

Dokumentumkarton			
Projektazonosító:	TRI-MARKETING 2011	Iktatószám:	
Szerző, módosító:	Wágner Diána	Készítés dátuma:	2011.07.21
Jóváhagyó(k):	Wágner Diána	Jóváhagyás dátuma:	2011-07-21
Azonosító:	Felj_20110721_mch_tesztkörnyezet	Verzió:	1.0.0
		Dokumentum története: #1 2011.07.21 Wágner Diána v1.0.0	

MEDIACHANNEL SKIN KÉSZÍTÉSI SEGÉDLET

TESZTKÖRNYEZET HASZNÁLATA

1. Működési alapfeltételek

- Windows környezet (haladó Linux felhasználók Linux környezetben is használhatják)
- Mozilla Firefox böngésző telepített Firebug kiegészítővel
- Flash plug-in

2. A tesztkörnyezetet tartalmazó fájlok

A tesztkörnyezetet egy .zip fájl formájában biztosítjuk. A .zip fájl tartalmát csomagoljuk ki egy tetszőleges könyvtárba.

3. Tesztkörnyezet elindítása használata

A csomagolt állomány a következő fájlokat és mappákat tartalmazza:

- files
- player
- update
- **index.html**
- nike_skin_v_1_0_9.swf
- skin1.swf
- skin_black_and_gold.swf
- skin_Playlist.swf

Az index.html Firefoxban történő elindításával kezdhető meg a tesztelés.

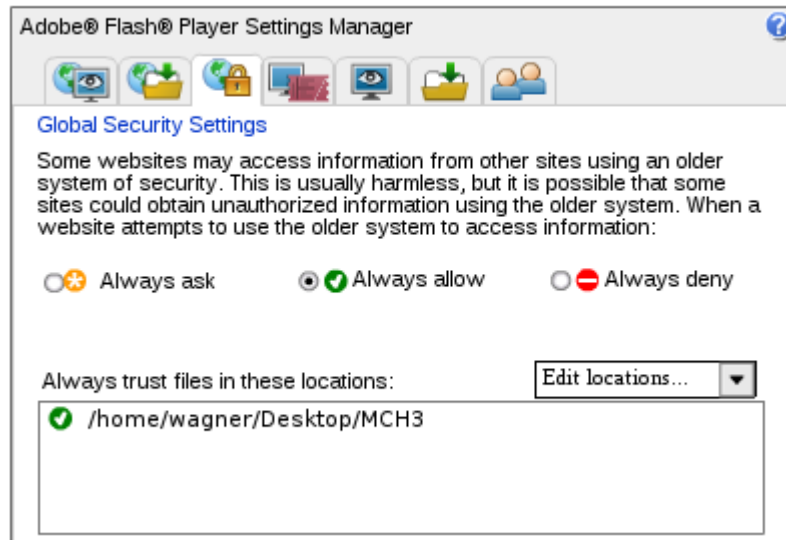
4. Könyvtárelérés beállítása

Az index.html elindításakor betöltődik a tesztkörnyezet oldala, azonban a player nem. Ennek oka, hogy először engedélyeznünk kell a hozzáférést, amit itt tehetünk meg:

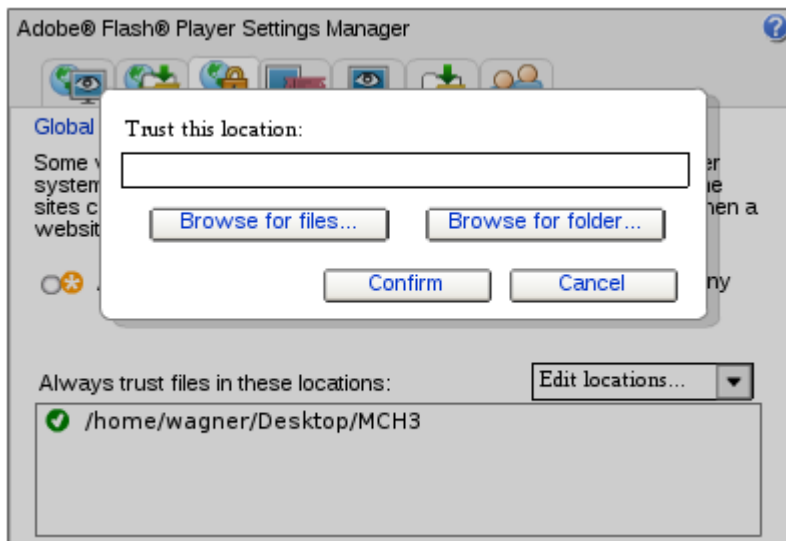
http://www.macromedia.com/support/documentation/en/flashplayer/help/settings_manager04.html

Az Edit Locations legördülő mezőben válasszuk ki az **Add location**-t.

