit site Web peut disposer de tous les objets contenus dans un site CM. En revanche, un très grand site Web peut être divisé en plusieurs sections, dont chacune est abritée et gérée par un site CM distinct. Un site CM Content Server constitue donc la structure de base du site Web (ou une partie de celle-ci) mais reste distinct.

Remarque

Dans tout le guide, l'expression « site actif » fait référence au site sur lequel vous avez ouvert une session et non au site en ligne auquel accèdent les visiteurs.

À quoi servent les objets dans l'interface Dash ?

L'interface Dash offre l'accès aux fonctions de Content Server recensées dans [Tableau 1, page 34](#). Dans la pratique, vos possibilités d'action sont déterminées par le ou les rôles associés à votre nom d'utilisateur par l'administrateur. Si vous ne disposez pas des autorisations adéquates, la fonction n'est pas à votre disposition. Elle est grisée, absente de votre interface ou affiche un message d'erreur lorsque vous tentez de l'utiliser.

Autorisations d'accès aux objets

Les autorisations sont les privilèges d'accès à des fonctions telles que la création, l'affichage ou la modification d'objets, la participation à un circuit de validation et l'approbation d'objets en vue de leur publication. Elles déterminent également les objets et les types d'objet que vous pouvez utiliser. Les autorisations sont donc également responsables de l'apparence de l'interface de Content Server. Vos autorisations sont accordées par l'administrateur CS, directement ou par le biais d'un circuit de validation.

Par exemple, l'administrateur peut vous refuser l'autorisation de créer des objets d'un certain type. Dans ce cas, le type d'objet n'est pas affiché dans la liste déroulante « Créer nouveau... » ou la sous-fenêtre « Accès rapide ». Vous ne serez pas non plus en mesure de créer des objets de ce type en copiant ou en créant des traductions d'objets existants appartenant à ce type.

Si un objet se trouve dans un circuit de validation, vos autorisations sur cet objet changent en fonction de l'état du circuit de validation au moment en question. Par exemple, lorsque vous n'êtes pas un participant à un état particulier du circuit de validation, vous ne pouvez pas travailler sur les objets dans cet état.

Sélection du contenu de la page

En tant que contributeur, vous pouvez être responsable de l'association (par le biais de l'interface InSite) du contenu à afficher sur une page précise du site en ligne à l'objet « Page » adéquat. Ces objets sont des « conteneurs » qui font référence à tous les objets qui composent chaque section d'un site en ligne. Ils sont créés pour vous par les développeurs du site afin d'organiser le contenu de la page sous sa forme rendue.

Avant de pouvoir sélectionner le contenu correct pour vos objets « Page », vous devez être familiarisé avec la structure de votre site et la fonction des objets « Page » et « Gabarit » mis à votre disposition. C'est pourquoi, les développeurs du site, créateurs des objets « Page » que vous utilisez, fournissent généralement des instructions sur leur fonctionnement.

Lorsque les objets « Page » sont transformés en pages en ligne, Content Server utilise les gabarits associés à chaque objet référencé par l'objet « Page » pour déterminer l'aspect du contenu rendu. Les gabarits contrôlent l'emplacement de chaque contenu, leur formatage, les boutons affichés et leur rôle, etc.

Dépendances

Les dépendances sont importantes pour le contributeur, parce qu'elles régissent la gestion des objets, par exemple, si les objets peuvent être supprimés et approuvés (et leur ordre de suppression et d'approbation).

Les dépendances sont des relations qui existent entre les objets qui ont été associés d'une façon quelconque les uns aux autres. Les objets sont associés pour les raisons suivantes :

- Pour conserver et publier ensemble des objets (par exemple, un objet « Product » (Produit) et les objets « Image » et « Datasheet » (Feuille de données) qui l'accompagnent). Vous gardez ainsi l'intégrité de votre site en évitant les liens brisés et les données manquantes.
- Pour éviter les répétitions et les erreurs en partageant les informations entre les objets. Lorsque plusieurs objets partagent du contenu, vous avez l'assurance que celui-ci reste le même.

Selon le modèle d'objet, les relations sont inhérentes au modèle de données (pré-définies par Content Server) ou créées par les développeurs. Dans tous les cas, elles sont actualisées au niveau de l'objet par les contributeurs. Par exemple :

- Les développeurs peuvent créer un modèle de données qui associe hiérarchiquement un type d'objet à un autre. Vous associez ensuite les objets correspondants lorsque vous en créez. Par exemple, vous pouvez associer un objet « Product » (Produit) particulier (tel qu'un lecteur MP3) à un objet particulier « Document » (tel qu'un manuel de l'utilisateur au format PDF). L'association crée une dépendance.
- Si votre système est paramétré pour utiliser CS-DocLink, vous pouvez associer des objets document entre eux. Par exemple, vous créez des dépendances en associant des objets document à des objets dossier, et les objets dossier aux objets dossier père, etc.

Si les dépendances vous empêchent de réaliser une tâche, Content Server vous en avertit et identifie les objets concernés. Vous pouvez ensuite entreprendre les actions adéquates pour résoudre les conflits.

Par exemple, si vous tentez de supprimer un objet référencé par d'autres objets, Content Server affiche une liste d'objets faisant référence à l'objet que vous essayez de supprimer. Vous devez commencer par retirer la référence qui crée la dépendance entre les objets. Ce n'est qu'ensuite que vous pourrez supprimer les objets référencés. Si une relation hiérarchique existe entre plusieurs objets, vous devez retirer les dépendances à partir du bas de la hiérarchie en remontant à la racine.

Approbation et publication d'objets

En tant que contributeur, votre objectif principal, lorsque vous utilisez Content Server, est de publier du contenu sur votre site de distribution. Néanmoins, les objets doivent être approuvés avant d'être publiés.

Approbation d'objets

Le but de l'approbation des objets pour publication est de veiller à que les objets père et leurs objets dépendants soient approuvés avant la publication. Cette opération préserve l'intégrité des liens du site de publication.

Remarque

Dans certains cas, les objets non approuvés sont automatiquement publiés. Par exemple, si un objet déjà publié est supprimé du système de gestion de contenu, il est automatiquement approuvé pour publication vers le système de distribution en tant qu'objet « supprimé ». Lors de la prochaine session de publication, le statut de l'objet est synchronisé entre les systèmes, ce qui entraîne la suppression de l'objet dans le système de distribution.

Bien que certaines dépendances d'objet soient intrinsèques, les concepteurs et les administrateurs sont responsables de la mise en place des dépendances explicites.

Une dépendance d'objet se forme lorsqu'une association existe entre différents types d'objets. Par exemple, un objet « Page » est associé à trois objets « Article ». Deux de ces articles présentent des associations avec des objets « Media » (Média), tandis que le troisième est associé à quatre objets « Document ». Cette hiérarchie arborescente englobe un ensemble de dépendances père/fils pour l'ensemble de ces objets. C'est pourquoi tous les objets doivent être approuvés avant leur publication. Content Server affiche un message d'erreur lorsque les objets ne peuvent pas être approuvés pour publication et répertorie les objets concernés.

En tant que contributeur, si vous disposez des autorisations d'approbation, votre rôle est de résoudre toute erreur pouvant survenir pendant le processus d'approbation afin de pouvoir publier correctement votre contenu. Content Server applique les dépendances mises en place par l'équipe de conception et isole les conflits pour vous permettre de les résoudre.

Pour obtenir des instructions sur l'approbation d'objets pour leur publication, reportez-vous au [Chapitre 8](#), « [Approbation de publication](#) ». Pour des explications en détails des mécanismes d'approbation de Content Server, consultez le *Guide d'utilisation de l'interface Advanced de Content Server*.

Publication d'objets

Les objets qui sont approuvés pour publication sont marqués comme tels dans la base de données CS, jusqu'à l'ouverture d'une session de publication. Une session de publication peut soit être programmée (de façon exceptionnelle ou récurrente) soit être ouverte manuellement par l'administrateur, ou un contributeur disposant des autorisations adéquates. Lorsqu'une session de publication est en cours, chaque objet signalé comme étant « prêt à être publié » est publié.

Notez que la publication est une opération de traitement indépendante (batch). Vous pouvez continuer à travailler dans l'interface de Content Server lorsqu'une session de publication est en cours. Toutefois, les objets en cours de publication ne peuvent pas être ouverts, modifiés ou supprimés tant que la session n'est pas terminée.

Pour explication en détails des mécanismes de publication de Content Server, consultez le *Guide d'utilisation de l'interface Advanced de Content Server*.

Utilisateurs, rôles et attributions de circuit de validation

Dans la plupart des sociétés, les personnes ont différents rôles ou responsabilités et les sites Web sont publiés par plusieurs personnes travaillant conjointement. Certaines de ces personnes peuvent remplir le même rôle. Dans d'autres cas, une personne peut avoir plusieurs rôles. Dans Content Server, les responsabilités sont appelées **rôles**, les individus, **utilisateurs**, et tout le monde possède un nom d'utilisateur, qui permet de s'identifier et d'ouvrir une session.

Les tâches passent d'une personne à l'autre. Par exemple, un auteur écrit ou réunit des textes pour un article et les transmet à un éditeur. L'éditeur fait des suggestions et les envoie à l'auteur, avec l'article, ou apporte des modifications et transmet l'article pour révision finale et pour approbation. Ce processus (le passage du contenu d'une personne à une autre dans un ordre précis) est appelé **circuit de validation**.

Vous pouvez attribuer un processus de circuit de validation à un objet que vous créez, mais l'administrateur se charge généralement de l'attribution et définit les participants pour les objets que vous êtes autorisé à créer, pendant la configuration de la fonction de circuit de validation sur votre système CS.

Lorsque cette fonction est utilisée sur votre système CS, les tâches et les droits sont associés à des rôles plutôt qu'à des noms d'utilisateur. Même si vous ouvrez une session avec votre nom d'utilisateur, c'est le rôle attribué qui détermine ce que vous pouvez faire (survolez avec la souris le lien **View** (Afficher) situé près de l'élément **Mes rôles** dans la sous-fenêtre « Informations rapides » pour voir une liste de vos rôles.)

Lorsque vous ouvrez une session dans l'interface Dash, la sous-fenêtre Informations rapides vous offre un aperçu de votre charge de travail. Pour voir tous les objets qui vous sont attribués, cliquez sur le lien **Attributions** de la sous-fenêtre « Informations rapides ». (Vous pouvez également cliquer sur la balise **Mes tâches** dans l'arborescence **Balises** de la sous-fenêtre de navigation.)

Si vous savez que vous ne serez pas disponible (en vacances, par exemple), vous pouvez déléguer votre attribution à une autre personne qui tient le même rôle que vous. Si vous n'êtes pas en mesure de terminer votre tâche, vous pouvez abandonner votre participation au moyen de la fonction **S'abstenir de voter**.

Lorsque vous avez terminé d'utiliser l'objet, vous indiquez avoir fini votre attribution du circuit de validation pour cet objet grâce à la fonction **Terminer mon attribution**. Content Server change alors l'état de cet objet et détermine à qui l'attribution revient ensuite, d'après le processus du circuit de validation. Pour plus d'informations sur le circuit de validation, reportez-vous au [Chapitre 9](#), « [Circuit de validation](#) ».

Suivi de versions

Content Server permet de suivre et d'annuler les modifications apportées aux objets. Si votre administrateur a activé le suivi des révisions pour un certain type d'objet, vous pouvez effectuer une des actions suivantes avec les objets de ce type (pour obtenir des informations détaillées, reportez-vous au [Chapitre 10](#), « [Suivi de versions](#) ») :

- Verrouiller un objet, ce qui empêche tout autre utilisateur de le modifier ou de le supprimer tant que vous ne l'avez pas déverrouillé.
- Vérifier les modifications apportées à un objet.
- Restaurer la version précédente d'un objet.

Verrouiller et déverrouiller

Pour utiliser un objet lorsque le suivi des révisions est activé :

1. Vous verrouillez l'objet de la base de données.

N'oubliez pas qu'un seul utilisateur peut verrouiller un objet à un moment donné. Autrement dit, lorsqu'un objet est verrouillé pour vous, vous êtes la seule personne à pouvoir le modifier, le supprimer ou l'attribuer à un circuit de validation. Si vous ouvrez un objet afin de le modifier et ne l'avez pas verrouillé délibérément, Content Server le verrouille automatiquement à votre place.

2. Une fois l'objet modifié, vous devez le déverrouiller.

Le déverrouillage permet d'enregistrer une nouvelle version de l'objet sans écraser les versions précédentes stockées dans la base de données CS, à moins que le nombre maximum de révisions autorisées soit atteint (cette limite est définie par l'administrateur). Une fois déverrouillé, l'objet peut être modifié par les autres utilisateurs. Lorsque vous travaillez sur un objet qui a été verrouillé automatiquement, Content Server le déverrouille automatiquement lorsque vous enregistrez l'objet.

Options d'archive

Vous pouvez déverrouiller un objet afin de disposer d'une version archivée tout en conservant une version verrouillée pour poursuivre votre travail.

Annulation du verrouillage

Si vous verrouillez un objet puis décidez que vous ne souhaitez pas enregistrer les modifications que vous venez d'apporter ou si vous avez verrouillé un objet par erreur, vous pouvez annuler le verrouillage. Dans ces cas-là, Content Server ne stocke pas de nouvelle version de l'objet et ne crée pas d'enregistrement du verrouillage dans la base de données.

Restauration de la version antérieure et historique des versions

Si, après avoir enregistré un objet, vous décidez de ne pas conserver les modifications effectuées, vous pouvez restaurer une des versions antérieures de l'objet au moyen de la fonction **Restaurer la version précédente**. Quand vous avez verrouillé un objet, vous pouvez restaurer une de ses versions précédentes. Lorsque vous tentez de restaurer la version précédente d'un objet déverrouillé, CS le verrouille automatiquement à votre place. Vous ou tout autre utilisateur pouvez examiner l'historique des révisions (versions) d'un objet.

Fonctions de l'interface Dash

Tableau 1 Offre une présentation des fonctions disponibles dans l'interface Dash. Montre également quelles fonctions sont propres à l'interface Dash ou Advanced.

Tableau 1. Comparaison des fonctions

Fonction	Dash	Advanced
Commandes administratives		
Effectuer des tâches administratives		✓
Modèle d'objet		
Utiliser les objets de base	✓	✓
Utiliser les objets Flex	✓	✓
Fonctions de rédacteur		
Créer et copier des objets	✓	✓
Modifier des objets	✓	✓
Supprimer des objets	✓	✓
Recherche d'objets		
Effectuer des recherches simples	✓	✓
Effectuer des recherches avancées	Au moyen de la syntaxe des requêtes Lucene	Au moyen d'un formulaire
Trier les résultats de la recherche	✓	✓
Enregistrer les critères de recherche		✓
Enregistrer les résultats des recherches	✓	✓
Rechercher en fonction de la valeur des attributs	✓	Attributs prédéfinis uniquement
Parcourir visuellement la structure d'un site (plan du site)	✓	✓
Parcourir visuellement les hiérarchies des familles d'objets Flex	✓	✓
Organisation des objets		
Utiliser les balises	✓	N/A
Utiliser la liste active	N/A	✓
Partager les objets entre les sites	✓	✓
Éditeurs tel-tel		
Utiliser FCKEditor	✓	✓
Utiliser eWebEditPro	N/A	✓
Utiliser RealObjects	N/A	✓
Utiliser DatePicker	✓	✓
Utiliser Image Picker	✓	✓
Utiliser Online Image Editor	✓	✓
Utiliser du contenu Flash	✓	✓

Tableau 1. Comparaison des fonctions (suite)

Fonction	Dash	Advanced
Interface InSite		
Prévisualiser des objets	✓	✓
Modifier des objets (mode d'édition)	✓	✓
Ajouter, remplacer, retirer et positionner des objets sur une page (mode de mise en page)	✓	✓
Terminer les tâches du circuit de validation	✓	✓
Rechercher des objets	✓	✓
Associations d'objets		
Associer des objets à d'autres objets	✓	✓
Attribuer des gabarits à des objets	✓	✓
Attribuer des objets à des pages	✓	✓
Utiliser des collections		✓
Placer et déplacer des pages	✓	✓
Liens intégrés		
Intégrer des liens dans d'autres objets	Champs de texte tel-tel uniquement	Champs de texte standard et tel-tel uniquement
Intégrer le contenu d'autres objets par référence	Champs de texte tel-tel uniquement	Champs de texte standard et tel-tel uniquement
Intégrer des liens vers des sites Web externes	Champs de texte tel-tel uniquement	Champs de texte standard et tel-tel uniquement
Utiliser les objets « Link » (Lien)		✓
Objets multilingues		
Attribuer des paramètres locaux aux objets	✓	✓
Utiliser des traductions liées de contenu	✓	✓
Comparer des traductions	✓	N/A
Circuit de validation		
Soumettre des objets dans un circuit de validation	✓	✓
Utiliser des groupes du circuit de validation		✓
Utiliser des rapports de circuit de validation		✓

Tableau 1. Comparaison des fonctions *(suite)*

Fonction	Dash	Advanced
Engage		
Utiliser des segments		✓
Classer des objets pour les segments	✓	✓
Utiliser les promotions		✓
Utiliser les recommandations	Listes statiques du mode Liste uniquement	✓
Publication		
Approuver des objets à publier	✓	✓
Retrait d'objets de la file d'attente de publication	✓	✓
Publier des objets		✓
Surveiller et gérer des sessions de publication		✓
Suivi de versions		
Suivre les révisions des objets	✓	✓
Restaurer les versions précédentes des objets	✓	✓

Partie 2

Utilisation de l'interface Dash

Les objets servent d'éléments de contenu de Content Server. Ils peuvent être créés, modifiés, vérifiés, supprimés, dupliqués, traduits, assignés à un circuit de validation, tracés par un système de suivi des versions, recherchés, prévisualisés et approuvés pour publication. Bien qu'il existe de nombreux types d'objets, tous sont exploités de la même façon et recourent aux mêmes procédures.

Cette partie explique l'utilisation des interfaces Dash et InSite de Content Server pour réaliser des tâches simples et avancées de gestion d'objets. Elle comporte les chapitres suivants :

- [Chapitre 2, « Mise en route »](#)
- [Chapitre 3, « Création et modification des objets »](#)
- [Chapitre 4, « Recherche et organisation d'objets »](#)
- [Chapitre 5, « Utilisation des objets multilingues »](#)
- [Chapitre 6, « Utilisation de l'interface InSite »](#)
- [Chapitre 7, « Fonctions avancées de gestion de contenu »](#)
- [Chapitre 8, « Approbation de publication »](#)
- [Chapitre 9, « Circuit de validation »](#)
- [Chapitre 10, « Suivi de versions »](#)

Chapitre 2

Mise en route

Ce chapitre explique comment ouvrir une session dans l'interface Dash de Content Server et comment l'utiliser.

Il comporte les sections suivantes :

- [Connexion](#)
- [Présentation rapide](#)
- [Autres méthodes d'accès aux objets](#)
- [Changement de site](#)
- [Accès à l'interface Advanced](#)
- [Référence rapide](#)

Connexion

Suivez les instructions de cette section pour ouvrir une session dans l'interface Dash de Content Server.

Remarque

Assurez-vous d'utiliser un navigateur pris en charge. Contactez votre administrateur CS si vous n'êtes pas sûr de la compatibilité de votre navigateur.

Pour ouvrir une session dans l'interface Dash

1. Ouvrez votre navigateur et entrez l'URL de votre système Content Server. Vous pouvez obtenir cette URL auprès de votre administrateur. L'URL présente la syntaxe suivante :

`http://<serveur>:<port>/<contexte>`

où :

- <serveur> est le nom d'hôte ou l'adresse IP de la machine qui exécute Content Server.
- <port> est le numéro du port sur lequel Content Server est à l'écoute des connexions.
- <contexte> fait référence à la racine du contexte applicatif (URI) attribuée à l'application Content Server lors de son installation.

Remarque

- Si vous avez des questions concernant l'URL de Content Server, votre nom d'utilisateur ou votre mot de passe, contactez votre administrateur.
- Les exercices de ce guide présentent l'utilisateur `firstsite` (mot de passe `firstsite`) qui a ouvert une session sur le site FirstSite II.

La page de connexion apparaît. Elle contient le formulaire de connexion.



Remarque

Vos développeurs ont peut-être personnalisé la page de connexion pour inclure des liens et d'autres informations propres à votre organisation. Consultez-les pour en savoir plus sur ce contenu personnalisé.

La partie inférieure gauche de la page de connexion recense les produits FatWire installés.

Produits installés:

Content Server 7.0.3
CS-Engage 7.0.3
Commerce Connector 7.0.3

2. Ouvrez une session sur le site où vous souhaitez travailler. Procédez de la façon suivante :
 - a. (Facultatif) Si vous avez déjà utilisé Content Server dans ce navigateur et sur cette machine, sélectionnez le site que vous souhaitez utiliser dans la liste déroulante « Sélectionner un site ».

Tenez compte des points suivants concernant la liste.

- La liste déroulante « Sélectionner un site » contient les sites disponibles pour le nom d'utilisateur le plus récent utilisé pour ouvrir une session dans Content Server. Le site le plus récent sur lequel vous avez ouvert une session est présélectionné dans la liste. La liste est mise à jour chaque fois que vous ouvrez une session.
 - S'il s'agit de votre première session ou si vous avez supprimé récemment les cookies du navigateur, cette liste n'est pas disponible (grisée). Si c'est le cas, passez à l'étape b.
 - Si vous ouvrez une session avec des informations d'identification différentes de celles utilisées pour la session précédente, la liste n'est pas valable. Dans ce cas, passez à l'étape suivante. Vous sélectionnez le site que vous souhaitez utiliser après avoir ouvert la session.
 - Cette liste est stockée dans un cookie de navigateur sur votre machine. Si vous utilisez un navigateur ou une machine autre que celui ou celle où vous ouvrez habituellement une session dans Content Server, le contenu de cette liste n'est pas transmis au nouveau navigateur ou à la nouvelle machine.
- b. Entrez votre nom d'utilisateur et votre mot de passe dans les champs correspondants.
 - c. (Facultatif) Si vous souhaitez que Content Server enregistre votre nom d'utilisateur pour ne pas avoir à l'entrer à la prochaine ouverture de session, sélectionnez **Mémoriser mon nom d'utilisateur**.

Il est stocké dans un cookie de navigateur sur votre machine. Si vous effacez vos cookies, vous devrez entrer à nouveau votre nom d'utilisateur lors de la prochaine ouverture de session.
 - d. Cliquez sur **Connexion**.

- e. (Facultatif) Si la liste déroulante Sélectionner un site de l'étape a n'est pas disponible ou si vous ouvrez une session avec des informations d'identification autres que celles utilisées lors de la session précédente, Content Server affiche une liste de sites que vous êtes autorisé à utiliser.

Vous êtes actuellement connecté en tant que 'firstsite'
Sélectionnez un site sur lequel vous désirez travailler:

Sélectionner	Nom	Description	Rôles
<input type="radio"/>	BurlingtonFinancial	Burlington Financial	ArtworkEditor, GeneralAdmin, Approver, ContentEditor, SparkAdmin, SparkDocumentUser, WorkflowAdmin, Analyst, Pricer, Marketer, Analytics, SiteAdmin, Checker, MarketingAuthor, MarketingEditor, Author, ContentAuthor, Editor, Expert, ProductAuthor, HelloAuthor, ProductEditor, HelloEditor, SparkContentUser, HelloDesigner, DocumentAuthor, DocumentEditor, Designer, ArtworkAuthor
<input type="radio"/>	FirstSiteII	FirstSite Mark II	ContentAuthor, Approver, MarketingEditor, GeneralAdmin, ArtworkAuthor, DocumentAuthor, ContentEditor, SiteAdmin, ArtworkEditor, ProductAuthor, DocumentEditor, Designer, ProductEditor, WorkflowAdmin, MarketingAuthor

Sélectionner

Dans ce cas, sélectionnez le site sur lequel vous souhaitez travailler et cliquez sur **Sélectionner**.

Remarque

- Vous pouvez travailler avec un seul site à la fois mais une fois que vous êtes connecté, vous pouvez passer d'un site à l'autre, à condition que d'autres sites auxquels vous avez le droit d'accéder soient disponibles.
- Lorsque vous réalisez les exercices de ce guide, sélectionnez le site FirstSite II (s'il est installé) dès que vous êtes invité à ouvrir une session.

L'interface Dash est chargée.

Figure 4. Vue de la page d'accueil de l'interface Dash.

Barre du haut

Accédez à l'interface Advanced.

Accédez à l'interface InSite (si elle est déjà ouverte).

Accédez à FatWire Analytics (s'il est installé).

Recherchez des objets.

Fermez votre session.

The screenshot shows the FatWire Dash interface. At the top, there's a navigation bar with tabs for 'advanced', 'dash', 'insite', and 'analytics'. A search bar is present with the text 'Critères de recherche...' and a 'Rechercher' button. The main area is titled 'dash' and contains three large icons: 'New Content Parent', 'New Content', and 'New Document Parent'. Below these is a table of 'Informations rapides' (Quick Information) with columns for 'View' and values. On the left, there's a 'Balises' (Tags) sidebar with a tree view. On the right, there's a 'Comment...' section with various actions like 'Create content?', 'Edit content?', etc.

Sous-fenêtre de navigation

Accédez aux objets par le biais des balises, du plan du site et de l'arborescence des objets.

Placez et déplacez les pages de votre site.

Gérez les balises.

Créez des objets.

Basculez d'un site à l'autre.

Champ de recherche

Entrez vos critères de recherche ici.

Votre nom d'utilisateur

Votre espace de travail

Utilisez les objets.

Navigation parmi les résultats de recherche et les autres listes d'objets.

Présentation rapide

La vue présentée dans la [Figure 4](#) constitue la vue par défaut après avoir ouvert la session. Si vous réalisez une action, la vue change. Par exemple, si vous effectuez une recherche, l'espace de travail affiche les résultats de votre recherche. Si vous créez un objet, l'espace de travail contient le formulaire d'objet adéquat, etc. Cette section propose une présentation rapide de l'interface Dash.

Remarque

Les exercices de cette section, et de l'ensemble du guide, présentent l'utilisateur `firstsite` qui a ouvert une session sur le site FirstSite II. L'utilisateur `firstsite` possède toutes les permissions dont peut jouir un contributeur. Pour votre installation, l'apparence de l'interface est déterminée par les autorisations qui vous ont été accordées par l'administrateur CS (et des produits FatWire installés sur votre système).

Dans cette section, vous réaliserez les exercices suivants :

- Déterminer vos rôles ([étape 1](#))
- Effectuer une recherche ([étape 2, page 45](#))
- Ouvrir un objet ([étape 3, page 46](#))
- Modifier un objet ([étape 4, page 47](#))
- Prévisualiser un objet ([étape 5, page 49](#))
- Basculer en mode d'affichage fractionné ([étape 6a à la page 51](#)) ;
- Créer une balise ([étape 6b à la page 52](#))
- Ajouter un objet dans une balise ([étape 6c à la page 52](#))
- Générer une balise ([page 53](#))
- Fermer une session ([page 53](#))

Commençons la visite !

1. Déterminez vos rôles sur le site actif. Dans la sous-fenêtre « Informations rapides », survolez avec le pointeur de la souris le lien **View** (Visualiser) affiché à côté de l'élément **Mes rôles** pour afficher une liste de rôles.

Informations rapides	
Mes rôles	
Attributions	
Verrouillages	
Dernier article édité	Test3 / oct. 25,
Tâches m'étant attribuées	
Heure de dernière connexion	oct. 30,

[View](#)

- ContentAuthor
- Approver
- MarketingEditor
- GeneralAdmin
- ArtworkAuthor
- DocumentAuthor
- ContentEditor
- ArtworkEditor
- SiteAdmin
- ProductAuthor
- DocumentEditor
- Designer
- ProductEditor
- WorkflowAdmin
- MarketingAuthor

Un rôle est un ensemble d'autorisations qui vous sont attribuées par l'administrateur. Ces autorisations déterminent les tâches que vous pouvez réaliser et les objets que vous pouvez utiliser. Elles ont donc également une influence sur l'apparence de votre interface.

Par exemple, si vous possédez le rôle Éditeur, vous bénéficiez d'autorisations de création, de modification et de recherche des objets appartenant à un ou plusieurs types. Par conséquent, vous disposez de l'accès aux éléments d'interface pour remplir ces fonctions (par exemple, la liste déroulante « Créer nouveau... » ou dans le champ **Rechercher** de la barre du haut).

Vous disposerez peut-être de l'accès aux fonctions du circuit de validation telles que terminer votre tâche ou approuver du contenu pour publication. Comme déjà mentionné plus haut, vos rôles déterminent les éléments d'interface du circuit de validation auxquels vous avez accès.

Remarque

Votre administrateur décide des autorisations précises attribuées à chaque rôle dans le système. Les rôles et autorisations décrites dans cette section ne sont que des exemples.

2. Dans l'interface Dash, la plupart des fonctions de gestion d'objet sont accessibles à l'aide d'un seul clic. Si, par exemple, vous souhaitez rechercher un objet contenant le mot « product » (produit).
 - a. Dans le champ **Rechercher** dans la barre du haut, entrez **product**.



- b. (Facultatif) Si vous souhaitez limiter votre recherche à un type d'objet particulier, sélectionnez ce type d'objet dans la liste déroulante « Critères de recherche » (**Find Product** (Rechercher un produit) dans notre exemple). Si vous souhaitez rechercher parmi tous les types d'objet, ne sélectionnez rien dans la liste.

- c. Cliquez sur **Rechercher**. Content Server affiche une liste d'objets correspondant à vos critères de recherche.

Actuellement connecté à : FirstSite Mark II

Critères de recherche... product

Résultats de recherche: product

Précédent 1-25 sur 53 25 suivants

Sélectionner	Nom	Description	Type	Modifié(e)(s)	Lieu	Pertinence
<input type="checkbox"/>	FSII Product Categories	Product Categories		oct. 19, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSII Product Images	Product Images		oct. 19, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSII FSE Digital Audio Player	FSE Digital Audio Player wi...		nov. 2, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSII FSE DVD VCR Combo	Double Feature DVD/VCR Comb...		août 25, 2005		
<input type="checkbox"/>	FSII FSE Plasma Screen TV	FSE Plasma Screen TV		nov. 3, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSII FSE Triple Play	Triple Play Plus 27" TV/DVD...		nov. 2, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSII Product Documents	Product Documents		oct. 22, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSII Manufacturers	Manufacturers		oct. 19, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSII AudioCo iAC-008 Portab...	AudioCo iAC-008 Portable MP...		nov. 2, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSII AudioCo iAC-083 Portab...	AudioCo iAC-083 Portable Au...		nov. 2, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSII Innovative Hi-Def Proj...	The Innovative HD Projectio...		nov. 2, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSII Innovative MiniDisc Di...	Innovative's Digital Music ...		nov. 2, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSII Superior Hi-Def Plasma...	An HDTV monitor with HDMI t...		nov. 2, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSII Superior Slim DVD Player	Philips makes your movies c...		nov. 2, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSII Portable Audio	Portable Audio		oct. 20, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSII Combination TVs	Combination TVs		oct. 20, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSII Combination VCRs	Combination VCRs		oct. 20, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSII Standard VCRs	Standard VCRs		oct. 20, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSII Innovative HiFi VHS	Innovative HiFi VHS		nov. 2, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSII FS Electronics Ltd.	FS Electronics Ltd.		nov. 2, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSIIProducts	Products		août 22, 2005		
<input type="checkbox"/>	FSII Audio	We have incredible low pric...		nov. 2, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSII DVD Players	We have incredible prices o...		nov. 2, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSII Televisions	We have incredible prices o...		nov. 2, 2004		

Sous-fenêtre des résultats de la recherche

La liste des résultats de la recherche montre des informations restreintes sur chacun de ses éléments, notamment le nom, le type d'objet et la date de modification. Par défaut, les résultats sont triés par ordre de pertinence (signalée par une barre verte dans la colonne « Pertinence »), en commençant par l'objet le plus pertinent.

- d. Cliquez sur un en-tête de colonne pour trier les résultats de la recherche en fonction du critère sélectionné. Pour inverser l'ordre de tri, cliquez à nouveau sur le même en-tête de colonne.
- e. Cliquez sur **Suivant** dans le coin supérieur droit de la liste des résultats de la recherche pour aller à la page suivante des résultats. Cliquez sur **Précédent** pour aller à la page précédente.

Pour en savoir plus sur la recherche des objets, reportez-vous à la section « Recherche d'objets », page 96.

3. Lorsque vous avez examiné les résultats de votre recherche, ouvrez l'objet qui vous intéresse.
- a. Dans la liste des résultats de la recherche, cliquez sur **FSII FSE Digital Audio Player**.

L'espace de travail contient la sous-fenêtre des objets, qui présente l'objet dans le formulaire de vérification.

Sélecteur de section de formulaire

Nom de l'objet utilisé

Sous-fenêtre contenant l'objet dans le formulaire de vérification.

The screenshot displays the FatWire Content Server 7 interface. At the top, there's a navigation bar with 'advanced', 'dash', 'insite', and 'analytics' tabs. Below it, a search bar contains 'Critères de recherche...' and 'product', with a 'Rechercher' button. The main content area shows the object verification form for 'Product (FSII Product): FSII FSE Digital Audio Player'. The form includes sections for 'Name', 'Description', 'FSII Subcategory(M)', 'FSII Manufacturer(S)', 'SKU', 'Long Description', 'Price', and 'Image'. A sidebar on the left contains a 'Balises' section with radio buttons for 'Content (Contenu)*', 'Métadonnées', 'Relations', 'Versions', 'Marketing', 'Circuit de validation', 'Publication', and 'Partage'. The 'Content (Contenu)*' option is selected and circled in red. Arrows from the text labels point to the sidebar, the search bar, and the main content area.

- b. Inspectez votre objet et toute information en rapport avec lui, en sélectionnant différentes sections du formulaire. Lorsque vous avez terminé, revenez à la section **Content (Contenu)**.

Pour obtenir de plus amples informations, reportez-vous à la section « [Sous-fenêtre des objets](#) », page 64.

4. Imaginons que vous trouviez des erreurs dans le contenu et que vous souhaitiez les corriger. Pour cela, modifiez l'objet.
 - a. Cliquez sur **Modifier** en haut du formulaire de vérification.

Content Server ouvre l'objet dans le formulaire de modification.

Type et nom de l'objet utilisé → **Product (FSII Product): FSII FSE Digital Audio Player** Lieu: en_US - maître objet

Barre de menus

Les champs mis en évidence sont obligatoires → **Long Description:**

Commandes de l'éditeur tel-tel

Name: FSII FSE Digital Audio Player

Description: FSE Digital Audio Player with 256MB of Built-in Memory, Silver

FSIIManufacturer(S): FSII FS Electronics Ltd. [X]

Afficher les objets Lier le père

SKU: FSE-DAP30S

Long Description:

The FSE PORTABLE AUDIO PLAYER is water-resistant and designed to deliver outstanding audio entertainment in tough, outdoor conditions. It is rugged enough to withstand shock and vibration, yet easy to use. If your life is action packed, pack a player that's built for action!

FSE Digital Audio Player with 256MB of Built-in Memory, Silver
Dimensions (H x W x D) 21/8" x 33/16" x 07/8" Weight .13 lbs

Ajouter un lien Inclure

Le type et le nom de l'objet utilisés sont affichés dans la barre de menus.

- b. Modifiez le contenu des champs **Name** et **SKU** (Référence de l'article en stock).

Les champs dont les noms sont mis en évidence en jaune sont obligatoires, ce qui signifie que vous ne pouvez pas les laisser vides. Autrement, Content Server n'enregistre pas l'objet.

Remarque

Selon le paramétrage de votre site, il est possible qu'un ou plusieurs champs de vos formulaires de modification soient de type tel-tel. Un champ tel-tel vous permet d'appliquer le formatage de type MS Word à votre contenu sans quitter le formulaire de modification. Pour obtenir de plus amples informations, reportez-vous à la section « [Utilisation de FCKEditor](#) », page 81.

- c. (Facultatif) Cliquez sur **Enregistrer** pour conserver votre progression et continuer à utiliser l'objet.

Lorsque vous cliquez sur **Enregistrer**, Content Server sauvegarde les modifications apportées à l'objet jusqu'à ce moment mais laisse le formulaire de modification ouvert.

- d.** Cliquez dans le champ **Long Description** pour charger FCKEditor. Lorsque FCKEditor apparaît, apportez des modifications au texte affiché. Si vous savez utiliser Microsoft Word, explorez les fonctions disponibles dans FCKEditor. Elles imitent celles de Word.
 - e.** Cliquez sur **Enregistrer et fermer**.
Content Server enregistre les modifications apportées à l'objet et l'affiche à nouveau dans le formulaire de vérification, en montrant les changements effectués.
- 5.** Lorsque vous avez fini les modifications (ou la création) d'un objet, prévisualisez-le pour voir son apparence lors du rendu sur le site en ligne.

Remarque

Vous ne pouvez prévisualiser que les objets qui sont associés à un gabarit. Pour obtenir davantage d'informations, contactez le développeur de votre site ou l'administrateur CS.

- a.** Dans le formulaire de vérification, cliquez sur **Aperçu**.

Une nouvelle fenêtre de navigateur s'ouvre. Elle contient l'objet tel qu'il apparaîtra sur le site en ligne.

The screenshot displays the FatWire Content Server 7 interface. On the left, a sidebar contains navigation options: 'Aperçu', 'Modification', 'Mise en page', 'Rechercher', and 'Attributions'. The main area is titled 'Preview' and shows a product page for 'FSE Digital Audio Player'. The product page includes a navigation menu with links for 'Home', 'Articles', 'Products', 'Shopping Cart', 'My Site', and 'About'. Below the menu is a language selector set to 'en_US' and a 'Switch' button. The product title is 'FSE Digital Audio Player'. The main content area features an image of the audio player and headphones, followed by a description: 'The FSE PORTABLE AUDIO PLAYER is water-resistant and designed to deliver outstanding audio entertainment in tough, outdoor conditions. It is rugged enough to withstand shock and vibration, yet easy to use. If your life is action packed, pack a player that's built for action!'. Below the description, there are links for 'Product Information Sheet', 'preview - download', and 'Product Specification Sheet', each with a 'preview - download' link. The pricing section shows 'Price Per Unit: \$189.95', a crossed-out price of '\$0.00', and the current price of '\$189.95'. A quantity selector is set to '1' and an 'Add to Cart' button is visible. At the bottom, there is a copyright notice: 'Copyright © 2007 FatWire Software. Validate: xhtml | css'.

- b. Dans la fenêtre d'aperçu, vérifiez le contenu modifié. Notez toute modification de l'objet que vous souhaitez encore apporter.

Remarque

Selon le paramétrage du site et les autorisations dont vous disposez, vous êtes peut-être en mesure d'utiliser le contenu directement dans une page rendue au moyen de l'interface InSite. Reportez-vous au [Chapitre 6, « Utilisation de l'interface InSite »](#) pour plus de détails.

- c. Fermez le fenêtre d'aperçu et revenez à l'interface Dash.
- d. (Facultatif) si vous devez apporter d'autres modifications à l'objet, cliquez sur **Modifier** et procédez aux modifications. Après avoir terminé, cliquez sur **Enregistrer et fermer**.
6. Si les résultats de la recherche contiennent un ou plusieurs objets que vous souhaitez ouvrir à nouveau ultérieurement, vous pouvez les ajouter à une balise. Les balises vous permettent de créer des listes personnalisées d'objets que vous pouvez facilement récupérer plus tard.

- a. Cliquez sur le bouton **Afficher la sous-fenêtre de fractionnement** dans la section de droite de la barre du haut.

L'espace de travail contient la sous-fenêtre des résultats de la recherche (où se trouvent les résultats de la recherche effectuée à l'étape 2, page 45), située au-dessus de la sous-fenêtre des objets.

The screenshot shows the FatWire Content Server 7 interface. At the top, there's a search bar with 'product' entered and a 'Rechercher' button. Below the search bar, there's a table of search results. The table has columns for 'Sélectionner', 'Nom', 'Description', 'Type', 'Modifié(e)(s)', 'Lieu', and 'Pertinence'. The results include items like 'FSII Product Categories', 'FSII Product Images', 'FSII FSE Digital Audio Player', 'FSII FSE DVD VCR Combo', 'FSII FSE Plasma Screen TV', and 'FSII FSE Triple Play'. Below the table, there's a detailed view of the selected product: 'Product (FSII Product): FSII FSE Digital Audio Player'. This view includes fields for Name, Description, FSII Subcategory, FSII Manufacturer, SKU, and Long Description. A red circle highlights a horizontal separator bar between the search results table and the product details view.

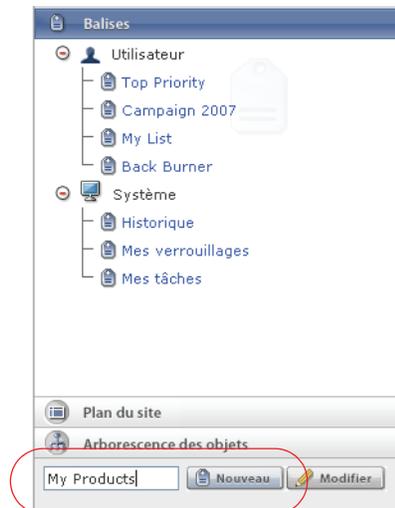
Faites glisser la poignée du séparateur des sous-fenêtres.

Conseil

Faites glisser le séparateur des sous-fenêtres vers le haut ou vers le bas pour ajuster la taille des sous-fenêtres.

Consultez la section « [Espace de travail : Affichage Gestion d'objets](#) », page 62 pour obtenir des détails sur l'affichage fractionné.

- b. Dans le champ **Nouvelle balise** de la sous-fenêtre de navigation, entrez **My Products** et cliquez sur **Nouveau**.



La nouvelle balise apparaît dans l'arborescence **Balises**.

- c. Dans la liste des résultats de la recherche, cochez les cases des objets suivants :
- **FSII FSE Digital Audio Player (Lecteur audio numérique FSII FSE)**
 - **FSII FSE DVD VCR Combo (Enregistreur DVD/VHS FSII FSE)**
- d. Dans la liste déroulante **Ajouter à...** du coin supérieur droit de la sous-fenêtre des résultats, sélectionnez **My Products**.



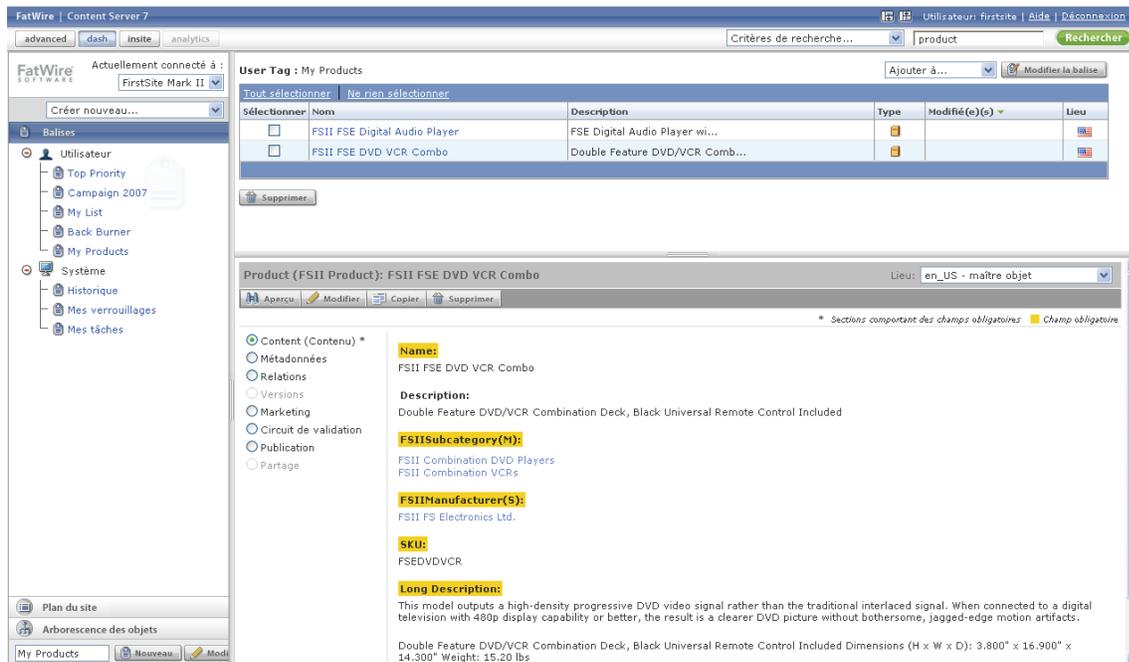
Content Server ajoute les objets sélectionnés à la balise **My Products**.

- e. Cliquez sur le bouton **Afficher la sous-fenêtre Objet** (dans la section de droite de la barre du haut) pour masquer les résultats de la recherche et développer la sous-fenêtre des objets dans tout l'espace de travail.

Bouton **Afficher la sous-fenêtre Objet**



7. Si vous souhaitez utiliser un objet attribué à une balise, générez la balise et sélectionnez l'objet dans la liste des objets renvoyés.
 - a. Sélectionnez la balise **My Products** dans l'arborescence **Balises**.
Content Server affiche une liste d'objets renvoyés par la balise.
 - b. Dans la liste des objets renvoyés, cliquez sur **FSII FSE DVD VCR Combo**.
L'espace de travail bascule en mode d'affichage fractionné et affiche la sous-fenêtre des objets sous celle des résultats de la recherche. La sous-fenêtre des objets présente l'objet dans le formulaire de vérification.



- c. Modifiez et enregistrez l'objet comme vous l'avez appris précédemment dans cette présentation.
 8. Lorsque vous avez terminé votre travail, cliquez sur **Déconnexion** dans la partie droite de la barre du haut pour fermer votre session dans Content Server.
- Félicitations ! Vous connaissez désormais les tâches de gestion d'objets que vous effectuerez chaque fois que vous travaillez dans l'interface Dash. Ouvrez à nouveau une session et passez aux sections suivantes pour en savoir plus sur l'interface et ses fonctions.

Autres méthodes d'accès aux objets

Outre les recherches et la génération d'une balise, vous pouvez également accéder aux objets selon l'une des méthodes suivantes.

- [Accès aux objets par le biais de l'arborescence du plan du site](#)
- [Accès aux objets par le biais de l'arborescence des objets](#)

Accès aux objets par le biais de l'arborescence du plan du site

L'arborescence **Plan du site** vous permet de parcourir les pages et les objets qui ont été ou seront publiés sur votre site en ligne, en fonction de la hiérarchie dans laquelle ils sont organisés sur le site. Elle vous aide à visualiser la configuration des pages et leur contenu, et à comprendre les relations et les dépendances existantes pour chaque page. Le placement et l'organisation des pages sur votre site sont généralement du ressort des concepteurs de votre site.

Remarque

Les objets que vous pouvez afficher et ouvrir par le biais de l'arborescence dépendent des autorisations accordées par votre administrateur CS.

Pour accéder aux objets au moyen de l'arborescence du plan du site

1. Ouvrez une session sur le site où vous souhaitez travailler.
2. Dans la sous-fenêtre de navigation, cliquez sur la barre **Plan du site**.

La sous-fenêtre contient l'arborescence du plan du site.

3. Naviguez dans le plan du site en effectuant les opérations suivantes :

- a. **Parcourez la hiérarchie.** Cliquez sur le signe plus vert situé près d'un nœud père pour développer le nœud et afficher ses fils.

Lorsque vous développez un nœud, l'espace de travail affiche une liste d'objets qui y sont associés (notamment des pages filles, du contenu, etc.). Par exemple, la figure suivante montre une liste d'objets associés à la page **FSIIHome**.

The screenshot shows the FatWire Content Server 7 interface. On the left, the 'Plan du site' navigation pane is visible, showing a tree structure with 'SitePlan' at the top, followed by 'Site FirstSiteII', 'Pages placées', and 'FSIIHome'. A green arrow points to the 'FSIIHome' node. On the right, a search results table is displayed for the query 'product'. The table has columns for 'Sélectionner', 'Nom', 'Description', 'Type', 'Modifié(e)(s)', and 'Lieu'. The results include items like 'FSIIHotItems', 'FSIILatestNews', 'FSIIHomePageText', 'FSIIAbout', 'FSIIArticles', 'FSIIShoppingCart', 'FSIIProducts', and 'FSIILogin'. A red box highlights the search results table.

Sélectionner	Nom	Description	Type	Modifié(e)(s)	Lieu
<input type="checkbox"/>	FSIIHotItems	Hot Items			
<input type="checkbox"/>	FSIILatestNews	Latest News			
<input type="checkbox"/>	FSIIHomePageText				
<input type="checkbox"/>	FSIIAbout	About			
<input type="checkbox"/>	FSIIArticles	Articles			
<input type="checkbox"/>	FSIIShoppingCart	Shopping Cart			
<input type="checkbox"/>	FSIIProducts	Products			
<input type="checkbox"/>	FSIILogin	My Site			

Continuez vers le bas de la hiérarchie jusqu'à trouver l'objet que vous souhaitez utiliser.

