

Goldfish 3

Offizielles Benutzerhandbuch

Ein großes Dankeschön an
Tobias Pellot



© 2024 Fishbeam Software
Texte, Grafiken: Yves Pellot
Korrektur, Fotos: Tobias Pellot
Auflagen-Code: #261109
www.fishbeam.com

Inhaltsverzeichnis

1. Registrieren und freischalten
Lernen Sie, wie Sie Goldfish registrieren und freischalten, so dass es ohne Einschränkungen arbeitet.

2. Projekt
Lernen Sie wie Sie ein Goldfish Projekt beginnen. Das ist der erste Schritt wenn Sie Ihre Website mit Goldfish entwerfen.

3. Seite
Lernen Sie wie Sie die Seitenstruktur Ihrer Website mit Seiten und Unterseiten erstellen.

4. Seitenvorlage
Lernen Sie wie Sie Seitenvorlagen verwenden. Legen Sie den hauptsächlich verwendeten Hintergrund für alle Seiten Ihrer Website fest.

5. Seitenbereich
Teilen Sie die Seiten Ihrer Website in Bereiche auf. Z.B. ein Bereich für den Kopf, die Navigation, den Fuß und den Inhalt.

6. Bereichsvorlage
Lernen Sie wie Sie Bereichsvorlagen verwenden. Entwerfen Sie das hauptsächlich von den Seiten genutzte Layout Ihrer Website.

7. Text
Füllen Sie Ihre Website mit Inhalt und fügen Sie Text hinzu.

8. Bild
Bilder sind sehr wichtig für das Design Ihrer Website. Die Bildkomponente in Goldfish hat schlaue Funktionen um Bilder zu bearbeiten und anzuzeigen.

9. Multimedia
Fügen Sie Ihrer Website QuickTime, Flash, RealMedia und Windows Media Dateien hinzu.

10. Navigationsmenü
Fügen Sie ein Navigationsmenü zu Ihrer Website hinzu. Ein Navigationsmenü ist das wichtigste Element, das Seitenbesucher verwenden um auf Ihrer Website zu navigieren.

11. Form
Mit Formen können Sie Rechtecke, abgerundete Rechtecke, Ovale und Linien direkt auf Ihrer Website zeichnen.

12. Galerie
Mit einer Galerie können Sie den Seitenbesuchern dutzende Fotos in einer Diashow präsentieren.

13. Besucherzähler
Fügen Sie Ihrer Website einen Besucherzähler hinzu. Mit einem Besucherzähler können Sie die Anzahl der Besucher auf Ihrer Website anzeigen.

14. Formular
Fügen Sie ein Kontaktformular zu Ihrer Website hinzu. Mit diesem Formular können Ihnen die Besucher Nachrichten senden.

15. Website Frame
Mit einem Website Frame können Sie eine externe Website direkt auf Ihrer Website anzeigen.

16. HTML Code
Verwenden Sie einen HTML Code Container um Ihren eigenen HTML Code zu einer Seite hinzuzufügen und erweitern Sie so die Funktionalität von Goldfish.

17. Path
Show the path to the current page on your website to provide a clearer navigation.

18. Comments and Guestbook
Add a comments field or a guestbook to your website and receive feedback from the visitors of your website.

19. Store
Create a store and add products and a shopping cart to your website and start your business online.

20. Publish Website
Publish your website immedialtely on the internet with the built in ftp client.

21. Build your Website
Build your website on the desktop and get all neccessary files, which you can upload to a webserver.

22. Import Media
Learn how you can import and process media files like images, movies and documents in Goldfish.

23. Working with Fonts
There are several things you should know if you work with fonts and font styles on websites.

24. Creating Webapplications
Create web applications with Goldfish Professional in your prefered language (e.g. PHP).

25. Export a Design
Export your work as Goldfish design. Build websites from your design or deliver it to your clients.

26. Preferences
In the preferences, you can change the behavior of Goldfish.

27. Trouble and Errors
Learn what you can do if errors occure, if you find bugs or if you have trouble using Goldfish.

28. Goldfish Short Keys
Learn how to use Short Keys in Goldfish. This article contains a full list of all short keys for Goldfish.

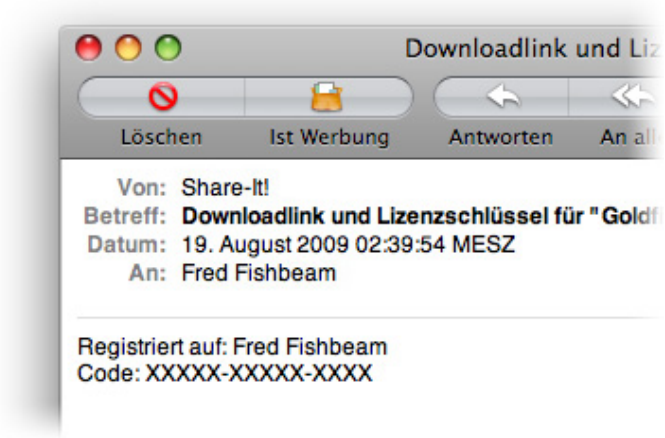
1. Registrieren und freischalten

Lernen Sie, wie Sie Goldfish registrieren und freischalten, so dass es ohne Einschränkungen arbeitet.

Wenn Sie mit der Testversion von Goldfish arbeiten, sehen Sie das folgende Fenster beim Programmstart. Websites zu erstellen und Websites zu veröffentlichen ist deaktiviert. Bitte kaufen SIe die Vollversion wenn Sie Ihre Website mit Goldfish erstellen möchten.



Klicken Sie auf *Lizenz kaufen*. Das bringt Sie auf unsere Website, auf der Sie Goldfish kaufen können. Sie können zwischen Goldfish Standard und Goldfish Professional wählen.



Wenn Sie Goldfish gekauft haben, erhalten Sie Ihre Serienummer per E-Mail. Kopieren Sie beides, den Namen bei *Registriert auf* und die Seriennummer und fügen Sie es in die entsprechenden Felder ein. Klicken Sie danach auf *Freischalten*.



Goldfish arbeitet ab jetzt ohne Einschränkungen. Falls Sie eine Seriennummer für ein Upgrade eingegeben haben, fragt Goldfish nach der Seriennummer einer früheren Version, die Sie gekauft haben. Geben Sie die alte Seriennummer ein (falls die Felder noch nicht gefüllt sind) und klicken Sie auf *OK*.



Wenn Sie Goldfish Standard gekauft haben, können Sie jederzeit auf Goldfish Professional upgraden. Wählen Sie *Goldfish > Goldfish kaufen...* aus dem Menü (Macintosh) oder *? > Goldfish kaufen...* (Windows).

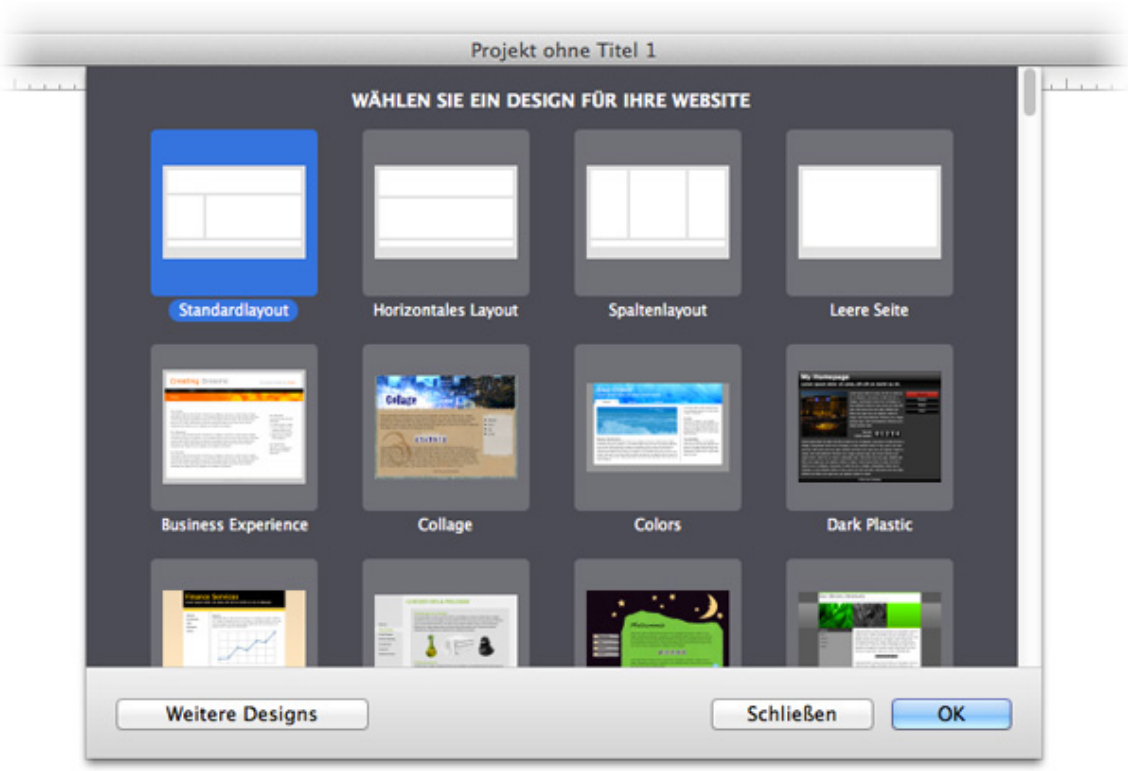


Klicken Sie auf *Lizenz kaufen* und kaufen Sie eine Lizenz für ein Upgrade auf Goldfish Professional. Der Freischalteprozess ist genau der selbe wie bei einem Upgrade von einer älteren Version.

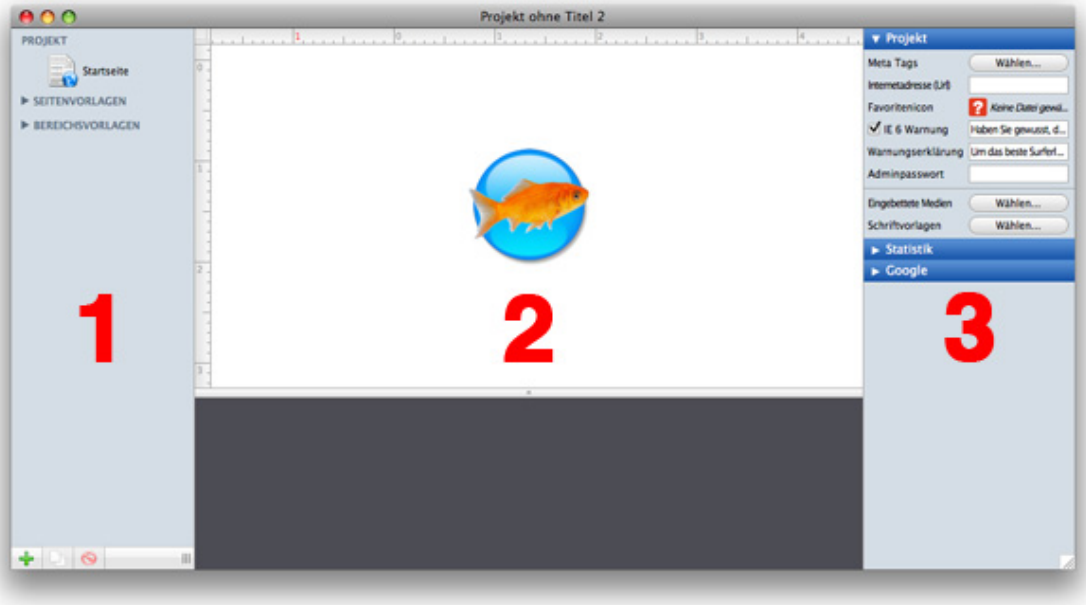
2. Projekt

Lernen Sie wie Sie ein Goldfish Projekt beginnen. Das ist der erste Schritt wenn Sie Ihre Website mit Goldfish entwerfen.

Wenn Sie ein neues Projekt beginnen, müssen Sie sich entscheiden ob Sie ein Design verwenden möchten oder mit einem leeren Layout beginnen wollen. Wenn Sie mit einem Design beginnen müssen Sie das Layout Ihrer Website nicht selbst entwerfen. Mit einem leeren Layout ist es mehr Arbeit aber das Ergebnis ist eine Website mit Ihren speziellen Designideen.



Wählen Sie *Ablage > Neu* im Menü. Ein neues Projektfenster erscheint und alle installierten Designs werden angezeigt. Es sind viele weitere Designs auf unserer Website verfügbar. Klicken Sie auf *Weitere Designs* und Sie gelangen auf unsere Design Downloadwebsite. Wählen Sie ein Design oder *Leere Website* und klicken Sie auf *OK*.

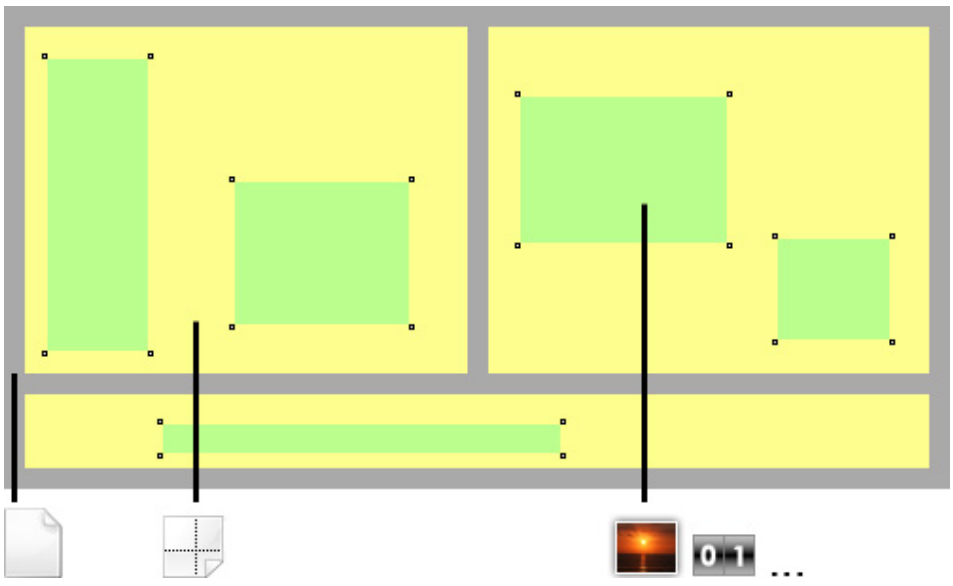


Das Projektfenster ist in 3 verschiedene Bereiche aufgeteilt. Die Projektliste (1). Alle Komponenten Ihrer Website werden hier aufgelistet. Seiten (mit der Startseite als erste Seite), Seitenvorlagen und Bereichsvorlagen. Im Editor (2) können Sie Text eingeben und den Inhalt Ihrer Website editieren.

Der Editor ist im Moment leer (das Goldfish Icon wird angezeigt), weil Sie nichts ausgewählt haben. In den Eigenschaften (3) können Sie alle Eigenschaften einer ausgewählten Komponente sehen und editieren. Im Moment sind die Eigenschaften des Projekts sichtbar, weil Sie nichts ausgewählt haben.

Das Seitenmodell von Goldfish

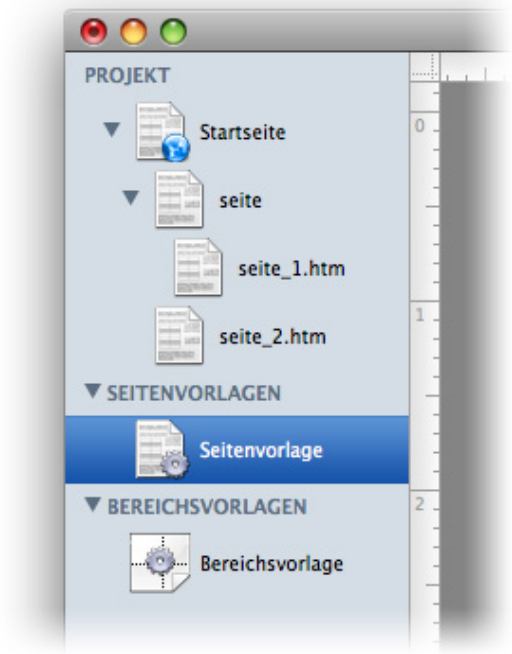
Goldfish erstellt Seiten in einer innovativen und einmaligen Weise. Es stehen flexible Komponenten zu Verfügung wie z.B. Seiten, Seitenbereiche, Textfelder oder Bildobjekte. Eine Seite wird aus 3 verschiedenen Ebenen gebildet.



Eine Seite (grau) ist die Basis. Auf einer Seite gibt es Seitenbereiche (gelb), die die einzelnen Bereiche Ihrer Website repräsentieren (Seitenkopf, Seitenfuß, Navigation, Hauptbereich usw.). Ein Seitenbereich enthält Komponenten (grün). Komponenten repräsentieren den Inhalt Ihrer Website wie Bilder, Filme oder Text.

Die Projektliste

Sehen Sie sich die Projektliste an: Wenn Sie Ihre Website mit einem Design begonnen haben existieren dort bereits Seiten, Seitenvorlagen und Bereichsvorlagen. Die Startseite ist die erste Seite Ihrer Website. Wenn die Besucher Ihrer Website die Internetadresse eingeben, wird die Startseite geladen.



Normalerweise verwendet eine Website auf allen Seiten das selbe Layout. Sie können eine Layoutvorlage in *Seitenvorlagen* hinterlegen und auf allen Seiten verwenden um ihre Eigenschaften mit dem Layout der Seitenvorlage zu überschreiben. Sie können eine Layotvorlage in *Beriechsvorlagen* hinterlegen und sie in Seitenbereichen auf jeder Seite verwenden.

Vorlagen speichern das Design und den Stil für verschiedene Seiten und Seitenbereiche zentral an einer Stelle. Das ist nützlich wenn Sie etwas ändern wollen wie z.B. die Hintergrundfarbe für alle Seiten. Wenn Sie keine Seitenvorlagen verwenden müssen Sie die Farbe auf jeder Seite separat ändern. Wenn Sie eine Seitenvorlage erstellt haben, müssen Sie nur die Hintergrundfarbe in der Seitenvorlage ändern und die Änderung wird auf alle Seiten angewendet, die die Seitenvorlage verwenden.

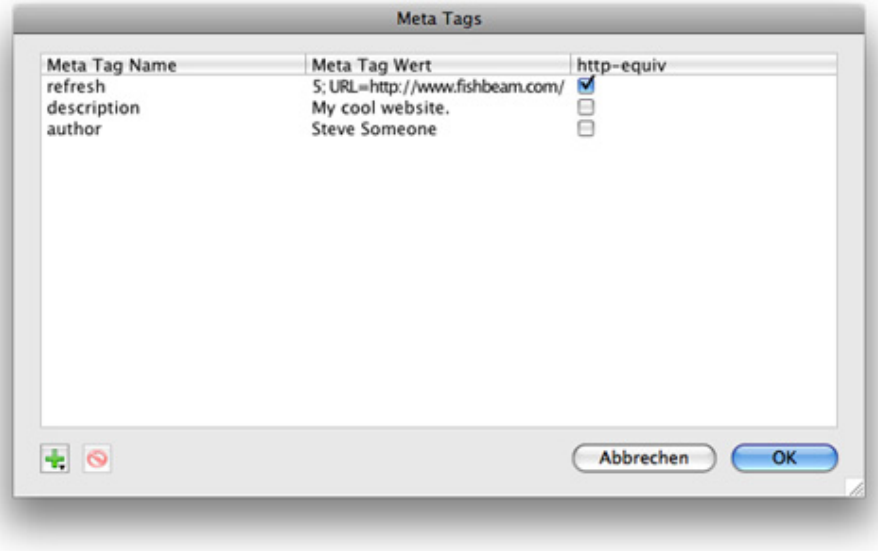
Wenn Sie Ihr Projekt mit einem Design begonnen haben, ist der nächste Schritt Seiten zu erstellen. Wenn Sie Ihr Projekt mit einem leeren Layout begonnen haben, sollten Sie Seitenvorlagen und Bereichsvorlagen für das Layout bearbeiten und erst im folgenden Schritt die Seiten erstellen.

Eigenschaften für Projekt

Diese Eigenschaften können für das Projekt gesetzt werden. Wählen Sie nichts aus (das Goldfish Icon wird im Editor angezeigt), um die Eigenschaften des Projekts anzuzeigen.

Projekt > Meta Tags

Meta Tags werden von älteren Suchmaschinen verwendet um Ihre Website zu finden. Hier können Sie projektweite Meta Tags eingeben. Projektweite Meta Tags erscheinen auf jeder Seite von Ihrer Website. Wenn Sie für eine Seite spezifische Meta Tags setzten möchten, müssen Sie die Meta Tag Eigenschaft einer Seite verwenden.



Fügt einen neuen Meta Tag hinzu.

Löscht einen ausgewählten Meta Tag.

Geben Sie den Wert von *name* oder *http-euiv* bei *Meta Tag Name* in der Liste ein. Geben Sie den Wert von *content* bei *Meta Tag Wert* ein. Wenn der Meta Tag mit *<meta http-equiv=* beginnt, aktivieren Sie die Checkbox bei *http-equiv*.

Wenn Sie Ihre Meta Tags editiert haben, klicken Sie auf *OK*.

Projekt > Internetadresse (URL)

Geben Sie die absolute Internet URL Ihrer Website ein. Z.B. *http://www.meinewebsite.de*. Das wird benötigt wenn Sie RSS Feeds auf Ihrer Website verwenden.

Projekt > Favoritenicon

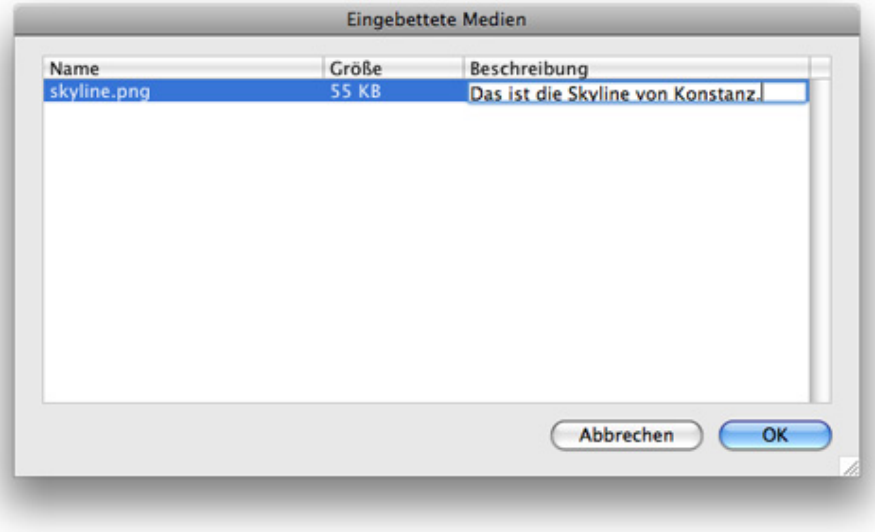
Hier können Sie ein FavIcon für Ihre Website wählen. Ein FavIcon ist ein kleines Bild, das in der Adressbar angezeigt wird (die Fishbeam Website verwendet einen kleinen Fisch als FavIcon). FavIcon müssen Windows *.ico* Dateien sein, um im Internet Explorer angezeigt zu werden. Safari, Firefox und die anderen erlauben außerdem *.gif* oder *.png* Dateien.

Projekt > IE 6 Warnung
Zeigt eine Warnung, falls der Besucher Ihrer Website Internet Explorer 6 oder ältere Versionen verwendet. Goldfish Websites sind nicht kompatibel zu Internet Explorer 6.

Projekt > Warnungserklärung
Detailliertere Warnung für Internet Explorer 6 Benutzer.

Projekt > Adminpasswort
Das Passwort wird benötigt, wenn Sie Kommentare in der Kommentarfunktion löschen möchten.

Projekt > Eingebettete Medien
Klicken Sie in *Wählen...* um eine Liste der eingebetteten Mediendateien Ihres Projekts zu sehen. Alle Bilder, Filme oder anderen Dateien, die Sie auf Ihrer Website verwenden sind im Projekt eingebettet.



Die Beschreibung jeder Mediendatei wird unterschiedlich verwendet. Z.B. als Untertitel eines Bildes in einer Bildergalerie, als *alt* Parameter für Bilder oder als Titel für Downloadlinks. Machen Sie einen Doppelklick auf einen Namen oder eine Beschreibung um sie zu editieren. Beachten Sie, dass es Beschränkungen für den Namen gibt (keine Leerzeichen, keine Sonderzeichen, die richtige Dateiendung). Falls Sie einen falschen Namen eingegeben haben ertönt ein Warngeräusch und der alte Name wird weiterhin verwendet.

Klicken Sie auf*OK* um das Fenster für eingebettete Medien zu schließen.

Projekt > Schriftvorlagen
Sie können Schriftvorlagen verwenden um Schriftstile zu speichern, die Sie oft auf Ihrer Website verwenden. Meistens verwendet eine Website nur wenige verschiedene Schriftstile. Klicken Sie auf *Wählen...* um das Schriftvorlagen Fenster zu öffnen.



Die erste Schriftvorlage auf der Liste ist die *Standardvorlage*. Hier können Sie den hauptsächlich verwendeten Schriftstil für Ihre Website festlegen. Wenn Sie keine bestimmte Schriftart für andere Schriftvorlagen oder Komponenten bestimmen, wird die Schriftart der Standardvorlage verwendet.

Eine Schriftvorlage hinzufügen.

Eine ausgewählte Schriftvorlage duplizieren.

Eine ausgewählte Schriftvorlage löschen.

Öffnet den Editor für Schriftstile und Sie können die ausgewählte Schriftvorlage editieren.

Machen Sie einen Doppelklick auf eine Schriftvorlage um sie umzubenennen. Bitte lesen Sie die Dokumentation für das arbeiten mit Schriften um zu lernen wie das Schriftsystem in Goldfish funktioniert.

Statistik > Statistik für iPhone hinzufügen
Fügt eine Webapplikation hinzu, die Besuchsstatistiken für Ihre Website direkt auf Ihrem iPhone anzeigt. Andere Mobiltelefone werden nicht unterstützt.



Um das Statistik Programm aufzurufen, öffnen Sie Safari und geben Sie *http://www.meinewebsite.de/support/stats* ein. Verwenden Sie die Adresse von Ihrer Website anstatt *http://www.meinewebsite.de* die Adresse Ihrer Website. Falls Sie den Wert bei *Name des Supportordners* in den Einstellungen geändert haben, verwenden Sie den neu eingegebenen Namen anstatt *support*. Fügen Sie die Webapplikation zu Ihrem Homebildschirm hinzu, um sie später einfacher zu erreichen.

Statistik > Heute
Text in der Benutzeroberfläche für *Heute*.

Statistik > Diesen Monat
Text in der Benutzeroberfläche für *Diesen Monat*

Statistik > Dieses Jahr
Text in der Benutzeroberfläche für *Dieses Jahr*

Statistik > Gesamt
Text in der Benutzeroberfläche für *Gesamt*

Statistik > Gesamtformat
Format in der Benutzeroberfläche für Gesamtwerte. Verwenden Sie *%1* als Platzhalter für den

Wert.

Statistik > Zeitformat
Format in der Benutzeroberfläche für die Stunde des Tages. Verwenden Sie *%1* als Platzhalter für die Stunde.

Statistik > Tagesformat
Format in der Benutzeroberfläche für den Tag des Monats. Use *%1* Verwenden Sie *%1* als Platzhalter für den Tag.

Statistik > Monatsformat
Format in der Benutzeroberfläche für den Monat. Verwenden Sie *%1* als Platzhalter für den Monat und *%2* als Platzhalter für das Jahr.

Statistik > Website öffnen
Text in der Benutzeroberfläche für *Website öffnen*

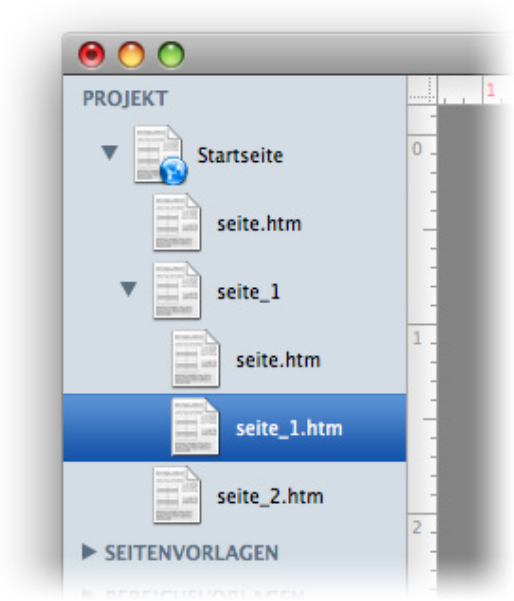
Google > Google Analytics
Google Analytics ist ein kostenloser Service von Google. Mit Google Analytics können Sie komplette und detailierte Nutzerstatistiken für Ihre Website erhalten. Google stellt Ihnen eine Google Analytics Tracker Id um Ihre Website zu identifizieren. Geben Sie diese Id hier in Goldfish ein. Die Id wird in dieser Form geliefert: *UA-XXXXXX-X*.

Google > Webmaster Tools
Google Webmaster Tools ist ein kostenloser Service von Google. Mit Google Webmaster Tools können Sie Ihre Website für die Google Suchmaschine optimieren. Google liefert Ihnen einen Meta Tag in dieser Form: \. Geben Sie nur den Inhalt dieses Metatags ein: *XXXXXXXXXXXX*.

3. Seite

Lernen Sie wie Sie die Seitenstruktur Ihrer Website mit Seiten und Unterseiten erstellen.

Jede Website besteht aus verschiedenen Seiten, die hierarchisch geordnet sind. Alle Seiten Ihres Projekts sind in der Projektliste auf der linken Seiten in einem Projektfenster aufgelistet.



Die erste Seite ist die Startseite Ihres Projekts (das Welt Icon). Das ist die Seite, die geladen wird, wenn der Besucher Ihre Internetadresse eingibt (z.B. *http://www.fishbeam.com*). Alle anderen Seiten sind Unterseiten der Startseite.

