

# Guía de edición del Recurso Cabecera

## Contenido

Acceso a la Edición del recurso .....	- 2 -
Desde el ADE .....	- 2 -
Desde el workplace .....	- 2 -
Cómo editar el recurso .....	- 2 -

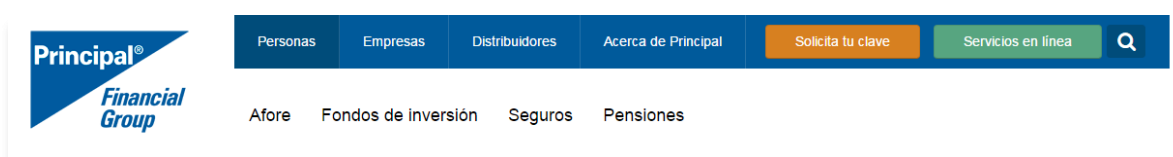
## Guía de Edición del Recurso Cabecera

### Acceso a la Edición del recurso

Tenemos dos opciones para editar el recurso de cabecera: desde el ADE o desde el workplace de Opencms:

#### Desde el ADE

Debemos seleccionar la vista de “Default” en la Home de la web para que nos aparezca la diana del recurso de cabecera y poder acceder a su edición desde ahí.



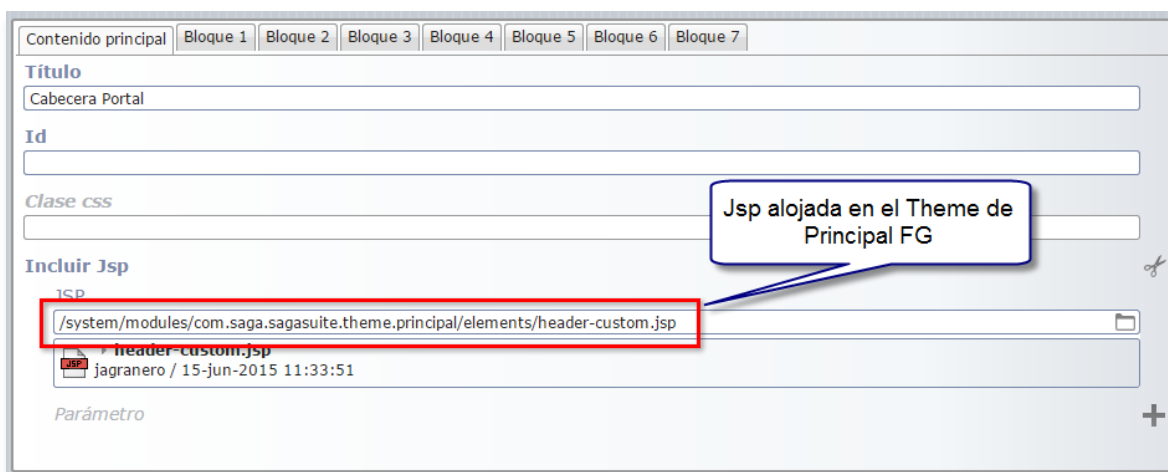
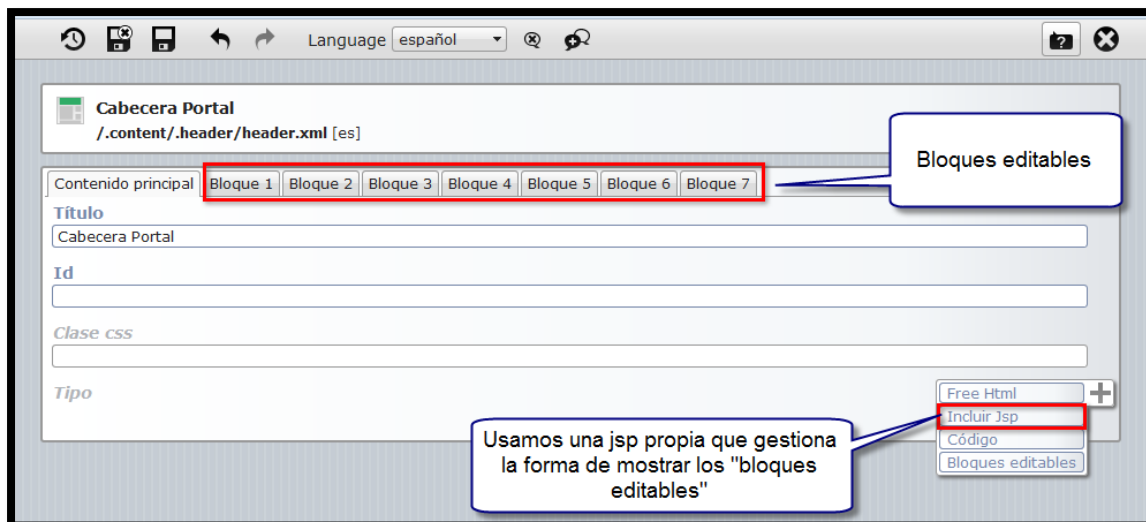
#### Desde el workplace

El recurso se encuentra en la ruta `/es/.content/.header/`. Desde ahí con el botón derecho del ratón desplegamos las opciones y hacemos click en “editar”.