- b. **Ouvrez l'objet en question.** Dans la liste des objets de l'espace de travail, cliquez sur l'objet que vous souhaitez utiliser. (Vous pouvez aussi cliquer sur l'objet directement dans l'arborescence.) Content Server ouvre l'objet dans le formulaire de vérification.

Accès aux objets par le biais de l'arborescence des objets

L'arborescence des objets vous permet de parcourir visuellement les hiérarchies d'objets modulables de votre site.

Remarque

Les objets que vous pouvez afficher et ouvrir par le biais de l'arborescence dépendent des autorisations accordées par votre administrateur CS.

Pour accéder aux objets au moyen de l'arborescence des objets

1. Ouvrez une session sur le site où vous souhaitez travailler.
2. Dans la sous-fenêtre de navigation, cliquez sur la barre **Arborescence des objets**.
La sous-fenêtre contient l'arborescence des objets.
3. Parcourez les objets de l'arborescence selon la méthode suivante.
 - a. **Parcourez la hiérarchie.** Cliquez sur le signe plus vert situé près d'un nœud père pour développer le nœud et afficher ses fils.

Lorsque vous développez un nœud, l'espace de travail affiche une liste des objets associés à ce nœud. Par exemple, la figure suivante montre une liste d'objets associés à l'objet modulaire **FSII Portable Audio** (Audio portable FSII).

The screenshot shows the FatWire Content Server interface. On the left, the 'Arborescence des objets' sidebar is visible, with the 'FSII Portable Audio' node expanded. A red box highlights this node. On the right, a search results table is displayed for the query 'product'. The table has columns for 'Sélectionner', 'Nom', 'Description', 'Type', 'Modifié(e)(s)', and 'Lieu'. The table contains four rows of results, all related to FSII AudioCo products.

Sélectionner	Nom	Description	Type	Modifié(e)(s)	Lieu
<input type="checkbox"/>	FSII FSE Digital Audio Player	FSE Digital Audio Player wi...			
<input type="checkbox"/>	FSII AudioCo iAC-083 Portab...	AudioCo iAC-083 Portable Au...			
<input type="checkbox"/>	FSII Innovative MiniDisc Di...	Innovative's Digital Music ...			
<input type="checkbox"/>	FSII AudioCo iAC-008 Portab...	AudioCo iAC-008 Portable MP...			

Continuez vers le bas de la hiérarchie jusqu'à trouver l'objet que vous souhaitez utiliser.

- b. **Ouvrez l'objet en question.** Dans la liste des objets de l'espace de travail, cliquez sur l'objet que vous souhaitez utiliser. (Vous pouvez aussi cliquer sur l'objet directement dans l'arborescence.) Content Server ouvre l'objet dans le formulaire de vérification.

Changement de site

Lorsque vous travaillez dans l'interface Dash, vous pouvez basculer entre les sites pour lesquels vous disposez d'autorisations, sans devoir fermer puis ouvrir de session.

Pour basculer vers un autre site

1. Ouvrez une session sur le site où vous souhaitez travailler.
2. Dans la liste déroulante « Actuellement connecté à : » sélectionnez le site vers lequel vous souhaitez basculer.

Remarque

La liste déroulante « Actuellement connecté à : » ne contient que les sites pour lesquels vous possédez les autorisations nécessaires.

Content Server vous connecte au site sélectionné.

Accès à l'interface Advanced

Si vous avez les autorisations adéquates, vous pouvez accéder à l'interface Advanced (dans la barre du haut) pour réaliser les tâches suivantes.

- Accéder aux fonctions d'Engage (si Engage est installé), telles que les collections, les recommandations, les promotions et les segments.
- Exécuter des tâches avancées de gestion de contenu telles que la configuration, le placement et le déplacement d'objets « Page », la création et la modification de gabarits, etc.
- Réaliser des tâches administratives sur votre système CS (si vous disposez des privilèges administratifs).

Pour en savoir plus sur l'interface Advanced, reportez-vous au *Guide d'utilisation de l'interface Advanced de Content Server*.

Pour accéder à l'interface Advanced de la barre du haut

1. Dans cette barre, cliquez sur **Advanced**.

Une nouvelle fenêtre de navigateur s'ouvre et l'interface Advanced est chargée.

Remarque

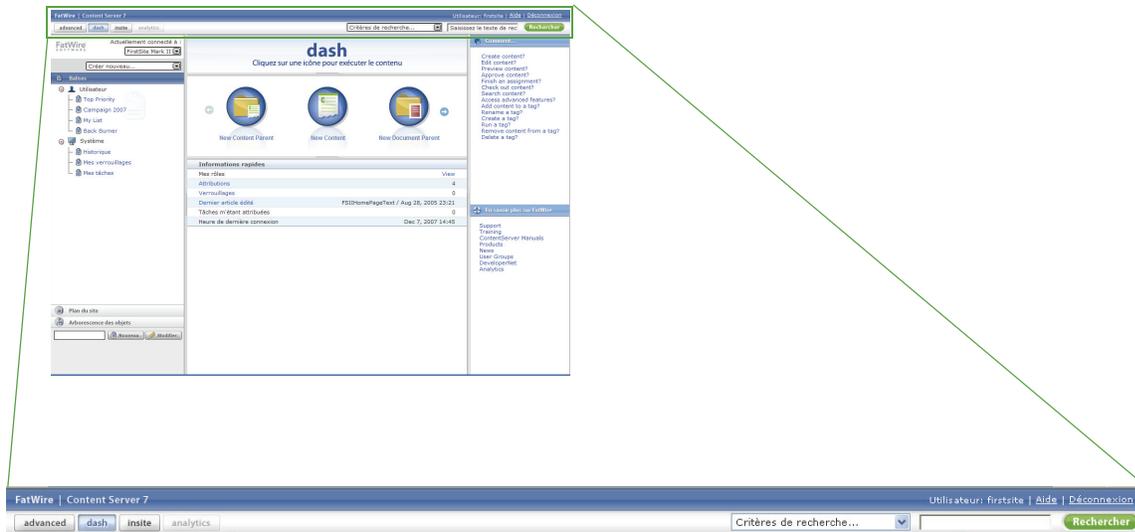
- Lorsque vous accédez à l'interface Advanced de la barre du haut, Content Server vous connecte automatiquement au site actif.
- Si vous ne possédez pas les autorisations pour utiliser l'interface Advanced, la nouvelle fenêtre de navigateur contient un message d'erreur qui vous en informe. Si vous avez des questions, consultez votre administrateur CS.

2. Réalisez les tâches souhaitées.
3. Lorsque vous avez terminé, fermez la fenêtre du navigateur qui contient l'interface Advanced.

Référence rapide

Cette section offre une référence rapide, qui explique brièvement les fonctions des composants les plus couramment utilisés de l'interface Dash.

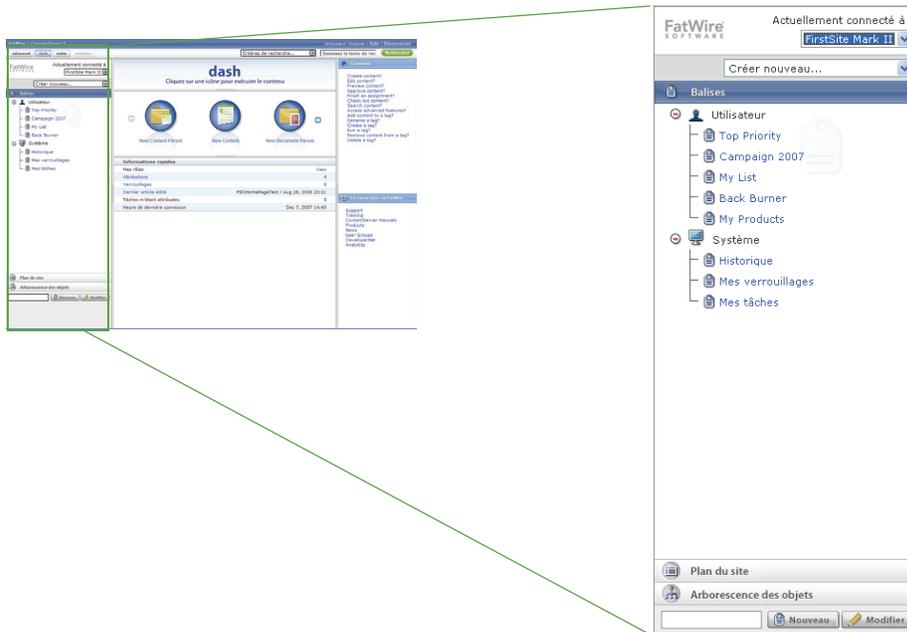
Barre du haut



La barre du haut contient les fonctions ci-dessous.

- **Advanced** : permet d'ouvrir l'interface Advanced de Content Server dans une nouvelle fenêtre de navigateur. Reportez-vous à la section « [Accès à l'interface Advanced](#) », page 56.
L'interface Advanced propose l'accès aux fonctions d'Engage et aux commandes administratives de Content Server. Pour obtenir des informations sur l'utilisation de l'interface Advanced, reportez-vous au *Guide d'utilisation de l'interface Advanced de Content Server*.
- **Dash** : rétablit la vue de la page d'accueil. La vue de la page d'accueil est celle que vous voyez lorsque vous ouvrez une session dans l'interface Dash. Reportez-vous à la section « [Espace de travail : vue de la page d'accueil](#) », page 59.
- **InSite** : si l'interface InSite est ouverte dans une autre fenêtre, cette fonction permet de la placer devant les autres.
- **Analytics** : si FatWire Analytics est installé, permet d'ouvrir l'interface Analytics dans une nouvelle fenêtre.
- **Utilisateur** : permet d'afficher votre nom d'utilisateur.
- **Champ Rechercher** : vous permet d'effectuer une recherche. Reportez-vous à la section « [Recherche d'objets](#) », page 96.
- **Liste déroulante « Critères de recherche »** : vous permet de limiter votre recherche à un type particulier d'objet. Reportez-vous à la section « [Recherche d'objets](#) », page 96.
- **Aide** : permet d'ouvrir le site des documents électroniques FatWire dans une nouvelle fenêtre de navigateur.
- **Déconnexion** : met fin à votre session dans Content Server.

Sous-fenêtre de navigation



Conseil

Faites glisser le bord droit de la sous-fenêtre de navigation pour en ajuster la largeur.

La sous-fenêtre de navigation offre les fonctions suivantes.

- **Liste déroulante « Actuellement connecté à : »** : vous permet de basculer vers un autre site CM, à condition que vous disposiez des autorisations pour l'utiliser. (La sélection par défaut dans cette liste déroulante est le site sur lequel votre session est en cours.) Reportez-vous à la section « [Changement de site](#) », page 56.
- **La liste déroulante « Créer nouveau... »** : vous permet de créer des objets correspondant aux types disponibles dans la liste. Après sélection du type d'objet souhaité, cliquez sur **Rechercher** pour afficher le formulaire de nouvel objet. Notez que le contenu de cette liste est déterminé par les autorisations qui vous ont été accordées par l'administrateur CS. Reportez-vous à la section « [Création d'objets](#) », page 68.
- **Arborescence Balises** : vous permet de créer, de générer, de renommer et de supprimer des balises. Reportez-vous à la section « [Organisation des objets](#) », page 101.
- **Arborescence Plan du site** : offre une vue hiérarchique de l'organisation des pages et de leurs objets associés sur votre site, ce qui aide à visualiser la configuration des pages et de leur contenu, et à placer ou déplacer, les pages dans la hiérarchie du site. Elle aide également à comprendre les relations et les dépendances existant pour une page donnée. Pour obtenir des instructions sur la navigation dans le plan du site, reportez-vous à la section « [Accès aux objets par le biais de l'arborescence du plan du site](#) », page 54. Pour obtenir des instructions sur le placement et le déplacement des pages, reportez-vous à la section « [Placement et déplacement de pages dans un site](#) », page 144.
- **Arborescence des objets** : montre les objets disponibles sur le site actif, organisés en fonction de leurs types et de leurs hiérarchies de relations modulables respectifs. Pour obtenir des instructions sur la navigation dans l'arborescence des objets, reportez-vous à la section « [Accès aux objets par le biais de l'arborescence des objets](#) », page 55.

Espace de travail : vue de la page d'accueil

La vue de la page d'accueil est celle que vous voyez lorsque vous ouvrez une session dans Content Server, comme l'illustre la [Figure 4](#), [page 43](#).

Remarque

Vous pouvez revenir à la vue de la page d'accueil à tout moment en cliquant sur **Dash** dans la barre du haut.

Dans la vue de la page d'accueil, l'espace de travail contient les éléments suivants.

The screenshot shows the 'dash' interface with the following components:

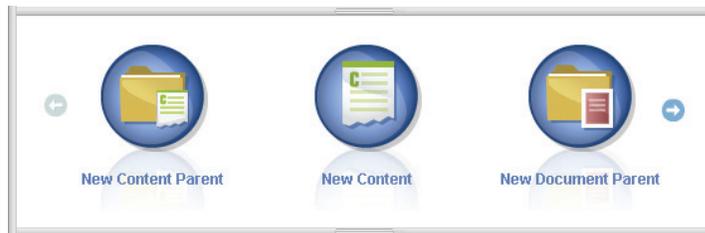
- Sous-fenêtre « Accès rapide »**: Points to the three main action icons: 'New Content Parent', 'New Content', and 'New Document Parent'.
- Sous-fenêtre « Informations rapides »**: Points to the 'Informations rapides' table.
- Sous-fenêtre « Aide et assistance technique »**: Points to the right-hand sidebar containing the 'Comment...' section and the 'En savoir plus sur FatWire' section.

Informations rapides		View
Mes rôles		4
Attributions		0
Verrouillages		0
Dernier article édité	FSIIHomePageText / Aug 28, 2005 23:21	
Tâches m'étant attribuées		0
Heure de dernière connexion	Dec 7, 2007 14:45	

- **Sous-fenêtre « Accès rapide »** : fournit des raccourcis pour la création d'objets à partir des types d'objet que vous êtes autorisé à créer (autorisations paramétrées par l'administrateur). Pour obtenir de plus amples informations, reportez-vous à la section « [Sous-fenêtre Accès rapide](#) », [page 60](#).
- **Sous-fenêtre « Informations rapides »** : offre une synthèse de votre charge actuelle de travail sur le site actif et d'autres informations en rapport avec la session. Pour obtenir de plus amples informations, reportez-vous à la section « [Sous-fenêtre Informations rapides](#) », [page 60](#).
- **Sous-fenêtre « Aide et assistance technique »** : fournit l'accès à des ressources utiles telles que l'aide en ligne, le site des documents électroniques FatWire et l'assistance technique FatWire. (Votre administrateur peut personnaliser le contenu de cette sous-fenêtre.) Pour obtenir de plus amples informations, reportez-vous à la section « [Sous-fenêtre « Aide et assistance technique »](#) », [page 61](#).

Sous-fenêtre Accès rapide

La sous-fenêtre « Accès rapide » propose des raccourcis de création d'objets. Chaque type d'objet est représenté par une icône unique, comme le montre l'illustration ci-après.



Par défaut, les types d'objet disponibles dans la sous-fenêtre correspondent aux types disponibles dans votre liste déroulante « Créer nouveau... ». L'administrateur CS sélectionne les types d'objet à votre disposition aux deux emplacements.

Sous-fenêtre Informations rapides

Informations rapides	
Mes rôles	View
Attributions	4
Verrouillages	0
Dernier article édité	FSII FSE Digital Audio Player / oct. 30, 2007 00:20
Tâches m'étant attribuées	0
Heure de dernière connexion	oct. 30, 2007 00:10

La sous-fenêtre « Informations rapides » offre les informations suivantes sur votre session en cours :

- **Mes rôles** : survolez avec le pointeur de la souris le lien **View** pour voir les rôles associés à votre nom d'utilisateur (et les autorisations qui vous ont été accordées) sur le site actif.
- Synthèse de votre charge actuelle de travail sur le site actif. Les éléments affichés dans la sous-fenêtre sont expliqués dans le tableau suivant :

Champ	Explication
Attributions	Nombre d'attributions du circuit de validation en attente. Cliquez sur le lien pour afficher une liste des objets qui vous sont actuellement attribués pour réaliser des tâches.
Verrouillages	Nombre d'objets que vous avez déverrouillés. Cliquez sur le lien pour voir une liste des objets que vous avez déverrouillés.
Dernier article édité	Dernier objet que vous avez modifié, accompagné de la date et de l'heure de la modification. Cliquez sur le lien pour ouvrir l'objet dans le formulaire de vérification.
Tâches que j'ai attribuées	Nombre d'attributions du circuit de validation que vous avez attribuées à d'autres utilisateurs.
Heure de dernière connexion	Date et heure de votre dernière ouverture de session.

Sous-fenêtre « Aide et assistance technique »

La sous-fenêtre « Aide et assistance technique » offre l'accès en un clic à des ressources conçues pour faciliter votre travail dans Content Server.

Remarque

Votre administrateur CS a la possibilité de personnaliser le contenu de la sous-fenêtre « Aide et assistance technique » pour inclure du contenu propre à votre organisation. Si la sous-fenêtre a été personnalisée sur votre système CS, consultez votre administrateur CS pour obtenir des informations sur le contenu de cette sous-fenêtre.

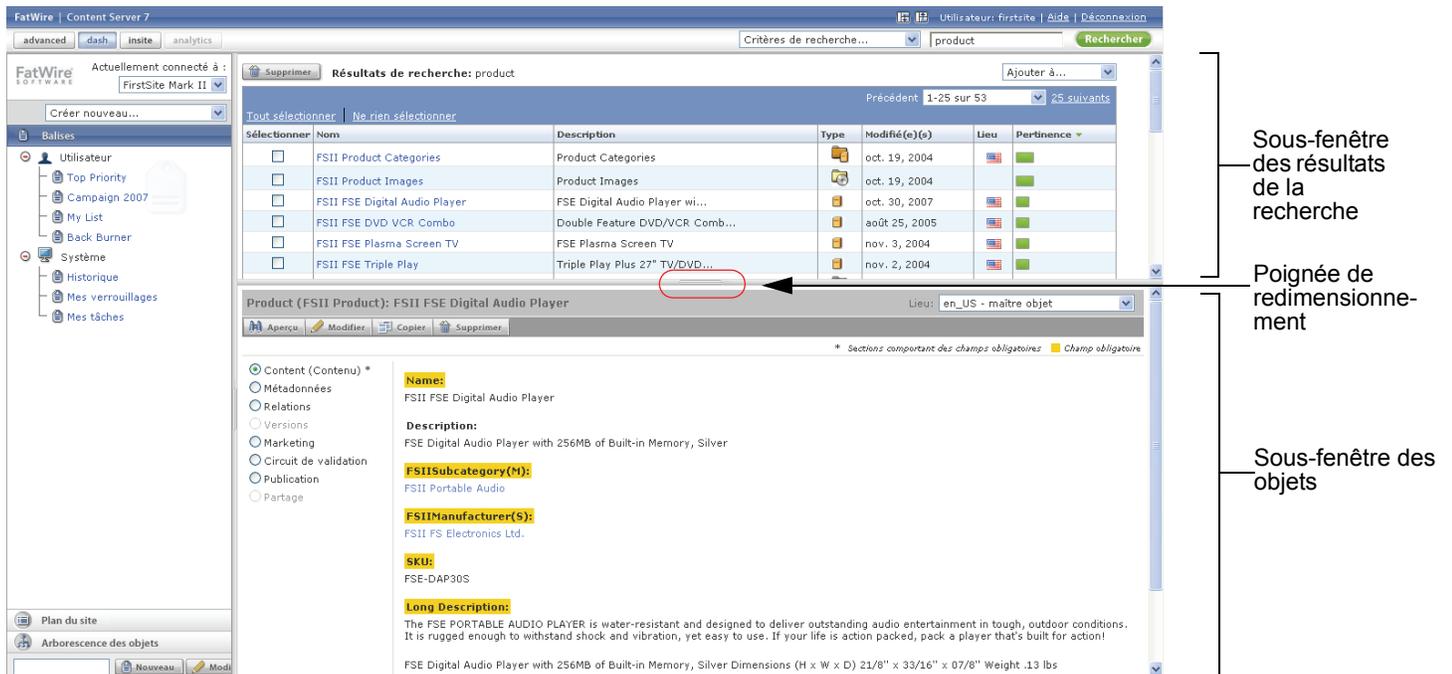
Dans l'application Content Server par défaut, la sous-fenêtre contient les sections suivantes :

- **Comment...** : cette section propose des liens vers des instructions pour les tâches de gestion de contenu les plus couramment utilisées.
- **En savoir plus sur FatWire** : propose des liens vers des ressources en ligne utiles, notamment le site de documents électroniques FatWire, l'assistance technique FatWire et le site DeveloperNet de FatWire.

Espace de travail : Affichage Gestion d'objets

Lorsque vous ouvrez une session et accédez à un objet (en générant une balise, en réalisant une recherche, etc.), l'espace de travail bascule en mode **d'affichage de gestion d'objets**. Dans ce mode, l'espace de travail affiche la sous-fenêtre des résultats de la recherche, la sous-fenêtre des objets ou les deux simultanément.

Lors de votre premier accès à un objet après une ouverture de session, la liste des objets renvoyés remplit l'espace de travail. Lorsque vous cliquez sur un objet de la liste, la sous-fenêtre des objets remplit l'espace de travail et contient l'objet sélectionné. Si vous tentez ensuite d'accéder à un autre objet, la liste des objets renvoyés par la fonction utilisée est affichée au-dessus de l'objet actuellement ouvert. Cela s'appelle le mode **fractionné**. Voici un exemple de l'affichage de l'espace de travail en mode fractionné:



Conseil : faites glisser le séparateur des sous-fenêtres pour ajuster la taille de ces dernières. Pour basculer du mode fractionné au mode plein, effectuez une des opérations suivantes :

- Si vous souhaitez ne voir que les résultats de la recherche, cliquez sur **Afficher les résultats de la recherche** dans la barre du haut
- Si vous souhaitez ne voir que la sous-fenêtre des objets, cliquez sur **Afficher la sous-fenêtre Objet** dans la barre du haut

Bouton **Afficher les résultats de recherche**

Bouton **Afficher la sous-fenêtre Objet**



Pour passer du mode plein au mode fractionné, cliquez sur le bouton **Afficher la sous-fenêtre de fractionnement** de la barre du haut.

Bouton **Afficher la sous-fenêtre de fractionnement**



Sous-fenêtre des résultats de la recherche

La sous-fenêtre des résultats affiche les listes des objets renvoyés par les fonctions de gestion de contenu suite à votre requête à partir de l'interface. Pour afficher la sous-fenêtre des résultats de la recherche, effectuez une des opérations suivantes.

- Lancez une recherche : Content Server affiche une liste d'objets correspondant à vos critères de recherche. Pour obtenir de plus amples informations, reportez-vous à la section « [Recherche d'objets](#) », page 96.
- Générez une balise : Content Server affiche une liste d'objets renvoyés par la balise. Pour obtenir de plus amples informations, reportez-vous à la section « [Génération d'une balise](#) », page 102.
- Développez un nœud dans l'arborescence **Plan du site** : Content Server affiche une liste des objets associés au nœud développé. Reportez-vous à la section « [Accès aux objets par le biais de l'arborescence du plan du site](#) », page 54.
- Développez un nœud dans l'arborescence **Arborescence des objets** : Content Server affiche une liste des fils appartenant au nœud développé. Reportez-vous à la section « [Accès aux objets par le biais de l'arborescence des objets](#) », page 55.

La sous-fenêtre des résultats de la recherche renferme les composants suivants.

Barre de navigation

Liste des résultats de la recherche

Sélectionner	Nom	Description	Type	Modifié(e)(s)	Lieu	Pertinence
<input type="checkbox"/>	FSII Product Categories	Product Categories		oct. 19, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSII Product Images	Product Images		oct. 19, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSII FSE DVD VCR Combo	Double Feature DVD/VCR Comb...		août 25, 2005		
<input type="checkbox"/>	FSII FSE Plasma Screen TV	FSE Plasma Screen TV		nov. 3, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSII FSE Triple Play	Triple Play Plus 27" TV/DVD...		nov. 2, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSII FSE Digital Audio Player	FSE Digital Audio Player wi...		oct. 30, 2007		
<input type="checkbox"/>	FSII Product Documents	Product Documents		oct. 22, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSII Manufacturers	Manufacturers		oct. 19, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSII AudioCo iAC-008 Portab...	AudioCo iAC-008 Portable MP...		nov. 2, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSII AudioCo iAC-083 Portab...	AudioCo iAC-083 Portable Au...		nov. 2, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSII Innovative Hi-Def Proj...	The Innovative HD Projectio...		nov. 2, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSII Innovative MiniDisc Di...	Innovative's Digital Music ...		nov. 2, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSII Superior Hi-Def Plasma...	An HDTV monitor with HDMI t...		nov. 2, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSII Superior Slim DVD Player	Philips makes your movies c...		nov. 2, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSII Portable Audio	Portable Audio		oct. 20, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSII Combination TVs	Combination TVs		oct. 20, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSII Combination VCRs	Combination VCRs		oct. 20, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSII Standard VCRs	Standard VCRs		oct. 20, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSII Innovative HiFi VHS	Innovative HiFi VHS		nov. 2, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSII FS Electronics Ltd.	FS Electronics Ltd.		nov. 2, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSIIProducts	Products		août 22, 2005		
<input type="checkbox"/>	FSII Audio	We have incredible low pric...		nov. 2, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSII DVD Players	We have incredible prices o...		nov. 2, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSII Televisions	We have incredible prices o...		nov. 2, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSII Video	We have incredible low pric...		nov. 2, 2004		

- **Barre de navigation** : offre un moyen de naviguer parmi les résultats de votre recherche.

Liste de résultats de la recherche : permet d'afficher une liste d'objets correspondant à vos critères de recherche.

Remarque

Dans la liste des objets, le type d'objet et le lieu sont représentés par des icônes. Survolez l'icône avec le pointeur de la souris pour voir le nom du type d'objet ou le lieu.

- Pour obtenir de plus amples informations, reportez-vous à la section [Chapitre 4](#), « Recherche et organisation d'objets ».

Sous-fenêtre des objets

Lorsque vous créez, inspectez ou modifiez un objet, la sous-fenêtre des objets présente le formulaire d'objet correspondant. Dans chaque formulaire, vous pouvez modifier les éléments suivants :

- [Barre de menus](#)
- [Sections de formulaire](#)

Type et nom de l'objet utilisé → Product (FSII Product): FSII FSE Digital Audio Player

Barre de menus → Aperçu, Modifier, Copier, Supprimer

Sélecteur de section de formulaire → Contenu (Contenu) *, Métadonnées, Relations, Versions, Marketing, Circuit de validation, Publication, Partage

Section Contenu (Contenu) du formulaire de vérification

Name: FSII FSE Digital Audio Player

Description: FSE Digital Audio Player with 256MB of Built-in Memory, Silver

Image:

SKU: FSE-DAP30S

Long Description: The FSE PORTABLE AUDIO PLAYER is water-resistant and designed to deliver audio entertainment in tough, outdoor conditions. It is rugged enough to withstand shock and vibration, yet easy to use. If your life is action packed, pack a player that's built for action! FSE Digital Audio Player with 256MB of Built-in Memory, Silver Dimensions (H x W x D) 21/8" x 33/16" x 07/8" Weight .13 lbs

Price: 189.95

Remarque

Tenez compte des points suivants :

- Selon les rôles qui vous ont été attribués sur le site, la configuration des types d'objet à votre disposition par les développeurs et la tâche que vous souhaitez accomplir, certains éléments d'interface et sections de formulaire décrits dans cette section peuvent ne pas apparaître ou être accessibles pour vous.
- Votre administrateur CS a peut-être personnalisé les sections du formulaire d'objet auxquelles vous pouvez accéder. Dans ce cas, les descriptions de ce guide risquent de ne pas correspondre aux sections de formulaire qui figurent dans votre interface. Vous verrez peut-être des sections personnalisées qui ne font pas partie de l'application par défaut de Content Server.

Barre de menus

La barre de menus située en haut de chaque formulaire d'objet vous permet d'utiliser de nombreuses fonctions de gestion d'objets, telles que la modification, l'enregistrement ou la prévisualisation.

Cette barre est dynamique, c'est-à-dire qu'elle présente différentes fonctions en fonction des éléments suivants :

- Tâche de gestion de contenu réalisée
- Adéquation des autorisations dont vous disposez par rapport à la tâche sélectionnée
- Paramétrage de votre site pour la prise en charge de plusieurs langues
- Traduction de l'objet utilisé dans d'autres langues

La barre de menus présente également le nom et le type de l'objet utilisé

Sections de formulaire

Les formulaires d'objet sont divisés en sections, accessibles par le biais du sélectionneur de section de formulaire. Votre administrateur est en mesure de personnaliser les formulaires d'objet (et chacune de leurs sections) sur votre site. Il peut également vous accorder ou vous refuser les autorisations pour accéder à certaines sections de formulaire.

L'application par défaut de Content Server contient les sections suivantes de formulaire :

Tableau 2. Section de formulaire d'objet

Cette section	vous permet de...
Contenu (Contenu)	Afficher et modifier le contenu stocké dans l'objet. Pour obtenir de plus amples informations, reportez-vous à la section Chapitre 3, « Création et modification des objets » . (Votre administrateur peut personnaliser cette section.)
Métadonnées	Afficher les métadonnées de l'objet, telles que la date de création, l'ID de l'objet et les différents attributs propres au type d'objet. Modifier le paramètre Locale d'un objet (pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Configuration ou modification de la version localisée d'un objet », page 108). Sélectionner un gabarit pour l'objet. Sélectionner un sous-type ou une catégorie pour l'objet. (Votre administrateur peut personnaliser cette section.)
Relations	Afficher les objets auxquels cet objet est lié ou associé. Créer ou modifier les associations de cet objet. Pour obtenir de plus amples informations, reportez-vous à la section « Utilisation des associations d'objets », page 140. (Votre administrateur peut personnaliser cette section.)

Tableau 2. Section de formulaire d'objet *(suite)*

Cette section	vous permet de...
Marketing	<p>Afficher et modifier les options d'Engage (s'il est installé) pour l'objet.</p> <p>Pour obtenir de plus amples informations, reportez-vous à la section « Classement des objets pour les segments », page 155.</p> <p>(Votre administrateur peut personnaliser cette section.)</p>
Circuit de validation	<p>Afficher les informations relatives au circuit de validation pour l'objet.</p> <p>Effectuer les actions du circuit de validation, notamment terminer vos tâches.</p> <p>Pour obtenir de plus amples informations, reportez-vous à la section Chapitre 9, « Circuit de validation ».</p> <p>Si aucun processus de circuit de validation n'est activé pour le site actif, cette sélection n'est pas disponible (grisée).</p>
Publication	<p>Approuver l'objet pour publication vers une ou plusieurs destinations.</p> <p>Approuver des objets dépendants (bloquants), si l'objet présente des dépendances.</p> <p>Surveiller le statut de publication de l'objet.</p> <p>Pour obtenir de plus amples informations, reportez-vous à la section Chapitre 8, « Approbation de publication ».</p> <p>Si aucune destination de publication n'est activée pour le site actif, cette section n'est pas disponible (grisée) dans le sélectionneur de section.</p>
Partage	<p>Partager l'objet avec d'autres sites pour lesquels vous disposez des autorisations de travail.</p> <p>Pour obtenir de plus amples informations, reportez-vous à la section « Partage des objets avec d'autres sites », page 154.</p> <p>Si les conditions de partage de l'objet (décrites dans la section « Partage des objets avec d'autres sites », page 154) ne sont pas remplies, cette section n'est pas disponible (grisée) dans le sélectionneur de section.</p>
Versions	<p>Afficher l'historique des révisions d'un objet.</p> <p>Restaurer une version précédente d'un objet.</p> <p>Pour obtenir de plus amples informations, reportez-vous à la section Chapitre 10, « Suivi de versions ».</p> <p>Si le suivi des révisions n'est activé pour le type d'objet, cette sélection n'est pas disponible (grisée) dans le sélectionneur de section.</p>

Chapitre 3

Création et modification des objets

Ce chapitre décrit les procédures de base de création, de modification et de suppression des objets, illustrées par des exemples du site FirstSite II.

Il comporte les sections suivantes :

- [Création d'objets](#)
- [Modification des objets](#)
- [Utilisation de FCKEditor](#)
- [Utilisation d'Image Picker](#)
- [Utilisation d'Online Image Editor](#)
- [Utilisation du contenu Flash](#)
- [Utilisation de Date Picker](#)
- [Suppression d'objets](#)

Création d'objets

Si vous disposez des autorisations adéquates, vous pouvez créer des objets entièrement nouveaux dans l'interface Dash de Content Server. Si l'objet à créer ressemble à un objet déjà existant, vous pouvez copier ce dernier et apporter des modifications à la copie, ce qui vous épargne plusieurs étapes. Ces deux méthodes sont décrites plus bas dans cette section.

Vous pouvez aussi créer des objets dans l'interface Advanced, décrite dans le *Guide d'utilisation de l'interface Advanced de Content Server*, ou dans l'un des clients Windows :

- **Content Server Desktop**, qui vous permet de créer des objets dans Microsoft Word.
- **Content Server DocLink**, extension de l'Explorateur Windows qui vous permet de créer des objets à partir de divers formats de fichier couramment utilisés, tels que Microsoft Word ou PDF.

La différence entre les deux clients Windows est la méthode de stockage des objets créés dans la base de données CS. Les objets créés dans CS-Desktop deviennent les champs des formulaires d'objets de l'interface de Content Server. Ceux créés dans CS-DocLink sont stockés dans leur format natif sous forme d'objets uniques appelés **blobs** ou **grands objets binaires**.

Remarque

Les fonctions de gestion des objets multilingues, telles que l'attribution de paramètres régionaux ou la création de traductions d'un objet, ne sont pas prises en charge dans CS-Desktop ni dans CS-DocLink.

Quels objets pouvez-vous créer ?

Les objets que vous pouvez créer ou copier dépendent de la façon dont l'administrateur a personnalisé le bouton « Créer nouveau... » de la liste déroulante pour votre rôle. Le but de cette personnalisation est de vous faciliter le travail.

- Ainsi, vous ne perdez pas de temps avec les objets qui ne vous intéressent pas.
- En outre, vous n'avez pas à fournir des informations qui sont déjà connues ou qui nécessitent des recherches.
- Lorsque des valeurs définies sont requises, vous ne devriez pas être en mesure de les modifier.
- Des valeurs par défaut doivent vous être proposées.
- Tout objet modulable reposant sur une définition d'objet doit comporter cette définition présélectionnée.
- Tout objet devant figurer dans le circuit de validation dès sa création doit être attribué par avance au processus qui convient.

En personnalisant le contenu de la liste déroulante « Créer nouveau... », l'administrateur s'assure que vous vous concentrez sur la qualité du contenu créé et pas sur les aspects techniques de sa saisie et de son stockage dans le système Content Server.

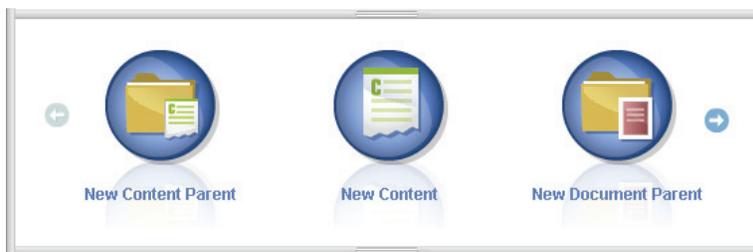
Création d'un objet

Remarque

Les objets que vous pouvez créer dépendent des types d'objet mis à votre disposition par l'administrateur CS.

Pour créer un objet

1. Ouvrez une session sur le site où vous souhaitez travailler.
2. Sélectionnez le type d'objet à créer. Effectuez l'une des procédures suivantes :
 - Dans la liste déroulante « Créer nouveau... » en haut de la sous-fenêtre de navigation, sélectionnez le type d'objet à créer.
 - (Facultatif) Si la sous-fenêtre « Accès rapide » est affichée, procédez comme suit :
 - 1) Utilisez les flèches pointant vers la gauche et vers la droite près des bords de la sous-fenêtre pour faire défiler les types d'objet à votre disposition.



- 2) Cliquez sur l'icône représentant le type d'objet souhaité.

Content Server affiche le formulaire « Create New *Asset* » (Créer un nouvel *objet*):

3. Procédez de la façon suivante dans ce formulaire :
 - a. Entrez le nom de l'objet. Les conventions suivantes s'appliquent lors de l'attribution d'un nom à l'objet :
 - Le nom doit contenir entre 1 et 64 caractères alphanumériques.
 - Les caractères suivants ne sont pas autorisés : l'apostrophe (‘), les guillemets (" ou «») le point-virgule (;), les deux-points (:), le point d'interrogation (?), le signe pourcentage (%), le signe inférieur à (<) et le signe supérieur à (>).

- Le nom peut comporter des espaces (à l'exception des noms des attributs modulables), mais ne doit pas commencer par un espace.
- b. (Facultatif) Si vous envisagez de créer des traductions de l'objet ou si vous devez définir la langue du contenu créé, sélectionnez la langue cible de l'objet dans la liste déroulante « Locale ».

Pour obtenir de plus amples informations, reportez-vous à la section [Chapitre 5](#), « [Utilisation des objets multilingues](#) ».

- c. (Facultatif) Si l'administrateur a configuré le type d'objet de telle sorte que tous les nouveaux objets de ce type soient placés dans le circuit de validation lors de leur création, les champs suivants apparaîtront :
 - champ **Processus de circuit de validation**, qui montre le processus de circuit de validation pré-attribué ;
 - champ **Cessionnaire**, qui énumère des utilisateurs possibles pour chaque rôle requis par le processus.

Sélectionnez au moins un utilisateur pour chaque rôle afin de continuer la création de l'objet. Un de ces utilisateurs, quel qu'il soit, peut réaliser l'étape suivante du processus du circuit de validation.

Pour obtenir de plus amples informations, reportez-vous à la section [Chapitre 9](#), « [Circuit de validation](#) ».

- d. Cliquez sur **Suivant**.

Content Server affiche un formulaire de modification vide. Le nom entré à l'étape a est renseigné automatiquement dans le champ **Nom**.

- 4. Complétez le formulaire comme suit :

Enregistrez votre travail au fur et à mesure. Cliquez sur **Enregistrer** pour sauvegarder votre progression pendant que vous travaillez avec l'objet. Lorsque vous cliquez sur **Enregistrer**, Content Server valide les modifications dans la base de données et laisse l'objet ouvert dans le formulaire de modification pour que vous puissiez continuer à travailler.

Si vous ne connaissez pas certains champs ou sections du formulaire, consultez vos développeurs ou votre administrateur CS.

- a. Lorsque vous renseignez le formulaire, prenez note des points suivants :
 - **Champs obligatoires.** Vous devez remplir tous les champs obligatoires (mis en évidence) avant de pouvoir enregistrer l'objet. Remplissez tous les autres champs, selon vos besoins.
 - **Champs de texte tel-tel.** Vous verrez peut-être un ou plusieurs champs de texte tel-tel dans un éditeur adapté, tel que FCKEditor. Ces champs vous permettent d'entrer et de mettre en forme votre contenu au moyen de commandes semblables à celles de Microsoft Word. Pour obtenir de plus amples informations, reportez-vous à la section « [Utilisation de FCKEditor](#) », [page 81](#).
 - **Champs de date.** Il est possible qu'apparaisse une icône **Date Picker** (calendrier) près d'un champ de date. Si vous cliquez sur l'icône, vous ouvrez l'éditeur d'attribut Date Picker. Reportez-vous à « [Utilisation de Date Picker](#) », [page 91](#) pour plus d'informations.

- **Champs Image Picker.** Un ou plusieurs champs seront peut-être affichés et vous inviteront à sélectionner un objet image à associer avec l'objet que vous êtes en train de créer dans l'éditeur d'attributs Image Picker. Dans ces cas, un lien **Parcourir** figure à côté du champ. Si vous cliquez sur le bouton, une fenêtre contextuelle s'affiche. Elle contient des miniatures des objets image sélectionnés. Pour obtenir davantage d'informations sur Image Picker, consultez la rubrique « [Utilisation d'Image Picker](#) », page 83.
 - **Champs Online Image Editor.** Vous verrez peut-être un ou plusieurs champs vous permettant de composer et de modifier des graphiques et des images directement dans le formulaire d'objet, au moyen de l'outil Online Image Editor. Pour obtenir des instructions, reportez-vous à la section « [Utilisation d'Online Image Editor](#) », page 85.
 - **Champs de contenu Flash.** Il est possible que se trouve dans le formulaire d'objet une section vous invitant à composer du contenu Flash à partir de gabarits Flash, d'images et de texte que vous aurez choisis. Pour obtenir des instructions, reportez-vous à la section « [Utilisation du contenu Flash](#) », page 89.
 - **Champs qui vous invitent à sélectionner des objets.** Vous verrez peut-être un ou plusieurs champs vous proposant de sélectionner un père modulable ou un gabarit, ou encore d'associer un objet (tel qu'une image) à un objet en cours de création.
 - 1) Si le champ contient une liste déroulante, sélectionnez-y l'objet souhaité
Si le champ présente des boutons **Lier l'objet** (ou **Lier le père**) et **Afficher les objets**, passez à l'étape suivante.
 - 2) Cliquez sur **Afficher les objets**.
Content Server affiche une liste d'objets pouvant servir de valeurs pour ce champ.
 - 3) Dans la liste des objets, naviguez vers l'objet souhaité et cochez la case correspondante.
 - 4) Cliquez sur **Lier l'objet** (ou sur **Lier le père**).
Content Server lie l'objet sélectionné au nouvel objet. Le nom de l'objet lié est affiché dans le champ.
 - 5) (Facultatif) Si vous voyez un **(M)** près du champ, répétez les [étapes 3 et 4](#) pour ajouter un autre objet (en règle générale, un père modulable) au champ.
- b.** Sélectionnez la section suivante dans le sélectionneur de section du formulaire.
- c.** Renseignez la section suivante en respectant les instructions de l'[étape a](#).
Continuez jusqu'à avoir rempli toutes les sections obligatoires (qui portent un astérisque). Renseignez les autres sections selon vos besoins.
- 5.** Enregistrez l'objet en cliquant sur **Enregistrer et fermer**.
- Lors de l'enregistrement, Content Server affiche l'objet dans le formulaire de vérification, sauf si :
- Vous avez oublié un ou plusieurs champs obligatoires dans au moins une section.
 - Une entrée ou une sélection effectuée n'est pas autorisée.

Si l'une des conditions ci-dessus est remplie, Content Server affiche un message d'erreur désignant les champs concernés. Corrigez les erreurs, puis cliquez sur **Enregistrer et fermer**.

6. (Facultatif) Lorsque l'objet n'a pas été associé par avance à un circuit de validation alors que vous devez utiliser cette fonction, vous pouvez l'attribuer à un processus de circuit de validation comme indiqué dans la section « [Attribution d'un objet à un circuit de validation](#) », page 183.
7. (Facultatif) Si vous souhaitez afficher un aperçu de l'objet tel qu'il sera publié, vous pouvez le prévisualiser. Pour cela, cliquez sur **Prévisualiser** dans la barre de menus en haut du formulaire de vérification de l'objet. Une nouvelle fenêtre s'ouvre. Elle contient le rendu de l'objet. (Notez que le fonctionnement de l'aperçu implique que l'objet se soit vu attribuer un gabarit.)

Création d'un objet en copiant un objet existant

Vous pouvez créer un objet en copiant un objet existant. Il est ensuite possible de travailler sur la copie, de réutiliser les informations déjà présentes et d'apporter des modifications, au besoin. Vous pouvez copier un objet même s'il est verrouillé par un autre utilisateur.

Remarque

Les objets que vous pouvez copier dépendent des types d'objet mis à votre disposition par l'administrateur CS.

Pour créer un objet en copiant un objet existant

1. Ouvrez une session sur le site où vous souhaitez travailler.
2. Recherchez et ouvrez l'objet que vous souhaitez copier :
 - a. Effectuez l'une des procédures suivantes :
 - Dans le champ **Rechercher** de la barre du haut, entrez les critères de recherche qui identifient l'objet et cliquez sur **Rechercher**.
 - Si vous avez déjà attribué l'objet à une balise, sélectionnez la balise qui contient l'objet dans l'arborescence **Balises** de la sous-fenêtre de navigation. (Si l'arborescence **Balises** est réduite, cliquez sur la barre **Balises** pour la développer.)

Pour obtenir de plus amples informations sur la recherche des objets, reportez-vous à la section « [Recherche d'objets](#) », page 96.
 - b. Dans la liste des résultats, naviguez vers l'objet souhaité et cliquez sur son nom. Content Server affiche l'objet dans le formulaire de vérification, sous les résultats de la recherche.
3. Dans la barre de menus, cliquez sur **Copier**.

Remarque

Si ce bouton n'apparaît pas, n'allez pas plus loin. Vous ne disposez pas des autorisations pour copier l'objet. Pour toute question sur vos autorisations, adressez-vous à votre administrateur CS.

Content Server affiche le formulaire « Create New *Asset* » (Créer un nouvel *objet*) :

The screenshot shows a web browser window titled "Create New Content". At the top, there are navigation buttons: "Enregistrer et fermer", "Appliquer", "Annuler", and "Suivant". The form contains the following sections:

- Nom:** A text input field.
- Content Definition:** A dropdown menu currently showing "FSII Article".
- Lieu:** A dropdown menu currently showing "Lieu".
- Processus de circuit de validation:** A dropdown menu showing "FSII: Approval for Content".
- Cessionnaire:** A section with a "ContentEditor" label and three checkboxes: "Connie" and "firstsite" (both unchecked).

4. Procédez de la façon suivante dans ce formulaire :
 - a. Dans le champ **Nom**, entrez un nom qui identifie de façon unique le nouvel objet. Les conventions suivantes s'appliquent lors de l'attribution d'un nom à l'objet :
 - Le nom doit contenir entre 1 et 64 caractères alphanumériques.
 - Les caractères suivants ne sont pas autorisés : l'apostrophe ('), les guillemets (" ou «») le point-virgule (;), les deux-points (:), le point d'interrogation (?), le signe pourcentage (%), le signe inférieur à (<) et le signe supérieur à (>).
 - Le nom peut comporter des espaces (à l'exception des noms des attributs modulables), mais ne doit pas commencer par un espace.
 - b. (Facultatif) Définissez ou modifiez le paramètre régional du nouvel objet dans la liste déroulante « Locale ».

Si vous n'effectuez aucune sélection, un des événements suivants se produit.

 - Si l'objet source possède un paramètre régional, le nouvel objet en hérite.
 - Si l'objet source n'en a pas, le nouvel objet n'en aura pas non plus, tant que vous ne l'aurez pas attribué manuellement.

Pour obtenir de plus amples informations, reportez-vous à la section [Chapitre 5](#), « [Utilisation des objets multilingues](#) ».
 - c. (Facultatif) Si l'administrateur a configuré le type d'objet de telle sorte que tous les nouveaux objets de ce type soient placés dans le circuit de validation lors de leur création, les champs suivants apparaîtront :
 - champ **Processus de circuit de validation**, qui montre le processus de circuit de validation pré-attribué ;
 - champ **Cessionnaire**, qui énumère des utilisateurs possibles pour chaque rôle requis par le processus.

Vous devez sélectionner au moins un utilisateur pour chaque rôle afin de continuer la création de l'objet. Un de ces utilisateurs, quel qu'il soit, peut réaliser l'étape suivante du processus du circuit de validation.

Pour obtenir de plus amples informations, reportez-vous à la section [Chapitre 9](#), « [Circuit de validation](#) ».

d. Cliquez sur **Suivant**.

Un formulaire de modification qui contient les champs et valeurs de l'objet copié apparaît.

5. Apportez vos modifications dans le formulaire comme suit :

Enregistrez votre travail au fur et à mesure. Cliquez sur **Enregistrer** pour sauvegarder votre progression pendant que vous travaillez avec l'objet. Lorsque vous cliquez sur **Enregistrer**, Content Server valide les modifications dans la base de données et laisse l'objet ouvert dans le formulaire de modification pour que vous puissiez continuer à travailler.

Si vous ne connaissez pas certains champs ou sections du formulaire, consultez vos développeurs ou votre administrateur CS.

