

Apuntes del taller de creación de foros, noticieros y conversaciones con PHP-Nuke

Max de Mendizábal
negrabarba@yahoo.com

28 de febrero de 2003

Índice general

1. Introducción	7
2. Administración de un foro	9
2.1. Una primera mirada a PHP-Nuke	9
2.2. El proceso de edición de artículos	12
2.3. El punto de vista del usuario	12
2.3.1. Registro del usuario	12
2.3.2. Selección del idioma de la interfase	13
2.3.3. Escribir un artículo	13
2.4. El punto de vista del administrador	14
2.4.1. La pantalla del administrador	15
2.4.2. Alta de un nuevo editor/administrador	18
2.4.3. Revisión de noticias enviadas por los usuarios	19
2.4.4. Como escribir un artículo	20
2.4.5. La creación de la comunidad virtual	21
2.4.6. Configuración inicial	22
3. Edición con HTML	29
3.1. ¿Qué es HTML?	30
3.2. Primeros pasos (negritas, cursivas, tachadas)	31
3.3. Cómo hacer una página web simple	32
3.4. Estructura jerárquica del HTML	32
3.5. Párrafos y saltos de línea	33
3.5.1. Alineación de textos y párrafos	34
3.6. Hipervínculos o hiperligas	34
3.6.1. Estructura de directorios e hipervínculos	35
3.7. Gráficos	36
3.8. Listas	37

3.9. Tablas	40
3.10. Comentarios	45
3.11. Tipos de letras	46
3.12. Estilos	47
3.13. Temas que van más allá del objetivo de este curso	49
4. Instalación y configuración	51
4.1. Instalación en Windows	51
4.2. Instalación en Linux	55
4.2.1. RedHat 8.0	55
4.2.2. Debian	57
4.3. Configuración detallada	58
4.3.1. Información general del sitio	58
4.3.2. Opciones multi-idiomias	61
4.3.3. Opciones de <i>banners</i>	61
4.3.4. Mensajes de pie de página	61
4.3.5. Configuración del <i>backend</i>	61
4.3.6. Enviar noticias al administrador	62
4.3.7. Moderación de comentarios	63
4.3.8. Opción de comentarios	63
4.3.9. Opciones gráficas	64
4.3.10. Opciones variadas	64
4.3.11. Opciones de usuarios	65
4.3.12. Opciones de censura	66
4.3.13. Opciones del servicio de correo web	67
4.4. Manejo de bloques	69
4.5. Añadir bloques	72
4.6. Manejo de archivos descargables o “downloads”	74
4.7. Editar admins	77
4.8. Editar usuarios	77
4.9. Enciclopedias	78
4.10. Efemérides	79
4.11. FAQ	80
4.12. Foros	81
4.13. HTTP Referers	81
4.14. Mensajes	82
4.15. Módulos	83
4.16. Boletín	83

<i>ÍNDICE GENERAL</i>	5
4.17. Optimize DB	83
4.18. Reseñas	84
4.19. Secciones	85
4.20. Encuestas	85
4.21. El manejador de temas	85
4.21.1. Creación de un tema	86
4.21.2. Borrado de un tema	87
4.22. Manejo de enlaces o “weblinks”	88
5. PHP-Nuke en profundidad	91
5.1. SQL para principiantes	91
5.2. Instalación de módulos	91
5.3. Instalación y creación de temas gráficos	93
5.4. Respaldos	93
5.5. Actualizaciones	93
5.6. Consideraciones de seguridad	94
6. Bibliografía	95
7. Apéndices	97
7.0.1. Preguntas de diagnóstico	97
7.0.2. Clones de PHP-Nuke y otros sitios de interés	98
7.0.3. Glosario	98

Capítulo 1

Introducción

Las tecnologías de la información han tenido y tienen un gran impacto en la sociedad actual. Una de las áreas en donde el impacto debería ser más profundo es la educación. Sin embargo aún no es así. El objetivo de este curso es mostrar una herramienta de uso general que promueva el uso de Internet en el ámbito educativo. Esta herramienta es **PHP-Nuke**. **PHP-Nuke** es, en palabras de su autor,

un sistema de creación de portales, el ideal para que tengas tu propio portal en muy pocos pasos y sin la necesidad de saber programación. El administrador (tú) instala **PHP-Nuke** en el servidor y maneja el portal desde su navegador en cualquier PC conectada a internet, tiene control total del sitio pudiendo subir/editar/borrar noticias, crear directorios al estilo Yahoo!, crear documentos para la lectura, etc. A la vez podrás agregarle diferentes módulos muy útiles según tus necesidades y visualizarlo a tu gusto utilizando diferentes temas. Para conocerlo mejor puedes recorrer <http://PHPNuke-espanol.org> y ver todas sus posibilidades, como usuario registrado conocerás algunas de las funciones que ofrece a los visitantes que se registran y visitan tu sitio habitualmente (ellos también pueden personalizar el sitio a gusto).

La página web en donde se encuentra ubicado el proyecto **PHP-Nuke** en castellano está en <http://www.phpnuke-espanol.org>. Allí se puede encontrar el programa, un foro sobre **PHP-Nuke**, contribuciones de otros autores, módulos nuevos, consejos para principiantes y, en general, mucha información alrededor del tema de creación de portales y sitios en internet usando **PHP-Nuke**.

El curso-taller está dividido en tres partes fundamentales: cómo administrar un foro ya instalado con algunos consejos sobre su uso e ideas sobre cómo integrar a la comunidad; una parte técnica en donde se habla del lenguaje HTML y la creación de páginas web elementales y, finalmente cómo instalar y modificar la funcionalidad de **PHP-Nuke**.

Esta versión de las notas cubre la versión 6.0 de **PHP-Nuke**.

Capítulo 2

Administración de un foro

2.1. Una primera mirada a PHP-Nuke

Una página web con **PHP-Nuke** instalado está compuesta por las siguientes partes

- Encabezado
- Barra izquierda de navegación
- Barra derecha de navegación
- Contenido central
- Pies de página

Todas estas partes son modificables a capricho del administrador. En **PHP-Nuke** se manejan secciones y temas que son las dos grandes divisiones de contenido dentro de una página que utilice este *software*.

En las barras izquierda y derecha se encuentran varios bloques. Estos bloques contienen hipervínculos al interior de la página y, posiblemente a otros sitios del internet. El contenido de estos bloques también puede ser transformado por completo según las necesidades del sitio.

El encabezado y los pies de página son lo primero que se debe modificar para darle una personalidad a nuestro sitio. Más adelante veremos cómo hacer estos cambios.

Dentro del contenido central es donde se aparecerán las noticias “de portada” y los avisos. Los avisos permiten mostrar, en un lugar preponderante, un mensaje del

administrador. Puede ser una introducción al contenido del sitio, una justificación de su existencia, una razón de ser o simplemente una nota administrativa. Pueden haber varios avisos dirigidos a las siguientes categorías: todos los visitantes, los usuarios anónimos, los usuarios registrados o los administradores. **PHP-Nuke** se encargará de mostrar el mensaje al público seleccionado.

Poner un mensaje es una prerrogativa especial del administrador. Los usuarios no pueden poner, por sí solos y sin autorización, un mensaje.

Las noticias que van debajo de los avisos, son las notas que día a día que se publican en la página.

Las secciones permiten escribir notas que no aparezcan en la portada del sitio y que están dirigidas a un público especializado en cierto tema. Ese público podrá saber que existen dichas notas y que no se publican en la portada porque están en una sección especial. Es posible crear tantas secciones como se deseen.

Los temas son, como su nombre lo indica, son una clasificación del tipo de contenido que se muestra. Como las secciones, su función es distinguir los artículos publicados mediante una clasificación arbitraria. Los temas son adicionales e independientes de las secciones, esto quiere decir que cada artículo puede pertenecer a una u otra sección y, de forma adicional, se utiliza un tema, que tiene por ventaja fundamental que se distingue un tema de otro mediante la visualización de un gráfico que se muestra en el resumen de la noticia que aparece en la portada y durante la lectura del artículo. Esto le da un aspecto muy vivo a una página de noticias. En versiones anteriores, **PHP-Nuke** traía varios temas de interés de la comunidad de software libre predefinidos, sin embargo, en esta versión es necesario crear los dibujos por uno mismo, lo cual permite tener una imagen visual del sitio acorde con nuestros objetivos.

Hay otros tipos de contenido en **PHP-Nuke**, pero son de menor importancia, por ejemplo, los llamados *weblinks* o *enlaces* que permiten tener una colección de hipervínculos a otros sitios. En este tipo de contenido, el usuario puede sugerir un enlace a otro sitio y se tendrá un catálogo de sitios sugeridos construido poco a poco por los usuarios y su administrador. También se pueden construir enciclopedias, efemérides, reseñas, descargas, listas de preguntas frecuentes y encuestas.

En resumen, en **PHP-Nuke** se tiene el siguiente tipo de contenidos

- Artículos
- Contenidos
- Descargas

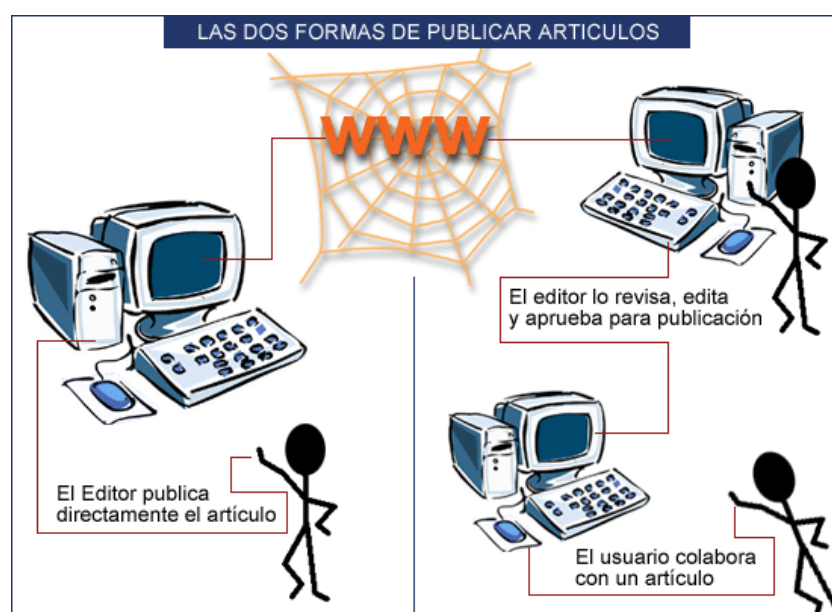
- Enciclopedias
- Efemérides
- Listas de preguntas frecuentes (FAQ)
- Foros
- Mensajes
- Reseñas
- Encuestas
- Enlaces

Es posible crear otros tipos de contenido pero, para ello, sería necesario modificar la estructura del **PHP-Nuke**, tema que sobrepasa el alcance de este taller.

2.2. El proceso de edición de artículos

En **PHP-Nuke** existen dos formas de publicar artículos, la primera es que un editor, mejor conocido como administrador, escriba una nota, misma que se publicará directamente en la portada.

La segunda forma, que es más interesante, consiste en que un usuario registrado escribe una nota y luego, el administrador, la lee, la edita y, si le parece, la aprueba para publicación.



2.3. El punto de vista del usuario

2.3.1. Registro del usuario

El usuario que quiera colaborar con una nota debe, por principio, registrarse en el sistema. Para ello debe buscar, en la caja de "Ingreso" o "Login" el hipervínculo que dice "create an account", "crearse una cuenta" o algo similar. Allí se rellena un formulario muy sencillo en donde se escriben algunos datos fundamentales como el correo electrónico. Una vez terminada la forma, el usuario recibe su contraseña en la cuenta de correo que haya especificado en el formulario.

Login

Alias

Clave

Login

¿Todavía no tienes una cuenta?
Puedes [crear una](#). Como
usuario registrado tendrás
ventajas como seleccionar la
apariencia de la página,
configurar los comentarios y
enviar los comentarios con tu
nombre.

Finalmente, el usuario deberá escribir su nombre de usuario y su contraseña en la caja de “Login” para ingresar al sistema y así poder colaborar con un artículo.

2.3.2. Selección del idioma de la interfase

Una vez que haya ingresado al sistema es buena idea cambiar el idioma en el que está la interfase a “Spanish”. También puede modificar el aspecto visual de la página web seleccionando un tema gráfico distinto y algunas otras cosas más.

Seleccionar Idioma

Seleccione Idioma de la Interfaz:

Spanish ▾

2.3.3. Escribir un artículo

Una vez que el usuario se registra, puede colaborar con un artículo. Para ello debe buscar la opción “Enviar noticia” que está en el menú principal.



El formulario por rellenar tiene muy pocas opciones

- Título
- Tema
- Texto de la noticia
- Texto extendido
- Botones de vista previa, aceptar y tipo de contenido

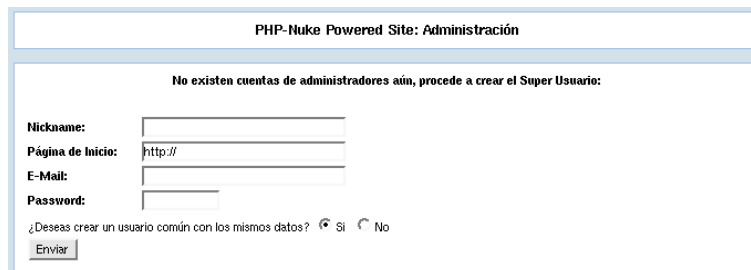
El tema permite ubicar al artículo en la temática del foro. El administrador es quien decide que temas son los de interés para la comunidad. El texto de la noticia debe contener a la noticia en sí misma, sin embargo, si la noticia es muy grande, es conveniente poner el párrafo inicial en “texto de la noticia” y la continuación en la caja de “texto extendido” pues eso mejora la legibilidad de la misma. Finalmente el usuario puede ver cómo va a quedar su artículo antes de enviarlo utilizando el botón “vista previa”. Cuando ya está seguro de cómo va a quedar, lo puede enviar con el botón “Aceptar”. El último botón permite especificar que tipo de contenido se está enviando: texto puro, HTML o símbolos de HTML convertidos a texto.

2.4. El punto de vista del administrador

El administrador, o editor, como se prefiera, es el responsable de todo el contenido del sitio **PHP-Nuke**. Es quien revisa los artículos enviados por los usuarios y publica sus propios artículos. Puede, además publicar los mensajes especiales que aparecen en portada. Para ingresar en modo de administración se debe escribir lo

siguiente `http://nombredelsitio/admin.php`. Una vez allí **PHP-Nuke** pedirá el *Admin ID* y el *password*. La primera vez que se utiliza el programa es indispensable crear una cuenta de administrador.

El procedimiento para dar de alta la cuenta de administrador es el siguiente: primero es necesario entrar a la página principal. Allí hay un mensaje inicial que permite dar de alta la cuenta de administrador. Dicho mensaje dice “Por razones de seguridad, la mejor idea es crear un Super Usuario AHORA MISMO haciendo un click AQUÍ”. Entonces, si se sigue dicha instrucción se obtiene la siguiente pantalla:



The screenshot shows a web form titled "PHP-Nuke Powered Site: Administración". Below the title, a message states: "No existen cuentas de administradores aún, procede a crear el Super Usuario:". The form contains the following fields and options:

- Nickname:** A text input field.
- Página de Inicio:** A text input field containing the value "http://".
- E-Mail:** A text input field.
- Password:** A text input field.
- A checkbox question: "¿Deseas crear un usuario común con los mismos datos?" with radio buttons for "Si" (selected) and "No".
- An "Enviar" button at the bottom left.

En este caso de ejemplo, el administrador se llama “Negrabarba”, su página web es `http://localhost`, correo electrónico `negrabarba@yahoo.com`, password “secreto”. A la pregunta sobre si se crea un usuario común con los mismos datos, es conveniente hacerlo. Dicho usuario le permite al administrador enviar noticias para que otros administradores las editen y tener, con ello, una forma conveniente de edición de notas en los sitios en donde así se considere conveniente.

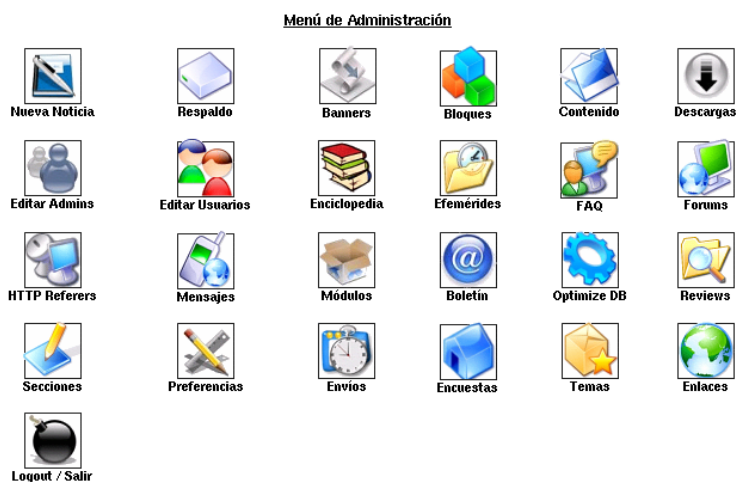
Finalmente, se tiene ya una cuenta de administrador plenipotenciario. Guarde cuidadosamente esta cuenta, pues le permitirá modificar la totalidad del sitio.

Posteriormente, muestra la pantalla de entrada del administrador, en donde solicita el *Admin ID* y el *password*. Ponga lo mismo que escribió en el paso anterior. En el caso de ejemplo “Negrabarba” y “secreto”, respectivamente.

Una vez allí, ingresará en la pantalla del administrador.

2.4.1. La pantalla del administrador

Una vez que se haya ingresado al sistema se tienen las siguientes opciones. En este caso me referiré a la versión en castellano.



