

# simple**BANNER**

## Manual

Version 1.0 – 13.09.08  
[www.simplebanner.de](http://www.simplebanner.de)

### Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	2
Notwendige Vorkenntnisse.....	2
Dateistruktur – wo kommt was hin?.....	2
Der Einbau von simpleBANNER mit dem swfobject.js.....	3
Einbetten von simpleBANNER in eine Webseite (Schritt für Schritt).....	3
Preloader.....	3
config.xml Pfad.....	3
XML.....	4
XML Struktur Grundstruktur:.....	4
Die Umgebungs Variablen.....	5
Wissenswertes zum Umgang mit dem simpleBANNER.....	6
Bilder vorbereiten.....	6
Rahmendicke / Bild Maße.....	6
Tipps zum BackgroundPicture (HintergrundBild) – nur PRO Version.....	6
Standard Fonts.....	6
Kontakt / Info.....	6

## Einleitung

Danke, dass Du simpleBANNER benutzt! simpleBANNER ist in erster Linie ein Marketing Flash Tool, das sehr einfach zu bedienen ist. Es lässt sich problemlos in eine bestehende Webseite einbauen und wird über eine einzige XML Datei gesteuert. Somit lässt sich jedes Webprojekt einfach durch interaktiven Inhalt aufwerten und präsentiert klick relevante Inhalte optimal und professionell. Dieses Manual behandelt die Schritte zur Integration in den Quelltext und die Konfiguration der XML Datei. Viel Spaß und keine Sorge, es ist ganz leicht! Das Manual enthält alle Informationen zur PRO Version. Alle Informationen zur Integration und Handhabung gelten auch für die Versionen BASIC und LIGHT. Die Anzahl der Parameter sind von Version zu Version unterschiedlich.

Im Manual wird von verschiedenen Begriffen die Rede sein, die hier kurz erklärt werden:

**.swf:** Eine .swf Datei ist eine von ADOBE FLASH generierte Datei mit der Dateierdung .swf. Das simpleBANNER ist so eine .swf Datei.

**simpleBANNER:** simpleBANNER ist die swf Datei, die Du in in Deine Website(n) einbauen willst, damit Bilder interaktiv und klick stark präsentiert werden können.

**swfobject.js:** Das swfobject.js ist eine Javascript-Datei zum Einbinden von Adobe Flash Inhalten in Webseiten. Das Skript erkennt das Flash Plug-in in allen Standard-Webbrowsern (Mac und PC) und gestaltet die Einbettung von Flash Filmen absolut simpel und vermeidet riesige Code Blöcke im HTML Code. Das Skript ist suchmaschinenoptimiert und kann in allen gültigen HTML und XHTML 1.0 Dokumenten verwendet werden. Alle Beispiele, in denen es um den Einbau des simpleBANNER geht, beziehen sich auf den Einbau mit dem swfobject.js. Somit ist sichergestellt, dass simpleBANNER in einigen Browsern (z.B. IE) nicht erst aktiviert werden muss, bevor eine Interaktion möglich ist.

**XML:** Das simpleBANNER wird durch eine XML Datei gesteuert. XML ist ein Dateiformat, um Informationen zu strukturieren – alle wichtigen Parameter werden so an das simpleBANNER übergeben. Im Kapitel „XML“ wird auf die Einstellungen in der config.xml genauer eingegangen.

## Notwendige Vorkenntnisse

Modifizieren einer XML Datei.

Solltest Du bisher keine Erfahrung mit XML gemacht haben, macht das nichts, denn Du wirst nur Parameter im Dokument ändern – die Struktur ändert sich nicht.

Du brauchst lediglich die Grundstruktur von XML kennen.

Eine gute Einführung in das Thema findest Du hier: <http://de.selfhtml.org/xml/>

### Einbau von .swf Dateien (Flash) in .php oder .html Seiten mit den swfobject.js

Das swfobject.js von <http://blog.deconcept.com/swfobject/> (deutsche Übersetzung: <http://blog.powerflasher.de/swfobject2/>) ermöglicht den Einbau von Flash Dateien mit nur wenigen Zeilen Javascript. SWFObject Support Forum: <http://blog.deconcept.com/swfobject/forum/> (Defekte Links melden: [hello@simplebanner.net](mailto:hello@simplebanner.net))

Ein Beispiel zum Einbau mit Hilfe des „swfobject.js“ findest Du weiter unten im Manual. Wir weisen darauf hin, dass in der aktuellen Version noch das SWFObject 1.5 verwendet wird

## Dateistruktur – wo kommt was hin?

Du bestimmst, wo die Bilder und die .xml Datei für das simpleBANNER auf dem Server gespeichert werden.