- a. Pour chaque champ, remplacez le contenu copié par le nouveau contenu, selon vos besoins. Lorsque vous apportez vos modifications, prenez note des points suivants :
- **Champs obligatoires.** Ne laissez aucun champ obligatoire (mis en évidence) vide. Autrement, vous ne serez pas autorisé à enregistrer l'objet. Modifiez tous les autres champs, selon vos besoins.
 - **Champs de texte tel-tel.** Vous verrez peut-être un ou plusieurs champs de texte tel-tel dans un éditeur adapté, tel que FCKEditor. Ces champs vous permettent d'entrer et de mettre en forme votre contenu au moyen de commandes semblables à celles de Microsoft Word. Pour obtenir de plus amples informations, reportez-vous à la section « [Utilisation de FCKEditor](#) », page 81.
 - **Champs de date.** Il est possible qu'apparaisse une icône **Date Picker** (petit calendrier) près d'un champ de date. Si vous cliquez sur l'icône, vous ouvrez l'éditeur d'attribut Date Picker. Reportez-vous à « [Utilisation de Date Picker](#) », page 91 pour plus d'informations.
 - **Champs Image Picker.** Un ou plusieurs champs seront peut-être affichés et vous inviteront à sélectionner un objet image à associer avec l'objet que vous êtes en train de créer dans l'éditeur d'attributs Image Picker. Dans ces cas, un lien **Parcourir** figure à côté du champ. Si vous cliquez sur le bouton, une fenêtre contextuelle s'affiche. Elle contient des miniatures des objets image sélectionnés. Pour obtenir davantage d'informations sur Image Picker, consultez la rubrique « [Utilisation d'Image Picker](#) », page 83.
 - **Champs Online Image Editor.** Vous verrez peut-être un ou plusieurs champs vous permettant de composer et de modifier des graphiques et des images directement dans le formulaire d'objet, au moyen de l'outil Online Image Editor. Pour obtenir des instructions, reportez-vous à la section « [Utilisation d'Online Image Editor](#) », page 85.
 - **Champs de contenu Flash.** Il est possible que se trouve dans le formulaire d'objet une section vous invitant à composer du contenu Flash à partir de gabarits Flash, d'images et de texte que vous aurez choisis. Pour obtenir des instructions, reportez-vous à la section « [Utilisation du contenu Flash](#) », page 89.
 - **Champs qui vous invitent à sélectionner des objets.** Vous verrez peut-être un ou plusieurs champs vous proposant de sélectionner un père modulable ou un gabarit, ou d'associer un objet (tel qu'un document PDF) à un objet en cours de création.

- 1) Si le champ contient une liste déroulante, sélectionnez-y l'objet souhaité
Si le champ présente des boutons **Lier l'objet** (ou **Lier le père**) et **Afficher les objets**, passez à l'étape suivante.
 - 2) Cliquez sur **Afficher les objets**.
Content Server affiche une liste d'objets pouvant servir de valeurs pour ce champ.
 - 3) Dans la liste des objets, naviguez vers l'objet souhaité et cochez la case correspondante.
 - 4) Cliquez sur **Lier l'objet** (ou sur **Lier le père**).
Content Server lie l'objet sélectionné au nouvel objet. Le nom de l'objet lié est affiché dans le champ.
 - 5) (Facultatif) Si vous voyez un **(M)** près du champ, répétez les [étapes 3 et 4](#) pour ajouter un autre objet (en règle générale, un père modulable) au champ.
- b. Sélectionnez la section suivante dans le sélectionneur de section du formulaire.
 - c. Renseignez la section suivante en respectant les instructions de l'[étape a](#).
Continuez jusqu'à avoir rempli toutes les sections obligatoires (qui portent un astérisque). Renseignez les autres sections selon vos besoins.
6. Enregistrez l'objet en cliquant sur **Enregistrer et fermer**.
- Lors de l'enregistrement, Content Server affiche l'objet dans le formulaire de vérification, sauf si :
- Vous avez oublié un ou plusieurs champs obligatoires dans au moins une section.
 - Une entrée ou une sélection effectuée n'est pas autorisée.
- Si l'une des conditions ci-dessus est remplie, Content Server affiche un message d'erreur désignant les champs concernés. Corrigez les erreurs, puis cliquez sur **Enregistrer et fermer**.
7. (Facultatif) Lorsque l'objet n'a pas été associé par avance à un circuit de validation alors que vous devez utiliser cette fonction, vous pouvez l'attribuer à un processus de circuit de validation comme indiqué dans la section « [Attribution d'un objet à un circuit de validation](#) », [page 183](#).
8. (Facultatif) Si vous souhaitez afficher un aperçu de l'objet tel qu'il sera publié, vous pouvez le prévisualiser. Pour cela, cliquez sur **Prévisualiser** dans la barre de menus en haut du formulaire de vérification de l'objet. Une nouvelle fenêtre s'ouvre. Elle contient le rendu de l'objet. (Notez que le fonctionnement de l'aperçu implique que l'objet se soit vu attribuer un gabarit.)

Création d'un objet dans CS-Desktop

Vous pouvez créer des objets dans le client CS-Desktop, si votre système est paramétré pour le prendre en charge. Dans CS-Desktop, les objets créés prennent la forme de documents Word. Le contenu de chaque document est entré dans la base de données Content Server sous forme d'objet, en faisant correspondre le contenu du document aux champs d'objet directement à partir de Microsoft Word. Pour établir cette correspondance, le client CS-Desktop doit être installé sur votre machine locale.

L'installation du client inclut également l'aide en ligne qui indique comment utiliser CS-Desktop. Une fois l'application cliente installée, le fichier d'aide est accessible de Word. Pour installer le client (et le fichier d'aide), procédez à l'extraction de l'archive fournie (`csdesktop.zip`) et lancez le fichier `setup.exe`.

Notez que le client CS-Desktop ne prend pas en charge les fonctionnalités régionales, telles que la définition du paramètre régional d'un objet ou la création d'une traduction. Pour utiliser ces fonctions, vous aurez besoin des interfaces Dash ou Advanced.

Création d'un objet dans CS-DocLink

Vous pouvez créer des objets à partir des types de fichier binaire courants, tels que les fichiers texte, les feuilles de calcul et les images dans CS-DocLink, à condition que votre système soit configuré pour l'utiliser et que le logiciel client soit installé sur votre machine. Vous créez des objets en faisant glisser et en déposant des fichiers dans une vue hiérarchique de type dossiers de la base de données Content Server dans l'Explorateur Windows.

L'installation du client inclut également l'aide en ligne qui indique comment utiliser CS-DocLink. Une fois l'application cliente installée, le fichier d'aide est accessible depuis l'Explorateur Windows. Pour installer le client (et le fichier d'aide), procédez à l'extraction de l'archive fournie (`CSDoclink.zip`) et lancez le fichier `setup.exe`.

Notez que le client CS-DocLink ne prend pas en charge les fonctionnalités régionales, telles que la définition du paramètre régional d'un objet ou la création d'une traduction. Pour utiliser ces fonctions, vous aurez besoin des interfaces Dash ou Advanced.

Modification des objets

Les objets peuvent être modifiés de différentes façons, selon leur type et la configuration système. Vous pouvez modifier un objet dans l'une des interfaces suivantes :

- interface Dash de Content Server ;
- interface Advanced de Content Server, décrite dans le *Guide d'utilisation de l'interface Advanced de Content Server* ;
- CS-Desktop
- CS-DocLink
- Dans votre navigateur Internet, au moyen de l'interface InSite (pour obtenir des instructions, reportez-vous à la section [Chapitre 6](#), « [Utilisation de l'interface InSite](#) »).

Remarque

- Vous devez disposer de droits adéquats pour modifier les objets.
- Pour utiliser les clients CS-Desktop et CS-DocLink, ou l'interface InSite, votre site doit être paramétré de façon adéquate.

Modification d'objets dans l'interface Dash

Pour modifier un objet dans l'interface Dash

1. Ouvrez une session sur le site où vous souhaitez travailler.
2. Recherchez et ouvrez l'objet que vous souhaitez modifier :
 - a. Effectuez l'une des procédures suivantes :
 - Dans le champ **Rechercher** de la barre du haut, entrez les critères de recherche qui identifient l'objet et cliquez sur **Rechercher**.
 - Si vous avez déjà attribué l'objet à une balise, sélectionnez la balise qui contient l'objet dans l'arborescence **Balises** de la sous-fenêtre de navigation. (Si l'arborescence **Balises** est réduite, cliquez sur la barre **Balises** pour la développer.)

Pour obtenir de plus amples informations sur la recherche des objets, reportez-vous à la section « [Recherche d'objets](#) », [page 96](#).
 - b. Dans la liste des résultats, naviguez vers l'objet souhaité et cliquez sur son nom. Content Server affiche l'objet dans le formulaire de vérification, sous les résultats de la recherche.
3. Dans la barre de menus, cliquez sur **Modifier**. Content Server affiche l'objet dans le formulaire de vérification.
4. Apportez vos modifications dans le formulaire comme suit :

Enregistrez votre travail au fur et à mesure. Cliquez sur **Enregistrer** pour sauvegarder votre progression pendant que vous travaillez avec l'objet. Lorsque vous cliquez sur **Enregistrer**, Content Server valide les modifications dans la base de données et laisse l'objet ouvert dans le formulaire de modification pour que vous puissiez continuer à travailler.

Si vous ne connaissez pas certains champs ou sections du formulaire, consultez vos développeurs ou votre administrateur CS.

- a. Pour chaque champ, remplacez le contenu existant par le nouveau contenu, selon vos besoins. Lorsque vous apportez vos modifications, prenez note des points suivants :
 - **Champs obligatoires.** Ne laissez aucun champ obligatoire (mis en évidence) vide. Autrement, vous ne serez pas autorisé à enregistrer l'objet. Modifiez tous les autres champs, selon vos besoins.
 - **Champs de texte tel-tel.** Vous verrez peut-être un ou plusieurs champs de texte tel-tel dans un éditeur adapté, tel que FCKEditor. Ces champs vous permettent d'entrer et de mettre en forme votre contenu au moyen de commandes semblables à celles de Microsoft Word. Pour obtenir de plus amples informations, reportez-vous à la section « [Utilisation de FCKEditor](#) », page 81.
 - **Champs de date.** Il est possible qu'apparaisse une icône **Date Picker** (petit calendrier) près d'un champ de date. Si vous cliquez sur l'icône, vous ouvrez l'éditeur d'attribut Date Picker. Reportez-vous à « [Utilisation de Date Picker](#) », page 91 pour plus d'informations.
 - **Champs Image Picker.** Un ou plusieurs champs seront peut-être affichés et vous inviteront à sélectionner un objet image à associer avec l'objet que vous êtes en train de créer dans l'éditeur d'attributs Image Picker. Dans ces cas, un lien **Parcourir** figure à côté du champ. Si vous cliquez sur le bouton, une fenêtre contextuelle s'affiche. Elle contient des miniatures des objets image sélectionnés. Pour obtenir davantage d'informations sur Image Picker, consultez la rubrique « [Utilisation d'Image Picker](#) », page 83.
 - **Champs Online Image Editor.** Vous verrez peut-être un ou plusieurs champs vous permettant de composer et de modifier des graphiques et des images directement dans le formulaire d'objet, au moyen de l'outil Online Image Editor. Pour obtenir des instructions, reportez-vous à la section « [Utilisation d'Online Image Editor](#) », page 85.
 - **Champs de contenu Flash.** Il est possible que se trouve dans le formulaire d'objet une section vous invitant à composer du contenu Flash à partir de gabarits Flash, d'images et de texte que vous aurez choisis. Pour obtenir des instructions, reportez-vous à la section « [Utilisation du contenu Flash](#) », page 89.
 - **Champs qui vous invitent à sélectionner des objets.** Vous verrez peut-être un ou plusieurs champs vous proposant de sélectionner un père modulable ou un gabarit gabarit, ou d'associer un objet (tel qu'une image) à un objet en cours de modification.
 - 1) Si le champ contient une liste déroulante, sélectionnez-y l'objet souhaité
Si le champ présente des boutons **Lier l'objet** (ou **Lier le père**) et **Afficher les objets**, passez à l'étape suivante.
 - 2) Cliquez sur **Afficher les objets**.
Content Server affiche une liste d'objets pouvant servir de valeurs pour ce champ.
 - 3) Dans la liste des objets, naviguez vers l'objet souhaité et cochez la case correspondante.
 - 4) Cliquez sur **Lier l'objet** (ou sur **Lier le père**).

Content Server lie l'objet sélectionné au nouvel objet. Le nom de l'objet lié est affiché dans le champ.

- 5) (Facultatif) Si vous voyez un **(M)** près du champ, répétez les [étapes 3 et 4](#) pour ajouter un autre objet (en règle générale, un père modulable) au champ.
 - b. Sélectionnez la section suivante dans le sélectionneur de section du formulaire.
 - c. Renseignez la section suivante en respectant les instructions de l'[étape a](#). Continuez jusqu'à avoir rempli toutes les sections obligatoires (qui portent un astérisque). Renseignez les autres sections selon vos besoins.
5. Enregistrez l'objet en cliquant sur **Enregistrer et fermer**.

Lors de l'enregistrement, Content Server affiche l'objet dans le formulaire de vérification, sauf si :

 - Vous avez oublié un ou plusieurs champs obligatoires dans au moins une section.
 - Une entrée ou une sélection effectuée n'est pas autorisée.

Si l'une des conditions ci-dessus est remplie, Content Server affiche un message d'erreur désignant les champs concernés. Corrigez les erreurs, puis cliquez sur **Enregistrer et fermer**.
6. (Facultatif) Lorsque l'objet n'a pas été associé par avance à un circuit de validation alors que vous devez utiliser cette fonction, vous pouvez l'attribuer à un processus de circuit de validation comme indiqué dans la section « [Attribution d'un objet à un circuit de validation](#) », [page 183](#).
7. (Facultatif) Si vous souhaitez afficher un aperçu de l'objet tel qu'il sera publié, vous pouvez le prévisualiser. Pour cela, cliquez sur **Prévisualiser** dans la barre de menus en haut du formulaire de vérification de l'objet. Une nouvelle fenêtre s'ouvre. Elle contient le rendu de l'objet. (Notez que le fonctionnement de l'aperçu implique que l'objet se soit vu attribuer un gabarit.)

Modification d'objets dans CS-Desktop

Pour modifier un objet créé dans Microsoft Word, vous utilisez la barre d'outils CS-Desktop, ajoutée à l'interface de Word lorsque vous installez le client CS-Desktop sur votre machine locale. Pour obtenir des informations complètes sur l'utilisation de CS-Desktop, consultez le fichier d'aide CS-Desktop, accessible à partir de la barre d'outils CS-Desktop dans Microsoft Word.

Remarque

Si vous utilisez l'interface Dash ou Advanced de Content Server pour modifier un objet créé dans CS-Desktop, le lien entre cet objet et CS-Desktop est coupé de façon irréversible. Vous ne serez plus en mesure de le modifier dans CS-Desktop. Content Server vous en avertit lorsque vous tentez de modifier un objet CS-Desktop dans les interfaces Dash ou Advanced. Un lien vers le programme d'installation du client CS-Desktop est fourni en même temps.

Notez que le client CS-Desktop ne prend pas en charge les fonctionnalités régionales, telles que la définition du paramètre régional d'un objet ou la création d'une traduction. Pour utiliser ces fonctions, vous aurez besoin des interfaces Dash ou Avancé.

Modification d'objets dans CS-DocLink

Lorsque vous installez le client CS-DocLink, un nœud « CS-DocLink » est ajouté à l'arborescence de la sous-fenêtre gauche de l'Explorateur Windows. Pour modifier un objet créé à partir d'un fichier binaire, vous naviguez vers l'objet dans la hiérarchie CS-DocLink, comme s'il s'agissait de votre système local de fichiers, et vous faites glisser l'objet vers votre bureau. Vous ouvrez ensuite le fichier dans son application native et apportez les modifications nécessaires. Pour sauvegarder le fichier modifié dans la base de données Content Server, vous l'enregistrez dans son application native puis le faites glisser à partir de votre bureau vers son emplacement initial dans la hiérarchie CS-DocLink.

Pour des instructions complètes d'utilisation de CS-DocLink, consultez l'aide en ligne installée avec le logiciel client.

Notez que le client CS-DocLink ne prend pas en charge les fonctionnalités régionales, telles que la définition du paramètre régional d'un objet ou la création d'une traduction. Pour utiliser ces fonctions, vous aurez besoin des interfaces Dash ou Advanced.

Utilisation de FCKEditor

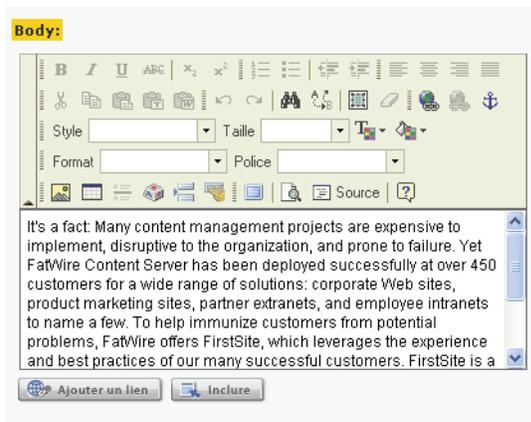
L'interface Dash prend en charge FCKEditor, éditeur de texte tel-tel courant.

Remarque

Les développeurs de votre site activent FCKEditor au cas par cas, lors de la configuration des types d'objet de votre site.

Un éditeur tel-tel vous permet d'appliquer des caractéristiques de style telles que le gras, l'italique et le soulignement, et reproduit fidèlement le comportement d'éditeur de texte de Microsoft Word. Vous pouvez modifier la taille et la couleur de la police, créer des listes à puce et insérer des tableaux, des images et du texte contenant des liens hypertextes. Les modifications apportées au contenu d'un champ texte sont immédiatement répercutées dans la fenêtre de l'éditeur. Vous pouvez également utiliser un éditeur tel-tel pour modifier les champs dans l'interface InSite.

Si votre système est paramétré pour utiliser FCKEditor, l'éditeur apparaît dans les formulaires de modification et remplace les zones standard de texte par chaque champ tel-tel lorsque vous cliquez sur le champ pour apporter des modifications. L'exemple ci-dessous montre le champ **Corps** d'un objet « Contenu » (Contenu) en cours de modification dans FCKEditor :

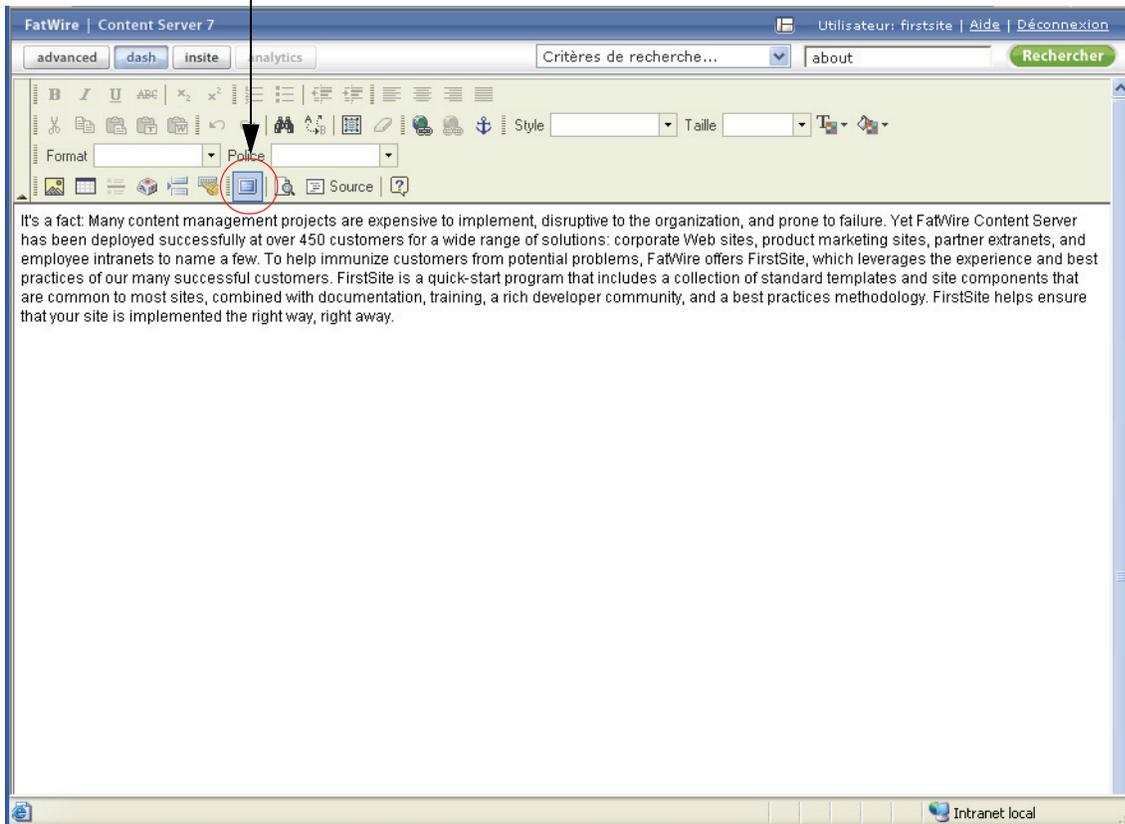


Lorsque vous enregistrez un objet contenant un ou plusieurs champs tel-tel, leur rendu de leur contenu apparaît dans le formulaire de vérification de l'objet.

Pour travailler plus confortablement, servez-vous de la fonction **Agrandir** pour agrandir FCKEditor de sorte qu'il remplisse votre espace de travail :

Cliquez sur **Agrandir** pour agrandir la fenêtre FCKEditor afin de remplir tout l'espace de travail.

Pour rétablir la taille normale de FCKEditor, cliquez à nouveau sur **Agrandir**.



FCKeditor fournit également des fonctions avancées, telles que l'accès au code HTML sous-jacent ou la possibilité d'accepter du contenu pré-formaté à partir de documents MS Word.

Pour en savoir plus sur FCKEditor et ses fonctions, consultez la documentation FCKEditor, disponible à l'adresse <http://wiki.fckeditor.net>.

Utilisation d'Image Picker

Lorsque vous travaillez avec des objets dont les formulaires vous permettent une association à un ou plusieurs objets image, vous disposerez parfois de l'option de sélectionner visuellement un objet image à associer à l'objet en cours de création ou de modification. Cette méthode de sélection est rendue possible par le biais de l'éditeur d'attribut Image Picker.

Remarque

Lors de la configuration du type de l'objet père, vos développeurs décident des aspects suivants :

- Champs pour lesquels Image Picker est activé
- Type des objets image affichés par Image Picker

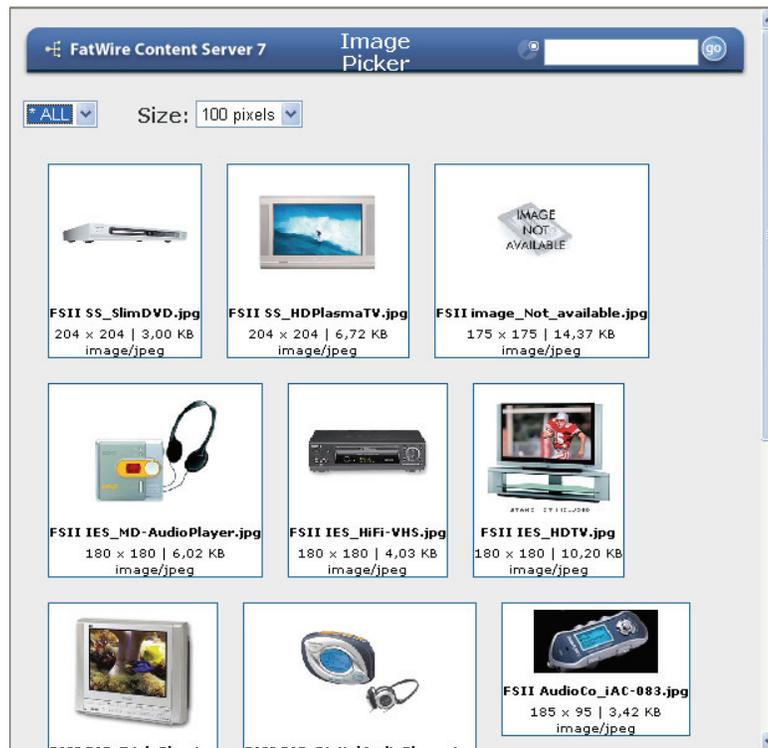
Suivez les étapes suivantes pour associer un objet image à l'objet parent :

Pour associer un objet image à un objet père dans Image Picker

1. Dans le formulaire de modification, naviguez vers le champ souhaité et cliquez sur **Parcourir**.



Content Server ouvre une fenêtre contextuelle, qui contient Image Picker :

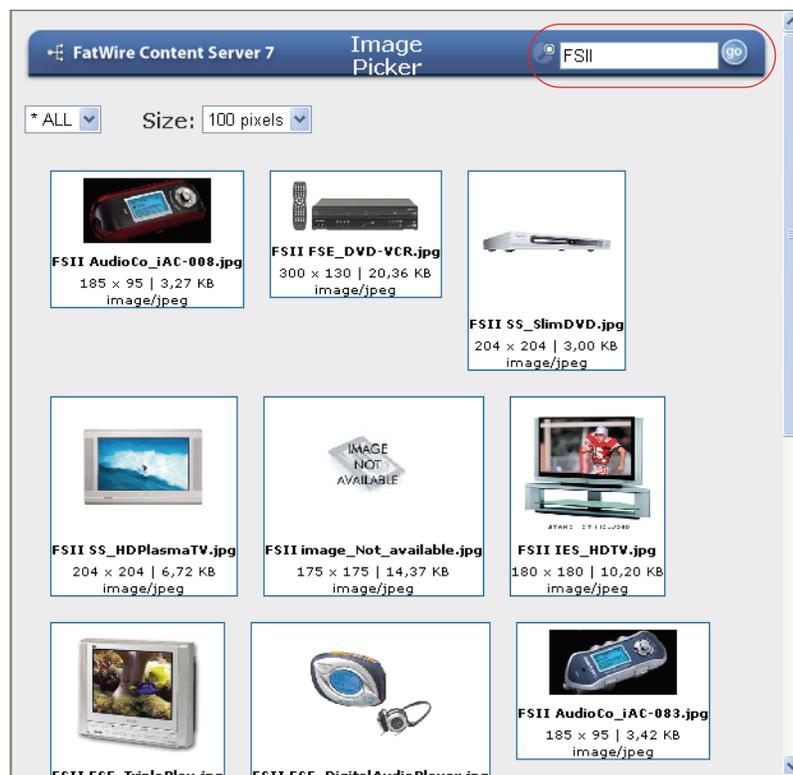


Par défaut, Image Picker contient tous les objets du type configuré de façon à pouvoir être associé au type d'objet père par le biais du champ sélectionné. Pour chaque objet image affiché, Image Picker montre une miniature de l'image, ainsi que ses propriétés, notamment le nom du fichier, les dimensions (en pixels), la taille du fichier et le type MIME.

2. (Facultatif) Dans la liste déroulante « Catégorie », sélectionnez une catégorie à laquelle vous souhaitez restreindre les images affichées.

La fenêtre Image Picker est actualisée et ne montre que les images appartenant à la catégorie sélectionnée.

3. (Facultatif) Si la réserve d'images disponibles est importante, vous pouvez rechercher un objet image particulier. Pour cela, entrez un ou plusieurs mots clé décrivant l'objet dans le champ **Rechercher** en haut de la fenêtre Image Picker et cliquez sur **Go**. Image Picker affiche les images qui correspondent à vos critères de recherche.



4. (Facultatif) Ajustez la taille des miniatures affichées en sélectionnant une largeur en pixels dans la liste déroulante « Size » (Taille). Les tailles disponibles vont de 100 à 200 pixels, par incréments de 25 pixels.

Conseil : Survolez une image avec votre curseur pour en afficher une version plus grande.

5. Naviguez vers l'image souhaitée et cliquez sur elle.

La fenêtre Image Picker se ferme et l'objet image sélectionné est associé à l'objet père. Si le champ contenait déjà l'objet image, celui-ci est remplacé par le nouvel objet sélectionné. Une miniature de l'image correspondante apparaît dans le champ modifié.



6. Cliquez sur **Enregistrer et fermer** pour enregistrer vos modifications de l'objet père.

Utilisation d'Online Image Editor

L'outil Online Image Editor (OIE) est une fonction qui permet de composer des graphiques à partir d'images et de texte directement dans un formulaire d'objet ou sur une page rendue par le biais de l'interface InSite.

Remarque

Les développeurs de votre site activent Online Image Editor au cas par cas lors de la configuration des types d'objet de votre site.

Vous composez une image en suivant les étapes ci-dessous :

1. Sélectionnez un gabarit d'arrière-plan. Les concepteurs de votre site créent des images gabarit qui contiennent des espaces réservés pour l'image de premier plan et le texte que vous allez ajouter.
2. Ajoutez l'image de premier plan. Selon le paramétrage de votre site, vous pouvez choisir une image parmi une réserve mise à votre disposition par les concepteurs du site ou télécharger votre propre image à partir de votre machine locale, si l'administrateur vous y autorise.
3. Ajoutez du texte et apportez d'autres modifications, si nécessaire.
4. Enregistrez l'objet. Le gabarit, l'image de premier plan et le texte sont alors combinés automatiquement dans une nouvelle image plate, à moins que la fonction OIE n'ait été configurée pour conserver les couches.

Si vous avez la moindre question concernant ces étapes, consultez les concepteurs du site ou les développeurs.

Pour composer des graphiques dans Online Image Editor

Remarque

Avant d'utiliser cette fonction, assurez-vous que :

- Vos développeurs ont codé le type d'objet de prise en charge de la fonction de modification d'image
- Les concepteurs de votre site ont créé les images d'arrière-plan et de premier plan adéquates, et les ont mis à votre disposition

Si vous avez la moindre question, contactez les concepteurs de votre site ou les développeurs.

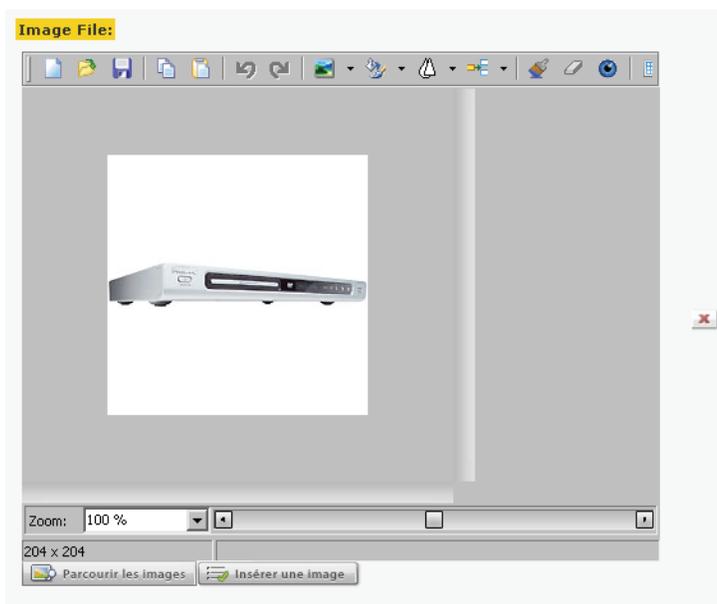
1. Effectuez l'une des procédures suivantes :
 - Si vous travaillez dans l'interface Dash, naviguez vers le champ correspondant et cliquez sur l'icône **Modifier** (crayon).
 - Si vous travaillez dans l'interface InSite, cliquez sur **Modifier l'objet**, près de l'image à modifier. Un formulaire de modification pour l'image sélectionnée s'ouvre dans une fenêtre contextuelle.

Remarque

Le bouton qui invoque OIE dans l'interface InSite est généré par la balise `insite:editasset`. Il affiche l'étiquette choisie par vos développeurs. Notre exemple utilise l'étiquette par défaut **Modifier l'objet**.

2. Si vous utilisez Online Image Editor pour la première fois sur votre machine, une boîte de dialogue vous invite à installer l'application OIE, `OIE.cab`. Cliquez sur **Install** (Installer) et patientez jusqu'à ce qu'OIE apparaisse dans le formulaire d'objet.

Online Image Editor ressemble à la figure suivante :



3. Sélectionnez un gabarit d'arrière-plan :

Remarque

Vous pouvez effacer la zone de travail à tout moment en cliquant sur le bouton **Effacer** (X rouge) à droite de la fenêtre d'OIE.

- a. Dans le champ sélectionné, cliquez sur **Parcourir les images**.
Image Picker s'ouvre dans une fenêtre contextuelle.
- b. Dans la fenêtre d'Image Picker, recherchez et sélectionnez le gabarit souhaité pour l'arrière-plan. Pour obtenir des instructions, reportez-vous au « [Utilisation d'Image Picker](#) », page 83.

Remarque

Image Picker affiche des miniatures des images JPEG et GIF mais pas des fichiers OIE (Online Image Editor). Pour voir une image OIE, sélectionnez-la et examinez-la dans la fenêtre Online Image Editor.

Lorsque vous sélectionnez le gabarit, la fenêtre Image Picker se ferme.

- c. Si vous trouvez que le gabarit d'arrière-plan sélectionné ne vous convient pas, répétez les [étapes a](#) et [b](#) pour en choisir un autre.
- ### 4. Ajoutez une image d'arrière-plan.
- Pour sélectionner une image parmi la réserve créée par les concepteurs de votre site :
 - 1) Dans le champ sélectionné, cliquez sur **Insérer une image**.
Image Picker s'ouvre dans une fenêtre contextuelle.
 - 2) Dans la fenêtre d'Image Picker, recherchez et sélectionnez l'image souhaitée pour le premier plan. Pour obtenir des instructions, reportez-vous au « [Utilisation d'Image Picker](#) », page 83.
Lorsque vous sélectionnez l'image, la fenêtre Image Picker se ferme.
 - 3) Si vous décidez qu'une autre image est plus adaptée, répétez les [étapes 1](#) et [2](#) pour la sélectionner.
 - Pour sélectionner une image stockée sur votre machine, effectuez une des opérations suivantes.
 - 1) Cliquez sur le bouton **Ouvrir** (dossier jaune) de la barre d'outils d'OIE.
 - 2) Dans la boîte de dialogue « Open File » (Ouvrir le fichier), naviguez vers le fichier d'image souhaité et sélectionnez-le. Consultez vos développeurs pour connaître les formats de fichier d'image acceptés.
 - 3) Cliquez sur **Ouvrir**.
- ### 5. Positionnez l'image sur le gabarit d'arrière-plan comme vous le souhaitez. Les concepteurs de votre site ont peut-être inclus un espace réservé dans le gabarit pour vous aider à positionner l'image.

6. Ajoutez du texte et apportez d'autres modifications, si nécessaire. Pour obtenir des instructions sur l'utilisation de fonctions particulières, cliquez sur le bouton **Aide** (point d'interrogation blanc) de la barre d'outils d'OIE.

Remarque

Vos développeurs sont en mesure de personnaliser les fonctions disponibles dans la barre d'outils d'OIE. Consultez-les pour savoir quelles fonctions d'OIE ont été mises à votre disposition.

7. Enregistrez l'objet. Effectuez l'une des procédures suivantes :
 - Si vous travaillez dans l'interface Dash, remplissez tous les champs obligatoires du formulaire d'objet, puis cliquez sur **Enregistrer et fermer** pour enregistrer l'objet.
 - Si vous travaillez dans l'interface InSite, cliquez sur **Enregistrer les modifications**. La fenêtre contextuelle se ferme automatiquement.

Une fois l'objet enregistré, un des événements suivants se produit, selon la configuration de la fonction d'OIE par les développeurs.

- Si la fonction OIE a été configurée pour enregistrer des images plates (notamment, JPEG ou GIF), les composants sélectionnés (c'est-à-dire, l'arrière-plan, le premier plan et le texte) sont combinés.
- Si la fonction OIE a été configurée pour conserver les couches, votre travail est enregistré sous forme de composants séparés (arrière-plan, premier plan, texte et toute autre couche ajoutée).

Utilisation du contenu Flash

Content Server vous permet de composer du contenu Flash à partir de gabarits Flash, d'images et de texte, directement dans le formulaire de modification d'un objet. Vous composez du contenu Flash en suivant les étapes ci-dessous.

1. Sélectionnez un gabarit Flash. Les concepteurs de votre site créent des gabarits Flash qui acceptent l'image de premier plan et le texte que vous allez ajouter.
2. Ajoutez une image. Les images et les gabarits Flash, mis à votre disposition par les développeurs, ont été conçus pour former des contenus complets une fois combinés.
3. Ajoutez du texte d'accompagnement.
4. Prévisualisez le contenu Flash qui en résulte et apportez d'autres modifications, si nécessaire.
5. Enregistrez et fermez l'objet. Lorsque le contenu Flash est rendu sur le site en ligne, l'image et le texte ajoutés sont intégrés automatiquement.
6. (Facultatif) Prévisualisez l'objet et apportez d'autres modifications, si nécessaire.

Si vous avez la moindre question concernant ce processus, consultez les développeurs du site.

Pour composer du contenu Flash

Remarque

Cette procédure est un exemple, fondé sur le site FirstSite II. Elle est destinée à illustrer les étapes nécessaires à la composition du contenu Flash. Les formulaires d'objet de votre site peuvent être paramétrés différemment de ceux de notre exemple.

Avant d'utiliser cette fonction, assurez-vous que :

- Vos développeurs ont codé le type d'objet et les gabarits associés pour la prise en charge de la fonction de modification d'image
- Les concepteurs de votre site ont créé les gabarits Flash et les images adéquats

Si vous avez la moindre question, contactez les concepteurs de votre site ou les développeurs.

1. Ouvrez une session sur le site où vous souhaitez travailler.
2. Créez un nouvel objet Flash ou recherchez puis ouvrez un objet existant à modifier.
3. Dans le formulaire d'objet, naviguez vers la section et le champ correspondants. (Dans notre exemple, la section **Contenu** comporte un groupe de champs dont les noms commencent par **Flash**. Consultez vos développeurs pour obtenir des informations sur les champs et sections disponibles dans les formulaires d'objet de votre site.)
4. Sélectionnez un gabarit Flash :
 - a. Dans le champ **FlashTemplate** (Gabarit Flash), cliquez sur **Afficher les objets**. Content Server affiche une liste d'objets pouvant servir de valeurs pour ce champ.
 - b. Dans la liste des objets, naviguez vers l'objet souhaité et cochez la case correspondante.
 - c. Cliquez sur **Lier l'objet**.
Le nom de l'objet gabarit Flash sélectionné est affiché dans le champ.
5. Ajoutez une image :
 - a. Dans le champ **FlashImages** (Images Flash), cliquez sur **Parcourir**.

Image Picker s'ouvre dans une fenêtre contextuelle.

- b. Dans la fenêtre d'Image Picker, recherchez et sélectionnez l'image souhaitée. Pour obtenir des instructions, reportez-vous au « [Utilisation d'Image Picker](#) », page 83. Lorsque vous sélectionnez l'image, la fenêtre Image Picker se ferme.
 - c. Si vous décidez qu'une autre image est plus adaptée, répétez les [étapes a et b](#) pour la sélectionner.
6. Entrez le texte de légende dans le champ **FlashText** (Texte Flash).
 7. Cliquez sur **Enregistrer** pour prévisualiser le contenu Flash obtenu.

Flash Asset (Flash Asset): My Flash Asset

Enregistrer et fermer Enregistrer Annuler

* Sections comportant des champs obligatoires Champ obligatoire

Content (Contenu) *
 Métadonnées
 Relations
 Versions
 Marketing
 Circuit de validation
 Publication
 Partage

Name:
 My Flash Asset

Description:

FlashTemplate:
 Slider

FlashImages:
 Parcourir X
 Ajouter nouveau/nouvelle

FlashText:
 Super MP3
 Ajouter nouveau/nouvelle

FlashPreview:

 Super MP3

Lorsque vous cliquez sur **Enregistrer**, le champ **FlashPreview** (Aperçu Flash) affiche un aperçu du contenu Flash.

8. (Facultatif) Pour ajouter une autre image et une autre légende, procédez comme suit :
 - a. Dans le champ **FlashImages**, cliquez sur **Ajouter nouveau/nouvelle**.
 Un nouveau champ **FlashImages** apparaît dans le formulaire.
 - b. Répétez l'[étape 5](#) pour entrer une image dans le champ.
 - c. Dans le champ **FlashText**, cliquez sur **Ajouter nouveau/nouvelle**.
 Un nouveau champ **FlashText** apparaît dans le formulaire.

- d. Dans ce nouveau champ, entrez une légende pour l'image.
 - e. (Facultatif) Pour modifier l'ordre d'apparition des légendes dans le contenu Flash, utilisez les boutons des flèches pointant vers le haut et vers le bas à côté du champ **FlashText** concerné pour le déplacer.
9. Renseignez tous les champs obligatoires dans le formulaire puis cliquez sur **Enregistrer et fermer** pour enregistrer l'objet.
 10. (Facultatif) Cliquez sur **Prévisualiser** dans la barre de menus pour prévisualiser l'objet et voir le contenu Flash obtenu.

Content Server ouvre une nouvelle fenêtre qui contient le rendu de l'objet. Notez que le fonctionnement de l'aperçu implique que l'objet se soit vu attribuer un gabarit.

Utilisation de Date Picker

Lorsque vous travaillez avec des objets dont les formulaires nécessitent que vous entriez une date (telle qu'une date de postage, une date de publication, etc.), vous pouvez rencontrer un ou plusieurs champs qui permettent de sélectionner visuellement une date à l'aide de l'éditeur d'attribut Date Picker, en plus de la zone standard de texte. Date Picker vous offre la possibilité de sélectionner une date au moyen d'une interface de type calendrier semblable à celle de nombreuses applications de gestion des données personnelles (PIM) (par exemple, Microsoft Outlook).

Suivez les étapes ci-dessous pour entrer une date dans un champ au moyen de Date Picker.

Pour entrer une date dans un champ au moyen de Date Picker

1. Dans le formulaire de modification, faites défiler l'écran vers le champ souhaité et cliquez sur l'icône de **Date Picker**.

The image shows a form field labeled 'PostDate:'. To the right of the text input field is a small calendar icon, which is circled in red. To the right of the icon are dropdown menus for 'Hbur: 12', 'Min: 00', 'Sec: 00', and 'AM'.

Content Server ouvre la fenêtre contextuelle Date Picker.

1. Sélectionnez un **mois** dans la liste déroulante.

The image shows the Date Picker calendar window. At the top, there are two dropdown menus: one for the month, currently showing 'octobre', and one for the year, currently showing '2007'. Below these is a calendar grid with days of the week (dim., lun., mar., mer., jeu., ven., sam.) and dates. The date '30' is circled in red. At the bottom right of the calendar is an 'Annuler' button.

2. Sélectionnez l'**année** dans la liste déroulante.

3. Cliquez sur le **jour** de votre choix.

2. Dans la fenêtre contextuelle Date Picker, sélectionnez le mois, l'année et le jour souhaités. Assurez-vous de sélectionner le jour en dernier. Lorsque vous cliquez sur le jour souhaité, la fenêtre contextuelle Date Picker se ferme automatiquement et la date sélectionnée apparaît dans le champ correspondant du formulaire de modification.

Suppression d'objets

Lorsque vous utilisez la fonction **Supprimer**, l'objet n'est pas immédiatement supprimé de la base de données. Son statut devient uniquement vacant. L'objet est retiré de la base de données lors de la prochaine purge de la base de données réalisée par l'administrateur.

Lorsqu'un objet publié précédemment est désigné pour la suppression dans le système de gestion de contenu, il est automatiquement approuvé pour publication vers toute destination où il a déjà été publié. Il est placé dans la file d'attente de publication puis publié en tant qu'objet « supprimé » lors de la prochaine session de publication. La publication de l'objet en tant qu'objet supprimé permet de synchroniser les objets entre les systèmes de gestion de contenu et de distribution. Les objets supprimés dans le système de gestion de contenu sont retirés du site de distribution pendant la session de publication.

Règles de suppression d'objets

Les restrictions suivantes s'appliquent à la suppression d'objets :

- Vous ne pouvez supprimer un objet que si vous disposez des droits nécessaires.
- Si un objet se trouve dans un circuit de validation et est attribué à une autre personne que vous, vous ne pouvez pas le supprimer, même si vous disposez des autorisations pour supprimer des objets.
- Vous ne pouvez pas supprimer un objet « Page » placé.
- Vous ne pouvez pas supprimer un objet associé à un autre objet. Si vous essayez, Content Server affiche une liste des associations en question. Vous pouvez ensuite modifier les objets père pour en dissocier l'objet fils que vous souhaitez supprimer.

Suppression d'un seul objet

Pour supprimer un seul objet

1. Ouvrez une session sur le site où vous souhaitez travailler.
2. Recherchez et ouvrez l'objet que vous souhaitez supprimer :
 - a. Effectuez l'une des procédures suivantes :
 - Dans le champ **Rechercher** de la barre du haut, entrez les critères de recherche qui identifient l'objet et cliquez sur **Rechercher**.
 - Si vous avez déjà attribué l'objet à une balise, sélectionnez la balise qui contient l'objet dans l'arborescence **Balises** de la sous-fenêtre de navigation. (Si l'arborescence **Balises** est réduite, cliquez sur la barre **Balises** pour la développer.)

Pour obtenir de plus amples informations sur la recherche des objets, reportez-vous à la section « [Recherche d'objets](#) », page 96.

 - b. Dans la liste des résultats de la recherche, naviguez vers l'objet souhaité et cliquez sur son nom.

Content Server ouvre l'objet dans le formulaire de vérification.
3. Dans le formulaire de vérification de l'objet, cliquez sur **Supprimer**.

Content Server affiche un message vous demandant de confirmer la suppression de l'objet.



The screenshot shows a dialog box titled "My Deleted Asset". At the top, there are two buttons: "Annuler" (Cancel) with a red 'X' icon and "Supprimer" (Delete) with a trash can icon. Below the buttons, the text reads "Êtes-vous sûr de vouloir supprimer My Deleted Asset?". The dialog contains a table with the following information:

Nom	My Deleted Asset
Description	To Delete
Statut	PL
ID	1193319992425
Modifié(e)(s)	oct. 30, 2007 02:53 by firstsite

Remarque

Si l'objet présente au moins une dépendance empêchant sa suppression, Content Server affiche un message qui identifie la ou les dépendances en question. Dans ce cas, n'allez pas plus loin. Vous devez supprimer les associations entre l'objet et ses dépendances avant de pouvoir le supprimer.

4. Si vous êtes sûr de vouloir supprimer l'objet, cliquez sur **Supprimer**. Autrement, cliquez sur **Annuler**.

Une fois l'objet supprimé, Content Server affiche un message de confirmation de la suppression. Le statut de l'objet dans la base de données devient « vacant ». Les recherches ignorent les objets marqués comme tels.

Suppression de plusieurs objets

Pour supprimer simultanément plusieurs objets

1. Ouvrez une session sur le site où vous souhaitez travailler.
2. Repérez les objets que vous souhaitez supprimer. Effectuez l'une des procédures suivantes :
 - Dans le champ **Rechercher** de la barre du haut, entrez les critères de recherche qui identifient les objets à supprimer et cliquez sur **Rechercher**.
 - Dans l'arborescence **Balises**, sélectionnez la balise qui contient les objets.

Pour obtenir de plus amples informations sur la recherche des objets, reportez-vous à la section « [Recherche d'objets](#) », page 96.

3. Dans la liste des résultats, naviguez vers chaque objet à supprimer et cochez la case correspondante.
4. Cliquez sur **Supprimer**.

Content Server affiche un message vous demandant de confirmer la suppression des objets.

Remarque

Si un des objets à supprimer présente au moins une dépendance empêchant sa suppression, Content Server affiche un message qui identifie la ou les dépendances en question. Dans ce cas, n'allez pas plus loin. Vous devez supprimer les associations entre l'objet et ses dépendances avant de pouvoir le supprimer.

5. Si vous êtes sûr de vouloir supprimer le ou les objets, cliquez sur **Supprimer**. Autrement, cliquez sur **Annuler**.

Une fois les objets supprimés, l'interface de Content Server affiche un message de confirmation de la suppression. Le statut de l'objet dans la base de données devient « vacant ». Les recherches ignorent les objets marqués comme tels.

Chapitre 4

Recherche et organisation d'objets

Content Server offre un moyen aisé et efficace de recherche d'objets que vous souhaitez utiliser. Une fois que vous les avez trouvés, vous pouvez les organiser sous forme de listes personnalisées pour pouvoir y accéder facilement à l'avenir.

Ce chapitre décrit les procédures de base de recherche et d'organisation des objets, illustrées par des exemples du site FirstSite II.

Il comporte les sections suivantes :

- [Recherche d'objets](#)
- [Organisation des objets](#)

Recherche d'objets

Content Server vous permet de rechercher facilement des objets correspondant aux critères que vous définissez. Notez que les résultats de la recherche incluront seulement des objets que vous êtes autorisé à utiliser. (Les autorisations sont définies par votre administrateur CS.)

