

まず、レンタルサーバーを準備して、Nucleus CMS をインストールします。使用しているサンプル画像は、最近よく使われる Plesk を使ったレンタルサーバの場合ですので、他のシステムの場合は参考にしてください。

Nucleus CMS のインストールに必要なもの

■ インストールに必要なサーバー環境

- PHP5 以上 (Version 5.0.6 以上) が稼動している Web サーバー
- その Web サーバーからアクセスできる MySQL データベース (Version 4.x 以上)

■ 作業に必要なソフトウェア

- Web ブラウザ (今回は Mac Safari5.1 を使用してますが、推奨ブラウザなら大きな差はありません。)
- 圧縮・解凍ソフト (今回は Windows XP で Lhaplus を使用しております。)
- FTP ソフト (今回は Windows XP で FFFTP を使用しております。)
- テキストエディタ (UTF-8 を扱えるエディタ。今回は Windows XP で MKEEditor を使用しております。)

インストールの準備

■ ダウンロードして解凍する。

- 本体がない場合は、こちらからダウンロードしてください。 <http://japan.nucleuscms.org/download.php>
- NucleusCMS_3.64_Release.zip をダブルクリックで解凍画面は Lhaplus をインストールした画面です。



ダウンロードしたファイルを解凍ソフトで解凍して、フォルダの中身をサーバーにアップロードします。

サーバーの FTP アカウント

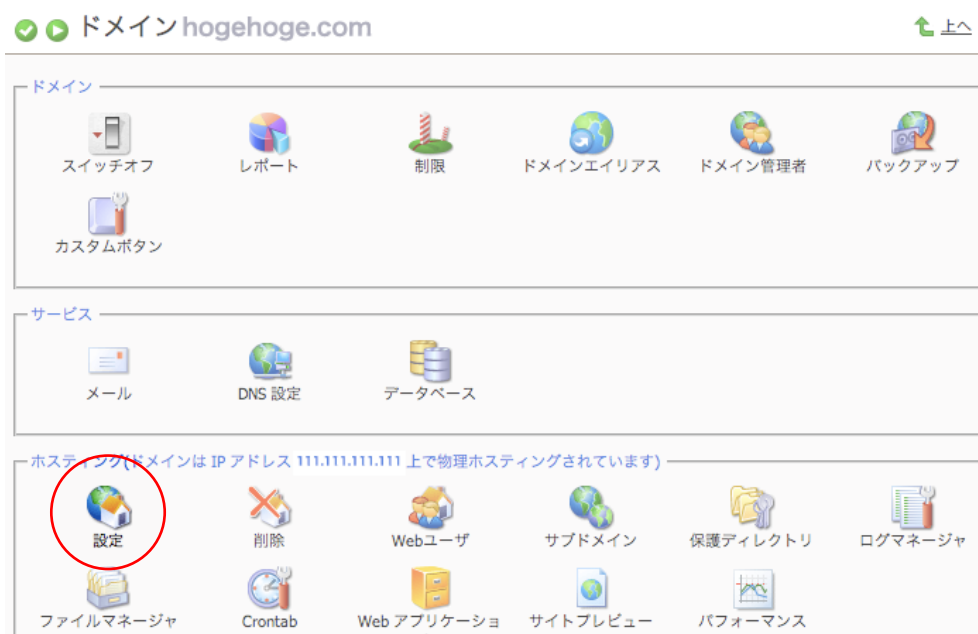
■ FTP ソフトの設定に必要なもの

FTP アカウント／パスワード 多くのレンタルサーバーでは契約時にメールなどで送られてくるのですが、Plesk を使用するサーバーの場合、自分で設定する必要があります。