Klick und *Seite hinzufügen*. Eine neue Seite erscheint unter der Startseite.

Dupliziert eine ausgewählte Seite mitsamt ihrem Inhalt.

Löscht eine ausgewählte Seite.

Eine Website enthält normalerweise eine komplexe Seitenstruktur mit Seiten und Unterseiten. Um Unterseiten zu erzeugen, ziehen Sie eine Seite in eine andere Seite.

INFO: Sie können Die Reihenfolge der Projektliste mit Drag und Drop ändern. Bewegen Sie Seiten hoch und runter um die korrekte Seitenstruktur zu bilden.

Der voreingestellte Name für Seiten ist >seite.htm, seite_1.htm... Um eine Seite umzubenennen, klicken Sie doppelt auf ihren Namen. Beachten Sie, dass Sie nur Buchstaben, Zahlen und _ für den Namen verwenden dürfen. Falls die Seite eine Dateiendung hat (Seiten mit Unterseiten haben keine, weil sie eigentlich ein Ordner mit einer Index Datei sind), entfernen Sie nicht die Dateiendung. Falls Sie einen nicht erlaubten Namen eingegeben haben, wird der alte Name weiter verwendet.

Eigenschaften für Seite

Diese Eigenschaften können für eine Seite gesetzt werden. Wählen Sie eine Seite aus, aber nichts auf der Seite um die Eigenschaften der Seite zu sehen.

Seite > Titel
Titel der Seite. Der Titel wird als Beschriftung des Browserfensters angezeigt.

Seite > Menütitel
Der Menütitel wird in allen Navigationsmenüs angezeigt, die einen Link auf die Seite enthalten. Deaktivieren Sie ihn und die Seite wird nicht im Menü angezeigt.

Seite > Meta Tags
Hier können Sie die Meta Tags für diese Seite editieren. Anders als bei projektweiten Meta Tags sind die seitenweiten Meta Tags nur für diese Seite. Bitte lesen Sie die Dokumenation des Projekts um zu lernen wie der Meta Tag Editor funktioniert.

Seite > Seitenvorlage
Wählen Sie eine Seitenvorlage, wenn Sie den Stil der Seite mit einer Seitenvorlage überschreiben möchten. Beachten Sie, dass alle Eigenschaften, die für den Stil verantworlich sind ausgeblendet werden, wenn Sie eine Seitenvorlage gewählt haben. Der Stil wird dann von der Seitenvorlage kontroliert.

Seite > Seitenbreite (min)
Setzt die minimale Breite der Seite (Pixel). Wenn das Browserfenster kleiner ist, werden Scrollbalken angezeigt. Die Breite eines Seitenbereichs muss kleiner oder die selbe wie die Seitenbreite sein. Sie können keine minimale Seitenhöhe einstellen, weil die Höhe durch die minimale Höhe von allen Seitenbereichen festgelegt wird.

Seite > Position des Inhalts
Wählen Sie die Positionierung des Inhalts, wenn das Browserfenster größer als Seitenbreite (min) ist.

Seite > Seitenrand links
Setzt den Abstand von der linken Seite zum Seiteninhalt.

Seite > Seitenrand rechts
Setzt den Abstand von der rechten Seite zum Seiteninhalt.

Seite > Seitenrand oben
Setzt den Abstand von der oberen Seite zum Seiteninhalt.

Seite > Seitenrand unten
Setzt den Abstand von der unteren Seite zum Seiteninhalt.

Seite > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für die Seite.

Seite > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Goldfish Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Goldfish Clipsammlung installiert haben.

Seite > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für die Seite. Mit Wiederholen können Sie einstellen wie das Bild angezeigt werden soll.

Seite > HTML Ausgabe deaktivieren PRO
Erzeugt eine Seite ohne jeglichen Inhalt oder HTML Code. Verwenden Sie diese Option nur, wenn Sie ein Script schreiben möchten, das die HTML Codeausgabe übernimmt.

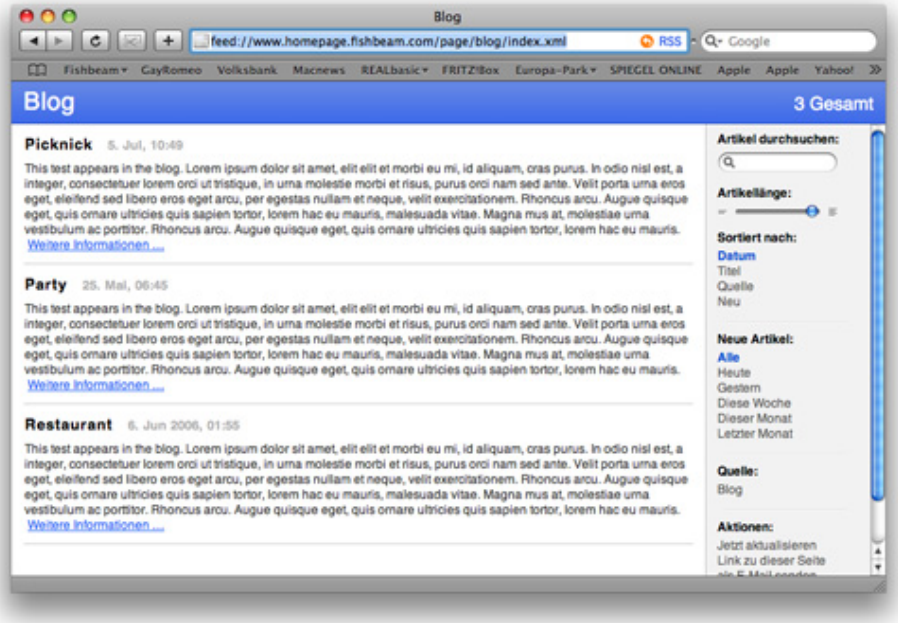
Seite > Code vor dem Dokument hinzufügen PRO
Fügen Sie Code hinzu, bevor das HTML Dokument beginnt. Das wird von machen Scripts gebraucht (z.B. wenn Sie Sessions in PHP verwenden möchten).

Seite > Header HTML Code hinzufügen PRO
Fügt ihrer Seite eigenen HTML Code im Headbereich hinzu um die Funktionalität von Goldfish zu erweitern.

Seite > HTML Code hinzufügen PRO
Fügt Ihrer Seite eigenen HTML Code im Bodybereich hinzu um die Funktionalität von Goldfish zu erweitern.

Seite > Stylesheets hinzufügen PRO
Fügt Ihrer Seite eigenen CSS Code hinzu. Der Code wird im CSS Bereich Ihrer Website gespeichert. Sie können den CSS Code von eingebauten Komponenten nicht verändern, aber Sie können die hier hinetrlegten CSS Klassen in Ihrem eigenen HTML Code verwenden.

RSS > Newsfeed aktivieren
Aktivieren Sie diese option, wenn Sie ein Blog oder Newsfeed erstellen möchten. Ein Feed Icon wird im Webbrowser angezeigt, dass ein Blog für diese Seite verfügbar ist. Mit einem Klick in dieses Icon wird der RSS Feed geladen.



Die Einträge des Feeds besteht aus allen Textfeldern der Seite. Wenn die Seite Unterseiten hat, werden auch alle Textfelder der Unterseiten hinzugefügt. Um zu verhindern, dass ein Textfeld in das Feed übernommen wird, deaktivieren Sie RSS > Text zum Feed hinzufügen in den Eigenschaften des Textfelds.

INFO: Sie können nur ein Feed pro Seite erstellen. Wenn Sie auf einer Unterseite sind und die Elternseite hat bereits ein Feed, können Sie kein Feed auf dieser Seite erstellen.

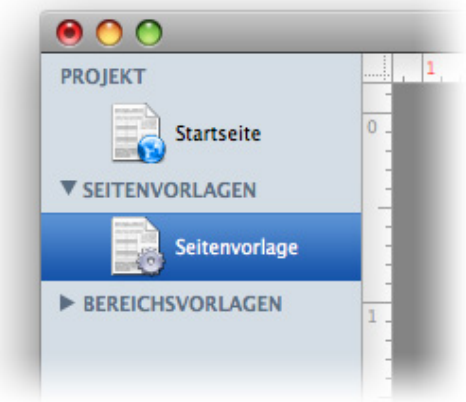
RSS > Feed Beschreibung
Geben Sie eine kurze Beschreibung für Ihren Newsfeed ein.

4. Seitenvorlage

Lernen Sie wie Sie Seitenvorlagen verwenden. Legen Sie den hauptsächlich verwendeten Hintergrund für alle Seiten Ihrer Website fest.

Jede Website besitzt ein einheitliches Layout und einen einheitlichen Stil. Sie können Seitenvorlagen erstellen um das hauptsächlich verwendete Layout zu speichern. Wenden Sie die Seitenvorlage auf allen Seiten Ihrer Website an, so dass sie alle das selbe Layout besitzen. Wenn Sie das Layout nachträglich in der Seitenvorlage ändern, werden die Änderungen auromatisch auf alle Seiten Ihrer Website angewendet.

Alle Seitenvorlagen Ihres Projekts werden unter Seitenvorlagen in der Projektliste auf der linken Seite des Projektfensters aufgelistet.

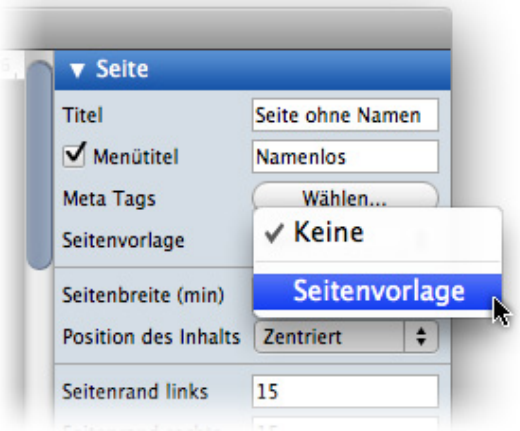


 Klick und Seitenvorlage hinzufügen. Eine neue Seitenvorlage wird erstellt.

 Dupliziert eine gewählte Seitenvorlage.

 Löscht eine gewählte Seitenvorlage.

Die Seitenvorlage hat die selben Eigenschaften wie eine Seite (aber nur diese Eigenschaften, die den Stil und das Layout festlegen).



Um eine Seitenvorlage auf einer Seite anzuwenden, wählen Sie die Seite in der Projektliste aus und sehen Sie sich die Eigenschaften an. Wählen Sie die gewünschte Seitenvorlage bei Seite > Seitenvorlage. Alle Eigenschaften, die den Stil und das Layout betreffen verschwinden. Sie werden jetzt von der Seitenvorlage kontrolliert.

Eigenschaften für Seitenvorlage

Diese Eigenschaften können für eine Seitenvorlage eingestellt werden. Wählen Sie eine Seitenvorlage um ihre Eigeschaften zu sehen.

Seitenvorlage > Seitenbreite (min)
Setzt die minimale Breite der Seite (Pixel). Wenn das Browserfenster kleiner ist, werden Scrollbalken angezeigt. Die Breite eines Seitenbereichs muss kleiner oder die selbe wie die Seitenbreite sein. Sie können keine minimale Seitenhöhe einstellen, weil die Höhe durch die minimale Höhe von allen Seitenbereichen festgelegt wird.

Seitenvorlage > Position des Inhalts
Wählen Sie die Positionierung des Inhalts, wenn das Browserfenster größer als Seitenbreite (min) ist.

Seitenvorlage > Seitenrand links
Setzt den Abstand von der linken Seite zum Seiteninhalt.

Seitenvorlage > Seitenrand rechts
Setzt den Abstand von der rechten Seite zum Seiteninhalt.

Seitenvorlage > Seitenrand oben
Setzt den Abstand von der oberen Seite zum Seiteninhalt.

Seitenvorlage > Seitenrand unten
Setzt den Abstand von der unteren Seite zum Seiteninhalt.

Seitenvorlage > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für die Seite.

Seitenvorlage > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Goldfish Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Goldfish Clipsammlung installiert haben.

Seitenvorlage > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für die Seite. Mit Wiederholen können Sie einstellen wie das Bild angezeigt werden soll.

Seitenvorlage > HTML Ausgabe deaktivieren PRO
Erzeugt eine Seite ohne jeglichen Inhalt oder HTML Code. Verwenden Sie diese Option nur, wenn Sie ein Script schreiben möchten, das die HTML Codeausgabe übernimmt.

Seitenvorlage > Code vor dem Dokument hinzufügen PRO
Fügen Sie Code hinzu, bevor das HTML Dokument beginnt. Das wird von machen Scripts gebraucht (z.B. wenn Sie Sessions in PHP verwenden möchten).

Seitenvorlage > Header HTML Code hinzufügen PRO
Fügt ihrer Seite eigenen HTML Code im Headbereich hinzu um die Funktionalität von Goldfish zu erweitern.

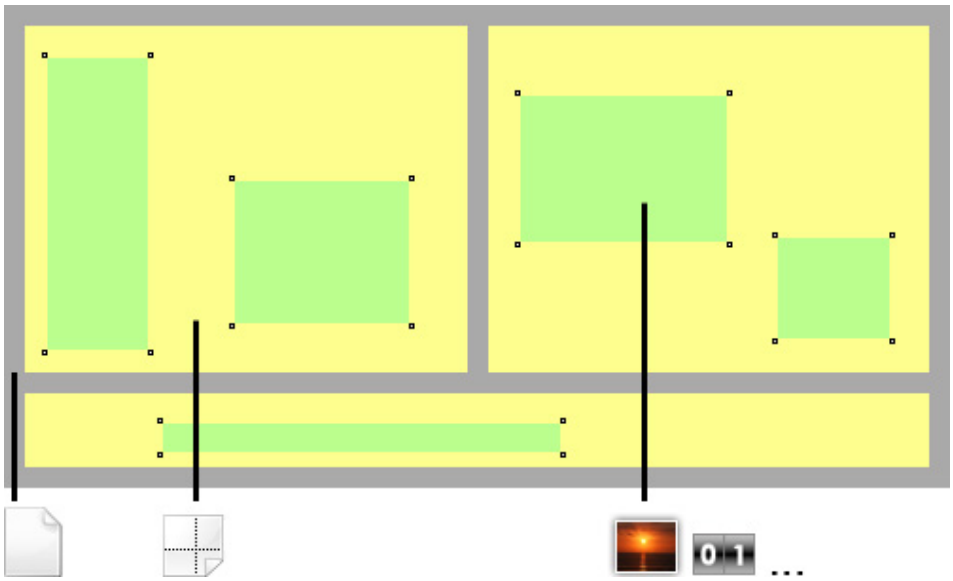
Seitenvorlage > HTML Code hinzufügen PRO
Fügt Ihrer Seite eigenen HTML Code im Bodybereich hinzu um die Funktionalität von Goldfish zu erweitern.

Seitenvorlage > Stylesheets hinzufügen PRO
Fügt Ihrer Seite eigenen CSS Code hinzu. Der Code wird im CSS Bereich Ihrer Website gespeichert. Sie können den CSS Code von eingebauten Komponenten nicht verändern, aber Sie können die hier hinetrlegten CSS Klassen in Ihrem eigenen HTML Code verwenden.

5. Seitenbereich

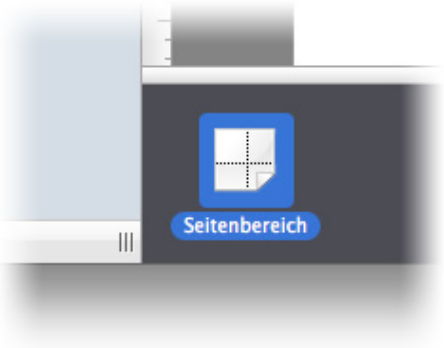
Teilen Sie die Seiten Ihrer Website in Bereiche auf. Z.B. ein Bereich für den Kopf, die Navigation, den Fuß und den Inhalt.

Es gibt verschiedene Seitenbereiche (z.B. für den Kopf, den Fuß, die Navigation und den Inhalt) auf jeder Seite Ihrer Website.



Jeder Seitenbereich (gelb) enthält den Inhalt Ihrer Website wie Menüs, Bilder und Text. Um zu verstehen wie das Goldfish Seitenmodell funktioniert, lesen Sie die Dokumentation für das Projekt.

Normalerweise ist mehr als ein Seitenbereich auf einer Seite. Sie können eine feste Breite und eine minimale Höhe für jeden Seitenbereich festlegen. Die tatsächliche Höhe eines Seitenbereichs hängt von dessen Inhalt und der Höhe der anderen Seitenbereiche in der Zeile ab.



Um Seitenbereiche zu einer Seite hinzuzufügen, wählen Sie die Seite aus und ziehen Sie einen Seitenbereich von den Komponenten in den Editor.

⌫ Löscht den ausgewählen Seitenbereich.

Wenn Sie Seitenbereiche hinzufügen, wird die Seite zeilenweise gefüllt von oben nach unten. Es passen so viele Seitenbereiche in eine Zeile, solang ihre Breite kleiner wie die Breite der Seite ist. Wenn die Zeile voll ist, wird der Seitenbereich in der nächsten Zeile dargestellt.

INFO: Die Höhe von allen Seitenbereichen ist in einer Zeile immer die Selbe. Es wird immer die Höhe des größten Seitenbereichs gewählt.

Eigenschaften für Seitenbereich

Diese Eigenschaften können für einen Seitenbereich eingestellt werden. Wählen Sie einen Seitenbereich um seine Eigenschaften zu sehen.

Seitenbereich > Bereichsvorlage
Wählen Sie eine Bereichsvorlagen, wenn Sie das Layout des Seitenbereichs mit einer Vorlage überschreiben wollen. Beachten Sie, dass alle Eigenschaften die das Layout betreffen ausgeblendet werden wenn eine Bereichsvorlage ausgewählt haben weil das Layout dann von der Vorlage kontroliert wird.

Seitenbereich > Breite
Legt die Breite des Seitenbereichs (Pixel) fest. Die Breite eines Seitenbereichs muss kleiner oder die selbe wie die Seitenbreite.

Seitenbereich > Höhe (min)
Legt die minimale Höhe des Seitenbereichs (Pixel) fest. Die tatsächliche Höhe wird durch die Höhe des Inhalts und die Höhe der anderen Seitenbereiche in der selben Zeile berechnet.

Seitenbereich > Außenabstand links
Legt den Abstand zwischen der linken Seite der Bereichsvorlage vom Inhalt.

Seitenbereich > Außenabstand rechts
Legt den Abstand zwischen der rechten Seite der Bereichsvorlage vom Inhalt.

Seitenbereich > Außenabstand oben
Legt den Abstand zwischen der oberen Seite der Bereichsvorlage vom Inhalt.

Seitenbereich > Außenabstand unten
Legt den Abstand zwischen der unteren Seite der Bereichsvorlage vom Inhalt.

Seitenbereich > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für den Seitenbereich.

Seitenbereich > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Goldfish Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Goldfish Clipsammlung installiert haben.

Seitenbereich > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für den Seitenbereich. Mit Wiederholen können Sie einstellen wie das Bild angezeigt werden soll.

Seitenbereich > Breite linker Rand
Zeigt einen Rand auf der linken Seite von den Seitenbereich in der eingegebenen Breite (Pixel).

Seitenbereich > Farbe linker Rand
Wählen Sie eine Farbe für den linken Rand.

Seitenbereich > Breite rechter Rand
Zeigt einen Rand auf der rechten Seite von den Seitenbereich in der eingegebenen Breite (Pixel).

Seitenbereich > Farbe rechter Rand
Wählen Sie eine Farbe für den rechten Rand.

Seitenbereich > Breite oberer Rand
Zeigt einen Rand auf der oberer Seite von den Seitenbereich in der eingegebenen Breite (Pixel).

Seitenbereich > Farbe oberer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den oberer Rand.

Seitenbereich > Breite unterer Rand
Zeigt einen Rand auf der unteren Seite von den Seitenbereich in der eingegebenen Breite (Pixel).

Seitenbereich > Farbe unterer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den unteren Rand.

Seitenbereich > HTML Code hinzufügen PRO
Fügt dem Seitenbereich eigenen HTML Code hinzu um die Funktionalität von Goldfish zu erweitern.

Seitenbereich > Stylesheets hinzufügen PRO
Fügt dem Seitenbereich eigenen CSS Code hinzu. Der Code wird im CSS Bereich Ihrer Website gespeichert. Sie können den CSS Code von eingebauten Komponenten nicht verändern, aber Sie können die hier hinetrlegten CSS Klassen in Ihrem eigenen HTML Code verwenden.

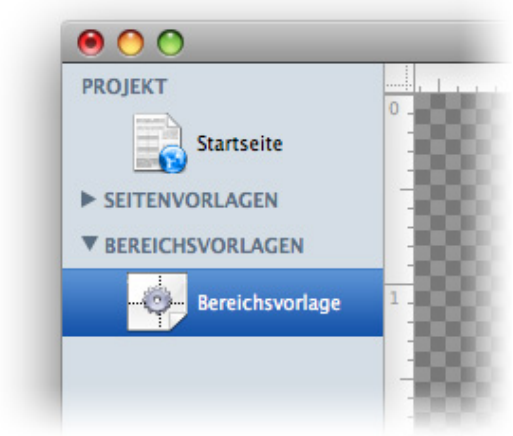
Inhalt > Inhalt bearbeiten
Bearbeiten Sie den Inhalt des Seitenbereichs und fügen Sie Ihrer Website Bilder, Texte oder anderen Inhalt hinzu.

6. Bereichsvorlage

Lernen Sie wie Sie Bereichsvorlagen verwenden. Entwerfen Sie das hauptsächlich von den Seiten genutzte Layout Ihrer Website.

Auf jeder Seite Ihrer Website gibt es verschiedene Seitenbereiche (z.B. Kopf, Fuß, Navigation und Inhalt). Manche von diesen Bereichen sind auf jeder Seite die selben (z.B. Navigation, Fuß, Kopf). Verwenden Sie Bereichsvorlagen für diese Bereiche und zeigen Sie sie auf jeder Seite an.

Alle Bereichsvorlagen Ihres Projekts sind unter Bereichsvorlage in der Projektliste auf der linken Seite des Projektfensters aufgelistet.

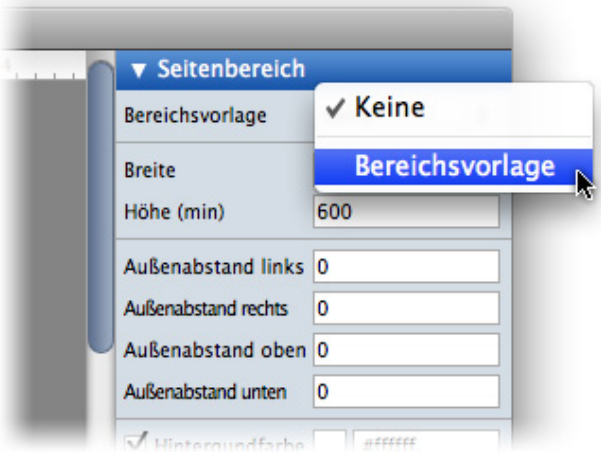


 Klick und Bereichsvorlage hinzufügen. Das fügt eine neue Bereichsvorlage hinzu.

 Dupliziert eine ausgewählte Bereichsvorlage.

 Löscht eine ausgewählte Bereichsvorlage.

Die Bereichsvorlage hat die selben Eigenschaften wie ein Seitenbereich (aber nur die Eigenschaften, die den Stil und das Layout betreffen).



Um eine Bereichsvorlage auf einen Seitenbereich anzuwenden, wählen Sie den Seitenbereich

aus und sehen Sie in die Eigenschaften. Wählen Sie Ihre Bereichsvorlage bei Seitenbereich > Bereichsvorlage aus. Alle Eigenschaften, die den Stil und das Layout betreffen werdena usgeblendet. Sie werden jetzt von der Bereichsvorlage kontrolliert.

Eigenschaften für Bereichsvorlage

Diese Eigenschaften können für eine Bereichsvorlage eingestellt werden. Wählen Sie eine Bereichsvorlage um ihre Eigeschaften zu sehen.

Bereichsvorlage > Bereichsvorlage
Wählen Sie eine Bereichsvorlagen, wenn Sie das Layout des Seitenbereichs mit einer Vorlage überschreiben wollen. Beachten Sie, dass alle Eigenschaften die das Layout betreffen ausgeblendet werden wenn eine Bereichsvorlage ausgewählt haben weil das Layout dann von der Vorlage kontroliert wird.

Bereichsvorlage > Breite
Legt die Breite des Seitenbereichs (Pixel) fest. Die Breite eines Seitenbereichs muss kleiner oder die selbe wie die Seitenbreite.

Bereichsvorlage > Höhe (min)
Legt die minimale Höhe des Seitenbereichs (Pixel) fest. Die tatsächliche Höhe wird durch die Höhe des Inhalts und die Höhe der anderen Seitenbereiche in der selben Zeile berechnet.

Bereichsvorlage > Außenabstand links
Legt den Abstand zwischen der linken Seite der Bereichsvorlage vom Inhalt.

Bereichsvorlage > Außenabstand rechts
Legt den Abstand zwischen der rechten Seite der Bereichsvorlage vom Inhalt.

Bereichsvorlage > Außenabstand oben
Legt den Abstand zwischen der oberen Seite der Bereichsvorlage vom Inhalt.

Bereichsvorlage > Außenabstand unten
Legt den Abstand zwischen der unteren Seite der Bereichsvorlage vom Inhalt.

Bereichsvorlage > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für den Seitenbereich.

Bereichsvorlage > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Goldfish Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Goldfish Clipsammlung installiert haben.

Bereichsvorlage > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für den Seitenbereich. Mit Wiederholen können Sie einstellen wie das Bild angezeigt werden soll.

Bereichsvorlage > Breite linker Rand
Zeigt einen Rand auf der linken Seite von den Seitenbereich in der eingegebenen Breite (Pixel).

Bereichsvorlage > Farbe linker Rand
Wählen Sie eine Farbe für den linken Rand.

Bereichsvorlage > Breite rechter Rand
Zeigt einen Rand auf der rechten Seite von den Seitenbereich in der eingegebenen Breite (Pixel).

Bereichsvorlage > Farbe rechter Rand
Wählen Sie eine Farbe für den rechten Rand.

Bereichsvorlage > Breite oberer Rand
Zeigt einen Rand auf der oberer Seite von den Seitenbereich in der eingegebenen Breite (Pixel).

Bereichsvorlage > Farbe oberer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den oberer Rand.

Bereichsvorlage > Breite unterer Rand
Zeigt einen Rand auf der unteren Seite von den Seitenbereich in der eingegebenen Breite (Pixel).

Bereichsvorlage > Farbe unterer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den unteren Rand.

Bereichsvorlage > HTML Code hinzufügen PRO
Fügt dem Seitenbereich eigenen HTML Code hinzu um die Funktionalität von Goldfish zu erweitern.

Bereichsvorlage > Stylesheets hinzufügen PRO
Fügt dem Seitenbereich eigenen CSS Code hinzu. Der Code wird im CSS Bereich Ihrer Website gespeichert. Sie können den CSS Code von eingebauten Komponenten nicht verändern, aber Sie können die hier hinetrlegten CSS Klassen in Ihrem eigenen HTML Code verwenden.

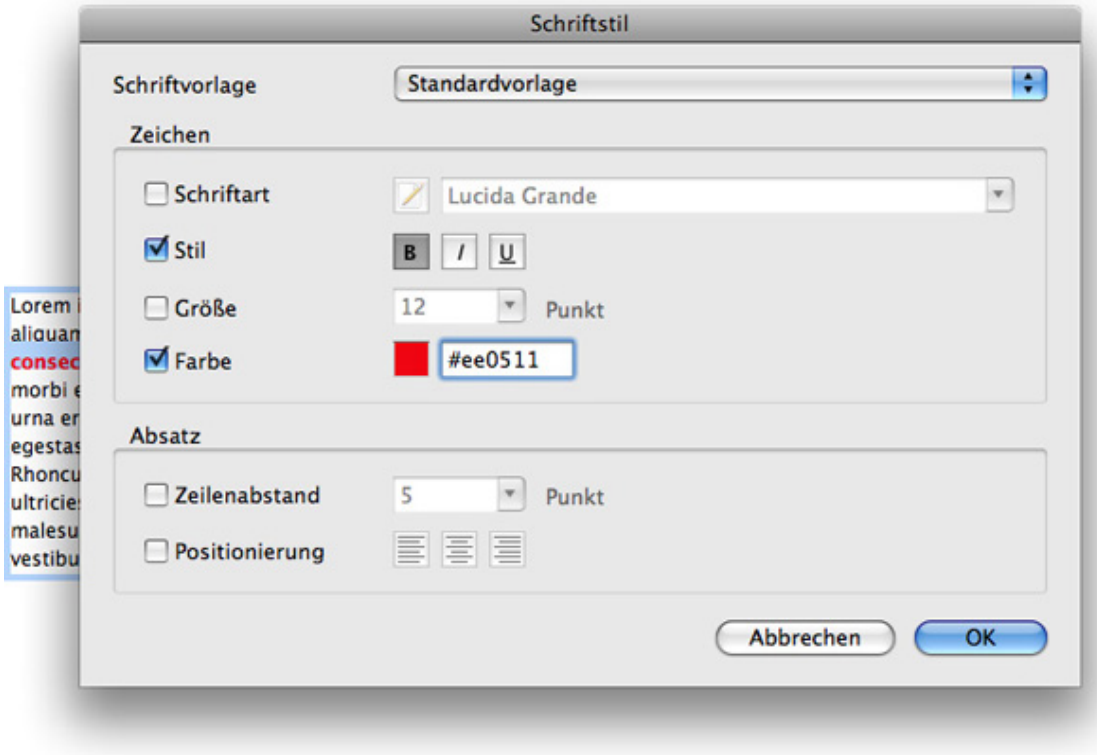
7. Text

Füllen Sie Ihre Website mit Inhalt und fügen Sie Text hinzu.