Comportement de la recherche dans l'interface Dash

L'interface Dash, qui apparaît pour la première fois dans cette version de Content Server, contient des fonctions de recherche différentes de celles de l'interface Advanced. Les différences, qui proviennent de l'intégration du moteur de recherche Lucene, sont les suivantes :

- Avant que vous puissiez effectuer des recherches dans l'interface Dash, l'administrateur doit activer la création d'un index de recherche sur votre système (dans l'interface Advanced).
- L'interface Dash vous permet d'effectuer une recherche parmi tous les types d'objet d'un site donné. Vous n'avez plus besoin de connaître le type des objets à rechercher pour entamer une recherche. En revanche, vous avez la possibilité de limiter la recherche à un type spécifique d'objet.
- L'interface Dash effectue la recherche parmi les noms et les valeurs de tous les champs de tous les objets. Par exemple, vous pouvez rechercher tous les objets contenant le mot **fleurs** sans devoir sélectionner des noms particuliers d'attribut.
- L'interface Dash vous laisse personnaliser vos recherches en formulant vos requêtes de recherche, comme décrit dans la section « [Instructions de recherche](#) ».

Instructions de recherche

Lorsque vous effectuez des recherches dans l'interface Dash, utilisez les instructions du [Tableau 3](#) pour formuler vos requêtes. La personnalisation de vos requêtes vous permet des recherches plus précises.

Notez que la recherche dans l'interface Dash n'est pas sensible à la différence entre majuscules et minuscules. Par exemple, si vous recherchez **Hansel**, les résultats incluront des objets contenant **Hansel** et d'autres contenant **hansel**.

Tableau 3. Instruction pour les requêtes de recherche Lucene

Pour rechercher...	...procédez de la façon suivante	Exemple
Objets qui contiennent une expression.	Entourez l'expression de guillemets.	Pour rechercher des objets contenant l'expression fleurs bleues , entrez " fleurs bleues " comme requête de recherche.

Tableau 3. Instruction pour les requêtes de recherche Lucene (suite)

Pour rechercher...	...procédez de la façon suivante	Exemple
Objets qui contiennent des variations d'un terme. (Le nombre de caractères de ces variations doit correspondre à celui du terme.)	Utilisez ? (point d'interrogation) pour représenter un seul caractère générique. Un terme de recherche ne peut pas commencer par un caractère générique.	Pour rechercher des objets qui contiennent texte ou tente , entrez te?te dans votre requête de recherche. Pour rechercher des objets qui contiennent livre ou liste , entrez li??e dans votre requête de recherche.
Objets qui contiennent des variations d'un terme. (Le nombre de caractères de ces variations ne doit pas forcément correspondre à celui du terme.)	Utilisez le symbole * pour représenter plusieurs caractères génériques. Un terme de recherche ne peut pas commencer par un caractère générique.	Pour rechercher des objets qui contiennent test , testeur ou tester , entrez test* dans votre requête de recherche. Pour rechercher des objets qui contiennent jeanne ou jeanine , entrez jea*e dans votre requête de recherche.
Objets qui contiennent tous les termes indiqués.	Unissez les termes au moyen de l'opérateur AND .	Pour rechercher des objets qui contiennent à la fois hansel et gretel , entrez hansel AND gretel dans votre requête de recherche.
Objets qui contiennent un terme spécifique mais pas un autre terme que vous avez défini.	Exclure les termes non désirés à l'aide de l'opérateur NOT .	Pour rechercher des objets qui contiennent hansel mais pas gretel , entrez hansel NOT gretel dans votre requête de recherche.
Objets qui doivent contenir un terme spécifique et peuvent contenir un autre terme que vous avez spécifié.	Faites précéder un terme de l'opérateur + (obligatoire) pour indiquer que le terme est requis.	Pour rechercher des objets qui contiennent hansel et peuvent contenir gretel , entrez +hansel gretel dans votre requête de recherche.
Objets qui contiennent un terme spécifique, en excluant les objets qui contiennent également un autre terme indiqué.	Faites précéder un terme de l'opérateur - (interdit) pour indiquer l'exclusion.	Pour rechercher des objets qui contiennent hansel mais exclure ceux qui contiennent également gretel , entrez hansel -gretel dans votre requête de recherche.
Objets qui contiennent des termes dont l'orthographe est similaire à celle du terme défini.	Ajoutez l'opérateur ~ (tilde) à un terme pour réaliser une recherche partielle sur ce terme.	Pour rechercher des objets qui contiennent hansel , même les instances mal orthographiées, entrez hansel~ dans votre requête de recherche.

Recherche des objets

Remarque

Les types d'objet que vous pouvez rechercher dépendent de vos autorisations (définies par l'administrateur CS).

Pour rechercher un objet

1. Ouvrez une session sur le site où vous souhaitez travailler.
2. Définissez vos critères de recherche. Dans la barre du haut, procédez de la façon suivante :
 - a. (Facultatif) Dans la liste déroulante « Critères de recherche », sélectionnez le type d'objet auquel vous souhaitez limiter la recherche. Si vous n'effectuez pas de sélection, Content Server recherchera parmi tous les types d'objet du site actif.
 - b. Dans le champ **Rechercher**, entrez les critères de recherche souhaités. Consultez « [Instructions de recherche](#) », [page 96](#) pour savoir comment formuler votre requête de recherche afin de circonscrire la portée de votre recherche.
3. Cliquez sur **Rechercher**.

Remarque

Dans l'interface Dash, vos résultats de recherche dépendent des informations extraites de l'index de la base de données, qui est mis à jour à intervalles réguliers. Par conséquent, les résultats de votre recherche peuvent ne pas inclure les modifications intervenues depuis la dernière mise à jour de l'index, tant que la mise à jour suivante n'a pas eu lieu. Si vous avez des questions, consultez votre administrateur CS.

Content Server affiche les résultats de votre recherche, triés par ordre de pertinence.

Supprimer Résultats de recherche: product Ajouter à...

Précédent 1-25 sur 53 25 suivants

Sélectionner	Nom	Description	Type	Modifié(e)(s)	Lieu	Pertinence
<input type="checkbox"/>	FSII Product Categories	Product Categories		oct. 19, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSII Product Images	Product Images		oct. 19, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSII FSE DVD VCR Combo	Double Feature DVD/VCR Comb...		août 25, 2005		
<input type="checkbox"/>	FSII FSE Plasma Screen TV	FSE Plasma Screen TV		nov. 3, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSII FSE Triple Play	Triple Play Plus 27" TV/DVD...		nov. 2, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSII FSE Digital Audio Player	FSE Digital Audio Player wi...		oct. 30, 2007		
<input type="checkbox"/>	FSII Product Documents	Product Documents		oct. 22, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSII Manufacturers	Manufacturers		oct. 19, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSII AudioCo iAC-008 Portab...	AudioCo iAC-008 Portable MP...		nov. 2, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSII AudioCo iAC-083 Portab...	AudioCo iAC-083 Portable Au...		nov. 2, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSII Innovative Hi-Def Proj...	The Innovative HD Projectio...		nov. 2, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSII Innovative MiniDisc Di...	Innovative's Digital Music ...		nov. 2, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSII Superior Hi-Def Plasma...	An HDTV monitor with HDMI t...		nov. 2, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSII Superior Slim DVD Player	Philips makes your movies c...		nov. 2, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSII Portable Audio	Portable Audio		oct. 20, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSII Combination TVs	Combination TVs		oct. 20, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSII Combination VCRs	Combination VCRs		oct. 20, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSII Standard VCRs	Standard VCRs		oct. 20, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSII Innovative HiFi VHS	Innovative HiFi VHS		nov. 2, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSII FS Electronics Ltd.	FS Electronics Ltd.		nov. 2, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSIIProducts	Products		août 22, 2005		
<input type="checkbox"/>	FSII Audio	We have incredible low pric...		nov. 2, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSII DVD Players	We have incredible prices o...		nov. 2, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSII Televisions	We have incredible prices o...		nov. 2, 2004		
<input type="checkbox"/>	FSII Video	We have incredible low pric...		nov. 2, 2004		

Remarque

Dans la liste des résultats de recherche, le type d'objet et le lieu sont représentés par des icônes. Survolez avec le pointeur de la souris l'icône pour voir le nom du type d'objet ou le lieu.

4. (Facultatif) Triez vos résultats de recherche en cliquant sur une des colonnes :

- **Nom**
- **Description**
- **Type**
- **Modifié(e)(s)**
- **Lieu**
- **Pertinence**

Conseil

Une fois les résultats triés, cliquez à nouveau sur la même colonne pour inverser l'ordre du tri.

5. Si vous souhaitez effectuer une des opérations suivantes, cochez la case de la colonne **Sélectionner** à côté de chaque objet concerné.

- Ajouter des objets à une balise : passez à l'étape 5 de la section « [Ajout d'objets à une balise](#) », page 102.
- Supprimer des objets d'une balise : passez à l'étape 5 de la section « [Retrait d'objets d'une balise](#) », page 103.
- Supprimer des objets : passez à l'étape 4 de la section « [Suppression de plusieurs objets](#) », page 93.

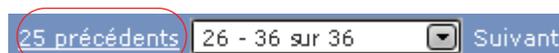
Navigation parmi les résultats de la recherche

La liste des résultats de la recherche comporte 25 objets concordants par page de résultats. Si votre recherche renvoie plus de 25 objets, vous pouvez effectuer les actions suivantes.

1. Aller à la page suivante des résultats de la recherche en cliquant sur **xx suivants** dans le coin supérieur droit de la zone de recherche ; **xx** correspond au nombre d'objets affichés dans la page suivante.



2. Revenir à la page précédente des résultats de recherche en cliquant sur **xx précédents** ; **xx** correspond au nombre d'objets affichés dans la page des résultats de recherche située avant la page en cours d'affichage.



3. Accéder à une page spécifique de résultats en sélectionnant la série correspondante d'objets dans la liste déroulante entre les liens **xx précédents** et **xx suivants**. Par exemple, si votre recherche a renvoyé 36 objets et vous souhaitez accéder à la page des résultats qui contient les objets 26 à 36, sélectionnez **26 à 36 sur 36** dans la liste déroulante.

Enregistrement des résultats de votre recherche

Pour enregistrer les résultats de la recherche effectuée, passez à l'[étape 4](#) de la procédure, « [Ajout d'objets à une balise](#) », [page 102](#).

Organisation des objets

Content Server vous permet d'organiser les objets par groupes en les ajoutant aux balises. Les balises sont des mots-clés que vous utilisez pour étiqueter des objets qui partagent un ou plusieurs facteurs (par exemple, un thème ou un sujet). En ajoutant des objets dans les balises, vous créez des listes personnalisées d'objets que vous pouvez facilement récupérer plus tard. Par exemple, vous pouvez créer une balise dénommée « Mes articles » et l'employer pour tenir à jour une liste de tous les objets « Article » créés jusqu'à présent.

Vous pouvez ajouter et supprimer des objets dans une balise à tout moment. Lorsque vous générez une balise, Content Server renvoie une liste des objets qui lui sont attribués. Un objet peut être attribué à plusieurs balises. Si vous supprimez une balise, tous les objets qui lui sont attribués en sont d'abord automatiquement dissociés.

Remarque

Vous ne pouvez utiliser les balises que pour gérer et organiser votre travail. Vous ne pouvez pas les utiliser pour regrouper des objets en vue de leur distribution.

Types de balise

Content Server prend en charge les types suivants de balise.

Balises système

Les balises système sont des balises prédéfinies qui vous aident à effectuer le suivi de votre charge de travail. Elles apparaissent sous le nœud **Système** de l'arborescence **Balises**, comme suit.

- **Mes verrouillages** : renvoie une liste d'objets que vous avez verrouillés.
- **Mes tâches** : renvoie une liste des objets qui vous sont actuellement attribués sur le site actif par le biais d'un ou de plusieurs processus.
- **Historique** : renvoie une liste d'objets que vous avez utilisés pendant la session en cours. Cette liste est effacée chaque fois que vous changez de site ou que vous fermez votre session sur Content Server.

Vous ne pouvez pas créer, modifier ou supprimer les balises système.

Balises utilisateur

Les balises utilisateur vous permettent de créer des listes personnalisées d'objets en enregistrant les résultats de vos recherches. Vous pouvez créer, ajouter, retirer, renommer et supprimer les balises utilisateur, à condition de posséder les autorisations adéquates.

Remarque

Les balises utilisateur sont spécifiques aux utilisateurs et aux sites. Autrement dit, les balises créées sur un site donné ne seront accessibles que par vous et uniquement sur ce site.

Création d'une balise

Avant de pouvoir ajouter des objets dans une balise, vous devez commencer par créer la balise qui les recevra.

Pour créer une balise

1. Ouvrez une session sur le site où vous souhaitez travailler.
2. (Facultatif) Si l'arborescence **Balises** est réduite, cliquez sur la barre **Balises** de la sous-fenêtre de navigation pour la développer.
3. Dans le champ **Nouvelle balise** en bas de la sous-fenêtre de navigation, entrez le nom de la nouvelle balise.
4. Cliquez sur **Nouveau**.

La nouvelle balise apparaît sous le nœud **Utilisateur** de l'arborescence **Balises**.

Ajout d'objets à une balise

En ajoutant des objets à une balise, vous pouvez enregistrer vos résultats de recherche et créer des listes personnalisées d'objets que vous pourrez facilement récupérer plus tard. La balise peut être nouvelle ou avoir déjà été utilisée précédemment.

Pour ajouter des objets à une balise

1. Ouvrez une session sur le site où vous souhaitez travailler.
2. (Facultatif) Si l'arborescence **Balises** est réduite, cliquez sur la barre **Balises** de la sous-fenêtre de navigation pour la développer.
3. Effectuez une recherche, en suivant la description de la section « [Recherche des objets](#) », page 98.
4. Dans la fenêtre des résultats de la recherche, cochez la case située près de chaque objet que vous souhaitez ajouter à une balise.
5. (Facultatif) Si vous voulez créer une balise destinée à contenir les objets, entrez le nom de cette nouvelle balise dans le champ **Nouvelle balise** en bas de la sous-fenêtre de navigation, puis cliquez sur **Nouveau**.

La nouvelle balise apparaît dans l'arborescence **Balises** et dans la liste déroulante « Ajouter à... », qui se trouve au-dessus des résultats de la recherche.

6. Sélectionnez dans cette liste la balise à laquelle vous souhaitez ajouter les objets. Content Server ajoute les objets sélectionnés à la balise choisie.

Génération d'une balise

Générez une balise pour récupérer la liste des objets que vous avez stockés dans la balise.

Pour générer une balise

1. Ouvrez une session sur le site où vous souhaitez travailler.
2. (Facultatif) Si l'arborescence **Balises** est réduite, cliquez sur la barre **Balises** de la sous-fenêtre de navigation pour la développer.
3. Dans l'arborescence **Balises**, cliquez sur la balise souhaitée.

Content Server affiche une liste d'objets renvoyés par la balise.

Remarque

Dans la liste des objets, le type d'objet et le lieu sont représentés par des icônes. Survolez avec le pointeur de la souris l'icône pour voir le nom du type d'objet ou le lieu.

Retrait d'objets d'une balise

Si vous décidez qu'un objet ne devrait plus se trouver dans une balise, vous pouvez l'en retirer.

Pour retirer des objets d'une balise

1. Ouvrez une session sur le site où vous souhaitez travailler.
2. (Facultatif) Si l'arborescence **Balises** est réduite, cliquez sur la barre **Balises** de la sous-fenêtre de navigation pour la développer.
3. Dans l'arborescence **Balises**, sélectionnez la balise dont vous souhaitez retirer un ou plusieurs objets.

Content Server affiche une liste d'objets qui sont actuellement attribués à la balise sélectionnée.

4. Dans la colonne « Sélectionner », cochez les cases à côté des objets que vous souhaitez retirer de la balise.
5. Dans la liste déroulante « Ajouter à... », faites défiler vers la section « Retirer de... » et sélectionnez la balise dont vous souhaitez retirer les objets sélectionnés.



Content Server retire les objets de la balise et actualise la liste des objets pour refléter la modification.

Changement de nom d'une balise

Cette section vous montre comment renommer une balise.

Pour renommer une balise

1. Ouvrez une session sur le site où vous souhaitez travailler.
2. (Facultatif) Si l'arborescence **Balises** est réduite, cliquez sur la barre **Balises** de la sous-fenêtre de navigation pour la développer.
3. En bas de l'arborescence **Balises**, cliquez sur **Modifier**.

Content Server affiche une liste de balises que vous avez créées jusqu'à présent sur le site actif.

Modifier les étiquettes		
Top Priority	Renommer	Supprimer
Campaign 2007	Renommer	Supprimer
My List	Renommer	Supprimer
Back Burner	Renommer	Supprimer
My Products	Renommer	Supprimer

4. Dans la liste des balises, recherchez celle que vous souhaitez renommer et cliquez sur son lien **Renommer**.

Le nom de la balise est converti en champ modifiable.

Modifier les étiquettes		
Top Priority	Renommer	Supprimer
Campaign 2007	Renommer	Supprimer
<input type="text" value="My List"/>	Enregistrer	Supprimer
Back Burner	Renommer	Supprimer
My Products	Renommer	Supprimer

5. Apportez vos modifications, puis cliquez sur **Enregistrer**.

Content Server affiche à nouveau la liste des balises, qui comporte vos modifications.

Suppression d'une balise

Lorsque vous supprimez une balise, tous les objets qui lui sont attribués en sont d'abord automatiquement supprimés.

Pour supprimer une balise

1. Ouvrez une session sur le site où vous souhaitez travailler.
2. (Facultatif) Si l'arborescence **Balises** est réduite, cliquez sur la barre **Balises** de la sous-fenêtre de navigation pour la développer.
3. En bas de l'arborescence **Balises**, cliquez sur **Modifier**.

Content Server affiche une liste de balises que vous avez créées jusqu'à présent sur le site actif.

Modifier les étiquettes		
Top Priority	Renommer	Supprimer
Campaign 2007	Renommer	Supprimer
My List	Renommer	Supprimer
Back Burner	Renommer	Supprimer
My Products	Renommer	Supprimer

4. Dans la liste des balises, recherchez celle que vous souhaitez supprimer et cliquez sur son lien **Supprimer**.

Content Server supprime la balise et affiche à nouveau la liste des balises, qui comportent vos modifications.

Chapitre 5

Utilisation des objets multilingues

Ce chapitre explique comment utiliser des objets localisés et des ensembles d'objets multilingues.

Il comporte les sections suivantes :

- [Vue d'ensemble](#)
- [Configuration ou modification de la version localisée d'un objet](#)
- [Création de la traduction d'un objet](#)
- [Examen des traductions disponibles d'un objet](#)
- [Comparaison des traductions](#)
- [Modification de l'objet maître d'un ensemble multilingue](#)

Vue d'ensemble

Bien souvent, les organisations tiennent à jour un ou plusieurs sites en ligne localisés destinés à différentes régions géographiques. Ces sites hébergent du contenu dans une ou plusieurs langues propres à la région concernée par le site. Dans ces cas, un élément de contenu peut être traduit dans plusieurs traductions, ou **versions localisées**.

Si deux paramètres régionaux ou plus sont définis sur votre site, vous pouvez traduire des objets ou contenus dans les langues activées par les paramètres régionaux. Lorsque vous créez la première traduction d'un contenu, cet objet et sa traduction deviennent un **ensemble multilingue**, et l'objet source ou contenu source est automatiquement désigné comme étant **l'objet ou contenu maître**. Il le demeure jusqu'à ce que vous signaliez un autre membre de l'ensemble comme le maître.

Vous pouvez créer d'autres traductions à partir de l'objet maître ou d'une traduction existante. L'objet maître et ses traductions sont liés les uns aux autres pour indiquer qu'ils sont membres d'un ensemble multilingue. Chaque membre contient le même élément de contenu dans une langue différente. Vous ne pouvez pas supprimer l'objet maître si au moins une traduction existe dans l'ensemble. Vous devez supprimer toutes les traductions liées à l'objet maître avant de pouvoir le supprimer.

Chaque objet ne peut posséder qu'une traduction dans chaque langue disponible. Par exemple, une fois que la traduction en français québécois d'un objet existe, vous ne pouvez pas en créer une autre dans le même ensemble multilingue.

Pour créer la traduction d'un objet, vous devez réaliser les opérations suivantes :

1. Sélectionnez la langue cible de la traduction. Content Server procède comme suit.
 - a. Il crée une copie de l'objet ou contenu source.
 - b. Il définit la langue cible de la copie en fonction de votre sélection.
 - c. Il lie la copie à l'objet maître et la signale comme sa traduction. S'il s'agit de la première traduction de l'objet, un objet multilingue est créé et l'objet source est désigné en tant que maître.
2. Traduisez le contenu source et stockez le contenu traduit dans l'objet traduction.
3. (Facultatif) Traduisez les objets associés à l'objet source et associez les versions traduites à la traduction de l'objet source. Reportez-vous au [Tableau 4, page 107](#) pour obtenir des informations sur la gestion des relations des objets lors de la création de leurs traductions.

Remarque

Avant de suivre les procédures de ce chapitre, veuillez noter les points suivants.

- Votre interface CS ne contiendra des fonctions liées à la version localisée que si l'administrateur a paramétré votre site pour la prise en charge de plusieurs langues.
- Si vous envisagez d'utiliser du contenu dans une langue qui emploie des caractères non anglais, votre machine doit être configurée pour la saisie et l'affichage de ces caractères.

Si vous avez des questions, consultez votre administrateur CS.

Tableau 4. Comportement des relations d'objet pour les objets multilingues

Type de relation	Comportement
Associations nommées et non nommées	Lorsque vous créez la traduction d'un objet qui contient des associations nommées et non nommées, tous les objets associés à l'objet source y sont automatiquement associés. Vous pouvez alors traduire les objets associés et associer les versions traduites à l'objet père traduit.
Recommandations Listes statiques	Lorsque vous créez une recommandation Listes statiques dans une nouvelle version localisée, le nouvel objet « Recommandation » conserve les objets membres de l'objet source. Vous avez ensuite la possibilité de traduire les objets membres et de placer les versions traduites dans le nouvel objet « Recommandation » afin de remplacer les objets membres provenant de l'ancienne collection.
Attributs du type d'objet	Lorsqu'un objet contenant des associations par le biais des attributs de type d'objet est traduit, tous les objets associés à l'objet source sont automatiquement associés à la traduction. Vous pouvez alors traduire les objets associés et associer les versions traduites à l'objet père traduit.
Liens intégrés	Les liens intégrés ne sont pas concernés. Lorsqu'un objet contenant des liens intégrés est traduit, vous devez mettre à jour manuellement ces derniers pour les faire pointer vers les traductions correspondantes du contenu lié (si elles existent).

Pour obtenir de plus amples informations, reportez-vous à la section « [Utilisation des associations d'objets](#) », page 140.

Remarque

Si vous souhaitez partager un objet localisé avec un autre site, la version localisée attribuée à l'objet doit être activée sur le site cible. Si vous avez des questions sur les versions localisées, contactez votre administrateur CS.

Configuration ou modification de la version localisée d'un objet

Avant de pouvoir créer la traduction d'un objet, celui-ci doit se voir associer une version localisée. (En règle générale, vous attribuez la version localisée lorsque vous créez un objet.)

Si vous souhaitez créer la traduction d'un objet sans version localisée, suivez les étapes ci-dessous, puis passez à l'étape 3 de la section suivante, « [Création de la traduction d'un objet](#) », page 109.

Vous pouvez également modifier la version localisée d'un objet qui en possède déjà une, si nécessaire. Par exemple, si l'administrateur décide de diviser la version localisée de l'objet en variations spécifiques, (par exemple, division du français en français québécois et français belge), vous pouvez mettre à jour vos objets pour utiliser les nouvelles versions localisées.

Remarque

Vous ne pouvez attribuer que des versions localisées activées sur le site par l'administrateur CS.

Pour définir ou modifier le paramètre régional d'un objet

1. Ouvrez une session sur le site où vous souhaitez travailler.
2. Recherchez et ouvrez l'objet dont vous souhaitez définir ou modifier le paramètre régional.
 - a. Effectuez l'une des procédures suivantes :
 - Dans le champ **Rechercher** de la barre du haut, entrez les critères de recherche qui identifient l'objet et cliquez sur **Rechercher**.
 - Si vous avez déjà attribué l'objet à une balise, sélectionnez la balise qui contient l'objet dans l'arborescence **Balises** de la sous-fenêtre de navigation. (Si l'arborescence **Balises** est réduite, cliquez sur la barre **Balises** pour la développer.)
 - b. Dans la liste des résultats de la recherche, naviguez vers l'objet souhaité et cliquez sur son nom.

Content Server affiche l'objet dans le formulaire de vérification.

3. Définissez ou modifiez le paramètre régional d'un objet.
 - a. Basculez vers la section **Métadonnées** du formulaire en cliquant sur **Métadonnées** dans le sélectionneur de section de formulaire.
 - b. Dans la barre de menus, cliquez sur **Modifier**.
Content Server affiche l'objet dans le formulaire de vérification.
 - c. Dans la liste déroulante « Locale », sélectionnez la version localisée souhaitée.
 - d. Dans la barre de menus, cliquez sur **Enregistrer et fermer**.
Content Server affiche l'objet dans le formulaire de vérification, qui contient la nouvelle version localisée.
 - e. (Facultatif) Si la prochaine étape consiste à créer une traduction de l'objet, revenez à la section **Contenu** du formulaire de vérification en cliquant sur **Contenu** dans le sélectionneur de section de formulaire et passez à l'étape 3 de la section suivante, « [Création de la traduction d'un objet](#) », page 109.

Création de la traduction d'un objet

Remarque

- Avant de pouvoir créer la traduction d'un objet, celui-ci doit déjà posséder une version localisée. (La version localisée d'un objet est recensée dans la section **Métadonnées** du formulaire d'objet. Elle est généralement attribuée par l'utilisateur qui crée l'objet.) Si l'objet ne possède pas de version localisée, suivez les étapes de la section « [Configuration ou modification de la version localisée d'un objet](#) », [page 108](#), puis passez à l'étape **étape 3** de cette procédure.
- Si vous créez la première traduction d'un objet, vous créez automatiquement un ensemble multilingue constitué de l'objet source et de la traduction. L'objet source est automatiquement désigné en tant qu'objet maître de l'ensemble multilingue.

Pour créer la traduction d'un objet

1. Ouvrez une session sur le site où vous souhaitez travailler.
2. Recherchez et ouvrez l'objet pour lequel vous souhaitez créer une traduction.
 - a. Effectuez l'une des procédures suivantes :
 - Dans le champ **Rechercher** de la barre du haut, entrez les critères de recherche qui identifient l'objet et cliquez sur **Rechercher**.
 - Si vous avez déjà attribué l'objet à une balise, sélectionnez la balise qui contient l'objet dans l'arborescence **Balises** de la sous-fenêtre de navigation. (Si l'arborescence **Balises** n'est pas visible, cliquez sur la barre **Balises** pour la développer.)

Pour obtenir de plus amples informations sur la recherche des objets, reportez-vous à la section « [Recherche d'objets](#) », [page 96](#).

- b. Dans la liste des résultats de la recherche, naviguez vers l'objet souhaité et cliquez sur son nom.

Content Server affiche l'objet dans le formulaire de vérification.

3. Définissez la langue cible de la traduction. Dans la liste déroulante « Lieux » de la barre de menus, sélectionnez **Ajouter une nouvelle langue**. Dans cette option, *langue* correspond à la langue cible.



Remarque

Si la liste déroulante « Lieux » n'est pas affichée, n'allez pas plus loin. Vous ne disposez pas des autorisations pour traduire l'objet ou les versions localisées paramétrées pour votre site sont inférieures à deux. Pour toute question sur les versions localisées ou vos autorisations, adressez-vous à votre administrateur CS.

Content Server affiche le formulaire « Create New *Asset* (Créer un nouvel objet) ».

4. Procédez de la façon suivante dans ce formulaire :
 - a. Dans le champ **Nom**, entrez un nom qui identifie de façon unique le nouvel objet comme étant la traduction de l'objet source.
 Les conventions suivantes s'appliquent lors de l'attribution d'un nom à l'objet :
 - Le nom doit contenir entre 1 et 64 caractères alphanumériques.
 - Les caractères suivants ne sont pas autorisés : l'apostrophe ('), les guillemets (" ou «») le point-virgule (;), les deux-points (:), le point d'interrogation (?), le signe pourcentage (%), le signe inférieur à (<) et le signe supérieur à (>).
 - Le nom peut contenir des espaces, sauf à la place du premier caractère.
 - b. (Facultatif) Si l'administrateur a configuré le type d'objet de telle sorte que tous les nouveaux objets de ce type soient placés dans le circuit de validation lors de leur création, les champs suivants apparaîtront :
 - Champ **Processus de circuit de validation**, qui montre le processus de circuit de validation pré-attribué

- **Champ Cessionnaire**, qui énumère des utilisateurs possibles pour chaque rôle requis par le processus

Vous devez sélectionner au moins un utilisateur pour chaque rôle afin de continuer la création de l'objet. Un de ces utilisateurs, quel qu'il soit, peut réaliser l'étape suivante du processus du circuit de validation.

Pour obtenir de plus amples informations, reportez-vous à la section [Chapitre 9, « Circuit de validation »](#).

- c. Cliquez sur **Suivant**.

Un formulaire de modification qui contient les champs et valeurs de l'objet source apparaît.

5. Traduisez l'objet comme suit.

Enregistrez votre travail au fur et à mesure. Cliquez sur **Enregistrer** pour sauvegarder votre progression pendant que vous travaillez avec l'objet. Lorsque vous cliquez sur **Enregistrer**, Content Server valide les modifications dans la base de données et laisse l'objet ouvert dans le formulaire de modification pour que vous puissiez continuer à travailler.

Si vous ne connaissez pas certains champs ou sections du formulaire, consultez vos développeurs ou votre administrateur CS.

- a. Pour chaque champ, remplacez le contenu copié par une traduction adéquate. Lorsque vous apportez vos modifications, prenez note des points suivants :
 - **Champs obligatoires.** Ne laissez aucun champ obligatoire (mis en évidence en jaune) vide. Autrement, vous ne serez pas autorisé à enregistrer l'objet. Modifiez tous les autres champs, selon vos besoins.
 - **Champs de date.** Il est possible qu'apparaisse une icône **Date Picker** (petit calendrier) près d'un champ de date. Si vous cliquez sur l'icône, vous ouvrez l'éditeur d'attribut Date Picker. Reportez-vous à « [Utilisation de Date Picker](#) », [page 91](#) pour plus d'informations.
 - **Champs de texte tel-tel.** Vous verrez peut-être un ou plusieurs champs de texte tel-tel dans un éditeur adapté, tel que FCKEditor. Ces champs vous permettent d'entrer et de mettre en forme votre contenu au moyen de commandes semblables à celles de Microsoft Word. Pour obtenir de plus amples informations, reportez-vous à la section « [Utilisation de FCKEditor](#) », [page 81](#).
 - **Champs Image Picker.** Un ou plusieurs champs seront peut-être affichés et vous inviteront à sélectionner un objet image à associer avec l'objet que vous êtes en train de créer dans l'éditeur d'attributs Image Picker. Dans ces cas, un lien **Parcourir** figure à côté du champ. Si vous cliquez sur le bouton, une fenêtre contextuelle s'affiche. Elle contient des miniatures des objets image sélectionnés. Pour obtenir davantage d'informations sur Image Picker, consultez la rubrique « [Utilisation d'Image Picker](#) », [page 83](#).
 - **Champs Online Image Editor.** Vous verrez peut-être un ou plusieurs champs vous permettant de composer et de modifier des graphiques et des images directement dans le formulaire d'objet, au moyen de l'outil Online Image Editor. Pour obtenir des instructions, reportez-vous à la section « [Utilisation d'Online Image Editor](#) », [page 85](#).

- **Champs de contenu Flash.** Il est possible que se trouve dans le formulaire d'objet une section vous invitant à composer du contenu Flash à partir de gabarits Flash, d'images et de texte que vous aurez choisis. Pour obtenir des instructions, reportez-vous à la section « [Utilisation du contenu Flash](#) », [page 89](#).
 - **Champs qui vous invitent à sélectionner des objets.** Vous verrez peut-être un ou plusieurs champs vous proposant de sélectionner un père modulable ou un gabarit, ou encore d'associer un objet (tel qu'une image) à un objet en cours de création.
 - 1) Si le champ contient une liste déroulante, sélectionnez-y l'objet souhaité
Si le champ présente des boutons **Lier l'objet** (ou **Lier le père**) et **Afficher les objets**, passez à l'étape suivante.
 - 2) Cliquez sur **Afficher les objets**.
Content Server affiche une liste d'objets pouvant servir de valeurs pour ce champ.
 - 3) Dans la liste des objets, naviguez vers l'objet souhaité et cochez la case correspondante.
 - 4) Cliquez sur **Lier l'objet** (ou sur **Lier le père**).
Content Server lie l'objet sélectionné au nouvel objet. Le nom de l'objet lié est affiché dans le champ.
 - 5) (Facultatif) Si vous voyez un **(M)** près du champ, répétez les [étapes 3 et 4](#) pour ajouter un autre objet (en règle générale, un père modulable) au champ.
 - b. Sélectionnez la section suivante dans le sélectionneur de section du formulaire.
 - c. Renseignez la section suivante en respectant les instructions de l'[étape a](#).
Continuez jusqu'à avoir rempli toutes les sections obligatoires (qui portent un astérisque). Renseignez les autres sections selon vos besoins.
6. Enregistrez l'objet en cliquant sur **Enregistrer et fermer**.
- Lors de l'enregistrement, Content Server affiche l'objet dans le formulaire de vérification, sauf si :
- Vous avez oublié un ou plusieurs champs obligatoires dans au moins une section
 - Une entrée ou une sélection effectuée n'est pas autorisée
- Si l'une de ces conditions est remplie, Content Server affiche un message d'erreur désignant les champs concernés. Corrigez les erreurs, puis cliquez sur **Enregistrer et fermer**.
7. (Facultatif) Lorsque l'objet n'a pas été associé par avance à un circuit de validation alors que vous devez utiliser cette fonction, vous pouvez l'attribuer à un processus de circuit de validation comme indiqué dans la section « [Attribution d'un objet à un circuit de validation](#) », [page 183](#).
8. (Facultatif) Si vous souhaitez afficher un aperçu de l'objet tel qu'il sera publié, vous pouvez le prévisualiser. Pour cela, cliquez sur **Prévisualiser** dans la barre de menus en haut du formulaire de vérification de l'objet. Une nouvelle fenêtre s'ouvre. Elle contient le rendu de l'objet. (Notez que le fonctionnement de l'aperçu implique que l'objet se soit vu attribuer un gabarit.)

- Lorsque vous avez terminé de prévisualiser l'objet, fermez la fenêtre d'aperçu.
9. Vérifiez les objets associés à l'objet traduction pour déterminer les objets associés à traduire dans la langue cible.
 - a. Passez à la section **Relations** du formulaire.
 - b. Vérifiez les objets associés à l'objet traduction et déterminez ceux qui doivent être traduits.

Lorsque vous créez la traduction d'un objet, les objets associés à l'objet source sont automatiquement associés à l'objet traduction.

En fonction de la nature des objets associés, il peut être nécessaire de les traduire et d'associer les versions traduites à l'objet traduction créé aux étapes précédentes. Par exemple, l'image d'un produit n'a probablement pas besoin d'une version localisée mais la fiche d'informations du produit peut en nécessiter une.

Reportez-vous au [Tableau 4, page 107](#) pour obtenir des informations sur la gestion des relations des objets par Content Server en matière d'objets multilingues.
 - c. (Facultatif) Si, à l'étape b, vous avez conclu qu'un ou plusieurs objets associés à l'objet traduction devaient être traduits, traduisez chacun d'entre eux en répétant cette procédure puis suivez les étapes de la section « [Association d'objets](#) », [page 141](#) pour associer les versions traduites à l'objet traduction créé aux étapes précédentes.

Examen des traductions disponibles d'un objet

Si vous souhaitez vérifier l'existence de la traduction d'un objet dans une langue particulière, ouvrez l'objet et examinez la liste déroulante « Lieux » dans la barre de menus. Si la traduction désirée existe dans une langue donnée, vous pouvez l'ouvrir en la sélectionnant dans la liste déroulante.

Pour vérifier si une certaine traduction d'un objet existe

1. Ouvrez une session sur le site où vous souhaitez travailler.
2. Repérez et ouvrez l'objet dont vous souhaitez examiner les traductions.
 - a. Effectuez l'une des procédures suivantes :
 - Dans le champ **Rechercher** de la barre du haut, entrez les critères de recherche qui identifient l'objet et cliquez sur **Rechercher**.
 - Si vous avez déjà attribué l'objet à une balise, sélectionnez la balise qui contient l'objet dans l'arborescence **Balises** de la sous-fenêtre de navigation. (Si l'arborescence **Balises** n'est pas visible, cliquez sur la barre **Balises** pour la développer.)

Pour obtenir de plus amples informations sur la recherche des objets, reportez-vous à la section « [Recherche d'objets](#) », [page 96](#).
 - b. Dans la liste des résultats de la recherche, naviguez vers l'objet souhaité et cliquez sur son nom.

Content Server affiche l'objet dans le formulaire de vérification.

3. Examinez le contenu de la liste déroulante « Lieux » dans la barre de menus. Si la traduction dans une certaine langue existe, vous verrez une entrée **Montrez dedans la langue...** pour cette langue dans la liste déroulante.



Remarque

Si la liste déroulante ne contient pas d'entrée **Montrez dedans la langue** pour la langue souhaitée, n'allez pas plus loin. L'objet n'a pas encore été traduit dans cette langue. Vous pouvez traduire l'objet en suivant les étapes de la section « [Création de la traduction d'un objet](#) », page 109.

4. (Facultatif) Si vous souhaitez ouvrir une traduction particulière de l'objet afin de l'afficher, sélectionnez l'entrée **Montrez dedans la langue...** dans la liste déroulante « Lieux ».
5. (Facultatif) Si vous souhaitez comparer l'objet à l'une de ses traductions, suivez les instructions de l'[étape 4](#), page 115.

Comparaison des traductions

Lorsque plusieurs traductions d'un objet existent sur le site actif, vous pouvez comparer deux des traductions côte à côte et choisir d'en modifier une.

Pour comparer deux traductions d'un objet

1. Ouvrez une session sur le site où vous souhaitez travailler.
2. Repérez et ouvrez l'objet dont vous souhaitez examiner les traductions.
 - a. Effectuez l'une des procédures suivantes :
 - Dans le champ **Rechercher** de la barre du haut, entrez les critères de recherche qui identifient l'objet et cliquez sur **Rechercher**.
 - Si vous avez déjà attribué l'objet à une balise, sélectionnez la balise qui contient l'objet dans l'arborescence **Balises** de la sous-fenêtre de navigation. (Si l'arborescence **Balises** est réduite, cliquez sur la barre **Balises** pour la développer.)

Pour obtenir de plus amples informations, reportez-vous à la section « [Recherche d'objets](#) », page 96.

- b. Dans la liste des résultats de la recherche, naviguez vers l'objet souhaité et cliquez sur son nom.

Content Server affiche l'objet dans le formulaire de vérification.
3. (Facultatif) Si vous souhaitez apporter des modifications à l'objet sélectionné tout en le comparant à l'autre traduction, cliquez sur **Modifier** dans la barre de menus. (Pour obtenir de plus amples informations, reportez-vous à la section « [Modification des objets](#) », page 77.)

Content Server affiche l'objet dans le formulaire de vérification.

4. Activez le mode de comparaison des versions localisées et choisissez la traduction à laquelle vous souhaitez comparer l'objet sélectionné.
 - 1) Dans la barre de menus, cochez la case **Comparer**.

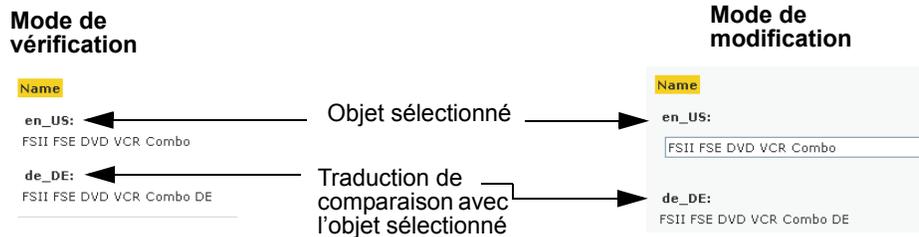
Remarque

Si vous ne voyez pas cette case, n'allez pas plus loin. Aucune traduction de l'objet affiché n'existe encore. Vous pouvez traduire l'objet en suivant les étapes de la section « [Création de la traduction d'un objet](#) », page 109.

La liste déroulante « Comparer les lieux » apparaît dans la barre de menus.

- 2) Sélectionnez-y la traduction que vous souhaitez comparer à l'objet sélectionné.

Le formulaire d'objet passe en mode de comparaison des versions localisées. Dans ce mode, chaque champ est affiché en double : l'objet sélectionné (en haut), suivi de la traduction à laquelle vous souhaitez le comparer.



5. (Facultatif) Si vous avez ouvert l'objet pour le modifier à l'étape 3, apportez vos modifications puis cliquez sur **Enregistrer et fermer**.

Remarque

Si, pour une raison quelconque, vous souhaitez annuler le nouvel objet, cliquez sur **Annuler**.

Si vous avez utilisé le bouton **Enregistrer** pour enregistrer votre progression pendant que vous travaillez sur l'objet, le clic sur **Annuler** n'annulera que les modifications effectuées depuis le dernier enregistrement. En effet, l'objet est enregistré dans la base de données la première fois que vous cliquez sur **Enregistrer**. Dans ce cas, vous ne pouvez pas annuler l'objet en cliquant sur **Annuler**.

Lors de l'enregistrement, Content Server affiche l'objet dans le formulaire de vérification, sauf si :

- Vous avez oublié un ou plusieurs champs obligatoires dans au moins une section
- Une entrée ou une sélection effectuée n'est pas autorisée

Si l'une des conditions ci-dessus est remplie, Content Server affiche un message d'erreur désignant les champs concernés. Corrigez les erreurs, puis cliquez sur **Enregistrer et fermer**.

Modification de l'objet maître d'un ensemble multilingue

Lorsque vous créez la première traduction d'un objet, l'objet source devient l'objet maître d'un ensemble multilingue composé de l'objet lui-même et de sa traduction. Au fur et à mesure de la création des autres traductions de l'objet source, l'ensemble multilingue grandit.

Si vous devez désigner un autre membre de l'ensemble en tant que maître (par exemple, lorsque l'ensemble multilingue est copié vers un site dans une autre langue), vous pouvez vous servir du formulaire de vérification à partir de tout membre de l'ensemble.

La procédure suivante montre comment définir un nouvel objet maître à partir du formulaire de vérification de l'objet maître actif de l'ensemble.

Pour modifier l'objet maître d'un ensemble multilingue

Remarque

Tenez compte des points suivants :

- L'objet maître d'un ensemble multilingue est indiqué dans la liste déroulante « Lieux » de la barre de menus.
- Si un objet maître fait l'objet d'un suivi de versions, vous devez déverrouiller manuellement tous les membres de l'ensemble multilingue avant de pouvoir modifier l'objet maître de l'ensemble. Pour obtenir des instructions, reportez-vous au « [Verrouillage des objets](#) », page 205.

1. Ouvrez une session sur le site où vous souhaitez travailler.
2. Recherchez l'objet maître de l'ensemble multilingue.
 - a. Effectuez l'une des procédures suivantes :
 - Dans le champ **Rechercher** de la barre du haut, entrez les critères de recherche qui identifient l'objet et cliquez sur **Rechercher**.
 - Si vous avez déjà attribué l'objet à une balise, sélectionnez la balise qui contient l'objet dans l'arborescence **Balises** de la sous-fenêtre de navigation. (Si l'arborescence **Balises** est réduite, cliquez sur la barre **Balises** pour la développer.)

Pour obtenir de plus amples informations sur la recherche, reportez-vous à la section « [Recherche d'objets](#) », page 96.
 - b. Dans la liste des résultats de la recherche, naviguez vers l'objet souhaité et cliquez sur son nom.

Content Server affiche l'objet dans le formulaire de vérification.
3. Ouvrez la traduction que vous souhaitez désigner en tant que nouvel objet maître. Dans la liste déroulante « Lieux », sélectionnez **Afficher dans la langue.... Langue** désigne la langue de la traduction souhaitée.

Content Server affiche la traduction sélectionnée dans le formulaire de vérification.

4. Dans la barre de menus, cliquez sur **Rendre maître**.

L'objet traduction actuellement ouvert est désigné en tant que maître de l'ensemble multilingue auquel il appartient.

Chapitre 6

Utilisation de l'interface InSite

Ce chapitre décrit l'utilisation de l'interface InSite pour ajouter, modifier, remplacer et positionner du contenu directement dans une page rendue.

Il comporte les sections suivantes :

- [Vue d'ensemble](#)
- [Accès à l'interface InSite](#)
- [Aperçu des objets](#)
- [Modification d'objets dans l'Interface InSite](#)
- [Gestion du contenu de la page dans l'interface InSite](#)
- [Recherche d'objets à l'aide de l'interface InSite](#)
- [Terminer vos tâches de circuit de validation dans l'interface InSite](#)
- [Obtenir l'URL InSite d'un objet](#)

Vue d'ensemble

Les contributeurs qui n'utilisent pas habituellement l'interface de Content Server mais qui ont parfois besoin d'approuver ou d'apporter des modifications au contenu peuvent réaliser ces opérations directement dans une page rendue, au moyen de l'interface InSite. L'interface InSite offre l'accès aux fonctions de gestion de contenu les plus couramment utilisées de Content Server. Elle est affichée avec la page rendue, comme dans l'illustration.

The screenshot shows the InSite interface for 'FatWire | Content Server 7'. The top navigation bar includes 'advanced', 'dash', 'insite', and 'analytics'. The left sidebar shows the site name 'FirstSiteII' and various management actions. The main preview area displays a website layout with a header, navigation menu, and content sections.

Remarque

- Les exemples de cette section concernent le site FirstSite II. En raison du paramétrage de votre site, il est possible que votre interface diffère de celles décrites dans cette section.
- Les anciennes versions de Content Server contiennent une fonction de création de gabarit par glisser-déposer, appelée InSite Templating (Création de gabarits InSite). Dans la présente version, InSite Templating (Création de gabarits InSite) a été intégrée à l'interface InSite en tant que mode de mise en page.

L'interface InSite vous permet de prévisualiser, de modifier, d'ajouter, de retirer, de déplacer et de positionner du contenu directement dans une page rendue. Pour réaliser ces tâches, vous travaillez sur le contenu dans l'un des modes suivants.

- **Aperçu** : vous permet de voir l'aspect du contenu sur le site en ligne. Pour obtenir de plus amples informations, reportez-vous à la section « [Aperçu des objets](#) », page 122.
- **Édition** : vous permet de modifier le contenu directement dans une page rendue. Pour obtenir de plus amples informations, reportez-vous à la section « [Modification d'objets dans l'Interface InSite](#) », page 125.
- **Mise en page** : vous permet d'ajouter, de retirer, de remplacer et de positionner du contenu dans une page. Pour obtenir de plus amples informations, reportez-vous à la section « [Gestion du contenu de la page dans l'interface InSite](#) », page 128.

Vous pouvez également accéder aux fonctions suivantes dans la sous-fenêtre InSite.

- **Rechercher** : vous permet de rechercher d'autres objets que vous souhaitez utiliser dans l'interface InSite. Pour obtenir des instructions, reportez-vous au « [Recherche d'objets à l'aide de l'interface InSite](#) », page 134.
- **Attributions** : vous permet de terminer vos tâches de circuit de validation. Pour obtenir des instructions, reportez-vous au « [Terminer vos tâches de circuit de validation dans l'interface InSite](#) », page 135.

Accès à l'interface InSite

Remarque

Pour utiliser l'interface InSite, les conditions ci-après doivent être remplies.

- Vous devez disposer des autorisations appropriées.
- Vous devez utiliser un navigateur compatible.
- Le gabarit utilisé pour afficher l'objet que vous souhaitez utiliser (et la page mère de l'objet, le cas échéant) doit prendre en charge la fonctionnalité d'InSite.

Consultez votre administrateur CS ou les développeurs du site si vous avez des questions.

Vous pouvez accéder à l'interface InSite en prévisualisant un objet. Après avoir prévisualisé l'objet, vous pouvez utiliser l'interface InSite pour réaliser d'autres tâches de gestion de contenu.