Der Speicherort der „config.xml“ wird beim Einbau im HTML Code definiert.

**Beispiel:** `s1.addVariable("sXML", "http://www.example.com/xml/config.xml");`

Der Speicherort der Slides (.JPG, .GIF, PNG) wird in der config.xml definiert

**Beispiel:** `<pic>eb_images/akira1.gif</pic>`

## Der Einbau von simpleBANNER mit dem swfobject.js

### Einbetten von simpleBANNER in eine Webseite (Schritt für Schritt)

1) swfobject.js downloaden und auf den eigenen Webspaces hochladen.

<http://www.powerflasher.de/sites/blog/swfobject/#download>

2) swfobject.js im Head Bereich einbinden:

**Beispiel:** `<script type="text/javascript" src="swfobject.js"></script>`

3) simplebanner.swf im `<body></body>` der Webseite einbinden:

**Beispiel:**

```
1 <div id="simplebanner_1">Dieser Text wird von Suchmaschinen erfasst</div>
2
3 <script type="text/javascript">
4     var s1 = new SWFObject("simplebanner.swf","mybanner","244","162","8","#ffffff");
5     s1.addVariable("sPreloader","light");
6     s1.addVariable("sXML","http://www.example.com/xml/config.xml");
7     s1.write("simplebanner_1");
8 </script>
```

Abb. 1

In Zeile 1 wird eine `<div>` Ebene erstellt, in die später das simpleBANNER geladen wird. In diesen Layer kann Text geschrieben werden, der von Suchmaschinen erfasst wird, jedoch vom simpleBANNER ersetzt wird.

In der Zeile 4 stehen die Parameter, die für die Größe und das Aussehen des simpleBANNER auf der Webseite verantwortlich sind.

- "simplebanner.swf": der Pfad zur simpleBANNER .swf (relativ oder absolut)
- "mybanner": ID des object oder embed tags – hier kann jeder beliebige Name stehen, die ID ist für unsere Zwecke nicht wichtig.
- "244": Breite des Banners – simpleBANNER wird automatisch im Browser skaliert
- "162": Höhe des Banners – simpleBANNER wird automatisch im Browser skaliert
- "8": Die benötigte Player Version. Hier besteht die Wahl zwischen der dreistelligen 'majorVersion.minorVersion.revision' Angabe – z.B.: "6.0.65" – Für unsere Zwecke reicht die Angabe der Version „8“
- "#FFFFFF": die Hintergrundfarbe als Hex Wert.

### Preloader

Zeile 5 definiert die Farbe des Preloaders.: `s1.addVariable("sPreloader","light");`

Es gibt zwei Varianten des Preloaders: hell (light) und dunkel (dark).

Wird kein Parameter definiert, wird standardmäßig der dunkle Preloader benutzt

### config.xml Pfad

Zeile 6 definiert den Pfad zur XML Datei „config.xml“. Es kann jeder beliebige Pfad gewählt werden – relativ oder absolut. Wird keine XML Datei definiert, gilt der Standard Pfad: `xml/config.xml`. Wenn der Ordner oder die .xml Datei nicht existieren, funktioniert simpleBANNER nicht.

# XML

## XML Struktur Grundstruktur:

```
1 <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2 <root
3 variable0="wert0"
4 variable1="wert1"
5 ...
6 ...
7 >
8   <slides>
9     <slide>
10       <pic>picture.jpg</pic>
11       <claim><![CDATA[Lorem ipsum.]]></claim>
12       <link>http://www.example.com</link>
13     </slide>
14   </slides>
15 </root>
```

Abb. 2

Die XML Struktur der config.xml ist einfach aufgebaut. Im <root> Knoten werden die Umgebungsvariablen definiert. Der <slides> Knoten beinhaltet die einzelnen <slide> Knoten, die die Daten für jeden einzelnen Slide beschreiben (Bild-URL, Text, Link).

```
1 <slide>
2   <pic>../eb_images/de_index_1.png</pic>
3   <claim><![CDATA[<b>Bold Text</b> Normaler Text]]></claim>
4   <link>http://www.simplebanner.net</link>
5 </slide>
```