Sie können ein Textfeld zu jedem Seitenbereich und jeder Bereichsvorlage hinzufügen. Um ein Textfeld hinzuzufügen, bearbeiten Sie den Inhalt eines Seitenbereichs oder einer Seitenvorlage und ziehen Sie das Textfeld von den Komponenten in den Editor.

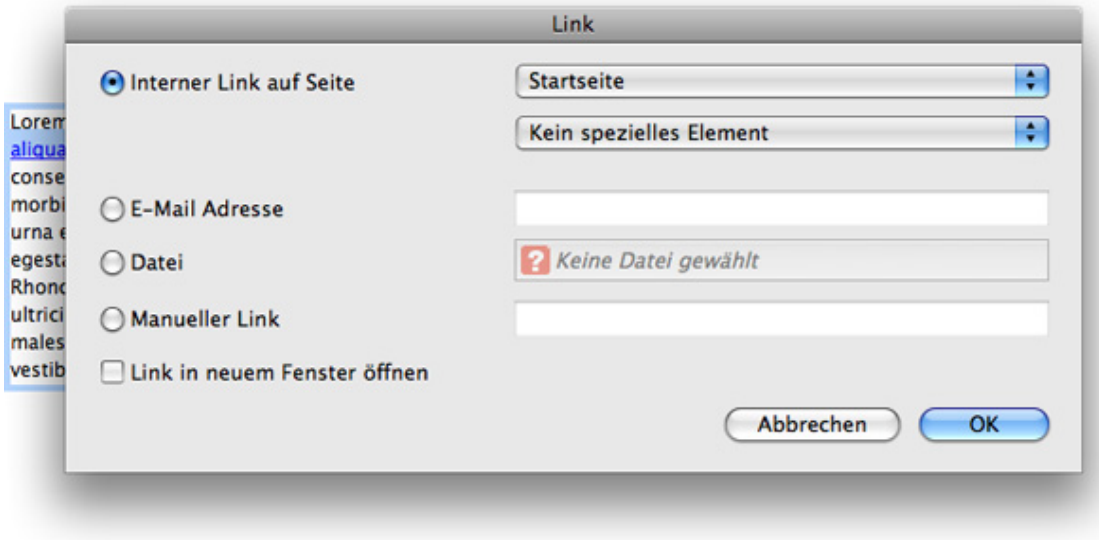


Ein Textfeld zeigt Text an. Machen Sie einen Doppelklick darauf und SIe können den Text bearbeiten. Im Texteditierungsmodus verändern sich die Eigenschaften. Wählen Sie Text aus und klicken Sie auf Text bearbeiten > Schriftstil > Wählen... um den Schriftstil, die Ausrichtung und die Größe zu ändern.

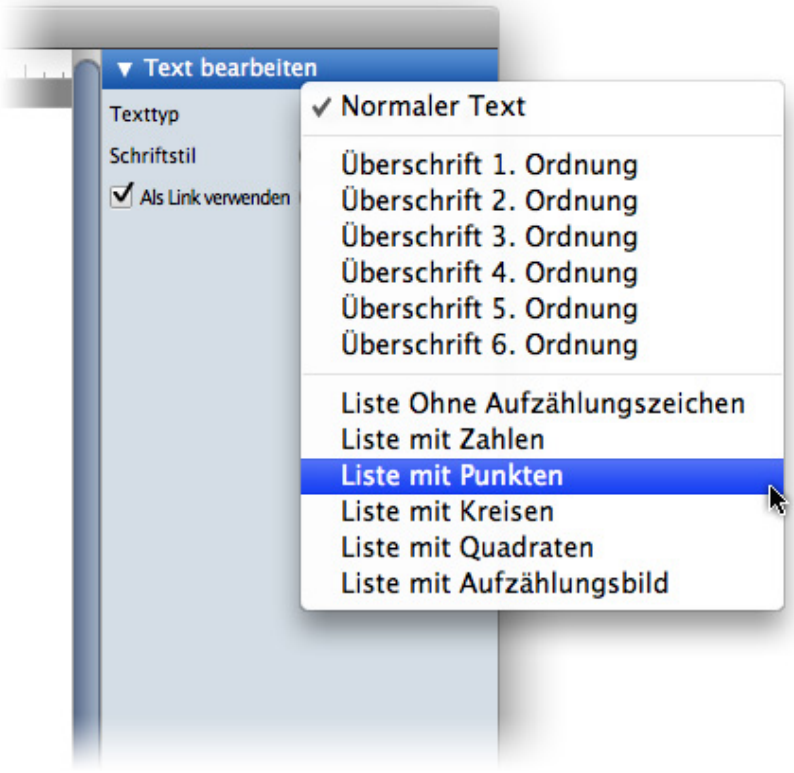


Der Schriftstil wird von der ausgewählten Schriftvorlage bestimmt. Aktivieren Sie eine Checkbox um eine Stileigenschaft mit einem anderen Stil zu überschreiben.

INFO: Wenn Sie hauptsächlich den gleichen Stil auf jeder Seite und in jedem Textfeld verwenden ist es besser die Standardschriftvorlage anstatt deren Stil in jedem Textfeld zu überschreiben. Wählen Sie nichts aus (die Projekteigenschaften werden angezeigt) und klicken Sie auf Projekt > Schriftvorlagen > Wählen....



Ein anderes wichtiges Feature auf einer Website ist es Links hinzuzufügen. Wählen Sie Text aus und aktivieren Sie Text bearbeiten > Als Link verwenden in den Eigenschaften. Klicken Sie in Wählen... um das Linkziel festzulegen.



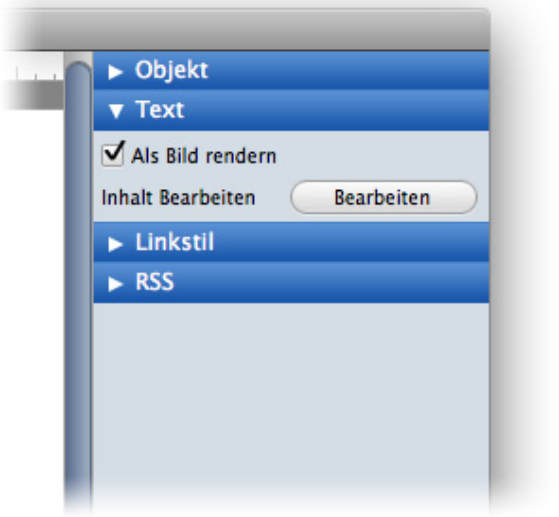
Es ist wichtig die semantische Bedeutung Ihres Textes festzulegen. Suchmaschinen wie Google bewerten Überschriften anders als normalen Text. Wählen Sie den texttyp bei Text bearbeiten >Texttyp.

- **Überschrift 1. Ordnung - Überschrift 6. Ordnung:** Der ausgewählte Text ist eine Überschrift. Das legt nicht den Stil fest. Diese Eigenschaft ist wichtig für Suchmaschinen.

- **Liste:** Der ausgewählte Text ist Teil einer Liste. Jede neue Zeile ist ein separater Listenpunkt. Ein Aufzählungszeichen kann vor jedem Listenpukt angezeigt werden.

Erinnerungen und Träume

Vielleicht möchten Sie ungewöhnliche Schriftarten für Überschriften und anderen Text verwenden. Normalerweise ist das auf einer Website nicht möglich, weil die Schrift auf dem Computer des Seitenbesuchers installiert sein muss. Wenn Sie ungewöhnliche Schriftarten verwenden werden sie vermutlich nicht richtig dargestellt.



Wenn Sie ungewöhnliche Schriftarten verwenden, aktivieren Sie Text > als Bild rendern in den Eigenschaften. Goldfish erzeugt dann ein Bild mit dem Text in der ausgewählten Schriftart. Es kann auf allen Computern angezeigt werden auch wenn die Schriftart dort fehlt.

INFO: Es wird nicht empfohlen diese Option für lange Texte zu verwenden. Verwenden sie diese nur für Überschriften. Anderenfalls wird der Speicherplatzbedarf Ihrer Website rapide ansteigen.

Eigenschaften für Text

Diese Eigenschaften können für ein Textfeld eingestellt werden. Wählen Sie ein Textfeld um seine Eigeschaften zu sehen.

Objekt > Abstand von links
Legt den Abstand von der linken Seite des Elternelements in Pixel fest.

Objekt > Abstand von oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Elternelements in Pixel fest.

Objekt > Breite
Legt die Breite des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Höhe
Legt die Höhe des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand links
Legt den Abstand von der linken Seite von dem Objekt zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand rechts
Legt den Abstand von der rechten Seite von dem Objekt zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand oben
Legt den Abstand von der oberen Seite von dem Objekt zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand unten
Legt den Abstand von der unteren Seite von dem Objekt zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für das Objekt.

Objekt > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Goldfish Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Goldfish Clipsammlung installiert haben.

Objekt > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für das Objekt. Mit Wiederholen können Sie einstellen wie das Bild angezeigt werden soll.

Objekt > Breite linker Rand
Zeigt einen Rand auf der linken Seite von dem Objekt in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe linker Rand
Wählen Sie eine Farbe für den linken Rand.

Objekt > Breite rechter Rand
Zeigt einen Rand auf der rechten Seite von dem Objekt in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe rechter Rand
Wählen Sie eine Farbe für den rechten Rand.

Objekt > Breite oberer Rand
Zeigt einen Rand auf der oberer Seite von dem Objekt in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe oberer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den oberer Rand.

Objekt > Breite unterer Rand
Zeigt einen Rand auf der unteren Seite von dem Objekt in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe unterer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den unteren Rand.

Objekt > HTML Code hinzufügen PRO
Fügt dem Objekt eigenen HTML Code hinzu um die Funktionalität von Goldfish zu erweitern.

Objekt > Stylesheets hinzufügen PRO
Fügt dem Objekt eigenen CSS Code hinzu. Der Code wird im CSS Bereich Ihrer Website gespeichert. Sie können den CSS Code von eingebauten Komponenten nicht verändern, aber Sie können die hier hinetrlegten CSS Klassen in Ihrem eigenen HTML Code verwenden.

Objekt > Identifer (Id) PRO
Setzt den Wert für die id Eigenschaft. Sie können diese für den Zugriff auf das Objekt mit JavaScript verwenden.

Text > Als Bild speichern
Rendert den Text als Bild, so dass Sie ungewöhnliche Schriftarten verwenden können.

Text > Inhalt bearbeiten
Startet den Editiermodus für ein Textfeld.

Linkstil > Schriftstil
Legt den Schriftstil für Links fest.

Visuelle Effekte

Sie können einen visuellen Effekt festlegen wenn der Benutzer mit einem Link interagiert (z.B. die Farbe wechseln wenn der Besucher seinen Mauszeiger über den Link bewegt). Die folgenden Eigenschaften sind die selben für Effekt beim Überfahren mit der Maus, Effekt beim Anklicken und Effekt für schon besuchte Links.

Effekt > Schrift ändern
Ändert den Schriftstil eines Links.

Effekt > Schriftart
Legt den Schriftstil fest, zu dem geändert werden soll.

RSS

Die folgenden Eigenschaften sind nur verfügbar wenn die Seite einen Newsfeed besitzt.

RSS > Text zum Feed hinzufügen
Fügt das Textfeld zum Newsfeed der Seite hinzu.

RSS > Titel des Eintrags
Der Titel des Newsfeedeintrags.

RSS > Datum
Das Datum, wann der Eintrag veröffentlicht wurde.

Eigenschaften für Text bearbeiten

Diese Eigenschaften können im Editiermodus eines Textfels festgelegt werden. Wählen Sie ein Textfeld aus und machen Sie einen Doppelklick darauf um den Editiermodus zu beginnen.

Text bearbeiten > Texttyp
Legt die semantische Bedeutung für ausgewählten Text fest (normaler Text, Überschrift oder Liste).

Text bearbeiten > Abstand links
Der ausgewählte Text gehört zu einer Liste. Legt den Abstand zwischen dem Listenpunkt und dem Text fest.

Text bearbeiten > Aufzählungsbild
Wählen Sie ein Bild für das Aufzählungszeichen der Liste (nur bei Texttyp > Liste mit Aufzählungsbild.

Text bearbeiten > Schriftstil
Sets the font style for selected text.

Text bearbeiten > Als Link verwenden
Definiert den ausgewählten Text als Link z.B. zu einer anderen Website.

8. Bild

Bilder sind sehr wichtig für das Design Ihrer Website. Die Bildkomponente in Goldfish hat schlaue Funktionen um Bilder zu bearbeiten und anzuzeigen.

Sie können ein Bild zu jedem Seitenbereich und jeder Bereichsvorlage hinzufügen. Um ein Bild hinzuzufügen, bearbeiten Sie den Inhalt eines Seitenbereichs oder einer Seitenvorlage und ziehen Sie das Bild von den Komponenten in den Editor.



Ein Bildobjekt zeigt ein Bild auf Ihrer Website an. Neue Bildobjekte sind nocht leer. Ein Fragezeichenicon wird angezeigt. Um das Objekt mit einem Bild zu füllen, klicken Sie auf Bild > Bild in den Eigenschaften und wählen Sie ein Bild von Ihrer Festplatte aus.



Das Medienimportfenster wird angezeigt. Hier können Sie eine Beschreibung eingeben (die Beschreibung wird als alt Text im HTML Code verwendet). Sie können das Bild auch verkleinern (empfohlen für große Bilder, die direkt von einer digitalen Kamera kommen), drehen oder spiegeln.



In Goldfish können Sie den Bildausschnitt verändern. Starten Sie den Editiermodus mit einem Doppelklick auf das Bild. Jetzt können Sie mit dem Slider in das Bild hinzeinzoomen und den angezeigten Bildausschnitt herumschieben.

INFO: Das ist nur möglich, wenn Bild > Beim Export neu berechnen in den Eigenschaften aktiviert ist.



Achtung bei transparenten GIF Bildern oder GIF Animationen: Deaktivieren Sie immer Bild > Beim Export neu berechnen. Anderenfalls wird das Bild nicht korrekt exportiert und die Animation wird zerstört.



Eigenschaften für Bild

Diese Eigenschaften können für ein Bild eingestellt werden. Wählen Sie ein Bild um seine Eigeschaften zu sehen.

Objekt > Abstand von links
Legt den Abstand von der linken Seite des Elternelements in Pixel fest.

Objekt > Abstand von oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Elternelements in Pixel fest.

Objekt > Breite
Legt die Breite des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Höhe
Legt die Höhe des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand links
Legt den Abstand von der linken Seite von dem Objekt zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand rechts
Legt den Abstand von der rechten Seite von dem Objekt zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand oben
Legt den Abstand von der oberen Seite von dem Objekt zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand unten
Legt den Abstand von der unteren Seite von dem Objekt zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für das Objekt.

Objekt > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Goldfish Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Goldfish Clipsammlung installiert haben.

Objekt > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für das Objekt. Mit Wiederholen können Sie einstellen wie das Bild angezeigt werden soll.

Objekt > Breite linker Rand
Zeigt einen Rand auf der linken Seite von dem Objekt in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe linker Rand
Wählen Sie eine Farbe für den linken Rand.

Objekt > Breite rechter Rand
Zeigt einen Rand auf der rechten Seite von dem Objekt in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe rechter Rand
Wählen Sie eine Farbe für den rechten Rand.

Objekt > Breite oberer Rand
Zeigt einen Rand auf der oberer Seite von dem Objekt in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe oberer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den oberer Rand.

Objekt > Breite unterer Rand
Zeigt einen Rand auf der unteren Seite von dem Objekt in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe unterer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den unteren Rand.

Objekt > HTML Code hinzufügen PRO
Fügt dem Objekt eigenen HTML Code hinzu um die Funktionalität von Goldfish zu erweitern.

Objekt > Stylesheets hinzufügen PRO
Fügt dem Objekt eigenen CSS Code hinzu. Der Code wird im CSS Bereich Ihrer Website gespeichert. Sie können den CSS Code von eingebauten Komponenten nicht verändern, aber Sie können die hier hinetrlegten CSS Klassen in Ihrem eigenen HTML Code verwenden.

Objekt > Identifer (Id) PRO
Setzt den Wert für die id Eigenschaft. Sie können diese für den Zugriff auf das Objekt mit JavaScript verwenden.

Bild > Bild
Wählen Sie das Bild aus, das angezeigt werden soll.

Bild > Beim Export neu berechnen
Berechnet eine optimierte Version des Bildes in der richtigen Größe und Qualität für Ihre Website. Deaktivieren SIe dieses für transparente GIF Bilder und GIF Animationen.

Bild > Inhalt bearbeiten
Klicken Sie hier um den Bildausschnitt zu verändern. Beachten Sie: Diese Option ist nur verfügbar, wenn Bild > Beim Export neu berechnen aktiviert ist.

Bild > Reflektion
Fügt dem Bild eine Reflektion hinzu. Geben Sie die Größe in Pixel an. Beachten Sie: Diese Option ist nur verfügbar, wenn Bild > Beim Export neu berechnen aktiviert ist.

Bild > Horizontal spiegeln
Spiegelt das Bild horizontal. Beachten Sie: Diese Option ist nur verfügbar, wenn Bild > Beim Export neu berechnen aktiviert ist.

Bild > Vertikal spiegeln
Spiegelt das Bild vertikal. Beachten Sie: Diese Option ist nur verfügbar, wenn Bild > Beim Export neu berechnen aktiviert ist.

Bild > Drehen (Grad im Uhrzeigersinn)
Dreht das Bild im Uhrzeigersinn um den angegebenen Wert in Grad. NBeachten Sie: Diese Option ist nur verfügbar, wenn Bild > Beim Export neu berechnen aktiviert ist.

Bild > Schatten
Fügt dem Bild einen Schatteneffekt hinzu. Wählen Sie eine Farbe für den Schatten. Beachten Sie: Diese Option ist nur verfügbar, wenn Bild > Beim Export neu berechnen aktiviert ist.

Bild > Winkel
Der Winkel in Grad, in welche der Schatten zeigen soll.

Bild > Abstand
Der Abstand zwischen dem Bild und dem Schatten. Ein Wert von 0 legt fest, dass der Schatten direkt unter dem Bild angezeigt wird.

Bild > Weichzeichnen
Geben Sie einen Wert ein um den Schatten weichzuzeichnen. Ein höherer Wert zeichnet den Schatten stärker weich.

Bild > Deckkraft
Die Deckkraft des Schattens. 100 legt fest, dass der Schatten nicht transparent ist.

Link > Als Link verwenden
Verwendet das Bild als Link. Wählen Sie eine Seite aus, wohin der Link führen soll.

Visuelle Effekte

Sie können einen visuellen Effekt festlegen wenn der Benutzer mit dem Bildlink interagiert (z.B. die Farbe wechseln wenn der Besucher seinen Mauszeiger über den Link bewegt). Die folgenden Eigenschaften sind die selben für Effekt beim Überfahren mit der Maus und Effekt beim Anklicken.

Effekt > Bild ändern

Ändert das Bild. Wählen Sie ein Bild aus, auf das geändert werden soll.

9. Multimedia

Fügen Sie Ihrer Website QuickTime, Flash, RealMedia und Windows Media Dateien hinzu.

Sie können einen Player für Multimediadateien zu jedem Seitenbereich und jeder Bereichsvorlage hinzufügen. Um einen Player hinzuzufügen, bearbeiten Sie den Inhalt eines Seitenbereichs oder einer Seitenvorlage und ziehen Sie das Multimediaobjekt von den Komponenten in den Editor.

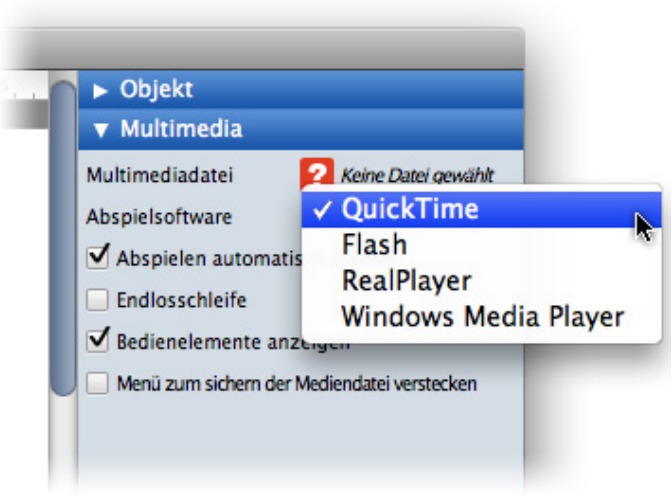


Ein Medienplayer spielt Multimediainhalte in vielen verschiedenen Formaten. Fügen Sie QuickTime, Windows Media oder RealMedia kompatible Videos und Audiodateien oder Flashfilme zu Ihrer Website hinzu.



INFO: Flash Video (.flv Dateien) werden nicht unterstützt. Es ist notwendig diese Dateien in einen normalen Flash Film (.swf Datei) einzubetten. Sie können dann die .swf Datei in einem Flashplayer anzeigen.

Wählen Sie den Player in den Eigenschaften bei Multimedia > Abspielsoftware, den Sie verwenden wollen und wählen Sie bei Multimedia > Multimediadatei eine Multimediadatei von Ihrer Festplatte. Jede Abspielsoftware besitzt eine Anzahl von spezifischen Eigenschaften.



Eigenschaften für Multimedia

Diese Eigenschaften können für ein Multimediaobjekt eingestellt werden. Wählen Sie ein Multimediaobjekt um seine Eigeschaften zu sehen.

Objekt > Abstand von links
Legt den Abstand von der linken Seite des Elternelements in Pixel fest.

Objekt > Abstand von oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Elternelements in Pixel fest.

Objekt > Breite
Legt die Breite des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Höhe
Legt die Höhe des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand links
Legt den Abstand von der linken Seite von dem Objekt zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand rechts
Legt den Abstand von der rechten Seite von dem Objekt zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand oben
Legt den Abstand von der oberen Seite von dem Objekt zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand unten
Legt den Abstand von der unteren Seite von dem Objekt zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für das Objekt.

Objekt > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Goldfish Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Goldfish Clipsammlung installiert haben.

Objekt > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für das Objekt. Mit Wiederholen können Sie einstellen wie das Bild angezeigt werden soll.

Objekt > Breite linker Rand
Zeigt einen Rand auf der linken Seite von dem Objekt in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe linker Rand
Wählen Sie eine Farbe für den linken Rand.

Objekt > Breite rechter Rand
Zeigt einen Rand auf der rechten Seite von dem Objekt in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe rechter Rand
Wählen Sie eine Farbe für den rechten Rand.

Objekt > Breite oberer Rand
Zeigt einen Rand auf der oberer Seite von dem Objekt in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe oberer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den oberer Rand.

Objekt > Breite unterer Rand
Zeigt einen Rand auf der unteren Seite von dem Objekt in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe unterer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den unteren Rand.

Objekt > HTML Code hinzufügen PRO
Fügt dem Objekt eigenen HTML Code hinzu um die Funktionalität von Goldfish zu erweitern.

Objekt > Stylesheets hinzufügen PRO
Fügt dem Objekt eigenen CSS Code hinzu. Der Code wird im CSS Bereich Ihrer Website gespeichert. Sie können den CSS Code von eingebauten Komponenten nicht verändern, aber Sie können die hier hinetrlegten CSS Klassen in Ihrem eigenen HTML Code verwenden.

Objekt > Identifer (Id) PRO
Setzt den Wert für die id Eigenschaft. Sie können diese für den Zugriff auf das Objekt mit JavaScript verwenden.

Multimedia > Multimediadatei
Wählen Sie die Multimediadatei von Ihrer Festplatte aus, die Sie anzeigen möchten.

Multimedia > Abspielsoftware
Wählen Sie den Typ der Abspielsoftware, die die Multimediadatei abspielen kann.

Multimedia > Abspielen automatisch starten
Spielt die Multimediadatei automatisch ab, nachdem die Seite geladen wurde.

Multimedia > Endlosschleife
Spielt die Multimediadatei in einer Endlosschleife ab.

Multimedia > Bedienelemente anzeigen
Zeigt Steuerelemente wie Abspielen, Stopp und Pause (nur QuickTime, RealPlayer, Windows Media).

Multimedia > Menü zum Sichern der Mediendatei verstecken
Blendet das Menü aus, mit dem die Multimediadatei gespeichert werden kann (nur Quicktime).

Multimedia > Transparenter Hintergrund
Zeigt Flashfilme mit Alphakanal und Transparent vor dem Seiteninhalt an (nur Flash).

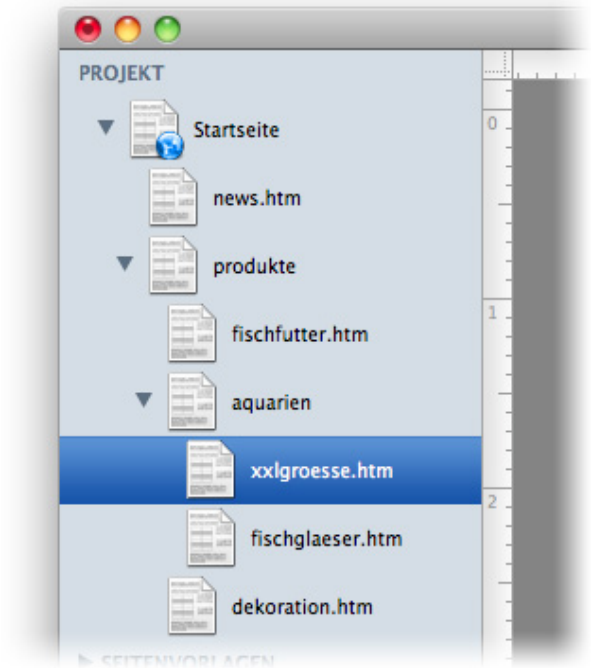
10. Navigationsmenü

Fügen Sie ein Navigationsmenü zu Ihrer Website hinzu. Ein Navigationsmenü ist das wichtigste Element, das Seitenbesucher verwenden um auf Ihrer Website zu navigieren.

Sie können ein Navigationsmenü zu jedem Seitenbereich und jeder Bereichsvorlage hinzufügen. Um ein Navigationsmenü hinzuzufügen, bearbeiten Sie den Inhalt eines Seitenbereichs oder einer Seitenvorlage und ziehen Sie das Navigationsmenü von den Komponenten in den Editor.



Normalerweise sollten Sie ein Navigationsmenü zu einer Bereichsvorlage hinzufügen und diese Bereichsvorlage auf jeder Seite Ihrer Website verwenden. Dadurch wird das Navigationsmenü auf jeder Seite von Ihrer Website an der selben Stelle angezeigt.



Das Navigationsmenü zeigt automatisch die Seiten Ihrer Website als Menüeinträge an. Normalerweise enthält es genau einen Eintrag für jede Seite Ihrer Website. Der angezigte Text ist immer die Seite > Menütitel-Eigenschaft einer Seite.



Um den Text zu ändern, wählen Sie die betreffende Seite und bearbeiten Sie die Seite >

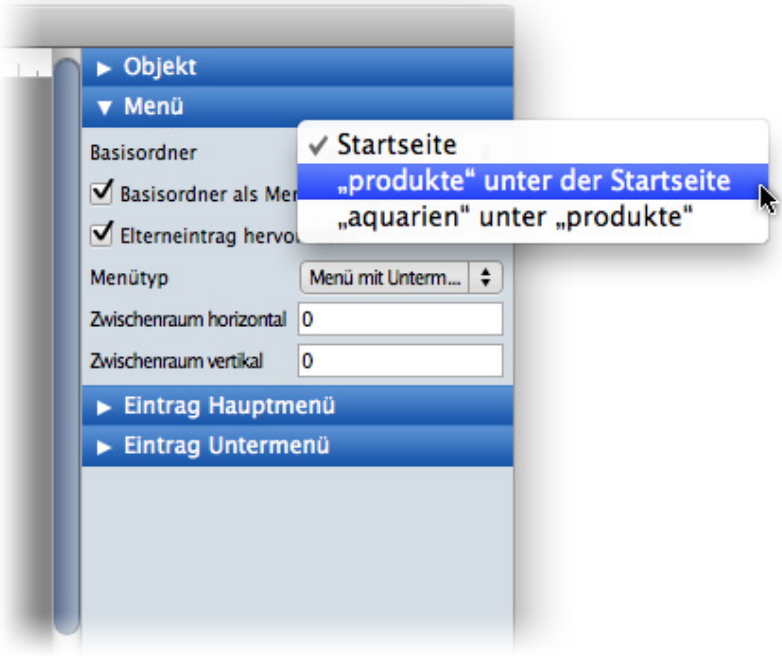
Menütitel-Eigenschaft der Seite. Wenn Sie Seite > Menütitel deaktivieren, taucht die Seite nicht im Navigationsmenü auf.

INFO: Es ist nicht möglich einen Link manuell zu einem Navigationsmenü hinzuzufügen. Das Navigationsmenü zeigt immer automatisch die Seiten Ihrer Website.



Es gibt mehrere Typen von Navigationsmenüs. Sie können den Typ in den Eigenschaften bei Menü > Menütyp einstellen.

- **Einfaches Menü (1):** Zeigt nur eine Hierarchieebene der Seiten an. Es zeigt keine Untermenüs. Wenn Ihre Website Seiten mit unterseiten enthält, benötigen Sie ein zweites Navigationsmenü dafür.
- **Menü mit Untermenü (2):** Zeigt nur zwei Hierarchieebenen der Seiten an. Es zeigt ein Submenü. Wenn Sie auf eine Seite mit Unterseiten klicken, erscheint das Untermenü direkt unter dem Hauptmenüeintrag der Seite.
- **Dropdownmenü rechts (3):** Zeigt alle Hierarchieebenen der Seiten in einer Menüstruktur. Wenn der Besucher Ihrer Website die Maus über einen Menüeintrag von einer Seite mit Unterseiten bewegt, geht ein Untermenü auf.
- **Dropdownmenü unten (4):** Zeigt alle Hierarchieebenen der Seiten in einer Menüstruktur. Wenn der Besucher Ihrer Website die Maus über einen Menüeintrag von einer Seite mit Unterseiten bewegt, geht ein Untermenü auf.



By default, the main menu shows the first hierarchy level of pages (the start page and their sub pages are shown). If you want to create a navigation menu that shows pages from another level, change the property Menu > Base Folder. Here are all pages listed, that have sub pages. E.g. if you select products in this example, products and all it's sub pages are shown.