- Menú de administración. Es el menú principal y allí se pueden ver las últimas noticias que se han publicado
- Nueva noticia. Con esta opción se escribe una nueva noticia
- Respaldo. Genera una copia de respaldo de la base de datos de **PHP-Nuke**. Utilízela con frecuencia
- Banners. Esta opción está pensada para quienes tienen un sitio financiado con anunciantes, y es un remanente de la quimera del oro moderna, ahora conocida como el crack de las punto com, causante de gran parte de la crisis económica actual
- Bloques. Permite modificar los bloques que aparecen a la izquierda y a la derecha de la pantalla principal
- Contenido. Permite insertar páginas de contenido en formato arbitrario. Se pueden ver si se accesa el módulo “Contenidos”
- Descargas. Aquí se pueden colocar archivos para que los usuarios puedan “bajar” en sus computadoras
- Editar admins. Permite dar de alta administradores, darlos de baja, y modificar sus opciones
- Editar usuarios. Permite dar de alta usuarios, darlos de baja, y modificar sus opciones

- Enciclopedia. Es el lugar en donde se crean las enciclopedias. Las enciclopedias son contenidos ordenados alfabéticamente
- Efemérides. Es el lugar en donde poner una efemérides para cada día importante del foro sobre el que se está trabajando
- FAQ. Aquí se dan de alta las preguntas más frecuentes sobre el foro
- Foros. Permite crear foros de discusión sobre cualquier tema
- HTTP Referers. Si un sitio nos vincula, aquí estará registrado.
- Mensajes. Es el lugar en donde se ponen los anuncios que se ponen en el lugar central y superior del sitio, es en donde se puede describir para qué es el sitio y a quien está dirigido
- Módulos. Esta opción permite gestionar los módulos de **PHP-Nuke**
- Boletín. Envía por correo un boletín informativo a todos los usuarios registrados de **PHP-Nuke**
- Optimize DB. Optimiza la base de datos de **PHP-Nuke**. Esta opción debe utilizarse cuando el sistema está muy lento
- Reseñas. Es el lugar en donde se generan las páginas de reseñas. Las reseñas pueden ser de equipo, de programas, películas o cualquier otra cosa que se desee
- Secciones. Aquí se dan de alta nuevas secciones de interés para el foro
- Preferencias. Es el lugar en donde se configura el sitio **PHP-Nuke**
- Envíos. Aquí se revisan los envíos de las noticias que han escrito los usuarios registrados
- Encuestas. El lugar en donde se ponen las encuestas que verán los visitantes
- Temas. Permite agregar o quitar un tema de discusión
- Enlaces. Los enlaces o hipervínculos se administran aquí
- Logout / Salir. Sale del sistema. Se puede utilizar para cambiar de cuenta de usuario. Por ejemplo si se entra como administrador y luego se quiere cambiar a un usuario regular se debe usar esta opción.

Como se puede observar son muchas las opciones que tiene el administrador. Se verán con detalle las más importantes, sobre todo las enfocadas al proceso de edición.

2.4.2. Alta de un nuevo editor/administrador

Los editores son los encargados de revisar y publicar las noticias. Para dar de alta a uno de ellos, basta con ingresar en la opción “Editar Admins”. Después del mensaje “Editar autores” aparece una primera sección en donde se puede modificar la información de los autores. Por ahora se dejará esa parte de lado y se avanzará en la creación de un nuevo autor pues, las opciones que se modifican son exactamente las mismas que se describirán a continuación.

Agregar Autor

Nombre: (requerido, no podrá ser cambiado después)

Nickname: Requerido

E-Mail: Requerido

URL:

Permisos:

<input type="checkbox"/> Artículos	<input type="checkbox"/> Temas	<input type="checkbox"/> Usuarios
<input type="checkbox"/> Encuestas	<input type="checkbox"/> Secciones	<input type="checkbox"/> Enlaces
<input type="checkbox"/> Efemérides	<input type="checkbox"/> FAQ	<input type="checkbox"/> Descargas
<input type="checkbox"/> Reviews	<input type="checkbox"/> Boletín	<input type="checkbox"/> Foro
<input type="checkbox"/> Contenido	<input type="checkbox"/> Enciclopedia	<input type="checkbox"/> Super Usuario

ATENCIÓN: si seleccionas Super Usuario, tendrá acceso total

Password: Requerido

Lo primero que el sistema exige es el nombre del autor, que no podrá ser cambiado después debido a que es la llave del campo de colaboraciones, y por lo tanto no se puede cambiar debido a que se afectaría la integridad del sistema. Lo que sigue es un apodo del autor, que es lo que aparecerá en el sistema. Si no se quiere utilizar un apodo, basta con escribir el mismo nombre que se puso en el renglón anterior. La cuenta de correo electrónico es otro requisito indispensable. De forma opcional, si el autor tiene una página web, se puede poner en el casillero que dice URL.

La parte de los permisos es más truculenta. ¿Qué derechos se le darán al autor? Básicamente los derechos están divididos en capacidades de editar los artículos, temas, usuarios, encuestas, secciones, enlaces, efemérides, faq, descargas, reseñas, boletines, foros, contenidos y enciclopedias. Finalmente, se le pueden conceder todos los derechos de la cuenta de administrador si se selecciona el casillero

“Súper usuario”. Es posible que un autor tenga una o más atribuciones dependiendo de la cantidad de casillas marcadas. La única que no es conveniente combinar con otras es “Súper usuario” porque, en el momento de tener los derechos completos, agregar otra opción carece de sentido.

Finalmente se escribe la contraseña que utilizará el autor para ingresar al sistema y se envía con el botón “Añadir autor”.

2.4.3. Revisión de noticias enviadas por los usuarios

Para continuar con la lógica seguida en la parte anterior, se verá la parte en donde el administrador revisa que alguien ha enviado una noticia y la publica. Para ello, el administrador debe ingresar a la opción que dice “Envíos”. Allí le aparecerán todas las noticias que han enviado los usuarios, en ese punto puede editarlas o borrarlas dependiendo del interés que tenga en ellas la comunidad virtual que se quiere formar.

Envíos de Nuevas Noticias		
(Borrar)	Sin Asunto	2001-10-30@11:08:09
(Borrar)	GRAN HELLOWEEN DE ROCK	2001-10-30@09:48:45
(Borrar)	Momentos de prueba? o a prueba?	2001-10-30@09:44:29
(Borrar)	Sin Asunto	2001-10-30@09:43:14
(Borrar)	Educación intercultural y los derechos humanos de los pueblos indígenas	2001-10-30@09:43:02
(Borrar)	CINE FRANCES	2001-10-30@09:42:35
(Borrar)	Sin Asunto	2001-10-30@09:42:16
(Borrar)	Mi Curso PHP	2001-10-30@09:40:43
(Borrar)	Interculturalidad	2001-10-30@09:40:40
(Borrar)	Php Nuke	2001-10-30@09:39:44
(Borrar)	Sin Asunto	2001-10-30@09:39:09
(Borrar)	Un nuevo curso de PHP-Nuke se imparte en la UPN	2001-10-22@12:03:22

Si el administrador decide editar la noticia para publicación simplemente la selecciona con el ratón. En la pantalla de edición de la noticia se le puede enviar al usuario un correo electrónico o un mensaje a través de **PHP-Nuke**. Esto es útil en el caso de que haya dudas sobre el material publicado o se busque ampliar la información.

Durante la edición del artículo, se puede modificar el nombre del autor, el título y el artículo en sí mismo. También se puede modificar cambiar la “categoría”

con lo cual se puede evitar que el artículo aparezca en la portada. Para ello es necesario inventar una nueva categoría y ello se puede hacer en el momento en que se está editando una colaboración seleccionando la opción “Añadir” que está justo delante de las categorías. A continuación hay una pregunta que dice “¿Publicar en la página de inicio?”. Esta pregunta está condicionada a la categoría. Si se selecciona “No”, dejará de aparecer en la portada siempre y cuando la colaboración no pertenezca a la categoría “Artículos”.

La siguiente pregunta dice “¿Se activan los comentarios para este artículo?”. Esto sirve para permitir, o no, que los usuarios pongan sus comentarios al artículo. Para crear un foro de discusión a partir de un artículo es necesario contestar “Si”.

Luego se puede editar el “Texto de la noticia” que es lo que aparece en el primer momento de consultar. Es el contenido del artículo. El texto extendido se usa si el artículo es muy grande y se requiere de más espacio que un párrafo.

Las notas permiten al editor poner comentarios acerca de la colaboración enviada por el usuario. Quizá puede ser utilizado para moderar la opinión del colaborador o para dar un punto de vista “editorial” con respecto a la colaboración.

Es posible programar la noticia. Es decir no publicarla inmediatamente sino hasta cierta hora o día. Esto es útil cuando se prepara un anuncio especial que debe ser publicado a partir de cierto momento.

Finalmente se puede elegir entre las opciones vista previa, para ver cómo va a salir publicada la noticia, borrar, para borrarla y enviar para publicarla inmediatamente o de acuerdo con el calendario de programación anteriormente descrito.

Hay algo adicional. A cada colaboración se le puede anexar una encuesta. Es decir, se puede hacer una votación quizá sobre el contenido de la noticia o sobre el tema tratado por ella. Llenarla es muy simple: basta poner la pregunta y hasta doce opciones posibles.

2.4.4. Como escribir un artículo

De la misma forma que un usuario puede escribir un artículo, el administrador puede ingresar al formulario de “Nuevo artículo”. Allí encontrará exactamente las mismas opciones que encontró cuando editó el artículo de un usuario común. La diferencia fundamental es que el editor publica inmediatamente la nota sin necesidad de ninguna aprobación. Este poder debe ser usado con mucho cuidado pues la inmediatez del acto de la publicación tiene por desventaja la falta de reflexión. Desde el punto de vista técnico no hay mucho que hacer, sin embargo, se puede formar un “comité editorial” que discuta los temas por publicar y que el editor se abstenga de poner notas utilizando esta opción. Si un editor va a escribir una

nota, deberá ingresar al sistema como un usuario normal y ponerlo a disposición de dicho comité editorial del cual, quizá, también forme parte, tal como se vió en la sección 2.4 de la página 14.

2.4.5. La creación de la comunidad virtual

Una vez habilitado el foro, es necesario invitar a los integrantes de la comunidad virtual. Hay comunidades que crecen solas debido al interés común de un tema en específico, sin embargo, hay otras que son forzadas, como pueden ser los talleres virtuales obligatorios para aprobar una asignatura.

Para invitar a un nuevo miembro al foro, basta con darle la dirección internet en donde está ubicada la página web. Por ejemplo, en nuestro caso, la página web de este curso está en <http://curso.ajusco.upn.mx>.

El proceso de registro es simple, pero se requiere de que el usuario tenga una cuenta de correo. Si no la tiene, no es problema, indíquele que obtenga una cuenta gratuita en algún portal de su preferencia. Se puede proponer obtener una cuenta en <http://mail.yahoo.com> que tiene un excelente servicio y muy buen trato, aunque habrá quien prefiera <http://www.hotmail.com>, <http://www.starmedia.com> o algún otro sitio menos conocido. Es algo al gusto del usuario y que deberá decidir por sí mismo. Una vez que tenga una cuenta de correo, deberá registrarse en la caja que dice “Login” y allí seleccionar la liga que dice “crearte una cuenta”. Una vez que se termine de rellenar el formulario, el usuario recibirá por correo electrónico su contraseña.

Un usuario con cuenta en nuestra comunidad virtual tiene permiso de escribir una colaboración o participar en un foro. También puede modificar el aspecto visual de la página web, seleccionando un tema y hacer cambios básicos en su cuenta tales como cambiar su contraseña o la dirección de su página web.

Mantener una comunidad virtual es una labor árdua pues requiere de un cuidadoso contacto con cada uno de sus miembros. Escuchar sus inquietudes y actuar en consecuencia. Una comunidad virtual insatisfecha se dispersa al primer incidente. Es por ello que el administrador debe conducir los comentarios vertidos en el foro y, si así lo considera, moderar aquellos comentarios que pueden destruir o lastimar a la comunidad.

A continuación se enlistan algunos consejos de carácter general que pueden contribuir a formar y mantener una comunidad virtual

- Cuando se quiera iniciar la comunidad virtual, es conveniente invitar a un

grupo de personas que compartan un interés común y manifestar los objetivos, metas y alcance del grupo

- Poner material atractivo para la comunidad (*software*, documentos, gráficas, música y cualquier otro que sea pertinente en ese núcleo social)
- Moderar las polémicas que puedan fracturar a la comunidad
- Proponer un conjunto de reglas de comportamiento
- Dar una respuesta rápida a las contribuciones que lleguen a los editores. Así sea una respuesta negativa es necesario tratarlo con tacto
- Fomentar la sensación de pertenencia a una comunidad

2.4.6. Configuración inicial

Una vez que se ha tomado la decisión de utilizar **PHP-Nuke** para crear un foro, lo primero que se debe hacer es explicar el porqué del foro y seleccionar la imagen visual de nuestra comunidad. Puede ser conveniente incluir las imágenes que identifiquen a nuestra institución y a nuestro grupo de trabajo.

Una vez redactada la explicación de la existencia del foro, es muy simple ponerla en la portada. Escoja la opción “Mensajes” y allí aparece el mensaje inicial cuyo título es “New ML message system”, bórralo con la liga que dice “borrar” y cree un mensaje nuevo con la justificación de la existencia del foro. Ese mensaje puede estar escrito con HTML y contener alguna ilustración si así se quiere. En la próxima parte se verá cómo hacer esto pero, por ahora, nos limitaremos a escribir un texto simple. Por ejemplo

Este es un foro dedicado a discutir temas acerca del uso de **PHP-Nuke** para la creación de foros, noticieros y conversaciones en el internet como una herramienta para la educación a distancia y la integración de comunidades virtuales.

Como es la presentación del foro, se puede poner en el renglón “Caducidad” la opción “Ilimitado”, es decir que este mensaje siempre aparecerá en la portada de nuestro foro. También es necesario indicar que los que pueden ver esto es “Todo el mundo” y que ese mensaje estará activo. Con esto hemos creado una mini-portada que explica el objetivo del foro.

La otra configuración indispensable se hace a través de la opción “Preferencias” Las opciones allí disponibles son las siguientes

- Información general del sitio
 - Nombre del sitio
 - URL del sitio
 - Logotipo del sitio
 - Eslogan del sitio
 - Fecha de inicio del sitio
 - E-mail del administrador
 - Número de artículos en la página Top
 - Número de noticias en la página de inicio
 - Noticias en la caja de noticias anteriores
 - ¿Activar Ultramode?
 - Permitir envíos anónimos
 - Tema por defecto del sitio
 - Seleccionar idioma para el sitio
 - Formato de tiempo local
- Opciones para multi-idiomias
 - Activar opciones multi-idiomias
 - Mostrar banderas en vez de opciones de texto
- Opciones de banners
 - ¿Activar banners en tu sitio?
- Mensajes de pie de página
 - Pie de página 1
 - Pie de página 2
 - Pie de página 3
- Configuración del *backend*
 - Título del *backend*

- Idioma del *backend*
- Enviar nuevas noticias al administrador
 - ¿Notificar por e-mail los nuevos envíos?
 - E-mail para enviar el mensaje
 - Asunto del e-mail
 - Mensaje del e-mail
 - Cuenta del e-mail
- Moderación de los comentarios
 - Tipo de moderación
- Opción de los comentarios
 - Límite en bytes de los comentarios
 - Nombre del anónimo
- Opciones gráficas
 - Menú gráfico de administración
- Opciones variadas
 - Activar referencias de páginas
 - ¿Cuántas referencias quiere como máximo?
 - Activar comentarios en las encuestas
 - Activar comentarios en los artículos
- Opciones de usuarios
 - Tamaño mínimo de la contraseña de usuario
 - Activar los mensajes generales
 - Activar el lector de encabezados
 - ¿Permitir que los usuarios modifiquen el número de noticias de portada?

- Opciones de censura
 - Modo de censura
 - Reemplazar las palabras censuradas con
- Opciones del servicio de correo web
 - Pie de mensaje que será anexado a todos los correos enviados
 - ¿Permitir que los usuarios envíen correos?
 - ¿Permitir que los usuarios envíen anexos?
 - Directorio temporal para los anexos
 - ¿Permitir que los usuarios vean/lean anexos?
 - Directorio temporal para los anexos recibido
 - Número máximo de cuentas
 - ¿Este servicio estará basado en una sola cuenta?
 - Nombre de la cuenta por omisión
 - Servidor de correo POP3 por omisión
 - Directorio de imágenes de correo por omisión
 - ¿Filtrar el encabezado cuando se redirija un mensaje?
- Guardar cambios

De todas estas opciones, por ahora modificaremos unas cuantas para ver cómo se comporta **PHP-Nuke**. Hay algunas que son inmediatas como por ejemplo el nombre del sitio, en donde simplemente escribiremos “Taller de creación de foros, noticias y conversaciones con **PHP-Nuke**”. Otras como “URL del sitio” pueden parecer más misteriosas. En particular, el URL del sitio es `http://curso.ajusco.upn.mx` y representa la dirección de Internet del sitio **PHP-Nuke** que se está administrando. Logotipo del sitio no la tocaremos por ahora puesto que aún no sabemos cómo colocar un archivo gráfico en **PHP-Nuke**. Eslogan del sitio podría ser “Creando comunidades virtuales para la educación” o “Educar para trastornar” o “Sufragio efectivo, no reelección”. Fecha de inicio del sitio únicamente sirve como referencia, así que por ejemplo, se puede poner “Noviembre del 2001”. El E-mail del administrador es muy importante y es el lugar en donde se reportan las quejas, fallas o defectos que haya en el sitio. En este caso debe ser “yo@upn.mx”.

Luego hay otras opciones menos inmediatas que, por ahora, simplemente se ignorarán. Si se continúa entonces con la opción “Permitir envíos anónimos”. Esto quiere decir que cualquier visitante, aunque no esté registrado puede enviar una noticia a nuestro foro. Dicho envío no será publicada sin la anuencia del administrador. Esta opción es útil cuando se quiere hacer un foro lo más abierto posible pues permite el anonimato de los colaboradores.

El tema por defecto del sitio permite hacer modificaciones visuales al aspecto del foro. Por ahora se dejará sin cambio. El idioma para el sitio es buena idea que sea el español. El formato de tiempo local debe ser “sp_MX” para México. Por lo pronto, las opciones multi-idomas deberán ser desactivadas pero, en el futuro, es posible activarlas y, con algo de trabajo, incorporar idiomas tales como el Tzotzil, el Maya o el Náhuatl. El problema es que habrá que escribir las traducciones de los mensajes a dichos idiomas. Por ahora sólo hay traducciones del **PHP-Nuke** a las lenguas europeas, al árabe y a algunos idiomas orientales.

Los *banners* se utilizan en los sitios comerciales, por ahora se ignorará por completo esta parte.

Los mensajes al pie de página sirven para poner información general sobre el sitio. En lo personal lo primero que hago es borrar los que están escritos en un **PHP-Nuke** nuevo pues no se ve gran utilidad en publicitar el sistema en el que está desarrollado el foro.

El *backend* es una opción avanzada que se verá en la sección 4.3.5 y sirve para intercambiar información con otros sitios.

Las opciones por defecto de los *weblinks* o hipervínculos también se comentarán en una sección posterior (4.22).