詳しくは、契約された各レンタルサーバーへお問い合わせください。

■ Plesk のドメイン設定

ドメイン設定の画面から、「設定アイコン」をクリックします。



物理ホスティング設定ページが、表示されますので、

- FTP ログイン
- 新しいパスワード
- パスワードの確認

をそれぞれ入力してください。

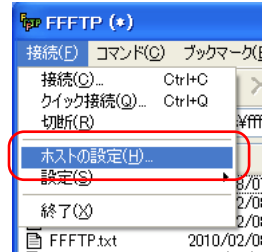
ここで指定したログイン情報を FTP ソフトに設定します。

ドメイン hoge hoge.com の物理ホスティング設定ページ

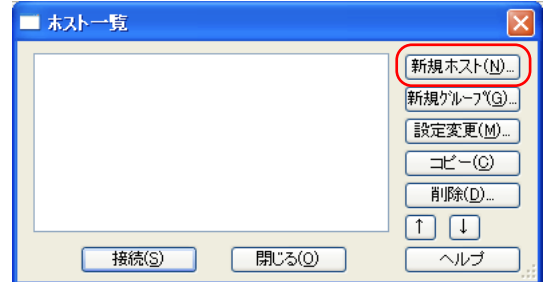
FTP ソフトを設定してサーバーに転送する

■ FTP ソフトの設定

FFFTP を起動させ、「接続」から「ホストの設定」を選択します。



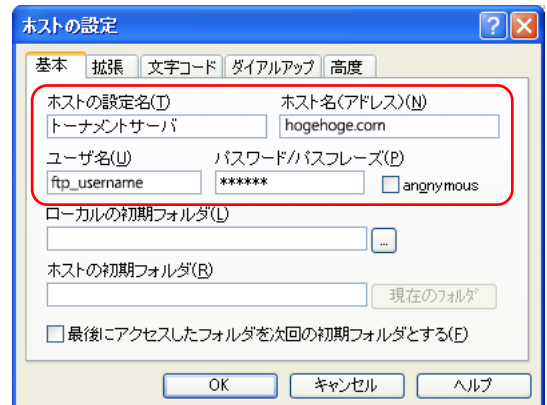
「ホスト一覧」画面の「新規ホスト」をクリックします。



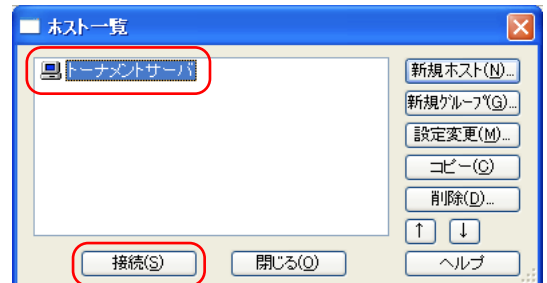
「ホストの設定」画面の「表示」タブの項目を入力します。

- ・ホストの設定名：ホスト一覧に表示される名前です。
- ・ホスト名（アドレス）：FTP サーバーのホスト名。
- ・ユーザ名：FTP サーバーのログイン名。
- ・パスワード／パスフレーズ：FTP サーバーのパスワード。