Abb. 3

Im <pic> Knoten (Zeile 2) wird der Pfad zum Bild definiert. Die Angabe ist relativ zur Website, in der simpleBANNER eingebunden ist (eine absolute Verlinkung ist auch möglich). Im Textknoten <claim> (Zeile 3) wird der Text eingegeben, der beim Roll Over erscheinen soll. Dieser Text kann mit HTML Tags verändert werden und muss innerhalb von „<![CDATA[“ und „]]>“ stehen. Folgende HTML Tags dabei können verwendet werden:

- <br> oder <br /> (Umbruch)
- <img></img> (Image – Bild einfügen)
- <i></i> (kursiver Text)
- <li></li> (Listenelement)
- <p></p> (Absatz)
- <u></u> (unterstrichen)

In Zeile 4 wird der Link entweder relativ oder absolut definiert.

**Beispiel:** <link>page.php</link> oder <link>http://www.domain.com</link>

### Tipps:

Kopiere einen kompletten <slide></slide> Knoten (Abb. 3) und paste ihn je nach Bedarf in deine XML.

XML ist sehr empfindlich. Macht man einen Fehler, wird die Datei entweder gar nicht oder nur teilweise verarbeitet. Also macht regelmäßige Backups von eurer config.xml!

## Die Umgebungs Variablen

**ACHTUNG:** Dezimalzahlen müssen mit Punkt statt mit einem Komma geschrieben werden: z.B.: 0.2, alle Parameter müssen in Anführungszeichen definiert werden.

Parameter	Wert(e)	Beschreibung
Rotation	"2.3"	Standzeit der einzelnen Slides in Sekunden
SliderShadow	"true", "false"	Schatten unter dem Textfeld ein/aus
BorderSize	"10"	Rahmendicke in Pixeln
BorderColor	"0x222222"	Rahmenfarbe
BackgroundFarbe	"0xFFFFFFFF"	Hintergrundfarbe von simpleBANNER
BackgroundPicture	"eb_images/demo_bg.jpg"	Pfad zum Hintergrundbild (nur PRO)
Effekt	"Alpha", "SlideT", "SlideB", "SlideL", "SlideR", "SlideTB", "SlideBT", "SlideLR", "SlideRL", "Photo", "WipeT", "WipeB", "WipeL", "WipeR", "Iris", "Pixel"	Animationseffekt der Slides
EffektSpeed	"1.2"	Animationsgeschwindigkeit der Slides in Sekunden
Pixelmatrix	"20"	Anzahl der Pixel beim Pixeleffekt (nur PRO)
Random	"true", "false"	Startet die Rotation mit einem zufälligen Slide
SliderPosition	"100"	Endposition der Textfläche - Angabe in Prozent der sichtbaren Fläche
SliderAlpha	"80"	Transparenz der Textfläche in Prozent (0: ganz durchsichtig / 100: komplett sichtbar)
TextSliderSpeed	"0.5"	Geschwindigkeit der rein fahrenden Textfläche in Sekunden
SliderBackgroundColor	"0x171717"	Hintergrundfarbe der Textfläche
SliderTextSize	"13"	Textgröße vom Text auf der Textfläche
SliderTextColor	"0xffffff"	Textfarbe vom Text auf der Textfläche
ScaleMode	"NoScale"; "Fullscreen"; "FitWidth"; "FitHeight"	Skalierung der Slides – Die Bilder werden immer mittig ausgerichtet.
EyeCatcherRange	"20"	Der Weg in Pixeln, den der EyeCatcher zurücklegt
EyeCatcherRotation	"45"	Rotation des EyeCatchers in Grad
EyeCatcherSpeed	"0.5"	Animationsgeschwindigkeit des Eyecandys in Sekunden
EyeCatcherScale	"100"	Skaliert die Eyecandy-Grafik prozentual größer/kleiner - Skalierungswert in Prozent (100: Originalgröße)
EyeCatcherSwitch	"true", "false"	Schaltet den Eyecatcher Effekt ein/aus
EyeCatcherXpos	"100"	Die Position der Eyecandy-Grafik auf der X-Achse von links aus gesehen in Pixeln
LinkTarget	"_blank", "_self"	Bestimmt, wie der Link geöffnet wird. „_blank“: Neues Browserfenster (externer Link), „_self“: gleiches Browserfenster (interner Link)
Font	"Arial", "Arial Black", "Verdana", „_serif“, „_sans“, „_typewriter“, ...	Verwendete Schriftart