Vous pouvez prévisualiser un objet selon plusieurs méthodes. Par exemple :

- Utilisez la fonction de recherche de l'interface Dash pour rechercher l'objet souhaité puis en afficher un aperçu.
- Parcourez les arborescences **Plan du site** ou **Objet** de la sous-fenêtre de navigation pour ouvrir l'objet en question et le prévisualiser.
- Demandez l'URL d'InSite pour l'objet à un autre utilisateur ou à votre administrateur CS. Par exemple, votre collègue peut vous envoyer par courrier électronique l'URL

d'InSite pour un objet sur lequel il ou elle a travaillé, afin que vous puissiez le vérifier ou apporter des modifications, selon vos autorisations.

Remarque

Utilisez la fonction **Obtenir le lien à cette page Insite** pour obtenir l'URL InSite de cet objet. Une fois que vous disposez de l'URL, vous pouvez la transmettre à un autre utilisateur afin qu'il utilise l'objet dans l'interface InSite (à condition de posséder les autorisations adéquates). Pour obtenir de plus amples informations, reportez-vous à la section « [Obtenir l'URL InSite d'un objet](#) », page 137.

Lorsque vous accédez à l'URL InSite, vous serez invité à ouvrir une session. Une fois la session ouverte, l'interface InSite montre l'objet en mode d'aperçu.

Remarque

Il existe plusieurs méthodes pour prévisualiser un objet. Pour les procédures de cette section, nous considérons que vous prévisualisez un objet en suivant la description de la section suivante, « [Aperçu des objets](#) ».

Aperçu des objets

L'aperçu d'un objet présente l'objet sous forme rendue dans l'interface InSite.

Remarque

Vous pouvez prévisualiser seulement un objet auquel a été attribué un gabarit dans le champ **Gabarit** (situé dans la section **Métadonnées** du formulaire d'objet).

Si vous avez la moindre question, consultez les concepteurs de votre site ou l'administrateur CS.

Pour prévisualiser un objet

1. Ouvrez une session sur le site où vous souhaitez travailler.
2. Recherchez et ouvrez l'objet que vous souhaitez prévisualiser. Procédez de la façon suivante :
 - a. (Facultatif) Si vous souhaitez limiter votre recherche à un type d'objet particulier, sélectionnez ce type d'objet dans la liste déroulante « Critères de recherche ».
 - b. Dans le champ **Rechercher** de la barre du haut, entrez les critères souhaités de la recherche et cliquez sur **Rechercher**.

Pour obtenir de plus amples informations sur la recherche, reportez-vous à la section « [Recherche d'objets](#) », page 96.
 - c. Dans la liste des résultats de la recherche, naviguez vers l'objet souhaité et cliquez sur son nom.

Content Server ouvre l'objet sélectionné dans le formulaire de vérification.
3. Prévisualisez l'objet. Dans la barre de menus en haut du formulaire d'objet, cliquez sur **Aperçu**.

Content Server ouvre une nouvelle fenêtre de navigateur et présente l'objet sélectionné dans l'interface InSite.

Voici un exemple de l'affichage de l'interface InSite contenant la page d'accueil de FirstSite II en mode d'aperçu :

The screenshot shows the InSite interface with a preview of a website page. The interface is divided into several sections:

- Barre du haut (Top Bar):** Contains navigation tabs for 'advanced', 'dash', 'insite', and 'analytics'. It also includes a user profile 'Utilisateur: firstsite' and a 'Fermer' button.
- Barre InSite (InSite Bar):** Contains a 'Gabarit' dropdown menu set to 'FSIILayout', a button 'Obtenir le lien à cette page InSite', and a 'Page Wrapper' dropdown menu set to 'FSIIPreviewWrapper'.
- Sous-fenêtre InSite (InSite Sub-window):** A sidebar on the left containing:
 - Site:** FirstSiteII
 - Aperçu (Preview):** Selected view mode.
 - Page:** Details for 'FSIIAbout' (Nom) and 'About' (Description).
 - Gabarit (Template):** Details for '/FSIILayout' (Nom) and 'Generates an overall layout of a page...' (Description).
 - Modification (Modify):** Button to switch to edit mode.
 - Mise en page (Layout):** Button to switch to layout mode.
 - Rechercher (Search):** Search function.
 - Attributions (Attributions):** Checkmark icon.
- Preview Area:** Displays a preview of the 'FirstSite' website, including a navigation menu, a welcome message, and an article titled 'AudioCo. New Portable Media Player Offers Full Video Experience'.

Annotations and callouts provide instructions:

- 'Ouvrez une nouvelle instance de l'interface Advanced.' points to the 'advanced' tab.
- 'Sélectionnez un autre gabarit pour afficher l'objet.' points to the 'Gabarit' dropdown.
- 'Copiez l'URL InSite de l'objet affiché dans le Presse-papiers.' points to the 'Obtenir le lien à cette page InSite' button.
- 'Prévisualisez l'objet sans l'interface InSite.' points to the 'Page Wrapper' dropdown.
- 'Affichez ou masquez la sous-fenêtre InSite.' points to the 'InSite' tab.
- 'Sélectionnez la page wrapper dans laquelle vous souhaitez afficher l'objet.' points to the 'Page Wrapper' dropdown.
- 'Cliquez sur une section de la sous-fenêtre InSite pour utiliser la fonction correspondante.' points to the 'Modification' button.

L'interface InSite contient les composants suivants, illustrés dans la figure ci-dessus :

- **Sous-fenêtre InSite :** permet d'afficher le type, le nom et le gabarit (notamment les descriptions) de l'objet utilisé et de basculer entre les modes d'InSite (mode d'aperçu, de modification ou de mise en page), de rechercher des objets et de terminer vos tâches de circuit de validation.
- **Barre de menus :** permet d'ouvrir une nouvelle instance de l'interface Advanced, de prévisualiser l'objet sans afficher l'interface InSite, d'ouvrir ou de fermer la sous-fenêtre InSite, d'accéder au site des documents électroniques FatWire et de fermer votre session InSite.

- **Barre InSite** : indique le mode InSite utilisé, vous permet d'obtenir l'URL InSite de l'objet affiché et d'afficher l'objet au moyen d'autres gabarits et pages wrapper.
- 4. (Facultatif) Si vous souhaitez voir l'apparence de l'objet lors du rendu au moyen d'un gabarit ou d'une page wrapper différents, sélectionnez un gabarit dans la liste déroulante « Gabarit », et/ou une page wrapper dans la liste déroulante « Page wrapper » de la barre InSite. Consultez les développeurs de votre site pour obtenir des informations sur les gabarits et pages wrapper mis à votre disposition.
- 5. Après avoir prévisualisé l'objet, vous pouvez effectuer les tâches suivantes.
 - Modifier l'objet en mode d'édition. Pour obtenir des instructions, reportez-vous au « [Modification d'objets dans l'Interface InSite](#) », page 125.
 - Si l'objet en aperçu est attribué à une page (ou est une page), ajoutez, retirez, remplacez et positionnez le contenu dans la page en mode de mise en page. Pour obtenir des instructions, reportez-vous au « [Gestion du contenu de la page dans l'interface InSite](#) », page 128.
 - Rechercher d'autres objets à utiliser dans l'interface InSite. Pour obtenir des instructions, reportez-vous au « [Recherche d'objets à l'aide de l'interface InSite](#) », page 134.
 - Terminer vos tâches du circuit de validation. Pour obtenir des instructions, reportez-vous au « [Terminer vos tâches de circuit de validation dans l'interface InSite](#) », page 135.
 - Obtenir l'URL InSite de l'objet. Pour obtenir des instructions, reportez-vous au « [Obtenir l'URL InSite d'un objet](#) », page 137.

Modification d'objets dans l'Interface InSite

Pour modifier un objet dans l'interface InSite

1. Veillez à ce que le gabarit attribué à l'objet que vous souhaitez modifier prenne en charge la modification InSite. Consultez les concepteurs de votre site si vous avez des questions.
2. Prévisualisez l'objet, comme décrit dans la section « [Aperçu des objets](#) », page 122.
3. Dans la sous-fenêtre InSite, cliquez sur **Modification**. L'interface InSite bascule en mode « Modification ».
 - Si vous voyez une icône ou un bouton **Modifier** près d'un ou plusieurs champs, comme le montre l'illustration ci-après, cela signifie que les objets sont modifiables dans l'interface InSite. Passez à l'étape suivante.
 - Si vous n'en voyez pas, n'allez pas plus loin. Le gabarit de l'objet ne prend pas en charge la modification InSite. Si vous avez des questions, consultez les développeurs.

Cliquez sur **Enregistrer** pour valider vos modifications dans la base de données ou sur **Annuler** pour les ignorer.

Le cadre cyan en pointillé indique que le champ n'a pas encore été modifié. Cliquez sur l'icône **Modifier** (crayon) pour modifier le champ.

Le cadre vert en pointillé indique que le champ est en cours de modification. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur l'icône **Visualiser**

Le cadre rouge en pointillé indique que le champ a été modifié.

Sélection actuelle
 Nom d'objet: FSIIAbout
 Nom du champ: FSIIBody

Objets modifiés	
Name	Attribute
FSIIAbout	FSIIHeadline
FSIIAbout	FSIIByline
FSIIAbout	FSIIBody

Cliquez sur le bouton **Modifier** pour modifier le

La sous-fenêtre InSite présente le champ et l'objet en cours de modification, ainsi que l'historique de vos modifications dans la session active.

Lorsque vous avez fini de modifier le champ tel-tel, cliquez sur le bouton **Visualiser**.

Copyright © 2007 FatWire Software
 Validate: [xhtml](#) [css](#)

4. (Facultatif) Si vous souhaitez afficher l'objet à l'aide d'un gabarit autre que celui attribué à l'objet, sélectionnez un gabarit dans la liste déroulante « Gabarit » de la barre InSite. Consultez les développeurs de votre site pour obtenir des informations sur les gabarits mis à votre disposition.
5. Cliquez sur l'icône ou le bouton **Modifier**, près d'un champ de votre choix et apportez vos modifications au contenu du champ. Les différences entre l'icône et le bouton **Modifier** sont les suivantes.
 - L'icône **Modifier** (crayon) désigne un champ simple de texte. Lorsque vous cliquez sur cette icône, elle est remplacée par l'icône **Visualiser** (coche) et le champ est entouré par une ligne en pointillé, ce qui indique que vous pouvez apporter des modifications au texte figurant dans ce champ. En revanche, vous ne pouvez pas modifier l'apparence du texte.
 - Le bouton **Modifier** désigne un champ qui peut être modifié dans un éditeur tel-tel (par exemple, FCKEditor). Lorsque vous cliquez sur le bouton **Modifier**, l'éditeur tel-tel remplace le champ et en affiche le contenu sous une forme modifiable. Vous pouvez ensuite apporter vos modifications au texte et à son aspect. (Veuillez vous reporter à « [Utilisation de FCKEditor](#) », page 81 pour obtenir davantage d'informations.)
 - Le bouton **Modifier l'objet** situé près d'une image indique que celle-ci peut être modifiée dans Online Image Editor (OIE). Cliquez sur le bouton pour ouvrir le formulaire de modification de l'objet image dans une fenêtre contextuelle et modifier l'image dans OIE. Pour obtenir des instructions, consultez la page 102 du *Guide d'utilisation de l'interface Advanced de Content Server*.
 - Le bouton **Modifier l'objet** situé à côté d'un élément de contenu Flash indique que celui-ci peut être modifié en suivant les étapes de la page 105 du *Guide d'utilisation de l'interface Advanced de Content Server*. En cliquant sur le bouton, vous ouvrez le formulaire de modification de l'objet du contenu Flash dans une fenêtre contextuelle.

La sous-fenêtre InSite présente le nom du champ en cours de modification et l'objet auquel le champ appartient. Elle contient également un historique des objets que vous avez modifiés pendant votre session InSite active.

Remarque

Lorsque vous réalisez des modifications, n'oubliez pas les points suivants.

- Le bouton qui invoque le formulaire « Modifier » pour des objets image et Flash dans l'interface InSite est généré par la balise `insite:editasset`. Il affiche l'étiquette choisie par vos développeurs. Notre exemple utilise l'étiquette par défaut **Modifier l'objet**.
 - Pour faciliter votre travail, masquez la sous-fenêtre InSite afin d'accroître la zone visible de la page. Affichez à nouveau la sous-fenêtre lorsque vous êtes prêt valider vos modifications dans la base de données. (Utilisez le bouton **Afficher/masquer la sous-fenêtre InSite** près de l'extrémité droite de la barre du haut pour afficher ou masquer la sous-fenêtre).
 - Si un champ modifiable est protégé par la fonction de suivi de versions, une icône de verrou remplace l'icône (ou le bouton) **Modifier** pour indiquer que le champ ne peut pas être modifié pour le moment.
 - Lorsque vous avez terminé de modifier un champ, cliquez sur son icône (ou bouton) **Visualiser** pour y revenir en mode lecture uniquement. Bien que cette opération ne soit pas obligatoire, elle vous permet de suivre les modifications apportées au fur et à mesure de la progression de votre travail.
6. Lorsque vous avez terminé vos modifications, cliquez sur **Enregistrer** dans le sous-fenêtre InSite pour les valider dans la base de données CS.
- Si vous cliquez sur **Annuler**, vos modifications sont ignorées et l'objet est à nouveau affiché sans les modifications.
7. (Facultatif) Si vous souhaitez utiliser un autre objet dans l'interface InSite, recherchez l'objet en suivant les étapes de la section « [Recherche d'objets à l'aide de l'interface InSite](#) », [page 134](#) et répétez cette procédure.

Gestion du contenu de la page dans l'interface InSite

Si l'objet que vous voulez utiliser est une page (ou est attribué à une page), vous pouvez travailler avec le contenu directement dans la page en mode de mise en page, à condition que celle-ci ait été paramétrée pour prendre en charge les zones.

Remarque

Consultez les concepteurs de votre site pour savoir quelles pages de votre site prennent en charge les zones.

En mode de mise en page, chaque zone de la page accepte un élément de contenu, c'est-à-dire un objet. Vous ajoutez, retirez, remplacez et positionnez du contenu dans la page en faisant glisser et en déposant les objets dans les zones. Voici un exemple de l'affichage de l'interface InSite contenant la page d'accueil de FirstSite II en mode de mise en page :

Cliquez sur **Enregistrer** pour valider vos modifications dans la base de données ou sur **Annuler** pour les ignorer.

Cette zone est occupée par un objet.
Vous pouvez retirer l'objet de la zone ou le remplacer par un autre objet.

The screenshot shows the InSite interface for editing a page layout. At the top, there's a navigation bar with 'advanced', 'dash', 'insite', and 'analytics' tabs. Below that, the site name 'FirstSite II' is displayed. The main area is titled 'Page Layout' and shows a header with 'FIRST SITE II' logo and navigation links: Home, Articles, Products, Shopping Cart, My Site, About. A search sidebar on the left is open, showing search results for 'FSII'. The main content area has a header with 'About FirstSite II' and a content slot containing an article snippet. Below the article, there's an empty slot labeled 'This slot is empty'. Annotations with arrows point to the 'Enregistrer' and 'Annuler' buttons, the search results list, a filled content slot, and an empty content slot.

Utilisez la sous-fenêtre InSite pour **rechercher et sélectionner des objets** à déposer dans les zones.

Cette zone est vide.
Vous pouvez y déposer un objet.

Cette section contient les procédures suivantes :

- [Ajout ou remplacement de contenu dans une page](#)
- [Retrait du contenu d'une page](#)
- [Positionnement du contenu dans une page](#)

Ajout ou remplacement de contenu dans une page

Cette section vous montre comment utiliser l'interface InSite pour ajouter ou remplacer du contenu dans une page.

Pour ajouter ou remplacer du contenu dans une page au moyen de l'interface InSite

1. Assurez-vous que la page que vous souhaitez utiliser prend en charge les zones. Consultez les concepteurs de votre site si vous avez des questions.
2. Prévisualisez la page souhaitée, comme décrit dans la section « [Aperçu des objets](#) », [page 122](#).
3. Dans la sous-fenêtre InSite, cliquez sur **Mise en page**.

L'interface InSite bascule en mode de mise en page.

- Si la page prend en charge les zones, vous verrez des zones occupées et/ou vides, semblables à celles de la figure de la [page 128](#).
- Si vous ne voyez pas de zones dans la page, n'allez pas plus loin. La page ne prend pas en charge les zones.

Si vous avez des questions, consultez les développeurs.

4. Recherchez l'objet que vous souhaitez ajouter ou utiliser comme remplacement dans la page. Effectuez les opérations suivantes dans la sous-fenêtre InSite.
 - a. Dans la liste déroulante « Type », sélectionnez le type d'objet à rechercher.
 - b. Dans le champ **Contenant**, entrez les critères de recherche pour décrire l'objet.
 - c. Dans la liste déroulante « Gabarit », sélectionnez un gabarit. Seuls les objets auxquels est attribué le gabarit sélectionné sont renvoyés.
 - d. Cliquez sur **Rechercher**.

Les résultats de votre recherche apparaissent dans la zone « Résultats de recherche » :



The screenshot shows the InSite interface for site 'FirstSiteII'. It features a 'Mise en page' button and 'Enregistrer' and 'Annuler' buttons. Below is a search section with a 'Rechercher' button. The search criteria are: Type: 'Find Content', Contenant: 'FSII', and Gabarit: 'FSIIDetail'. The search results are displayed in a table with the following entries:

Résultats de recherche	
Nom	
	FSII AudioCo. America Announces ...
	FSII AudioCo.NewMediaPlayerOffer...
	FSIIAbout
	FSIIAudioCoFirstUnderWaterMP3Pla...
	FSIIFSEIntroducesDVRRecorder

A 'suivant >' link is visible at the bottom right of the results table.

- e. Dans la liste des résultats de la recherche, naviguez vers l'objet souhaité. La liste présente simultanément cinq objets, triés dans l'ordre alphabétique. Procédez de la façon suivante :
- Cliquez sur **sui**vante pour afficher la page suivante des résultats.
 - Cliquez sur **préc.** pour afficher la page précédente des résultats.
5. Dans la liste des résultats de la recherche, sélectionnez l'objet que vous souhaitez ajouter à la page.

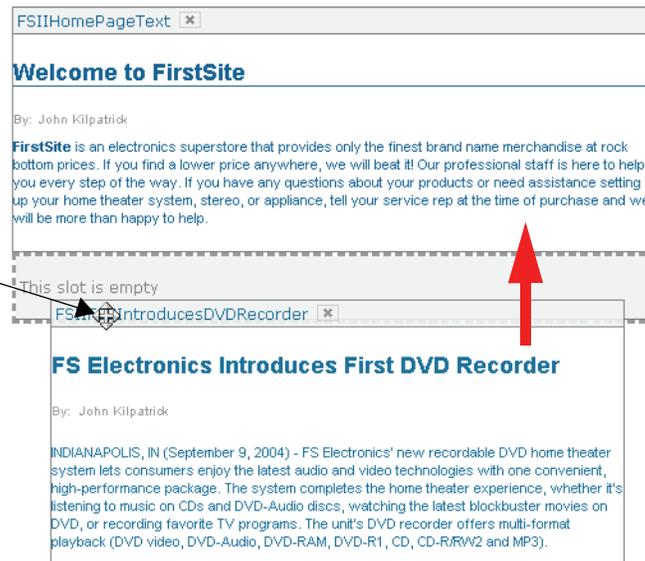
The screenshot displays the FatWire Content Server 7 interface. On the left, the search results are listed under 'Résultats de recherche'. The item 'FSIIFSEIntroducesDVDRecorder' is selected and highlighted with a red circle. A preview window for this item is open, showing the article title 'FS Electronics Introduces First DVD Recorder' and a list of features. The features listed are:

- High-speed recording from the hard disk to DVD-RAM and DVD-R discs
- Direct Navigator displays thumbnail scenes of recorded content
- Time Slip feature: allows viewers to replay a scene recorded 30 seconds earlier without disrupting the recording process, simply by touching a button on the remote.
- One-touch recording
- Playlist Playback
- Progressive scan4 DVD video playback
- Dialogue Enhancer

L'objet est affiché sous sa forme rendue comme un objet flottant que vous pouvez faire glisser et déposer dans une zone de la page.

6. Faites glisser et déposez l'objet dans la zone de votre choix. Effectuez l'une des procédures suivantes :
 - Si vous ajoutez du contenu à la page, faites glisser l'objet par le biais de sa barre de titre vers une zone vide.

1. Cliquez sur la barre de titre de l'objet pour le faire glisser.
(Votre pointeur devient une flèche multidirectionnelle, indiquant que vous pouvez faire glisser l'objet.)

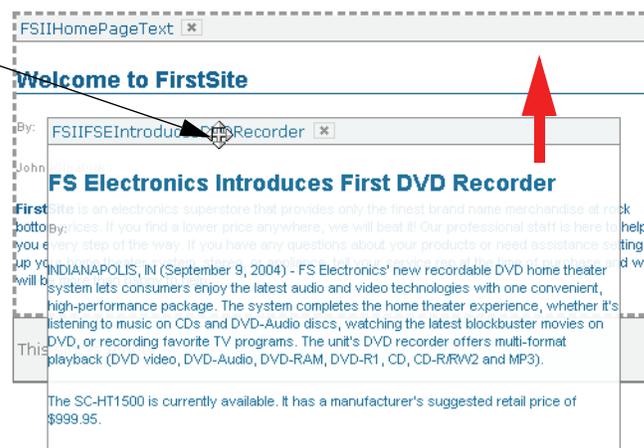


2. Faites glisser la barre de titre de l'objet au-dessus de la zone.

3. Lorsque la bordure de la zone devient une ligne en pointillé, déposez l'objet dans la zone.

- Si vous êtes en train de remplacer le contenu de la page, faites glisser l'objet à l'aide de sa barre de titre vers la zone renfermant le contenu à remplacer.

1. Cliquez sur la barre de titre de l'objet pour le faire glisser.
(Votre pointeur devient une flèche multidirectionnelle, indiquant que vous pouvez faire glisser l'objet.)



2. Faites glisser la barre de titre de l'objet au-dessus de la zone.

3. Lorsque la bordure de la zone devient une ligne en pointillé, déposez l'objet dans la zone.

Lorsque la zone est prête à accepter l'objet, la bordure de la zone devient une ligne en pointillé. Vous pouvez alors déposer l'objet dans la zone.

Remarque

Si vous êtes en train de remplacer le contenu d'une page, l'objet qui occupe actuellement la zone est automatiquement retiré de celle-ci lorsque vous déposez le nouvel objet.

7. Dans la sous-fenêtre InSite, cliquez sur **Enregistrer** pour valider les modifications dans la base de données CS.

(Si vous cliquez sur **Annuler**, vos modifications sont ignorées et la page est à nouveau affichée sans les modifications.)

Content Server actualise la page pour refléter vos modifications.

Retrait du contenu d'une page

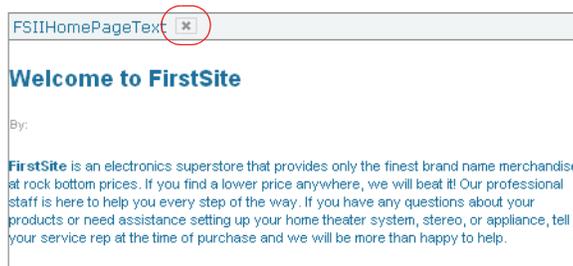
Cette section vous montre comment retirer du contenu d'une page à l'aide de l'interface InSite.

Pour retirer du contenu d'une page au moyen de l'interface InSite

1. Assurez-vous que la page que vous souhaitez utiliser prend en charge les zones. Consultez les concepteurs de votre site si vous avez des questions.
2. Prévisualisez la page souhaitée, comme décrit dans la section « [Aperçu des objets](#) », page 122.
3. Dans la sous-fenêtre InSite, cliquez sur **Mise en page**.
L'interface InSite bascule en mode de mise en page.
 - Si la page prend en charge les zones, vous verrez des zones occupées et/ou vides, semblables à celles de la figure de la [page 128](#).
 - Si vous ne voyez pas de zones dans la page, n'allez pas plus loin. La page ne prend pas en charge les zones.

Si vous avez des questions, consultez les développeurs.

4. Dans la page, recherchez l'objet à retirer et cliquez sur le bouton **Supprimer le contenu de la zone (X)** dans la barre de titre de l'objet.



Content Server retire l'objet de la zone.

5. Dans la sous-fenêtre InSite, cliquez sur **Enregistrer** pour valider les modifications dans la base de données CS.
Si vous cliquez sur **Annuler**, vos modifications sont ignorées et la page est à nouveau affichée, sans les modifications.
6. (Facultatif) Si vous souhaitez remplir la zone vide avec un autre objet, passez à l'étape 4 de la section « [Ajout ou remplacement de contenu dans une page](#) », page 129.

Positionnement du contenu dans une page

Cette section vous explique comment positionner du contenu dans une page en déplaçant un objet d'une zone à l'autre.

Pour positionner du contenu dans une page au moyen de l'interface InSite

1. Assurez-vous que la page que vous souhaitez utiliser prend en charge les zones. Consultez les concepteurs de votre site si vous avez des questions.
2. Prévisualisez la page souhaitée, comme décrit dans la section « [Aperçu des objets](#) », page 122.
3. Dans la sous-fenêtre InSite, cliquez sur **Mise en page**.

L'interface InSite bascule en mode de mise en page.

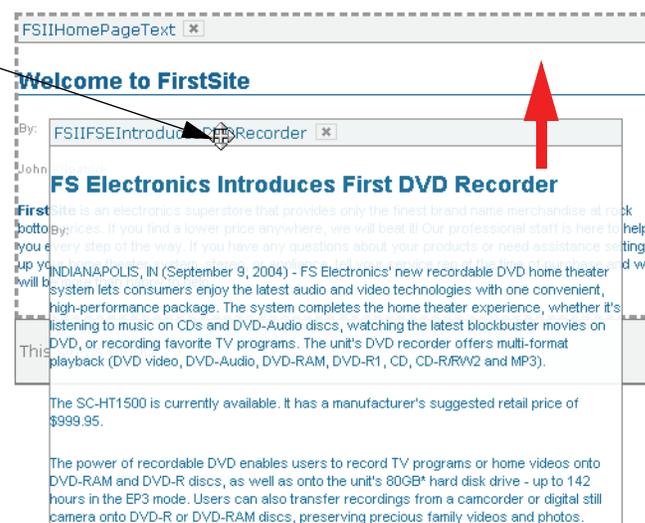
- Si la page prend en charge les zones, vous verrez des zones occupées et/ou vides, semblables à celles de la figure de la [page 128](#).
- Si vous ne voyez pas de zones dans la page, n'allez pas plus loin. La page ne prend pas en charge les zones.

Si vous avez des questions, consultez les développeurs.

4. Dans la page, recherchez l'objet à déplacer vers une autre zone et choisissez la zone de destination. Il peut s'agir d'une zone vide ou d'une zone déjà occupée par un autre objet.
5. Faites glisser et déposez l'objet dans la zone désirée.

1. Cliquez sur la barre de titre de l'objet pour le faire glisser.

(Votre pointeur devient une flèche multidirectionnelle, indiquant que vous pouvez faire glisser l'objet.)



2. Faites glisser la barre de titre de l'objet au-dessus de la zone.

3. Lorsque la bordure de la zone devient une ligne en pointillé, déposez l'objet dans la zone.

Lorsque la zone de destination est prête à accepter l'objet, la bordure de la zone devient une ligne en pointillé. Vous pouvez alors déposer l'objet dans la zone.

Remarque

Si vous déplacez un objet vers une zone déjà occupée par un autre objet, celui est automatiquement remplacé par l'objet déplacé.

6. Dans la sous-fenêtre InSite, cliquez sur **Enregistrer** pour valider les modifications dans la base de données CS.

Si vous cliquez sur **Annuler**, vos modifications sont ignorées et la page est à nouveau affichée, sans les modifications.

Content Server actualise la page pour refléter vos modifications.

Recherche d'objets à l'aide de l'interface InSite

Cette section explique comment rechercher des objets dans l'interface InSite. Une fois que vous avez trouvé l'objet souhaité, sélectionnez-le pour l'ouvrir dans l'interface InSite.

Pour rechercher des objets dans l'interface InSite

1. (Facultatif) Si ce n'est pas déjà fait, enregistrez vos modifications de l'objet utilisé en cliquant sur **Enregistrer** dans la sous-fenêtre InSite.
2. Dans la sous-fenêtre InSite, cliquez sur **Rechercher** pour développer la section de recherche.
3. Dans cette section de la sous-fenêtre, réalisez les opérations suivantes.
 - a. Dans la liste déroulante « Type », sélectionnez le type d'objet à rechercher.
 - b. Dans le champ **Contenant**, entrez les critères de recherche.
 - c. Cliquez sur **Rechercher**.

Les résultats de votre recherche apparaissent sous les champs.

Nom
FSII AudioCo. America Announces H...
FSII AudioCo.NewMediaPlayerOffers...
FSIIAbout
FSIIAudioCoFirstUnderWaterMP3Play...
FSIIFSEIntroducesDVDRecorder

4. Dans la liste des résultats de la recherche, naviguez vers l'objet souhaité. La liste présente simultanément cinq objets, triés dans l'ordre alphabétique. Procédez de la façon suivante :
 - Cliquez sur **Suivante** pour afficher la page suivante des résultats.
 - Cliquez sur **Préc.** pour afficher la page précédente des résultats.
5. Cliquez sur l'objet souhaité.

L'interface InSite contient l'objet en mode d'aperçu. Vous pouvez désormais effectuer les tâches décrites plus haut dans cette section.

- [Modification d'objets dans l'Interface InSite](#)
- [Gestion du contenu de la page dans l'interface InSite](#)
- [Terminer vos tâches de circuit de validation dans l'interface InSite](#)
- [Obtenir l'URL InSite d'un objet](#)

Terminer vos tâches de circuit de validation dans l'interface InSite

Si l'objet utilisé dans l'interface InSite est attribué à un circuit de validation et vous possédez une tâche pour cet objet, vous pouvez l'achever dans l'interface InSite. (Pour plus d'informations sur le circuit de validation, reportez-vous au [Chapitre 9](#), « [Circuit de validation](#) ».)

Pour achever une attribution du circuit de validation dans l'interface InSite

1. (Facultatif) Si ce n'est pas déjà fait, enregistrez vos modifications de l'objet utilisé en cliquant sur **Enregistrer** dans la sous-fenêtre InSite.
2. Dans la sous-fenêtre InSite, cliquez sur Attributions **pour développer la section correspondante**.

Cette section présente une liste des tâches actuelles de circuit de validation.

Assignment	Terminer
Home (de)	
Home (es)	
Home	
Page Principale	

3. (Facultatif) Si vous n'avez fini le travail nécessaire pour un objet attribué, procédez comme suit (autrement, passez à l'étape suivante).
 - a. Survolez avec le pointeur de la souris l'icône **Infos (i)** situé près du nom de l'objet pour faire apparaître une description, dans une fenêtre contextuelle, du travail qui vous a été attribué et que vous devez terminer pour l'objet. (Cette description a été entrée par l'utilisateur précédent.)
 - b. Sélectionnez l'objet pour l'ouvrir dans l'interface InSite.
 - c. Achevez le travail requis pour l'objet en suivant les étapes des sections « [Modification d'objets dans l'Interface InSite](#) », page 125 et « [Gestion du contenu de la page dans l'interface InSite](#) », page 128, selon votre cas.
 - d. Revenez à l'[étape 2](#) de cette procédure.
4. Dans la liste des tâches de circuit de validation, recherchez l'objet pour lequel vous souhaitez terminer la tâche et cliquez sur son icône **Terminer l'attribution** (coche verte).

La sous-fenêtre InSite contient un formulaire « Terminer mon attribution ». Le haut du formulaire indique le processus du circuit de validation auquel l'objet est attribué.

5. Procédez de la façon suivante dans le formulaire :
 - a. (Facultatif) Si le formulaire recense plusieurs étapes conduisant au prochain état du circuit de validation, sélectionnez l'étape suivante du circuit de validation à suivre.
 - b. (Facultatif) Dans le champ **Action mise en œuvre**, entrez une brève description du travail que vous avez terminé pour l'objet.
 - c. (Facultatif) Dans le champ **Action à mettre en œuvre**, entrez une brève suggestion à l'intention de la prochaine personne qui travaillera sur l'objet.
 - d. Cliquez sur **Terminer l'attribution**.
6. (Facultatif) Si l'administrateur a paramétré le processus de circuit de validation de sorte que vous ayez à choisir des utilisateurs pour l'étape suivante lorsque vous terminez votre attribution, Content Server vous invite à les sélectionner, comme suit.



Dans ce cas, réalisez une des opérations suivantes, sélectionnez au moins un utilisateur pour chaque rôle affiché puis cliquez sur **Enregistrer**.

Une fois votre tâche terminée, la suite dépend du paramétrage de l'étape suivante du circuit de validation par l'administrateur. Il existe cinq possibilités.

- **Retenir les cessionnaires de l'« État de départ »** : vous conservez l'attribution tandis que l'objet passe à l'état suivant. Cela vous permet de continuer à utiliser l'objet dans cet état. Vous savez sans doute pourquoi vous devez garder l'attribution ; si vous l'ignorez, contactez votre administrateur.
- **Aucune attribution** : tandis que l'objet passe à l'état suivant, il reste dans le circuit de validation afin d'appliquer les droits de fonction définis pour le processus du circuit de validation. Toutefois, l'objet n'est attribué à personne et seuls les rôles des participants (par le biais des droits de fonction accordés) déterminent qui sont les utilisateurs de l'objet et le type d'utilisation.
- **Attribuer à tout le monde** : l'objet est attribué à tous les utilisateurs possédant un rôle participant au processus de circuit de validation en cours.
- **Attribuer à partir de la liste des participants** : lorsque vous (ou un autre utilisateur possédant les droits adéquats) attribuez un objet à un circuit de validation, vous avez la possibilité de décider quels participants de chaque rôle reçoivent l'attribution lorsque l'objet entre dans le circuit de validation pour lequel ces rôles sont nécessaires. Il s'agit du mécanisme par défaut pour faire avancer un objet dans un circuit de validation.
- **Choisissez les cessionnaires une fois l'étape mise en œuvre** : cette option est proche de l'option « Attribuer à partir de la liste des participants » décrite plus haut. Néanmoins, au lieu de prédéterminer dès le départ du circuit de validation qui reçoit l'attribution pour chaque état de circuit de validation, vous choisissez les utilisateurs de l'état suivant du circuit de validation en temps réel chaque fois que vous progressez. Dans ce cas, lorsque vous utilisez la fonction **Terminer mon attribution** pour passer à la prochaine étape, Content Server vous invite à sélectionner les utilisateurs de l'état suivant du circuit de validation en affichant un formulaire semblable à celui de l'étape 6.

Obtenir l'URL InSite d'un objet

Si vous souhaitez qu'un collègue affiche ou utilise un objet particulier dans l'interface InSite, vous pouvez lui donner une URL spéciale qui lui permet d'ouvrir l'objet directement dans l'interface InSite. Cette URL est appelée URL InSite et peut être obtenue comme suit.

Pour obtenir l'URL InSite d'un objet

1. Prévisualisez l'objet, comme décrit dans la section « [Aperçu des objets](#) », page 122.
2. Dans la barre InSite, cliquez sur **Obtenir le lien à cette page Insite**.
Content Server affiche un message de confirmation, indiquant que l'URL InSite pour l'objet a été copiée dans le Presse-papiers.
3. Collez l'URL dans l'application de votre choix (par exemple, un nouveau message électronique pour votre collègue).

Remarque

Le destinataire de l'URL doit posséder un rôle lui permettant d'utiliser l'objet et l'interface InSite.

Chapitre 7

Fonctions avancées de gestion de contenu

Content Server offre des fonctions avancées de gestion de contenu, telles que les liens intégrés, le placement et le déplacement des pages, le partage d'objets entre plusieurs sites, l'association des objets entre eux et la sélection des objets à montrer à chaque visiteur en les classant pour les segments. Ce chapitre explique comment utiliser ces fonctions dans l'interface Dash.

Il comporte les sections suivantes :

- Utilisation des associations d'objets
- Placement et déplacement de pages dans un site
- Intégration de liens dans des objets
- Partage des objets avec d'autres sites
- Classement des objets pour les segments
- Utilisation des recommandations Listes statiques du mode Liste

Utilisation des associations d'objets

Imaginons que vous souhaitiez publier un article qui fasse référence à plusieurs images et documents source l'illustrant. Dans ce cas, vous pouvez associer ces objets illustrant votre article afin de les publier ensemble comme une unité. En associant votre objet « Article » à ses objets complémentaires « Image » et « Document », vous désignez votre objet « Article » en tant que « père » de ses objets associés, qui deviennent ses « fils ».

Associations nommées

Une association nommée est la définition d'une relation explicite entre deux types sélectionnés d'objet paramétré par votre administrateur. Elles sont représentées sous forme de champs dans le formulaire de modification de l'objet père. Le nom de chaque champ est celui de chaque association définie pour ce type d'objet.

Par exemple, le type d'objet « Product » (Produit) inclus dans le site FirstSite II contient plusieurs associations prédéfinies avec les objets « Media » (Média). Lorsque vous sélectionnez un objet de ce type dans le champ image d'un objet produit, l'objet « Media » sélectionné devient un fils de l'objet « Product ». (Toutefois, cela n'empêche pas l'objet « Media » de devenir le fils d'autres objets. Par exemple, le champ d'une image associée dans le formulaire de modification de l'objet « Product » apparaît comme ceci :



L'administrateur peut limiter la portée d'une association nommée à un *sous-type* d'un type d'objet particulier. Par exemple, un type d'objet « Manuel du produit » peut être divisé en sous-types « Manuel de l'utilisateur » et « Manuel de service » pour distinguer les deux types de manuels.

Lorsqu'une association d'objet est limitée à un sous-type d'objet particulier, le formulaire de modification de l'objet ne contient que les associations nommées applicables aux type et sous-type d'objet sélectionnés dans l'association. Un sous-type d'objet peut être propre à un site CS. Ce mécanisme peut donc être utilisé pour rendre également les associations spécifiques aux sites.

Remarque

N'oubliez pas que l'association à d'autres objets ne garantit pas leur affichage sur la page. Les éléments de gabarit de vos objets doivent être codés pour reconnaître et formater les objets apparentés ou associés. Dans le cas contraire, ils ne s'afficheront pas sur votre site de publication.

Associations non nommées

Dans certaines situations, un objet peut être associé à un autre sans recourir à une association nommée. Par exemple, lorsqu'un objet « Product » (Produit) est attribué à un objet « Page », le premier devient fils du deuxième (qui devient automatiquement son père), même en l'absence d'une définition explicite d'association. Dans de tels cas, l'association établie entre les objets est implicite, ou non nommée. L'exemple ci-dessous montre une association non nommée sous forme de champ dans le formulaire de modification de l'objet « Page » :



Les associations non nommées constituent donc un moyen de mettre en place des relations père-fils entre des objets dans le seul but de créer une dépendance entre eux. Contrairement aux associations nommées, les associations non nommées ne se limitent pas à l'association de deux objets de deux types particuliers. Un objet peut être lié à plusieurs objets fils dont le nombre de types dépend de vos besoins.

Association d'objets

Cette procédure explique comment associer un ou plusieurs objets à un objet père par le biais d'associations nommées ou non nommées (selon celle qui est prise en charge par l'objet père). Cette procédure s'appuie sur l'exemple du site FirstSite II.

Pour associer un objet à un autre objet

1. Ouvrez une session sur le site où vous souhaitez travailler.
2. Effectuez l'une des procédures suivantes, au choix :
 - Commencez par créer un objet père (pour obtenir des instructions, reportez-vous à la section « [Création d'objets](#) », page 68). Lorsque le formulaire de modification s'affiche, passez à l'étape 3 de cette procédure.
 - Ouvrez un objet père existant afin de le modifier (pour obtenir des instructions, reportez-vous à la section « [Modification des objets](#) », page 77). Lorsque le formulaire de modification s'affiche, passez à l'étape 3 de cette procédure.
3. Dans le formulaire de modification, naviguez vers le champ qui représente l'association souhaitée et cliquez sur le bouton **Afficher les objets** situé à côté.



Content Server affiche une liste d'objets pouvant servir de valeurs pour le champ sélectionné.

4. Dans cette liste, cochez la case près de l'objet (ou des objets) que vous souhaitez associer à l'objet père.

Remarque

Pendant que vous effectuez votre sélection, n'oubliez pas que les associations nommées n'acceptent qu'un objet, tandis que les associations non nommées en acceptent un ou plusieurs en tant que valeurs.

5. Dans le formulaire de modification de l'objet père, cliquez sur **Lier l'objet** près du champ sélectionné.

Content Server associe les objets sélectionnés à l'étape 4 à l'objet père.

Les noms des objets associés figurent dans le champ sélectionné. Par exemple :

Pour les associations non nommées :



Pour les associations non nommées :



6. (Facultatif) Si vous travaillez avec une association nommée d'au moins deux objets avec un objet père, organisez les objets fils dans la liste de la façon suivante :

Remarque

L'ordre d'apparition des objets fils dans la liste détermine celui du site en ligne.

- Pour déplacer un objet vers le haut de la liste, cliquez sur le bouton de la **flèche vers le haut** se trouvant à côté de l'objet.
 - Pour déplacer un objet vers le bas de la liste, cliquez sur le bouton de la **flèche vers le bas** se trouvant à côté de l'objet.
 - Pour retirer un objet de la liste, cliquez sur le bouton **Supprimer (X rouge)** se trouvant à côté de l'objet.
7. (Facultatif) Répétez les étapes 3 à 6 si vous souhaitez créer une autre association.
 8. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur **Enregistrer et fermer** dans la barre de menus.

Content Server affiche l'objet dans le formulaire de vérification, qui contient les objets associés.

Dissociation d'objets

Pour dissocier un objet d'un autre objet

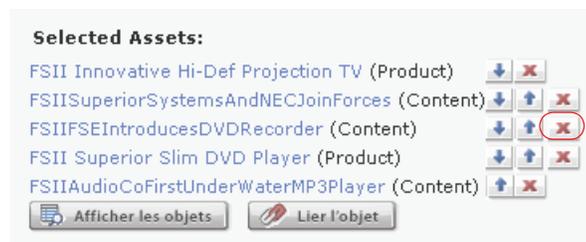
1. Ouvrez une session sur le site où vous souhaitez travailler.
2. Recherchez et ouvrez l'objet père dont vous souhaitez dissocier un ou plusieurs fils :
 - a. Effectuez l'une des procédures suivantes :
 - Dans le champ **Rechercher** de la barre du haut, entrez les critères de recherche qui identifient l'objet et cliquez sur **Rechercher**.
 - Si vous savez que l'objet est attribué à une balise, sélectionnez celle qui contient l'objet dans l'arborescence des **Balises** de la sous-fenêtre de navigation. (Si l'arborescence **Balises** est réduite, cliquez sur la barre **Balises** pour la développer.)

Pour obtenir de plus amples informations sur la recherche, reportez-vous à la section « [Recherche d'objets](#) », page 96.
 - b. Dans la liste des résultats, naviguez vers l'objet souhaité et cliquez sur son nom. Content Server affiche l'objet dans le formulaire de vérification.
3. Dans la barre de menus, cliquez sur **Modifier**. Content Server affiche l'objet dans le formulaire de vérification.
4. Dans le formulaire de modification, naviguez vers le champ qui représente l'association souhaitée et cliquez sur le bouton **Supprimer** (X rouge) situé à côté de l'objet à dissocier. Par exemple :

Pour les associations nommées :



Pour les associations non nommées :



Content Server dissocie l'objet fils de l'objet père.

5. Dans la barre de menus, cliquez sur **Enregistrer et fermer**. Content Server affiche l'objet dans le formulaire de vérification, avec les modifications.

Placement et déplacement de pages dans un site

Si possédez le rôle correspondant, vous pouvez placer et déplacer des pages sur le site en ligne. En d'autres termes, vous choisissez quels objets « Page » figurent sur ce site et à quel endroit. Vous avez également la possibilité de déplacer une page déjà placée dans la hiérarchie du site (par exemple, placez-la dans une autre page parent). Pour de plus amples informations sur les objets « Page », reportez-vous au *Guide d'utilisation de l'interface Advanced de Content Server* ou consultez vos développeurs.

Remarque

Avant de suivre les procédures de cette section, consultez vos développeurs pour vous familiariser avec la structure de votre site en ligne afin de savoir exactement où placer chaque page dans la hiérarchie du site.

Cette section couvre les procédures suivantes :

- Placement d'une page
- Déplacement d'une page dans la hiérarchie du site
- Déplacement d'une page

Placement d'une page

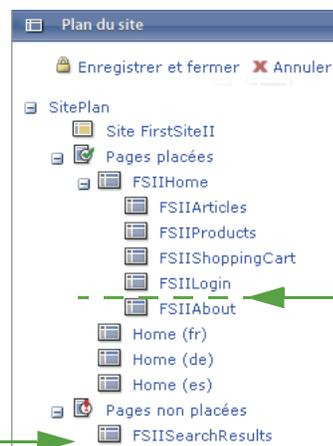
Cette section explique comment placer un objet « Page » dans un site en ligne. Une fois le placement effectué, le site en ligne est mis à jour avec vos modifications, au cours de la session de publication suivante.

Pour placer une page dans le site en ligne

1. Ouvrez une session sur le site où vous souhaitez travailler.
2. Dans la sous-fenêtre de navigation, cliquez sur l'onglet **Plan du site**. La sous-fenêtre contient l'arborescence **Plan du site**.
3. Développez le nœud **Pages non placées** et naviguez à travers la hiérarchie qu'il contient afin de rechercher l'objet « Page » que vous souhaitez placer sur le site.
4. Dans l'arborescence **Plan du site**, développez le nœud **Pages placées** et naviguez à travers la hiérarchie qu'il contient afin de rechercher la page mère où vous souhaitez placer la nouvelle page. (Si nécessaire, développez la page mère.) Si elle possède plusieurs filles, déterminez le placement cible pour la page sélectionnée parmi celles-ci.

Recherchez d'abord la page que vous souhaitez placer dans le site (étape 3 ci-dessus).

Dans notre exemple, nous utilisons la page FSIISearchResults.



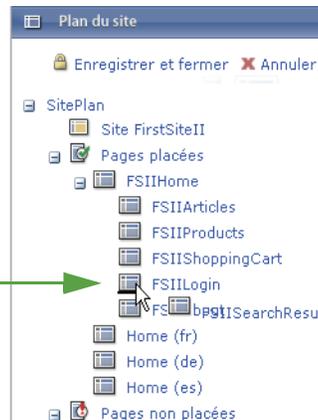
Recherchez ensuite l'emplacement cible de la page dans la hiérarchie **Pages placées** (étape 4 ci-dessus).

Dans notre exemple, nous plaçons la page FSIISearchResults sous la page FSIIHome (la mère), entre les pages FSIILogin et FSIIAbout.

5. Cliquez sur **Modifier** (en haut de l'onglet **Plan du site**), puis cliquez sur la page souhaitée et faites-la glisser sur l'emplacement cible dans la hiérarchie **Pages placées**. Lorsque vous faites glisser la page, un marqueur noir (un tiret bas ou une flèche) indique :
- **Un tiret bas noir sous l'icône de la page** indique que la page placée deviendra la fille de la même page mère que les pages dont l'icône porte le marqueur noir. Par exemple :

Le tiret bas noir signale que la page placée deviendra la fille de la même mère que la page dont l'icône porte le marqueur.

Dans cet exemple, la page FSIISearchResults deviendra la fille de la page FSIIHome.



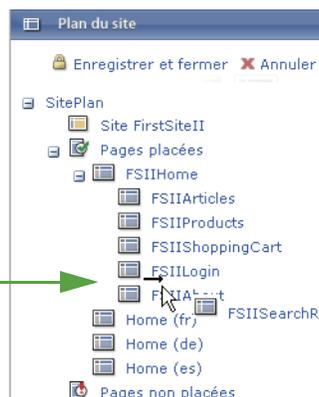
Remarque

Si le marqueur se trouve sous l'icône d'une page de niveau supérieur, la page placée se trouvera également à ce niveau.

- **Une flèche noire sous le nom d'une page** signale que la page placée deviendra une fille de la page sous le nom de laquelle figure la flèche noire. Par exemple :

La flèche noire indique que la page placée deviendra la fille de la page sous le nom de laquelle apparaît la flèche.

Dans cet exemple, la page FSIISearchResults deviendra la fille de la page FSIILogin.



6. Lorsque vous avez placé la page sur l'emplacement cible, libérez-la. Elle apparaît alors dans la hiérarchie **Pages placées**.



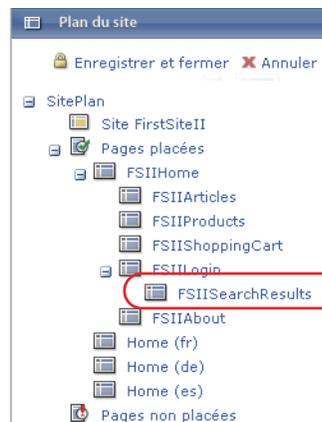
7. Cliquez sur **Enregistrer et fermer** pour enregistrer vos modifications dans la base de données de CS. Le site en ligne sera actualisé avec vos modifications au cours de la prochaine session de publication.