以上の項目をそれぞれ入力して、「OK」をクリックします。



「ホスト一覧」画面から新規に登録したホスト名を選択して、「接続」をクリックしてサーバーに接続してください。



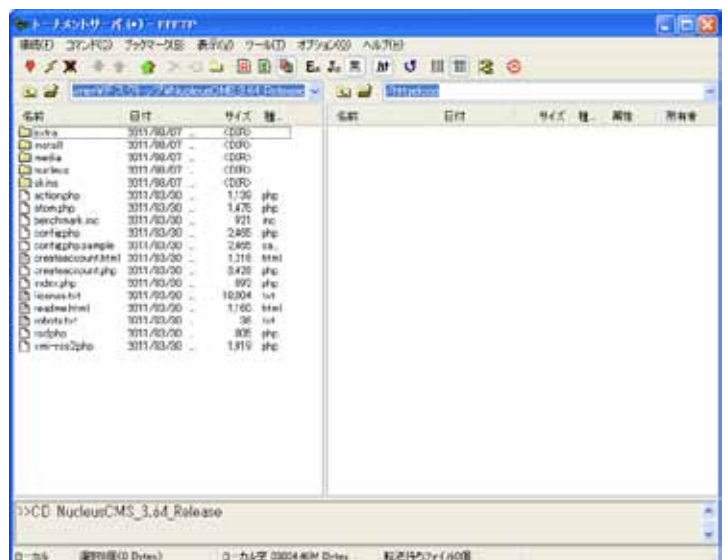
■ サーバーに転送する

無事に接続できると、左の図のように左側にローカル、右側に接続したホストが表示されます。

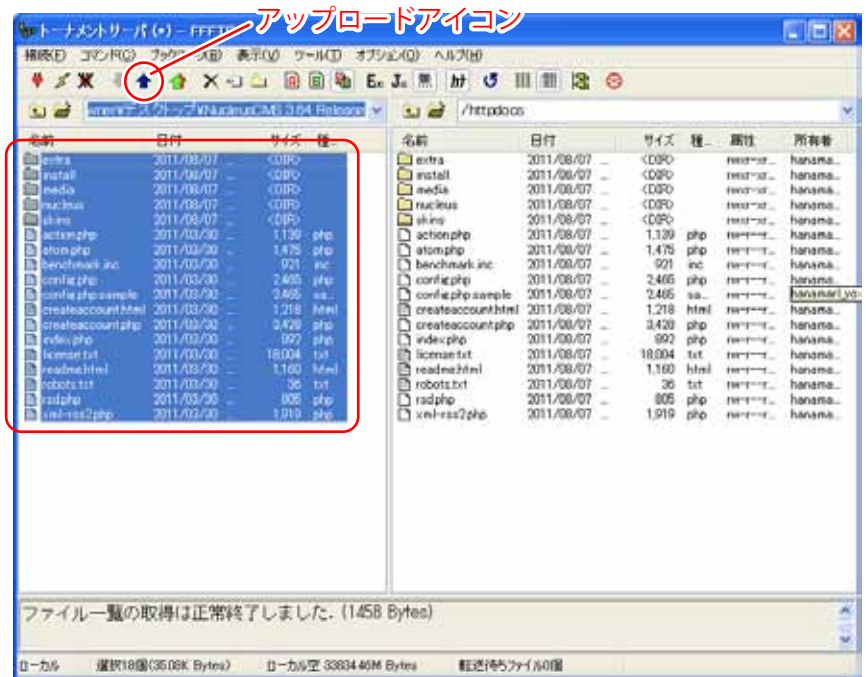
ローカル側は「Nucleus CMS」を解凍したフォルダを指定します。

ホスト側は、「公開ディレクトリ」を指定します。公開ディレクトリは、サーバーによって変わりますので詳しくは、契約された各レンタルサーバーへお問い合わせください。

plesk の場合は、httpdocs が公開ディレクトリです。



ローカル側のファイル、ディレクトリを全て選択し、「アップロード」アイコンをクリックすると、アップロードがはじまります。



■パーミッションを変更する

アップロードしたファイルのうち、いくつかのファイルやフォルダに関しては、パーミッションの変更が必要になります。

サーバー上の項目を選択し、右クリックし「属性変更」をクリックします。「属性の変更」でパーミッションする場合、「現在の属性」を参考にして変更して「OK」をクリックします。

• config.php

インストール作業中に内容を書き変えますので、666 に変更します。編集終了後に、444 へ変更する必要があります。

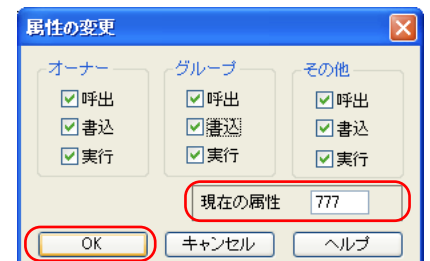
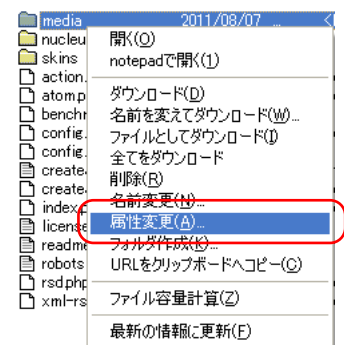
• media ディレクトリ