# Wissenswertes zum Umgang mit dem simpleBANNER

## Bilder vorbereiten

Die aktuelle Version von simpleBANNER unterstützt .jpg, .gif (Achtung: bei animierten gif Dateien wird nur das erste Bild dargestellt), png und .swf Dateien. Bei .swf Dateien, die Asctionsript enthalten, muss AS2 verwendet werden und es darf nicht `_root`, oder `_level0`

## Rahmendicke / Bild Maße

Beim Skalieren der Bilder beschneidet der Rahmen nicht den sichtbaren Bereich, sondern zeigt immer das gesamte Bild. Bei unskalierten Bildern wird eventuell ein Teil des sichtbaren Bereichs von dem Rahmen verdeckt. Wenn Du also das Banner mit den Abmessungen 500x200 Pixel einbauen und einen Rahmen von 3 Pixeln definierst, muss das unskalierte Bild die Maße 494x194 Pixel haben, wenn es vollständig und ohne „Verschnitt“ angezeigt werden soll.

## Tipps zum BackgroundPicture (HintergrundBild) – nur PRO Version

Man kann einen interessanten Effekt erzeugen, wenn man das Hintergrundbild mit transparenten GIF oder PNG Bildern kombiniert. Das Hintergrundbild ist in diesem Fall die „Bühne“ und die Slides die „Schauspieler“. Man kann aber auch das Clan / Seiten / Firmenlogo im Hintergrund einbinden und brandet so das simpleBANNER.

## Standard Fonts

Achtung bei Verwendung von Standard Fonts! Ich habe die Möglichkeit gegeben, so genannte Systemschriften zu benutzen. Systemschriften sind Fonts, die auf einem Betriebssystem vorinstalliert sind. Windows und Mac Systeme haben einen „kleinen gemeinsamen Nenner“ an Schriftarten die benutzt werden können. Dzu gehören zum Beispiel Arial, Verdana, Impact, Arial Black usw. Benutzt bitte Schriftarten, bei denen ihr „auf Nummer Sicher“ gehen könnt – also Arial, Arial Black, Verdana, Impact, Trebuchet o.ä. zur Not nimm „\_sans“ (ähnlich Arial oder Helvetica), „\_serif“ (ähnlich Times Roman), „\_typewriter“ (ähnlich Courier)

Weblinks Systemschriften:

Mac OS X: [http://www.typografie.info/typowiki/index.php?title=Systemschriften\\_Mac\\_OS\\_X](http://www.typografie.info/typowiki/index.php?title=Systemschriften_Mac_OS_X)

Windows XP: [http://www.typografie.info/typowiki/index.php?title=Systemschriften\\_Windows\\_XP](http://www.typografie.info/typowiki/index.php?title=Systemschriften_Windows_XP)

## Kontakt / Info

Weitere Infos, Tutorials und Tipps findest Du hier:

[www.simplebanner.net](http://www.simplebanner.net)  
[forum.simplebanner.net](http://forum.simplebanner.net)

Kontakt (Bei Anregungen und Kritik zum Manual oder bei defekten Links):

[hello@simplebanner.net](mailto:hello@simplebanner.net)

Alle Angaben ohne Gewähr. Keine Garantie auf Vollständigkeit. Änderungen sind jederzeit Möglich. Das aktuelle Manual kann jederzeit auf [http://www.simplebanner.de/simplebanner\\_support.php](http://www.simplebanner.de/simplebanner_support.php) herunter geladen werden. simpleBANNER.de übernimmt keine Haftung für eventuell entstandene Schäden. simpleBANNER ist nicht für den Inhalt externer Links verantwortlich. Zum Zeitpunkt der Veröffentlichung haben alle externen Links korrekt funktioniert. Wenn Dir Fehler auffallen, schreibe bitte an [hello@simplebanner.net](mailto:hello@simplebanner.net).