Déplacement d'une page dans la hiérarchie du site

Cette section explique comment déplacer une page dans la hiérarchie du site, c'est-à-dire attribuer la page souhaitée à une nouvelle page mère et la placer dans l'ordre désiré, si nécessaire. Une fois le déplacement effectué, le site en ligne est mis à jour avec vos modifications, au cours de la session de publication suivante.

Pour déplacer une page dans la hiérarchie d'un site

1. Ouvrez une session sur le site où vous souhaitez travailler.
2. Dans la sous-fenêtre de navigation, cliquez sur l'onglet **Plan du site**. La sous-fenêtre contient l'arborescence **Plan du site**.
3. Naviguez dans la hiérarchie **Pages placées** pour rechercher la page à déplacer.



4. Dans l'arborescence **Plan du site**, développez le nœud **Pages placées** et naviguez dans la hiérarchie qu'il contient pour rechercher la page mère cible (autrement dit, la page sous laquelle vous allez déplacer la page fille sélectionnée à la prochaine étape). Si elle possède plusieurs filles, déterminez le placement cible pour la page sélectionnée parmi celles-ci.

5. Cliquez sur **Modifier** (en haut de l'onglet **Plan du site**), puis cliquez sur la page souhaitée et faites-la glisser sur l'emplacement cible dans la hiérarchie **Pages placées**. Lorsque vous faites glisser la page, un marqueur noir (un tiret bas ou une flèche) indique :
 - **Un tiret bas noir sous l'icône de la page** indique que la page placée deviendra la fille de la même page mère que les pages dont l'icône porte le marqueur noir. Par exemple :

Le tiret bas noir signale que la page placée deviendra la fille de la même mère que la page dont l'icône porte le marqueur.

Dans cet exemple, la page FSIISearchResults deviendra la fille de la page FSIIHome.



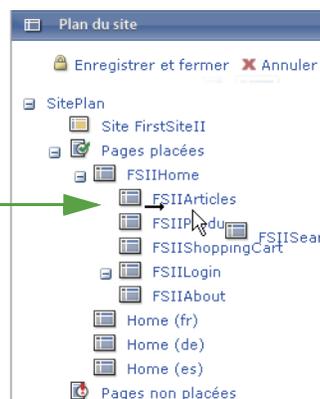
Remarque

Si le marqueur se trouve sous l'icône d'une page de niveau supérieur, la page placée se trouvera également à ce niveau.

- **Une flèche noire sous le nom d'une page** signale que la page placée deviendra une fille de la page sous le nom de laquelle figure la flèche noire. Par exemple :

La flèche noire indique que la page placée deviendra la fille de la page sous le nom de laquelle apparaît la flèche.

Dans cet exemple, la page FSIISearchResults deviendra la fille de la page FSIIArticles.



6. Lorsque vous avez placé la page sur l'emplacement cible, libérez-la. Elle apparaît alors dans la hiérarchie **Pages placées**.



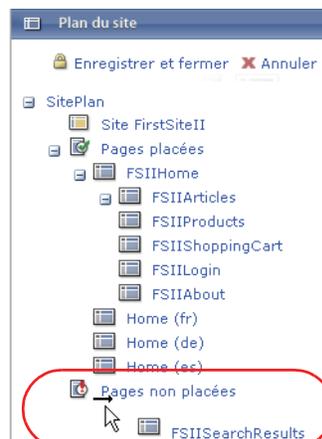
7. Cliquez sur **Enregistrer et fermer** pour enregistrer vos modifications dans la base de données de CS. Le site en ligne sera actualisé avec vos modifications au cours de la prochaine session de publication.

Déplacement d'une page

Cette section explique comment déplacer un objet « Page », c'est-à-dire le supprimer du site en ligne. Une fois le déplacement effectué, le site en ligne est mis à jour avec vos modifications, au cours de la session de publication suivante.

Pour déplacer une page dans le site en ligne

1. Ouvrez une session sur le site où vous souhaitez travailler.
2. Dans la sous-fenêtre de navigation, cliquez sur l'onglet **Plan du site**. La sous-fenêtre contient l'arborescence **Plan du site**.
3. Dans l'arborescence **Plan du site**, développez le nœud **Pages placées** et naviguez à travers la hiérarchie qu'il contient afin de rechercher la page que vous souhaitez déplacer.
4. Cliquez sur **Modifier** (en haut de l'onglet **Plan du site**), puis cliquez sur la page souhaitée et faites-la glisser à partir de la hiérarchie **Pages placées** et sous le nœud **Pages non placées**. Une flèche noire apparaît sous le nœud **Pages non placées** pour indiquer que la page se place ici lorsque vous la libérez. Par exemple :



5. Lorsque vous avez placé la page sous le nœud **Pages non placées**, libérez la page. La page apparaît sous le nœud **Pages non placées**.



6. Cliquez sur **Enregistrer et fermer** pour enregistrer vos modifications dans la base de données de CS. Le site en ligne sera actualisé avec vos modifications au cours de la prochaine session de publication.

Intégration de liens dans des objets

Lors de la création et la mise à jour d'objets, vous devrez peut-être :

- Intégrer un lien hypertexte vers un autre objet du site actif. Par exemple, il peut être nécessaire d'inclure un lien hypertexte vers un article associé dans le corps du texte d'un autre article. Lorsque les visiteurs du site accéderont au contenu, ils seront en mesure de suivre le lien et d'ouvrir le contenu associé.
- Inclure le contenu d'un autre objet du site actif. Par exemple, vous pouvez avoir besoin d'inclure une citation directe d'un article dans un autre article, sans copier manuellement le contenu. Ainsi, si le contenu associé change, le contenu où se trouve le lien reste à jour.

Lorsque les visiteurs du site accèdent à du contenu qui renferme ce type de lien, Content Server intègre automatiquement le contenu de l'objet associé au point d'insertion désigné.

La disponibilité de ces fonctionnalités dépend de la manière dont les concepteurs du site les ont mises en œuvre au moment de concevoir les objets personnalisés. Par exemple, le type d'objet « Content » (Contenu) fourni avec le site FirstSite II prend en charge les deux types de lien intégré dans son champ **Corps**.

Remarque

Seuls les champs tel-tel prennent en charge les liens intégrés. (Pour obtenir de plus amples informations, reportez-vous à la section « [Utilisation de FCKEditor](#) », page 81.)

Intégration d'un lien interne

Un lien interne est celui qui invoque un autre objet dans le site actif. Vous ne pouvez pas créer un lien vers un objet d'un autre site, à moins que vous, ou un autre utilisateur, ne partagiez explicitement cet objet avec le site actif. (Pour obtenir de plus amples informations, reportez-vous à la section « [Partage des objets avec d'autres sites](#) », page 154.)

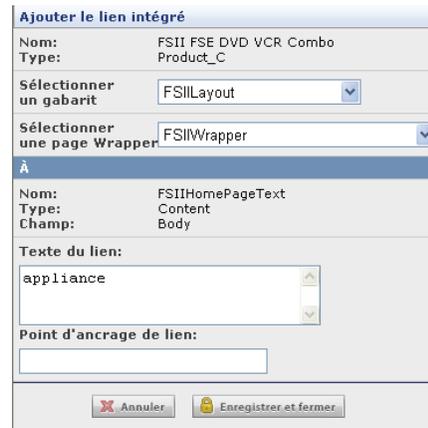
Consultez votre administrateur pour savoir quels types d'objet sur votre système autorisent les liens intégrés. De même, certains objets peuvent contenir plusieurs champs qui permettent la présence de liens intégrés dans leur contenu. Dans de tels cas, décidez dans quels champs vous souhaitez intégrer le lien avant de démarrer la procédure.

Pour insérer un lien interne dans le champ de texte d'un objet

1. Ouvrez une session sur le site où vous souhaitez travailler.
2. Recherchez et ouvrez l'objet dans lequel vous souhaitez intégrer un lien interne :
 - a. Effectuez l'une des procédures suivantes :
 - Dans le champ **Rechercher** de la barre du haut, entrez les critères de recherche qui identifient l'objet et cliquez sur **Rechercher**.
 - Si vous savez que l'objet est attribué à une balise, sélectionnez celle qui contient l'objet dans l'arborescence des **Balises** de la sous-fenêtre de navigation. (Si l'arborescence **Balises** est réduite, cliquez sur la barre **Balises** pour la développer.)

Pour obtenir de plus amples informations sur la recherche, reportez-vous à la section « [Recherche d'objets](#) », page 96.
 - b. Dans la liste des résultats, naviguez vers l'objet souhaité et cliquez sur son nom.
Content Server affiche l'objet dans le formulaire de Modification.
3. Dans la barre de menus, cliquez sur **Modifier**.
Content Server affiche l'objet dans le formulaire de vérification.
4. Recherchez l'objet qui sera référencé par le lien interne. Effectuez l'une des procédures suivantes :
 - Dans le champ **Rechercher** de la barre du haut, entrez les critères de recherche qui identifient l'objet et cliquez sur **Rechercher**.
 - Si vous savez que l'objet est attribué à une balise, sélectionnez celle qui contient l'objet dans l'arborescence des **Balises** de la sous-fenêtre de navigation. (Si l'arborescence **Balises** est réduite, cliquez sur la barre **Balises** pour la développer.)
5. Dans la liste des résultats, naviguez vers l'objet souhaité et cochez la case correspondante.
6. Dans le formulaire de modification, cliquez sur le champ où vous souhaitez intégrer un lien interne. Lorsque FCKEditor est chargé, sélectionnez le texte que vous souhaitez définir en tant que lien hypertexte. (Vous pouvez aussi ajouter du texte et le sélectionner.)
7. Cliquez sur le bouton **Ajouter un lien** du champ.

La fenêtre contextuelle « Ajouter le lien intégré » apparaît :



8. Dans celle-ci, procédez de la façon suivante :
 - a. (Facultatif) Dans la liste déroulante **Sélectionner un gabarit**, choisissez le modèle à utiliser pour afficher l'objet lié. Le modèle par défaut de l'objet lié est présélectionné.
 - b. (Facultatif) Dans le champ **Texte du lien**, modifiez le texte sélectionné dans le contenu du champ que vous souhaitez définir en tant que lien hypertexte.
 - c. Cliquez sur **Enregistrer et fermer** pour enregistrer le lien intégré et fermer la fenêtre contextuelle.

Celle-ci se ferme et Content Server intègre le lien hypertexte dans le champ sélectionné. Le texte sélectionné devient bleu pour indiquer qu'il s'agit d'un lien hypertexte.

9. Dans la barre de menus, cliquez sur **Enregistrer et fermer** pour enregistrer l'objet. Content Server affiche l'objet dans le formulaire de vérification, avec les modifications.

Intégration du contenu d'un objet

Vous pouvez intégrer le contenu d'un autre objet du site actif dans un objet de votre choix. (Le contenu de cet objet est affiché par un modèle particulier, généralement un pagelet.) Vous ne pouvez pas intégrer le contenu d'un objet d'un autre site, à moins que vous, ou un autre utilisateur, ne partagiez explicitement cet objet avec le site actif. Consultez votre administrateur pour savoir quels types d'objet sur votre système autorisent l'intégration de contenu.

Pour intégrer le contenu d'un objet dans un autre objet

1. Ouvrez une session sur le site où vous souhaitez travailler.
2. Recherchez et ouvrez l'objet cible (c'est-à-dire l'objet dans lequel vous souhaitez intégrer le contenu d'un autre objet) :
 - a. Effectuez l'une des procédures suivantes :
 - Dans le champ **Rechercher** de la barre du haut, entrez les critères de recherche qui identifient l'objet et cliquez sur **Rechercher**.
 - Si vous savez que l'objet est attribué à une balise, sélectionnez celle qui contient l'objet dans l'arborescence des **Balises** de la sous-fenêtre de

navigation. (Si l'arborescence **Balises** est réduite, cliquez sur la barre **Balises** pour la développer.)

Pour obtenir de plus amples informations sur la recherche, reportez-vous à la section « Recherche d'objets », page 96.

- b. Dans la liste des résultats, naviguez vers l'objet souhaité et cliquez sur son nom. Content Server affiche l'objet dans le formulaire de vérification.
3. Dans la barre de menus, cliquez sur **Modifier**. Content Server affiche l'objet dans le formulaire de vérification.
4. Recherchez l'objet source (c'est-à-dire l'objet dont le contenu sera intégré dans l'objet cible). Effectuez l'une des procédures suivantes :
 - Dans le champ **Rechercher** de la barre du haut, entrez les critères de recherche qui identifient l'objet et cliquez sur **Rechercher**.
 - Si vous savez que l'objet est attribué à une balise, sélectionnez celle qui contient l'objet dans l'arborescence des **Balises** de la sous-fenêtre de navigation. (Si l'arborescence **Balises** est réduite, cliquez sur la barre **Balises** pour la développer.)
 Content Server affiche une liste d'objets renvoyés au-dessus de la sous-fenêtre des objets.
5. Dans la liste des résultats, naviguez vers l'objet souhaité et cochez la case correspondante.
6. Dans le formulaire de modification, cliquez sur le champ où vous souhaitez intégrer le contenu de l'objet source sélectionné. Lorsque FCKEditor est chargé, entrez du texte au point d'insertion souhaité. Peu importe le texte : tout ce que vous entrez est remplacé par le contenu de l'objet intégré.
7. Mettez en évidence le texte entré et cliquez sur le bouton **Inclure**. La fenêtre contextuelle « Ajouter l'inclusion » apparaît.

Ajouter l'inclusion	
Nom:	FSII FSE DVD VCR Combo
Type :	Product_C
Sélectionner un gabarit	FSIILayout
To	
Nom:	FSIIHomePageText
Type:	Content
Champ:	Body
<input type="button" value="Annuler"/> <input type="button" value="Enregistrer et fermer"/>	

8. Dans celle-ci, procédez de la façon suivante :
 - a. (Facultatif) Dans la liste déroulante « Sélectionner un gabarit », choisissez le modèle à utiliser pour afficher l'objet lié. Le modèle par défaut de l'objet lié est présélectionné.
 - b. Cliquez sur **Enregistrer et fermer** pour enregistrer le lien intégré et fermer la fenêtre contextuelle.

La fenêtre contextuelle se ferme et Content Server intègre un lien d'inclusion au point d'insertion défini. Lors du rendu, le contenu de l'objet source est automatiquement intégré dans l'objet cible au point d'insertion sélectionné.

9. Dans la barre de menus, cliquez sur **Enregistrer et fermer**.

Content Server affiche l'objet cible dans le formulaire de vérification, avec les modifications.

Partage des objets avec d'autres sites

Lorsque vous travaillez avec des objets que vous souhaitez exploiter sur plusieurs sites, partagez-les de façon à ne pas avoir à les créer plusieurs fois et à les maintenir à jour dans plusieurs sites.

Avant de partager un objet, tenez compte des points suivants :

- Vous devez disposer des droits adéquats pour partager un objet.
- Vous ne pouvez partager un objet que sur les sites auxquels vous avez accès. Lorsque vous n'avez accès qu'à un seul site, la section de formulaire **Partage** n'est pas disponible.
- Vous ne pouvez pas partager les objets « Page ».
- Ne partagez un objet que si l'unicité de son contenu ne doit pas être garantie sur le site cible. Par exemple, vous pouvez partager un objet qui contient le logo de votre société car la même image peut probablement être utilisée sur tous les sites de la société.

Si la nature du contenu implique de créer une version unique pour chaque site, ne partagez pas l'objet. Créez plutôt un objet pour chaque site nécessitant une version unique de l'objet.

- En raison de la nature du partage d'objets, si un objet partagé est supprimé, il disparaît automatiquement de tous les sites avec lesquels il était partagé.
- Lorsque l'objet fait partie d'un circuit de validation, son statut ne peut être modifié que par les utilisateurs du site de création.
- Il est généralement conseillé de ne partager que les objets qui sont prêts pour publication. En d'autres termes, ne partagez pas un objet tant qu'il n'a pas été approuvé.
- Si vous souhaitez partager un objet localisé avec un autre site, les paramètres régionaux doivent être activés sur le site cible.

Pour partager un objet avec un autre site

1. Recherchez et ouvrez l'objet à partager avec un autre site :
 - a. Effectuez l'une des procédures suivantes :
 - Dans le champ **Rechercher** de la barre du haut, entrez les critères de recherche qui identifient l'objet et cliquez sur **Rechercher**.
 - Si vous savez que l'objet est attribué à une balise, sélectionnez-la dans l'arborescence des **Balises** de la sous-fenêtre de navigation. (Si l'arborescence **Balises** est réduite, cliquez sur la barre **Balises** pour la développer.)

Pour obtenir de plus amples informations sur la recherche des objets, reportez-vous à la section « [Recherche d'objets](#) », page 96.
 - b. Dans la liste des résultats, naviguez vers l'objet souhaité et cliquez sur son nom. Content Server affiche l'objet dans le formulaire de vérification.
2. Cliquez sur **Partage** dans le sélecteur de section.

3. Dans la section **Partage**, sélectionnez le ou les sites avec lesquels vous souhaitez partager l'objet.

Sélectionnez les sites avec lesquels partager ce contenu

Burlington Financial

Partager

4. Cliquez sur **Partager**. Un message confirme que l'objet est maintenant disponible dans le ou les sites sélectionnés.

Classement des objets pour les segments

Cette procédure explique comment classer les objets pour les segments. Le classement pour les segments détermine quels objets sont présentés aux visiteurs du site, en fonction des informations (tels que l'âge ou le revenu) fournies par les visiteurs.

Remarque

Vous ne pouvez classer les objets pour les segments que si Engage est installé. Pour obtenir une explication complète des segments, des classements et d'autres fonctions d'Engage, reportez-vous au *Guide d'utilisation de l'interface Advanced de Content Server* ou consultez votre administrateur CS.

Pour classer un objet pour un ou plusieurs segments

1. Recherchez et ouvrez l'objet que vous souhaitez classer :
 - a. Effectuez l'une des procédures suivantes :
 - Dans le champ **Rechercher** de la barre du haut, entrez les critères de recherche qui identifient l'objet et cliquez sur **Rechercher**.
 - Si vous savez que l'objet est attribué à une balise, sélectionnez celle qui contient l'objet dans l'arborescence des **Balises** de la sous-fenêtre de navigation.

Pour obtenir de plus amples informations sur la recherche des objets, reportez-vous à la section « Recherche d'objets », page 96.
 - b. Dans la liste des résultats, naviguez vers l'objet souhaité et cliquez sur son nom. Content Server affiche l'objet dans le formulaire de vérification.
2. Dans la barre de menus, cliquez sur **Modifier**. Content Server affiche l'objet dans le formulaire de Modification.
3. Cliquez sur **Marketing** dans le sélectionneur de section.

La section **Marketing** recense tous les segments disponibles dans le site actuel. Par exemple :

Classification:	
Segment	Dans le segment Hors segment
AffluentYoungSingles	<input type="text"/> <input type="text"/>
aucune classification de segment n'est applicable	<input type="text"/>

4. En utilisant une plage comprise entre 0 et 100 (100 étant la valeur la plus élevée), classez cet objet pour les segments de la liste :
 - Entrez une valeur dans la colonne **Dans le segment** d'un segment pour classer l'objet pour des membres de ce segment.
 - Entrez une valeur dans la colonne **Hors segment** d'un segment pour classer l'objet pour des visiteurs qui ne sont pas membres de ce segment.
 - Entrez une valeur dans le champ **Aucune classification de segment n'est applicable** pour attribuer un classement intrinsèque à l'objet. Ce classement sera utilisé lorsqu'aucun segment n'est défini ou que l'objet est attribué à une recommandation qui ne reconnaît pas les segments.

Pour en savoir plus sur les classements et les recommandations associées, consultez *Guide de l'utilisateur de l'interface Advanced de Content Server*.

5. Après avoir terminé, cliquez sur **Enregistrer et fermer**.
Content Server affiche l'objet dans le formulaire de vérification, avec les modifications.

Utilisation des recommandations Listes statiques du mode Liste

Un objet « Recommandation » collecte, évalue et trie des objets, puis recommande celui qui est le plus adapté au visiteur actuel. Comment détermine-t-il quels sont les objets les plus appropriés ? Consultez la liste des segments auxquels appartient le visiteur et le niveau de confiance défini dans la recommandation de chaque objet. (Pour obtenir des informations sur les segments et la confiance, veuillez vous reporter au *Guide de l'utilisateur de l'interface Advanced de Content Server*).

Dans l'interface Dash, une recommandation Listes statiques fonctionne en Liste. Autrement dit, elle renvoie une seule liste présélectionnée d'objets, quels que soient les segments et qu'ils soient applicables ou non.

Cette section explique comment créer et configurer les recommandations Listes statiques du mode Liste.

Remarque

Les types de recommandation autres que les recommandations Listes statiques du mode Liste sont disponibles dans l'interface Advanced de Content Server. Pour obtenir des informations détaillées sur ces types de recommandation supplémentaires, veuillez vous reporter au *Guide de l'utilisateur de l'interface Advanced de Content Server*.

Création de recommandations Listes statiques du mode Liste

Pour créer une recommandation Listes statiques du mode Liste

1. Ouvrez une session sur le site où vous souhaitez travailler.
2. Dans la liste déroulante « Créer nouveau... » en haut de la sous-fenêtre de navigation, sélectionnez **New Recommendation**.

Content Server affiche le formulaire « Create New Recommendation » (Créer une recommandation) :



3. Procédez de la façon suivante dans le formulaire :
 - a. Entrez le nom de l'objet. Les conventions suivantes s'appliquent lors de l'attribution d'un nom à l'objet :
 - Le nom doit contenir entre 1 et 64 caractères alphanumériques.
 - Les caractères suivants ne sont pas autorisés : l'apostrophe ('), les guillemets (" ou «») le point-virgule (;), les deux-points (:), le point d'interrogation (?), le signe pourcentage (%), le signe inférieur à (<) et le signe supérieur à (>).
 - Le nom peut comporter des espaces (à l'exception des noms des attributs modulables), mais ne doit pas commencer par un espace.
 - b. (Facultatif) Si vous devez définir un paramètre régional pour cet objet, sélectionnez la langue cible de l'objet dans la liste déroulante Locale.
Pour obtenir de plus amples informations, reportez-vous à la section [Chapitre 5, « Utilisation des objets multilingues »](#).
 - c. (Facultatif) Si l'administrateur a configuré le type d'objet de telle sorte que tous les nouveaux objets « Recommandation » soient placés dans le circuit de validation lors de leur création, les champs suivants apparaîtront :

- champ **Processus de circuit de validation**, qui montre le processus de circuit de validation pré-attribué ;
- champ **Cessionnaire**, qui énumère des utilisateurs possibles pour chaque rôle requis par le processus.

Sélectionnez au moins un utilisateur pour chaque rôle afin de continuer la création de l'objet. Un de ces utilisateurs, quel qu'il soit, peut réaliser l'étape suivante du processus du circuit de validation.

Pour obtenir de plus amples informations, reportez-vous à la section [Chapitre 9, « Circuit de validation »](#).

- d. Cliquez sur **Suivant**. Content Server affiche le formulaire de modification pour la recommandation.

The screenshot shows a web form titled "Recommendation: My Recommendation". At the top, there are navigation buttons: "Enregistrer et fermer", "Enregistrer", and "Annuler". Below these, there are radio buttons for "Content (Contenu) *", "Métadonnées", "Circuit de validation", "Versions", "Publication", and "Partage". The main form area contains the following sections:

- Name:** A text input field containing "My Recommendation".
- Description:** A text input field.
- Options:** Two checkboxes: "Inclut les fils des objets recommandés." and "Les promotions peuvent écraser cette recommandation."
- Asset Types:** A list of asset types on the left, including "Attribute Editor", "CSElement", "Content", "Content Attribute", "Content Definition", "Content Filter", "Content Parent", "Content Parent Definition", "DimensionSet", "Document", "Document Attribute", "Document Definition", "Document Filter", "Document Parent", "Document Parent Definition", "History Attribute", "History Definition", "Media", and "Media Attribute". To the right of the list are buttons: "Déplacer", "Tout déplacer", "Enlever", and "Tout enlever".
- Selected Assets:** Two buttons: "Afficher les objets" and "Lier l'objet".

At the bottom right, there is a note: "* Sections comportant des champs obligatoires" and "Champ obligatoire".

4. (Facultatif) Dans le champ **Description**, entrez une description courte à but informatif de la recommandation.
5. Dans le champ **Options**, sélectionnez les options correspondant à l'objectif prévu de la recommandation.

6. Sélectionnez les types des objets que cette recommandation comprendra :

Remarque

Si vous souhaitez que cette recommandation s'applique à tous les types d'objet, cochez la case correspondante dans le formulaire et ignorez le reste de cette étape. (Notez que cliquer sur **Tout déplacer** dans la liste des types d'objet revient à cocher la case).

- Dans la liste de gauche du champ **Types d'objets**, sélectionnez les types d'objets souhaités.
Vous pouvez sélectionner plusieurs types en utilisant la combinaison **Ctrl-clic** pour chaque type souhaité. Il est également possible de sélectionner une série de types d'objets en utilisant la combinaison **Maj-clic** sur le premier et le dernier type d'objet de cette série.
- Cliquez sur **Déplacer**. Les types d'objets sélectionnés apparaissent dans la liste de droite.

Remarque

Pour supprimer un ou plusieurs types d'objets de la liste de droite, sélectionnez-les dans cette liste et cliquez sur **Retirer**. Pour effacer la liste, cliquez sur **Tout retirer**.

- Ajoutez les objets des types sélectionnés à la recommandation :
 - Dans le champ **Selected Assets** (Objets sélectionnés), cliquez sur **Afficher les objets**. Content Server affiche une liste d'objets autorisés au-dessus de la sous-fenêtre des objets.
 - Dans la liste des objets autorisés, cochez la case située à côté de chaque objet à ajouter à la recommandation.
 - Dans le champ **Selected Assets** (Objets sélectionnés), cliquez sur **Lier l'objet**.
- Organisez les objets ajoutés dans l'ordre désiré. L'ordre d'apparition des objets dans la liste détermine celui du site en ligne.



- Pour déplacer un objet vers le haut de la liste, cliquez sur le bouton de la **flèche vers le haut** se trouvant à côté de l'objet.
- Pour déplacer un objet vers le bas de la liste, cliquez sur la **flèche vers le bas** se trouvant à côté de l'objet.
- Pour supprimer un objet de la liste, cliquez sur le bouton **Supprimer** (X rouge) se trouvant à côté de l'objet.

- Enregistrez l'objet en cliquant sur **Enregistrer et fermer**.

Lors de l'enregistrement, Content Server affiche l'objet dans le formulaire de vérification, sauf si :

- Vous avez oublié un ou plusieurs champs obligatoires (mis en évidence en jaune).
- Une entrée ou une sélection effectuée n'est pas autorisée.

Si l'une des conditions ci-dessus est remplie, Content Server affiche un message d'erreur désignant les champs concernés. Corrigez les erreurs, puis cliquez sur

Enregistrer et fermer.

Modification de recommandations Listes statiques du mode Liste

Pour modifier une recommandation Listes statiques du mode Liste

1. Ouvrez une session sur le site où vous souhaitez travailler.
2. Recherchez et ouvrez l'objet « Recommandation » que vous souhaitez modifier :
 - a. Effectuez l'une des procédures suivantes :
 - Dans le champ **Rechercher** de la barre du haut, entrez les critères de recherche qui identifient l'objet et cliquez sur **Rechercher**.
 - Si vous avez déjà attribué l'objet à une balise, sélectionnez cette dernière dans l'arborescence des **Balises** de la sous-fenêtre de navigation. (Si l'arborescence **Balises** est réduite, cliquez sur la barre **Balises** pour la développer.)

Pour obtenir de plus amples informations sur la recherche des objets, reportez-vous à la section « [Recherche d'objets](#) », page 96.
 - b. Dans la liste des résultats, naviguez vers l'objet souhaité et cliquez sur son nom. Content Server affiche l'objet dans le formulaire de vérification, sous les résultats de la recherche.
3. Dans la barre de menus, cliquez sur **Modifier**. Content Server affiche l'objet dans le formulaire de vérification.

Recommendation: My Recommendation

Enregistrer et fermer Enregistrer Annuler

* Sections comportant des champs obligatoires Champ obligatoire

Content (Contenu) *
 Métadonnées
 Circuit de validation
 Versions
 Publication
 Partage

Name:
 My Recommendation

Description:

Options:
 Inclut les fils des objets recommandés.
 Les promotions peuvent écraser cette recommandation.

Asset Types:
 Cette recommandation s'applique à tous les types d'objets.

Attribute Editor
 CSElement
 Content
 Content Attribute
 Content Definition
 Content Filter
 Content Parent
 Content Parent Definition
 DimensionSet
 Document
 Document Attribute
 Document Definition
 Document Filter
 Document Parent
 Document Parent Definition
 History Attribute
 History Definition
 Media
 Media Attribute

Déplacer
 Tout déplacer
 Enlever
 Tout enlever

Selected Assets:
 Afficher les objets Lier l'objet

4. Si nécessaire, sélectionnez ou désélectionnez les options correspondantes dans le champ **Options**.

Remarque

Enregistrez votre travail au fur et à mesure. Cliquez sur **Enregistrer** pour sauvegarder votre progression pendant que vous travaillez avec l'objet. Lorsque vous cliquez sur **Enregistrer**, Content Server valide les modifications dans la base de données et laisse l'objet ouvert dans le formulaire de modification pour que vous puissiez continuer à travailler.

5. Dans le champ **Asset Types** (Types d'objets), ajoutez ou retirez les types d'objets auxquels cette recommandation s'applique :
- Pour ajouter des types d'objets, sélectionnez-les dans la liste de gauche et cliquez sur **Déplacer** . Pour ajouter tous les types d'objets disponibles, cliquez sur **Tout déplacer** . (Cela revient à cocher la case **Cette recommandation s'applique à tous les types d'objets** au-dessus de la liste.)
 - Pour retirer des types d'objets, sélectionnez-les dans la liste de droite et cliquez sur **Retirer**. Pour effacer la liste, cliquez sur **Tout retirer**.
6. Dans le champ **Selected Assets**, effectuez vos modifications dans la liste d'objets associés à cette recommandation, comme suit :



- Pour ajouter des objets à la liste, procédez comme suit :
 - 1) Cliquez sur **Afficher les objets**. Content Server affiche une liste d'objets pouvant servir de valeurs pour ce champ.
 - 2) Dans la liste des objets autorisés, cochez la case située près de l'objet souhaité.
 - 3) Cliquez sur **Lier l'objet**.
 - Pour retirer des objets de la liste, cliquez sur le bouton **Supprimer (Xrouge)** se trouvant à côté de chaque objet à retirer.
 - Pour modifier l'ordre d'apparition des objets dans la liste, cliquez sur la flèche pointant vers le haut ou vers le bas à côté de chaque objet à déplacer dans la liste.
L'ordre d'apparition des objets dans la liste détermine celui du site en ligne.
7. Enregistrez l'objet en cliquant sur **Enregistrer et fermer**.

Lors de l'enregistrement, Content Server affiche l'objet dans le formulaire de vérification, sauf si :

- Vous avez oublié un ou plusieurs champs obligatoires (mis en évidence en jaune)
- Une entrée ou une sélection effectuée n'est pas autorisée

Si l'une des conditions ci-dessus est remplie, Content Server affiche un message d'erreur désignant les champs concernés. Corrigez les erreurs, puis cliquez sur **Enregistrer et fermer**.

Chapitre 8

Approbation de publication

L'utilisation de Content Server a pour principal objectif de publier sur un site Web du contenu que les visiteurs pourront lire et avec lequel ils pourront interagir. Les objets à publier doivent être approuvés au préalable.

Ce chapitre décrit les procédures d'approbation des objets en vue de leur publication. Il comporte les sections suivantes :

- [Vue d'ensemble](#)
- [Tâches d'approbation](#)

Vue d'ensemble

Les objets à publier doivent être **approuvés** au préalable. La demande d'approbation permet de prévenir les risques de publication d'objets dont les objets dépendants (pères ou fils) ne sont pas prêts. Cette opération préserve l'intégrité des liens du système de distribution. Vous approuvez des objets pour une ou plusieurs **destinations** que l'administrateur paramètre sur votre site. Lorsque vous disposez de plusieurs destinations, vous êtes en mesure d'utiliser plusieurs méthodes de publication, telles que Copie miroir sur le serveur ou Exportation vers le disque. Pour obtenir davantage d'informations sur les destinations et les méthodes disponibles de publication, reportez-vous au *Guide d'utilisation de l'interface Advanced de Content Server*.

L'approbation d'objets peut être manuelle ou automatique. Vous pouvez approuver manuellement des objets un par un dans la section **Publication** du formulaire de vérification. Si l'objet possède des objets dépendants qui nécessitent une approbation, Content Server affiche une liste d'objets dépendants que vous pouvez approuver de façon groupée. En revanche, vous ne pouvez pas réaliser une approbation groupée d'objets de votre choix. Cette fonction est réservée à l'administrateur.

Le processus d'approbation peut également être automatisé. Votre administrateur peut par exemple configurer un processus de circuit de validation de telle sorte que la dernière étape approuve automatiquement les objets du circuit de validation pour publication vers une ou plusieurs destinations.

Dépendances

Les dépendances sont des conditions qui déterminent si un objet peut être publié. Une dépendance d'objet se forme lorsqu'une association existe entre différents types d'objets. Par exemple, un objet « Product » (Produit) est associé à un objet « Datasheet » (Feuille de données). Ce dernier est lui-même associé à trois objets « Image ». Deux de ces images sont associées à des objets « Article ». Cette hiérarchie arborescente englobe un ensemble de dépendances père/fils pour l'ensemble de ces objets.

Le **statut d'approbation** d'un objet indique s'il peut être publié sans problème, c'est-à-dire si des conflits de dépendance existent. Le statut d'approbation d'un objet est déterminé par les relations de ses dépendances, ce qui inclut le statut d'approbation de tous les articles associés à un élément d'objet spécifique, ainsi que les relations de dépendance de l'ensemble de ces articles associés.

Pour obtenir de plus amples informations sur le calcul des dépendances d'objet par Content Server lors de l'approbation et de la publication, reportez-vous au chapitre sur la publication du *Guide d'utilisation de l'interface Advanced de Content Server*.

États d'approbation

En raison des dépendances entre les objets et de la nature des dépendances, l'approbation d'un objet implique le concept des **états d'approbation**. Par exemple, « Mis en attente » est un état d'approbation dans lequel un objet est publié lorsque sa publication est approuvée mais pas celle de ses objets dépendants. Dans un tel cas, l'objet est mis en attente de publication jusqu'à ce que ses objets dépendants soient approuvés. Reportez-vous à la section « [États d'approbation](#) », page 169 pour obtenir des descriptions détaillées des états d'approbation possibles pour un objet.

Si un objet entre dans un état d'approbation qui empêche la publication, Content Server affiche une liste des objets dépendants qui nécessitent une approbation. Une fois tous les objets approuvés, ils peuvent être publiés.

Pour en savoir plus sur les mécanismes d'approbation et de publication employés par Content Server, reportez-vous au *Guide d'utilisation de l'interface Advanced de Content Server*.

Tâches d'approbation

Cette section explique comment approuver les objets pour publication.

Elle décrit les tâches suivantes :

- [Approbation des objets pour publication](#)
- [Vérification du statut d'approbation d'un objet](#)

Approbation des objets pour publication

La procédure suivante explique comment approuver manuellement un objet pour publication. Il est conseillé de prévisualiser les objets avant de les approuver pour publication.

Pour approuver manuellement la publication d'un objet

1. Ouvrez une session sur le site où vous souhaitez travailler.
2. Recherchez et ouvrez l'objet dont vous devez approuver la publication :
 - **Si l'objet vous est actuellement attribué pour réaliser des tâches :**
 - a. Dans l'arborescence **Balises**, cliquez sur **Mes tâches**. (Si l'arborescence **Balises** est réduite, cliquez sur la barre **Balises** pour la développer.)

Content Server affiche une liste d'objets qui vous sont actuellement attribués pour réaliser des tâches.
 - b. Naviguez vers l'objet souhaité et cliquez sur son nom.

Content Server affiche le formulaire de vérification de l'objet.
 - **Si l'objet ne vous est pas attribué actuellement pour réaliser des tâches :**
 - a. Effectuez l'une des procédures suivantes :
 - Dans le champ **Rechercher** de la barre du haut, entrez les critères de recherche qui identifient l'objet et cliquez sur **Rechercher**.
 - Si vous avez déjà attribué l'objet à une balise, sélectionnez la balise qui contient l'objet dans l'arborescence **Balises**. (Si l'arborescence **Balises** est réduite, cliquez sur la barre **Balises** pour la développer.)

Pour obtenir de plus amples informations sur la recherche des objets, reportez-vous à la section « [Recherche d'objets](#) », page 96.
 - b. Dans la liste des résultats de la recherche, naviguez vers l'objet souhaité et cliquez sur son nom.

Content Server affiche l'objet dans le formulaire de vérification.

3. (Facultatif) Pour prévisualiser l'objet avant de l'approuver pour publication, cliquez sur **Prévisualiser** dans la barre de menus.

Content Server ouvre une nouvelle fenêtre de navigateur qui contient l'objet rendu.

- Si vous êtes satisfait de son apparence, fermez la fenêtre d'aperçu et procédez à l'étape suivante.
 - Si vous souhaitez apporter des modifications à l'objet, fermez la fenêtre d'aperçu et cliquez sur **Modifier** dans la barre de menus pour ouvrir le formulaire de modification de l'objet. Effectuez les modifications, puis cliquez sur **Enregistrer et fermer** pour enregistrer l'objet.
4. Cliquez sur **Publication** dans le sélectionneur de section.
 5. Dans la section **Publication**, cliquez sur **Afficher** pour la destination à approuver de l'objet.

Remarque

Tenez compte des points suivants :

- Vous ne pouvez approuver un objet que pour une destination à la fois. Répétez cette procédure afin d'approuver l'objet pour d'autres destinations.
- Consultez votre administrateur pour savoir où (à quelles destinations) et comment (selon quelle méthode de publication) votre contenu est publié sur votre système.

Content Server affiche les détails de l'objet pour la destination sélectionnée.

Détails	Destination
▼ Masquer	FSII Destination (dynamic)
État d'approbation:	Doit être approuvé(e).
Dernière date de publication:	Aucun historique de publication trouvé
Cycle de publication:	Aucun événement de publication existant
	<div style="text-align: right;"> <input type="button" value="Approuver"/> </div> <p>Pour publier cet objet, toutes les dépendances doivent d'abord avoir été approuvées.</p>

6. Cliquez sur **Approuver**. Un des événements suivants se produit :
 - Si l'objet ne possède pas de dépendances, Content Server affiche un message de confirmation de l'approbation de l'objet.
 - S'il en possède et que celles-ci empêchent la publication, Content Server vous en avertit et affiche le lien **Cliquez ici pour approuver les dépendances...** Procédez de la façon suivante :

- 1) Cliquez sur le lien pour afficher une liste d'objets dépendants.

Tout sélectionner		Ne rien sélectionner			
Sélectionner	Nom	Description	Type	Modifié(e)(s) par	Modifié(e)(s)
<input type="checkbox"/>	FSIILongDescription	Long Description	Product_A	admin	nov. 3, 2004 10:20
<input type="checkbox"/>	FSII ProductFieldCopier	Product Field Copier	Product_F	admin	oct. 19, 2004 14:01
<input type="checkbox"/>	FSIIPrice	Price	Product_A	admin	oct. 19, 2004 13:54
<input type="checkbox"/>	FSIISKU	SKU	Product_A	admin	oct. 19, 2004 13:55
<input type="checkbox"/>	FSII FS Electronics Portable Audio Player_spec.doc		Document_C	firstsite	nov. 2, 2004 15:08
<input type="checkbox"/>	FSII FS Electronics Portable Audio Player_Info.doc		Document_C	firstsite	nov. 2, 2004 15:07
<input type="checkbox"/>	en_US	en_US	Dimension	firstsite	août 2, 2006 16:46
<input type="checkbox"/>	FSIIProductShortDescription	Product Short Description	Product_A	admin	oct. 21, 2004 10:19
<input type="checkbox"/>	FSII FSE_DigitalAudioPlayer.jpg		Media_C	admin	oct. 20, 2004 14:23
<input type="checkbox"/>	FSII FS Electronics Ltd.	FS Electronics Ltd.	Product_P	admin	nov. 2, 2004 08:55
<input type="checkbox"/>	FSIIImage	Image	Product_A	admin	oct. 22, 2004 16:32
<input type="checkbox"/>	FSII Product	Product	Product_CD	admin	oct. 19, 2004 14:04
<input type="checkbox"/>	FSII Portable Audio	Portable Audio	Product_P	admin	oct. 20, 2004 15:10
<input type="checkbox"/>	FSIIProductName	Product Name	Product_A	admin	oct. 19, 2004 13:54
<input type="checkbox"/>	FSIITemplateAttr	TemplateAttr	Product_A	admin	oct. 19, 2004 13:56

- 2) En haut de la liste, cliquez sur **Sélectionner tout** pour sélectionner tous les objets de la liste.
- 3) Dans la barre de menus, cliquez sur **Approuver les objets bloquants**.

Content Server approuve les objets dépendants et calcule leurs dépendances. Si un des objets dépendants possède ses propres dépendances, Content Server en affiche une liste. Cliquez à nouveau sur **Sélectionner tout**, puis sur **Approuver les objets bloquants**. Continuez ce processus jusqu'à ce que les dépendances de tous les objets soient approuvées.

Lorsque toutes les dépendances de l'objet original sont approuvées, Content Server affiche un message de confirmation de l'approbation de ce dernier en vue de sa publication vers la destination sélectionnée.

Vérification du statut d'approbation d'un objet

Pour vérifier le statut d'approbation d'un objet

1. Ouvrez une session sur le site où vous souhaitez travailler.
2. Recherchez et ouvrez l'objet dont vous devez approuver la publication :
 - Si l'objet vous est actuellement attribué pour réaliser des tâches :
 - a. Dans l'arborescence **Balises**, cliquez sur **Mes tâches**. (Si l'arborescence **Balises** est réduite, cliquez sur la barre **Balises** pour la développer.)
Content Server affiche une liste d'objets qui vous sont actuellement attribués pour réaliser des tâches.
 - b. Naviguez vers l'objet souhaité et cliquez sur son nom.
Content Server affiche le formulaire de vérification de l'objet.
 - Si l'objet ne vous est pas attribué actuellement pour réaliser des tâches :
 - a. Effectuez l'une des procédures suivantes :

- Dans le champ **Rechercher** de la barre du haut, entrez les critères de recherche qui identifient l'objet et cliquez sur **Rechercher**.
- Si vous avez déjà attribué l'objet à une balise, sélectionnez la balise qui contient l'objet dans l'arborescence **Balises**. (Si l'arborescence **Balises** est réduite, cliquez sur la barre **Balises** pour la développer.)

Pour obtenir de plus amples informations sur la recherche des objets, reportez-vous à la section « [Recherche d'objets](#) », page 96.

- b. Dans la liste des résultats de la recherche, naviguez vers l'objet souhaité et cliquez sur son nom.

Content Server affiche l'objet dans le formulaire de vérification.

3. Cliquez sur **Publication** dans le sélectionneur de section.
4. Dans la section **Publication**, cliquez sur **Afficher** près de la destination pour laquelle vous souhaitez vérifier le statut d'approbation de l'objet. Content Server affiche les détails de l'objet pour la destination sélectionnée.

Détails	Destination
▼ Masquer	FSII Destination (dynamic)
État d'approbation:	Doit être approuvé(e). <input type="button" value="Approuver"/>
Dernière date de publication:	Aucun historique de publication trouvé
Cycle de publication:	Aucun événement de publication existant
	Pour publier cet objet, toutes les dépendances doivent d'abord avoir été approuvées.

Le formulaire affiche le statut de l'objet pour la destination sélectionnée. Les options disponibles dans le formulaire sont :

- **État d'approbation**, qui décrit le statut actuel d'approbation de l'objet. Pour obtenir de plus amples informations, reportez-vous à la section « [États d'approbation](#) », page 169.
- **Dernière date de publication**, qui indique lorsque l'objet a été publié pour la dernière fois vers la destination sélectionnée.
- **Cycle de publication**, qui désigne la session de publication (si une est en cours d'exécution) dans laquelle l'objet est en cours de publication.
- Bouton **Approuver**, qui n'apparaît que si l'objet n'a pas encore été approuvé. Permet d'approuver l'objet pour publication vers la destination sélectionnée. Si l'objet possède des dépendances qui empêchent la publication, le lien **Cliquez ici pour approuver les dépendances...** apparaît lorsque vous cliquez sur **Approuver**.
- Bouton **Marquer comme non approuvé**, qui n'apparaît que si l'objet a déjà été approuvé. Permet de retirer l'objet de la file d'attente de publication pour la destination sélectionnée. Lorsque vous utilisez cette fonction, tous les objets qui dépendent de cet objet (autrement dit, ses pères) sont également retirés de la file d'attente de publication.

- Lien **Cliquez ici pour approuver les dépendances...**, un clic sur ce lien permet d'afficher les dépendances de l'objet qui empêchent la publication de celui-ci :

Tout sélectionner		Ne rien sélectionner			
Sélectionner	Nom	Description	Type	Modifié(e)(s) par	Modifié(e)(s)
<input type="checkbox"/>	FSIILongDescription	Long Description	Product_A	admin	nov. 3, 2004 10:20
<input type="checkbox"/>	FSII ProductFieldCopier	Product Field Copier	Product_F	admin	oct. 19, 2004 14:01
<input type="checkbox"/>	FSIIPrice	Price	Product_A	admin	oct. 19, 2004 13:54
<input type="checkbox"/>	FSIISKU	SKU	Product_A	admin	oct. 19, 2004 13:55
<input type="checkbox"/>	FSII FS Electronics Portable Audio Player_spec.doc		Document_C	firstsite	nov. 2, 2004 15:08
<input type="checkbox"/>	FSII FS Electronics Portable Audio Player_info.doc		Document_C	firstsite	nov. 2, 2004 15:07
<input type="checkbox"/>	en_US	en_US	Dimension	firstsite	août 2, 2006 16:46
<input type="checkbox"/>	FSIIProductShortDescription	Product Short Description	Product_A	admin	oct. 21, 2004 10:19
<input type="checkbox"/>	FSII FSE_DigitalAudioPlayer.jpg		Media_C	admin	oct. 20, 2004 14:23
<input type="checkbox"/>	FSII FS Electronics Ltd.	FS Electronics Ltd.	Product_P	admin	nov. 2, 2004 08:55
<input type="checkbox"/>	FSIIImage	Image	Product_A	admin	oct. 22, 2004 16:32
<input type="checkbox"/>	FSII Product	Product	Product_CD	admin	oct. 19, 2004 14:04
<input type="checkbox"/>	FSII Portable Audio	Portable Audio	Product_P	admin	oct. 20, 2004 15:10
<input type="checkbox"/>	FSIIProductName	Product Name	Product_A	admin	oct. 19, 2004 13:54
<input type="checkbox"/>	FSIITemplateAttr	TemplateAttr	Product_A	admin	oct. 19, 2004 13:56

Cliquez sur **Sélectionner tout** puis sur **Approuver les objets bloquants** pour approuver les dépendances de l'objet. Si un des objets dépendants possède ses propres dépendances, Content Server en affiche une liste. Cliquez à nouveau sur **Sélectionner tout**, puis sur **Approuver les objets bloquants**. Continuez ce processus jusqu'à ce que les dépendances de tous les objets soient approuvées.

États d'approbation

Le tableau suivant énumère les statuts d'approbation qui peuvent apparaître dans le champ **État d'approbation** du formulaire des détails de publication d'un objet pour une destination, indique ce que signifie le statut et l'action à entreprendre, le cas échéant :

État	Signification
Approuvé(e)	(Pour information) Cet objet sera publié au cours de la prochaine session de publication vers cette destination, à moins que l'objet, ou un de ses objets dépendants (en dépendances exactes), ne soit modifié.