画像データなどをアップロードする為に 777 に変更します。

• skin ディレクトリと中のファイル

管理画面から編集が可能のように、全てのディレクトリを 777 へ変更します。

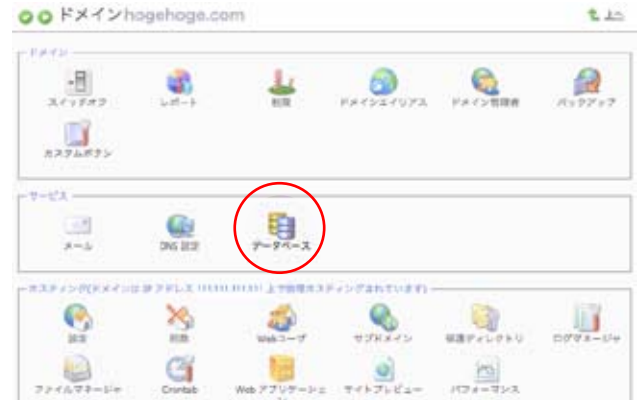
その他のファイル、「.css」「.js」「.inc」のファイルは 666 へ変更します。



サーバーにデータベースを登録する。

■ plesk の管理画面

plesk の管理画面から、「データベース」アイコンをクリックしてデータベースの設定をします。



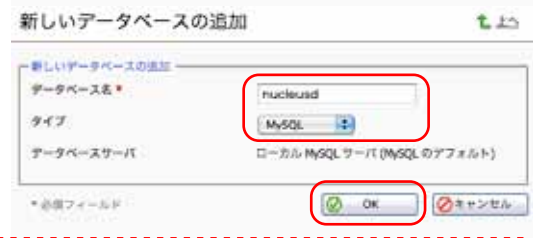
■ ドメインに新規データベースを登録

「新しいデータベースを追加」アイコンをクリックします。



■ 新しいデータベースの追加

「データベース名」を記入し、「MySQL」を選択して、「OK」ボタンをクリックします。



■ データベースのユーザーを登録

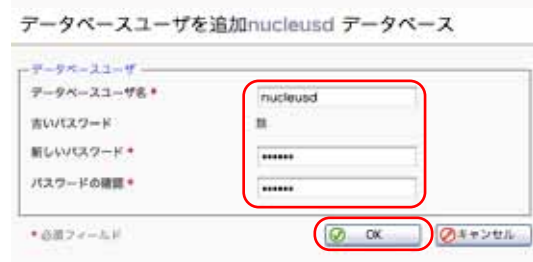
「新しいデータベースユーザの追加」アイコンをクリックしてデータベースにアクセス出来るユーザーを登録します。



■ データベースのユーザー名とパスワードを設定

- データベースユーザ名
- 新しいパスワード／パスワードの確認

以上入力して「OK」ボタンをクリックします。



■ データベースとユーザー名の登録完了

- データベース名
- データベースユーザ名
- データベースパスワード

Nucleus のセットアップに必要ですので、以上を控えておきます。



Nucleus CMS のインストールを開始する

■ 公開する URL にアクセスする。

インストール前に、公開するアドレスにアクセスすると、下記のメッセージが表示されます。

設定がおかしいです。インストール用スクリプトを起動するか、`config.php` の設定値を変更して下さい。

リンクをクリックすると、右の画面が表示されますので、各項目を入力して一番下の、「インストールを実行する」をクリックしてください。

■ MySQL のログイン情報

- ・ホスト名：通常は、localhost で大丈夫です。
- ・ユーザ名：控えたデータベースユーザ名
- ・パスワード：控えたデータベースパスワード
- ・データベース名：控えたデータベース名