### Cómo editar el recurso

La primera pestaña del recurso que encontramos nos permite editar los valores generales del recurso:

- Título: para poder localizarlo después, ya que no se pinta en pantalla.
- Id: por si se necesita asignar un Id al recurso, normalmente para aplicar javascript concreto a la cabecera.
- Clase css: para añadir una/as clase/es css al div del contenedor principal, por si queremos asignar estilos específicos.
- Tipo:
  - a. Free Html: podemos definir el contenido completo de la cabecera mediante un editor Wysiwyg.
  - b. Incluir Jsp: enlazamos con un archivo jsp que gestione la forma de mostrar el contenido de la cabecera.
  - c. Código: Igual que “free html”, pero sin editor Wysiwyg.
  - d. Bloques editables: se gestiona el contenido a través de un sistema de bloques editables predefinidos.



Nuestra cabecera es una mezcla, ya que en Tipo usamos el “incluir una jsp”, pero esta jsp lo que hace es mostrar de una forma concreta los bloques editables, cuyo contenido se define en el resto de pestañas de la zona superior.

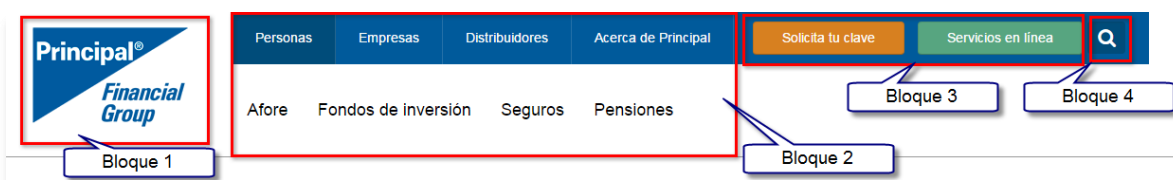
En cada bloque podemos añadir diversos tipos de elementos ya predefinidos:

1. Enlaces: nos permite insertar una lista de enlaces.
2. Banners: nos permite insertar un grupo de banners.
3. Carrusel: podemos insertar un carrusel de imágenes
4. Buscador: formulario de búsqueda general.
5. Idiomas: Selector de idiomas
6. Logo Principal
7. Título Principal
8. Redes sociales: lista de enlaces a redes sociales que nos permite incluir los iconos asociados a esas redes.
9. Menú: podemos insertar un menú definiendo el tipo y la configuración de la navegación.
10. HTML: Contenido libre a través de un Wysiwyg.
11. JSP: incluimos una jsp.

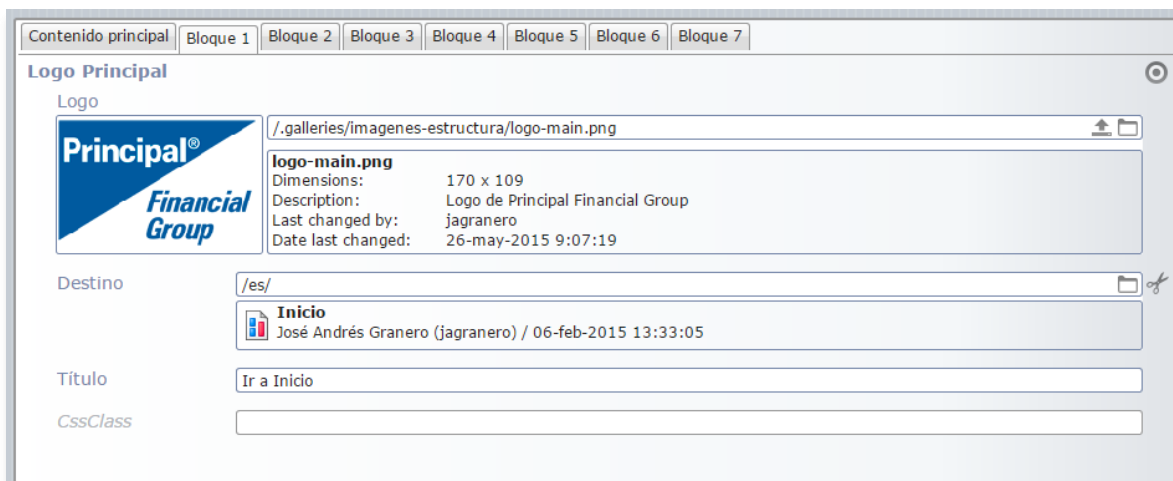
12. Código: Contenido libre sin Wysiwyg de por medio.