Global Security Settings panel



Majd a felugró ablakban állítsuk be a mappát, ahová fájljainkat korábban másoltuk.



Egy frissítést követően már betöltődik a player a tesztkörnyezetünkben.

Figyelem! - Előzmények törlésekor a Sütik törlésével a könyvtárelérési beállítások eltűnnek. (A tesztkörnyezetben nem töltődik be a player, a Global Security Settings panelben eltűnik a korábban engedélyezett útvonala.) Ilyenkor sajnos újra el kell végeznünk a hozzáférési beállításokat.

5. Tesztelendő skin betöltése

Egy új skin elkészültekor egyszerűen másoljuk be az .swf fájlt a gyökérkönyvtárba. Használjuk a skin1.swf, skin2.swf ... skin10.swf kifejezéseket.

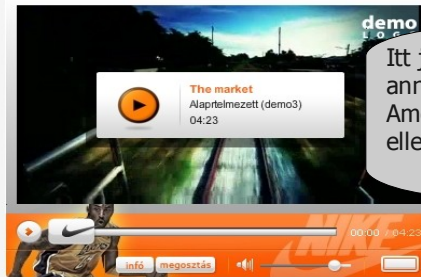
Egy időben 10 smink fájl betöltésére van lehetőség. Amikor egy fájl teszteltünk, javítottunk és felkerült a mediachannel rendszerbe, akkor egyszerűen kitörölhetjük, vagy felülírhatjuk.

6. A tesztkörnyezet

Itt kerül kiválasztásra a player típusa.
Választhatunk alapértelmezett ill. lejátszólistás playerek közül.

Example

Az előre gyártott példa beillesztése



Itt jelenik meg a player, és itt van lehetőségünk annak minden funkciójának kipróbálására is. Amennyiben a player nem jelenne meg, ellenőrizzük a Global Security Settings-t!

Beállítások

skin
Válassza ki a használni kívánt skin*.swf-et. Az swf-nek az oldallal megegyező könyvtárban kell lennie

MCH3 code
A MediaChannel3 lejátszó kódja

width
A lejátszó szélessége

height
A lejátszó magassága

controlbar
A controlbar elhelyezkedése (bottom, over, none)

playlist
A lejátszólista elemeinek elhelyezkedése. left, right, hover

playlistsize
A lejátszó lista szélessége

logfilter
A logok szűrési módjának állítása
Standard : Error, és Warning üzenetek kiírása a logba

Itt tudjuk kiválasztani a tesztelendő skint.

Az mch3 code tartalmazza a lejátszó kódját.
Ennek a módosításával változtathatjuk a lejátszóban megjelenő műsorelemeket.

A különböző paraméterek (magasság, szélesség, controlbar stb.) módosításával finomíthatjuk a lejátszó megjelenését.

A skin frissítéséhez nyomjuk meg a lejátszó újratöltése gombot!

A lejátszó újratöltése

A választható player kódok:

- 8a4a2o
- sp429b
- p175wx
- m7gr96

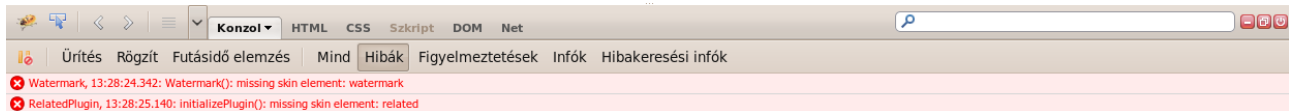
A lejátszók tartalmaznak banner, szöveges és videó reklámokat.

7. Tesztelés menete röviden

1. .swf fájl bemásolása skin[1-10].swf-ként a gyökérkönyvtárba
2. index.html elindítása vagy újratöltése
3. player kiválasztása az Example legördülő mezőkből
4. skin kiválasztása
5. hibák javítása a Firebug üzenetek alapján
6. új .swf fájl generálása
7. lépések újratekintése az 1. lépéstől

8. Hibaüzenetek megjelenítése a Firebugban

A hibaüzenetek a Firefox Firebug plug-in Konzol felületén jelennek meg.



Javasoljuk, hogy alapértelmezetten csak a hibákat jelenítsük meg. A hibák javítása szükséges a player mediachannel rendszerbe történő feltölthetőségének biztosításához. A figyelmeztetések elsősorban apróbb hibák javításához használandók.