INFO: If you change the size of the menu item, so that there is enough space, the menu entries are displayed side by side.

Eigenschaften für Navigationsmenü

Diese Eigenschaften können für ein Navigationsmenü eingestellt werden. Wählen Sie ein Navigationsmenü um seine Eigeschaften zu sehen.

Objekt > Abstand von links
Legt den Abstand von der linken Seite des Elternelements in Pixel fest.

Objekt > Abstand von oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Elternelements in Pixel fest.

Objekt > Breite
Legt die Breite des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Höhe
Legt die Höhe des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand links
Legt den Abstand von der linken Seite von dem Objekt zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand rechts
Legt den Abstand von der rechten Seite von dem Objekt zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand oben
Legt den Abstand von der oberen Seite von dem Objekt zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand unten
Legt den Abstand von der unteren Seite von dem Objekt zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für das Objekt.

Objekt > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Goldfish Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Goldfish Clipsammlung installiert haben.

Objekt > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für das Objekt. Mit Wiederholen können Sie einstellen wie das Bild angezeigt werden soll.

Objekt > Breite linker Rand
Zeigt einen Rand auf der linken Seite von dem Objekt in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe linker Rand
Wählen Sie eine Farbe für den linken Rand.

Objekt > Breite rechter Rand
Zeigt einen Rand auf der rechten Seite von dem Objekt in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe rechter Rand
Wählen Sie eine Farbe für den rechten Rand.

Objekt > Breite oberer Rand
Zeigt einen Rand auf der oberer Seite von dem Objekt in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe oberer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den oberer Rand.

Objekt > Breite unterer Rand
Zeigt einen Rand auf der unteren Seite von dem Objekt in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe unterer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den unteren Rand.

Objekt > HTML Code hinzufügen PRO
Fügt dem Objekt eigenen HTML Code hinzu um die Funktionalität von Goldfish zu erweitern.

Objekt > Stylesheets hinzufügen PRO
Fügt dem Objekt eigenen CSS Code hinzu. Der Code wird im CSS Bereich Ihrer Website gespeichert. Sie können den CSS Code von eingebauten Komponenten nicht verändern, aber Sie können die hier hinetrlegten CSS Klassen in Ihrem eigenen HTML Code verwenden.

Objekt > Identifer (Id) PRO
Setzt den Wert für die id Eigenschaft. Sie können diese für den Zugriff auf das Objekt mit JavaScript verwenden.

Menü > Basisordner
Wählen Sie eine Seite mit Unterseiten, die als Hauptmenüeinträge angezeigt werden. Voreingestellt ist die Startseite, aber Sie können diese Eigenschaft verändern um Untermenüs zu erzeugen.

Menü > Basisordner als Meüeintrag zeigen.
Zeigt die ausgewählte Seite von Menü > Basisordner im Hauptmenü an. Wenn Sie diese Eigenschaft deaktivieren werden nur ihre Unterseiten angezeigt.

Menü > Elterneintrag hervorheben
Wenn Sie sich auf einer Seite aus dem Untermenü befinden, wird auch der Eintrag der übergeordneten Seite hervorgehoben. Wenn Sie diese Eigenschaft deaktivieren, wird nur der Eintrag der aktuellen Seite hervorgehoben.

Menü > Menütyp
Legt den Menütyp für das Menü fest. Sie können wählen zwischen:

- Einfaches Menü
- Menü mit Untermenü
- Dropdownmenü rechts
- Dropdownmenü unten

Menü > Zwischenraum horizontal
Legt den Abstand zwischen dem unteren Rand eines Menüeintrags und dem oberen Rand des nächsten Menüeintrags fest.

Menü > Zwischenraum vertikal
Legt den Abstand zwischen dem rechten Rand eines Menüeintrags und dem linken Rand des nächsten Menüeintrags fest.

Eintrag Hauptmenü und Eintrag Untermenü

Die folgenden Eigenschaften sind die selben für Eintrag Hauptmenü und Eintrag Untermenü. Beachten Sie, dass Eintrag Untermenü nur sichtbar ist, wenn Sie nicht Einfaches Menü bei Menü > Menütyp auswählen, weil ein einfaches Menü kein Untermenü besitzt.

Menüeintrag > Breite
Legt die Breite eines Menüeintrags in Pixel fest.

Menüeintrag > Höhe
Legt die Höhe eines Menüeintrags in Pixel fest.

Menüeintrag > Positionierung
Legt die Textausrichtung in einem Menüeintrag fest.

Menüeintrag > Schriftstil
Legt den Schriftstil in einem Menüeintrag fest.

Menüeintrag > Innenabstand links
Legt den Abstand von der linken Seite von einem Menüeintrag zum Inhalt in Pixel fest.

Menüeintrag > Innenabstand rechts
Legt den Abstand von der rechten Seite von einem Menüeintrag zum Inhalt in Pixel fest.

Menüeintrag > Innenabstand oben
Legt den Abstand von der oberen Seite von einem Menüeintrag zum Inhalt in Pixel fest.

Menüeintrag > Innenabstand unten
Legt den Abstand von der unteren Seite von einem Menüeintrag zum Inhalt in Pixel fest.

Menüeintrag > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für einen Menüeintrag.

Menüeintrag > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Goldfish Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Goldfish Clipsammlung installiert haben.

Menüeintrag > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für einen Menüeintrag. Mit Wiederholen können Sie einstellen wie das Bild angezeigt werden soll.

Menüeintrag > Breite linker Rand
Zeigt einen Rand auf der linken Seite von einem Menüeintrag in der eingegebenen Breite (Pixel).

Menüeintrag > Farbe linker Rand
Wählen Sie eine Farbe für den linken Rand.

Menüeintrag > Breite rechter Rand
Zeigt einen Rand auf der rechten Seite von einem Menüeintrag in der eingegebenen Breite (Pixel).

Menüeintrag > Farbe rechter Rand
Wählen Sie eine Farbe für den rechten Rand.

Menüeintrag > Breite oberer Rand
Zeigt einen Rand auf der oberer Seite von einem Menüeintrag in der eingegebenen Breite (Pixel).

Menüeintrag > Farbe oberer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den oberer Rand.

Menüeintrag > Breite unterer Rand
Zeigt einen Rand auf der unteren Seite von einem Menüeintrag in der eingegebenen Breite (Pixel).

Menüeintrag > Farbe unterer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den unteren Rand.

Visuelle Effekte

Sie können einen visuellen Effekt festlegen wenn der Benutzer mit dem Navigationsmenü interagiert (z.B. die Farbe wechseln wenn der Besucher seinen Mauszeiger über einen Eintrag bewegt). Die folgenden Eigenschaften sind die selben für Effekt beim Überfahren mit der Maus, Effekt beim Anklicken und Effekt für schon besuchte Links.

Effekt > Schrift ändern
Ändert den Schriftstil von einem Menüeintrag.

Effekt > Schriftstil
Legt den Schriftstil fest, auf den geändert werden soll.

Effekt > Hintergrund ändern
Ändert den Hintergrund von einem Menüeintrag.

Effekt > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für einen Menüeintrag.

Effekt > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Goldfish Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Goldfish Clipsammlung installiert haben.

Effekt > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für einen Menüeintrag. Mit Wiederholen können Sie einstellen wie das Bild angezeigt werden soll.

Effekt > Rand ändern
Ändert den Rand von einem Menüentrag.

Effekt > Breite linker Rand
Zeigt einen Rand auf der linken Seite von einem Menüeintrag in der eingegebenen Breite (Pixel).

Effekt > Farbe linker Rand
Wählen Sie eine Farbe für den linken Rand.

Effekt > Breite rechter Rand
Zeigt einen Rand auf der rechten Seite von einem Menüeintrag in der eingegebenen Breite (Pixel).

Effekt > Farbe rechter Rand
Wählen Sie eine Farbe für den rechten Rand.

Effekt > Breite oberer Rand
Zeigt einen Rand auf der oberer Seite von einem Menüeintrag in der eingegebenen Breite (Pixel).

Effekt > Farbe oberer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den oberer Rand.

Effekt > Breite unterer Rand
Zeigt einen Rand auf der unteren Seite von einem Menüeintrag in der eingegebenen Breite (Pixel).

Effekt > Farbe unterer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den unteren Rand.

Effekt > Innenabstand ändern
Ändert den Innenabstand von einem Menüeintrag.

Effekt > Innenabstand links
Legt den Abstand von der linken Seite von einem Menüeintrag zum Inhalt in Pixel fest.

Effekt > Innenabstand rechts

Legt den Abstand von der rechten Seite von einem Menüeintrag zum Inhalt in Pixel fest.

Effekt > Innenabstand oben

Legt den Abstand von der oberen Seite von einem Menüeintrag zum Inhalt in Pixel fest.

Effekt > Innenabstand unten

Legt den Abstand von der unteren Seite von einem Menüeintrag zum Inhalt in Pixel fest.

11. Form

Mit Formen können Sie Rechtecke, abgerundete Rechtecke, Ovale und Linien direkt auf Ihrer Website zeichnen.

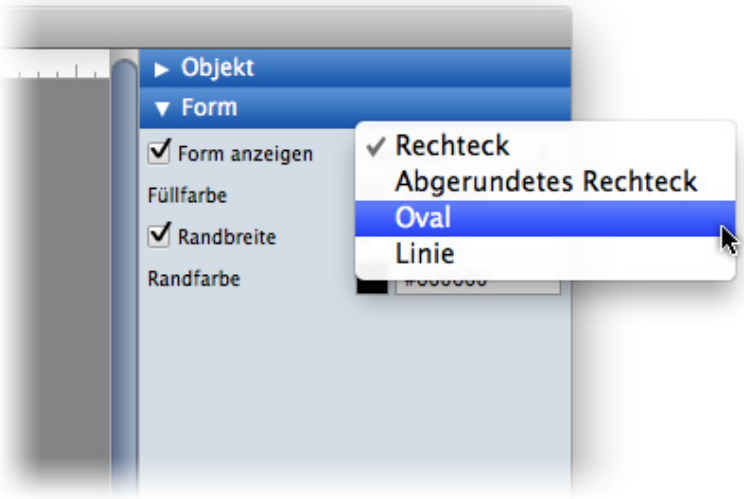
Sie können eine Form zu jedem Seitenbereich und jeder Bereichsvorlage hinzufügen. Um eine Form hinzuzufügen, bearbeiten Sie den Inhalt eines Seitenbereichs oder einer Seitenvorlage und ziehen Sie die Form von den Komponenten in den Editor.



Formen sind eine gute Wahl, wenn Sie das Layout Ihrer Website entwerfen möchten. Formen können Rechtecke, abgerundete Rechtecke, Ovale oder Linien enthalten. Oder nichts, wenn Sie nur ein Hintergrundbild oder eine Hintergrundfarbe in der Form anzeigen wollen.



Die Eigeschaft Form > Form anzeigen definiert ob eine Form im Objekt angezeigt wird und welche Form verwendet wird. Wählen Sie zwischen Rechteck, abgerundetes Rechteck, Oval oder Linie. Es hängt von Ihrer Auswahl ab welche anderen Optionen verfügbar sind.



Jede Form hat eine Füllfarbe und einen Rand. Wenn Sie nur ein Rechteck mit einem Hintergrund oder einer Farbe möchten, deaktivieren Sie Form > Form anzeigen und verwenden Sie stattdessen den Hintergrund des Objekts.

Eigenschaften für Form

Diese Eigenschaften können für eine Form eingestellt werden. Wählen Sie eine Form um ihre Eigeschaften zu sehen.

Objekt > Abstand von links
Legt den Abstand von der linken Seite des Elternelements in Pixel fest.

Objekt > Abstand von oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Elternelements in Pixel fest.

Objekt > Breite
Legt die Breite des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Höhe
Legt die Höhe des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand links
Legt den Abstand von der linken Seite von dem Objekt zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand rechts
Legt den Abstand von der rechten Seite von dem Objekt zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand oben
Legt den Abstand von der oberen Seite von dem Objekt zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand unten
Legt den Abstand von der unteren Seite von dem Objekt zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für das Objekt.

Objekt > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Goldfish Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Goldfish Clipsammlung installiert haben.

Objekt > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für das Objekt. Mit Wiederholen können Sie einstellen wie das Bild angezeigt werden soll.

Objekt > Breite linker Rand
Zeigt einen Rand auf der linken Seite von dem Objekt in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe linker Rand
Wählen Sie eine Farbe für den linken Rand.

Objekt > Breite rechter Rand
Zeigt einen Rand auf der rechten Seite von dem Objekt in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe rechter Rand
Wählen Sie eine Farbe für den rechten Rand.

Objekt > Breite oberer Rand
Zeigt einen Rand auf der oberer Seite von dem Objekt in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe oberer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den oberer Rand.

Objekt > Breite unterer Rand
Zeigt einen Rand auf der unteren Seite von dem Objekt in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe unterer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den unteren Rand.

Objekt > HTML Code hinzufügen PRO
Fügt dem Objekt eigenen HTML Code hinzu um die Funktionalität von Goldfish zu erweitern.

Objekt > Stylesheets hinzufügen PRO
Fügt dem Objekt eigenen CSS Code hinzu. Der Code wird im CSS Bereich Ihrer Website gespeichert. Sie können den CSS Code von eingebauten Komponenten nicht verändern, aber Sie können die hier hinetrlegten CSS Klassen in Ihrem eigenen HTML Code verwenden.

Objekt > Identifer (Id) PRO
Setzt den Wert für die id Eigenschaft. Sie können diese für den Zugriff auf das Objekt mit JavaScript verwenden.

Form > Form anzeigen
Wählen Sie die Form, die angezeigt werden soll. Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie keine Form möchten.

Form > Bogen
Legt die Rundung für abgerundete Rechtecke fest.

Form > Füllfarbe

Wählen Sie eine Füllfarbe für die Form oder die Farbe einer Linienform.

Form > Größe

Legt die Größe einer Linienform in Pixel fest.

Form > Randbreite

Legt die Breite für den Rand von der Form in Pixel fest.

Form > Randfarbe

Wählen Sie eine Farbe für den Rand der Form.

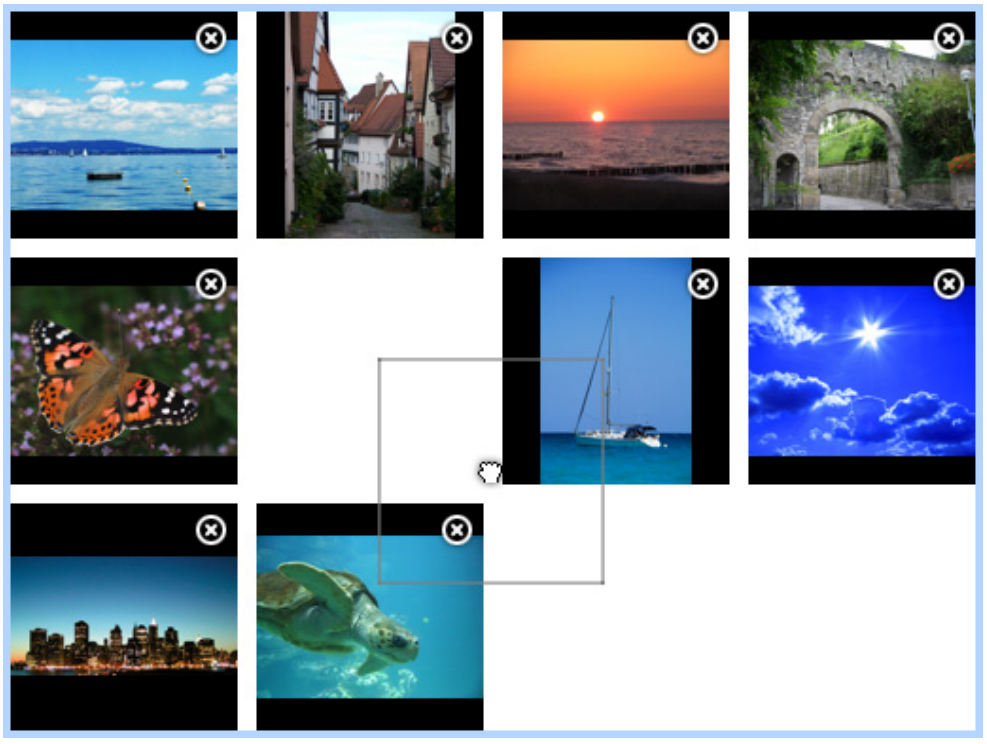
12. Galerie

Mit einer Galerie können Sie den Seitenbesuchern dutzende Fotos in einer Diashow präsentieren.

Sie können eine Galerie zu jedem Seitenbereich und jeder Bereichsvorlage hinzufügen. Um eine Galerie hinzuzufügen, bearbeiten Sie den Inhalt eines Seitenbereichs oder einer Seitenvorlage und ziehen Sie die Galerie von den Komponenten in den Editor.



Eine Galerie zeigt eine Auswahl von Bildern als Vorschaubilder. Der Besucher Ihrer Website kann auf jedes Vorschaubild klicken um eine größere Version zu sehen. Optional können Sie eine Diashow hinzufügen, so dass das nächste Bild automatisch geladen wird.



Um Bilder in Ihre Galerie einzufügen, machen Sie einen Doppelklick darauf um den Inhalt zu Bearbeiten. Verändern Sie die Bildreihenfolge mit Drag und Drop oder Klicken Sie in den Löschbutton eines Bildes um es zu löschen. In den Eigenschaften sind verschiedene Möglichkeiten:

Galerie bearbeiten > Ein Bild hinzufügen
Wählen Sie ein Bild von Ihrer Festplatte um es in die Galerie einzufügen.

Galerie bearbeiten > Aus Ordner hinzufügen
Wählen Sie ein Ordner mit Bildern von Ihrer Festplatte. Goldfish fügt alle diese Bilder in Ihre Galerie ein.

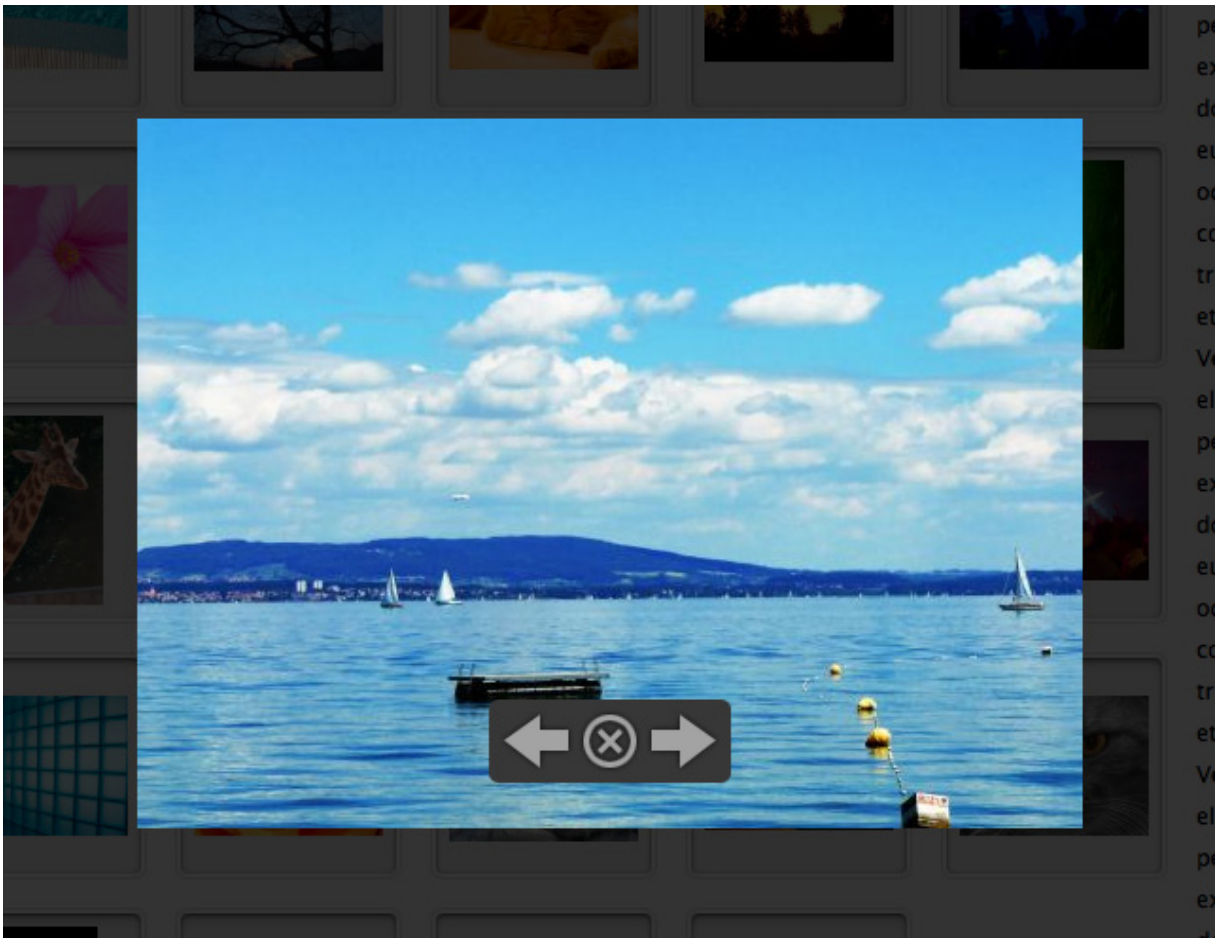
Galerie bearbeiten > Alle Bilder löschen

Löscht alle Bilder aus Ihrer Galerie.



Wenn Sie Bilder in Ihre Galerie einfügen, erscheint das Medienimportfenster für jedes Bild. Falls Sie große Bilder haben (z.B. von einer Digitalkamera), sollten Sie die Größe auf höchstens 700 x 700 Pixel reduzieren. Wenn Sie möchten können Sie eine Beschreibung für jedes Bild hinzufügen. Aktivieren Sie Für alle, wenn Sie nicht möchten dass das Medienimportfenster für jedes Bild einzeln aufgeht.

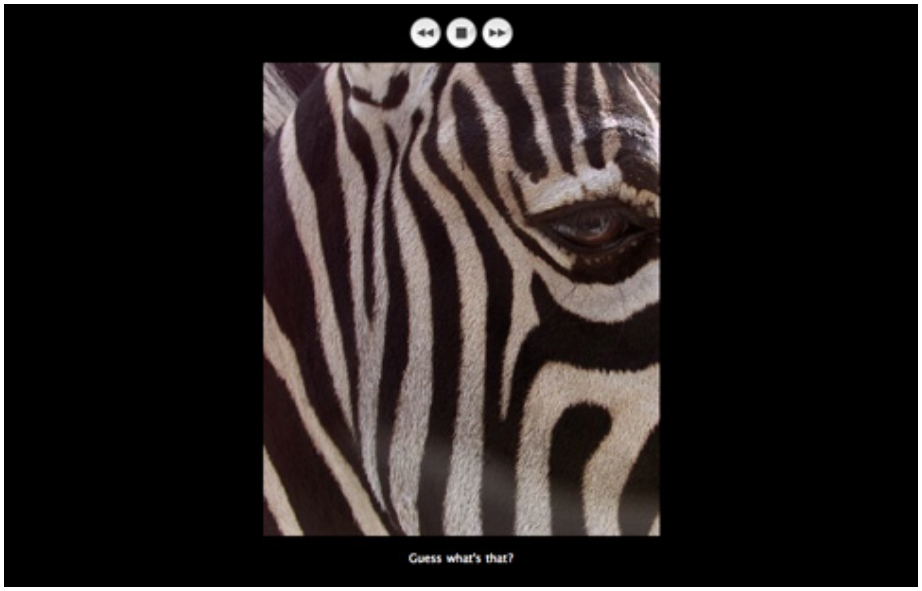
Wenn ein Besucher Ihrer Website auf ein Vorschaubild klickt, wird die größere Version von diesem Bild geladen. Es gibt verschiedene Anzeigetypen für die größere Version.



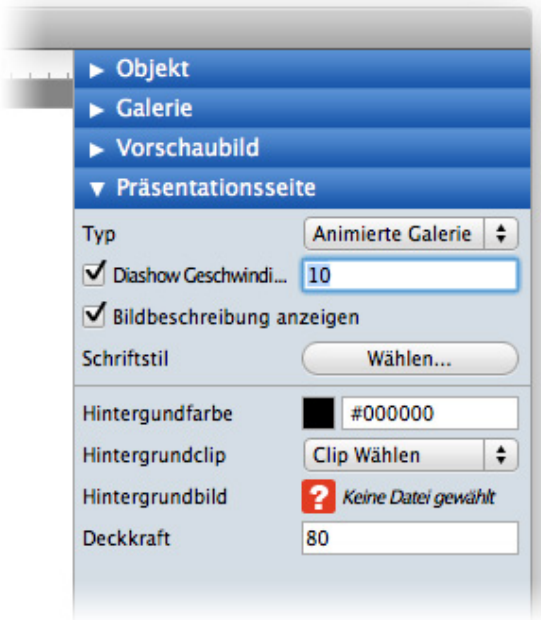
Wählen Sie Animierte Galerie bei Präsentationsseite > Typ in den Eigenschaften und die Bilder erscheinen im Vordergrund, während Ihre Website im Hintergrund abgedunkelt wird.



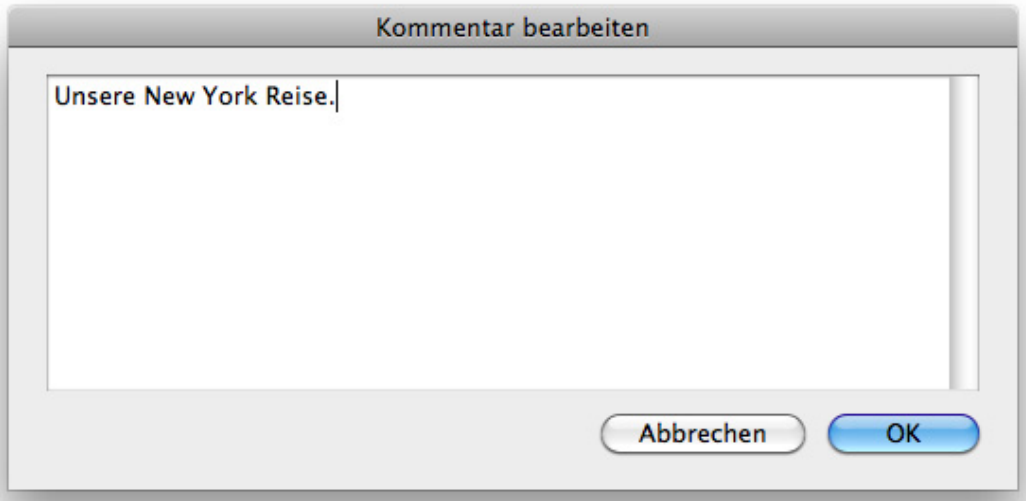
Wählen Sie Bildzoom bei Präsentationsseite > Typ in den Eigenschaften und die Bilder erscheinen im Vordergrund, während Ihre Website im Hintergrund bleibt.



Wählen Sie Klassisch bei Präsentationsseite > Typ in den Eigenschaften und die Bilder werden auf einer separaten Seite geladen.



Wenn sie die Bilder automatisch in einer Diashow anzeigen möchten, aktivieren Sie Präsentationsseite > Diashow Geschwindigkeit (Sec) in den Eigenschaften und geben Sie eine Zeit in Sekunden ein. Deaktivieren Sie andernfalls diese Option. Falls Sie die Kommentare, die Sie im Medienimportfenster eingegeben haben unter jedem Bild anzeigen möchten, aktivieren Sie Präsentationsseite > Bildbeschreibung anzeigen.



Um einen Kommentar für ein Bild zu ändern, machen Sie einen Doppelklick auf die Galerie um Sie zu bearbeiten und einen Rechtsklick (Control-Klick) auf ein Bild und wählen Sie Kommentar bearbeiten....

Eigenschaften für Galerie

Diese Eigenschaften können für eine Galerie eingestellt werden. Wählen Sie eine Galerie um ihre Eigeschaften zu sehen.

Objekt > Abstand von links
Legt den Abstand von der linken Seite des Elternelements in Pixel fest.

Objekt > Abstand von oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Elternelements in Pixel fest.

Objekt > Breite
Legt die Breite des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Höhe
Legt die Höhe des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand links
Legt den Abstand von der linken Seite von dem Objekt zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand rechts
Legt den Abstand von der rechten Seite von dem Objekt zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand oben
Legt den Abstand von der oberen Seite von dem Objekt zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand unten
Legt den Abstand von der unteren Seite von dem Objekt zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für das Objekt.

Objekt > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Goldfish Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Goldfish Clipsammlung installiert haben.

Objekt > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für das Objekt. Mit Wiederholen können Sie einstellen wie das Bild angezeigt werden soll.

Objekt > Breite linker Rand
Zeigt einen Rand auf der linken Seite von dem Objekt in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe linker Rand
Wählen Sie eine Farbe für den linken Rand.

Objekt > Breite rechter Rand
Zeigt einen Rand auf der rechten Seite von dem Objekt in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe rechter Rand
Wählen Sie eine Farbe für den rechten Rand.

Objekt > Breite oberer Rand
Zeigt einen Rand auf der oberer Seite von dem Objekt in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe oberer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den oberer Rand.

Objekt > Breite unterer Rand
Zeigt einen Rand auf der unteren Seite von dem Objekt in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe unterer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den unteren Rand.

Objekt > HTML Code hinzufügen PRO
Fügt dem Objekt eigenen HTML Code hinzu um die Funktionalität von Goldfish zu erweitern.

Objekt > Stylesheets hinzufügen PRO
Fügt dem Objekt eigenen CSS Code hinzu. Der Code wird im CSS Bereich Ihrer Website gespeichert. Sie können den CSS Code von eingebauten Komponenten nicht verändern, aber Sie können die hier hinetrlegten CSS Klassen in Ihrem eigenen HTML Code verwenden.

Objekt > Identifer (Id) PRO
Setzt den Wert für die id Eigenschaft. Sie können diese für den Zugriff auf das Objekt mit JavaScript verwenden.