En nuestro caso, vamos a analizar bloque por bloque de nuestra cabecera los elementos empleados y cómo se editarían:



1. **Bloque 1:** Logo Principal. El campo de Logo Principal nos permite incluir el logotipo principal de la web. Contiene los siguientes campos:
  - a. Logo: Imagen del logotipo.
  - b. Destino: la url a donde nos llevará cuando se haga click.
  - c. Título: Atributo Title del enlace.
  - d. CssClass: clase css que se asignará al bloque.



2. **Bloque 2:** Se trata del componente de “Menú”. Podemos definir:
  - a. Carpeta Raíz: Desde donde queremos que muestre la navegación.
  - b. Nivel de inicio de la navegación a partir de esa carpeta.
  - c. ShowLevels: Cuantos niveles se van a mostrar en el menú.
  - d. Modo de Visualización:

- i. Horizontal Desplegable con posicionar ratón (el que se usa actualmente).
  - ii. Horizontal Desplegable al hacer click en sección.
  - iii. Horizontal Desplegable con botón para desplegar.
  - iv. Horizontal desplegable con subsitemap (Ayuntamiento).
  - v. Horizontal desplegable megamenú con subsitemap (Ayuntamiento).
  - vi. Vertical normal.
- e. CssClass: la posición en la que se mostrará el menú con respecto al bloque:
- i. Justificado ocupando el 100% de ancho.
  - ii. Que flota a la derecha.
  - iii. Que flota a la izquierda.

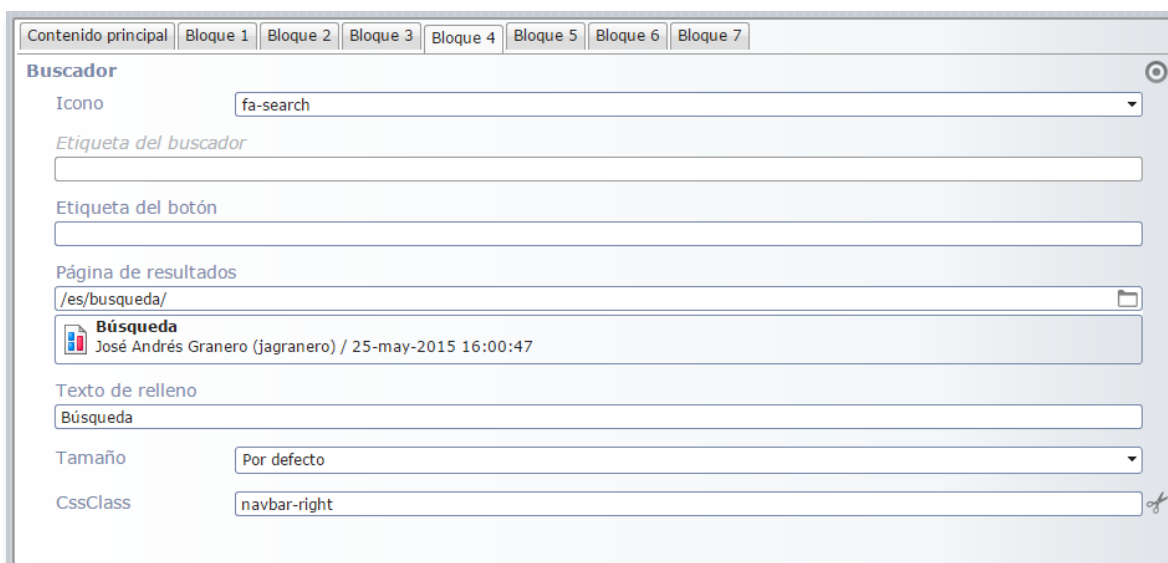


3. **Bloque 3:** Está compuesto por un elemento de tipo “HTML” en el que hemos incluido una serie de enlaces. La forma de editar este contenido es la misma que para cualquier editor Wysiwyg visto en el resto de recursos.



4. **Bloque 4:** Buscador. El componente de Buscador está compuesto por los siguientes campos:
- a. Icono: el icono que aparecerá en el botón.
  - b. Etiqueta del Buscador: El label del formulario.
  - c. Página de resultados: la página donde se cargarán los resultados y a la que se redirigirá automáticamente una vez realice la búsqueda.
  - d. Texto de Relleno: el atributo placeholder del campo de tipo texto del formulario.

- e. Tamaño: nos permite modular el tamaño del conjunto del formulario en función de lo que seleccionemos.
- f. CssClass: nos permite añadir una clase css al conjunto.



Contenido principal | Bloque 1 | Bloque 2 | Bloque 3 | Bloque 4 | Bloque 5 | Bloque 6 | Bloque 7

**Buscador**

Icono:

Etiqueta del buscador:

Etiqueta del botón:

Página de resultados:

**Búsqueda**  
José Andrés Granero (jagranero) / 25-may-2015 16:00:47

Texto de relleno:

Tamaño:

CssClass:

- 5. **Bloques 5:** Se trata de un bloque de menú específico para la visualización de la web en Móvil. No se recomienda su modificación.