El envío de noticias al administrador es muy importante. La opción de notificar por e-mail los nuevos envíos sirve para que, si se tiene un foro, se avise de inmediato, vía correo electrónico, si hay una nueva colaboración pendiente. Esto agiliza la publicación de noticias pues algunas personas consultan su correo varias veces al día, pero no pueden estar mirando cada cinco minutos si ya llegó una nueva colaboración. El E-mail para enviar el mensaje es la cuenta de correo del administrador o editor a quien llegará el aviso del arribo de una nueva colaboración. El “asunto del e-mail” nos permite seleccionar el encabezado del correo que se recibirá, el mensaje es lo que dirá el correo y la cuenta del e-mail es el nombre del usuario que se ve que envía el correo, por ejemplo, “El fantasma del foro” podría ser un buen remitente.

La moderación de comentarios es un tema muy interesante. Si el foro es abierto y se permite que los usuarios anónimos participen, se presta a que haya abuso por parte de ellos. Alguien que se dedique a insultar a los demás puede causar

grandes daños en la cohesión interna del grupo. Por ello es necesario activar la moderación dentro de un foro si se permite el ingreso de usuarios anónimos o si no se tiene entera confianza en los participantes.

En las opciones para los comentarios se puede limitar el tamaño de las respuestas dentro de un foro 4096 bytes es más o menos una cuartilla. Cada byte, para aclarar, es una letra, un espacio o cualquier otro símbolo. El “Nombre del anónimo” es la forma en cómo aparecerán los usuarios no registrados que participen en una discusión. “Anónimo” es buena idea, pero se pueden poner nombres más divertidos como “El tercer tirador”, “El hombre sin rostro”, “La sombra del caudillo” o lo que su imaginación le aconseje.

La opción “Menú gráfico de administración” hace más agradable la administración del **PHP-Nuke** al mostrar, de forma gráfica y agradable, las posibilidades del administrador.

En cuanto a las opciones variadas, el número de artículos en administración depende del gusto del editor y de la cantidad de noticias que se publiquen en el foro. Son las noticias que son visibles por el administrador. El tamaño mínimo de la contraseña de usuario ayuda a evitar contraseñas obvias como “A”, “1” que son fuente de problemas de seguridad. Cinco es un buen número, pero entre mayor sea, mayor será la incomodidad de los usuarios.

La activación de comentarios en las encuestas y artículos son una cuestión de gusto personal del administrador. Actívelas si lo considera necesario.

Finalmente, para que el sistema acepte sus modificaciones, deberá presionar el botón “Guardar cambios”. Con esto se tiene ya un buen panorama de las posibilidades de **PHP-Nuke** pero es necesario aprender a manejar mejor algunos aspectos técnicos de la formación de páginas web para obtener mayor provecho de las capacidades de este sistema. Por ello, a continuación se presenta el capítulo sobre cómo hacer páginas web, llamado “Edición con HTML”. Con estas bases, aprovechar mejor el **PHP-Nuke**.

Capítulo 3

Edición con HTML

3.1. ¿Qué es HTML?

HTML significa, por sus siglas en inglés, Lenguaje de Marcado para Hipertextos. Y es una forma muy sencilla de comunicarle a una computadora la manera en que se quiere que aparezca un texto. Por ejemplo, si queremos escribir una frase en cursivas, simplemente escribimos `<I>Esto está en cursivas</I>` y aparecerá de esa manera.

En general las marcas de HTML son de la siguiente forma

```
<NOMBRE_DE_LA_MARCA PROPIEDADES . . . >
```

para terminar una marca, simplemente se escribe

```
</NOMBRE_DE_LA_MARCA>
```

cuando se termina una marca, no es necesario repetir las propiedades que se indicaron al principio de ella.

Hay otro tipo de códigos que se ponen en el HTML, son los llamados metacaracteres. Por ejemplo, para poner una *á* acentuada, se puede escribir `´`; o bien, directamente la letra *á*. En general es mejor idea escribir los acentos con esta simbología ya que en otros sistemas, como en MS-DOS o Macintosh, los acentos escritos en forma directa se ven incorrectamente. Esto se debe a que en el internet se utiliza la norma ISO-8859-1 que son los caracteres del alfabeto latino occidental. En MS-DOS se inventaron su propia norma que no coincide con este estándar y en Macintosh sucede algo similar. Así que si se escribe un acento directamente en MS-DOS lo más probable es que no coincida con el acento adecuado en ISO-8859-1. Sin embargo, si utiliza un editor cualquiera en Linux o en Windows, los acentos se codifican en dicha norma y, en general, funcionarán correctamente.

Los metacaracteres tienen la siguiente estructura:

```
&nombre_del_metacácaracter;
```

el símbolo “&” o *ampersand* como se le conoce en inglés, el nombre del metacácaracter y el punto y coma “;” para terminar la indicación de que se ha insertado un carácter especial.

Hasta ahora se ha hablado de cómo es la estructura de los símbolos. Ahora se hablará del orden que deben seguir. Para comenzar cualquier página de Internet es conveniente escribir lo que sigue

```

<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Título de la página</TITLE>
</HEAD>
<BODY>

.... Aquí va el contenido de la página ...

</BODY>
</HTML>

```

Como se puede observar, para cada marca que se inicia, se debe tener una marca correspondiente que indique que allí termina.

3.2. Primeros pasos (negritas, cursivas, tachadas)

Una de las primeras cosas que se necesita hacer para formar un texto es saber cómo escribir en negritas, cursivas y otros atributos simples de las letras.

Por ejemplo, para escribir `Este texto está en negritas` se debe encerrar el texto que se quiere en negritas entre los símbolos `` y ``. Las negritas en inglés son el tipo “bold”, de ahí la abreviatura ``. En el caso de las cursivas, llamadas por los angloparlantes “italics”, se escribe de la siguiente forma `<I>el texto en cursivas</I>`. A continuación se enlistan los atributos de manipulación de texto simple:

<code></code>	Negritas
<code></code>	Énfasis
<code><I></code>	Cursivas
<code><U></code>	Subrayado
<code><TT></code>	Tipo de máquina de escribir (Courier)

Recuerde que, para terminar de utilizar cada uno de ellos debe cerrar con `</marca>`.

3.3. Cómo hacer una página web simple

Para crear una página web en Windows, abra el block de notas desde el botón “Inicio”, “Archivos de programas”, “Accesorios” y “Block de notas”. Una vez que aparece el block de notas, escriba el texto de la actividad siguiente y, cuando termine, seleccione el menú “Archivo”, “Guardar como” y escriba prueba.html que es el nombre de la página web recién creada.

Para ver los resultados simplemente presione un doble click sobre el botón izquierdo del mouse encima del documento que acaba de crear que muy probablemente se encuentre en la carpeta “Mis documentos”.

Actividad: Mi primera página web

Escriba una breve carta como la siguiente:

Querida abuelita:

Te escribe tu nieto **Juan**,
el hijo de Emilio para contarte que
acabo de ingresar a una Universidad
maravillosa, la Universidad Pedagógica
Nacional. Está en un sitio formidable,
al pie del Ajusco. Por eso todo el año
es un sitio verde y fresco.

Tu nieto que te quiere

Juan

Observe que la palabra “Juan” aparece en negritas puesto que le hemos indicado al navegador que así lo haga utilizando las marcas `` y ``. También notará que, aún cuando haya puesto suficientes espacios entre los renglones, el navegador mostrará todo el texto en una sola línea. Esto se debe a que el navegador necesita de ciertas ordenes especiales para saltar de renglón, tema que veremos un poco más adelante.

3.4. Estructura jerárquica del HTML

El texto escrito en HTML puede tener una estructura jerárquica. Ésto se consigue utilizando unas marcas especiales conocidas como encabezados: `<H1>`,

<H2>, <H3>, ..., <H9>. Los encabezados dan un nivel de importancia a cada uno de los títulos de un documento.

Así, para poner un encabezado de primer nivel basta con escribir

```
<H1>Este es un encabezado de primer nivel</H1>
```

En el ejemplo siguiente se pueden observar cambios de tamaño dependientes del nivel del encabezado utilizado.

Si se escribe,

```
<H1>Este es un encabezado de primer nivel</H1>
<H2>Este es uno de segundo nivel</H2>
...
<H9>Este es uno de noveno nivel</H9>
```

se obtiene

```
Este es un encabezado de primer nivel
Este es uno de segundo nivel
...
Este es uno de noveno nivel
```

Actividad: Visión jerárquica

Elabore una página web en donde se muestren todos los niveles jerárquicos del 1 al 9.

3.5. Párrafos y saltos de línea

Un texto continuo por mucho tiempo es demasiado aburrido para poderse leer. Para eso sirven los párrafos. En HTML los párrafos se separan con las marcas <P> y </P>. Con estas marcas, los párrafos se separan unos de otros. Esta es una de las marcas en donde se puede obviar el fin de marca. Es decir, basta con escribir <P> al final del párrafo para conseguir la separación deseada, sin necesidad de cumplir toda la norma.

Para interrumpir una línea en un punto determinado antes de que termine automáticamente el renglón, es necesario utilizar la marca de ruptura de renglón
. Esto suele utilizarse, por ejemplo, cuando se escribe una poesía,

El siguiente código HTML...

```
<P>
Érase un hombre a una nariz pegado,<BR>
érase una nariz superlativa,<BR>
érase una nariz sayón y escriba,<BR>
érase un peje espada muy barbado.</P>

<P>Francisco de Quevedo</P>
```

produce este resultado:

```
Érase un hombre a una nariz pegado,
érase una nariz superlativa,
érase una nariz sayón y escriba,
érase un peje espada muy barbado.

Francisco de Quevedo
```

La etiqueta `
` indica que el renglón debe romperse. Aún cuando éste forme parte de un párrafo. Esta marca tampoco requiere terminación.

3.5.1. Alineación de textos y párrafos

Para centrar un texto se puede escribir

```
<CENTER>Texto centrado</CENTER>
```

Hay otros trucos de manipulación de texto que no siempre funcionan, por ejemplo, `<P ALIGN = "RIGHT">` alinea un texto a la derecha y `<P ALIGN = "JUSTIFY">` lo ajusta a ambos márgenes. Por supuesto que `<P ALIGN = "LEFT">` funciona como se supone debería funcionar: hace que el texto esté alineado a la izquierda. Desafortunadamente estos efectos no siempre son visibles en todos los navegadores.

3.6. Hipervínculos o hiperligas

El poder del HTML no es la generación de textos mal o bien formados sino la posibilidad de enlazar textos hacia textos o gráficos o cualquier otro material audiovisual. Esta capacidad se consigue mediante los hipervínculos.

Para hacer un hipervínculo, es necesario escribir lo siguiente

```
<A HREF="otrodocumento.html">Otro documento</A>
```

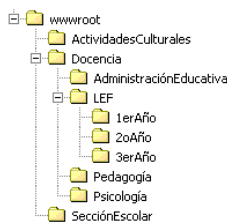
Observe que la etiqueta `<A>`, como muchas otras etiquetas de HTML, debe estar terminada con una etiqueta ``. La propiedad más importante de `<A>` es `HREF`, *Hyperlink Reference* o referencia a hipervínculo, que indica en dónde está el documento que se pretende alcanzar cuando se acciona esta liga. El contenido del `HREF` debe ser un URL *Uniform Resource Locator* o Localizador Uniforme de Recursos, es decir que sigue un formato especial. Ese formato especial es muy simple pues puede ser sólo el nombre de un archivo ubicado en la misma computadora, como en el ejemplo anterior, o un recurso localizado en cualquier lugar del internet, si se pone el *protocolo* de comunicación que se está usando, por ejemplo,

```
<A HREF="http://www.upn.mx/index.html">Página Web de la UPN</A>
```

indica que el documento está en un lugar del internet. Este es el poder del HTML: es muy sencillo invocar páginas u otras entidades dentro o fuera de nuestro ámbito. La primera parte, la que dice http, es la abreviatura de *Hyper Text Transfer Protocol* o protocolo de transferencia de hipertexto. Esto indica que se deben utilizar los recursos de comunicación externa del navegador para encontrar el sitio y luego sigue la ruta completa en donde se encontrará el archivo que se quiere ver. En este caso, index.html.

3.6.1. Estructura de directorios e hipervínculos

Desde la década de los sesenta, cuando se inventó el sistema operativo Unix, se buscó una forma de guardar la información de manera estructurada. El sistema de archivos que se diseñó en ese entonces se comporta como una estructura arborea, es decir como un árbol con su raíz, ramas y subramas. De hecho, el primer directorio de un sistema de archivos se le conoce como “directorio raíz”. A las ramas se les conoce como “carpetas”, “fólders”, o “subdirectorios”. Esta idea de estructura ha sobrevivido a lo largo de cuarenta años y aún hoy en día se sigue utilizando, como en el siguiente ejemplo, en donde se puede observar el aspecto de un árbol de directorios en el sistema operativo *Windows*.



Los hipervínculos utilizan esa misma estructura de subdirectorios. Por ejemplo, si se quiere abrir un enlace a un archivo en la misma máquina, pero en otro subdirectorio, se puede escribir

```
<A HREF="/directorio/subdirectorio/archivo.html">Archivo</A>
```

Esto también constituye una referencia absoluta, pero que apunta al mismo servidor en donde está la página actual.

Finalmente, se pueden hacer hiperligas relativas al subdirectorio de donde se está llamando a la otra liga:

```
<A HREF="subdirectorio2/archivo2.html">Archivo 2</A>
```

En general la estructura de una hiperliga o hipervínculo es la siguiente

```
<A HREF=URL_a_donde_brincar>Texto o gráfica que invoca a la hiperliga</A>
```

URL significa *Uniform Resource Locator*, que es, en español, localizador uniforme de recursos. Pero, para aclarar, es la forma de buscar un archivo dentro del internet. Un URL puede ser cualquier dirección o destino válido en el Web.

3.7. Gráficos

Para incorporar gráficos en una página web se utiliza la instrucción

```
<IMG SRC="grafico.jpg">
```

la parte que está entrecomillada contiene un URL, es decir, puede ser el nombre del archivo gráfico, si está en el mismo directorio que nuestra página, o bien, una referencia absoluta o relativa a otro directorio o a un gráfico que se encuentre en cualquier lugar del internet.

Si un gráfico se utiliza dentro de un hipervínculo, se pueden obtener páginas web muy bonitas, sin embargo, habrá un borde azul alrededor de la gráfica que, una vez utilizada la hiperliga, cambiará de color para transformarse en un halo violeta. Para evitar ese borde, se puede escribir la llamada al gráfico de la siguiente manera

```
<IMG SRC="grafico.jpg" BORDER="0">
```

Los gráficos son colocados justo en el lugar en donde son invocados. Si necesita poner un gráfico en un lugar preciso, es necesario recurrir a las funciones de alineación descritas con anterioridad o al uso de tablas que dan un mejor control sobre el posicionamiento dentro de una página web.

Actividad: Un enlace gráfico a la Universidad

Si se quiere poner un logotipo que conduzca directamente a la página web de la Universidad, se puede escribir el siguiente código:

```
<A HREF="http://www.upn.mx"><IMG  
SRC="http://www.upn.mx/images/upn.gif"></A>
```

Si el logotipo queda con un borde azul se puede eliminar de la siguiente forma

```
<A HREF="http://www.upn.mx"><IMG  
SRC="http://www.upn.mx/images/upn.gif"  
BORDER="0"></A>
```

Finalmente, si la imagen queda demasiado grande, puede ajustar el tamaño como sigue

```
<A HREF="http://www.upn.mx"><IMG  
SRC="http://www.upn.mx/images/upn.gif"  
BORDER="0"WIDTH="50"></A>
```

El navegador ajustará automáticamente el tamaño vertical.

Si se quisiera, por algún motivo, deformar la imagen y poner una altura distinta de la automática, se puede utilizar la propiedad HEIGHT.

Algo que no se mencionó es que los URLs distinguen la diferencia entre mayúsculas y minúsculas. Así que tenga mucho cuidado con lo que escribe porque ABC no es lo mismo que abc.

3.8. Listas

Una estructura muy útil es la lista. En HTML hay dos tipos de listas, las que ponen un balazo a la izquierda y las que enumeran elementos. Para hacer una lista con balazos se escribe

este código

```
<UL>
<LI>Primer elemento
<LI>Segundo elemento
<LI>Tercer elemento
<LI>Cuarto elemento
</UL>
```

que genera este resultado

- o Primer elemento
- o Segundo elemento
- o Tercer elemento
- o Cuarto elemento

La marca `` no es obligatoria y, por ello, puede ser omitida. Si quiere que en vez de una bolita salga otra cosa, puede escribir, por ejemplo

```
<UL TYPE="SQUARE" >
<LI>Primer elemento
<LI>Segundo elemento
<LI>Tercer elemento
<LI>Cuarto elemento
</UL>
```

y entonces, en vez de mostrar balazos rellenos, mostrará cuadrillos. Los tipos posibles son

Tipo	Significado
DISC	El balazo relleno estándar
CIRCLE	El balazo hueco
SQUARE	El cuadrado

Para que la lista sea enumerada u ordenada, se debe escribir

este código

```
<OL>
<LI>Primero</LI>
<LI>Segundo</LI>
<LI>Tercero</LI>
<LI>Cuarto</LI>
</OL>
```

que produce este resultado

1. Primero
2. Segundo
3. Tercero
4. Cuarto

Así como hay varios tipos de balazos, también hay distintos tipos de numeración descritos en la siguiente tabla

Tipo	Significado
1	Números arábigos. Es el estándar.
A	Letras mayúsculas
a	Letras minúsculas
I	Números romanos en mayúsculas
i	Números romanos en minúsculas

Por ejemplo

este código

```
<OL TYPE="i">
<LI>Primero</LI>
<LI>Segundo</LI>
<LI>Tercero</LI>
<LI>Cuarto</LI>
</OL>
```

produce este resultado

```
i. Primero
ii. Segundo
iii. Tercero
iv. Cuarto
```

Actividad: Listas dentro de listas

Escriba un archivo de HTML con el siguiente contenido y explique el resultado

```
<UL TYPE="CIRCLE">
<LI>Pollo a la naranja
<OL TYPE="i">
<LI>Un pollo
<LI>Seis naranjas
</OL>
<LI>Omelette de queso
<OL TYPE="i">
<LI>Dos huevos
<LI>Queso Oaxaca
</OL>
</UL>
```

3.9. Tablas

Las tablas constituyen, hoy en día, uno de los elementos más poderosos e importantes para la formación de páginas web.