■ ディレクトリと URL

通常は変更しなくても大丈夫です。

■ 管理権限をもつユーザー

- ・ログイン名：ログイン時に使用する名前です。
- ・本名：記事などと一緒に表示される名前です。
- ・パスワード：ログイン時に使うパスワードです。
- ・メールアドレス：サーバーから連絡するメールアドレスです。

■ ブログのデータ

- ・ブログの名前：ブログのタイトルです。
- ・短縮名：ブログの短縮名を英文で入力します。

■ データの送信

「インストールを実行する」をクリックして完了です。

The screenshot shows the Nucleus CMS installation interface. It includes sections for MySQL configuration, directory and URL settings, user management, and blog data. Red boxes are used to highlight specific areas: the MySQL login information (host, user, password, database), the user information (login name, real name, password, email), and the 'インストールを実行する' (Install) button at the bottom.

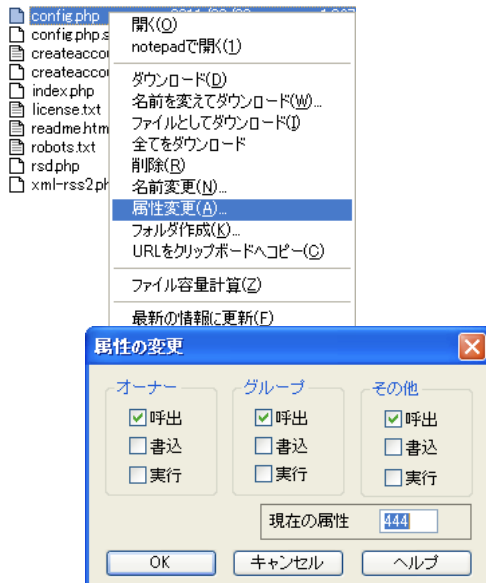
Nucleus CMS のインストールの完了

■ インストールは完了しました！

無事にインストールが完了すれば、右の画面が表示されます。

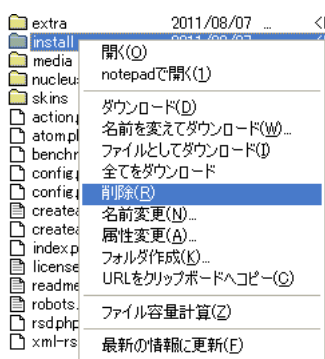
■ config.php のパーミッション

config.php を変更されるのを防ぐ為に、FFFTP を使ってパーミッションを変更します。



■ インストールファイルの削除

FFFTP を使って、インストールディレクトリを、ディレクトリごと削除します。



■ ウェブサイトの確認

「すぐにサイトへ行ってみる」リンクをクリックして右の図が表示されたら、インストールは、無事に完了です。



インストールは完了しました！

Nucleusはインストールされ、config.phpはアップデートされました。

セキュリティのためconfig.phpのパーミッションを444に戻すことを忘れないでください
(パーミッション変更の簡易ガイド)。

スパムとの戦い

Nucleusは誰でもブログにコメントを残すことができる様になっているので、このままではスパムの温床になる危険があります。以下の方法によってブログを保護することをお勧めします：

- あなたがコメントを必要としないのであれば、管理エリアから「あなたのブログ」>「ブログ設定」とどり、「コメントを許可しますか？」の設定を「いいえ」にすることで、コメント投稿フォームを非表示にすることができます。
- スパムを撃退・管理する為のプラグインをインストールすることも可能です：Nucleus Japan wiki (ブックマークをお勧めします)

インストールファイルの削除

ウェブサーバから /install/ ディレクトリを削除してください：

- install/install.sql：テーブルの構造を内包するファイル
- install/index.php：このファイル
- install/install_lang_japanese.php：インストーラの言語ファイル