Galerie > Inhalt bearbeiten
Klicken Sie hier, um den Inhalt der Galerie zu bearbeiten oder machen Sie einen Doppelklick darauf.

Galerie > Titel
Der Titel Ihrer Galerie. Er wird auf der Präsentationsseite einer in der Titelzeile Ihres Webbrowsers angezeigt (nur, wenn sie Klassich bei Präsentationsseite > Typ gewählt haben).

Vorschaubild > Icon Breite (max)
Legt die maximale Breite eines Vorschaubilds fest. Maximal weil die Proportionen beim Verkleinern erhalten bleiben.

Vorschaubild > Icon Höhe (max)
Legt die maximale Höhe eines Vorschaubilds fest. Maximal weil die Proportionen beim Verkleinern erhalten bleiben.

Vorschaubild > Zwischenraum horizontal
Legt den Abstand zwischen der Unterseite eines Vorschaubilds und der Oberseite des nächsten Vorschaubilds fest.

Vorschaubild > Zwischenraum vertikal
Legt den Abstand zwischen der rechten Seite eines Vorschaubilds und der linken Seite des nächsten Vorschaubilds fest.

Vorschaubild > Innenabstand links
Legt den Abstand von der linken Seite von einem Vorschaubild zum Inhalt in Pixel fest.

Vorschaubild > Innenabstand rechts
Legt den Abstand von der rechten Seite von einem Vorschaubild zum Inhalt in Pixel fest.

Vorschaubild > Innenabstand oben
Legt den Abstand von der oberen Seite von einem Vorschaubild zum Inhalt in Pixel fest.

Vorschaubild > Innenabstand unten
Legt den Abstand von der unteren Seite von einem Vorschaubild zum Inhalt in Pixel fest.

Vorschaubild > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für ein Vorschaubild.

Vorschaubild > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Goldfish Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Goldfish Clipsammlung installiert haben.

Vorschaubild > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für ein Vorschaubild. Mit Wiederholen können Sie einstellen wie das Bild angezeigt werden soll.

Vorschaubild > Breite linker Rand
Zeigt einen Rand auf der linken Seite von einem Vorschaubild in der eingegebenen Breite (Pixel).

Vorschaubild > Farbe linker Rand
Wählen Sie eine Farbe für den linken Rand.

Vorschaubild > Breite rechter Rand
Zeigt einen Rand auf der rechten Seite von einem Vorschaubild in der eingegebenen Breite (Pixel).

Vorschaubild > Farbe rechter Rand
Wählen Sie eine Farbe für den rechten Rand.

Vorschaubild > Breite oberer Rand
Zeigt einen Rand auf der oberer Seite von einem Vorschaubild in der eingegebenen Breite (Pixel).

Vorschaubild > Farbe oberer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den oberer Rand.

Vorschaubild > Breite unterer Rand
Zeigt einen Rand auf der unteren Seite von einem Vorschaubild in der eingegebenen Breite (Pixel).

Vorschaubild > Farbe unterer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den unteren Rand.

Präsentationsseite > Typ
Wählen Sie den Typ der Galerie. Der Typ legt fest wie die größere Version der Bilder präsentiert wird.

Präsentationsseite > Diashow Geschwindigkeit (Sec)
Legt fest wie lange ein Bild in einer Diashow angezeigt wird. Deaktivieren Sie diese Option für keine Diashow.

Präsentationsseite > Bildbeschreibung anzeigen
Zeigt die Kommentare von einem Bild unter der größeren Version auf der Präsentationsseite an.

Präsentationsseite > Schriftstil
Legt den Schriftstil für die Präsentationsseite fest.

Präsentationsseite > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für die Präsentationsseite.

Präsentationsseite > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Goldfish Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Goldfish Clipsammlung installiert haben.

Präsentationsseite > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für die Präsentationsseite. Mit Wiederholen können Sie einstellen wie das Bild angezeigt werden soll.

Präsentationsseite > Deckkraft (%)
Legt die Deckkraft für den Hintergrund fest (nur Verfügbar für Animierte Galerie Als Typ.

13. Besucherzähler

Fügen Sie Ihrer Website einen Besucherzähler hinzu. Mit einem Besucherzähler können Sie die Anzahl der Besucher auf Ihrer Website anzeigen.

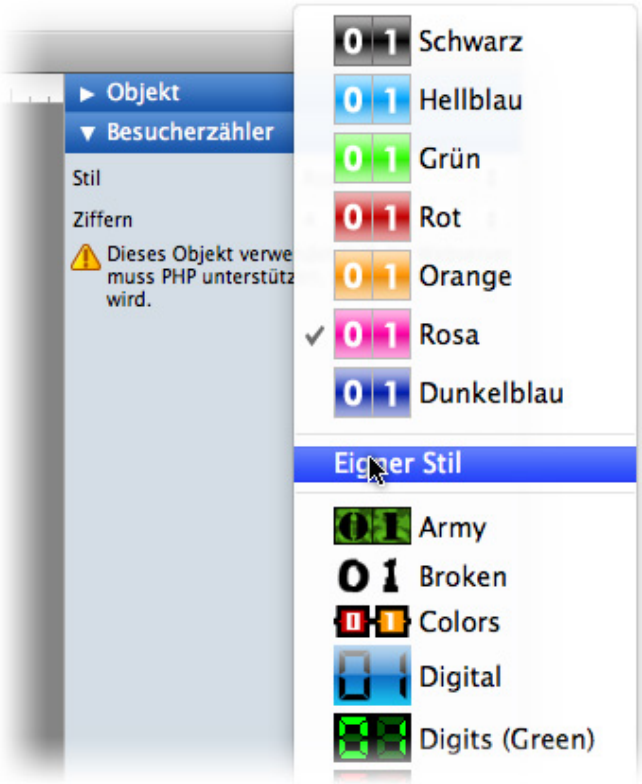
Sie können einen Besucherzähler zu jedem Seitenbereich und jeder Bereichsvorlage hinzufügen. Um einen Besucherzähler hinzuzufügen, bearbeiten Sie den Inhalt eines Seitenbereichs oder einer Seitenvorlage und ziehen Sie den Besucherzähler von den Komponenten in den Editor.



Ein Besucherzähler zählt jeden Besucher Ihrer Website und zeigt die Anzahl der Besucher auf einem Bild an. Wiederkehrende Besucher werden nur alle 24 Stunden gezählt. Ändern Sie die Eigenschaften im Bereich Besucherzähler um den Stil des Zählers zu ändern.



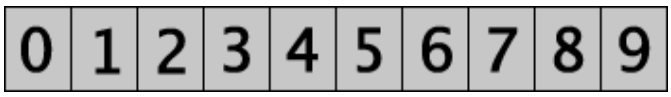
Die Eigenschaft Besucherzähler > Stil legt den Stil des Zählers fest. Sie können aus vielen verschiedenen Stilen in verschiedenen Farben wählen. Besucherzähler > Ziffern legt die Größe des Zählers fest. Wenn der Zählerstand zu groß für die Anzahl der Ziffern ist, werden die letzten Ziffern abgeschnitten.



INFO: Wenn Sie Goldfish Clips (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php) installiert haben sind viele weitere Stile verfügbar. Wenn nicht gibt es nur die sieben eingebauten

Stile.

Falls Ihnen die eingebauten Stile nicht gefallen, können Sie ein eigenes Zählerbild erstellen. Das Zählerbild ist ein kleines Bild mit den Ziffern 0 bis 9 darauf. Das Zählerscript schneidet jede Ziffer aus, die gebraucht wird und baut sie zusammen um den Zählerstand anzuzeigen.



Wählen Sie Eigener Stil bei Besucherzähler > Stil in den Eigenschaften und wählen Sie ihr erstelltes Zählerbild aus.

INFO: Dieses Objekt verwendet PHP. Ihr Webserver muss PHP unterstützen um es zu nutzen.

Eigenschaften für Besucherzähler

Diese Eigenschaften können für einen Besucherzähler eingestellt werden. Wählen Sie einen Besucherzähler um seine Eigeschaften zu sehen.

Objekt > Abstand von links
Legt den Abstand von der linken Seite des Elternelements in Pixel fest.

Objekt > Abstand von oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Elternelements in Pixel fest.

Objekt > Breite
Legt die Breite des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Höhe
Legt die Höhe des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand links
Legt den Abstand von der linken Seite von dem Objekt zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand rechts
Legt den Abstand von der rechten Seite von dem Objekt zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand oben
Legt den Abstand von der oberen Seite von dem Objekt zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand unten
Legt den Abstand von der unteren Seite von dem Objekt zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für das Objekt.

Objekt > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Goldfish Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Goldfish Clipsammlung installiert haben.

Objekt > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für das Objekt. Mit Wiederholen können Sie einstellen wie das Bild angezeigt werden soll.

Objekt > Breite linker Rand
Zeigt einen Rand auf der linken Seite von dem Objekt in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe linker Rand
Wählen Sie eine Farbe für den linken Rand.

Objekt > Breite rechter Rand
Zeigt einen Rand auf der rechten Seite von dem Objekt in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe rechter Rand
Wählen Sie eine Farbe für den rechten Rand.

Objekt > Breite oberer Rand
Zeigt einen Rand auf der oberer Seite von dem Objekt in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe oberer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den oberer Rand.

Objekt > Breite unterer Rand
Zeigt einen Rand auf der unteren Seite von dem Objekt in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe unterer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den unteren Rand.

Objekt > HTML Code hinzufügen PRO
Fügt dem Objekt eigenen HTML Code hinzu um die Funktionalität von Goldfish zu erweitern.

Objekt > Stylesheets hinzufügen PRO
Fügt dem Objekt eigenen CSS Code hinzu. Der Code wird im CSS Bereich Ihrer Website gespeichert. Sie können den CSS Code von eingebauten Komponenten nicht verändern, aber Sie können die hier hinetrlegten CSS Klassen in Ihrem eigenen HTML Code verwenden.

Objekt > Identifer (Id) PRO
Setzt den Wert für die id Eigenschaft. Sie können diese für den Zugriff auf das Objekt mit JavaScript verwenden.

Besucherzähler > Stil
Wählen Sie den Stil für Ihren Besucherzähler aus.

Besucherzähler > Zählerbild
Wählen Sie ein eigenes Zählerbild, wenn Sie einen eigenen Stil für Ihren Besucherzähler verwenden möchten.

Besucherzähler > Ziffern
Legt die Anzahl der Ziffern fest, die der Zähler anzeigt.

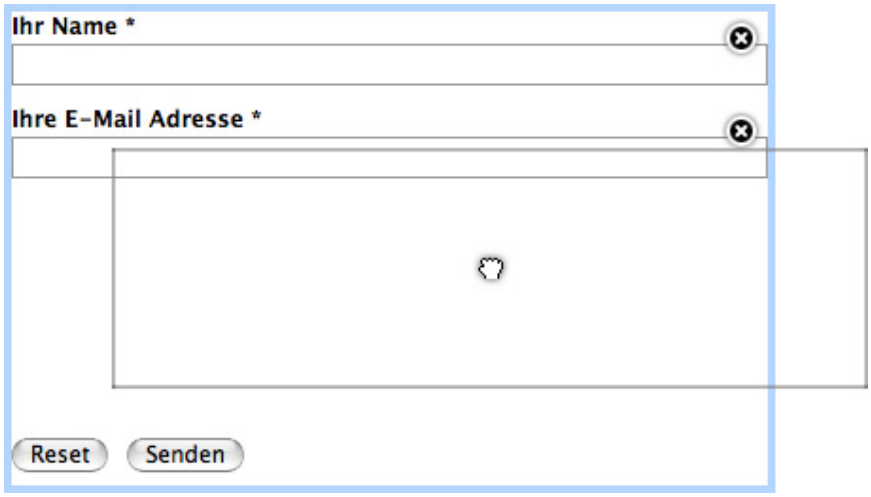
14. Formular

Fügen Sie ein Kontaktformular zu Ihrer Website hinzu. Mit diesem Formular können Ihnen die Besucher Nachrichten senden.

Sie können ein Formular zu jedem Seitenbereich und jeder Bereichsvorlage hinzufügen. Um ein Formular hinzuzufügen, bearbeiten Sie den Inhalt eines Seitenbereichs oder einer Seitenvorlage und ziehen Sie das Formular von den Komponenten in den Editor.

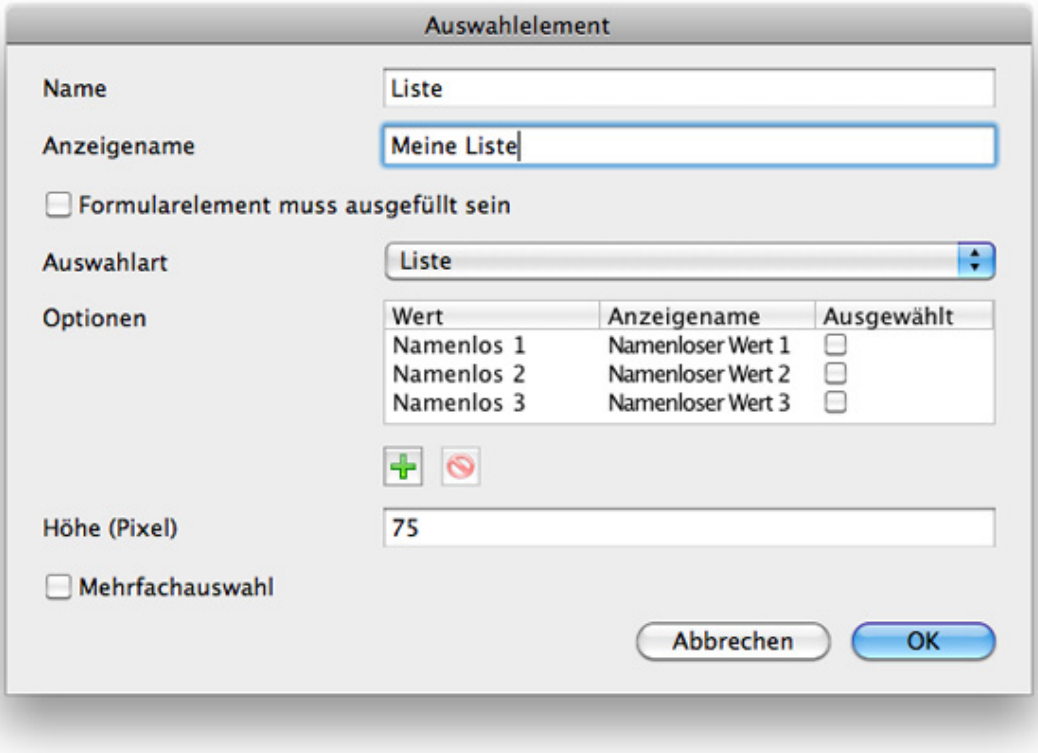


Ein Formular lässt die Besucher Ihrer Website mit Ihnen in Kontakt treten. Normalerweise füllt er das Formular aus, sendet es ab und Sie erhalten eine E-Mail mit dem Inhalt des Formulars. Aber Sie können auch manuelle Formulare erstellen, die mit Ihren Webanwendungen und Scripten kommunizieren.



Machen Sie einen Doppelklick auf das Formular um seinen Inhalt zu bearbeiten. Sie können die Reihenfolge der Formularelemente mit Drag und Drop verändern. Ein Klick in den Löschknopf von einem Element um es aus dem Formular zu löschen. Ziehen Sie neue Formularelemente aus den Komponenten in das Formular. Die folgenden Elemente sind verfügbar:

- **Textfeld:** Zeigt ein einzeiliges Textfeld im Formular an. Das Element ist dazu geeignet kurze Informationen wie Namen, E-Mail Adressen oder Passwörter einzugeben.
- **Mehrzeiliges Textfeld:** Zeigt ein großes Textfeld im Formular an. Das Element ist dazu geeignet lange Texte mit mehreren Zeilen einzugeben.
- **Auswahlelement:** Zeigt eine Liste, ein Popupmenü oder Radiofelder an. Das Element ist dazu geeignet den Besucher zwischen mehreren Optionen entscheiden zu lassen.
- **Checkbox:** Zeigt eine Checkbox im Formular an. Das Element ist dazu geeignet eine Option ein oder abzuwählen.



Machen Sie einen Doppelklick auf ein Formularelement um seine Eigenschaften zu sehen. Welche Eigenschaften verfügbar sind hängt davon ab auf welches Formularelement Sie geklickt haben.

Eigenschaften für Textfeld

Name

Geben Sie einen Namen für das Formularelement ein. Das ist wichtig für manuelle Formulare. Der Name muss eindeutig in einem Formular sein und kann nur Buchstaben, Zahlen, _ und -.

Anzeigename

Der Name der im Formular und der E-Mail mit dem Formularinhalt angezeigt wird.

Formelement muss ausgefüllt sein

Aktivieren Sie diese Option und der Besucher muss einen Wert in diesem Element eingeben. Andernfalls kann das Formular nicht gesendet werden.

Voreingestellter Text

Das Textfeld ist standardmäßig mit diesem Text gefüllt.

Passwortfeld

Das Textfeld zeigt nur ******* wenn der Besucher Text eingibt. Das wird für Passwörter verwendet.

Nur E-Mail Adressen erlauben
Nur E-Mail Adressen können eingegeben werden. Sie können ein Formularelement als Antwortadresse für E-Mailformulare auswählen.

Eigenschaften für Mehrzeiliges Textfeld

Name
Geben Sie einen Namen für das Formularelement ein. Das ist wichtig für manuelle Formulare. Der Name muss eindeutig in einem Formular sein und kann nur Buchstaben, Zahlen, _ und -.

Anzeigename
Der Name der im Formular und der E-Mail mit dem Formularinhalt angezeigt wird.

Formelement muss ausgefüllt sein
Aktivieren Sie diese Option und der Besucher muss einen Wert in diesem Element eingeben. Andernfalls kann das Formular nicht gesendet werden.

Voreingestellter Text
Das Textfeld ist standardmäßig mit diesem Text gefüllt.

Höhe (Pixel)
Die Höhe des Textfelds in Pixel. Wenn der Besucher mehr Text eingibt werden Scrollbalken angezeigt.

Eigenschaften für Auswahlelement

Name
Geben Sie einen Namen für das Formularelement ein. Das ist wichtig für manuelle Formulare. Der Name muss eindeutig in einem Formular sein und kann nur Buchstaben, Zahlen, _ und -.

Anzeigename
Der Name der im Formular und der E-Mail mit dem Formularinhalt angezeigt wird.

Formelement muss ausgefüllt sein
Aktivieren Sie diese Option und der Besucher muss einen Wert in diesem Element eingeben. Andernfalls kann das Formular nicht gesendet werden.

Auswahlart
Legt die Art der Auswahl fest: Liste, Popupmenü or Radiofelder

Optionen
Fügen Sie Optionen hinzu oder löschen Sie welche, aus denen der Benutzer auswählen kann. Jede Option hat einen Wert für den internen Gebrauch und einen Anzeigenamen, der in Emails und im Formular angezeigt wird. Wenn Sie Ausgewählt aktivieren, ist die Option standardmäßig ausgewählt.

Höhe (Pixel)
Die Höhe der Liste (nur bei Listen).

Mehrfachauswahl
Der Benutzer kann mehrere Optionen gleichzeitig in der Liste auswählen (nur bei Listen).

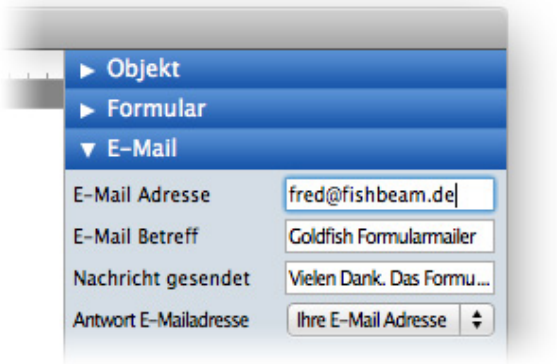
Eigenschaften für Checkbox

Name
Geben Sie einen Namen für das Formularelement ein. Das ist wichtig für manuelle Formulare. Der Name muss eindeutig in einem Formular sein und kann nur Buchstaben, Zahlen, _ und -.

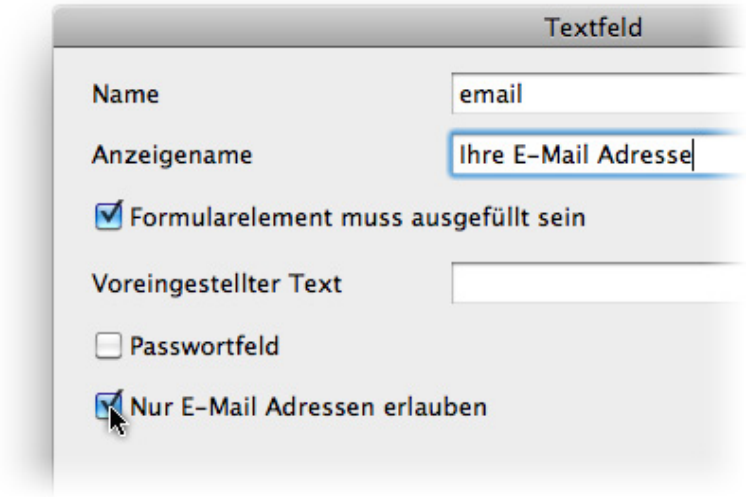
Anzeigename
Der Name der im Formular und der E-Mail mit dem Formularinhalt angezeigt wird.

Formelement muss ausgefüllt sein
Aktivieren Sie diese Option und der Besucher muss einen Wert in diesem Element eingeben. Andernfalls kann das Formular nicht gesendet werden.

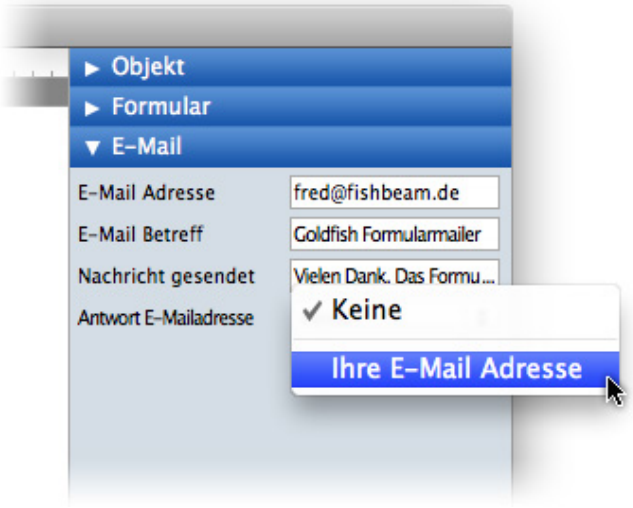
Ausgewählt
Die Checkbox ist standardmäßig aktiviert.



Um das Formular an Ihre E-Mail Adresse zu senden, müssen Sie sie bei E-Mail > E-Mail Addresse eingeben.



Es ist möglich, dass Goldfish die eingegebene E-Mail Adresse des Besuchers als Antwortadresse für die E-Mail, die Sie erhalten, festlegt. Dafür müssen Sie mindestens ein Textfeld als E-Mail Adressfeld festlegen. Machen Sie einen Doppelklick auf ein Textfeld und aktivieren Sie Nur E-Mail Adressen erlauben.



Verlassen Sie den Editiermodus des Formulars. Bei E-Mail > Antwort E-Mailadresse ist eine Liste von allen E-Mail Textfeldern. Wählen Sie ein Textfeld als Antwort E-Mailadresse aus.

INFO: Dieses Objekt verwendet PHP. Ihr Webserver muss PHP unterstützen um es zu nutzen.

Eigenschaften für Formular

Diese Eigenschaften können für ein Formular eingestellt werden. Wählen Sie ein Formular um seine Eigeschaften zu sehen.

Objekt > Abstand von links

Legt den Abstand von der linken Seite des Elternelements in Pixel fest.

Objekt > Abstand von oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Elternelements in Pixel fest.

Objekt > Breite
Legt die Breite des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Höhe
Legt die Höhe des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand links
Legt den Abstand von der linken Seite von dem Objekt zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand rechts
Legt den Abstand von der rechten Seite von dem Objekt zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand oben
Legt den Abstand von der oberen Seite von dem Objekt zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand unten
Legt den Abstand von der unteren Seite von dem Objekt zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für das Objekt.

Objekt > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Goldfish Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Goldfish Clipsammlung installiert haben.

Objekt > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für das Objekt. Mit Wiederholen können Sie einstellen wie das Bild angezeigt werden soll.

Objekt > Breite linker Rand
Zeigt einen Rand auf der linken Seite von dem Objekt in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe linker Rand
Wählen Sie eine Farbe für den linken Rand.

Objekt > Breite rechter Rand
Zeigt einen Rand auf der rechten Seite von dem Objekt in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe rechter Rand
Wählen Sie eine Farbe für den rechten Rand.

Objekt > Breite oberer Rand
Zeigt einen Rand auf der oberer Seite von dem Objekt in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe oberer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den oberer Rand.

Objekt > Breite unterer Rand
Zeigt einen Rand auf der unteren Seite von dem Objekt in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe unterer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den unteren Rand.

Objekt > HTML Code hinzufügen PRO
Fügt dem Objekt eigenen HTML Code hinzu um die Funktionalität von Goldfish zu erweitern.

Objekt > Stylesheets hinzufügen PRO
Fügt dem Objekt eigenen CSS Code hinzu. Der Code wird im CSS Bereich Ihrer Website gespeichert. Sie können den CSS Code von eingebauten Komponenten nicht verändern, aber Sie können die hier hinetrlegten CSS Klassen in Ihrem eigenen HTML Code verwenden.

Objekt > Identifer (Id) PRO
Setzt den Wert für die id Eigenschaft. Sie können diese für den Zugriff auf das Objekt mit JavaScript verwenden.

Formular > Formulartyp
Legt den Typ des Formulars fest: E-Mailformular oder Manuelles Formular.

Formular > Internetadresse
Die Internetadresse zu welcher das Formular gesendet wird (nur bei manuellen Formularen). Bei dieser Adresse muss ein Script hinterlegt sein, das die Formulardaten entgegen nimmt.

Formular > Sendemethode
Legt die Sendemethode fest Get or Post nur bei manuellen Formularen).

Formular > Zwischenraum horinzontal
Legt den Abstand zwischen zwei Formularelementen fest.

Formular > Schriftstil
Legt den Schriftstil für das Formular fest.

Formular > Farbe für Fehler
Wählen Sie die Farbe aus, in der Fehler beim Absenden des Formulars angezeigt werden.

Formular > Sendebutton
Aktivieren Sie diese Eigenschaft um einen Sendebutton anzuzeigen. Geben Sie die Beschriftung des Buttons ein.

Formular > Resetbutton
Aktivieren Sie diese Eigenschaft um einen Resetbutton anzuzeigen. Geben Sie die Beschriftung des Buttons ein.

Formular > Inhalt bearbeiten
Klicken Sie hier um den Inhalt des Formulars zu bearbeiten.

E-Mail > E-Mailadresse
Legt die E-Mailadresse fest an die das Formular gesendet wird.

E-Mail > E-Mail Betreff
Legt den Betreff für die Formularemail fest.

E-Mail > Nachricht gesendet
Legt die Nachricht fest, die dem Besucher angezeigt wird wenn das Formular erfolgreich gesendet wurde.

E-Mail > Antwort E-Mailadresse
Wählen Sie das E-Mail Textfeld aus, das die E-Mailadresse des Besuchers Ihrer Website enthält.

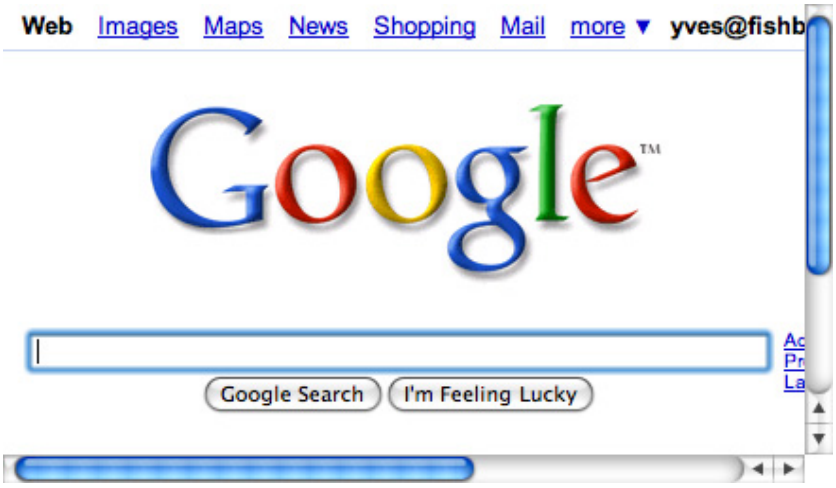
15. Website Frame

Mit einem Website Frame können Sie eine externe Website direkt auf Ihrer Website anzeigen.

Sie können einen Website Frame zu jedem Seitenbereich und jeder Bereichsvorlage hinzufügen. Um einen Website Frame hinzuzufügen, bearbeiten Sie den Inhalt eines Seitenbereichs oder einer Seitenvorlage und ziehen Sie den Website Frame von den Komponenten in den Editor.



Ein Website Frame zeigt eine externe Website direkt auf Ihrer Seite an. Zum Beispiel können Sie ein Forum oder eine andere Webanwendung, die Goldfish nicht direkt unterstützt, einfügen. Geben Sie die Url der externen Website bei Website Frame > Url des Frameinhalts.



Eigenschaften für Website Frame

Diese Eigenschaften können für einen Website Frame eingestellt werden. Wählen Sie einen Website Frame um seine Eigeschaften zu sehen.

Objekt > Abstand von links
Legt den Abstand von der linken Seite des Elternelements in Pixel fest.

Objekt > Abstand von oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Elternelements in Pixel fest.

Objekt > Breite
Legt die Breite des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Höhe
Legt die Höhe des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand links
Legt den Abstand von der linken Seite von dem Objekt zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand rechts
Legt den Abstand von der rechten Seite von dem Objekt zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand oben
Legt den Abstand von der oberen Seite von dem Objekt zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand unten
Legt den Abstand von der unteren Seite von dem Objekt zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für das Objekt.