El ejemplo de la tabla más sencilla, es la tabla de un sólo elemento que se escribiría así,

```
<TABLE>
<TR><TD>Tabla con un solo elemento</TD></TR>
</TABLE>
```

Observe las nuevas marcas `<TR>` y `<TD>`. La primera marca sirve para delimitar renglones, y la otra, delimita las columnas. Ahora haremos una tabla más interesante:

```
<TABLE>
<TR><TH>Lista de precios</TH></TR>
<TR><TH>Producto</TH><TH>Precio</TH></TR>
<TR><TD>Naranja dulce (gruesa de 36 naranjas)</TD>
    <TD>26.90</TD></TR>
<TR><TD>Limón partido (kilo)</TD><TD>33.20</TD></TR>
</TABLE>
```

que producirá el siguiente resultado:

Lista de precios	
Producto	Precio
Naranja dulce (gruesa de 36 naranjas)	26.90
Limón partido (kilo)	33.20

Una marca nueva que se ha introducido es `<TH>` que permite hacer un elemento de tabla centrado y en negritas. La tabla, sin embargo, no se ve muy bien, porque “Lista de precios” no está centrado en la tabla, así que se modificarán algunas cosas:

```
<TABLE>
<TR><TH COLSPAN="2">Lista de precios</TH></TR>
<TR><TH>Producto</TH><TH>Precio</TH></TR>
```



```
<TR><TD>Naranja dulce (gruesa de 36 naranjas)</TD>
  <TD>26.90</TD></TR>
<TR><TD>Limón partido (kilo)</TD><TD>33.20</TD></TR>
</TABLE>
```

COLSPAN="2" permite expandir un elemento en dos columnas. Así que el resultado será el siguiente:

Lista de precios	
Producto	Precio
Naranja dulce (gruesa de 36 naranjas)	26.90
Limón partido (kilo)	33.20

También se puede escribir la propiedad ROWSPAN para unir filas. Si se sigue el mismo ejemplo, y las naranjas cuestan igual que los limones, se puede escribir la tabla de la siguiente manera:

```
<TABLE>
<TR><TH COLSPAN="2">Lista de precios</TH></TR>
<TR><TH>Producto</TH><TH>Precio</TH></TR>
<TR><TD>Naranja dulce (gruesa de 36 naranjas)</TD>
  <TD ROWSPAN="2">26.90</TD></TR>
<TR><TD>Limón partido (kilo)</TD></TR>
</TABLE>
```

Con el siguiente resultado:

Lista de precios	
Producto	Precio
Naranja dulce (gruesa de 36 naranjas)	29.90
Limón partido (kilo)	

Como se puede ver, cuando se usan las etiquetas de tabla <TH> y </TH> la letra se pone en negritas y el texto queda centrado. En este caso, la tabla se vería mejor si alineamos a la izquierda el texto "producto", esto se logra con la propiedad ALIGN="LEFT" dentro del elemento de tabla en donde queremos conseguir una alineación especial. Así, si ahora escribimos el siguiente código,

```

<TABLE>
<TR><TH COLSPAN="2">Lista de precios</TH></TR>
<TR><TH ALIGN="LEFT">Producto</TH>
    <TH ALIGN="LEFT">Precio</TH></TR>
<TR><TD>Naranja dulce (gruesa de 36 naranjas)</TD>
    <TD ROWSPAN="2">26.90</TD></TR>
<TR><TD>Limón partido (kilo)</TD></TR>
</TABLE>

```

Obtenemos un resultado con mejor presentación

Lista de precios	
Producto	Precio
Naranja dulce (gruesa de 36 naranjas)	29.90
Limón partido (kilo)	

Las propiedades de alineación sólo son tres: LEFT, CENTER y RIGHT. En algunos navegadores también funciona JUSTIFY, pero debe evitarse para lograr la máxima compatibilidad con otros programas de navegación.

Por otro lado, también hay propiedades de alineación vertical. Estas se obtienen utilizando la propiedad VALIGN, que controla alineación vertical. Las propiedades de alineación vertical son también tres TOP, MIDDLE y BOTTOM que son, respectivamente, arriba, enmedio y abajo. Pruebe poner, como ejercicio, el 29.90 alineado hacia arriba, enmedio y abajo.

En resumen, un elemento de tabla puede tener las siguientes propiedades de alineación

Propiedades de alineación		
Horizontal (ALIGN)	left	izquierda
	center	centrado
	right	derecha
	justify	justificado
Vertical (VALIGN)	top	arriba
	middle	enmedio
	bottom	abajo

El verdadero poder de las tablas es cuando se combinan unas con otras. Es decir, podemos poner tablas dentro de tablas. Por ejemplo, si escribe lo siguiente

```

<TABLE>
<TR><TH COLSPAN="2">Menú principal de Acme Corp.</TH></TR>
<TR><TD ALIGN="CENTER" >
  <TABLE>
  <TR><TD>Productos</TD></TR>
  <TR><TD>Precios</TD></TR>
  <TR><TD>Promociones</TD></TR>
  </TABLE>
</TD>
  <TH ALIGN="LEFT" >Portada</TH>
</TR>
</TABLE>

```

se obtendrá un resultado como el que sigue

Menú principal de Acme Corp.	
Productos	Portada
Precios	
Promociones	

Este truco es muy popular en la construcción de sitios web en donde se ha decidido no utilizar marcos. Las tablas dentro de tablas es la forma más poderosa de organización que tiene el HTML. Siempre habrá novedades, pero la simplicidad de la estructura de una tabla dentro de otra permite lograr resultados espectaculares sin necesidad de mucho esfuerzo.

Una cosa más: a veces es necesario ocultar los bordes de una tabla o hacerlos más grandes. Para eso se utiliza la propiedad BORDER que permite eliminar el borde o hacerlo tan grueso como se quiera. En nuestro ejemplo anterior, podemos hacer lo siguiente:

```

<TABLE BORDER="0" >
<TR><TH COLSPAN="2">Menú principal de Acme Corp.</TH></TR>
<TR><TD ALIGN="CENTER" >
  <TABLE BORDER="2" >
  <TR><TD>Productos</TD></TR>
  <TR><TD>Precios</TD></TR>
  <TR><TD>Promociones</TD></TR>

```

```

</TABLE>
</TD>
<TH ALIGN="LEFT">Portada</TH>
</TR>
</TABLE>

```

Menú principal de Acme Corp.

Productos	Portada
Precios	
Promociones	

Como se puede observar, si una tabla no tiene la propiedad BORDER, entonces automáticamente supone que dicha propiedad tiene el valor 1. Es decir que, si se omite la propiedad BORDER, el navegador supone que se quiere BORDER="1".

Para tener un control preciso sobre el ancho de la tabla y de cada una de las columnas, se debe utilizar la propiedad WIDTH que especifica la anchura de la tabla o de la columna que la utiliza. A esta propiedad se le puede poner un número de pixeles o puntos de pantalla, o bien, un porcentaje. Si se retoma uno de los ejemplos anteriores, podríamos escribir la tabla de la siguiente forma

```

<TABLE WIDTH="100%">
<TR><TH COLSPAN="2">Lista de precios</TH></TR>
<TR><TH WIDTH="50%">Producto</TH>
    <TH WIDTH="50%">Precio</TH></TR>
<TR><TD>Naranja dulce (gruesa de 36 naranjas)</TD>
    <TD>26.90</TD></TR>
<TR><TD>Limón partido (kilo)</TD><TD>33.20</TD></TR>
</TABLE>

```

el resultado, como se puede observar, es una tabla que ocupa todo el espacio disponible con columnas de anchos iguales.

Lista de precios	
Producto	Precio
Naranja dulce (gruesa de 36 naranjas)	26.90
Limón partido (kilo)	33.20

observe que tanto la marca `<TABLE>` como la marca `<TD>` o `<TH>` pueden hacer uso de la propiedad `WIDTH`. De manera adicional, es importante hacer notar que la propiedad de anchura sólo es necesaria en la primera fila, pues utilizarla más adelante no altera el ancho de la columna.

Algunos trucos para formar tablas correctamente se enlistan a continuación

1. Escriba en un papel el diagrama de la tabla que quiere hacer
2. Ponga en todas las tablas y subtablas la propiedad `BORDER="1"`
3. Si la complejidad de las tablas es grande, haga cada una de las tablas por separado y luego intégreelas
4. Escriba el HTML con sangrías claras para mostrar los renglones y las columnas claramente, como en los ejemplos anteriores

Actividad: Una tabla dentro de otra tabla

Diseñe una tabla que muestre lo siguiente

a	b	
c	1	2
	3	4

Hay otras propiedades de las tablas muy interesantes tales como `CELLPADDING` y `CELLSPACING`, sin embargo, son temas que no son indispensables en este curso.

3.10. Comentarios

Si se quiere que una porción de la página sea invisible momentáneamente, es posible poner comentarios en el código HTML. Para ello basta con escribir entre las marcas especiales `<!--` y `-->`. Como en el ejemplo siguiente.

```
<!-- Este es un comentario que no es visible por el navegador -->
```

Los comentarios se pueden extender por varios renglones. Recuerde terminarlos.

3.11. Tipos de letras

El tipo de letra que se utiliza en el web depende del navegador que se esté usando. Normalmente es un tipo llamado “Times New Roman” que es muy clásico y tiene “patines”. El tamaño del tipo de letra también es algo que “decide” el navegador. Si no se quiere permitir que el navegador decida todas estas cosas con la consecuencia de tener un diseño mediocre, es posible especificar el tipo de letra que se va a utilizar. Aquí es importante subrayar una cosa: es indispensable que el tipo de letra que escogemos esté del lado del usuario. Por ejemplo, si escogemos utilizar el tipo de letra “Arial” que viene con Windows, todos los usuarios de Windows verán correctamente la página, sin embargo, los macqueros, linuxeros y otras razas lo verán incorrectamente, es por ello que se pueden seleccionar sustituciones de tipos de letra. Basta con escribir todos los tipos aceptables en una lista separada por comas como en el ejemplo siguiente.

```
<font face="Arial, Helvetica, Sans-Serif">Una letra sin patines</font>
```

En este caso, la primera selección que el navegador intentará será el tipo de letra “Arial”, si no la encuentra prosigue con el tipo de letra “Helvética” y, finalmente si no tiene ninguna de estas dos tipografías, selecciona un tipo de letra cualquiera *sin patines* que es lo que significa “Sans-Serif”.

En el mundo de la tipografía hay básicamente tres tipos de letra: las que tienen patines o *Serif*, las que no tienen patines o *Sans serif* y las de fantasía. Entre las que tienen patines la más clásica es la *Times* y cuyo tipo más común es el *Times New Roman* que es un tipo muy cómodo para la lectura. Las que no tienen patines se utilizan más comunmente para poner títulos, ya que, en textos largos, es muy cansado leerlas pues, en el caso de las letras con patines, los pantines ayudan a crear una línea visual que facilita la lectura, esa línea visual no la tienen las letras sin patines. Finalmente, los tipos de fantasía, son aquellos que se utilizan para decorar un texto. Hay tipos de fantasía como “Western” que es el usual para mostrar letreros del viejo oeste, el “Computer” que tiene un tipo formado por segmentos, de la misma forma como funcionaban los viejos relojes digitales, el “Windings” que son símbolos especiales y así se podrían citar cientos de tipos

de fantasía. Recuerde algo importante: para que su página web se vea bien, es necesario asegurarse que el tipo de letra que escoja exista en el sistema de quien se vaya a conectar a ver dicha página.

Otro atributo que se puede modificar es el tamaño de la letra. La forma más simple de hacerlo es con el siguiente truco

```
<font size="+2">Una letra grande</font>
```

Se pueden combinar el tipo de letra y el tamaño en una misma instrucción.

```
<font size="+2" face="Times New Roman, Serif">Una letra grande en Times</font>
```

Es buena idea probar una página web con distintos navegadores y plataformas para probar cual es el resultado final de los cambios desde varios puntos de vista distintos.

3.12. Estilos

Los estilos permiten uniformizar el formato de las páginas web y modificar el comportamiento de las marcas del HTML. Desafortunadamente son una adición tardía al estándar HTML que se incorporó hasta hace relativamente poco en los navegadores. Por ello, cuando se diseñe una página web utilizando estilos, se debe considerar que, si un usuario tiene un navegador viejo, no podrá ver nuestra página. Una vez terminada esta advertencia, se procederá a mostrar cómo crear una hoja de estilos *en línea*, es decir, una hoja de estilos que puede ponerse dentro de un artículo. Para definir una hoja de estilos, simplemente escriba

```
<STYLE TYPE="text/css">
<!--
# Aquí van los estilos, por ejemplo
P { color: blue; font-family: Arial, Helvetica, Sans-Serif; }
TD { color: red; }
P.grandota { font-size: 48px; }
-->
</STYLE>
```

Las etiquetas como <P> y <TD> se aplican automáticamente, etiquetas como "P.grandota" necesitan de algo más. Para utilizarla, escriba lo siguiente:

```
<P CLASS="grandota">Una letra grandota</P>
```

Para lograr el objetivo final de las tablas de estilo que es uniformizar páginas, la hoja de estilos deberá ser construida en un archivo separado y luego, incluirlo dentro de la página que se quiere uniformar. Esto se consigue con la instrucción

```
<LINK REL="StyleSheet" HREF="estilo.css" TYPE="text/css">
```

En donde “estilo.css” es el nombre del archivo en donde se encuentran las definiciones de los estilos que se utilizarán dentro de la página web.

Las páginas web que elaboran otras personas, son modelos de lo que se puede construir. Para ver cómo se hacen las páginas web, por ejemplo, abra la página

<http://phpnuke-espanol.org>

y luego escoja, del menú de su navegador “Ver/Código fuente”. Allí aparecerá cómo está construida la página. La parte que tiene que ver con los estilos dice así

```
<LINK REL="StyleSheet"
      HREF="themes/NukeNews/style/style.css"
      TYPE="text/css">
```

Esto indica que la hoja de estilos está en

<http://phpnuke-espanol.org/themes/NukeNews/style/style.css>

Apunte su navegador a esa dirección y vea el contenido del archivo seleccionando al block de notas como visualizador (notepad).

Como puede observar, sólo se encuentran las definiciones de cada estilo de la página web. Hay definiciones muy simples tales como

```
BODY {FONT-FAMILY: Verdana,Helvetica; FONT-SIZE: 12px }
```

Modifique el tipo de letra “BODY” cambiando su color escribiendo, después de 12px, “; COLOR:RED;” o bien, cambiando el tamaño del tipo de letra FONT-SIZE a 14px o a 24px. Guarde esta hoja de estilos en su directorio de trabajo con el nombre “estilo.css” y, en una página web que ya exista, escriba

```
<LINK REL="StyleSheet" HREF="estilo.css"
      TYPE="text/css">
```

Pruebe que sucede con el texto que hay en su nueva página. Observará que el texto normal ahora estará escrito en rojo y con un tipo de letra mayor al normal.

3.13. Temas que van más allá del objetivo de este curso

El HTML tiene mucho más tela de dónde cortar, sin embargo, para los objetivos de este curso, muchos temas salen de su alcance, por ejemplo, el uso de marcos, el manejo de mapas de imágenes, la programación en *JavaScript*, las capas del DHTML o HTML dinámico y muchas otras ampliaciones y especializaciones de los nuevos navegadores de internet. Para aquellos que estén interesados en conocer con mayor profundidad estos temas, pueden consultar las siguientes páginas web:

- <http://www.w3.org>
- <http://www.webreference.com>
- <http://developer.netscape.com>

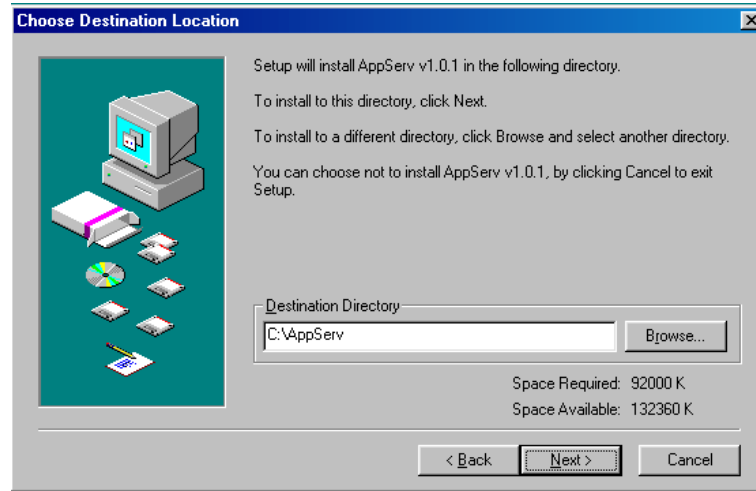
Capítulo 4

Instalación y configuración

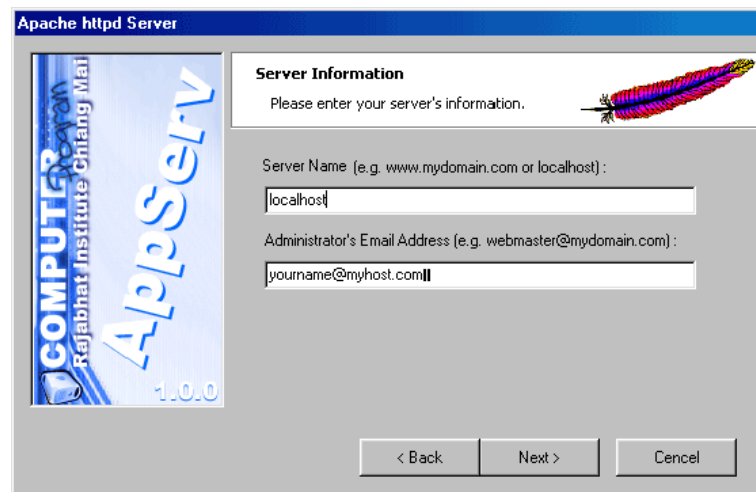
4.1. Instalación en Windows

En Windows, **PHP-Nuke** es muy fácil instalar gracias a un grupo de Tailandeses que se dieron a la tarea de crear un sólo programa de instalación. La última versión de ese programa se puede conseguir en <http://academic.cmri.ac.th/appserv>, o bien de <http://sourceforge.net/projects/appserv>. Una vez obtenido el archivo ejecutable, por ejemplo, `appserv-win32-1.0.1.exe`, basta con presionar un doble click para instalarlo. Preguntará un par de cosas muy sencillas y *voilà* se tendrá una instalación completa de **PHP-Nuke** en unos cuantos minutos.

A continuación se mostrarán las pantallas que aparecerán y se sugerirá un camino a seguir. La primera pantalla simplemente indica que ese programa es para instalar el **PHP-Nuke** y la única opción que tiene es “Next”, es decir, continuar. La siguiente pantalla pregunta ¿En qué directorio se quiere instalar el servidor de aplicaciones, es decir, el **PHP-Nuke**?. Allí se puede dejar simplemente la opción que ya está escrita, o sea “C:\AppServ”. También indica que, para instalar todo se necesitan 92 megabytes de espacio.