9. Skinnek feltöltése a mediachannel.hu rendszerbe

Az elkészült, tesztelt skinnek a mediachannel.hu rendszer Adminisztráció menüjének Sminkek kezelése képernyőjén tölthetők fel. A feltöltés során szükségünk lesz:

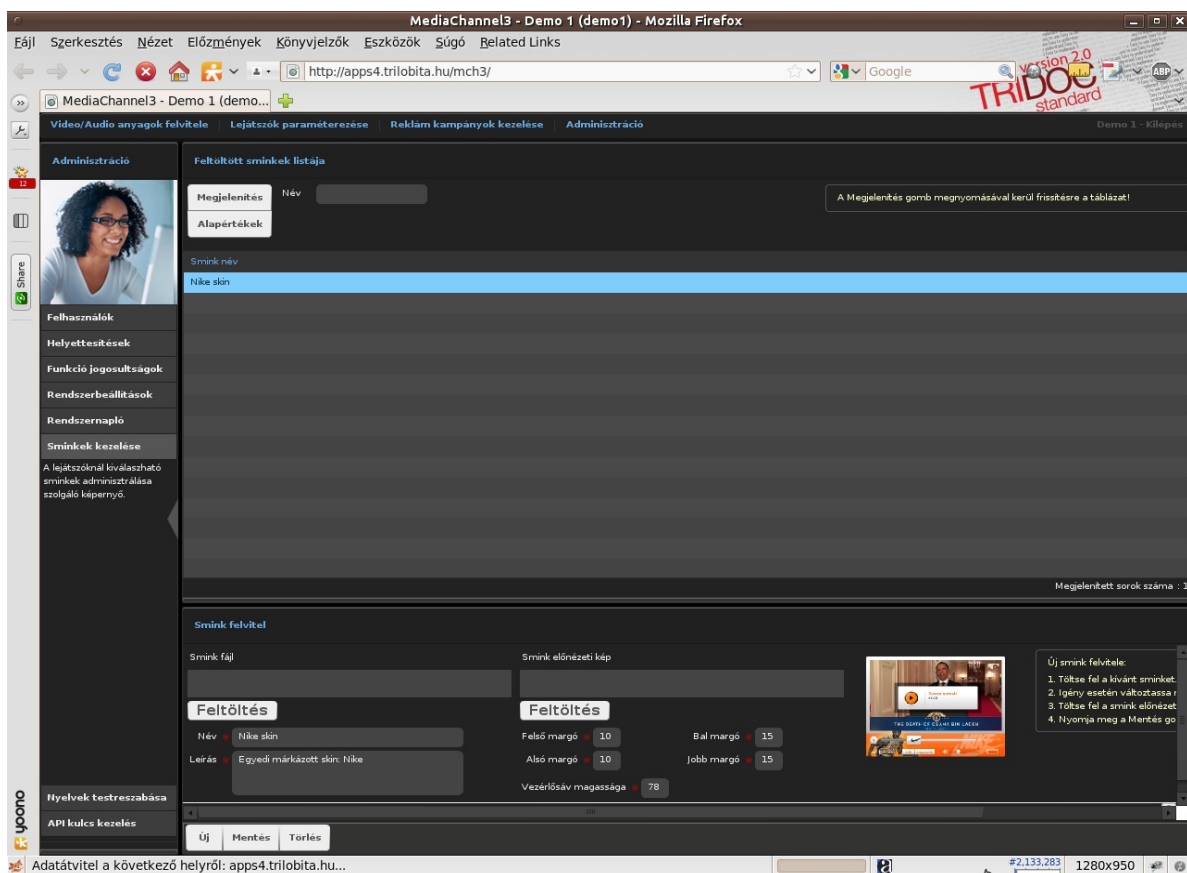
- a végleges .swf fájlra
- egy előnézeti képre jpg formátumban (300*200 px)

A feltöltés menete:

1. Az oldal alján nyomjuk meg az 'Új' gombot!
2. Válasszuk ki a smink fájlt és töltsük fel
3. Válasszuk ki az előnézeti kép fájlt és töltsük fel
4. Adjuk meg a skin nevét, és írjunk hozzá egy rövid leírást
5. Állítsuk be a margók paramétereit
6. Nyomjuk meg a 'Mentés' gombot!

A mentést követően skinünk meg fog jelenni a fenti listában, ill. a lejátszók paraméterezése menüben kiválaszthatóvá válik lejátszó kinézetként.

Fontos! Egy skin feltöltését csak akkor kezdjük meg, amikor a tesztkörnyezetben már nem tapasztaltunk hibát!



10. Frissítés

A playerek időnként központilag frissítésre kerülnek, ezeknek az eléréséhez javasolt 2-3 hetes rendszerességgel egy frissítést futtatni.

Ehhez az update mappában található update.bat fájl futtatására van szükség. (Linux, Unix környezetben az update.sh használandó.)

Fájl:	Iktatószám:	Nyomatási dátum:	Oldalszám:
/mnt/projects/TRI-MARKETING/TRI-MARKETING-2011/mch_skin_keszites/Felj_mch_tesztkornyezet.odt	-	2011.07.22	5/5