Objekt > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Goldfish Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Goldfish Clipsammlung installiert haben.

Objekt > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für das Objekt. Mit Wiederholen können Sie einstellen wie das Bild angezeigt werden soll.

Objekt > Breite linker Rand
Zeigt einen Rand auf der linken Seite von dem Objekt in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe linker Rand
Wählen Sie eine Farbe für den linken Rand.

Objekt > Breite rechter Rand
Zeigt einen Rand auf der rechten Seite von dem Objekt in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe rechter Rand
Wählen Sie eine Farbe für den rechten Rand.

Objekt > Breite oberer Rand
Zeigt einen Rand auf der oberer Seite von dem Objekt in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe oberer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den oberer Rand.

Objekt > Breite unterer Rand
Zeigt einen Rand auf der unteren Seite von dem Objekt in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe unterer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den unteren Rand.

Objekt > HTML Code hinzufügen PRO
Fügt dem Objekt eigenen HTML Code hinzu um die Funktionalität von Goldfish zu erweitern.

Objekt > Stylesheets hinzufügen PRO
Fügt dem Objekt eigenen CSS Code hinzu. Der Code wird im CSS Bereich Ihrer Website gespeichert. Sie können den CSS Code von eingebauten Komponenten nicht verändern, aber Sie können die hier hinetrlegten CSS Klassen in Ihrem eigenen HTML Code verwenden.

Objekt > Identifer (Id) PRO
Setzt den Wert für die id Eigenschaft. Sie können diese für den Zugriff auf das Objekt mit JavaScript verwenden.

Website Frame > Url des Frameinhalts
Geben Sie die Url der externen Website ein, die Sie anzeigen möchten.

Website Frame > Scrollbalken zeigen falls benötigt
Aktivieren Sie diese Eigenschaft und es werden Scrollbalken angezeigt wenn die externe Website größer ist als der Frame. Andernfalls wird der nicht gezeigte Inhalt abgeschnitten.

16. HTML Code

Verwenden Sie einen HTML Code Container um Ihren eigenen HTML Code zu einer Seite hinzuzufügen und erweitern Sie so die Funktionalität von Goldfish.

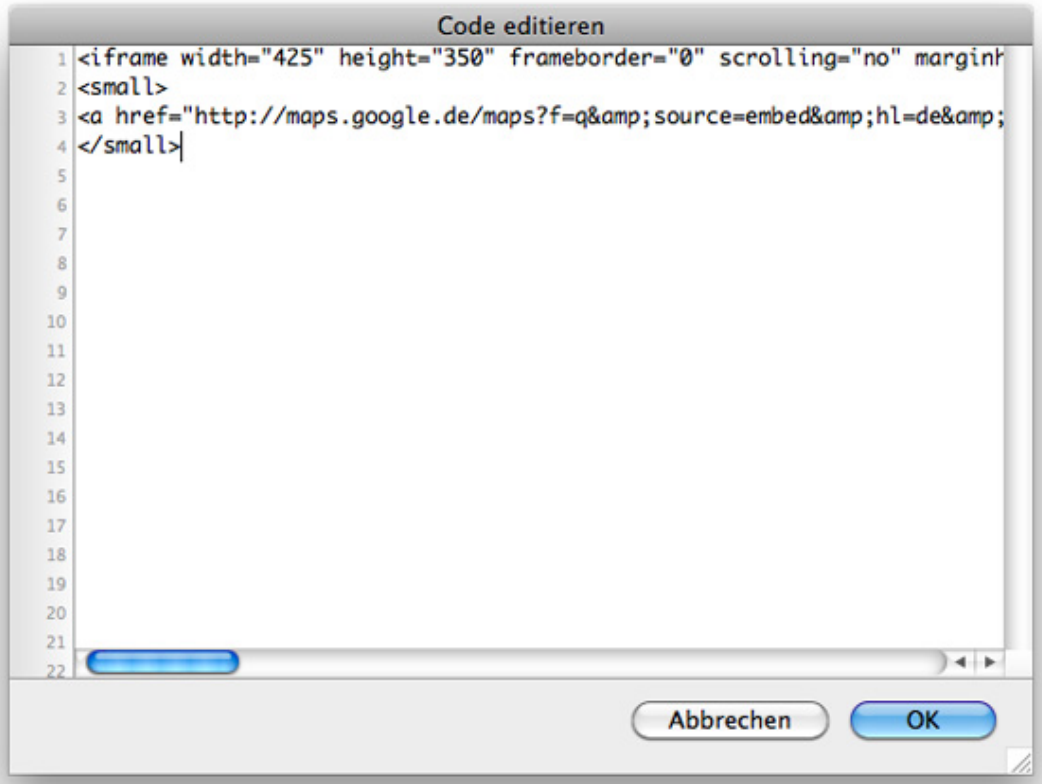
Sie können einen HTML Code Container zu jedem Seitenbereich und jeder Bereichsvorlage hinzufügen. Um einen HTML Code Container hinzuzufügen, bearbeiten Sie den Inhalt eines Seitenbereichs oder einer Seitenvorlage und ziehen Sie den HTML Code Container von den Komponenten in den Editor.



Ein HTML Code Container zeigt jeden Schnipsel von HTML Code an, den Sie möchten. Zum Beispiel können Sie eine Google Maps (http://www.google.de/maps) Karte auf Ihrer Website anzeigen und so Ihren Besuchern zeigen wo Sie sind.



Geben Sie den HTML Code im Codeeditor ein. Um den Codeeditor zu öffnen, klicken Sie auf HTML Code > HTML Code in den Eigenschaften. Ein HTML Code Container ist die einzige Möglichkeit in Goldfish Standard HTML Code zu hinterlegen. Wenn Sie mehr Möglichkeiten brauchen um HTML oder CSS Code einzugeben, upgraden Sie bitte auf Goldfish Professional.



Properties for HTML Code

These properties can be set for a html code container. Select a html code container to show its properties.

Eigenschaften für HTML Code

Diese Eigenschaften können für einen HTML Code Container eingestellt werden. Wählen Sie einen HTML Code Container um seine Eigeschaften zu sehen.

Objekt > Abstand von links
Legt den Abstand von der linken Seite des Elternelements in Pixel fest.

Objekt > Abstand von oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Elternelements in Pixel fest.

Objekt > Breite
Legt die Breite des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Höhe
Legt die Höhe des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand links
Legt den Abstand von der linken Seite von dem Objekt zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand rechts
Legt den Abstand von der rechten Seite von dem Objekt zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand oben
Legt den Abstand von der oberen Seite von dem Objekt zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand unten
Legt den Abstand von der unteren Seite von dem Objekt zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für das Objekt.

Objekt > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Goldfish Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Goldfish Clipsammlung installiert haben.

Objekt > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für das Objekt. Mit Wiederholen können Sie einstellen wie das Bild angezeigt werden soll.

Objekt > Breite linker Rand
Zeigt einen Rand auf der linken Seite von dem Objekt in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe linker Rand
Wählen Sie eine Farbe für den linken Rand.

Objekt > Breite rechter Rand
Zeigt einen Rand auf der rechten Seite von dem Objekt in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe rechter Rand
Wählen Sie eine Farbe für den rechten Rand.

Objekt > Breite oberer Rand
Zeigt einen Rand auf der oberer Seite von dem Objekt in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe oberer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den oberer Rand.

Objekt > Breite unterer Rand
Zeigt einen Rand auf der unteren Seite von dem Objekt in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe unterer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den unteren Rand.

Objekt > HTML Code hinzufügen PRO
Fügt dem Objekt eigenen HTML Code hinzu um die Funktionalität von Goldfish zu erweitern.

Objekt > Stylesheets hinzufügen PRO
Fügt dem Objekt eigenen CSS Code hinzu. Der Code wird im CSS Bereich Ihrer Website gespeichert. Sie können den CSS Code von eingebauten Komponenten nicht verändern, aber Sie können die hier hinetrlegten CSS Klassen in Ihrem eigenen HTML Code verwenden.

Objekt > Identifer (Id) PRO
Setzt den Wert für die id Eigenschaft. Sie können diese für den Zugriff auf das Objekt mit JavaScript verwenden.

HTML Code > HTML Code
Geben Sie den HTML Code ein, der eingefügt werden soll.

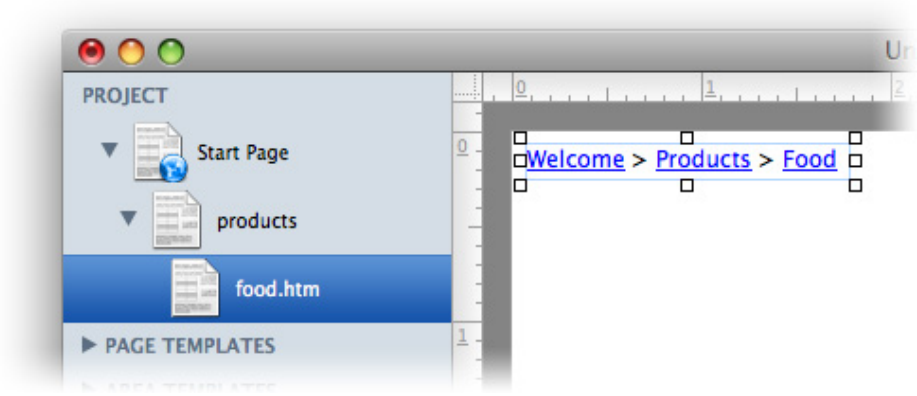
17. Path

Show the path to the current page on your website to provide a clearer navigation.

You can add a path to every page area or area template. To add a path, edit the content of a page area or area template and drag the path from the elements panel to the editor.



A path shows the path from the current website back to the start page. Every page of the path is a link so that the visitors of your website can navigate to it.



Properties for Path

These properties can be set for a path. Select a path to show its properties.

Objekt > Abstand von links
Legt den Abstand von der linken Seite des Elternelements in Pixel fest.

Objekt > Abstand von oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Elternelements in Pixel fest.

Objekt > Breite
Legt die Breite des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Höhe
Legt die Höhe des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand links
Legt den Abstand von der linken Seite von dem Objekt zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand rechts
Legt den Abstand von der rechten Seite von dem Objekt zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand oben
Legt den Abstand von der oberen Seite von dem Objekt zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand unten
Legt den Abstand von der unteren Seite von dem Objekt zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für das Objekt.

Objekt > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Goldfish Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Goldfish Clipsammlung installiert haben.

Objekt > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für das Objekt. Mit Wiederholen können Sie einstellen wie das Bild angezeigt werden soll.

Objekt > Breite linker Rand
Zeigt einen Rand auf der linken Seite von dem Objekt in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe linker Rand
Wählen Sie eine Farbe für den linken Rand.

Objekt > Breite rechter Rand
Zeigt einen Rand auf der rechten Seite von dem Objekt in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe rechter Rand
Wählen Sie eine Farbe für den rechten Rand.

Objekt > Breite oberer Rand
Zeigt einen Rand auf der oberer Seite von dem Objekt in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe oberer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den oberer Rand.

Objekt > Breite unterer Rand
Zeigt einen Rand auf der unteren Seite von dem Objekt in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe unterer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den unteren Rand.

Objekt > HTML Code hinzufügen PRO
Fügt dem Objekt eigenen HTML Code hinzu um die Funktionalität von Goldfish zu erweitern.

Objekt > Stylesheets hinzufügen PRO
Fügt dem Objekt eigenen CSS Code hinzu. Der Code wird im CSS Bereich Ihrer Website gespeichert. Sie können den CSS Code von eingebauten Komponenten nicht verändern, aber Sie können die hier hinetrlegten CSS Klassen in Ihrem eigenen HTML Code verwenden.

Objekt > Identifer (Id) PRO
Setzt den Wert für die id Eigenschaft. Sie können diese für den Zugriff auf das Objekt mit JavaScript verwenden.

Path > Font Style
The font style for the delemiter.

Path > Delemiter
Delemiter between two links. The default value is >.

Link Style > Font Style
The font style for links.

Visual Effects

You can specify a visual effect, if your site visitor interacts with the path links (e.g. change the color if your site visitor moves his mouse over the link). The following properties are the same for Moving mouse over link effect, Clicking on link effect and Already visited link effect.
Link Style > Change Font
Changes the font style of a menu item.

Link Style > Font Style
Sets the font style, to which will be changed.

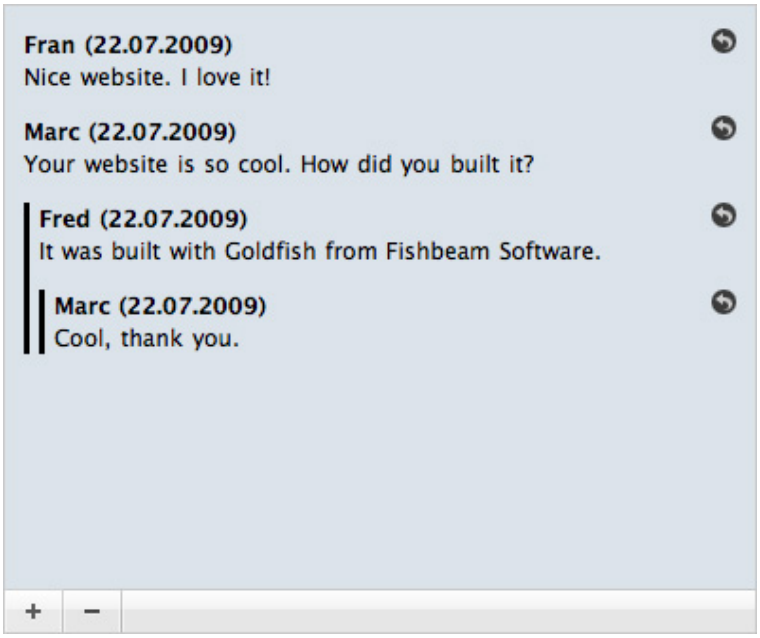
18. Comments and Guestbook

Add a comments field or a guestbook to your website and receive feedback from the visitors of your website.

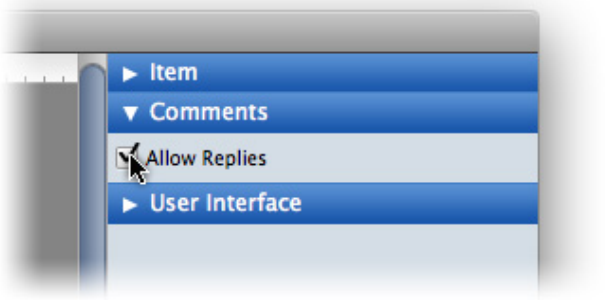
You can add a comments field to every page area or area template. To add a comments field, edit the content of a page area or area template and drag the comments field from the elements panel to the editor.



With a comment field the visitors of your website can leave short messages on your website (e.g. for a blog entry). The same functionality is used by a guestbook. So you can use the comment field for both: Comments and a guestbook.

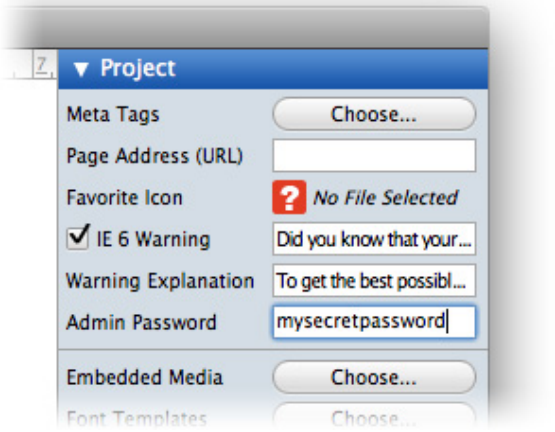


You can decide if you want to allow visitors of your website to reply to comments. Enable Comments > Allow Replies in the properties to allow replies.



Everyone can add commets to a comments item but deleting comments is protected by a password. Click on the project and enter a password at Project > Admin Password in the properties. Then click − in the comments field at your website and enter the password. Now

you can delete comments and send e-mails to comment writers.



INFO: Dieses Objekt verwendet PHP. Ihr Webserver muss PHP unterstützen um es zu nutzen.

Properties for Comments

These properties can be set for a comments field. Select a comments field to show its properties.

Objekt > Abstand von links
Legt den Abstand von der linken Seite des Elternelements in Pixel fest.

Objekt > Abstand von oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Elternelements in Pixel fest.

Objekt > Breite
Legt die Breite des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Höhe
Legt die Höhe des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand links
Legt den Abstand von der linken Seite von dem Objekt zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand rechts
Legt den Abstand von der rechten Seite von dem Objekt zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand oben
Legt den Abstand von der oberen Seite von dem Objekt zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand unten
Legt den Abstand von der unteren Seite von dem Objekt zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für das Objekt.

Objekt > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Goldfish Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Goldfish Clipsammlung installiert haben.

Objekt > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für das Objekt. Mit Wiederholen können Sie einstellen wie das Bild angezeigt werden soll.

Objekt > Breite linker Rand
Zeigt einen Rand auf der linken Seite von dem Objekt in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe linker Rand
Wählen Sie eine Farbe für den linken Rand.

Objekt > Breite rechter Rand
Zeigt einen Rand auf der rechten Seite von dem Objekt in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe rechter Rand
Wählen Sie eine Farbe für den rechten Rand.

Objekt > Breite oberer Rand
Zeigt einen Rand auf der oberer Seite von dem Objekt in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe oberer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den oberer Rand.

Objekt > Breite unterer Rand
Zeigt einen Rand auf der unteren Seite von dem Objekt in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe unterer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den unteren Rand.

Objekt > HTML Code hinzufügen PRO
Fügt dem Objekt eigenen HTML Code hinzu um die Funktionalität von Goldfish zu erweitern.

Objekt > Stylesheets hinzufügen PRO
Fügt dem Objekt eigenen CSS Code hinzu. Der Code wird im CSS Bereich Ihrer Website gespeichert. Sie können den CSS Code von eingebauten Komponenten nicht verändern, aber Sie können die hier hinetrlegten CSS Klassen in Ihrem eigenen HTML Code verwenden.

Objekt > Identifer (Id) PRO
Setzt den Wert für die id Eigenschaft. Sie können diese für den Zugriff auf das Objekt mit JavaScript verwenden.

Comments > Allow Replies
Allows the visitors of your website to reply to comments.

User Interface > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für the comments field.

User Interface > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Goldfish Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Goldfish Clipsammlung installiert haben.

User Interface > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für the comments field. Mit Wiederholen können Sie einstellen wie das Bild angezeigt werden soll.

User Interface > Innenabstand links
Legt den Abstand von der linken Seite von the comments field zum Inhalt in Pixel fest.

User Interface > Innenabstand rechts
Legt den Abstand von der rechten Seite von the comments field zum Inhalt in Pixel fest.

User Interface > Innenabstand oben
Legt den Abstand von der oberen Seite von the comments field zum Inhalt in Pixel fest.

User Interface > Innenabstand unten
Legt den Abstand von der unteren Seite von the comments field zum Inhalt in Pixel fest.

User Interface > Breite linker Rand
Zeigt einen Rand auf der linken Seite von the comments field in der eingegebenen Breite (Pixel).

User Interface > Farbe linker Rand
Wählen Sie eine Farbe für den linken Rand.

User Interface > Breite rechter Rand
Zeigt einen Rand auf der rechten Seite von the comments field in der eingegebenen Breite (Pixel).

User Interface > Farbe rechter Rand
Wählen Sie eine Farbe für den rechten Rand.

User Interface > Breite oberer Rand
Zeigt einen Rand auf der oberer Seite von the comments field in der eingegebenen Breite (Pixel).

User Interface > Farbe oberer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den oberer Rand.

User Interface > Breite unterer Rand
Zeigt einen Rand auf der unteren Seite von the comments field in der eingegebenen Breite (Pixel).

User Interface > Farbe unterer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den unteren Rand.

User Interface > Date Format
Format in the user interface for dates. Use d for the day, m for the month and Y for the year.

User Interface > Name
Text in the user interface for Name.

User Interface > E-Mail
Text in the user interface for E-Mail.

User Interface > Message
Text in the user interface for Message.

User Interface > Cancel
Text in the user interface for Cancel.

User Interface > Send
Text in the user interface for Send.

User Interface > Password
Text in the user interface for Password. Note: This the text only if you want to translate the user interface to another language. Change the password itself at Project > Admin Password.

19. Store

Create a store and add products and a shopping cart to your website and start your business online.

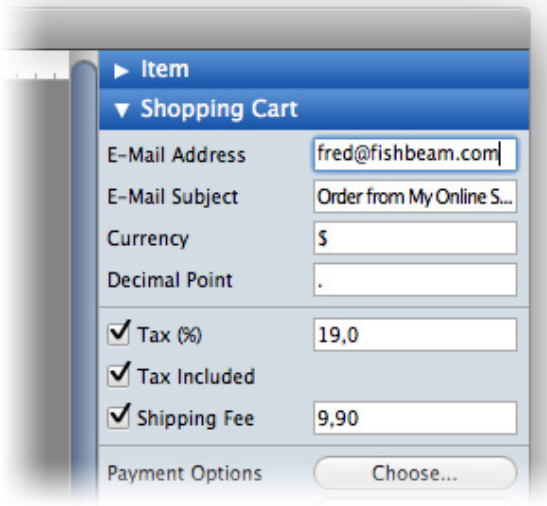
INFO: The shopping cart and product button is only available in Goldfish professional.
PRO

Goldfish allows you to add a store to your website in only minues. You need at leat two differnet items: A product button and a shopping cart. To add product buttons and a shopping cart, edit the content of a page area or area template and drag the shopping cart and the product buttons from the elements panel to the editor.

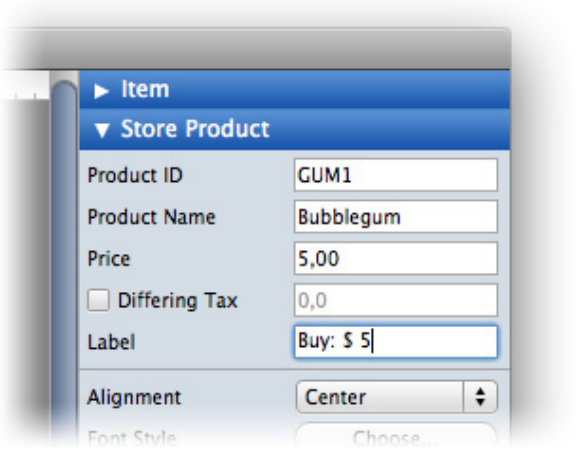




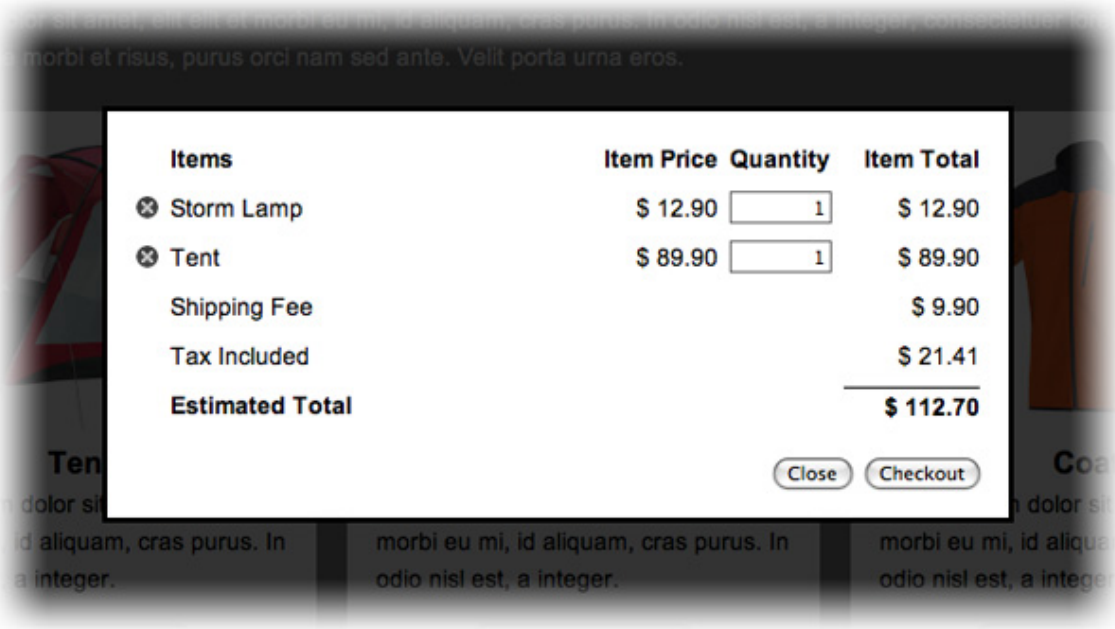
There are now several buttons on your website. A button for the shopping cart and at least one product button. If the visitor of your website clicks on a product button, the product flies to the shopping cart and is displayed in a badge. If the visitor clicks on the shopping cart, he can checkout and submit the order.



To set up the shopping cart, click on it and the properties of the shopping cart are displayed. Enter your e-mail address at Shopping Cart > E-Mail Address. All orders will be sent to this e-mail adress via e-mail.



To set up a product button, click on it and the properties of the product button are displayed. Enter the product id for your product. Then enter the name, price and the label. The label is displayed as text in the button.



Now your store is complete and ready for orders.

INFO: Dieses Objekt verwendet PHP. Ihr Webserver muss PHP unterstützen um es zu nutzen.

Properties for Shopping Cart

These properties can be set for a shopping cart. Select a shopping cart to show its properties.

Objekt > Abstand von links

Legt den Abstand von der linken Seite des Elternelements in Pixel fest.

Objekt > Abstand von oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Elternelements in Pixel fest.

Objekt > Breite
Legt die Breite des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Höhe
Legt die Höhe des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand links
Legt den Abstand von der linken Seite von dem Objekt zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand rechts
Legt den Abstand von der rechten Seite von dem Objekt zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand oben
Legt den Abstand von der oberen Seite von dem Objekt zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand unten
Legt den Abstand von der unteren Seite von dem Objekt zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für das Objekt.

Objekt > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Goldfish Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Goldfish Clipsammlung installiert haben.

Objekt > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für das Objekt. Mit Wiederholen können Sie einstellen wie das Bild angezeigt werden soll.

Objekt > Breite linker Rand
Zeigt einen Rand auf der linken Seite von dem Objekt in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe linker Rand
Wählen Sie eine Farbe für den linken Rand.

Objekt > Breite rechter Rand
Zeigt einen Rand auf der rechten Seite von dem Objekt in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe rechter Rand
Wählen Sie eine Farbe für den rechten Rand.

Objekt > Breite oberer Rand
Zeigt einen Rand auf der oberer Seite von dem Objekt in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe oberer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den oberer Rand.

Objekt > Breite unterer Rand
Zeigt einen Rand auf der unteren Seite von dem Objekt in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe unterer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den unteren Rand.

Objekt > HTML Code hinzufügen PRO
Fügt dem Objekt eigenen HTML Code hinzu um die Funktionalität von Goldfish zu erweitern.

Objekt > Stylesheets hinzufügen PRO
Fügt dem Objekt eigenen CSS Code hinzu. Der Code wird im CSS Bereich Ihrer Website gespeichert. Sie können den CSS Code von eingebauten Komponenten nicht verändern, aber Sie können die hier hinetrlegten CSS Klassen in Ihrem eigenen HTML Code verwenden.

Objekt > Identifer (Id) PRO
Setzt den Wert für die id Eigenschaft. Sie können diese für den Zugriff auf das Objekt mit JavaScript verwenden.

Shopping Cart > E-Mail Address
Enter the e-mail address to which the orders will be sent.

Shopping Cart > E-Mail Subject
Subject in the e-mails for the customer and the store owner.

Shopping Cart > Currency
Currency for orders.

Shopping Cart > Decimal Point
Decimal point for currency formatted numbers.

Shopping Cart > Tax (%)
Tax ammount for all orders.

Shopping Cart > Tax Included
Enable this if the tax is included in the prices of the products. Otherwise the tax will be added to Estimated Total.

Shopping Cart > Shipping Fee
The shippng fee that will be added to all orders.

Shopping Cart > Payment Options
List of payment options, that are supported in the store. Note that payments are not implemented in the store. The choosen payment will only be included in the e-mail from the store. You must handle playments manually.

Shopping Cart > Countries
A list of countries to that you want to deliver.

Shopping Cart > State
Adds a field for the state to the order process (needed for US and Canadian addresses).

Shopping Cart > Terms and Conditions
Adds a checkbox for terms and conditions to the order process.

Shopping Cart > Comment
Adds a field for comments to the order process.

Page Background > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für the shopping cart page.

Page Background > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Goldfish Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Goldfish Clipsammlung installiert haben.

Page Background > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für the shopping cart page. Mit Wiederholen können Sie einstellen wie das Bild angezeigt werden soll.

User Interface > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für the shopping cart.

User Interface > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Goldfish Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Goldfish Clipsammlung installiert haben.

User Interface > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für the shopping cart. Mit Wiederholen können Sie einstellen wie das Bild angezeigt werden soll.

User Interface > Innenabstand links
Legt den Abstand von der linken Seite von the shopping cart zum Inhalt in Pixel fest.

User Interface > Innenabstand rechts
Legt den Abstand von der rechten Seite von the shopping cart zum Inhalt in Pixel fest.

User Interface > Innenabstand oben
Legt den Abstand von der oberen Seite von the shopping cart zum Inhalt in Pixel fest.

User Interface > Innenabstand unten
Legt den Abstand von der unteren Seite von the shopping cart zum Inhalt in Pixel fest.

User Interface > Breite linker Rand
Zeigt einen Rand auf der linken Seite von the shopping cart in der eingegebenen Breite (Pixel).

User Interface > Farbe linker Rand
Wählen Sie eine Farbe für den linken Rand.

User Interface > Breite rechter Rand
Zeigt einen Rand auf der rechten Seite von the shopping cart in der eingegebenen Breite (Pixel).

User Interface > Farbe rechter Rand
Wählen Sie eine Farbe für den rechten Rand.

User Interface > Breite oberer Rand
Zeigt einen Rand auf der oberer Seite von the shopping cart in der eingegebenen Breite (Pixel).