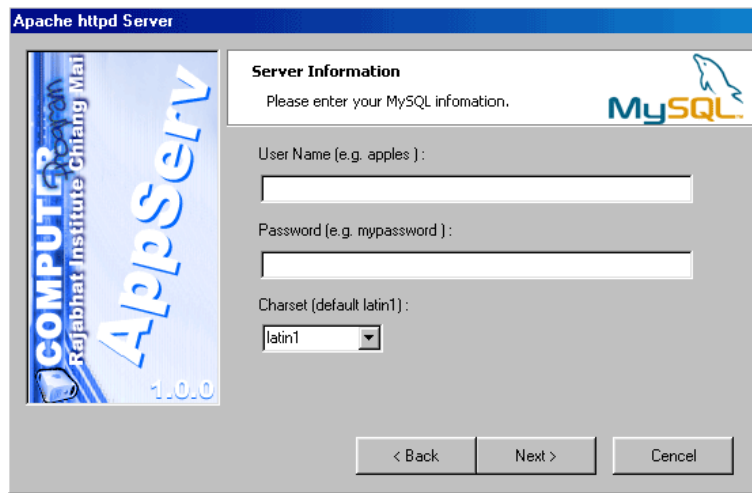


Luego dice que ya se tiene suficiente información para instalar el servidor de aplicaciones y se debe seleccionar el botón “Next”. Entonces aparece el instalador del servidor de Apache, allí solicita un par de datos, el nombre del servidor, que puede ser el nombre que tiene en el internet de su computadora, o simplemente “localhost”, que es lo que está allí escrito. Por ahora seleccione “localhost”. Luego solicita la dirección de correo del administrador del sitio, es decir su dirección de correo. Por ejemplo, en mi caso, pondré la dirección negrabarba@yahoo.com.

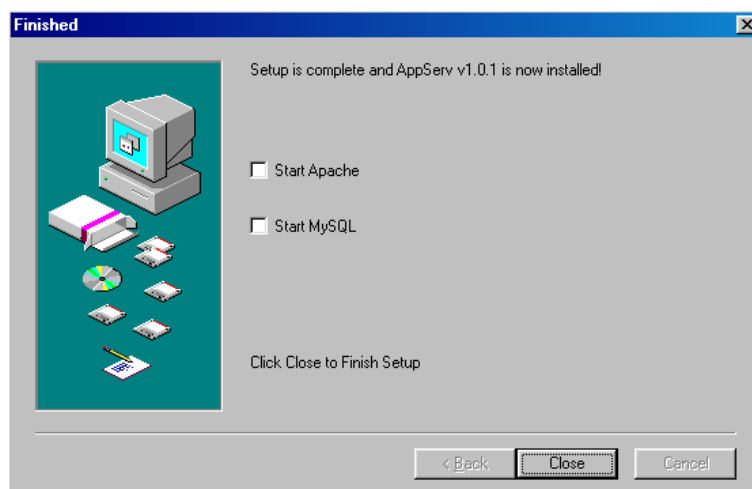


La tercera pantalla pregunta un nombre de usuario, una contraseña y el conjun-

to de caracteres que utilizará la base de datos. En mi caso escribiré “negrabarba” con contraseña “secreto” y el conjunto de caracteres “latin1” que es el que se utilizan la mayor parte de los idiomas europeos como el inglés, el francés y el español.



Posteriormente se tomará algún tiempo instalando los programas. Espere hasta que termine. Al final, le aparecerá una pantalla como la siguiente,



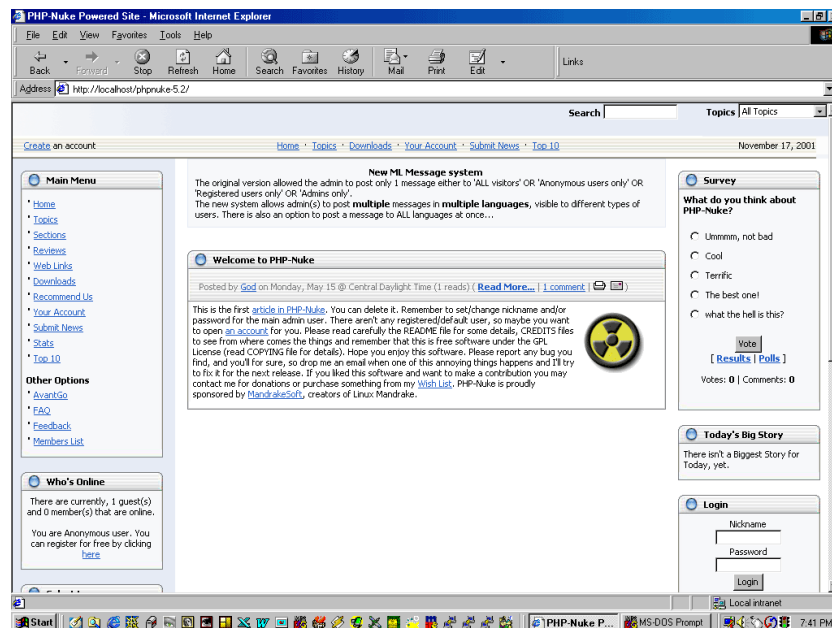
Si quiere usar **PHP-Nuke** inmediatamente, seleccione “Start Apache” y “Start MySQL” y el botón “Close”. Con ello tendrá funcionando **PHP-Nuke** inmediatamente. Para probarlo, escriba en su navegador

`http://localhost`

Allí aparecerá la pantalla principal de la servidor de aplicaciones, para ver el sitio **PHP-Nuke** simplemente escriba

`http://localhost/phpnuke-5.2`

y listo. Ya tiene un sitio **PHP-Nuke** funcionando en su computadora. Dicho sitio se verá como sigue



Observe que todos estos apuntes se refieren al instalador 1.0.1, pero en las nuevas versiones pueden haber ligeros cambios.

4.2. Instalación en Linux

4.2.1. RedHat 8.0

El linux que vamos a tratar en este taller es el RedHat 8.0. Si se está iniciando desde cero, se debe seleccionar la instalación para servidor. Una vez que esté operando, entre como “root” e instale los siguientes paquetes: php, php-mysql, mysql, mysql-server y, por supuesto, el Apache. Luego se baja el paquete de **PHP-Nuke** desde el sitio <http://www.phpnuke.org/> o de preferencia, la versión en castellano de <http://www.phpnuke-espanol.org>. Póngalo en el directorio /root/phpNuke60 y luego copie el directorio /root/phpnuke60/html a /var/www/html con la instrucción:

```
# cp -R /root/phpnuke60/html/* /var/www/html
```

Es sensato asignar a un usuario especializado para la administración del sitio, por lo que se debe dar de alta de la siguiente manera:

```
# adduser negrabarba
# passwd negrabarba
Changing password for user negrabarba.
New password:
Retype new password:
passwd: all authentication tokens updated successfully.
```

Luego instale los paquetes mencionados de la siguiente forma, o con el administrador gráfico.

```
# rpm -i mysql-3.23.52-3.i386.rpm
# rpm -i mysql-server-3.23.52-3.i386.rpm

# rpm -i httpd-2.0.40-8.i386.rpm

# rpm -i php-4.2.2-8.0.5.i386.rpm
# rpm -i php-mysql-4.2.2-8.0.5.i386.rpm
```

Cree ahora la base de datos “nuclear” y dele permisos al usuario creado como sigue:

```
# /etc/rc.d/init.d/mysqld start
# mysqladmin create nuclear
# mysql nuclear < /root/phpnuke60/sql/nuke.sql

# mysql nuclear

Reading table information for completion of table and column names
You can turn off this feature to get a quicker startup with -A

Welcome to the MySQL monitor.  Commands end with ; or \g.
Your MySQL connection id is 3 to server version: 3.23.52

Type 'help;' or '\h' for help. Type '\c' to clear the buffer.

mysql> grant all privileges on nuclear.* to negrabarba@localhost \
    identified by 'secreto' with grant option ;
Query OK, 0 rows affected (0.08 sec)

mysql> quit
```

Edite el archivo `/var/www/html/config.php` para que coincidan el nombre de la base de datos, el usuario y la contraseña. En este ejemplo, quedaría como sigue:

```
$dbhost = "localhost";
$dbuname = "negrabarba";
$dbpass = "secreto";
$dbname = "nuclear";
$prefix = "nuke";
$user_prefix = "nuke";
$dbtype = "MySQL";
```

Ahora, un truco de cuidado. En RedHat 8.0 se utiliza Apache 2.0 y tiene algunos “problemillas” con el PHP. Por ello es necesario editar el archivo `/etc/httpd/conf.d/php.conf` y agregar la siguiente línea `php_value register_globals 1` entre la directiva “Files”.

```
<Files *.php>
    SetOutputFilter PHP
    SetInputFilter PHP
    LimitRequestBody 524288
    php_value register_globals 1
</Files>
```

¡Gracias al Warror por el tip!

Una vez hecho esto, es necesario arrancar el Apache


```
# /etc/rc.d/init.d/httpd start
```

Para que no sea necesario iniciarlos cada vez que se reinicia la máquina, es conveniente indicarle a RedHat que los inicie en su proceso de arranque. Esto se hace con el `chkconfig`.

```
# chkconfig --level 345 mysqld on
# chkconfig --level 345 httpd on
```

Ahora, desde cualquier navegador prueba que todo haya salido bien escribiendo `http://dirección_ip_de_su_máquina` y ya debería estar funcionando **PHP-Nuke**. ¡Felicidades!

Nota importante: aún con estos arreglos, **PHP-Nuke** no funcionará correctamente en RedHat 8.0. Hay una forma de arreglar el problema: desinstale el apache `rpm -e httpd`, el php `rpm -e php php-mysql` y luego instale los RPM de la versión 7.3 de RedHat. Le indicará que le hacen falta algunas bibliotecas que será necesario buscar e instalar. Esta es, hasta ahora, la mejor forma de arreglar este molesto problema. Probablemente en un futuro muy cercano, no sea necesario hacer estos molestos parches.

4.2.2. Debian

En Debian es muy fácil instalar **PHP-Nuke**, aunque tiene un pequeño truco: por alguna razón, no está dentro de las dependencias del paquete la necesidad de tener la base de datos MySQL funcionando, por lo cual, desde la cuenta de root deberá instalar primero este paquete. Esto se hace de la siguiente forma

```
apt-get install mysql
```

Y, para instalar **PHP-Nuke** basta con escribir lo siguiente

```
apt-get install phpnuke
```

Un detalle sobre esta instalación: el archivo de configuración se queda en el directorio `/etc/phpnuke/config.php`, en vez de en el directorio habitual.

4.3. Configuración detallada

En esta sección se explicarán algunas opciones de configuración que no se explicaron en el principio del curso. Recuerde que, para modificar las opciones de configuración, debe escribir la dirección de su sitio, por ejemplo `http://localhost/admin.php` e ingresar el usuario y la contraseña. Cuando el sitio es nuevo, es necesario crear a un superusuario, para ello refiérase al procedimiento descrito en la sección 2.4 de la página 14. Recuerde que el sistema distingue entre mayúsculas y minúsculas y debe ser cuidadoso al escribirlas.

Una vez en el menú de administración, seleccione “Preferencias”. A continuación se explicará, a modo de referencia, el significado y uso de cada una de las opciones.

4.3.1. Información general del sitio

Nombre del sitio

Es el lugar en donde se le da nombre al sitio. El efecto inmediato es que, en el navegador, en el marco superior de la ventana, aparece el nombre del sitio. Si se habla en términos de HTML, es el texto que está entre `<TITLE>` y `</TITLE>`.

URL del sitio

El URL del sitio es el prefijo que **PHP-Nuke** utilizará cada vez que se refiera al sitio actual. Es decir, lo que antepondrá a cada dirección interna. Por ejemplo `http://curso.ajusco.upn.mx` es la URL del sitio del curso.

Logotipo del sitio

Es el logo que se utilizará para las páginas amigables con la impresora, es decir, que es una buena idea utilizar una gráfica en blanco y negro en este lugar.

Eslogan del sitio

Es una frase que distingue al sitio. En algunos temas aparece justo debajo del encabezado del sitio.

Fecha de inicio del sitio

Esta es la fecha que se utiliza como referencia para la información estadística proporcionada por <http://localhost/modules.php?name=Statistics>.

E-mail del administrador

Es la dirección de correo del administrador del sitio. Se utiliza cuando algún usuario quiere comunicarse con el administrador desde el sistema interno de mensajes.

Número de artículos en la página *top*

Es el número máximo de artículos que se despliegan en la página de las mejores noticias del sitio. Los valores posibles son 5, 10, 15, 20, 25 y 30.

Número de noticias en la página de inicio

Es el número máximo de noticias que aparecerán en la página de portada del sitio. Los valores posibles son 5, 10, 15, 20, 25 y 30.

Noticias en la caja de noticias anteriores

Es el número máximo de noticias viejas que se pondrán en la caja de “noticias anteriores”. Los valores permitidos son 10, 20, 30, 40 y 50.

¿Activar *ultramode*?

El *ultramode* es un archivo en texto puro que se utiliza para compartir las noticias de nuestra página con otros sitios. Ese archivo se encontrará en <http://localhost/ultramode.txt> y deberán ponersele derechos de lectura y escritura para todos los usuarios. En Unix esos derechos se ponen utilizando la orden

```
chmod 666 ultramode.txt
```

Los valores posibles de esta opción son “si” o “no”.

Permitir envíos anónimos

Este es un grado de libertad del foro. Con esta opción se permite que cualquier visitante sin registro pueda hacer comentarios sobre cualquier tema propuesto aquí. Es una espada de Damocles pues, aunque da mucha libertad, puede causar problemas al interior de la comunidad.

Tema por defecto del sitio

Este es el tema gráfico que utilizará el sitio **PHP-Nuke**. Las opciones posibles en la versión 6.0 son 3D-Fantasy, Anagram, DeepBlue, ExtraLite, Kaput, Karate, Milo, NukeNews, Odisey, Sand_Journey, SlashOcean, Sunset y Traditional. Estos temas pueden cambiar en la versión de Windows.

Seleccionar idioma para su sitio

Aquí se selecciona el idioma que se utilizará para el sitio. Es el idioma con el que un usuario no registrado ve al sitio por primera vez, posteriormente el usuario puede alterar esta preferencia para la visualización del sitio de acuerdo con sus deseos. Las opciones disponibles son árabe, chino, checo, danés, flamenco, inglés, francés, gallego, alemán, griego, húngaro, islandés, italiano, polaco, portugués, ruso, español, sueco y tailandés. Aunque, si descargó el **PHP-Nuke** del sitio en castellano, sólo están disponibles español e inglés. Los archivos de traducción disponibles están bajo el subdirectorío /language y pueden hacerse tantos como se considere necesario. ¿Porqué no hacer uno de maya, náhuatl o tzotzil?

Formato de tiempo local

En esta opción se utiliza para escoger la forma en que se mostrará la fecha y hora en el sistema. En México se debe utilizar “en_US” que es la opción estándar. En España, “es_ES” es la correcta. En el futuro, se podrá utilizar “es_MX”.

Para saber los valores posibles, puede consultar en el manual de su sistema operativo. En particular en Linux, hay una excelente documentación de este tema en la página web <http://www.opengroup.org/onlinepubs/7908799/xbd/locale.html>

En muchos sistemas, las opciones disponibles son: af, az, bg, ca, cs, da, de, de_AT, el, en_GB, en_UK, en_US, eo, es, es_ES, et, fi, fi_FI, fr, ga, gl, gr_GR, hr, hu, id, is, it, ja, js_JP.EUC, ja_JP.SJIS, ko, lt, lv, nl, no, no@nynorsk, pl, pt, pt_BR, pt_PT, ro, ru, se, sk, sl, sr, sv, tr, uk, wa, zh, zh_CN.GB2312, zh_TW y zh_TW.Big5.

4.3.2. Opciones multi-idiomas

¿Activar las funciones multi-idiomas?

Esta opción permite activar opciones para el manejo de idiomas en cada etapa del proceso de edición. Es útil cuando se tiene un foro intercultural con varios idiomas simultáneamente. Cada noticia que se publique puede estar en un idioma distinto, así, cuando un lector quiera discriminar los artículos que están en una sola lengua, podrá hacerlo.

¿Mostrar banderas en vez de una caja de diálogo?

Es una opción decorativa. Sirve para que, en vez de mostrar un discreto recuadro de elección de idiomas se muestre una bonita caja con banderas de los países que representan a cada lengua. Desafortunadamente, los españoles nos ganaron la propiedad del idioma y la bandera mostrada será la de España. Precaución: el uso de estas banderas fomenta los nacionalismos y es nocivo para la integración intercultural.

4.3.3. Opciones de *banners*

¿Activar los *banners* en tu sitio?

Esta opción sirve para activar los *banners* o anuncios en un sitio. Son parte fundamental del encabezado y suelen servir para mantener a un sitio vivo a través de la publicidad. Es uno de los resabios de la quimera del oro del Internet, aunque puede darsele un uso decorativo.

4.3.4. Mensajes de pie de página

Pie de página 1..3

En la parte inferior de cada una de las páginas del foro **PHP-Nuke** siempre se podrá poner cierta información fija. Hay tres espacios para poner lo que se desee allí. Un sitio puede no tener nada escrito en estas opciones.

4.3.5. Configuración del *backend*

El *backend* es la forma de intercambiar noticias con otros foros asociados. Es posible alimentarse de noticias que se generan en otros foros con intereses

similares a los de nuestra comunidad y así facilitar el acceso a la información de otros lados dentro de nuestra página.

Título del *backend*

Es el nombre que nuestro foro tiene y que será visible en otros foros que quieran tomar nuestras noticias.

Idioma del *backend*

Es el idioma en que opera el *backend* y cumple con los mismos requisitos del *locale* que se discutió en la sección 4.3.1 que se refiere a los formatos de tiempo local y está en la página 60.

4.3.6. Enviar noticias al administrador

¿Notificar por e-mail los nuevos envíos?

Cada vez que un usuario envía una noticia, el administrador será notificado a través de un correo electrónico. Esto sucede si se selecciona “si” en esta opción. Es conveniente usar esta opción ya que es más fácil consultar el correo varias veces durante el día que asistir a una página para revisar si hay algún envío.

E-mail para enviar el mensaje

Es la cuenta de correo del administrador del foro, o del editor encargado de revisar los envíos. Por ejemplo allí se puede escribir `negrabarba@yahoo.com` y entonces los correos serán enviadas a ese lugar.