État	Signification
Verrouillé(e)	<p>(Une action peut être requise) L'objet est verrouillé par le processus de suivi des versions. Malgré l'approbation, il ne peut pas être publié tant que le suivi des révisions n'abandonne pas le contrôle selon l'une des méthodes suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none">• Déverrouiller : l'objet doit être approuvé de nouveau.• Annuler les verrouillages : l'objet reste approuvé et peut être publié.• Restaurer la version précédente : l'objet doit être approuvé de nouveau.
Mis en attente	<p>(Action requise) Cet objet sera mis en attente jusqu'à ce que les dépendants soient approuvés. Cliquez sur le lien Cliquez ici pour approuver les dépendances... pour afficher et approuver les dépendants.</p>
Doit être approuvé(e)	<p>(Action requise) L'objet doit être approuvé. Cliquez sur Approuver pour entamer le processus d'approbation.</p>

Retrait d'objets de la file d'attente de publication

Si vous décidez qu'un objet déjà approuvé pour publication (mais pas encore publié) vers une destination donnée ne doit pas y être publié, vous pouvez le **marquer comme non approuvé**. Lorsque vous réalisez cette action, Content Server retire l'objet de la file d'attente de publication de la destination et modifie le statut en « Mis en attente ».

Si l'objet est fils d'un ou plusieurs objets présents dans la file d'attente, Content Server retire les objets pères de la file d'attente de la destination en question et modifie leurs statuts d'approbation en « Mis en attente ».

Pour retirer un objet de la file d'attente de publication

1. Ouvrez une session sur le site où vous souhaitez travailler.
2. Recherchez et ouvrez l'objet que vous souhaitez marquer comme non approuvé :
 - a. Effectuez l'une des procédures suivantes :
 - Dans le champ **Rechercher** de la barre du haut, entrez les critères de recherche qui identifient l'objet et cliquez sur **Rechercher**.
 - Si vous avez déjà attribué l'objet à une balise, sélectionnez la balise qui contient l'objet dans l'arborescence **Balises**. (Si l'arborescence **Balises** est réduite, cliquez sur la barre **Balises** pour la développer.)

Pour obtenir de plus amples informations sur la recherche des objets, reportez-vous à la section « [Recherche d'objets](#) », page 96.

- b. Dans la liste des résultats de la recherche, naviguez vers l'objet souhaité et cliquez sur son nom.

Content Server affiche l'objet dans le formulaire de vérification.
3. Cliquez sur **Publication** dans le sélectionneur de section.

Content Server affiche la section **Publication** du formulaire de l'objet.
4. Dans le formulaire, sélectionnez la destination pour laquelle vous souhaitez marquer l'objet comme non approuvé.

Content Server affiche les détails de l'objet pour la destination sélectionnée.
5. Cliquez sur **Marquer comme non approuvé**.

Content Server retire l'objet de la liste d'attente de publication et modifie son statut d'approbation en « Mis en attente ». Si l'objet est fils d'un ou plusieurs objets présents dans la file d'attente, Content Server retire les objets pères de la file d'attente de publication en question et modifie leurs statuts d'approbation en « Mis en attente ».

Chapitre 9

Circuit de validation

La plupart des sites web sont produits par une équipe dans laquelle différents individus assemblent du contenu, le modifient et le vérifient, décident de l'emplacement des éléments et de la fréquence de mise à jour des pages. Les tâches passent d'une personne à l'autre de façon prévisible. Ce processus est appelé **circuit de validation**.

Ce chapitre présente une brève vue d'ensemble des concepts de circuit de validation, puis traite des procédures suivies pour effectuer certaines tâches qui y sont liées. Il comporte les sections suivantes :

- [Vue d'ensemble](#)
- [Exemple de circuit de validation](#)
- [Gestion de votre charge de travail](#)
- [Utilisation des fonctions de circuit de validation](#)

Vue d'ensemble

Les sections suivantes décrivent la terminologie et les concepts de base liés au circuit de validation.

Remarque

Outre les fonctions décrites dans ce chapitre, Content Server propose la fonction de circuit de validation dans l'interface Advanced.

- Les **groupes de circuit de validation** permettent de gérer un jeu défini d'objets de façon coordonnée afin que ces objets atteignent ensemble la fin du processus de circuit de validation, avant la publication.
- Les **rapports de circuit de validation** permettent d'effectuer le suivi de la progression des objets et des attributions aux utilisateurs dans le circuit de validation.

Pour obtenir des informations sur les groupes et les rapports de circuit de validation, reportez-vous au *Guide d'utilisation de l'interface Advanced de Content Server*.

Circuit de validation et objets

Les objets peuvent (mais ne doivent pas impérativement) être attribués à un **circuit de validation**. Un circuit de validation achemine un objet à travers une série de tâches (états) de rédaction en attribuant les tâches aux utilisateurs adéquats au moment opportun. Certains objets ou tous les objets d'un certain type peuvent être attribués à un circuit de validation.

En fonction de la configuration du site, les objets peuvent être attribués à un circuit de validation automatiquement (par exemple, lorsque vous créez un objet) ou manuellement. Le système du circuit de validation laisse Content Server diriger et suivre l'attribution des objets aux utilisateurs et spécifie ce que ceux-ci peuvent faire avec ces objets en leur accordant des droits.

La progression des tâches de rédaction réalisées sur l'objet et l'auteur responsable de ces tâches à chaque point du circuit de validation sont définis par le **processus de circuit de validation**. L'administrateur du circuit de validation peut définir autant de processus de circuit de validation par type d'objet que nécessaire.

Remarque

Pendant la durée de son circuit de validation, l'objet n'est pas transféré électroniquement d'une personne vers la suivante. Ce sont les autorisations sur l'objet qui sont transférées. L'objet reste dans son emplacement original dans la base de données pendant toute la durée du processus de circuit de validation et sa durée de vie dans Content Server.

États et étapes

Un processus de circuit de validation se déroule en une série d'**états**. Un état est un point du processus de circuit de validation qui représente l'état de l'objet à ce point (par

exemple, « Ready to edit » (Prêt pour modification) ou « Ready to approve » (Prêt pour approbation)).

Les états sont liés ensemble dans un certain ordre par **étapes**. Une étape constitue le mouvement de l'objet entre les états. La création d'étape de circuit de validation lie les états du circuit de validation dans un certain ordre. C'est donc ce qui organise le processus. À chaque étape, l'objet passe d'un état de début (« de ») à un état de fin (« à »). Lors de la création du processus de circuit de validation, l'administrateur définit les états et les lie par le biais des étapes adéquates.

Les étapes et les états portent des noms. Par exemple, sur le site FirstSite II, « Send for Approval » (Envoyer pour approbation) représente une étape provenant de l'état « Ready to Edit » (Prêt pour modification) et débouchant sur l'état « Ready for Approval » (Prêt pour approbation). Un objet peut passer d'un état à un autre par plusieurs étapes. Par exemple, un objet qui est prêt pour approbation peut être refusé en raison d'erreurs factuelles ou de problèmes stylistiques. Chaque type de refus possède sa propre étape.

Les objets sont attribués aux utilisateurs en fonction de leurs rôles. Tandis qu'un objet progresse dans le circuit de validation, chaque étape l'attribue à des utilisateurs disposant de rôles autorisés à travailler avec l'objet dans son état suivant. Pour chaque étape, il y a au moins un rôle autorisé à réaliser une tâche avec l'objet et à lui permettre de continuer à progresser dans le circuit de validation. Dans certains cas, un utilisateur doté du rôle adéquat peut choisir entre les étapes. Par exemple, un utilisateur possédant le rôle d'approbateur peut approuver ou refuser un objet qui lui a été attribué pour approbation.

Lorsque vous ouvrez une session dans Content Server, la sous-fenêtre « Informations rapides » offre une synthèse de votre charge actuelle de travail. À partir de là, vous pouvez accéder à une liste de vos attributions. (Vous pouvez également afficher cette liste en sélectionnant la balise **Mes tâches** dans l'arborescence **Balises**.) Lorsque votre travail avec l'objet est achevé, utilisez la fonction **Terminer l'attribution** pour invoquer la prochaine étape du circuit de validation. Le processus de circuit de validation déplace alors l'objet vers l'état suivant et l'attribue aux utilisateurs adéquats. Une étape peut être conditionnelle, c'est-à-dire qu'il est possible d'empêcher certains utilisateurs, ou tous, de mettre en œuvre une étape tant qu'une condition donnée n'a pas été atteinte.

Utilisateurs, rôles et participants

Un **utilisateur** de Content Server est une personne à qui est attribué un nom d'utilisateur Content Server dont il se sert pour s'identifier et ouvrir une session dans le système. Les tâches qu'un utilisateur peut réaliser ou non sont déterminées par le ou les rôles attribués à cet utilisateur par l'administrateur.

Un **rôle** décrit et détermine les fonctions d'un utilisateur sur un site CM en lui accordant des autorisations afin de réaliser certaines fonctions. Dans le contexte du circuit de validation, ces autorisations sont appelées **droits de fonction**.

Le processus de circuit de validation accorde à des rôles (et non à chaque utilisateur) les droits de fonction adéquats. Les droits de fonction ne sont appliqués que lorsqu'un circuit

de validation a été attribué à un objet. Ils dépendent non seulement du rôle de l'utilisateur, mais également de l'état de l'objet et de l'attribution de l'objet à l'utilisateur.

Remarque

Les droits de fonction sont accordés à un utilisateur par l'intermédiaire de son ou ses rôles. Ils fonctionnent donc indépendamment des autorisations d'accès attribuées par l'administrateur au niveau de l'utilisateur.

Par exemple, un utilisateur peut ne pas disposer d'une autorisation pour modifier des objets « Contenu » (Contenu) mais bénéficier du droit de fonction correspondant s'il possède le rôle d'éditeur, s'il participe à un processus de validation pour les objets « Contenu » (Contenu) et si l'objet qu'il souhaite modifier se trouve dans l'état de circuit de validation adéquat.

Chaque rôle requis par un état particulier dans un circuit de validation implique un rôle de participation. Ces rôles sont choisis pour chaque état d'un circuit de validation par l'administrateur. Chaque utilisateur dont le ou les rôles attribués correspondent à ceux requis par l'état de circuit de validation est un **participant** pour cet état du processus de circuit de validation et est autorisé à suivre l'étape conduisant de cet état au suivant.

À moins que l'administrateur n'en décide autrement, les objets placés dans un circuit de validation sont attribués à tous les participants disponibles pour un rôle donné. Vous pouvez toutefois décider quels utilisateurs peuvent travailler avec un objet particulier en choisissant les cessionnaires souhaités parmi les participants disponibles dans chaque rôle impliqué.

Un **cessionnaire** est un participant du circuit de validation sélectionné pour travailler sur une tâche spécifique. La possibilité de choisir les cessionnaires est accordée à certains rôles, selon la définition du processus de circuit de validation. Ils sont déterminés lorsqu'un objet est attribué à un circuit de validation mais peuvent également être modifiés lorsqu'un objet est déjà dans un processus de circuit de validation. Lors du choix des cessionnaires, il faut désigner au moins un utilisateur pour chaque rôle.

Lorsque les cessionnaires sont définis pour un objet donné dans un circuit de validation, seuls les cessionnaires choisis voient l'objet dans leur liste d'attributions. Ils sont également les seuls à pouvoir réaliser la tâche avant que le processus de circuit de validation ne change l'état de l'objet.

Attributions du circuit de validation

Une attribution est un objet avec lequel un certain participant (cessionnaire) travaille (ou est censé travailler). Un objet apparaît dans la liste d'attributions du participant dès que l'objet entre dans un état pour lequel le participant possède un rôle.

Vous êtes généralement averti par un message électronique lorsqu'un circuit de validation vous est attribué. Vous pouvez afficher une liste mise à jour de vos attributions à tout moment en sélectionnant la balise **Mes tâches** dans l'arborescence **Balises**.

Durée de l'attribution

À chaque état du circuit de validation correspond une durée estimée pour l'exécution (échéance) d'une attribution. Si l'administrateur vous a accordé l'autorisation adéquate, vous pouvez écraser l'estimation par défaut pour la prochaine attribution.

Tandis que l'échéance de l'attribution approche, des actions peuvent également être associées aux attributions sous forme de notifications électroniques déclenchées en tant qu'événements programmés par rapport à la durée estimée d'exécution. Par exemple :

- Vous recevez un rappel un jour avant l'échéance de votre attribution.
- L'initiateur du circuit de validation et vous recevez un avertissement le jour de l'échéance de l'attribution.
- L'initiateur reçoit une notification le lendemain de la date d'échéance, indiquant que l'attribution n'a pas été terminée.

Vote pour vos attributions

Si vous participez à un circuit de validation, vous avez un vote. Le **vote** signifie la mise en œuvre d'une étape du circuit de validation qui déplace l'objet de son état actuel vers l'état suivant, après que vous ayez terminé la tâche requise par l'état actuel du circuit de validation (par exemple, l'édition d'un article) et validé les modifications dans la base de données CS (enregistrement de l'objet), le cas échéant. Vous exprimez votre vote en utilisant la fonction **Terminer l'attribution** (disponible dans la barre de menus du formulaire de vérification lorsque la section **Circuit de validation** est sélectionnée). Si plusieurs participants dotés d'un rôle précis possèdent la tâche, l'un d'eux ou tous doivent voter avant le déplacement de l'objet vers l'état suivant, selon le paramétrage du circuit de validation par l'administrateur.

En fonction de votre rôle dans le processus de circuit de validation, la fonction **Terminer l'attribution** peut vous accorder un choix d'étapes à suivre. Par exemple, si vous êtes un approbateur et votre attribution actuelle est d'approuver un objet pour publication ou de le refuser, vous pouvez utiliser la fonction **Terminer l'attribution** pour invoquer une étape qui approuve l'objet pour publication ou une étape qui le refuse en raison d'une erreur factuelle, selon votre choix. Lorsque vous votez, l'objet passe à l'état suivant du circuit de validation, à moins que l'étape choisie soit en conflit avec celle sélectionnée par d'autres cessionnaires possédant le même rôle que vous.

Si, pour une raison quelconque, vous n'êtes pas en mesure de terminer votre attribution, vous pouvez **vous abstenir de voter**, du moment que votre vote n'est pas le dernier (ou le seul) pour ce rôle et/ou cette étape. Lorsque vous vous abstenez, l'attribution est toujours la vôtre mais l'objet peut continuer à progresser dans le circuit de validation. Si vous changez d'idée, vous pouvez revenir sur votre abstention en votant à nouveau (au moyen de la fonction **Terminer l'attribution**), tant que l'objet n'est pas encore passé à l'état suivant.

Délégation des attributions

Une autre manière de traiter une attribution est de la **déléguer** à un autre utilisateur ayant le même rôle que vous, à condition que l'objet délégué ne soit pas déjà attribué à cette personne pour l'état actuel du circuit de validation.

Vos droits de fonction (paramétrés par l'administrateur) déterminent si vous pouvez déléguer vos attributions. De même, l'administrateur peut déléguer les attributions en votre nom ou en celui d'autres cessionnaires, le cas échéant.

Des actions peuvent être déclenchées par la **délégation d'une attribution** sous forme de notifications par messages électroniques, par exemple :

- Le destinataire d'une nouvelle attribution est averti.
- L'administrateur du circuit de validation est averti de la délégation de l'attribution.

Blocages

Un objet passe d'un état au suivant lorsque les utilisateurs expriment leur vote (c'est-à-dire, lorsqu'il franchit une étape) à l'aide de la fonction **Terminer l'attribution**. Lors de la définition du processus du circuit de validation, l'administrateur décide si chaque étape est à **vote général**, autrement dit, si tous les cessionnaires doivent voter (réaliser l'étape) pour que l'objet passe à l'état suivant. Par défaut, les étapes ne sont pas à vote général, ce qui signifie que le premier cessionnaire à voter dans un état de circuit de validation donné détermine la progression de l'objet et que les attributions des autres cessionnaires de ce circuit de validation sont annulées. Si l'administrateur paramètre l'étape pour qu'elle soit à vote général, l'objet est maintenu dans son état actuel de circuit de validation jusqu'à ce que tous les cessionnaires aient voté, après quoi l'objet passe à l'état suivant.

S'il existe un choix d'étapes et que tous les participants doivent voter dans chaque cas, il y a un risque de blocage. Un blocage se produit lorsque tous les cessionnaires doivent voter et que le vote n'est pas unanime quant à l'étape à suivre. Les processus de circuit de validation prévoient généralement une **action en cas de blocage**, en vue d'envoyer des notifications électroniques à tous les cessionnaires pour leur indiquer les résultats du vote et leur conseiller de revoter en faveur de la majorité. Les blocages entraînent un surcroît de travail pour tous les utilisateurs impliqués et doivent être évités autant que possible. Ils doivent également être résolus rapidement afin que la progression du travail ne soit pas entravée.

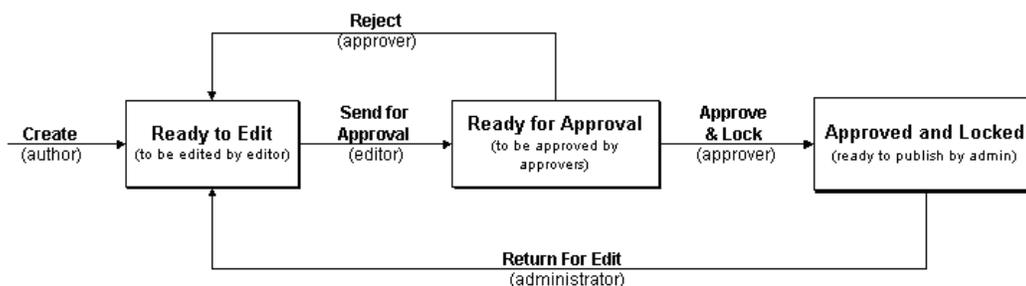
Exemple de circuit de validation

Le site FirstSite II comporte six exemples de processus de circuit de validation, qui orientent les objets de différents types de la création vers l'approbation pour publication. Ces exemples sont simples, passant par trois états en cinq étapes possibles. Toutefois, ils illustrent parfaitement le déroulement d'un processus de circuit de validation. Cette section s'appuie sur le site FSII : l'exemple de processus de circuit de validation Approval for Content (Approbation pour contenu) inclus dans le site FirstSite II.

L'exemple de processus de validation FSII : Approval for Content (FSII : approbation pour contenu) renferme les rôles de participation suivants : Auteur, Éditeur, Approbateur et Administrateur. Chaque rôle à un seul participant (votre entreprise comportera probablement des processus plus complexes, avec plusieurs utilisateurs participant à chaque rôle). Un participant à l'un des rôles peut créer un objet « Contenu » (Contenu), qui l'attribue automatiquement au circuit de validation FSII : Approval for Content (FSII : approbation pour contenu). La création de l'objet lance le circuit de validation. L'objet passe alors de l'auteur au correcteur, puis à l'approbateur. Celui-ci peut approuver ou refuser l'objet. S'il le rejette, celui-ci retourne à l'éditeur. L'administrateur peut prendre les fonctions d'auteur, d'éditeur et d'approbateur à n'importe quel point du circuit de validation. Il peut renvoyer un objet déjà approuvé à l'éditeur pour des modifications supplémentaires.

Exemples d'états et d'étapes du circuit de validation

Le site FirstSite II inclut un exemple de processus de circuit de validation appelé FSII : Approval for Content (FSII : approbation pour contenu). La progression du processus est illustrée dans le diagramme suivant :



Les étapes et états de ce processus de circuit de validation sont décrits dans le tableau suivant :

Tableau 5. États et étapes

Objet dans l'état...	Étape	Description	L'objet passe à l'état...
aucun(e)	Create (Créer)	Un utilisateur doté du rôle ContentAuthor (Auteur de contenu) crée un objet « Contenu » (Contenu), qui l'attribue automatiquement au circuit de validation FSII : Approval for Content (FSII : approbation pour contenu).	Ready to Edit (Prêt pour modification)

Tableau 5. États et étapes (suite)

Objet dans l'état...	Étape	Description	L'objet passe à l'état...
Ready to Edit (Prêt pour modification)	Send for Approval (Envoyer pour approbation)	Un utilisateur avec le rôle d'éditeur reçoit une notification électronique de l'attribution. Il révisé l'objet pour terminer l'attribution.	Ready for Approval (Prêt pour approbation)
Ready for Approval (Prêt pour approbation)	Reject (Rejeter)	Un utilisateur avec le rôle d'approbateur reçoit une notification électronique de l'attribution. L'approbateur termine l'attribution en rejetant l'objet à cause d'erreurs factuelles. Ce rejet déclenche l'envoi d'un avis au correcteur, qui doit alors apporter des corrections et soumettre de nouveau l'objet pour approbation.	Ready to Edit (Prêt pour modification)
	Approve and Lock (Approuver et verrouiller)	L'approbateur termine les attributions en approuvant l'objet. L'objet est signalé dans la base de données CS comme étant « prêt pour publication » vers les destinations choisies.	Approved and Locked (Approuvé et verrouillé)
Approved and Locked (Approuvé et verrouillé)	Return for Edit (Renvoyer pour modification)	L'administrateur du circuit de validation vérifie l'objet et détermine si le contenu doit recevoir des informations supplémentaires. Il utilise ensuite la fonction Terminer l'attribution pour renvoyer l'objet à l'éditeur en vue de sa révision.	Ready to Edit (Prêt pour modification)

Exemple de scénario avec le circuit de validation

Cette section décrit la progression classique d'un objet « Content » (Contenu) à travers le processus FSII : Approval for Content.

1. L'auteur crée l'objet et écrit le contenu.

Le processus démarre lorsque Conrad, l'auteur, crée l'objet « Content ». Le type d'objet « Content » du site FirstSite II est configuré pour placer automatiquement chaque nouvel objet de ce type dans un circuit de validation. L'objet de Conrad est donc automatiquement placé dans le processus de circuit de validation FSII : Approval for Content. Conrad écrit le contenu et enregistre l'objet « Content ».

Lorsque Conrad enregistre l'objet, le processus de circuit de validation convertit automatiquement l'état de l'objet en « Ready to Edit » (Prêt pour modification), l'attribue à Connie, l'éditrice, et lui envoie une notification par courrier électronique concernant la nouvelle attribution.

2. L'éditrice corrige l'objet et l'envoi pour approbation

Connie, l'éditrice, ouvre une session, vérifie sa liste d'attributions et ouvre l'objet « Content » pour l'éditer. Elle lit le contenu et corrige quelques fautes de ponctuation. Une fois qu'elle a fini, elle enregistre ses changements et utilise la fonction **Terminer l'attribution** pour l'envoyer pour approbation.

Le processus du circuit de validation convertit l'état de l'objet en Ready for Approval (Prêt pour approbation), l'attribue à Napoléon, l'approbateur, et envoie à celui-ci un message électronique l'avertissant de la nouvelle attribution.

3. L'approbateur approuve l'objet

Napoléon l'approbateur est déjà connecté. Donc, lorsqu'il reçoit le message électronique, il utilise la balise **Mes tâches** pour consulter sa liste d'attributions. Il ouvre l'objet « Content » (Contenu) nouvellement attribué et l'examine. Ne voyant aucune erreur, il utilise la fonction **Terminer l'attribution**. Comme Napoléon peut soit approuver soit rejeter l'article, le circuit de validation lui présente les deux options.

Remarque

Si au moins deux utilisateurs possédant le même rôle reçoivent la même attribution dans un état donné de circuit de validation, le premier vote détermine l'état suivant de l'objet.

Par exemple, si le processus de circuit de validation FSII : Approval for Content (FSII : approbation pour contenu) incluait deux approbateurs qui disposaient tous deux d'un droit de vote lors de l'approbation de l'objet pour publication, un refus par l'un d'eux annule l'attribution de l'autre et entraîne le renvoi de l'objet à l'éditrice.

Il est possible que votre administrateur mette en place un circuit de validation où un désaccord comme celui-ci entraînerait un blocage (voir « [Blocages](#) », [page 178](#)) devant être résolu avant que l'objet soit renvoyé à l'état précédent ou envoyé au suivant.

Le processus de circuit de validation convertit l'état de l'objet en « Approved and Locked » (Approuvé et verrouillé) et le signale dans la base de données comme étant « prêt pour publication ». L'objet est publié sur le site en ligne lors de la phase suivante de publication.

4. L'administrateur du circuit de validation renvoie l'objet à l'éditrice

Lorsque de nouvelles informations deviennent disponibles, elles doivent être ajoutées à l'objet. L'administrateur du circuit de validation emploie alors la fonction **Terminer l'attribution** pour renvoyer l'objet à Connie pour vérification et mise à jour.

Le processus de circuit de validation convertit automatiquement l'état de l'objet en « Ready to Edit » (Prêt pour modification), l'attribue à Connie, l'éditrice, et lui envoie une notification par courrier électronique concernant la nouvelle attribution.

Lorsque Connie achève son attribution, l'objet mis à jour doit être à nouveau approuvé avant de pouvoir être publié vers le site en ligne.

Gestion de votre charge de travail

Lorsque vous terminez vos attributions de circuit de validation, vous pouvez utiliser les fonctions suivantes pour gérer votre charge de travail.

- [Affichage de vos attributions](#) : affiche une liste de vos attributions actuelles et de leur statut
- [Utilisation des fonctions de circuit de validation](#) : affiche une liste des attributions données à d'autres utilisateurs, et le statut de ces attributions

Affichage de vos attributions

Vous pouvez accéder à votre liste d'attributions en recherchant la balise **Mes tâches** ou en utilisant la sous-fenêtre « Informations rapides ».

Remarque

Pendant que vous travaillez dans l'interface, de nouvelles attributions peuvent vous être assignées et vous pouvez terminer certaines de vos tâches actuelles, ce qui entraîne une modification de la liste. Examinez-la régulièrement pour vous assurer d'être au fait de vos attributions.

Pour afficher une liste de vos attributions de circuit de validation

1. Ouvrez une session sur le site où vous souhaitez travailler.
2. Effectuez l'une des procédures suivantes :
 - Dans l'arborescence **Balises**, cliquez sur **Mes tâches**. (Si l'arborescence **Balises** est réduite, cliquez sur la barre **Balises** pour la développer.)
 - Si la sous-fenêtre « Informations rapides » est affichée, cliquez sur **Attributions**.

Informations rapides	
Mes rôles	View
Attributions	4
Verrouillages	0
Dernier article édité	FSII FSE Digital Audio Player / oct. 30, 2007 00:20
Tâches m'étant attribuées	0
Heure de dernière connexion	oct. 30, 2007 00:10

Content Server présente une liste de vos attributions de circuit de validation en attente.

Tout sélectionner		Ne rien sélectionner				
Sélectionner	Nom	Description	Type	Échu(e)	Lieu	État du circuit de validation
<input type="checkbox"/>	FSIIHome	Home				FSII: Ready to Edit
<input type="checkbox"/>	Home (fr)	Page Principale				FSII: Ready to Edit
<input type="checkbox"/>	Home (de)	Home (de)				FSII: Ready to Edit
<input type="checkbox"/>	Home (es)	Home (es)				FSII: Ready to Edit

3. Cliquez sur le nom d'un objet pour ouvrir l'objet dans le formulaire de vérification.

Utilisation des fonctions de circuit de validation

Les sous-sections suivantes décrivent les fonctions de circuit de validation que vous utilisez dans l'interface Dash. Elles sont disponibles dans la barre de menus du formulaire de vérification lorsque vous sélectionnez la section **Circuit de validation** du formulaire. Selon vos droits de fonction, toutes les fonctions décrites ne sont peut-être pas à votre disposition.

Cette section décrit les aspects suivants :

- [Attribution d'un objet à un circuit de validation](#)
- [Définition d'une échéance de processus](#)
- [Définition d'une échéance d'attribution](#)
- [Achèvement de vos attributions](#)
- [Délégation des attributions](#)
- [Abstention de vote](#)
- [Résolution des blocages](#)
- [Retrait d'un objet du circuit de validation](#)
- [Affichage de la liste des participants \(cessionnaires\) pour un objet](#)
- [Définition des participants au circuit de validation](#)
- [Examen de la progression d'un objet dans le circuit de validation](#)

Attribution d'un objet à un circuit de validation

Un objet peut être attribué à un circuit de validation automatiquement ou manuellement.

L'attribution automatique de circuit de validation est paramétrée par l'administrateur pour les types sélectionnés d'objet. Lorsque vous créez un objet de ce type, il est automatiquement placé dans le processus de circuit de validation associé à ce type d'objet. Consultez votre administrateur pour connaître les types d'objet paramétrés pour une attribution automatique du circuit de validation.

L'attribution manuelle est disponible pour les utilisateurs disposant des autorisations adéquates, à condition qu'un processus de circuit de validation soit associé au type d'objet sélectionné.

Pour attribuer manuellement un objet à un circuit de validation

Remarque

Avant qu'un objet ne soit attribué à un circuit de validation, l'administrateur doit d'abord associer un ou plusieurs processus de circuit de validation au type d'objet en question. Autrement, il n'est pas possible d'attribuer l'objet à un circuit de validation. Consultez votre administrateur pour connaître les processus de circuit de validation disponible pour chaque type d'objet sur votre système.

1. Ouvrez une session sur le site où vous souhaitez travailler.
2. Recherchez et ouvrez l'objet que vous souhaitez placer dans le circuit de validation :
 - a. Effectuez l'une des procédures suivantes :

- Dans le champ **Rechercher** de la barre du haut, entrez les critères de recherche qui identifient l'objet et cliquez sur **Rechercher**.
- Si vous avez déjà attribué l'objet à une balise, sélectionnez la balise qui contient l'objet dans l'arborescence **Balises** de la sous-fenêtre de navigation. (Si l'arborescence **Balises** est réduite, cliquez sur la barre **Balises** pour la développer.)

Pour obtenir de plus amples informations sur la recherche, reportez-vous à la section « [Recherche d'objets](#) », page 96.

- Dans la liste des résultats de la recherche, naviguez vers l'objet souhaité et cliquez sur son nom.

Content Server affiche l'objet dans le formulaire de vérification.

- Cliquez sur **Circuit de validation** dans le sélectionneur de section.
- Sélectionnez **Sélectionner un circuit de validation** dans la liste déroulante « Sélectionner une commande de circuit de validation... » de la barre de menus.

Content Server affiche le formulaire « Sélectionner le processus du circuit de validation ».

- Sélectionnez un processus de circuit de validation dans la liste déroulante « Processus de circuit de validation ».
- (Facultatif) Dans le champ **Première action à mettre en œuvre**, entrez de brèves instructions pour la personne qui recevra l'attribution.
- Cliquez sur **Suivant**.
- (Facultatif) Si l'administrateur a activé la sélection des cessionnaires pour cette attribution, Content Server affiche l'écran « Attribuer des utilisateurs au circuit de validation ».

Dans ce cas, sélectionnez au moins un utilisateur pour chaque rôle puis cliquez sur **Démarrer le circuit de validation**.

Content Server montre une synthèse du circuit de validation de l'objet et la nouvelle attribution du circuit de validation dans la liste « Statut ».

Processus de circuit de validation:

FSII: Approval for Products

État du circuit de validation:

FSII: Ready to Edit

Statut:

Action à mettre en œuvre ▲	Attribué à	Attribué par	Date d'attribution	Étape choisie	Statut de la tâche
	firstsite(ProductEditor)	firstsite	oct. 30, 2007 21:15	-	active

Historique du circuit de validation:

Action mise en œuvre	Attribué à	Date d'attribution	Date de résolution	Résolu(e) par	Statut de la tâche
Aucun historique de circuit de validation n'a été trouvé pour cet objet.					

L'objet se trouve dans le circuit de validation. Les participants ayant des rôles participant à l'état suivant reçoivent généralement des messages électroniques les avertissant de leurs attributions.

Définition d'une échéance de processus

Il s'agit de la durée totale accordée à un objet pour suivre un processus de circuit de validation. Par défaut, aucune échéance de processus n'est définie. Cette échéance est indépendante de celle de l'attribution décrite plus loin dans cette section. Autrement dit, l'échéance totale pour l'ensemble des attributions ne correspond pas forcément à l'échéance du processus.

Remarque

Les échéances sont fournies qu'à titre informatif. Aucune forme de pénalité n'est infligée et aucun message d'erreur ne s'affiche en cas de dépassement d'une échéance.

Pour vous permettre de définir des échéances de processus, l'administrateur du circuit de validation doit avoir réalisé les opérations suivantes :

- Autoriser la définition d'une échéance de processus pour ce processus de circuit de validation.
- Vous attribuer un rôle d'administrateur du circuit de validation pour le processus de circuit de validation ou les privilèges adéquats de fonction.

Il n'est possible de définir une échéance de processus que si les deux conditions ci-dessus sont remplies. Contactez votre administrateur pour savoir si vous disposez des privilèges nécessaires et si la définition d'une échéance de processus est activée pour le processus de circuit de validation en question.

Pour définir une échéance de processus

1. Ouvrez une session sur le site où vous souhaitez travailler.

2. Recherchez et ouvrez l'objet pour lequel vous souhaitez définir une échéance de processus.
 - a. Effectuez l'une des procédures suivantes :
 - Dans le champ **Rechercher** de la barre du haut, entrez les critères de recherche qui identifient l'objet et cliquez sur **Rechercher**.
 - Si vous avez déjà attribué l'objet à une balise, sélectionnez la balise qui contient l'objet dans l'arborescence **Balises** de la sous-fenêtre de navigation. (Si l'arborescence **Balises** est réduite, cliquez sur la barre **Balises** pour la développer.)

Pour obtenir de plus amples informations sur la recherche, reportez-vous à la section « [Recherche d'objets](#) », page 96.
 - b. Dans la liste des résultats de la recherche, naviguez vers l'objet souhaité et cliquez sur son nom.

Content Server affiche l'objet dans le formulaire de vérification.
3. Cliquez sur **Circuit de validation** dans le sélectionneur de section.
4. Sélectionnez **Définir l'échéance du processus** dans la liste déroulante « Sélectionner une commande de circuit de validation... » de la barre de menus.

Remarque

Si vous ne voyez pas la fonction **Définir l'échéance du processus** dans la liste déroulante, n'allez pas plus loin. La fonction n'a pas été activée par l'administrateur ou vous ne possédez pas les autorisations permettant d'y accéder.

Content Server affiche le formulaire de définition de l'échéance du processus.

Product (FSII Product): FSII FSE DVD VCR Combo Lieu: en_US - maître objet

Définir l'échéance du processus Définir l'échéance du processus

Terminer l'attribution Enregistrer Annuler

* Sections comportant des champs obligatoires Champ obligatoire

Content (Contenu) *
 Métadonnées
 Relations
 Versions
 Marketing
 Circuit de validation
 Publication
 Partage

Processus de circuit de validation:
FSII: Approval for Products

Type d'objet :
Product

Échéance actuelle du processus:
Non définie

Définir l'échéance du processus:

Aucun(e)
 Échu(e)

00 00 00

5. Sélectionnez le bouton radio **Échu(e)** et entrez une heure et une date dans le format demandé.
- Pour définir une échéance de processus, tenez compte de la position de l'objet dans le processus de circuit de validation, ainsi que de la durée cumulée des étapes restantes. Par défaut, aucune échéance de processus n'est définie.
6. Cliquez sur **Enregistrer**.
- Content Server affiche à nouveau le formulaire récapitulatif du circuit de validation.

Définition d'une échéance d'attribution

Il s'agit de la durée totale accordée pour terminer une attribution lorsqu'un objet progresse dans le circuit de validation.. Cette échéance est indépendante de celle du processus décrite auparavant dans cette section. Autrement dit, l'échéance totale pour l'ensemble des attributions ne correspond pas forcément à l'échéance du processus.

Remarque

Les échéances sont fournies qu'à titre informatif. Aucune forme de pénalité n'est infligée et aucun message d'erreur ne s'affiche en cas de dépassement d'une échéance.

Pour vous permettre de définir des échéances d'attribution, l'administrateur du circuit de validation doit avoir réalisé les opérations suivantes :

- Autoriser la définition d'une échéance d'attribution pour ce processus de circuit de validation.
- Vous attribuer un rôle d'administrateur du circuit de validation pour le processus de circuit de validation ou les privilèges adéquats de fonction.

Il n'est possible de définir une échéance d'attribution que si ces deux conditions sont remplies. Contactez votre administrateur pour savoir si vous disposez des privilèges nécessaires et si une échéance d'attribution est activée pour l'état de circuit de validation en question.

Pour définir une échéance d'attribution

Remarque

Cette procédure décrit la définition d'une échéance d'attribution à partir du formulaire de vérification. Vous pouvez également définir une échéance d'attribution lorsque vous terminez une tâche de l'objet. Dans ce cas, le formulaire « Terminer mon attribution » comporte un champ **Définir l'échéance de l'attribution**.

1. Ouvrez une session sur le site où vous souhaitez travailler.
2. Recherchez et ouvrez l'objet pour lequel vous souhaitez définir une échéance d'attribution.
 - a. Effectuez l'une des procédures suivantes :
 - Dans le champ **Rechercher** de la barre du haut, entrez les critères de recherche qui identifient l'objet et cliquez sur **Rechercher**.
 - Si vous avez déjà attribué l'objet à une balise, sélectionnez la balise qui contient l'objet dans l'arborescence **Balises** de la sous-fenêtre de navigation. (Si l'arborescence **Balises** est réduite, cliquez sur la barre **Balises** pour la développer.)

Pour obtenir de plus amples informations sur la recherche, reportez-vous à la section « [Recherche d'objets](#) », page 96.
 - b. Dans la liste des résultats de la recherche, naviguez vers l'objet souhaité et cliquez sur son nom.

Content Server affiche l'objet dans le formulaire de vérification.

3. Cliquez sur **Circuit de validation** dans le sélectionneur de section.
4. Sélectionnez **Définir l'échéance de l'attribution** dans la liste déroulante « Sélectionner une commande de circuit de validation... » de la barre de menus.

Remarque

Si vous ne voyez pas la fonction **Définir l'échéance de l'attribution** dans la liste déroulante, n'allez pas plus loin. La fonction n'a pas été activée par l'administrateur ou vous ne possédez pas les autorisations permettant d'y accéder.

Content Server affiche le formulaire de définition de l'échéance de l'attribution.

Product (FSII Product): FSII FSE DVD VCR Combo

Définir l'échéance de l'attribution Définir l'échéance de l'attribution

Terminer l'attribution Enregistrer Annuler

* Sections comportant des champs obligatoires Champ obligatoire

Content (Contenu) *

Métadonnées

Relations

Versions

Marketing

Circuit de validation

Publication

Partage

Processus de circuit de validation:
FSII: Approval for Products

État du circuit de validation:
FSII: Ready to Edit

Type d'objet :
Product

Échéance actuelle de l'attribution:
Non définie

Définir l'échéance de l'attribution:

Utiliser par défaut

Échu(e)

5. Entrez une date dans le format demandé. L'échéance par défaut de l'attribution est définie par l'administrateur dans la définition des états du circuit de validation. Par exemple, dans le processus de circuit de validation FSII : Approval for Content (FSII : approbation pour contenu), la durée de chaque état est d'un an à compter de la date et de l'heure actuelles.
6. Cliquez sur **Enregistrer**.
Content Server affiche à nouveau le formulaire récapitulatif du circuit de validation.

Achèvement de vos attributions

Une fois que vous avez terminé votre travail pour une attribution, vous devez en avertir le système afin que l'objet puisse poursuivre son avancement dans le processus de circuit de validation.

Pour achever votre attribution pour un objet

1. Ouvrez une session sur le site où vous souhaitez travailler.
2. Ouvrez l'objet dans le formulaire de vérification selon l'un des méthodes suivantes.
 - **Si vous travaillez actuellement sur l'objet dans le formulaire de modification :**
 - a. Vérifiez votre travail puis cliquez sur **Enregistrer et fermer** pour enregistrer l'objet.
Content Server affiche l'objet dans le formulaire de vérification.
 - b. Passez à l'[étape 3](#) de cette procédure.
 - **Si vous avez déjà terminé votre travail et enregistré l'objet :**
 - a. Dans l'arborescence **Balises**, cliquez sur **Mes tâches**. (Si l'arborescence **Balises** est réduite, cliquez sur la barre **Balises** pour la développer.)
Content Server affiche une liste d'objets qui vous sont actuellement attribués pour réaliser des tâches.
 - b. Naviguez vers l'objet souhaité et cliquez sur son nom.
Content Server affiche l'objet dans le formulaire de vérification.
 - c. Passez à l'[étape 3](#) de cette procédure.
3. Cliquez sur **Circuit de validation** dans le sélectionneur de section.
4. Dans la barre de menus, cliquez sur **Terminer l'attribution**.
Content Server affiche le formulaire « Terminer mon attribution ».

Product (FSII Product): FSII FSE DVD VCR Combo

Terminer mon attribution Sélectionner une commande de circuit de validation... ➔ Suivant ✖ Annuler

* Sections comportant des champs obligatoires ■ Champ obligatoire

Content (Contenu) *
 Métadonnées
 Relations
 Versions
 Marketing
 Circuit de validation
 Publication
 Partage

Nom du processus de circuit de validation :
FSII: Approval for Products

Nom de l'état du circuit de validation :
FSII: Ready to Edit

Rôle d'utilisateur attribué:
ProductÉditeur

Choisissez l'étape et l'état pour Terminer l'attribution :
Send for Approval -> FSII: Ready for Approval

Action mise en œuvre:

Action à mettre en œuvre:

Définir l'échéance de l'attribution

Utiliser par défaut
 Échu(e)

00 00 00

5. Remplissez le formulaire de la façon suivante :

Remarque

Vous pouvez annuler cette procédure à tout moment en cliquant sur **Annuler** dans la barre de menus.

- a. (Facultatif) Si vous possédez plusieurs rôles de participant dans le circuit de validation, sélectionnez celui pour lequel vous terminez l'attribution.
- b. Sélectionnez l'étape suivante pour l'objet.
- c. (Facultatif) Dans le champ **Action mise en œuvre**, entrez une brève description du travail que vous avez terminé pour l'objet.
- d. (Facultatif) Dans le champ **Action à mettre en œuvre**, entrez une brève suggestion à l'intention de la prochaine personne qui travaillera sur l'objet.
- e. (Facultatif) Si la définition de l'échéance d'attribution est activée pour la prochaine étape que vous choisissez de mettre en œuvre, le champ **Définir l'échéance de l'attribution** figure dans le formulaire « Terminer l'attribution... ».

Si vous voulez remplacer la durée affectée à l'attribution suivante, utilisez le champ **Définir l'échéance de l'attribution** pour entrer une date dans le format spécifié. Si vous n'entrez pas de date spécifique, l'attribution doit être terminée dans les délais définis par l'état suivant du circuit de validation.

Remarque

Cette fonction n'apparaît que si elle est activée par l'administrateur du circuit de validation.

Pour définir l'échéance de l'attribution, vous devez posséder un rôle administratif dans le processus de circuit de validation ou les privilèges nécessaires. Pour obtenir de plus amples informations, reportez-vous à la section « [Définition d'une échéance d'attribution](#) », page 187.

6. Cliquez sur **Enregistrer**.

7. (Facultatif) Si l'administrateur a paramétré le processus de circuit de validation de sorte que vous ayez à choisir des utilisateurs pour l'étape suivante lorsque vous terminez votre attribution, Content Server affiche le formulaire « Attribuer des utilisateurs au circuit de validation ».

Product (FSII Product): FSII FSE DVD VCR Combo

Attribuer des utilisateurs au circuit de validation Sélectionner une commande de circuit de validation... Enregistrer Annuler

* Sections comportant des champs obligatoires Champ obligatoire

- Content (Contenu) *
- Métadonnées
- Relations
- Versions
- Marketing
- Circuit de validation
- Publication
- Partage

Sélectionnez au moins un utilisateur par rôle.

Approver (2 user(s))

- Napoleon
- firstsite

Dans ce cas, sélectionnez au moins un utilisateur pour chaque rôle affiché puis cliquez sur **Enregistrer**.

- Content Server affiche à nouveau le formulaire récapitulatif du circuit de validation, qui contient les modifications. L'action mise en œuvre apparaît dans la liste « Historique du circuit de validation ». L'action à mettre en œuvre apparaît dans le champ « Statut ».

Processus de circuit de validation:

FSII: Approval for Products

État du circuit de validation:

FSII: Ready for Approval

Statut:

Action à mettre en œuvre ▲	Attribué à	Attribué par	Date d'attribution	Étape choisie	Statut de la tâche
	firstsite(Approver)	firstsite	oct. 30, 2007 21:27	-	active

Historique du circuit de validation:

Action mise en œuvre ▲	Attribué à	Date d'attribution	Date de résolution	Résolu(e) par	Statut de la tâche
	firstsite(ProductEditor)	oct. 30, 2007 21:15	oct. 30, 2007 21:27	firstsite	completed

Une fois votre tâche terminée, la suite dépend du paramétrage de l'étape suivante du circuit de validation par l'administrateur. Il existe cinq possibilités.

- **Attribuer à partir de la liste des participants** : lorsque vous (ou un autre utilisateur possédant les droits adéquats) attribuez un objet à un circuit de validation, vous avez la possibilité de décider quels participants de chaque rôle reçoivent l'attribution lorsque l'objet entre dans le circuit de validation pour lequel ces rôles sont nécessaires. Il s'agit du mécanisme par défaut pour faire avancer un objet dans un circuit de validation.
- **Choisissez les cessionnaires une fois l'étape mise en œuvre** : cette option, décrite à l'étape 7, est proche de l'option « Attribuer à partir de la liste des participants » décrite plus haut. Néanmoins, au lieu de prédéterminer dès le départ du circuit de validation qui reçoit l'attribution pour chaque état de circuit de validation, vous choisissez les utilisateurs de l'état suivant du circuit de validation en temps réel chaque fois que vous progressez.
- **Retenir les cessionnaires de l'« État de départ »** : vous conservez l'attribution tandis que l'objet passe à l'état suivant. Cela vous permet de continuer à utiliser l'objet dans cet état. Vous savez sans doute pourquoi vous devez garder l'attribution ; si vous l'ignorez, contactez votre administrateur CS ou du circuit de validation.
- **Attribuer à tout le monde** : l'objet est attribué à tous les utilisateurs possédant un rôle participant au processus de circuit de validation en cours.
- **Aucune attribution** : tandis que l'objet passe à l'état suivant, il reste dans le circuit de validation afin d'appliquer les droits de fonction définis pour le processus du circuit de validation. Toutefois, l'objet n'est attribué à personne et seuls les rôles des participants (par le biais des droits de fonction accordés) déterminent qui sont les utilisateurs de l'objet et le type d'utilisation.

Délégation des attributions

Lorsque vous examinez votre liste d'attributions, il se peut que vous décidiez que vous ne pourrez pas terminer certaines attributions. Par exemple, la date d'échéance d'une attribution est peut-être située pendant vos congés annuels. Dans ces situations, vous pouvez déléguer votre attribution à un autre utilisateur qui possède le même rôle que vous, à condition qu'il n'ait pas déjà une attribution identique pour l'objet. En d'autres termes, si l'utilisateur et vous bénéficiez du rôle d'éditeur, vous ne pouvez pas déléguer l'objet à l'autre utilisateur si l'objet lui est déjà attribué par le biais du rôle d'éditeur. (L'objet peut lui être attribué au moyen d'un autre rôle ou d'un autre processus de circuit de validation.)

Pour déléguer une attribution

1. Ouvrez une session sur le site où vous souhaitez travailler.
2. Recherchez et ouvrez l'objet pour lequel vous souhaitez déléguer votre attribution.
 - a. (Facultatif) Si l'arborescence **Balises** est réduite dans la sous-fenêtre de navigation, cliquez sur la barre **Balises** pour la développer.
 - b. Dans l'arborescence **Balises**, cliquez sur **Mes tâches**.
Content Server affiche une liste d'objets qui vous sont attribués pour réaliser des tâches.
 - c. Naviguez vers l'objet souhaité et cliquez sur son nom.
Content Server affiche l'objet dans le formulaire de vérification.
3. Sélectionnez **Circuit de validation** dans le sélectionneur de section.
4. Choisissez **Déléguer l'attribution** dans la liste déroulante « Sélectionner une commande de circuit de validation... » de la barre de menus.

Remarque

Si vous ne voyez pas la fonction **Déléguer l'attribution** dans la liste déroulante, n'allez pas plus loin. Vous ne disposez pas des autorisations adéquates pour accéder à la fonction ou il n'existe aucun utilisateur dans votre rôle auquel vous puissiez déléguer l'attribution.

Content Server affiche l'écran « Délégation de l'attribution de circuit de validation ».

Product (FSII Product): FSII FSE DVD VCR Combo

Délégation de l'attribution Délégation l'attribution

Terminer l'attribution Enregistrer Annuler

* Sections comportant des champs obligatoires Champ obligatoire

Content (Contenu) *
 Métadonnées
 Relations
 Versions
 Marketing
 Circuit de validation
 Publication
 Partage

Processus de circuit de validation:
FSII: Approval for Products

État du circuit de validation:
FSII: Ready for Approval

Attribué à:
firstsite (Approver)

Déléguer à:
Napoleon

Action mise en œuvre:

5. (Facultatif) Si vous possédez plusieurs rôles de participant dans le circuit de validation, utilisez la liste déroulante « Attribué à » afin de sélectionner le rôle auquel vous souhaitez déléguer l'attribution.
6. Sélectionnez l'utilisateur à qui déléguer l'attribution. Si vous le désirez, entrez un commentaire sur votre action.
7. Cliquez sur **Enregistrer**.