User Interface > Farbe oberer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den oberer Rand.

User Interface > Breite unterer Rand
Zeigt einen Rand auf der unteren Seite von the shopping cart in der eingegebenen Breite (Pixel).

User Interface > Farbe unterer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den unteren Rand.

User Interface > Font Style
Choose the font style for the shopping cart.

User Interface > Items
Text in the user interface for Items.

User Interface > Item Price
Text in the user interface for Item Price.

User Interface > Quantity
Text in the user interface for Quantity.

User Interface > Item Total
Text in the user interface for Item Total.

User Interface > Shipping Fee
Text in the user interface for Shipping Fee.

User Interface > Tax
Text in the user interface for Tax.

User Interface > Estimated Total
Text in the user interface for Estimated Total.

User Interface > Close
Text in the user interface for Close.

User Interface > Checkout
Text in the user interface for Checkout.

User Interface > Back
Text in the user interface for Back.

User Interface > Next
Text in the user interface for Next.

User Interface > Submit Order
Text in the user interface for Submit Order.

User Interface > First Name
Text in the user interface for First Name.

User Interface > Last Name
Text in the user interface for Last Name.

User Interface > Street
Text in the user interface for Street.

User Interface > Zip/Postal Code
Text in the user interface for Zip/Postal Code.

User Interface > City
Text in the user interface for City.

User Interface > Country
Text in the user interface for Country.

User Interface > Phone
Text in the user interface for Phone.

User Interface > E-Mail Address
Text in the user interface for E-Mail Address.

User Interface > Reenter E-Mail Address
Text in the user interface for Reenter E-Mail Address.

User Interface > Payment
Text in the user interface for Payment.

User Interface > Personal Information
Text in the user interface for Personal Information.

User Interface > Thank You Message
Text in the user interface for the thank you message..

Properties for Product Button

These properties can be set for a product button. Select a product button to show its properties.

Objekt > Abstand von links
Legt den Abstand von der linken Seite des Elternelements in Pixel fest.

Objekt > Abstand von oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Elternelements in Pixel fest.

Objekt > Breite
Legt die Breite des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Höhe
Legt die Höhe des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand links
Legt den Abstand von der linken Seite von dem Objekt zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand rechts
Legt den Abstand von der rechten Seite von dem Objekt zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand oben
Legt den Abstand von der oberen Seite von dem Objekt zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand unten
Legt den Abstand von der unteren Seite von dem Objekt zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für das Objekt.

Objekt > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Goldfish Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Goldfish Clipsammlung installiert haben.

Objekt > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für das Objekt. Mit Wiederholen können Sie einstellen wie das Bild angezeigt werden soll.

Objekt > Breite linker Rand
Zeigt einen Rand auf der linken Seite von dem Objekt in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe linker Rand
Wählen Sie eine Farbe für den linken Rand.

Objekt > Breite rechter Rand
Zeigt einen Rand auf der rechten Seite von dem Objekt in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe rechter Rand
Wählen Sie eine Farbe für den rechten Rand.

Objekt > Breite oberer Rand
Zeigt einen Rand auf der oberer Seite von dem Objekt in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe oberer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den oberer Rand.

Objekt > Breite unterer Rand
Zeigt einen Rand auf der unteren Seite von dem Objekt in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe unterer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den unteren Rand.

Objekt > HTML Code hinzufügen PRO
Fügt dem Objekt eigenen HTML Code hinzu um die Funktionalität von Goldfish zu erweitern.

Objekt > Stylesheets hinzufügen PRO
Fügt dem Objekt eigenen CSS Code hinzu. Der Code wird im CSS Bereich Ihrer Website gespeichert. Sie können den CSS Code von eingebauten Komponenten nicht verändern, aber Sie können die hier hinetrlegten CSS Klassen in Ihrem eigenen HTML Code verwenden.

Objekt > Identifer (Id) PRO
Setzt den Wert für die id Eigenschaft. Sie können diese für den Zugriff auf das Objekt mit JavaScript verwenden.

Product Button > Product ID
The product id (item number) of the product. If you have two buttons with the same product id, they refer to the same product.

Product Button > Product Name
Name of the product. This will be shown in the shopping cart.

Product Button > Price
Price of the product. The currency and tax is set in the shopping cart.

Product Button > Differing Tax
Enable this if the tax for this product differs from the global tax which is set in the shopping cart.

Product Button > Label
The text in the product button.

Product Button > Alignment
Alignment of the text in the product button.

Product Button > Font Style
Style of the text in the product button.

Product Button > Innenabstand links

Legt den Abstand von der linken Seite von the product button zum Inhalt in Pixel fest.

Product Button > Innenabstand rechts

Legt den Abstand von der rechten Seite von the product button zum Inhalt in Pixel fest.

Product Button > Innenabstand oben

Legt den Abstand von der oberen Seite von the product button zum Inhalt in Pixel fest.

Product Button > Innenabstand unten

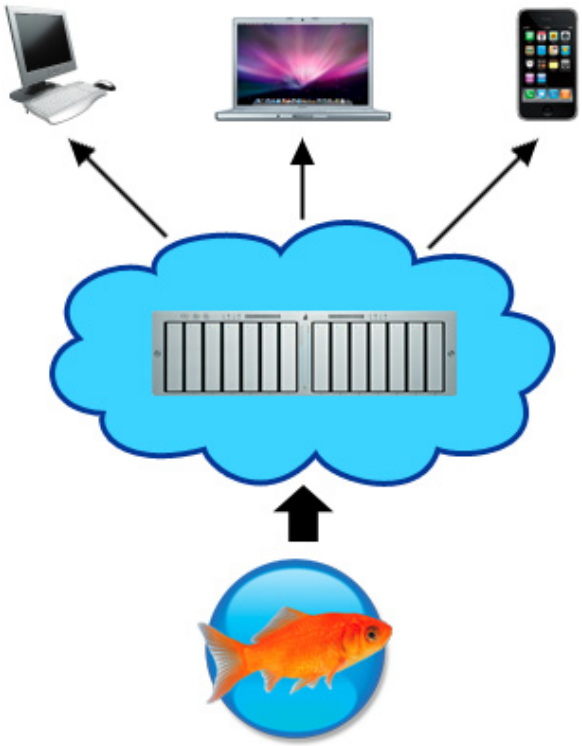
Legt den Abstand von der unteren Seite von the product button zum Inhalt in Pixel fest.

20. Publish Website

Publish your website immedialtely on the internet with the built in ftp client.

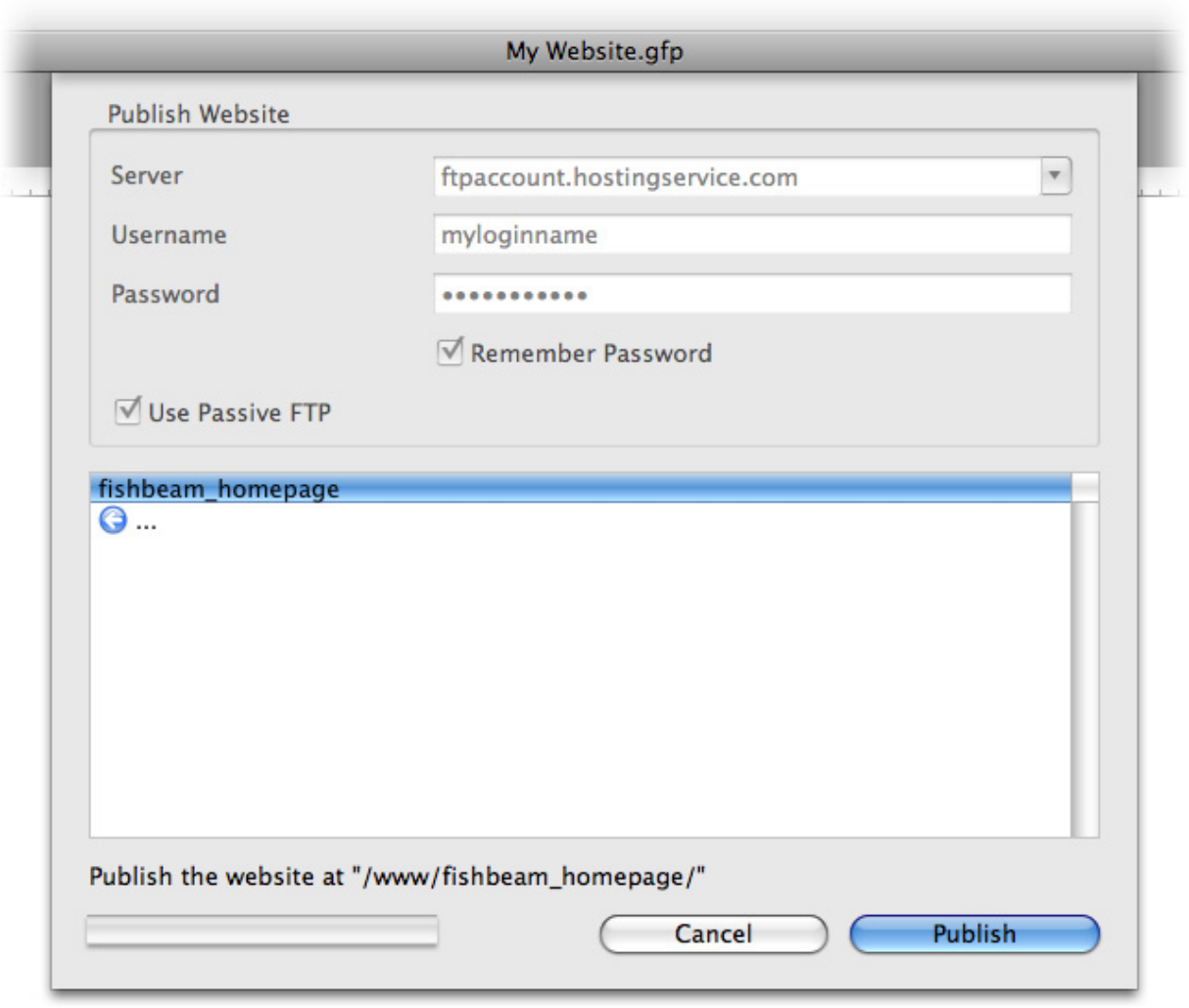
You need a web server to publish your website on the internet. Usually a website hosting service will provide you access to a web server, but you can also operate a web server by yourself.

INFO: Goldfish will not help you to find a hosting service or register a domain like www.mywebsite.com. But you can find many hosting services with Google (http://www.google.com).



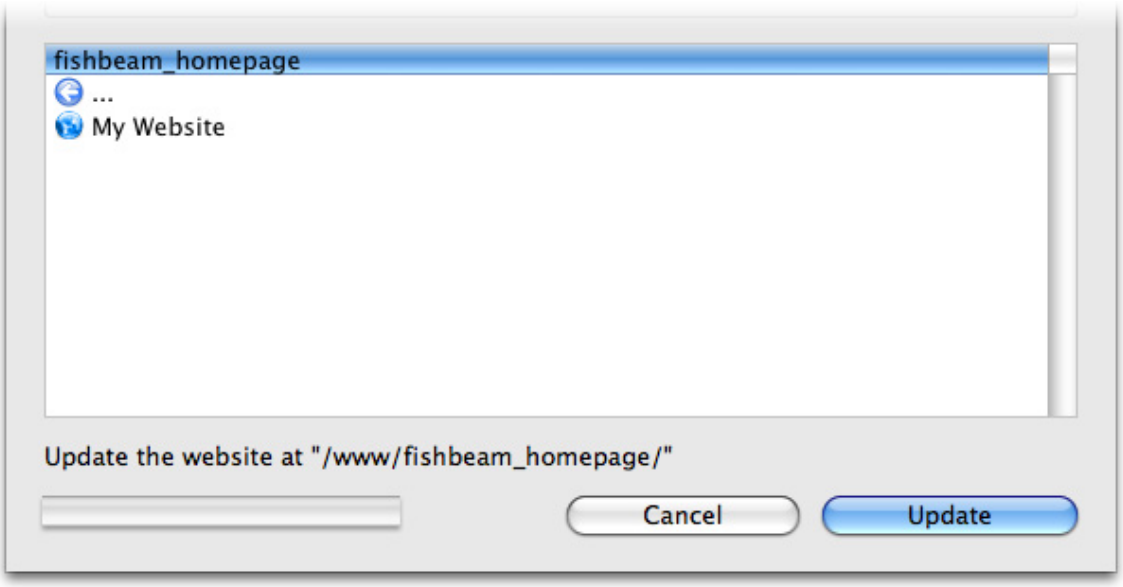
The code files which Goldfish creates must be uploaded to your web server (blue cloud). The visitors of your website get in touch with your webserver and receive your website from there.

If your website is complete you can publish it directly from Goldfish with the built in ftp client. You need ftp access to your web server to publish your website. Choose File > Publish Website... from the menu.

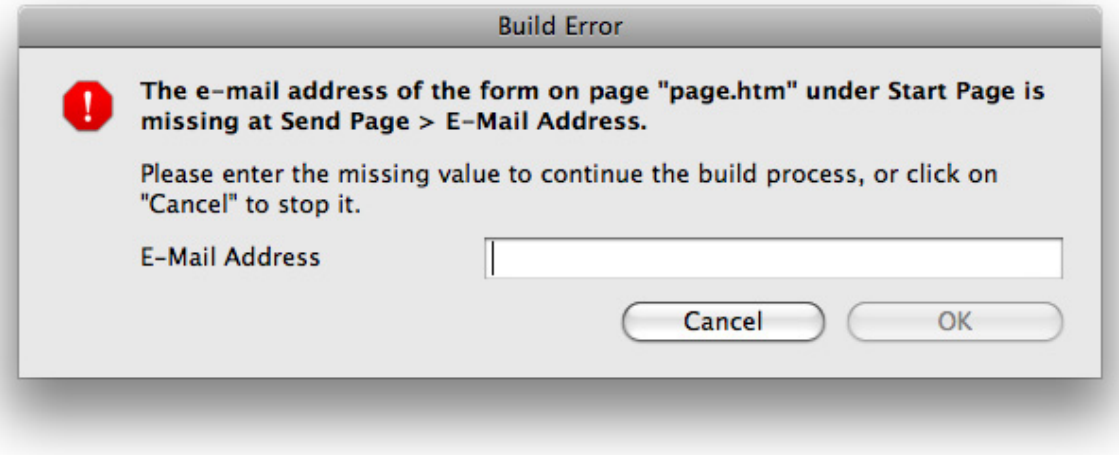


Enter the address of the ftp server, the user name and password. And click on OK. The webserver will be connected. A list of folders from your web server is shown. You can publish your website here or navigate to a sub folder with doubleclick. Click on Publish to publish your website.

INFO: Goldfish remembers all ftp logins which you have entered. You can choose a recent login with the pulldown menu at the server field. If you activate Remember Password, the password will be remembered as well.



If there is an older version of your website on the web server, the button Publish changes to Update. Click on Update and Goldfish updates your website. Only the new and changed files are uploaded.



During the build process, there may occure build errors. There are several types of build errors.

- **The e-mail address is missing:** You have an e-mail form or shopping cart on your website, but there is no e-mail adress to which the data will be sent. Enter the missing e-mail address and click on OK
- **The internet address is missing:** You have a rss newsfeed on your website, but the internet adress is missing. The internet address is needed, by rss feeds. Enter the internet address (e.g. http://www.mywebsite.com) and click on OK.
- **The admin password is missing:** You have a comment field on your website but the password administration purposes is missing. The password is needed if you want to delete comments. Enter a password and click on OK.
- **There are multiple shopping carts on a page:** You have a page with at least two shopping

carts. It makes no sense to have multiple shooping carts on a page. Delete all redundant shopping carts and built your website again.

- **A shopping cart is missing:** You have a page with at least one product but there is no shopping cart to buy it. Add a shopping cart to the page or area template and built your website again.

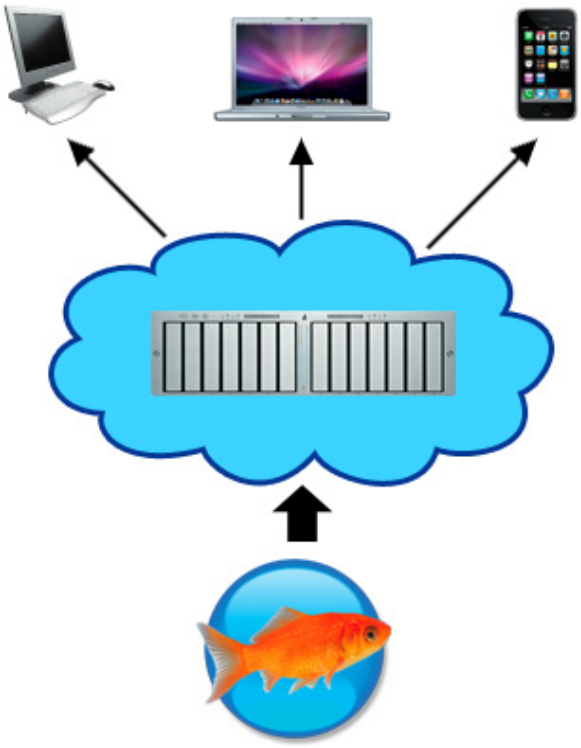
INFO: If you want to build your website on the desktop, choose File > Build Website... instead of File > Publish Website....

21. Build your Website

Build your website on the desktop and get all neccessary files, which you can upload to a webserver.

You need a web server to publish your website on the internet. Usually a website hosting service will provide you access to a web server, but you can also operate a web server by yourself.

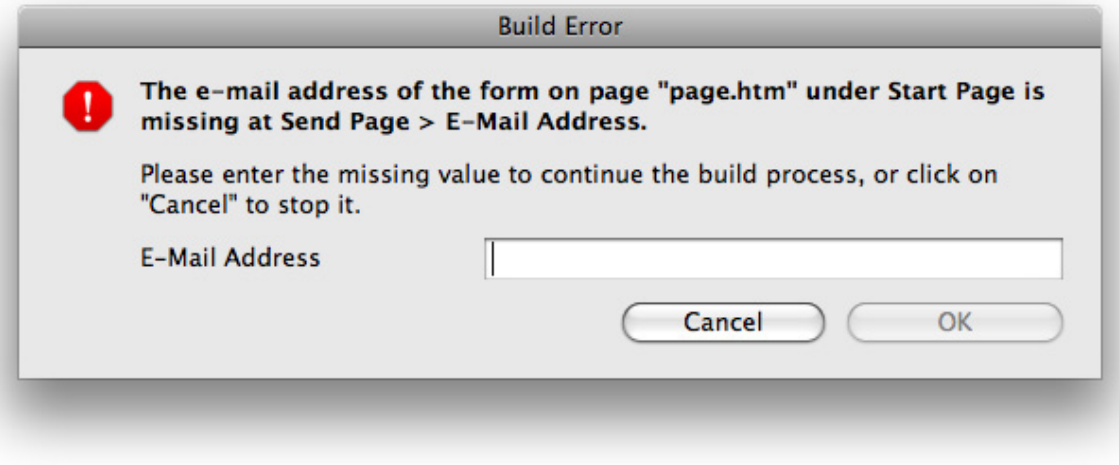
INFO: **Goldfish will not help you to find a hosting service or register a domain like www.mywebsite.com. But you can find many hosting services with Google (http://www.google.com).**



The code files which Goldfish creates must be uploaded to your web server (blue cloud). The visitors of your website get in touch with your webserver and receive your website from there.

If your website is complete you have to build all neccessary code files and media for the webserver. Choose File > Build Website... in the menu and choose a destination on your hard disk where Goldfish can save the files.

INFO: **Don't upload the .gfp file to your webserver. This file contains your website project and can't be read from a webserver. Always upload the files which you get from File > Build Website....**



During the build process, there may occure build errors. There are several types of build errors.

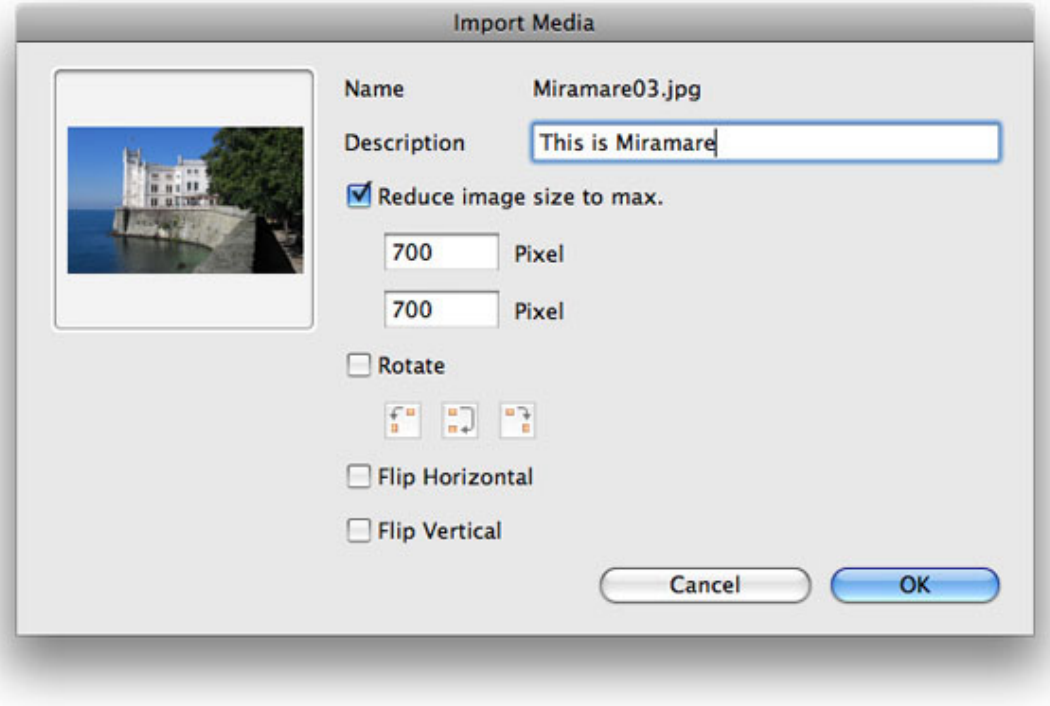
- **The e-mail address is missing:** You have an e-mail form or shopping cart on your website, but there is no e-mail adress to which the data will be sent. Enter the missing e-mail address and click on OK
- **The internet address is missing:** You have a rss newsfeed on your website, but the internet adress is missing. The internet address is needed, by rss feeds. Enter the internet address (e.g. http://www.mywebsite.com) and click on OK.
- **The admin password is missing:** You have a comment field on your website but the password administration purposes is missing. The password is needed if you want to delete comments. Enter a password and click on OK.
- **There are multiple shopping carts on a page:** You have a page with at least two shopping carts. It makes no sense to have multiple shooping carts on a page. Delete all redundant shopping carts and built your website again.
- **A shopping cart is missing:** You have a page with at least one product but there is no shopping cart to buy it. Add a shopping cart to the page or area template and built your website again.

INFO: If you want to publish your website immediately on the internet, choose File > Publish Website... instead of File > Build Website...

22. Import Media

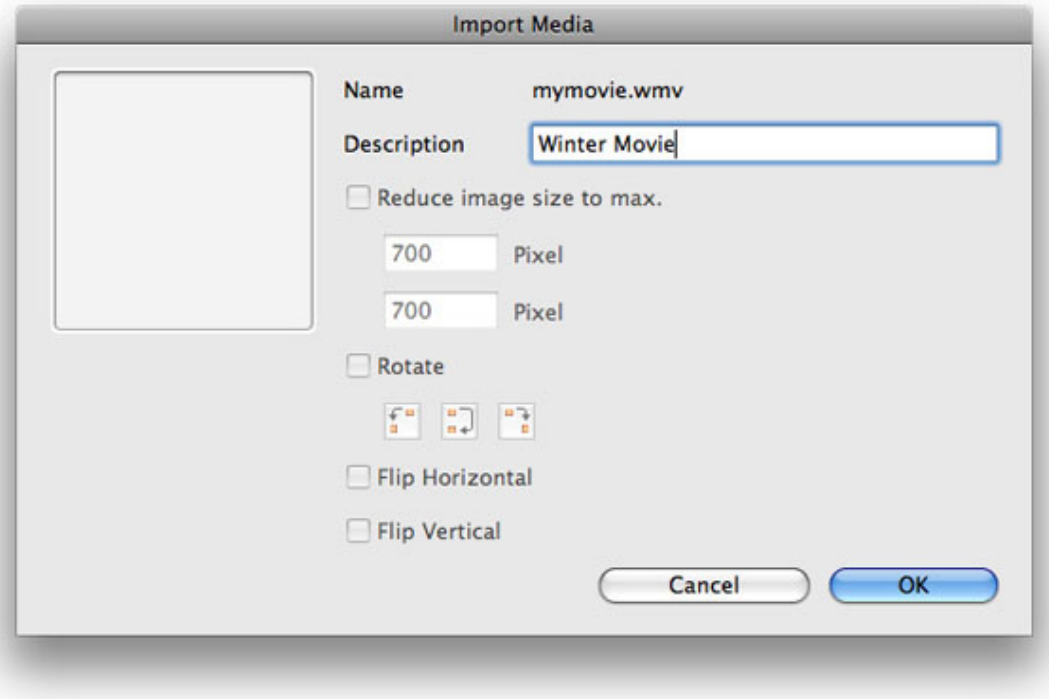
Learn how you can import and process media files like images, movies and documents in Goldfish.

Every time if you import media files (images, movies, pdf and other media), the media import window appears. An imported media file gets included into the .gfp file. So if you pass the .gfd file to others, it's not neccessary to pass the media files as well.



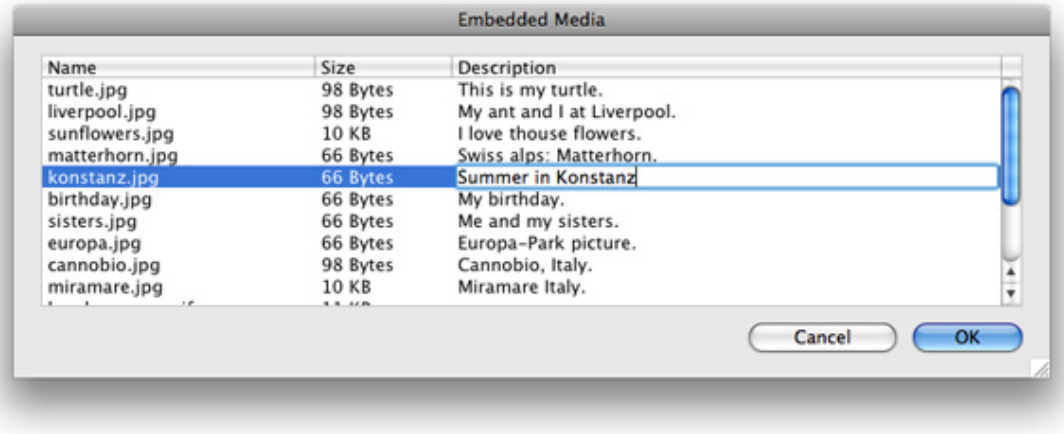
There is a preview, if you import pictures (.jpg, .png, .gif). You can also resize, rotate or flip the pictures, so that your .gfp file gets not too big. This is recommended if you import large images directly from a digital camera. 700 x 700 px are adequate in most cases. The resize function resizes the picture only if it's bigger than the entered values. It resizes in aspect ratio.

INFO: The image manipulation functions are only available for .jpg and .png images. Not for .gif images.



You may enter a description for every imported media file. This description is used in many ways:

- As alt text in html code for images.
- As tooltip for links to the file (e.g. to a .pfd file).
- As description for images in a gallery.



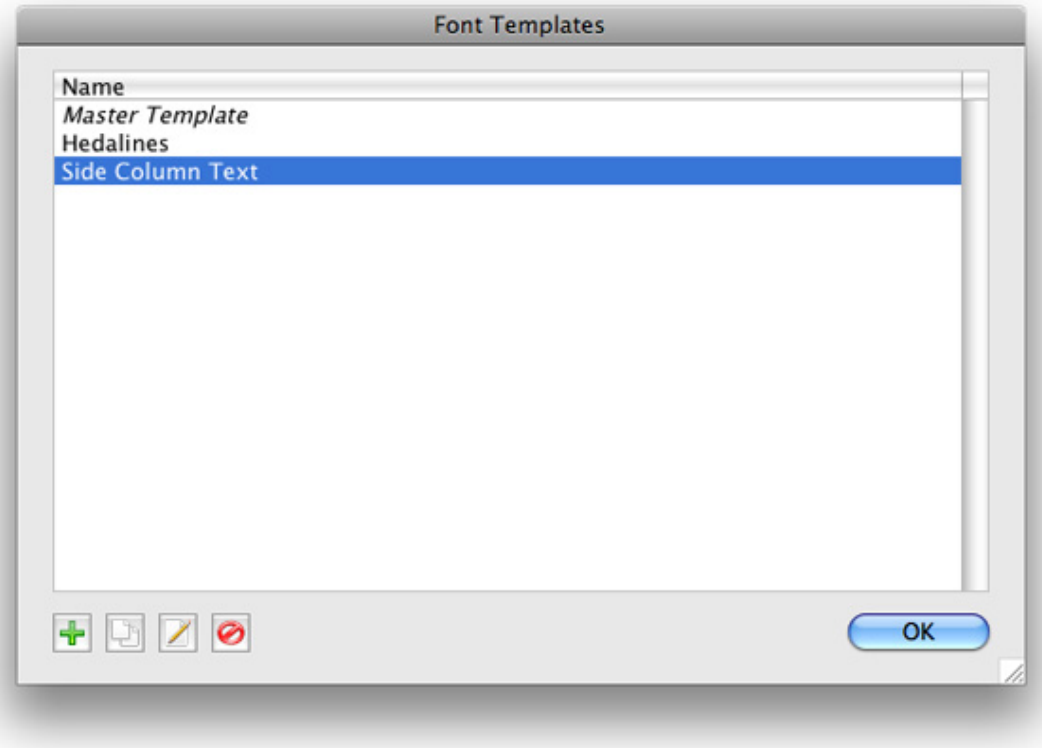
To edit the description or a file name, select nothing so that the properties for the project are shown. Click on Project > Embedded Media > Choose... and the embedded media window appears. Double click on a description to edit it

Double click on a name to edit it. Note that you can only use letters, numbers and _ for the name. Don't remove the suffix. There is also a length restriction. If you have entered a bad name, it won't be accepted.