Asunto del e-mail

Es el encabezado que tendrá el mensaje enviado. Es buena idea seleccionar algo interesante como “¡Por fin alguien envió una noticia!” o “Tienes que ponerte a trabajar”, o algo que indique que ya tenemos que revisar el foro porque alguien envió una colaboración.

Mensaje del e-mail

Aquí se puede escribir algún texto más largo que el del asunto del e-mail. Por ejemplo “Nuevas noticias para el foro de educación de adultos en el medio indígena”, que es un texto algo largo para el renglón del asunto. Puede dejarse en blanco si se considera más conveniente.

Cuenta del e-mail (de)

Es el remitente del correo. Es decir el nombre del “robot” que nos está enviando el correo. Por ejemplo puede ser “foro@upn.mx” o “Tu_Conciencia”, o algo similar.

4.3.7. Moderación de comentarios

Aquí se especifica si los comentarios de los usuarios serán moderados. Cuando el foro tiene mucho tráfico es inevitable que existan personas cuya colaboración es nula o incluso negativa. Con la moderación se puede mejorar la calidad del contenido de un foro de alto tráfico. Los moderadores posibles son los propios usuarios o los administradores. O también se puede dejar el foro sin moderación de ningún tipo.

Tipo de moderación

Hay tres opciones disponibles “Sin moderación”, “Moderación por administradores” y “Moderación por usuarios”. Escoja la que crea más conveniente de acuerdo con lo planteado en el párrafo anterior.

4.3.8. Opción de comentarios**Límite en bytes de comentarios**

Es el tamaño máximo que puede tener un comentario, el número actual es 4,096 bytes, es decir algo así como una cuartilla. El administrador debe decidir si esto es suficiente o es necesario permitir más amplitud a los comentaristas.

Nombre del usuario anónimo

El nombre del usuario anónimo puede ser simplemente “anónimo”, pero si se quiere jugar, se pueden poner cosas más divertidas como “el llanero solitario”, o el “héroe desconocido”, “águila oculta” o algo similar. Esta opción vale la pena utilizarla siempre y cuando se permita que los usuarios anónimos opinen dentro del foro.

4.3.9. Opciones gráficas

Menú gráfico de administración

Activa el menú gráfico de administración que es como se muestra en el siguiente ejemplo:



4.3.10. Opciones variadas

Activar referencias de páginas

Esta opción nos permite ver desde que sitio nos están enlazando. Si se activa, es automática y, con el paso del tiempo, nos muestra los sitios desde los que están ingresando a nuestra página.

¿Cuántas referencias quiere como máximo?

Si se decide utilizar la opción anterior, la lista se va incrementando conforme pasa el tiempo, aunque se puede limitar. El tamaño de la lista de referencias se controla aquí. Las opciones disponibles son 100, 250, 500, 1000 y 2000.

¿Activar comentarios en las encuestas?

Permite que los usuarios hagan comentarios en las encuestas. Es decir, que cada encuesta tenga un foro adjunto.

¿Activar comentarios en los artículos?

Permite que los usuarios hagan comentarios en los foros. Es el constituyente básico de un foro. Si esta opción no está activada, no habrá interacción con los usuarios.

4.3.11. Opciones de usuarios

Hay algunas opciones de configuración que permiten determinar el comportamiento del foro con respecto a sus usuarios. Son opciones muy elementales y quizá incompletas, pero por ahora son las que están disponibles.

Tamaño mínimo de la contraseña de usuario

Como se indicó al principio de este taller, el tamaño mínimo de la contraseña de usuario ayuda a evitar cosas obvias como “A”, “1” y otras “claves” similares, que son fuente de problemas de seguridad. Cinco es un buen número, pero entre mayor sea, mayor será la incomodidad de los usuarios.

Activar los mensajes generales

Esta opción permite activar los mensajes generales que, cuando se produzcan, se enviarán a todos los usuarios registrados en el sistema.

Activar el lector de encabezados

Esta opción permite a los usuarios activar el lector de encabezados, para que que, de una forma rápida, el usuario pueda consultar todos los encabezados del sitio de una sola mirada.

¿Permitir que los usuarios modifiquen el número de noticias de portada?

Los usuarios podrían seleccionar cuántas noticias quieren que aparezcan en portada si se lo permitimos con esta opción. Actívela si lo desea.

4.3.12. Opciones de censura

Si el foro está patrocinado por la asociación de seculares de la veladora perpetua, es conveniente activar la opción de censura. Ello permite eliminar palabras como sexo, coño, masturbación, pene, joder, y cualquier otra palabra considerada como obscena por estos grupos. Sin embargo, es necesario que se mantenga la lista de palabras “prohibidas” que está inmersa en el código de **PHP-Nuke**. Dicha lista se encuentra en el archivo config.php. Las palabras censuradas por omisión están en el arreglo que está en el archivo config.php listado a continuación.

```
$CensorList = array("fuck",
                    "cunt",
                    "fucker",
                    "fucking",
                    "pussy",
                    "cock",
                    "c0ck",
                    "cum",
                    "twat",
                    "clit",
                    "bitch",
                    "fuk",
                    "fuking",
                    "motherfucker");
```

Modo de censura

Hay varios modos de censura, uno de ellos es “Match anywhere in the text”, es decir, buscar en cualquier lugar del texto, otro es “No filtering”, que significa que no se hará filtro de censura, es decir, que cualquier palabra pasará y es la opción recomendada para foros y talleres en una Universidad con pensamiento adulto. “Exact match” es coincidencia exacta de las palabras censuradas y, finalmente, “Match word at the beginning”, sólo busca las palabras censuradas al principio del texto introducido.

Reemplazar las palabras censuradas con

Cuando se activa la opción de censura, las palabras “obscenas” son sustituidas por un conjunto de caracteres que pueden ser elegidos aquí. Una opción obvia es simplemente poner asteriscos. Otra, más divertida, podría ser poner simbolitos como cuando el Pato Donald se enoja #!@!@!& %. O una palabra a su elección como “CENSURADO”, para hacer explícita la censura.

4.3.13. Opciones del servicio de correo web

Esta versión de **PHP-Nuke** contiene un servicio completo de correo web que permite que los usuarios registrados puedan recibir y enviar correos a través del sistema. Quizá no sea la mejor de las ideas activar este servicio pues se presta a saturar los servidores de web en labores relacionadas con correo. Aunque quizá sea una buena idea cuando se tienen los recursos limitados y no sea posible tener una máquina separada para manejar el correo.

Pie de mensaje que será anexado a todos los correos enviados

Cada mensaje que se envíe a través de este servicio, puede contener un texto que publicite el foro. Por ejemplo, si se tiene una cuenta de “Yahoo!”, puede ver que cada mensaje que envía un usuario desde allí tiene pegado el texto “Enviado desde Yahoo! mail” o algo similar. Esta caja es para poner ese texto “publicitario” del sitio.

¿Permitir que los usuarios envíen correos?

Esto activa los servicios de correo web del foro. Si se quiere utilizar, active esta opción.

¿Permitir que los usuarios envíen anexos?

Con esta opción se permite que los usuarios puedan enviar archivos anexos a cada mensaje. Esto tiene por inconveniente que podría ocupar mucho espacio dentro del servidor. Si se activa esta opción, es indispensable poner el directorio temporal para los anexos, que es la opción descrita a continuación.

Directorio temporal para los anexos

En este directorio se guardarán temporalmente los archivos anexos que esté enviando un usuario. Para que esta opción funcione, es necesario permitir que cualquier usuario del equipo pueda leer y escribir en este directorio, lo cual representa un problema de seguridad potencial. Para hacer esto, seleccione el directorio, como por ejemplo, `/var/www/html/modules/WebMail/tmp/` y luego, desde el sistema operativo, y con el usuario de root, modifique los permisos para que pueda ser leído y escrito por todo mundo:

```
chmod 0666 /var/www/html/modules/WebMail/tmp/
```

¿Permitir que los usuarios vean/lean anexos?

Esta opción es para los anexos que se reciben a través del sistema y permite que los usuarios puedan descargar y ver los anexos que recibieron.

Directorio temporal para los anexos recibido

De manera similar se debe crear un directorio temporal para recibir los archivos anexos. El directorio por omisión es `modules/WebMail/attachments/`, cambie los derechos como en el ejemplo anterior haciendo

```
chmod 0666 /var/www/html/modules/WebMail/attachments/
```

Número máximo de cuentas

Es el número máximo de cuentas de usuario permitidas por el sistema. Si no se quiere limitar, escriba el número “-1”.

¿Este servicio estará basado en una sola cuenta?

Si el servicio enviará y recibirá mensajes con una sola cuenta puede utilizar esta opción, pero no se recomienda.

Nombre de la cuenta por omisión

El nombre de la cuenta por omisión es “Your account”, o Tu cuenta, en español. Esto puede ser modificado a “Su cuenta” u otra opción similar.

Servidor de correo POP3 por omisión

Es el servidor POP3 hacia y de donde se leerá el correo. Normalmente, si se tiene activado, debe ser “localhost” pero, si está en otro lado, puede ponerlo, por ejemplo “correo.miuniversidad.edu.mx”.

Directorio de imágenes de correo por omisión

Es el lugar en donde están las imágenes del webmail. Se puede cambiar a otro lugar si se desea. Pero lo ideal es no modificar esta opción.

¿Filtrar el encabezado cuando se redirija un mensaje?

Si un usuario redirige un mensaje, es posible modificar el encabezado para que aparezca él como remitente. Para hacer eso, active esta opción.

4.4. Manejo de bloques

Los bloques constituyen un grupo fundamental en **PHP-Nuke** debido a que son la parte más visible del manejo del sistema. En ellos se ponen las características que definen el funcionamiento del sitio. Se puede decir, simplemente, que los bloques son grupos de ligas organizados dentro de una caja, sin embargo, para aplicaciones más avanzadas, es posible dotar a los bloques de cierta funcionalidad para que realicen tareas específicas tales como mostrar el número de visitantes o las noticias más leídas. Desde el punto de vista visual, son las columnas izquierda y derecha del portal **PHP-Nuke** como se muestra en la siguiente ilustración.



Para utilizarlos, seleccione la opción “Bloques” del área de administración. Allí aparecerá la siguiente pantalla, que contiene, en la parte superior, las opciones de gestión de bloques, y en la inferior, la opción de agregar un bloque.

Título	Posición	Peso	Tipo	Estado	Visible para	Funciones
Modulos	Izquierda 1	1	ARCHIVO	Activo	Todo el mundo	[Editar] [Desactivar] [Borrar] [Ver]
Administración	Izquierda 2	2	SISTEMA	Activo	Sólo Administradores	[Editar] [Desactivar] [Borrar] [Ver]
Quien está en Línea	Izquierda 3	3	ARCHIVO	Activo	Todo el mundo	[Editar] [Desactivar] [Borrar] [Ver]
Donar	Izquierda 4	4	ARCHIVO	Inactivo	Todo el mundo	[Editar] [Activar] [Borrar] [Ver]
Noticias	Izquierda 5	5	ARCHIVO	Activo	Todo el mundo	[Editar] [Desactivar] [Borrar] [Ver]
Títulos Aleatorios	Izquierda 6	6	ARCHIVO	Inactivo	Todo el mundo	[Editar] [Activar] [Borrar] [Ver]
Amazon	Izquierda 7	7	ARCHIVO	Activo	Todo el mundo	[Editar] [Desactivar] [Borrar] [Ver]
Bloque Usuario	Derecha 1	1	SISTEMA	Activo	Sólo Usuarios Registrados	[Editar] [Desactivar] [Borrar] [Ver]
Menu Categorías	Derecha 2	2	ARCHIVO	Inactivo	Todo el mundo	[Editar] [Activar] [Borrar] [Ver]
Encuesta	Derecha 3	3	ARCHIVO	Activo	Todo el mundo	[Editar] [Desactivar] [Borrar] [Ver]
Login	Derecha 4	4	ARCHIVO	Activo	Sólo Usuarios Anónimos	[Editar] [Desactivar] [Borrar] [Ver]
Gran Historia hoy	Derecha 5	5	ARCHIVO	Activo	Todo el mundo	[Editar] [Desactivar] [Borrar] [Ver]
Artículos pasados	Derecha 6	6	ARCHIVO	Activo	Todo el mundo	[Editar] [Desactivar] [Borrar] [Ver]
Información	Derecha 7	7	HTML	Activo	Todo el mundo	[Editar] [Desactivar] [Borrar] [Ver]

[Verificar Conflictos de Peso de Bloques]

En la parte de administración de bloques, hay siete columnas principales,

- **Título.** El título es el nombre que mostrará el bloque al aparecer en la pantalla.
- **Posición.** Aquí sólo se indica si el bloque estará en la columna izquierda o en la derecha.
- **Peso.** La posición que ocupará de arriba hacia abajo dentro de la columna. Observe que hay unas flechas. Si se oprimen las flechas se puede bajar o subir de posición al bloque y se reacomodarán los demás bloques dentro de la columna en la que esté.

- Tipo. Hay varios tipos de bloques, los que se generan utilizando un archivo especial que describen la funcionalidad del bloque, los de sistema, que son automáticos en **PHP-Nuke** y los que contienen HTML y son los de uso más general para ajustar a nuestras necesidades al sistema.
- Estado. Los bloques pueden estar en dos estados. Los inactivos no se utilizan en éste momento y no pueden ser vistos, y los activos que están funcionando.
- Visible para. Hay cuatro categorías de visibilidad.
 - Todo el mundo. Esto, como su nombre lo indica, sirve para que ese bloque en particular lo vea cualquier visitante registrado o no dentro del sistema.
 - Sólo usuarios registrados. Es un bloque que es visible solamente por los usuarios que han ingresado al sistema.
 - Sólo administradores. Sólo lo ven los administradores.
 - Sólo usuarios anónimos. Es un bloque que sólo los usuarios que no están registrados dentro del sistema pueden ver. Es decir, se excluye a los administradores y a los usuarios registrados.
- Funciones
 - Editar. Permite editar al bloque. Dependiendo del tipo de bloque que se edite aparecerá una pantalla u otra.
 - Desactivar / Activar. Desactiva o activa al bloque. Si aparece la palabra desactivar y se selecciona, el bloque es activado y viceversa.
 - Borrar. Elimina un bloque. Tenga cuidado con esta opción. Es más sensato desactivar a un bloque que eliminarlo por completo.
 - Ver. En algunos casos es posible ver el contenido de este bloque como va a quedar en la pantalla. Esta opción no está disponible para todos los tipos de bloques.
- Arreglar Conflictos de Peso de Bloques. Cuando está muy desordenado el orden de los bloques, se puede utilizar esta opción para organizarlos rápidamente. Sin embargo, es probable que el orden que escoja el programa, no sea el deseado, pero ya se podrá organizar poco a poco según el orden deseado.

4.5. Añadir bloques

Para agregar nuevos bloques, simplemente se deben llenar algunos campos del formulario de “Agregar bloque” que aparece debajo de el menú de administración de bloques.

The screenshot shows a web form titled "Agregar bloque". It contains the following fields and options:

- Título:** A text input field.
- Archivo RSS/RDF del sitio:** A text input field with a dropdown menu set to "No Definido" and a "[Setup]" link. Below it is a note: "(Selecciona 'No Definido' y escribe el URL, o selecciona simplemente un sitio en la lista para desplegar sus noticias)".
- Nombre de Archivo:** A dropdown menu set to "Ninguno" with a note: "(Selecciona un bloque a ser incluido. Todos los demás campos serán ignorados)".
- Contenido:** A large text area.
- Posición:** A dropdown menu set to "Izquierda".
- ¿Activar?:** Radio buttons for "Si" (selected) and "No".
- Tempo de Recarga:** A dropdown menu set to "1 Hora" with a note: "(Sólo para Titulares)".
- ¿Quién puede ver esto?:** A dropdown menu set to "Todo el mundo".
- Crear Bloque:** A button at the bottom left.

Este es uno de los formularios que no es necesario rellenar por completo. Sólo es necesario rellenar las opciones que se utilicen y algunas están contrapuestas con otras, por lo que deberá ser rellenado con cuidado.

- **Título.** Es el nombre que aparecerá en la parte superior del bloque. Debe ser corto y descriptivo. Si el título es muy largo, puede descuadrar el diseño del portal o truncarlo, por lo que es conveniente ser conciso.
- **Archivo RSS/RDF del sitio.** Es el nombre de un archivo externo que sirve para poner titulares de otros sitios hechos con **PHP-Nuke** o sistemas compatibles con los formatos RSS/RDF. Ejemplos de estos sitios son slas-hdot.org, kuro5hin.org, barrapunto.com y gildot.org. Hacia la derecha de el nombre de archivo RSS/RDF del sitio, hay una caja desplegable con varios sitios preconfigurados. Se puede elegir uno de ellos y olvidarse de todo lo demás pero, si hay un sitio que no esté en esa lista, se puede elegir la liga que dice “setup” a la derecha de esta caja. En esta opción se muestran todos los sitios preconfigurados y se pueden modificar o agregar nuevos sitios. Sólo se piden dos datos: el nombre del sitio y el archivo RSS o RDF del sitio. Por ejemplo, para agregar mi sitio de este curso, debería escribir, para el nombre del sitio, <http://curso.ajusco.upn.mx> y, en el nombre del archivo RSS o RDF, escogería el siguiente: <http://curso.ajusco.upn.mx/backend.php> y con ello se recogerían las noticias generadas por el sitio dedicado a este

curso. Para concluir este punto, es conveniente conocer las deficiones de RSS y RDF: RSS quiere decir *Rich Site Summary* (Resumen enriquecido del sitio) y la forma en que está definido este formato se puede consultar en <http://my.netscape.com/publish/formats/rss-0.91.dtd>. El RDF es *Resource Description Framework* (Marco de trabajo de descripción de recursos) y la definición está en <http://www.w3.org/TR/REC-rdf-syntax>.