Content Server affiche le formulaire récapitulatif du circuit de validation. La délégation est indiquée dans la liste « Historique du circuit de validation » et le nouveau cessionnaire apparaît dans le champ « Statut ». Cette action déclenche également l'envoi d'un message électronique de notification au nouveau cessionnaire, si votre site est configuré pour le faire.

Abstention de vote

Il arrive que vous soyez dans l'impossibilité de traiter une attribution. Vous avez peut-être trop de travail ou vous n'avez pas les qualifications nécessaires pour votre rôle. Dans ces situations, vous pouvez vous abstenir de voter (c'est-à-dire, renoncer à votre participation), tant qu'il ne s'agit pas du dernier (ou du seul) vote pour ce rôle et/ou cette étape. Lorsque vous vous abstenez, l'attribution est toujours la vôtre mais l'objet peut continuer à progresser dans le circuit de validation.

Pour vous abstenir de voter pour une attribution

1. Ouvrez une session sur le site où vous souhaitez travailler.
2. Recherchez et ouvrez l'objet pour lequel vous souhaitez vous abstenir de voter.
 - a. (Facultatif) Si l'arborescence **Balises** est réduite dans la sous-fenêtre de navigation, cliquez sur la barre **Balises** pour la développer.
 - b. Dans l'arborescence **Balises**, cliquez sur **Mes tâches**.

Content Server affiche une liste d'objets qui vous sont attribués pour réaliser des tâches.
 - c. Naviguez vers l'objet souhaité et cliquez sur son nom.

Content Server affiche l'objet dans le formulaire de vérification.
3. Sélectionnez **Circuit de validation** dans le sélectionneur de section.
4. Choisissez **S'abstenir de voter** dans la liste déroulante « Sélectionner une commande de circuit de validation... » de la barre de menus.

Remarque

Si vous ne voyez pas la fonction **S'abstenir de voter** dans la liste déroulante, n'allez pas plus loin. Vous ne possédez pas les autorisations adéquates pour y accéder ou vous êtes le seul participant (ou le seul participant restant) dans votre rôle actuel. Dans ce cas, vous devez trouver d'autres moyens de traiter votre attribution.

Content Server affiche le formulaire d'abstention de vote.

Content (FSII Article): FSIIAbout Lieu: en_US - maître objet

S'abstenir de voter Terminer l'attribution Enregistrer Annuler

* Sections comportant des champs obligatoires ■ Champ obligatoire

- Content (Contenu) *
- Métadonnées
- Relations
- Versions
- Marketing
- Circuit de validation
- Publication
- Partage

Processus de circuit de validation:
FSII: Approval for Products

État du circuit de validation:
FSII: Ready to Edit

Actuellement attribué(e)(s) à:

Rôle	Utilisateur
ProductEditor	Rose, firstsite, Mary

Choisissez un rôle pour vous abstenir de voter

ProductEditor

Action mise en œuvre:

5. (Facultatif) Si vous possédez plusieurs rôles de participant dans le circuit de validation, sélectionnez celui pour lequel vous souhaitez vous abstenir de voter concernant cette attribution.
6. Entrez une explication succincte de votre abstention et cliquez sur **Enregistrer**.

Content Server affiche le formulaire récapitulatif du circuit de validation. L'abstention est indiquée dans la liste « Historique du circuit de validation ». N'oubliez pas que l'abstention n'annule pas votre attribution.

Résolution des blocages

Un blocage peut se produire lorsqu'il y a un choix entre plusieurs étapes pour faire passer l'objet à l'état suivant et que chaque étape stipule que tous les cessionnaires doivent voter. Si le vote n'est pas unanime en faveur d'une seule étape, il y a blocage.

La résolution des blocages implique souvent des discussions et des négociations parmi les cessionnaires pour parvenir à un consensus. Par conséquent, les blocages entraînent un surcroît de travail pour tous les individus concernés et devraient être évités autant que possible. En cas de blocage, une résolution rapide est souhaitable afin que la progression du travail soit retardée le moins possible.

Pour le résoudre, certains participants doivent changer leur vote pour faire l'unanimité. Si vous recevez une notification électronique stipulant que votre vote est la cause du blocage, vous devez le résoudre en revotant.

Pour résoudre un blocage, effectuez une des opérations suivantes.

- Utilisez la fonction **Terminer l'attribution** pour voter à nouveau à propos de votre attribution.
- Dans certains cas, vous pouvez également résoudre le blocage en remplaçant votre vote par une abstention, ce qui permet à l'objet de passer à l'état suivant du circuit de validation (reportez-vous à la section « [Abstention de vote](#) », page 193).

Retrait d'un objet du circuit de validation

Vous ne pouvez retirer un objet du circuit de validation que si vous disposez des droits nécessaires. Toutes les attributions de l'objet sont alors annulées.

Pour retirer un objet du circuit de validation

1. Ouvrez une session sur le site où vous souhaitez travailler.
2. Recherchez l'objet que vous souhaitez retirer du circuit de validation.
 - Si l'objet vous est attribué, sélectionnez **Mes tâches** dans l'arborescence **Balises**. (Si l'arborescence **Balises** est réduite, cliquez sur la barre **Balises** pour la développer.)
Content Server affiche une liste d'objets qui vous sont actuellement attribués pour réaliser des tâches.
 - Si l'objet ne vous est pas attribué, entrez les critères de recherche qui identifient l'objet dans le champ **Rechercher** de la barre du haut et cliquez sur **Rechercher**.
Content Server affiche une liste d'objets correspondant aux critères définis.
Pour obtenir de plus amples informations sur la recherche, reportez-vous à la section « Recherche d'objets », page 96.
3. Dans la liste des objets, naviguez vers l'objet souhaité et cliquez sur son nom.
Content Server affiche l'objet dans le formulaire de vérification.
4. Cliquez sur **Circuit de validation** dans le sélectionneur de section.
5. Sélectionnez **Retirer du circuit de validation** dans la liste déroulante « Sélectionner une commande de circuit de validation... » de la barre de menus.

Remarque

Si vous ne voyez pas la fonction **Retirer du circuit de validation** dans la liste déroulante, n'allez pas plus loin. Vous ne possédez pas les autorisations adéquates pour y accéder. Pour toute question sur vos autorisations, adressez-vous à votre administrateur CS.

Content Server affiche le formulaire « Retirer du circuit de validation ».

Product (FSII Product): FSII FSE DVD VCR Combo

Retirer du circuit de validation

Enregistrer Annuler

* Sections comportant des champs obligatoires Champ obligatoire

Content (Contenu) *
 Métadonnées
 Relations
 Versions
 Marketing
 Circuit de validation
 Publication
 Partage

Processus de circuit de validation:
FSII: Approval for Products

État du circuit de validation:
FSII: Ready for Approval

Actuellement attribué(e)(s) à:

Rôle ▲	Nom d'utilisateur
Approver	Napoleon

6. Si vous êtes sûr de vouloir retirer l'objet du circuit de validation, cliquez sur **Enregistrer**. (Autrement, cliquez sur **Annuler**.)

Content Server affiche à nouveau le formulaire récapitulatif du circuit de validation, qui montre le retrait. Toutes les attributions de l'objet sont automatiquement annulées.

Affichage de la liste des participants (cessionnaires) pour un objet

Pour examiner la liste des participants (utilisateurs) d'un objet

1. Ouvrez une session sur le site où vous souhaitez travailler.
2. Repérez l'objet dont vous souhaitez examiner la liste des participants.
 - Si l'objet vous est attribué, sélectionnez **Mes tâches** dans l'arborescence **Balises**. (Si l'arborescence **Balises** est réduite, cliquez sur la barre **Balises** pour la développer.)
Content Server affiche une liste d'objets qui vous sont actuellement attribués pour réaliser des tâches.
 - Si l'objet ne vous est pas attribué, entrez les critères de recherche qui identifient l'objet dans le champ **Rechercher** de la barre du haut et cliquez sur **Rechercher**.
Content Server affiche une liste d'objets correspondant aux critères définis.
Pour obtenir de plus amples informations sur la recherche, reportez-vous à la section « [Recherche d'objets](#) », page 96.
3. Dans la liste des objets, naviguez vers l'objet souhaité et cliquez sur son nom.
Content Server affiche l'objet dans le formulaire de vérification.
4. Sélectionnez **Circuit de validation** dans le sélectionneur de section.
5. Choisissez **Afficher les participants** dans la liste déroulante « Sélectionner une commande de circuit de validation... » de la barre de menus.

Remarque

Si vous ne voyez pas la fonction **Afficher les participants** dans la liste déroulante, n'allez pas plus loin. La fonction n'a pas été activée par l'administrateur ou vous ne possédez pas les autorisations permettant d'y accéder.

Content Server affiche le résumé « Afficher les participants » pour l'objet.

Product (FSII Product): FSII FSE DVD VCR Combo

Afficher les participants Afficher les participants Terminé(e)

* Sections comportant des champs obligatoires ■ Champ obligatoire

Content (Contenu) *
 Métadonnées
 Relations
 Versions
 Marketing
 Circuit de validation
 Publication
 Partage

Processus de circuit de validation:
FSII: Approval for Products

État du circuit de validation:
FSII: Ready for Approval

Participants:

Nom de l'étape	Utilisateurs autorisés	Utilisateurs avertis
Approve and Lock	firstsite, Napoleon	No Users.
Create	Mark, firstsite	Rose, firstsite, Mary
Reject	firstsite, Napoleon	Rose, firstsite, Mary
Return for Edit	firstsite, Napoleon	Rose, firstsite, Mary
Send for Approval	Rose, firstsite, Mary	firstsite, Napoleon

Pour chaque étape du processus de circuit de validation, ce résumé contient les éléments suivants :

- Utilisateurs autorisés pour passer à l'étape suivante au moyen de la fonction **Terminer l'attribution** lorsqu'ils possèdent une attribution pour l'objet.
 - Utilisateurs avertis qui reçoivent l'attribution suivante pour l'objet.
6. Lorsque vous avez terminé d'étudier la liste, cliquez sur **Terminé(e)** dans la barre de menus pour revenir au résumé du circuit de validation de l'objet.

Définition des participants au circuit de validation

Lorsque vous avez placé un objet dans un circuit de validation et choisi les cessionnaires pour chaque rôle dans le processus de circuit de validation, vous pouvez découvrir, par exemple, que vous avez oublié d'inclure un utilisateur en tant que cessionnaire pour un rôle particulier. Vous avez pu aussi confier l'attribution à un utilisateur par erreur. Dans ces situations, vous pouvez modifier la liste des participants d'un objet lorsque celui-ci se trouve dans le circuit de validation.

Pour définir les participants au circuit de validation

1. Ouvrez une session sur le site où vous souhaitez travailler.
2. Recherchez et ouvrez l'objet pour lequel vous souhaitez définir les participants.
 - Si l'objet vous est attribué, sélectionnez **Mes tâches** dans l'arborescence **Balises**. (Si l'arborescence **Balises** est réduite, cliquez sur la barre **Balises** pour la développer.)

Content Server affiche une liste d'objets qui vous sont actuellement attribués pour réaliser des tâches.
 - Si l'objet ne vous est pas attribué, entrez les critères de recherche qui identifient l'objet dans le champ **Rechercher** de la barre du haut et cliquez sur **Rechercher**.

Content Server affiche une liste d'objets correspondant aux critères définis.
Pour obtenir de plus amples informations sur la recherche, reportez-vous à la section « [Recherche d'objets](#) », [page 96](#).
3. Dans la liste des objets, naviguez vers l'objet souhaité et cliquez sur son nom.

Content Server affiche l'objet dans le formulaire de vérification.
4. Sélectionnez **Circuit de validation** dans le sélectionneur de section.
5. Choisissez **Définir les participants** dans la liste déroulante « Sélectionner une commande de circuit de validation... » de la barre de menus.

Remarque

Si vous ne voyez pas la fonction **Définir les participants** dans la liste déroulante, n'allez pas plus loin. La fonction n'a pas été activée par l'administrateur ou vous ne possédez pas les autorisations permettant d'y accéder.

Content Server affiche le formulaire de définition des participants.

Chaque participant sélectionné dans ce formulaire devient un cessionnaire pour un rôle précis associé à cet objet.

6. Choisissez le cessionnaire souhaité pour cette attribution en cochant les cases situées près des noms d'utilisateur dans chaque liste de rôles. Pour développer une liste de rôles, cliquez sur la flèche pointant vers la droite près du bord gauche de la barre de titre de la liste.
7. Lorsque vous avez sélectionné les cessionnaires, cliquez sur **Enregistrer**.

Content Server affiche le formulaire récapitulatif du circuit de validation, qui montre les nouveaux cessionnaires sélectionnés.

Remarque

La liste est mise à jour comme vous l'avez demandé, mais l'utilisateur ajouté n'obtiendra l'attribution que si l'état de circuit de validation attribué à son rôle n'a pas encore été atteint.

Examen de la progression d'un objet dans le circuit de validation

Pour examiner la progression du circuit de validation d'un objet

1. Ouvrez une session sur le site où vous souhaitez travailler.
2. Repérez et ouvrez l'objet dont vous souhaitez examiner la progression dans le circuit de validation.
 - Si l'objet vous est attribué, sélectionnez **Mes tâches** dans l'arborescence **Balises**. (Si l'arborescence **Balises** est réduite, cliquez sur la barre **Balises** pour la développer.)
Content Server affiche une liste d'objets qui vous sont actuellement attribués pour réaliser des tâches.
 - Si l'objet ne vous est pas attribué, entrez les critères de recherche qui identifient l'objet dans le champ **Rechercher** de la barre du haut et cliquez sur **Rechercher**.
Content Server affiche une liste d'objets correspondant aux critères définis.
Pour obtenir de plus amples informations sur la recherche, reportez-vous à la section « [Recherche d'objets](#) », page 96.
3. Dans la liste des objets, naviguez vers l'objet souhaité et cliquez sur son nom.
Content Server affiche l'objet dans le formulaire de vérification.

4. Sélectionnez **Circuit de validation** dans le sélectionneur de section. Content Server affiche le formulaire récapitulatif du circuit de validation.

Processus de circuit de validation:

FSII: Approval for Products

État du circuit de validation:

FSII: Ready for Approval

Statut:

Action à mettre en œuvre ▲	Attribué à	Attribué par	Date d'attribution	Étape choisie	Statut de la tâche
Publish ASAP.	fwadmin(Approver)	firstsite	May 21,2007 09:16 AM	-	active
Publish ASAP.	Napoleon(Approver)	firstsite	May 21,2007 09:16 AM	-	active

Historique du circuit de validation:

Action mise en œuvre ▲	Attribué à	Date d'attribution	Date de résolution	Résolu(e) par	Statut de la tâche
Checked it, looks great.	Rose(ProductEditor)	May 18,2007 15:12 PM	May 18,2007 15:37 PM	Rose	completed
Looked over, looks good.	firstsite(ProductEditor)	May 18,2007 16:19 PM	May 21,2007 09:16 AM	firstsite	completed
Looks good, approved for publishing.	Napoleon(Approver)	May 18,2007 15:37 PM	May 18,2007 16:01 PM	Napoleon	completed

Le résumé du circuit de validation contient les informations suivantes.

- Le champ **Processus de circuit de validation** présente le processus de circuit de validation dans lequel se trouve actuellement l'objet.
- Le champ **État du circuit de validation** indique où se trouve actuellement l'objet dans le processus du circuit de validation.
- La liste « Statut » indique la personne à qui l'objet est attribué et le statut de chaque attribution. Chaque ligne de la liste représente une seule attribution. Les attributions les plus récentes sont classées en haut de la liste.
- La liste « Historique du circuit de validation » affiche les attributions de l'objet terminées pour le moment et le résultat de chaque attribution. Chaque ligne de la liste représente une seule attribution. Les attributions les plus récemment terminées sont classées en haut de la liste.

Le tableau suivant définit toutes les colonnes des listes « Statut » et « Historique du circuit de validation ».

Tableau 6. Colonnes de la liste récapitulative du circuit de validation

Colonne	Définition
Attribué à	Nom d'utilisateur des cessionnaires de chaque attribution. Le rôle de l'utilisateur apparaît entre parenthèses après son nom.
Attribué par	Nom d'utilisateur du cessionnaire qui a terminé de travailler avec l'objet et l'a attribué au participant suivant. Dans la liste « Historique du circuit de validation », la toute première entrée de cette colonne (en bas de la liste) affiche le nom d'utilisateur de la personne qui a attribué l'objet au processus de circuit de validation.
Date d'attribution	Date et heure auxquelles l'objet a été attribué à l'utilisateur.

Tableau 6. Colonnes de la liste récapitulative du circuit de validation (*suite*)

Colonne	Définition
Action à mettre en œuvre	Instructions de l'utilisateur qui a attribué l'objet, à condition que cette personne les ait entrées dans le formulaire « Terminer l'attribution » lorsqu'elle a fini son attribution (voir page 189). Le champ est vierge si aucune instruction n'est entrée. Si la longueur du texte dépasse la largeur de la colonne, cliquez sur le texte pour l'afficher entièrement.
Étape choisie	Étape indiquée par l'utilisateur qui a terminé son attribution, lorsqu'il y a un choix entre plusieurs étapes dans le formulaire « Terminer l'attribution ».
	Cette icône d'avertissement apparaît près du nom de l'étape choisie dans la colonne « Étape choisie » et indique un blocage pour l'état du circuit de validation. L'icône de blocage figure à côté de chaque étape concernée.
Action mise en œuvre	Informations sur le travail effectué par cet utilisateur sur l'objet (si des informations ont été entrées dans le formulaire ; sinon, le champ vierge s'affiche). Cliquez pour visualiser l'intégralité du texte, s'il est tronqué dans cette vue.
Résolu(e) par	Personne dont l'action a fait passer l'objet à l'état suivant.
Date de résolution	Date et heure de la mise en œuvre de l'action pour faire passer l'objet à l'état suivant.
Statut de la tâche	Statut de l'attribution. Les valeurs possibles sont les suivantes : <ul style="list-style-type: none"> • S'abstenir : le cessionnaire s'est abstenu de voter. • Actif : l'objet est actuellement attribué à quelqu'un. • Annulé : le premier vote a fait passer l'objet à l'état suivant, si bien que l'attribution a été annulée pour les autres cessionnaires ou l'objet a été retiré du circuit de validation. • Terminé : l'utilisateur a terminé l'étape. • Déléguée : l'attribution a été déléguée à un autre utilisateur ayant le même rôle. • En file d'attente : l'objet présente plusieurs cessionnaires pour l'état en cours. L'étape suivante implique un vote général et tout le monde n'a pas encore voté. (Apparaît également si l'objet est bloqué.)

Chapitre 10

Suivi de versions

Le suivi de versions est une fonction configurable qui doit être activée par l'administrateur CS pour les types d'objet de vos sites. Le suivi de versions vous permet de suivre et de contrôler les modifications apportées à vos objets.

Grâce au suivi de versions, vous pouvez :

- N'autoriser la modification ou la suppression d'un objet que par une personne à la fois
- Effectuer le suivi des versions précédentes d'un objet et savoir qui les a créées
- Restaurer une version précédente d'un objet

Ce chapitre décrit le suivi de versions et les méthodes utilisées pour effectuer le suivi des objets.

Il comporte les sections suivantes :

- [Vue d'ensemble](#)
- [Verrouillage des objets](#)
- [Examen des verrouillages](#)
- [Annulation d'un verrouillage](#)
- [Déverrouillage des objets](#)
- [Examen de l'historique des versions](#)
- [Restauration d'une version précédente](#)

Remarque

Sur le site FirstSite II, le suivi de versions n'est pas activé par défaut.

Contactez votre administrateur pour toute question ou problème sur le suivi de versions configuré pour vous.

Vue d'ensemble

Le suivi de versions permet de verrouiller des objets. Quand vous verrouillez un objet, personne d'autre ne peut le modifier ou le supprimer. Lorsque vous avez terminé d'utiliser l'objet, vous le déverrouillez à nouveau. Il redevient modifiable par les autres utilisateurs. Un objet que vous avez verrouillé peut toujours être affiché et recherché par les autres utilisateurs. Il peut également être récupéré par le biais de requêtes ou de collections.

Lorsque le suivi de versions est activé, vous contrôlez l'accès à un objet en le verrouillant et en le déverrouillant. Vous pouvez réaliser ces opérations manuellement ou laisser Content Server gérer ce processus automatiquement.

Verrouillage et déverrouillage manuels

Lorsque le verrouillage manuel est activé, les commandes suivantes contrôlent l'accès aux objets :

- **Verrouiller.** Un seul utilisateur peut verrouiller un objet à un moment donné. Si d'autres utilisateurs essaient de verrouiller l'objet ou de le modifier, CS les informe que l'objet n'est pas disponible.
Si un objet vous est attribué dans un circuit de validation et que vous l'avez verrouillé, vous ne pouvez pas terminer votre tâche tant que l'objet n'est pas déverrouillé.
Un objet ne peut pas être approuvé pour publication tant qu'il est verrouillé ; il doit être déverrouillé.
- **Annuler le verrouillage.** Si vous verrouillez un objet et ne souhaitez pas enregistrer les modifications apportées, annulez le verrouillage. Dans ce cas, l'objet est simplement déverrouillé et aucune nouvelle version n'est enregistrée.
- **Déverrouiller.** Vous déverrouillez des objets que vous avez verrouillés. Une fois que l'objet est déverrouillé, d'autres utilisateurs peuvent l'utiliser et, si l'objet vous est attribué dans un circuit de validation, vous pouvez terminer votre attribution.

Quand vous déverrouillez un objet que vous avez verrouillé, cette opération est mémorisée et une copie de la dernière version enregistrée de l'objet est conservée (le numéro des versions est défini par l'administrateur).

Une autre option consiste à déverrouiller l'objet afin que vous ayez une version archivée alors que l'objet lui-même est verrouillé. Cette option vous permet de stocker une version tout en conservant l'objet disponible pour vous seul.

Verrouillage et déverrouillage automatiques

Si vous essayez de modifier, de supprimer ou d'attribuer un circuit de validation pour un objet qui n'est pas verrouillé, CS le verrouille automatiquement. Quand vous enregistrez l'objet modifié, CS le déverrouille automatiquement et enregistre la nouvelle version (lorsque vous verrouillez manuellement un objet, que vous le modifiez et l'enregistrez, la nouvelle version n'est enregistrée que lorsque vous déverrouillez manuellement l'objet). Par conséquent, si la situation l'exige, vous pouvez ignorer ces étapes de verrouillage et de déverrouillage manuels pour un objet et vous appuyer uniquement sur la fonction automatique de suivi de versions.

Quand utiliser la fonction de verrouillage automatique

Soyez certain d'utiliser la fonction de verrouillage automatique uniquement quand elle est appropriée. Par exemple, si vous apportez un seul changement à un objet, vous pouvez utiliser la fonction de verrouillage automatique. Toutefois, si vous apportez de nombreuses révisions, il est déconseillé d'utiliser cette fonction pour les raisons suivantes :

- Le volume de versions enregistrable (selon votre configuration)
- L'écrasement d'une version de l'objet dont vous aurez peut-être besoin ultérieurement

Quand un objet est automatiquement verrouillé, CS enregistre une version officielle, archivée de l'objet chaque fois que vous cliquez sur **Enregistrer et fermer**. Par conséquent, si vous apportez plusieurs changements à un objet (en enregistrant et en vérifiant chaque changement séparément), CS déverrouille une version de l'objet à chaque enregistrement. Selon le nombre de versions que CS est configuré pour stocker par l'administrateur, vous risquez d'écraser les anciennes versions que vous souhaitez conserver avec les versions automatiquement déverrouillées.

Remise en circulation des objets verrouillés

Comme le verrouillage automatique est actif quand le suivi de versions est activé, vous risquez de verrouiller par inadvertance un objet quand vous travaillez dans l'interface de Content Server. Les autres utilisateurs ne sont alors pas en mesure de travailler avec cet objet. Pour éviter de provoquer cette situation de façon involontaire, vérifiez les objets que vous avez verrouillés en affichant votre liste « Mes verrouillages » et en déverrouillant (ou, si vous ne souhaitez pas valider vos modifications dans la base de données, en annulant le verrouillage de) tout objet dont vous n'avez pas besoin.

Fonctions utilisant le verrouillage et le déverrouillage

Le tableau suivant décrit les fonctions de gestion d'objet qui verrouillent ou déverrouillent les objets automatiquement.

Commande	Effet sur le contrôle des versions
Créer	Dès que vous ouvrez un formulaire « Create New <i>Asset</i> » (Créer un nouvel <i>objet</i>), l'objet est automatiquement verrouillé et une version SYSTEM est mémorisée. Cette version n'a aucun contenu. Quand vous enregistrez l'objet, une autre version (la deuxième) est stockée.
Modifier	Verrouille l'objet et interdit à un autre utilisateur de le modifier ou de le supprimer.
Enregistrer et fermer	Déverrouille l'objet, seulement s'il a été verrouillé automatiquement.
Copier	Verrouille une nouvelle copie de l'objet. L'objet d'origine n'est pas verrouillé au cours de la copie. La nouvelle copie se comporte comme si vous aviez créé un objet, comme décrit dans la colonne de fonction « Créer ». La seule différence est que la version copiée contient davantage de données. L'objet copié est affiché dans un formulaire de modification. Quand un objet est enregistré, une deuxième version de l'objet est créée.

Commande	Effet sur le contrôle des versions
Supprimer	Verrouille l'objet. Quand l'utilisateur confirme la suppression, CS déverrouille l'objet.
Restaurer la version précédente	Si vous cliquez sur Restaurer la version précédente , l'objet est verrouillé, puis immédiatement déverrouillé.

Restauration de la version antérieure et historique des versions

Lorsque vous déverrouillez un objet verrouillé, CS stocke une nouvelle version de l'objet et l'ajoute à une liste de versions antérieures (à condition que l'administrateur ait autorisé le stockage de plusieurs versions). Par la suite, vous pouvez restaurer l'objet à l'une de ces versions précédentes et examiner l'historique des versions de l'objet.

- La **restauration** permet de restaurer une version précédente de l'objet. Quand vous avez verrouillé un objet, vous pouvez restaurer une de ses versions précédentes. La fonction Restaurer la version précédente restaure le contenu de l'objet, mais ne réinitialise pas le statut (créé, modifié, reçu, etc.) indiqué dans la version précédente ni n'affecte le statut du circuit de validation. Si l'objet fait partie d'un circuit de validation, tout utilisateur ayant les autorisations adéquates peut restaurer une version antérieure.
- **Historique des versions.** Vous (ou tout autre utilisateur) pouvez afficher et examiner l'historique des versions d'un objet. Cet historique indique aussi si, actuellement, un utilisateur a verrouillé l'objet. Vous avez la possibilité de savoir si une version a été créée par verrouillage automatique ou manuel en lisant la section des commentaires de l'historique de versions.

Sélectionner	Versions	Date	Utilisateur	Commentaires
<input checked="" type="radio"/>	5	May 18,2007 14:28 PM	firstsite	Version created by Rollback
<input type="radio"/>	4	May 18,2007 14:27 PM	firstsite	Version created by Edit
<input type="radio"/>	3	May 18,2007 14:11 PM	firstsite	Fixed troublesome phrasing.
<input type="radio"/>	2	May 18,2007 14:08 PM	firstsite	Fixed punctuation.
<input type="radio"/>	1	May 18,2007 13:20 PM	SYSTEM	

Versions créées au moyen du verrouillage automatique.

Versions créées au moyen du verrouillage manuel.

Les versions créées au moyen du verrouillage automatique se voient automatiquement attribuer le commentaire suivant par Content Server : « Version created by *nom de fonction* ». Les versions créées par le biais du verrouillage manuel présenteront des commentaires entrés par les utilisateurs qui ont modifié l'objet à ce moment-là ou ne présenteront aucun commentaire si l'utilisateur qui a modifié l'objet n'a pas choisi d'en entrer.

Verrouillage des objets

Cette section vous explique comment verrouiller un objet.

Pour verrouiller un objet

1. Ouvrez une session sur le site où vous souhaitez travailler.
2. Recherchez et ouvrez l'objet à verrouiller.
 - a. Effectuez l'une des procédures suivantes :
 - Dans le champ **Rechercher** de la barre du haut, entrez les critères de recherche qui identifient l'objet et cliquez sur **Rechercher**.
 - Si vous avez déjà attribué l'objet à une balise, sélectionnez la balise qui contient l'objet dans l'arborescence **Balises**. (Si l'arborescence **Balises** est réduite, cliquez sur la barre **Balises** pour la développer.)

Pour obtenir de plus amples informations sur la recherche des objets, reportez-vous à la section «[Recherche d'objets](#)», page 96.

- b. Dans la liste des résultats de la recherche, naviguez vers l'objet souhaité et cliquez sur son nom.

Content Server affiche l'objet dans le formulaire de vérification.

3. Dans la barre de menus, cliquez sur **Verrouiller**.

Remarque

Tenez compte des points suivants :

- Si vous ne voyez pas le bouton **Verrouiller** dans le formulaire de vérification, le suivi de versions de ce type d'objet n'est pas activé sur votre site.
- Si l'objet est déjà verrouillé par un autre utilisateur, le bouton **Verrouiller** est remplacé par un message vous l'indiquant.



Content Server verrouille l'objet pour vous et affiche un message de confirmation dans la barre de menus.



Examen des verrouillages

Pour afficher une liste d'objets que vous avez verrouillés, suivez les étapes ci-dessous :

Pour afficher une liste d'objets que vous avez verrouillés

1. Ouvrez une session sur le site où vous souhaitez travailler.
2. Effectuez l'une des procédures suivantes :
 - Dans la sous-fenêtre de navigation, sélectionnez l'option **Mes verrouillages** de l'arborescence **Balises**. (Si l'arborescence **Balises** est réduite, cliquez sur la barre **Balises** pour la développer.)
 - Si la sous-fenêtre « Informations rapides » est affichée, cliquez sur **Verrouillages**.

Informations rapides	
Mes rôles	View
Attributions	4
Verrouillages	0
Dernier article édité	FSII FSE Digital Audio Player / oct. 30, 2007 00:20
Tâches m'étant attribuées	0
Heure de dernière connexion	oct. 30, 2007 00:10

Content Server présente une liste des objets que vous avez déverrouillés.

3. (Facultatif) Si vous souhaitez ouvrir un objet, cliquez sur son nom dans la liste.
Content Server affiche l'objet dans le formulaire de vérification.

Annulation d'un verrouillage

Cette section vous explique comment annuler le verrouillage d'un objet.

Pour annuler le verrouillage d'un objet

1. Ouvrez une session sur le site où vous souhaitez travailler.
2. Recherchez l'objet pour lequel vous souhaitez annuler le verrouillage et ouvrez-le.
 - a. Dans la sous-fenêtre de navigation, sélectionnez l'option **Mes verrouillages** de l'arborescence **Balises**. (Si l'arborescence **Balises** est réduite, cliquez sur la barre **Balises** pour la développer.)
Content Server présente une liste des objets que vous avez déverrouillés.
 - b. Dans la liste des objets, naviguez vers l'objet souhaité et cliquez sur son nom.
Content Server affiche l'objet dans le formulaire de vérification.
3. Dans la barre de menus, cliquez sur **Annuler le verrouillage**.



Content Server annule le verrouillage de l'objet et affiche de nouveau l'objet dans le formulaire de vérification.

Déverrouillage des objets

Pour déverrouiller un objet

1. Ouvrez une session sur le site où vous souhaitez travailler.
2. (Facultatif) Si l'arborescence **Balises** est réduite, cliquez sur la barre **Balises** pour la développer.
3. Dans l'arborescence **Balises**, cliquez sur **Mes verrouillages**.
Content Server présente une liste des objets que vous avez déverrouillés.
4. Cliquez sur le nom de l'objet que vous souhaitez à nouveau déverrouiller.
Content Server affiche l'objet dans le formulaire de vérification.
5. Dans la barre de menus, cliquez sur **Déverrouiller**.
La barre de menus affiche les éléments suivants :



6. (Facultatif) Dans le champ **Commentaire**, entrez les commentaires ou les instructions appartenant à la version que vous déverrouillez. Les commentaires que vous entrez ici sont affichés dans l'historique de versions de l'objet.
7. (Facultatif) Si vous souhaitez sauvegarder l'objet mais devez continuer à l'utiliser, cochez la case **Conserver les éléments verrouillés**.
8. Cliquez sur **Déverrouiller**.
Content Server déverrouille l'objet dans la base de données et affiche à nouveau le formulaire de vérification.

Examen de l'historique des versions

Pour examiner l'historique des révisions d'un objet

1. Ouvrez une session sur le site où vous souhaitez travailler.
2. Recherchez l'objet dont vous souhaitez afficher l'historique de versions et ouvrez-le.
 - a. Effectuez l'une des procédures suivantes :
 - Dans le champ **Rechercher** de la barre du haut, entrez les critères de recherche qui identifient l'objet et cliquez sur **Rechercher**.
 - Si vous avez déjà attribué l'objet à une balise, sélectionnez la balise qui contient l'objet dans l'arborescence **Balises**. (Si l'arborescence **Balises** est réduite, cliquez sur la barre **Balises** pour la développer.)

Pour obtenir de plus amples informations sur la recherche des objets, reportez-vous à la section «[Recherche d'objets](#)», page 96.
 - b. Dans la liste des résultats de la recherche, naviguez vers l'objet souhaité et cliquez sur son nom.
Content Server affiche l'objet dans le formulaire de vérification.

3. Passez à la section **Versions** du formulaire.

Remarque

Si la section **Versions** du sélectionneur de section n'est pas disponible (grisée), n'allez pas plus loin. Le suivi de versions n'est pas activé pour le type d'objet ou vous ne disposez pas des autorisations pour afficher la section **Versions** du formulaire. Pour toute question sur le suivi de versions ou vos autorisations, adressez-vous à votre administrateur CS.

Content Server affiche l'historique de versions de l'objet.

Sélectionner	Versions	Date	Utilisateur	Commentaires
<input checked="" type="radio"/>	5	May 18,2007 14:28 PM	firstsite	Version created by Rollback
<input type="radio"/>	4	May 18,2007 14:27 PM	firstsite	Version created by Edit
<input type="radio"/>	3	May 18,2007 14:11 PM	firstsite	Fixed troublesome phrasing.
<input type="radio"/>	2	May 18,2007 14:08 PM	firstsite	Fixed punctuation.
<input type="radio"/>	1	May 18,2007 13:20 PM	SYSTEM	

Restauration d'une version précédente

Cette section vous montre comment restaurer une version précédente d'un objet.

Pour restaurer une version précédente d'un objet

1. Ouvrez une session sur le site où vous souhaitez travailler.
2. Recherchez l'objet dont vous souhaitez restaurer une version précédente et ouvrez-le.
 - a. Effectuez l'une des procédures suivantes :
 - Dans le champ **Rechercher** de la barre du haut, entrez les critères de recherche qui identifient l'objet et cliquez sur **Rechercher**.
 - Si vous avez déjà attribué l'objet à une balise, sélectionnez la balise qui contient l'objet dans l'arborescence **Balises**. (Si l'arborescence **Balises** est réduite, cliquez sur la barre **Balises** pour la développer.)

Pour obtenir de plus amples informations sur la recherche des objets, reportez-vous à la section "[Recherche d'objets](#) », page 96.

- b. Dans la liste des résultats de la recherche, naviguez vers l'objet souhaité et cliquez sur son nom.

Content Server affiche l'objet dans le formulaire de vérification.

3. Passez à la section **Versions** du formulaire.

Remarque

Si la section **Versions** du sélectionneur de section n'est pas disponible (grisée), n'allez pas plus loin. Le suivi de versions n'est pas activé pour le type d'objet ou vous ne disposez pas des autorisations pour afficher la section **Versions** du formulaire. Pour toute question sur le suivi de versions ou vos autorisations, adressez-vous à votre administrateur CS.

Content Server affiche l'historique de versions de l'objet.

Sélectionner	Versions	Date	Utilisateur	Commentaires
<input checked="" type="radio"/>	5	May 18,2007 14:28 PM	firstsite	Version created by Rollback
<input type="radio"/>	4	May 18,2007 14:27 PM	firstsite	Version created by Edit
<input type="radio"/>	3	May 18,2007 14:11 PM	firstsite	Fixed troublesome phrasing.
<input type="radio"/>	2	May 18,2007 14:08 PM	firstsite	Fixed punctuation.
<input type="radio"/>	1	May 18,2007 13:20 PM	SYSTEM	

Remarque

Si l'objet est déjà verrouillé par un autre utilisateur, vous ne pouvez pas restaurer de version précédente. Dans un tel cas, Content Server affiche un message vous en informant. Pour restaurer l'objet, patientez jusqu'à ce que l'utilisateur qui travaille avec cet objet ait terminé et l'ait déverrouillé.

4. Dans la colonne **Sélectionner**, sélectionnez la version de l'objet vers laquelle vous souhaitez effectuer la restauration.
5. Cliquez sur **Restaurer la version précédente**.

Content Server restaure la version sélectionnée de l'objet et affiche à nouveau le formulaire de vérification.

Remarque

Notez que la restauration d'une version précédente d'un objet crée une autre version. Les versions créées par la fonction de restauration sont marquées comme telles dans la colonne **Commentaires**.

Annexes

Cette partie contient l'annexe suivante :

- [Annexe A, « Modèle d'objet Flex »](#)

Annexe A

Modèle d'objet Flex

En tant que contributeur, vous n'avez pas besoin de comprendre tous les détails du modèle d'objet Flex. L'objectif de cette annexe est de vous aider à acquérir une conception générale de ce modèle de données et de son importance pour vous, dans votre rôle.

Il comporte la section suivante :

- [Vue d'ensemble du modèle d'objet Flex](#)

Vue d'ensemble du modèle d'objet Flex

Comme mentionné dans le [Chapitre 1](#), « [Vue d'ensemble](#) », les développeurs Content Server utilisent deux modèles de données d'objet pour créer des types d'objet et définir comment ces données sont stockées dans la base de données de Content Server : le modèle d'objet basique le modèle d'objet Flex.

Le second est plus complexe que le premier. Contrairement aux objets basiques, où les informations d'une instance d'un objet sont stockées dans une ligne d'une table de base de données, dans le cas d'un objet flex, les informations d'une instance sont stockées dans plusieurs tables de base de données.

Tandis que les types d'objet basique sont des types d'objet indépendants, les types d'objet flex sont composés de familles de types d'objet. Les membres d'une famille d'objet flex sont les suivants :

- Type d'attribut flex (obligatoire)
- Type d'objet flex (obligatoire)
- Définition flex (obligatoire)
- Parent flex (obligatoire)
- Définition de parent flex (obligatoire)
- Type de filtre flex (facultatif)

Les membres d'une famille d'objets flex forment une arborescence d'héritage des objets, où les objets fils héritent les différents attributs de leurs parents.

En tant que contributeur, vous n'utilisez pas directement tous les membres de la famille des objets flex. En réalité, vous utiliserez principalement les objets flex, qui sont des membres-clés des familles d'objets flex (tous les autres membres de la famille des objets flex participent à l'objet flex d'une certaine façon). Si vous disposez des autorisations adéquates, vous pouvez être chargé de la création d'attributs flex, qui sont caractéristiques des objets flex.

Index des procédures

Pour ouvrir une session dans l'interface Dash.	40
Pour accéder aux objets au moyen de l'arborescence du plan du site.	54
Pour accéder aux objets au moyen de l'arborescence des objets	55
Pour basculer vers un autre site.	56
Pour accéder à l'interface Advanced de la barre du haut	56
Pour créer un objet.	69
Pour créer un objet en copiant un objet existant	72
Pour modifier un objet dans l'interface Dash	77
Pour associer un objet image à un objet père dans Image Picker	83
Pour composer des graphiques dans Online Image Editor	86
Pour composer du contenu Flash.	89
Pour entrer une date dans un champ au moyen de Date Picker.	91
Pour supprimer un seul objet.	92
Pour supprimer simultanément plusieurs objets	93
Pour rechercher un objet	98
Pour créer une balise	102
Pour ajouter des objets à une balise.	102
Pour générer une balise	102
Pour retirer des objets d'une balise	103
Pour renommer une balise	103
Pour supprimer une balise	104
Pour définir ou modifier le paramètre régional d'un objet	108
Pour créer la traduction d'un objet	109
Pour vérifier si une certaine traduction d'un objet existe	113
Pour comparer deux traductions d'un objet.	115
Pour modifier l'objet maître d'un ensemble multilingue	117
Pour prévisualiser un objet	122
Pour ajouter ou remplacer du contenu dans une page au moyen de l'interface InSite	129

Pour retirer du contenu d'une page au moyen de l'interface InSite	132
Pour positionner du contenu dans une page au moyen de l'interface InSite.	133
Pour rechercher des objets dans l'interface InSite.	134
Pour achever une attribution du circuit de validation dans l'interface InSite	135
Pour obtenir l'URL InSite d'un objet	137
Pour associer un objet à un autre objet	141
Pour dissocier un objet d'un autre objet	143
Pour placer une page dans le site en ligne	144
Pour déplacer une page dans la hiérarchie d'un site	147
Pour déplacer une page dans le site en ligne	149
Pour insérer un lien interne dans le champ de texte d'un objet.	151
Pour intégrer le contenu d'un objet dans un autre objet	152
Pour partager un objet avec un autre site.	154
Pour classer un objet pour un ou plusieurs segments	155
Pour créer une recommandation Listes statiques du mode Liste.	157
Pour modifier une recommandation Listes statiques du mode Liste.	161
Pour approuver manuellement la publication d'un objet.	165
Pour vérifier le statut d'approbation d'un objet.	167
Pour retirer un objet de la file d'attente de publication	171
Pour afficher une liste de vos attributions de circuit de validation	182
Pour attribuer manuellement un objet à un circuit de validation.	183
Pour définir une échéance de processus	185
Pour définir une échéance d'attribution.	187
Pour achever votre attribution pour un objet.	189
Pour déléguer une attribution	192
Pour vous abstenir de voter pour une attribution.	193
Pour retirer un objet du circuit de validation.	195
Pour examiner la liste des participants (utilisateurs) d'un objet	196
Pour définir les participants au circuit de validation	197
Pour examiner la progression du circuit de validation d'un objet.	198
Pour verrouiller un objet	205
Pour afficher une liste d'objets que vous avez verrouillés	206
Pour annuler le verrouillage d'un objet	206
Pour déverrouiller un objet	207
Pour examiner l'historique des révisions d'un objet	207
Pour restaurer une version précédente d'un objet	208

Index

A

- achèvement des attributions 189
- annuler les verrouillages 202, 206
- applications Windows
 - création d'objets 76
- approbation
 - dépendances 31, 164
 - statut 169
- approbation d'objets
 - pour leur publication 31, 164
 - procédure 165
- approbation de la publication
 - automatisé 181
- associations
 - nommées 140
 - non nommées 141
 - objets 31
- attributions
 - achèvement 189
 - annulées 178
 - dans le circuit de validation 32
 - délégation 177, 192
 - échu(e) le 177
 - maintien 191
 - placées en file d'attente 178
 - s'abstenir de voter 177
 - visualisation 176
 - vote 177
- autorisations
 - accordées aux rôles 32, 176
 - approbation de publication 164
 - partage d'objets 154

- utilisation des objets 29

B

- balises
 - ajout d'objets à 102
 - changement de nom 103
 - création 102
 - générations 102
 - retrait d'objets de 103
 - suppression 104
 - types 101
- blocages
 - définition 178
 - résolution 194

C

- Champ Action à mettre en œuvre (circuit de validation) 136, 190
- Champ Action mise en œuvre (circuit de validation) 136, 190
- circuit de validation
 - achèvement des attributions 189
 - affichage de la liste des attributions 182
 - attribution d'objets à 183
 - attributions 32, 176
 - autorisations 29, 176
 - définition 32
 - définition de l'échéance des attributions 187
 - définition de l'échéance des processus 185
 - définition des participants 197

- délégation d'attributions 192
 - étapes 175, 179
 - états 175, 179
 - exemple 179
 - maintien d'attributions 191
 - participants 176
 - résolution des blocages 194
 - retrait d'objets 195
 - rôles 32
 - s'abstenir de voter 193
 - statut de la tâche 200
 - visualisation des participants 196
 - vue d'ensemble 174
 - Classification, colonne (formulaire des objets modulables) 156
 - Content Server Desktop
 - aide en ligne 76, 79
 - création d'objets Word 76
 - logiciel client 76, 79
 - modification d'objets Word 79
 - Content Server DocLink
 - aide en ligne 76, 80
 - création d'objets fichier 76
 - logiciel client 76, 80
 - modification d'objets fichier 80
 - création
 - objets 68
 - CS-Desktop, *Voir* Content Server Desktop
 - CS-DocLink, *Voir* Content Server DocLink
- D**
- Dans le segment
 - colonne 156
 - dépendances
 - objets élémentaires 164
 - objets modulables 164
 - publication 31
 - résolution 167
 - déverrouillages
 - automatiques 202
 - déverrouiller
 - définition 202
 - exécution 207
- E**
- échéances
 - attributions du circuit de validation 187
 - processus de circuit de validation 185
 - étapes
 - circuit de validation 175
 - exemple de circuit de validation 179
 - états
 - circuit de validation 175
 - exemple de circuit de validation 179
 - exemple de circuit de validation 164, 179
 - Exemple de circuit de validation Normal
 - Article Process 164, 179
- F**
- FCKEditor 81
 - Flash
 - composition de contenu 89
 - Formulaire d'abstention de vote 194
 - Formulaire Statut 169
 - formulaires
 - connexion 40
 - S'abstenir de voter 194
- H**
- historique des versions 204, 207
 - Hors segment
 - colonne 156
- I**
- ImagePicker 83
 - Interface InSite 120
 - accès 121
 - gestion du contenu de la page 128
 - modification d'objets 125
 - recherche d'objets 134
 - terminer les tâches du circuit de validation 135
 - URL InSite d'un objet 137
- L**
- liens intégrés
 - inclusion 151, 152
 - internes 151
 - types 150
 - liste des attributions 176

M

- maintien d'attributions du circuit de validation 191
- messages électroniques de notification
 - attributions déléguées 177, 193
 - attributions du circuit de validation 176
 - blocages 178
- Microsoft Word
 - Voir également* Content Server Desktop
 - création d'objets 68, 76
 - modification d'objets 68, 79
- modification
 - objets 77

O

- objet de contenu structuré
 - définition 24
- objet de document
 - définition 24
- objet maître
 - modification 117
- objets
 - affichage de la liste des participants/ utilisateurs 196
 - annuler un verrouillage 206
 - aperçu 122
 - approuver 31, 164
 - association 141
 - autorisations d'utilisation 29
 - classement pour les segments 155
 - dépendances 31, 164
 - déverrouillage 202, 207
 - dissociation 143
 - examen de l'historique des révisions 207
 - examen de la progression du circuit de validation 198
 - intégration d'un lien interne 151
 - liste des participants 196
 - modification 77
 - organisation 101
 - partage 154
 - recherche 96
 - relations 140
 - restauration 208
 - retrait du circuit de validation 195
 - suppression 92
 - variations du circuit de validation 174

- verrouillage 202, 205
- objets de conception 25
- objets de page
 - en tant que type d'objet principal 25, 29
- objets élémentaires
 - dépendances 164
 - description 26
- objets modulables
 - dépendances 164
 - description 26
- objets multilingues 106
- Online Image Editor
 - composition d'images 86

P

- partage
 - objets 154
- participants
 - définition 176, 197
 - visualisation 196
- publication
 - dépendances 31
 - résolution des dépendances 167

R

- recherche d'objets 98
- régional
 - définition 108
- résolution des blocages 178, 194
- résolution des dépendances 167
- restauration 204, 208
- restauration d'une version précédente 208
- rôles
 - circuit de validation 176

S

- sélection
 - site lors de l'ouverture de session 43
- sites
 - sélection à l'ouverture de session 43
- suivi de versions
 - afficher les versions 207
 - annuler les verrouillages 33, 202, 206
 - annuler un verrouillage 206
 - déverrouiller 33, 202, 207

- déverrouiller des objets 207
- examen de l'historique des révisions 207
- examen des verrouillages 206
- historique des versions 204, 207
- restauration 33, 204, 208
- restauration des objets 208
- verrouillage ou déverrouillage
 - automatique 202
- verrouiller 33, 202, 205
- suppression
 - objets 92

T

- traductions
 - comparaison 115
 - création 109
 - existantes, examen 113
- types d'objets
 - page 25, 29

U

- utilisateurs
 - et rôles 176

V

- verrouillage ou déverrouillage
 - automatique 202
- verrouillages
 - automatiques 202
- verrouiller
 - définition 202
 - exécution 205
- vote
 - blocages 178
 - revoter pour résoudre les blocages 194

W

- Word, *Voir* Microsoft Word, Content Server Desktop