23. Working with Fonts

There are several things you should know if you work with fonts and font styles on websites.

Fonts and font styles are handled in font templates. Select nothing (the project properties appear) and click on Project > Font Templates > Choose... on the properties panel. A list of all font templates appears.



The first template on the list is the Master Template. Here you can store the default font style for your website. If you don't set a special font for all other font templates, or components, the style of the master template is used. Double click on a font template to rename it.

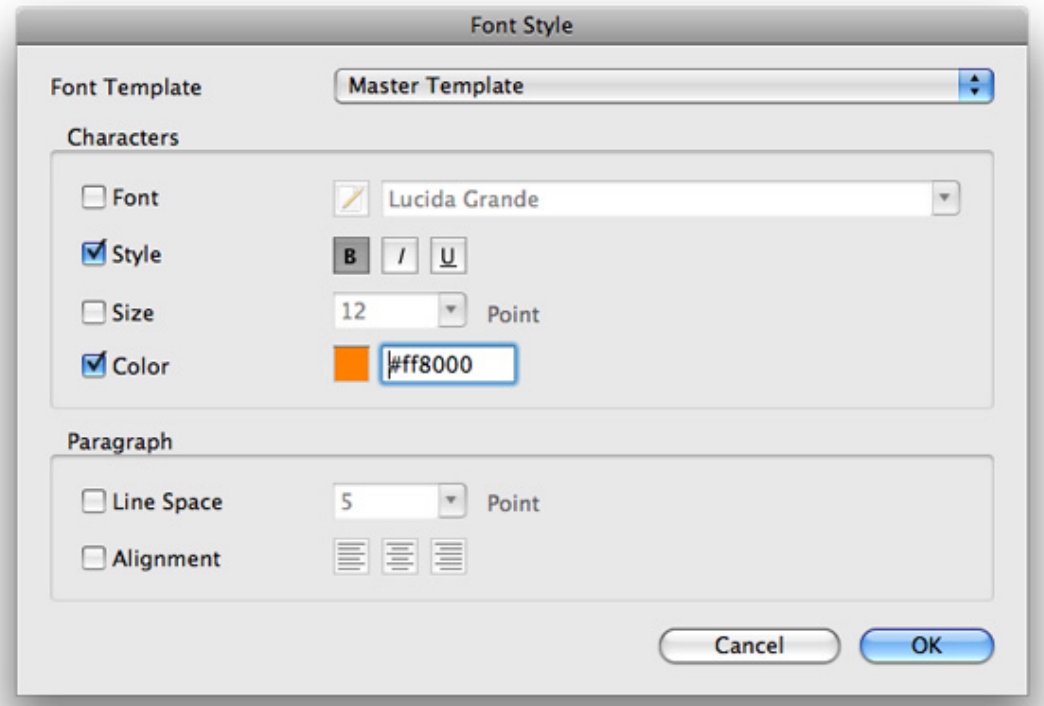
Add a font template.

Duplicate a selected font template.

Delete a selected font template.

Opens the font editor and you can edit the font template.

Click on the Edit Font Template button. The font editor will be opend.



The following option can be set in the font editor. Note that there are sometimes not all options avaiable. It depends on the item from which you edit the font style.

Font template
Choose the font template, on which the font style is based. The style is taken from the font template.

Font
Activate this to overwrite the font from the font template.

Style
Activate this to overwrite the font style of the font template.

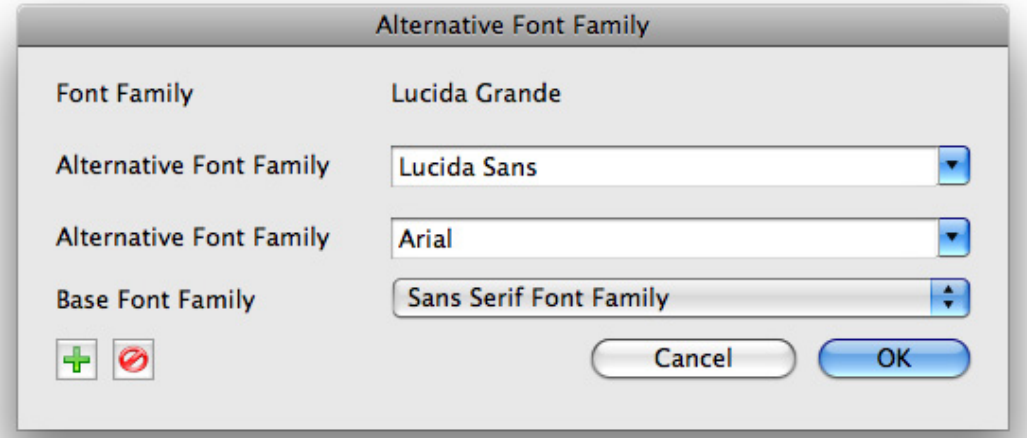
Size
Activate this to overwrite the font size of the font template.

Color
Activate this to overwrite the color from the font template.

Line space
Activate this to overwrite the line space from the font template.

Alignment
Activate this to overwrite the alignment of the font template.

INFO: If you change the style in a font template, this changes apply to all font styles which use this font template and where the changed style property isn't overwritten.



A font can only be displayed if the visitor has it installed on his computer. So it's better to declare a list of fonts, where the first font which is found will be used. Click on the button Alternative font family next to the font selector.

Add an alternative font family.

Delete a selected alternative font family.

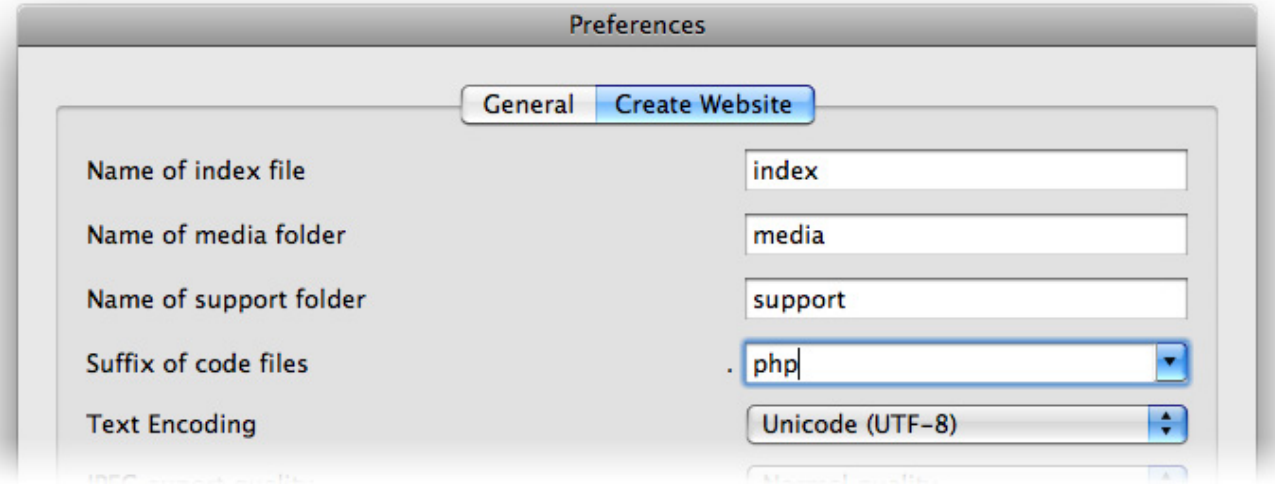
The list is processed from the top to the bottom. The first font which is found on the visitor's computer is used.

24. Creating Webapplications

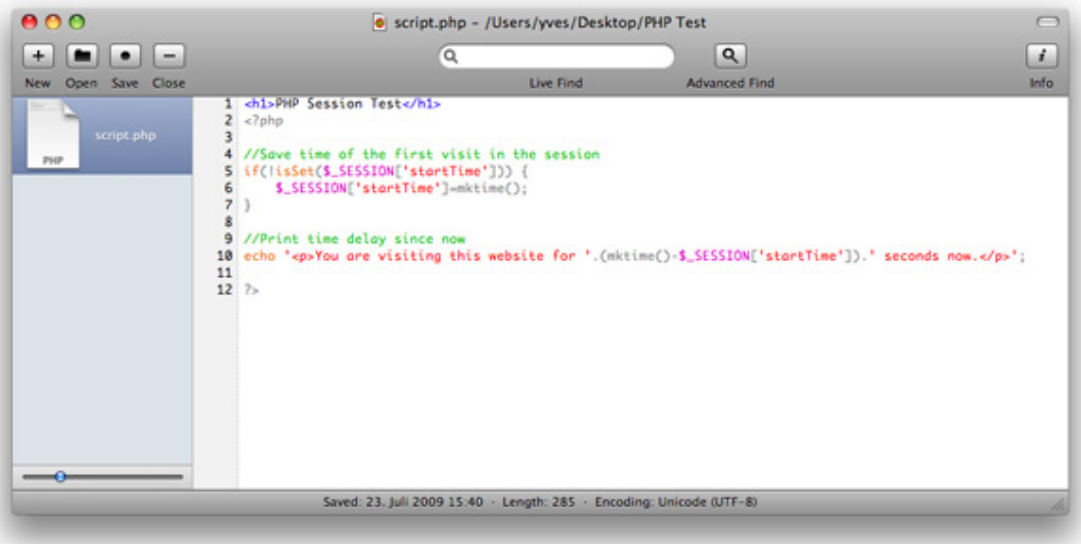
Create web applications with Goldfish Professional in your prefered language (e.g. PHP).

INFO: Creating web applications in this form is only possible in Goldfish professional.
PRO

In this example you will sell how simple it is to create a php web apllication in an external source code editor and include it in a Goldfish project.



A php script has usually the suffix .php. In Goldfish you can set the suffix for code files in the preferences. Choose Goldfish > Preferences... from the menu (Edit > Preferences... in Windows). The preferences window appears. Enter php at Suffix of code files on the tab Create Website.



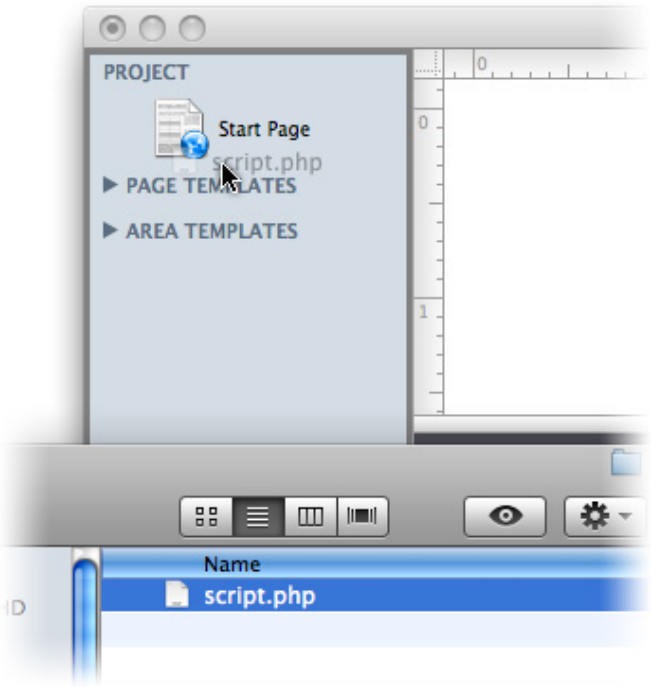
In this example, we use a simple php script that calculates the time which the visitor of your website spents there. The program code itself is stored in an external file, created in an external source code editor.

```
<h1>PHP Session Test</h1>
<?php

//Save time of the first visit in the session
if(!isSet($_SESSION['startTime'])) {
  $_SESSION['startTime']=mktime();
}

//Print time delay since now
echo '<p>You are visiting this website for '.(mktime()-$_SESSION['startTime']).' seconds now.</p>';

?>
```



If you have saved the file on your hard disk, drag it into your Goldfish project. It will be included as an alias. That means only the path to the file is stored in the project. The file itself remains on your hard disk. You can still modify it with an external editor and Goldfish publishes the changes if you publish your website.

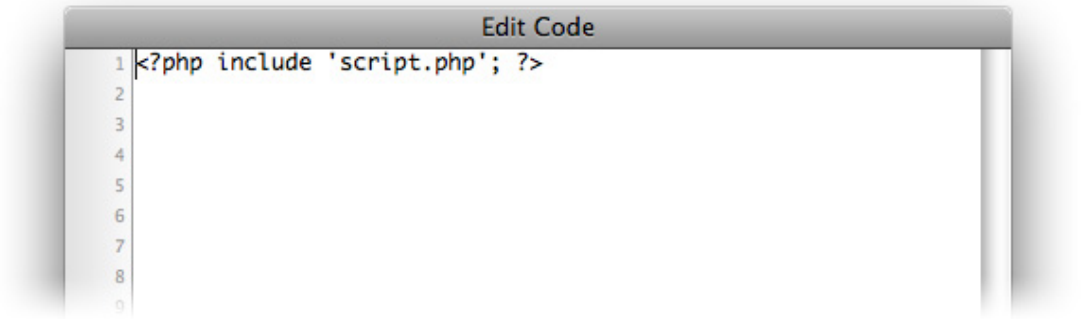
INFO: Goldfish supports also aliases to folders with subfolders, code files, images and other media. Just drag everything that is needed by your scripts in the project.

Properties for Alias

These properties can be set for an alias. Select an alias to show its properties.

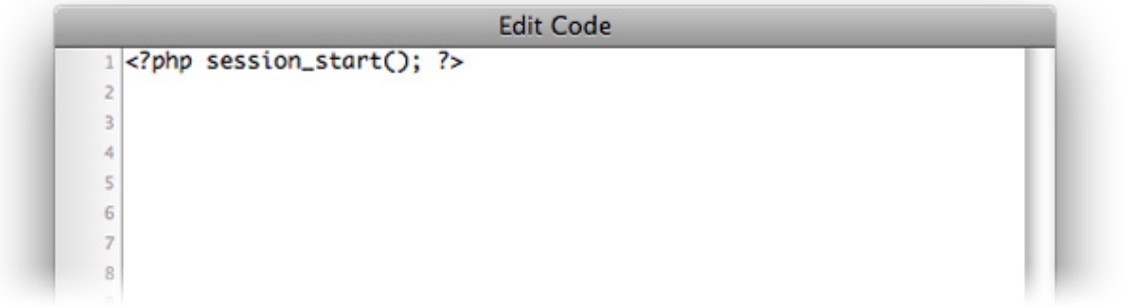
Alias > Menu Title

The menu title will be displayed in all navigation menus, who contain a link to this file. Disable it and the file is not shown in the menu.



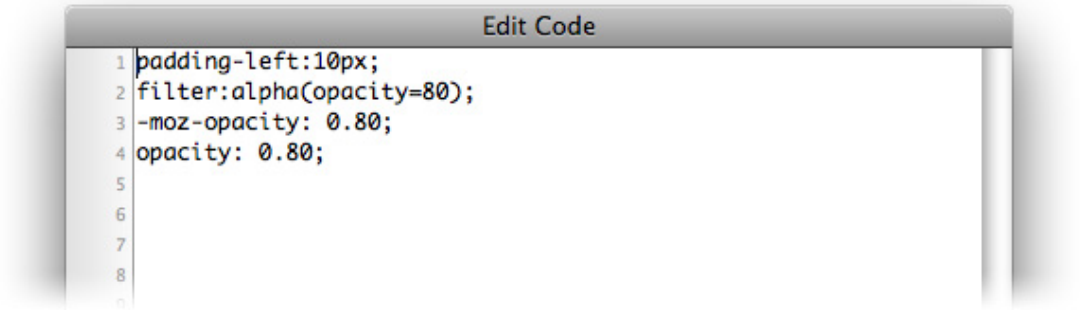
We want to execute the script on the start page. Select the start page and click on the page area on it so that the properties of the page area are visible. Click on Page Area > Add HTML Code and enter the following code. This connects the script with the start page.

```
<?php include 'script.php'; ?>
```



If you want to use sessions in php, it is required to initialize the session before any html output begins. In Goldfish you have access to the first line even before the html document begins. Select the start page and click on Page > Add Code Before Document and enter the code below, This initializes the session so that it can be uses by your script.

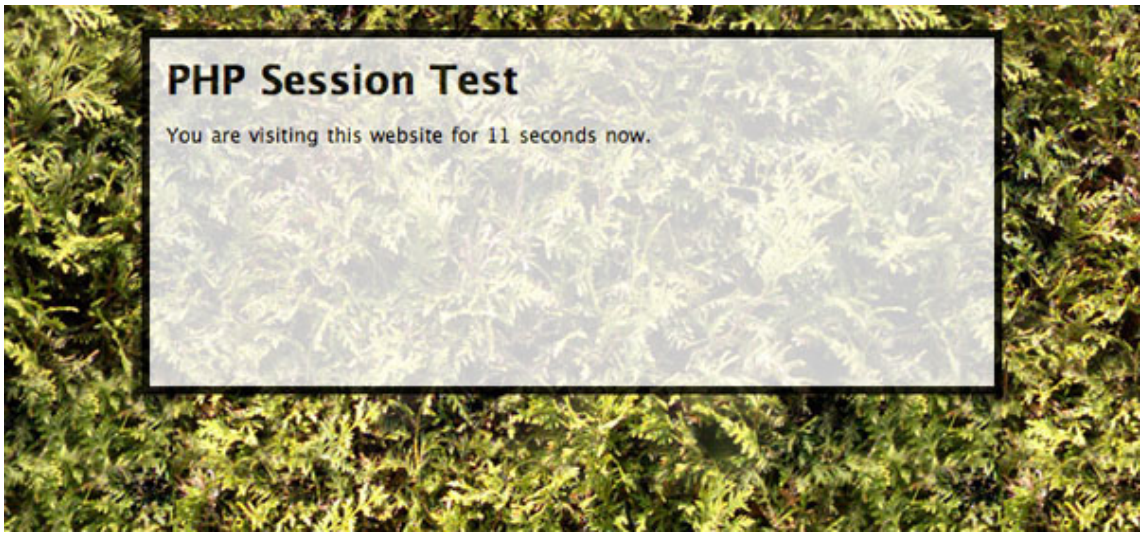
```
<?php session_start(); ?>
```



The script prints text on the screen. To change the style of the text, click on the page area and

click on Page Area > Add CSS Code in the properties. Enter the style below. It adds a padding and sets the page area transculent.

```
padding-left:10px;
filter:alpha(opacity=80);
-moz-opacity: 0.80;
opacity: 0.80;
```



Now your web application is complete. You can change the background and add a border to make it cooler. Publish the website and reload it several times in the browser. The time display will increase.

INFO: If you have scripts that handle the complete html output of a page, you can enable Page > Disable HTML Code Output. Goldfish creates a blank page then without any html code. You can add your own html code with Page > Add HTML Code then or connect it with a script.

25. Export a Design

Export your work as Goldfish design. Build websites from your design or deliver it to your clients.

A Goldfish design is a design template for Goldfish websites. Choose File > Designs... from the menu to see all installed designs. Technically a design is a Goldfish project which contains the complet layout of a website but no content.



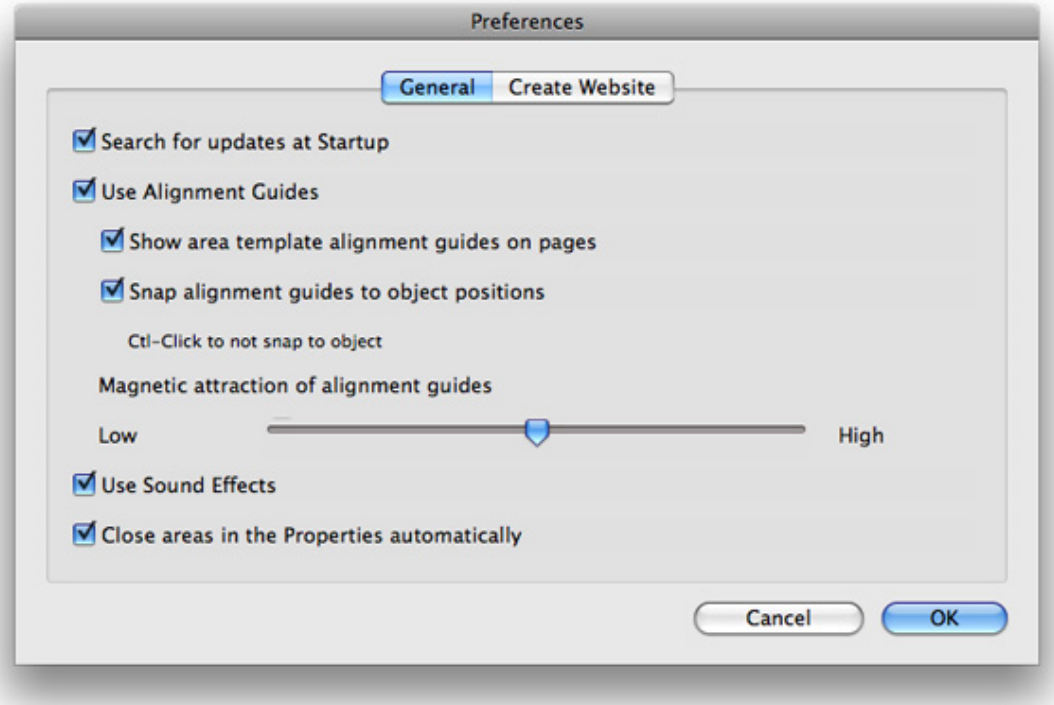
To export a design, choose File > Export > Design... from the menu. Click on the Goldfish icon and paste a screenshot from your design. This is used in the designs window as preview. You can also enter a description or copyright text.

Click on OK to save your design. Goldfish Design files have the extension .gfd instead of .gfp.

26. Preferences

In the preferences, you can change the behavior of Goldfish.

Choose Goldfish > Preferences... (Edit > Preferences... on Windows) and the preferences window appears. The perefernces are seperated in two areas. General and Craete Website.



General

The follwoning perferences can be set on the General tab.

Search for updates at Startup

Searches at every startup of Goldfish for updates on our website. You will be notified if there is an update available.

Use alignment guides

Use alignment guides to guide you with the layout of your website. You can drag an alignment guide from the rulers.

Show area alignment guides on pages

If you have alignment guides on template areas, they will be shown on the page area that uses the template area.

Snap alignment guides to object positions

if you drag an item, it will snap to an alignment guide near by.

Use sound effects
Plays sounds if there is an update available.

Close areas in the properties automatically
If you activate this, there is kept only one area open in the properties.

Create Websites

The follwoning perferences can be set on the Create Websites tab.

Name of index file
Usually, the file, which is loaded at first if the visitor enters your website is named index.htm. Rename this if your website hosting service requires a differnent name.

Name of media folder
Here you can rename the folder for media files of your website. This is required if you create a page with subpages which is called media, too.

name of support folder
Here you can rename the folder for support files of your website. This is required if you create a page with subpages which is called support, too.

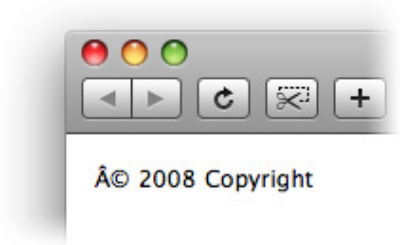
Suffix of code files
Here you can change the suffix for code files. Usually the extension is .htm. Some website hosting services require .html instead.

Text encoding
Change the encoding if special characters (ä, ©, ß...) are displayed wrong on your website

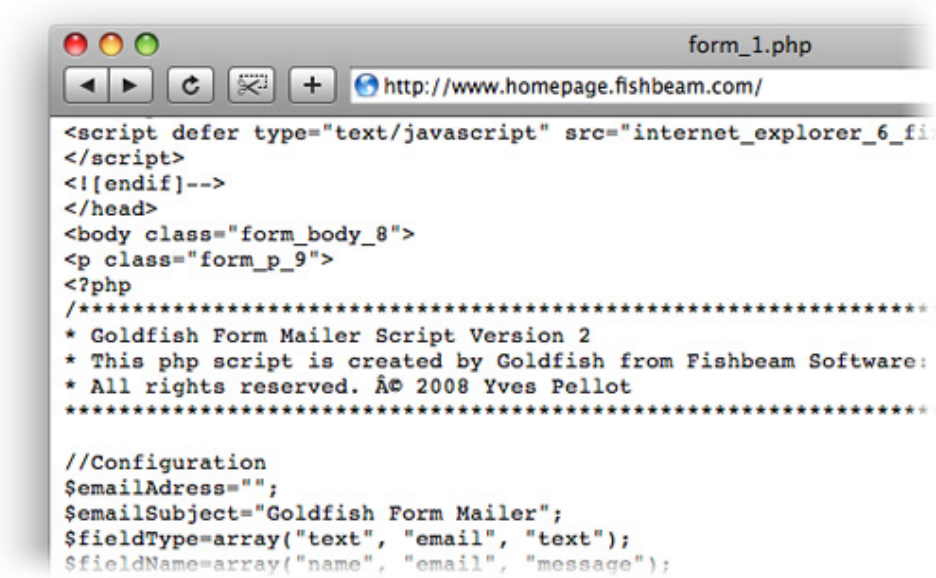
JPEG export quality
Sets the quality for new calculated jpeg images. A lower quality makes smaller file sizes.

27. Trouble and Errors

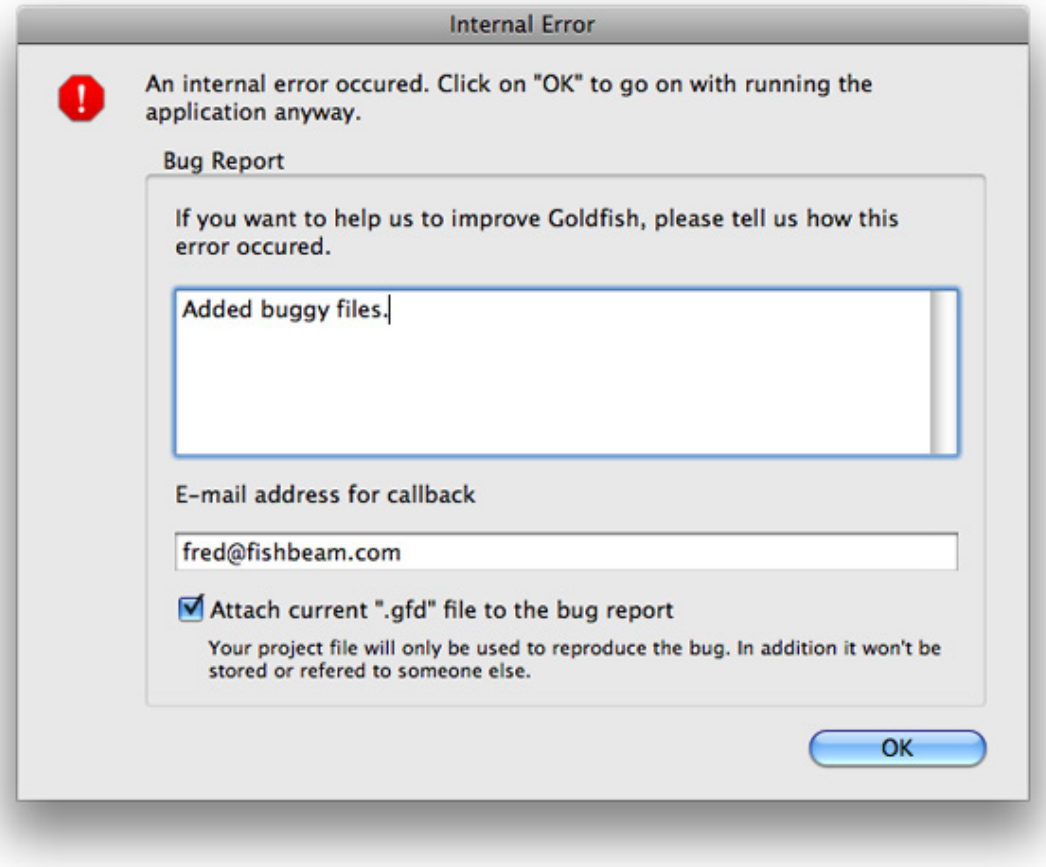
Learn what you can do if errors occure, if you find bugs or if you have trouble using Goldfish.



Letters like ©, ä and ß are not displayed correctly on your website: Choose Goldfish > Preferences... (Edit > Preferences... on Windows). Change Text Encoding on the tab Create Website. If you export the website again, the characters will be displayed correctly.



When the visitor sends the form on your website, php code is shown and the visitor counter is not displayed: Your website hosting service doesn't support php. Upgrade your websosting package so that php is supported or remove all items which use php (visitor counter and form) from your website.



Please fill out all fields if you see this message and describe what caused it. This is a bug of Goldfish and your feedback helps us to improve our software.

28. Goldfish Short Keys

Learn how to use Short Keys in Goldfish. This article contains a full list of all short keys for Goldfish.

Application Start

⇧ - Reset preferences

Preferences

⇧ - Show advanced preferences

Edit Page

⌫ - Delete selected Page Area

esc - Leave edit mode

Edit Page Area

⇧ + Click - Add or remove to selection

← - 1 px. left

→ - 1 px. right

↑ - 1 px. up

↓ - 1 px. Down

⌫ - Delete selected items

⇧ + Resize item - Resizes in aspect ratio

esc - Leave edit mode

Edit Page Item

esc - Leave edit mode

Edit Text

→ - Go right *

→ + ⌘ or → + ctrl - Line end *

→ + alt - Next word *

← - Go left *

← + ⌘ or ← + ctrl - Line start *

← + alt - Last word *

↑ - Go up*

↑ + ⌘ - Text start *

↓ - Go down *

↓ + ⌘ - Text end *

⌫ - Delete text left

⌦ - Delete text right

* If you press also ⇧, the text will be selected.