- Nombre del archivo. Los bloques pueden tener funcionalidad especializada, ejemplo de ello son los bloques de “noticias anteriores” y “quién está en línea” que hacen operaciones sobre la base de datos y despliegan cierto contenido específico dentro del mismo. Si el bloque es uno de estos programas, en este renglón se debe poner el nombre del archivo que contiene dicha funcionalidad.
- Contenido. El contenido es para los bloques simples que contienen código HTML estático. Se puede escribir un texto cualquiera con sus enlaces, gráficos y demás elementos estándar de las páginas web.
- Posición. La posición, en este contexto, es izquierda, derecha, centro arriba y centro abajo. Es importante observar que hay temas que no soportan las posiciones centro arriba y centro abajo, por lo que se debe optar, en la medida de lo posible y necesario, utilizar sólo las posiciones laterales estándar.
- ¿Activar? Cuando se crea un nuevo bloque, se puede dejar desactivado para corregirlo hasta que quede correctamente y, una vez depurado, activarlo con esta opción.
- Tiempo de recarga. Las opciones posibles para este parámetro son 1/2 hora, 1 hora, 5 horas, 10 horas y 24 horas. Esta opción sirve para los bloques que van a otros sitios y que dependen de archivos RSS/RDF descrita más arriba. Es el tiempo que se da para ir al otro sitio y traer la nueva información. En algunos casos no es conveniente hacer refrescos tan cortos como media hora y es mejor hacerlo cada 24 horas, por supuesto que hay sitios en donde media hora es un buen lapso para tener la información actualizada.
- ¿Quién puede ver esto? Este parámetro permite decir que clase de usuarios pueden ver el bloque. Hay cuatro clases de usuarios:
 - Todo el mundo. Esto, como su nombre lo indica, sirve para que ese bloque en particular lo vea cualquier visitante registrado o no dentro del sistema.

- Sólo usuarios registrados. Es un bloque que es visible solamente por los usuarios que han ingresado al sistema.
- Sólo administradores. Sólo lo ven los administradores.
- Sólo usuarios anónimos. Es un bloque que sólo los usuarios que no están registrados dentro del sistema pueden ver. Es decir, se excluye a los administradores y a los usuarios registrados.

Para terminar, hay un botón que dice “Crear bloque”. Si se presiona, el bloque se convierte en parte del sistema, siempre y cuando cumpla con los requisitos para hacerlo, como son, que tenga nombre, contenido y otras validaciones muy sencillas. Una vez creado el bloque, puede ser editado con la opción de administración de bloques descrita más arriba.

4.6. Manejo de archivos descargables o “downloads”

En la pantalla de edición del administrador, hay una opción que dice “downloads” que sirve para mantener una serie de enlaces a archivos que se pueden descargar desde cualquier sitio de Internet.

The screenshot shows a web interface for managing downloads. At the top, there is a header with a download icon and the word "DOWNLOADS". Below this, it states "Hay 0 downloads en nuestra Base de Datos". A navigation bar contains links: "[Borrar los votos | Reporte de enlaces rotos (0) | Peticiones de modificación (0) | Aprobar descargas]". The main content area is titled "Agregar una Categoría Principal" and contains a form with the following fields:

- Nombre:
- Descripción:

At the bottom of the form is an "Agregar" button.

Lo primero que hay que hacer es crear una categoría principal. Se pueden crear tantas categorías principales como se consideren necesario. Luego, de forma opcional, se pueden crear subcategorías. Dichas subcategorías permiten refinar la

4.6. MANEJO DE ARCHIVOS DESCARGABLES O “DOWNLOADS” 75

clasificación de las descargas. Por ejemplo, en este caso, se creó la subcategoría “Manuales”, dentro de la categoría principal “Documentación.”

Formulario para agregar una sub-categoría. El título es "Agregar una Sub-Categoría". Hay un campo de texto "Nombre:" que está vacío, seguido de "en" y un menú desplegable que muestra "Documentación". Debajo hay un campo de texto "Descripción:" que también está vacío. En la parte inferior izquierda hay un botón "Agregar".

Una vez creada la categoría, aparecen nuevas opciones, entre las cuales está “Agregar nueva descarga”, tal y como se muestra a continuación.

Formulario para agregar una nueva descarga. El título es "Agregar nueva descarga". Los campos incluyen: "Nombre de la descarga:" (vacío), "URL del archivo:" (con "http://" pre-llenado), "Categoría:" (menú desplegable con "Documentación"), "Descripción (255 caracteres máx.)" (vacío), "Nombre del autor:" (vacío), "Correo electrónico del autor:" (vacío), "Tamaño del archivo:" (vacío) con "(en bytes)" a la derecha, "Versión:" (vacío), "Página de inicio:" (con "http://" pre-llenado), "Hits:" (vacío) y un botón "Agregar este URL" en la parte inferior.

Las opciones son las siguientes:

- Nombre de la descarga. Aquí se escribe el nombre del archivo descargable. Aunque no necesariamente es el nombre físico del archivo, sin más bien una descripción de lo que contiene el archivo. Por ejemplo podría ser “Curso de **PHP-Nuke**”.

- URL del archivo. El URL (*Uniform Resource Locator*, o localizador uniforme de recursos) es el lugar dentro del Internet en donde se encuentra físicamente el archivo. Por ejemplo, en el caso de este curso, <http://curso.ajusco.upn.mx/curso-phpnuke.pdf>.
- Categoría. Es la categoría y subcategoría a la que pertenece esta descarga. Las subcategorías vienen después de una diagonal. Por ejemplo, “Documentación/Manuales”.
- Descripción (255 caracteres máx.). Aquí se describe de que trata la descarga, por ejemplo, “Este es un curso/taller de PHP Nuke orientado a que los usuarios con conocimientos muy básicos de cómputo, implementen un portal de Internet en donde puedan poner noticias, foros de discusión y otras actividades.”
- Nombre del autor. Es el nombre de la persona que pone la descarga, por ejemplo “Max de Mendizábal”
- Correo electrónico del autor. Es el correo electrónico del autor, por ejemplo “negrabarba@yahoo.com”.
- Tamaño del archivo (en bytes). Es el tamaño que ocupa el archivo descargable en bytes, por ejemplo “756000” generará 738.28 Kb. Debe ser un número entero.
- Versión. La versión, si la hubiera, del archivo. Por ejemplo “2.0”, es decir que puede ser cualquier cadena de texto.
- Página de Inicio. Es la página en donde se puede encontrar más información sobre esta descarga. Por ejemplo “<http://curso.ajusco.upn.mx>”.
- Hits. El número de veces que se ha utilizado esta descarga. Sirve para poner los contadores a valores distintos de cero, por ejemplo, “150” es un valor aceptable. Debe ser un valor numérico entero.

Una vez insertado un enlace, es posible administrarlos, escribir una reseña sobre la descarga, y algunas otras operaciones simples.

4.7. Editar admins

Para añadir autores, o administradores, como se prefiera, se sigue el mismo procedimiento que se usó para darse de alta en el sistema por primera vez, como se describe en la sección 2.4.2 “Alta de un nuevo editor/administrador” que está en la página 18.

4.8. Editar usuarios

De forma similar, los usuarios externos tienen una forma de registro automática. Pero es posible modificar sus datos utilizando esta opción.

Agregar Autor

Nombre: (requerido, no podrá ser cambiado después)

Nickname: Requerido

E-Mail: Requerido

URL:

Permisos:

<input type="checkbox"/> Artículos	<input type="checkbox"/> Temas	<input type="checkbox"/> Usuarios
<input type="checkbox"/> Encuestas	<input type="checkbox"/> Secciones	<input type="checkbox"/> Enlaces
<input type="checkbox"/> Efemérides	<input type="checkbox"/> FAQ	<input type="checkbox"/> Descargas
<input type="checkbox"/> Reviews	<input type="checkbox"/> Boletín	<input type="checkbox"/> Foro
<input type="checkbox"/> Contenido	<input type="checkbox"/> Enciclopedia	<input type="checkbox"/> Super Usuario

ATENCIÓN: si seleccionas Super Usuario, tendrá acceso total

Password Requerido

Las opciones que el sistema muestra son las siguientes:

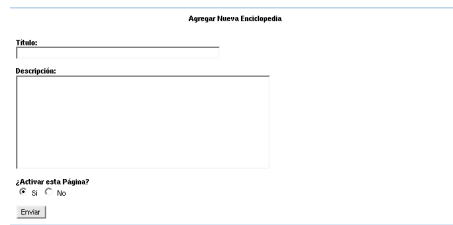
- Nickname (Requerido). Es el apodo con el que aparecerá el nombre del usuario. Sólo puede ser una palabra, aunque se pueden hacer trucos como `juan_perez`, que, para la máquina es una sola palabra. Este campo es indispensable.
- Nombre. El el nombre “real” del usuario. Es como aparece cuando se pide más información sobre un usuarios.
- E-Mail (Requerido). El correo electrónico del usuarios. Es indispensable que exista pues allí mandará la contraseña automática para ingresar al portal.
- E-Mail Falso. Es un correo electrónico que se puede ver por los otros usuarios. No es conveniente poner el verdadero porque eso implicaría que las

arañas exploradoras de búsqueda de direcciones de correo, pueden ponerlas en las listas de correo basura, mejor conocido como *spam*.

- URL. Si el usuario tiene una página web, puede ponerla aquí.
- Número ICQ. También puede poner su número de ICQ.
- Número AIM. O de AIM.
- Número YIM. O de YIM.
- Número MSNM. O de MSNM.
- Localidad. Es el lugar donde vive.
- Ocupación. A que se dedica.
- Intereses. Que le gusta, que no le gusta, que le interesa.
- Opción Permitir que otros usuarios vean mi dirección de E-Mail. Esto sirve para que muestre la dirección de correo real los otros usuarios registrados del sistema.
- Boletín Si/No. Si desea recibir el boletín de noticias por correo.
- Firma. Es un pie que se pone al final de cada mensaje que envíe este usuario.
- Password. La contraseña del usuario. Con esta casilla se puede cambiar.

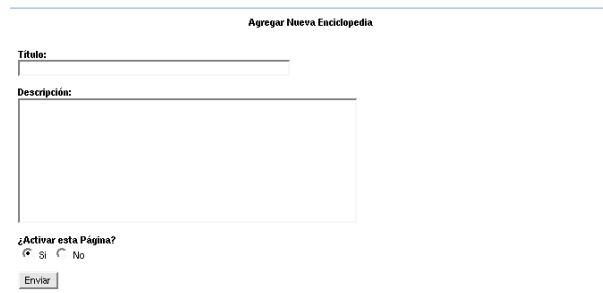
4.9. Enciclopedias

Lo que se conoce como “enciclopedias” son una especie de glosarios en donde se pueden definir términos o frases completas. Suelen ser útiles como complemento a un foro de discusión. Para dar de alta una nueva “enciclopedia”, se deben rellenar sólo unos cuantos campos, el título de la enciclopedia, una descripción y si se desea activar o no.



The screenshot shows a web form titled "Agregar Nueva Enciclopedia". It contains a "Título:" label followed by a text input field. Below that is a "Descripción:" label followed by a larger text area. At the bottom, there is a question "¿Activar esta Página?" with two radio buttons, "Si" (selected) and "No". A "Enviar" button is located at the very bottom of the form.

Una vez creada la enciclopedia, se pueden añadir los artículos. La particularidad que se tiene con esta modalidad, es que se pueden incluir textos muy largos. Para separar páginas se puede incluir una metaetiqueta llamada `¡!--pagebreak--¡`.



This is an identical screenshot of the "Agregar Nueva Enciclopedia" form as shown above. It features a title input field, a description text area, a "¿Activar esta Página?" section with "Si" selected, and an "Enviar" button.

Simplemente se debe poner el título del artículo, el contenido y elegir a que enciclopedia pertenece.

4.10. Efemérides

Las efemérides permiten recordar fechas significativas dentro de un foro, por ejemplo, para recordar el día de la catástrofe de Hiroshima, se puede dar de alta la fecha de la siguiente manera,

Añadir Efeméride

Día: Mes: Año:

Language:

Descripción de la Efeméride:

Explosión atómica de Hiroshima. Es la primera vez que se utilizan armas atómicas en la historia de la humanidad.

Esas efemérides se pueden editar posteriormente utilizando la opción “Editar efemérides” en donde se selecciona la fecha y aparece la efeméride anterior.

Finalmente, para que aparezca una caja de efemérides, se debe visitar la opción bloques y, en donde está el bloque fijo de sistema *ephemerides*, activarlo.

A partir de la versión 5.3.1 de PHP-Nuke, ese bloque fijo de sistema no existe. Para ver las efemérides se recurre a la opción “Añadir bloque” y en la opción que dice “Nombre de archivo” se selecciona “Ephemerids” y se oprime el botón “Crear bloque”.

4.11. FAQ

La sección *Frequently Asked Questions* o de preguntas más frecuentes, sirve para poner allí, las FAQ que se hacen todo el tiempo en un foro. Pueden clasificarse en varias categorías. Por ejemplo, si el foro fuera de “Educación y Género” se podrían hacer categorías como “Preguntas técnicas que tienen que ver con el cómputo”, “Preguntas sobre educación y género”, “Preguntas sobre género” y así sucesivamente.

Añadir Categoría

Categorías:

Language:

Una vez creada la categoría es posible agregar una pregunta,

Añadir Categoría

Categorías:

Language:

Y luego las categorías y las preguntas pueden ser editadas.

PUF Activas

ID	Categorías	Language	Funciones
1	PHP-Nuke	spanish	[Contenido Editar Borrar]
2	Creación de foros	spanish	[Contenido Editar Borrar]

Una buena colección de preguntas de uso frecuente facilita el trabajo del administrador del foro. Contestar las mismas preguntas una y otra vez es una labor desgastante que no tiene ningún caso hacer y puede ser evitada elaborando este trabajo.

4.12. Foros

Los foros permiten tener un contenido dedicado exclusivamente a la discusión de un tema, sin embargo, aunque funcionan de forma similar a cuando se pone una noticia, se utiliza un sistema llamado foros “Splatter” que es, desde el punto de vista gráfico y funcional, más avanzado que el sistema de foros estándar de **PHP-Nuke**. Para utilizar este sistema de foros, es necesario activar el módulo desde el menú del administrador. Posteriormente se debe dar de alta la categoría de la discusión y comenzar con un tema para foro de discusión. Esta es otra alternativa de los foros en **PHP-Nuke**, pruebe si funciona mejor que la opción de discutir sobre las noticias.

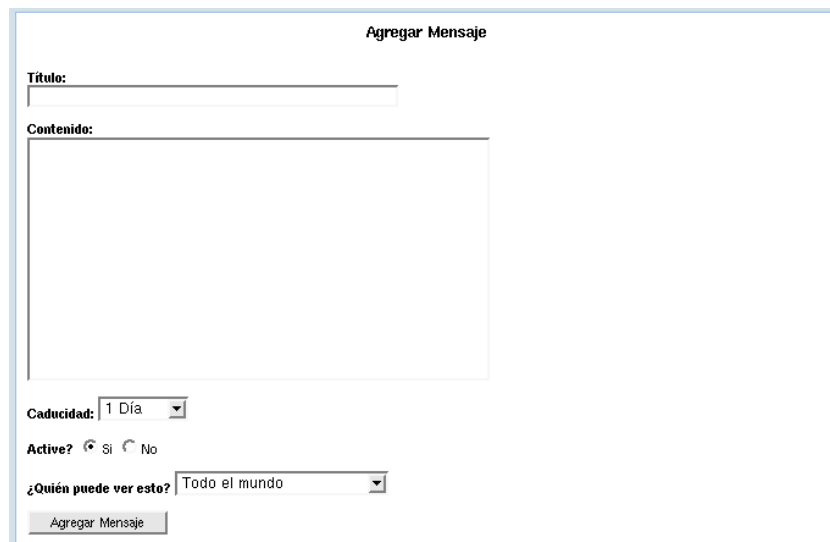
4.13. HTTP Referers

Esta opción nos permite ver desde que sitio nos están enlazando. Es automática. Con el paso del tiempo, nos muestra los sitios desde los que están ingresando

a nuestra página. Sólo tiene una opción que sirve para borrar esta información y volver a comenzar desde cero.

4.14. Mensajes

Los mensajes permiten al administrador mostrar una nota al principio del portal. Son la portada del sistema y es conveniente poner una explicación para que los usuarios sepan a que clase de sitio están entrando. La pantalla para poner un mensaje nuevo es la siguiente.



El formulario 'Agregar Mensaje' contiene los siguientes elementos:

- Título:** Un campo de texto para el encabezado del mensaje.
- Contenido:** Un área de texto grande para el cuerpo del mensaje.
- Caducidad:** Un menú desplegable con '1 Día' seleccionado.
- Active?:** Botones de radio para 'Si' (seleccionado) y 'No'.
- ¿Quién puede ver esto?:** Un menú desplegable con 'Todo el mundo' seleccionado.
- Botón:** 'Agregar Mensaje'.

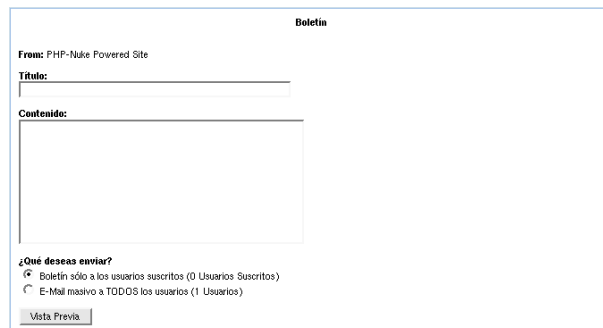
El título es el encabezado del mensaje, el contenido es el mensaje en sí mismo. Puede contener código HTML o texto puro. Es conveniente que sea de mucho interés puesto que será lo primero que el usuario verá al ingresar al sistema. La caducidad nos permite decir cuánto tiempo va a estar visible el mensaje. Puede durar sólo un día, dos, cinco, quince, treinta días o por tiempo ilimitado. También pregunta si el mensaje está activado o no y, finalmente, a quien va dirigido el mensaje. Los posibles receptores del mensaje son todo el mundo, sólo los usuarios anónimos, sólo los usuarios registrado y sólo los administradores.

4.15. Módulos

Los módulos permiten extender la funcionalidad de **PHP-Nuke** de tal forma que se agregan nuevas funciones al portal. ¿Qué se puede hacer con esta opción? Pues básicamente cualquier cosa que se haya visto en el Internet: tener una tienda virtual, poner un chat, tener aplicaciones con *flash*, o simplemente poner información estadística especializada, o una forma de llenado para recabar datos de cualquier cosa. Desafortunadamente, para crear módulos nuevos es necesario saber programar en PHP, leer algunos módulos ya creados y entender la filosofía interna de **PHP-Nuke**, lo cual rebasa el alcance de este taller.

4.16. Boletín

Envía por correo electrónico un boletín de noticias a los usuarios del sistema. Lo primero que hay que escribir es un título, el contenido del boletín y elegir si se quiere enviar el boletín a todos los usuarios registrados o sólo a aquellos que lo han solicitado. Para enviar el boletín, basta presionar el botón enviar.



The screenshot shows a web form titled "Boletín". At the top, it says "From: PHP-Nuke Powered Site". Below that, there are three input fields: "Título:" (Title), "Contenido:" (Content), and "¿Qué deseas enviar?" (What do you want to send?). The "¿Qué deseas enviar?" section has two radio button options: "Boletín sólo a los usuarios suscritos (0 Usuarios Suscritos)" (selected) and "E-Mail masivo a TODOS los usuarios (1 Usuarios)". At the bottom left of the form, there is a "Vista Previa" (Preview) button.

4.17. Optimize DB

Optimiza la base de datos. Sólo se utiliza cuando el sistema tiene ya algún tiempo funcionando.

4.18. Reseñas

Las reseñas sirven para evaluar cierto material de interés en la comunidad. Lo primero que se debe hacer es ponerle un título a la página de reseñas. Por ejemplo, un título podría ser “Estrenos cinematográficos” en donde se pueden reseñar las películas que ven los miembros del foro. Una vez escrito el título, se puede agregar una reseña seleccionando el enlace “Presione aquí para escribir una reseña”. La información que el sistema solicita es:

- Nombre del Producto. Aquí se puede escribir el nombre de la película o el producto reseñado. Por ejemplo “Harry Potter y la piedra filosofal”.
- Reseña. Aquí se escribe la reseña. Cómo es la película, quizá destellos de la trama, cómo fue la dirección de cámara, la música y la elección de los personajes.
- Su nombre. El nombre del reseñador.
- Su e-mail. El correo electrónico del reseñador.
- Puntuación. Es del uno al diez y se representará por entre media estrella y cinco estrellas.
- Enlace relacionado. Si hay una página web que muestre el producto reseñado, por ejemplo, <http://www.harrypotter.com>.
- Título del enlace. Es el texto que mostrará el enlace, por ejemplo, “La página oficial de Harry Potter”.
- Fichero de imagen. Si hay un gráfico disponible para mostrar la película se puede poner aquí el nombre del archivo que deberá estar en el directorio `/images/reviews`.

Una vez terminados de llenar todos los campos de captura, debe seleccionar la opción “vista previa” y luego, si no le marca ningún error, puede publicar la reseña. Una reseña publicada se ve como sigue,

El 6o. día

Un churro maravilloso de trepidante acción postclónica. En fin un verdadero rollo. La Dolly se divertiría imaginando tanta estupidez condensada en una sólo película. La referencia más concreta de antecedente de este divertido bodrio es "Gataca" que tiene una historia mucho más interesante.

Admin: [[Editar](#) | [Borrar](#)]

Añadido: December 3rd 2001

Moderador: [Max](#)

Puntuación ★★☆☆

Enlace Relacionado: [Página del 6o día en Internet Movie Database](#)

Hits: 2

Language: spanish

página(s) : 1/2

4.19. Secciones

Las secciones son otra forma de clasificar a la información. Se utilizan para aquella información que no aparecerá en portada y que es específica sobre un tema. Las secciones sólo constan de dos partes: un título de la sección y un gráfico que la represente. Siguen un formato cerrado para ese gráfico. Para diseñarlo correctamente, utilice el archivo /images/sections/template.gif y allí ponga lo que desee. Una vez creada una sección, puede añadir artículos que sólo aparecerán en dicha sección.

4.20. Encuestas

Las encuestas permiten preguntar la opinión de los usuarios sobre cualquier tema relacionado con el sitio. Son muy simples: se hace la pregunta y se ofrecen algunas respuestas de opción múltiple, de las cuales sólo se puede seleccionar una. Tiene un mecanismo de seguridad primitivo que impide votar dos veces desde una misma máquina.

4.21. El manejador de temas

Los temas son una forma de clasificación gráfica que utiliza el **PHP-Nuke** para decorar una noticia. Cada tema tiene asociado un ícono gráfico que lo identifica. Para utilizar el manejador de temas se debe decidir la subdivisión temática de nuestro foro y elaborar los gráficos correspondientes. En versiones anteriores de

PHP-Nuke, había varios temas predefinidos: AMD, Apple/Mac, BeOS, Caldera Systems, Compaq, Corel, Debian, FreeBSD, Gimp, Gnome, GNU/GPL, Hewlett Packard, IBM, Intel, Java, KDE, Linux, Mandrake, Microsoft, Mozilla, Netscape, Perl, PHP-Nuke, RedHat, SGI, Sun, SuSE y X Window. Como muchos de estos temas no eran del interés de otras comunidades, se eliminaron. Las dimensiones de las ilustraciones deben ser de 66 x 72 pixeles. Los pixeles son la unidad de medida de las pantallas gráficas. También es conveniente pensar cuidadosamente la elección de los temas y conseguir que un diseñador haga los dibujos con un estilo consistente y agradable a la vista. Es desagradable ver sitios con dibujos de tamaños distintos o muy distintos en el estilo del diseño gráfico.

4.21.1. Creación de un tema

Crear un tema también es una tarea simple. Para ello se requiere crear primero un archivo en formato gráfico, de preferencia gif y que mida 66x72 pixeles¹ y guardar dicho archivo en el directorio images/topics. A partir de ese momento el archivo nuevo será una opción más en el momento de crear el tema. Si va al manejador de temas observará que en la parte inferior hay una caja que se llama “añadir un tema”. Una observación importante sobre el nombre del archivo gráfico: no debe ser muy largo, contener guiones, acentos ni otros símbolos.

Añadir un tema

Nombre del Tema:
(sólo un nombre sin espacios - máx: 20 caracteres)
(por ejemplo: juegosyhobbies)

Texto del Tema:
(el texto completo o descripción del Tema - máx: 40 caracteres)
(por ejemplo: Juegos y Hobbies)

Imagen del Tema:

amd.gif

Las opciones son: “nombre del tema” que es donde se escribe cómo se quiere llamar a la temática elegida. Observe que debe ser un nombre compacto de máximo 20 caracteres y sin ningún espacio que lo divida. Por ejemplo “rollos-delpoder” es una opción correcta pero “Rollo del poder” no lo es porque tiene

¹La definición de pixel está en el glosario de la página 98

espacios; “texto del tema” es el lugar del título que será mostrado en la pantalla. En ese caso si se puede poner “Rollos del poder”. Luego viene la opción “imagen del tema” en donde sale una barra de selección con todos los gráficos que se encuentran en el directorio /images/topics. Seleccione el adecuado para el tema y finalmente, presione el botón “Añadir un nuevo tema” para terminar. A partir de ese momento, su tema estará disponible para los artículos que se vayan generando.


4.21.2. Borrado de un tema

Para borrar un tema simplemente se selecciona el ícono del tema dentro del manejador de temas



y luego se escoje la opción borrar

Editar Tema: AMD



Nombre del Tema:
(sólo un nombre sin espacios - máx: 20 caracteres)
(por ejemplo: juegosyhobbies)

amd

Texto del Tema:
(el texto completo o descripción del Tema - máx: 40 caracteres)
(por ejemplo: Juegos y Hobbies)

AMD

Imagen del Tema:

amd.gif

Añadir Enlaces relacionados:

Nombre del sitio:

URL:

Active Enlaces Relacionados:
No hay enlace relacionado con este tema

4.22. Manejo de enlaces o “weblinks”

El manejo de los enlaces o weblinks sirve para poner referencias a otras páginas de Internet, evaluarlas, calificarlas y permitir que los usuarios del sistema sugieran nuevos sitios para visitar. Lo primero que hay que hacer es agregar una categoría principal para ellos. Por ejemplo, “sitios de cine”.

 **WEB LINKS**

Hay 0 Enlaces en nuestra Base de Datos

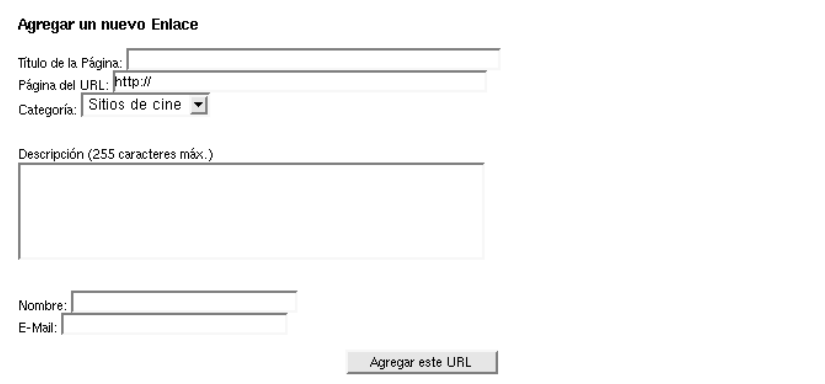
[[Borrar Votos](#) | [Informes de Enlaces rotos \(0\)](#) | [Peticiónes de Modificación de Enlaces \(0\)](#) | [Validar Enlaces](#)]

Agregar una Categoría Principal

Nombre:

Descripción:

Una vez creada la categoría, se pueden comenzar a agregar nuevos sitios internos o externos. De forma adicional, se pueden agregar subcategorías. Pero, para este ejemplo, no se hará. Para agregar un enlace, se debe entrar a la opción de manejo de enlaces y buscar, hasta abajo, la caja que dice agregar un nuevo enlace.



Agregar un nuevo Enlace

Título de la Página:

Página del URL:

Categoría: ▼

Descripción (255 caracteres máx.)

Nombre:

E-Mail:

Allí simplemente se escribe el título de la página, de preferencia lo más descriptivo posible, por ejemplo, “Los Oscars(tm)”, la referencia a la página, o página URL, “http://www.oscar.com”, la categoría en donde se ubicaría esta página que, en nuestro ejemplo es “Sitios de cine”, una descripción sobre la página y el nombre y correo electrónico de la persona que sugiere el enlace. Si se trabaja lo suficiente, se puede tener una gran colección de enlaces que sea útil a la comunidad usuaria del sitio.

Capítulo 5

PHP-Nuke en profundidad

5.1. SQL para principiantes

Por ahora, consulte la bibliografía anexa. La idea de esta sección es dar un breve paseo al lenguaje SQL, o *Standard Query Language*, o, traducido libremente, el lenguaje estándar para hacer preguntas a una base de datos y que es el idioma que utiliza **PHP-Nuke** para comunicarse con su base de datos, MySQL. MySQL es un manejador de base de datos muy sencillo, que no soporta algunas de las funciones de sus primos más complejos como PostgreSQL, pero que es suficiente para la mayor parte de las aplicaciones simples. La página web de MySQL es <http://www.mysql.com> y se puede conseguir algo de documentación en español en el sitio <http://www.mysql-hispano.org>.

La bibliografía está en la sección 6 de la página 95.

5.2. Instalación de módulos

Los módulos permiten la instalación de nuevas funciones que **PHP-Nuke** no resuelve, o resuelve a medias. Una de esas funciones adicionales que es deseable en un foro, es la sostener conversaciones en línea, o *chat*, como se llama habitualmente a este sistema. Por ello se verá cómo se instala un módulo de *chat*.

Módulo de chat

Hay muchos módulos de chat disponibles para **PHP-Nuke** sin embargo, no son simples de instalar, ni de utilizar. Se han seleccionado sólo dos de ellos, uno

alemán llamado MM-Chat y el Web-Chat. El primero sólo utiliza **PHP-Nuke** y MySQL, y el segundo utiliza Java.

Para instalar Web-Chat descompacte el archivo web_chat.zip en el directorio de módulos de su máquina. Si utiliza Windows, es

```
c:\appserv\www\phpnuke-5.2\modules
```

o

```
/var/www/html/modules
```

para la versión en Linux.

Allí se creará un directorio llamado web_chat y automáticamente se generará, en el menú principal, una nueva opción llamada “web_chat”, desde donde se puede utilizar un chat relativamente completo. Para configurarlo basta con editar el archivo web_chat.php y cambiar la habitación del chat.

En el caso de MM-Chat.zip es necesario descompactarlo en el directorio principal del **PHP-Nuke**, es decir,

```
c:\appserv\www\phpnuke-5.2\modules
```

Adicionalmente hay que insertar una tabla nueva llamada nuke_chatbox, para ello debe ingresar al phpMyAdmin, es decir utilice la dirección

```
http://localhost/phpMyAdmin-2.2.0
```

Allí seleccione la base de datos phpnuke y busque la opción “Ejecutar SQL”. Allí escriba, con mucho cuidado, lo siguiente

```
CREATE TABLE nuke_chatbox (  
    username text,  
    ip varchar(50),  
    message text,  
    date int(15),  
    id int(10),  
    dbname tinyint(4)  
);
```

y luego escriba “Siga”. Con ello habrá creado una tabla en donde se guardará la conversación por un tiempo.

Posteriormente deberá agregar un bloque de archivo con el nombre “c-h-a-t” y voilá, ya tiene su chat gráfico.

En el caso de Linux es quizá más fácil, desde el prompt del sistema operativo, con la cuenta de root, escriba

```
# mysql nuclear < chat.sql
```

Este comando creará la tabla en la base de datos “nuclear”, que es la que se está usando en este taller.

5.3. Instalación y creación de temas gráficos

La creación de temas gráficos es algo artístico y se requiere de un diseñador con experiencia en Internet para hacer algo útil. También se necesita de un programador de PHP que pueda plasmar las ideas del diseñador en código. Desde el punto de vista del programador, es necesario estudiar otros temas gráficos ya existentes y funcionales para hacer nuevos temas.

5.4. Respaldos

Una actividad fundamental de cualquier proyecto informático es la capacidad de recuperar la información perdida debido a contingencias tales como fallas eléctricas o físicas del equipo en donde funcionan nuestros programas. Por ello es necesario mantener una política de respaldo de información. Por ejemplo, se pueden sacar respaldos diarios, semanales o mensuales dependiendo de la cantidad de información que se actualiza día con día.

5.5. Actualizaciones

En cada nueva versión de **PHP-Nuke** hay una serie de archivos de actualización en el directorio /html/upgrades. Por ejemplo, si se tiene instalada la versión 5.2 y se quiere actualizar a la versión 5.3.1 es necesario utilizar un par de archivos de actualización: upgrade52-53.php y upgrade53-531.php.

Edite cada uno de esos archivos para seleccionar los parámetros correctos de \$host, \$database, \$username, \$password, \$prefix y \$user_prefix. Esos parámetros deben ser idénticos a los que contiene actualmente su archivo config.php del directorio raíz de su instalación de **PHP-Nuke**.

Una vez modificados, copie los archivos de actualización al directorio raíz y, desde un navegador, llámelos de la siguiente forma

```
http://curso.ajusco.upn.mx/upgrade52-53.php
```

```
http://curso.ajusco.upn.mx/upgrade53-531.php
```

Esto generará las nuevas tablas que se hayan creado entre versiones y moverá sus datos a las nuevas estructuras.

Una vez actualizada la base de datos, borre todos los archivos de **PHP-Nuke** de la versión 5.2 y copie todos los archivos de la nueva versión 5.3.1 al mismo directorio. Luego modifique el archivo config.php para que quede con los cambios que tenía anteriormente. Finalmente, el sitio estará utilizando la nueva versión 5.3.1 y no debería tener problemas. Sin embargo, si ha hecho modificaciones al código para cumplir con alguna función específica, será necesario hacerlas nuevamente sobre el nuevo código de **PHP-Nuke**.

La explicación original sobre este asunto la puede encontrar en el sitio

```
http://www.phpnuke-espanol.org/article.php?sid=828
```

y fue escrita por “nukeman”.

5.6. Consideraciones de seguridad

Consulte el sitio <http://nuke-security.com>, en donde hay muchos consejos sobre cómo mejorar la seguridad de **PHP-Nuke**.

Capítulo 6

Bibliografía

Introducción a los sistemas de bases de datos, C. J. Date, Ed. Prentice Hall, 7a. ed., México, 2001.

HTML The Definitive Guide, Musciano & Kennedy, Ed. O'Reilly & Associates, Sebastopol, 1997.

SQL & It's applications, Raymond A. Lorie and Jean-Jackues Daudenarde, Ed. Prentice Hall, New Jersey, 1991.

Capítulo 7

Apéndices

7.0.1. Preguntas de diagnóstico

1. ¿Qué significa URL?
2. ¿Qué es HTTP?
3. ¿Qué es HTML?
4. ¿Qué es una *comunidad virtual*?
5. ¿Qué es un foro?
6. ¿Qué es un chat?
7. ¿Qué es SQL?
8. Escriba una página web que contenga sólo un hipervínculo a la página de la Universidad Pedagógica Nacional que está en <http://www.upn.mx>
9. En una revista, ¿Cuál es la labor de un editor?
10. En un diario, ¿Cuál es la labor de un editor?
11. Describa el proceso de edición de un artículo en un medio impreso
12. ¿Qué espera de este curso?

7.0.2. Clones de PHP-Nuke y otros sitios de interés

<http://phpnuke-espanol.org>
<http://phpnuke.org>
<http://myphpnuke.com>
<http://www.nukeaddon.com>
<http://www.postnuke.com>
<http://www.rae.es>

7.0.3. Glosario

byte Cada letra o símbolo que se escribe en la computadora mide un byte. Desde el punto de vista técnico, un byte son ocho bits, es decir, ocho espacios que pueden contener un cero o un uno.

HTML Siglas de *Hyper Text Markup Language* o Lenguaje de Marcado de Hiper Texto. Es el lenguaje con el que se elaboran las páginas web.

HTTP Siglas del *Hyper Text Transfer Protocol* o Protocolo de Transferencia de Hiper Texto. Es la forma en la cual se comunican el navegador y el servidor de páginas web.

Pixel Es la contracción abreviada del término inglés *picture element*, o elemento gráfico. Se define como la superficie homogénea más pequeña y equivale al concepto de un punto. Este término se utiliza generalmente para definir las características de la alta resolución en pantalla. Así, en el TRC (tubo de rayos catódicos) de una computadora, los pixeles son los puntitos diminutos que componen la imagen. En un TRC cuadrulado por caracteres, cada letra o símbolo ocupa un pixel.

RDF El RDF es *Resource Description Framework* (Marco de trabajo de descripción de recursos) y la definición está en <http://www.w3.org/TR/REC-rdf-syntax>.

RSS RSS quiere decir *Rich Site Summary* (Resumen enriquecido del sitio) y la forma en que está definido este formato se puede consultar en <http://my.net-scape.com/publish/formats/rss-0.91.dtd>.

SQL Siglas de *Standard Query Language* o Lenguaje Estándar para formular preguntas. Es un lenguaje para hacer peticiones a una base de datos relacional.

URL Siglas de *Uniform Resource Locator* o Localizador Uniforme de Recursos. En general es la forma en que se describe la dirección de una página web, o de un sitio ftp. Por ejemplo <http://www.upn.mx> y <ftp://ftp.ajusco.upn.mx> son los URLs de la página web de la Universidad Pedagógica Nacional y del sitio ftp de la Universidad respectivamente.