もしこのディレクトリを削除していなければ、管理領域を開くことができません。

ウェブサイトの確認

ウェブサイトを使う準備が整いました。

- 管理領域にログインしてサイトの設定を行う
- すぐにサイトへ行ってみる



CD に同梱してある、「はなまるトーナメント」をインストールして、簡単な設定を行います。「はなまるトーナメント」は、プラグインと専用スキンで構成されています。

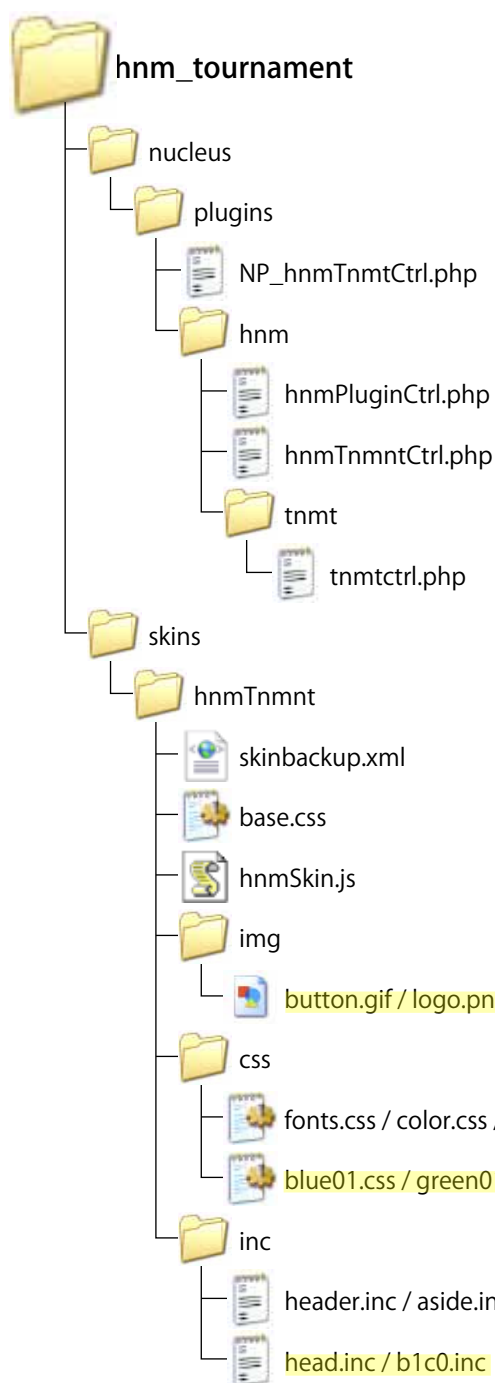
はなまるトーナメントの構成ファイル

hnm_tournament.zip を解凍してください。ファイルは下記の通り構成されています。
はなまるトーナメントは、プラグインと専用スキンで構成されています。

■ プラグイン (nucleus/plugins/)

変更する必要はないので、そのままアップロードすれば動作します。

プラグイン自体は、GPL Ver 2 June 1991 のライセンスが適応されますが、tnmtctrl.php のみ、クリエイティブ・コモンズ 表示 - 継承 2.1 日本 ライセンスの下に提供されています。ご使用時には十分ご注意ください。



■ 専用スキン (skins/hnmTnmt)

アップロードして、スキンを登録するだけで、設定できます。
ロゴや、ボタンの変更、色の変更などが簡単にできるように下記ファイルを準備しております。

- img/button.gif ボタン画像
- img/logo.png ロゴ画像
- inc/head.inc ヘッダー設定ファイル
- inc/b1c0.inc トップページ設定ファイル

ライセンスは、クリエイティブ・コモンズ 表示 - 継承 2.1 日本 ライセンスの下に提供されています。ご使用時には十分ご注意ください。

■ ライセンスについて

このスキンと、プログラムの一部はクリエイティブ・コモンズ 表示 - 継承 2.1 日本 ライセンスの下に提供されています。
<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.1/jp/legalcode>
表示 — あなたは原作者のクレジットを表示しなければなりません。

継承 — もしあなたがこの作品を改変、変形または加工した場合、あなたはその結果生じた作品をこの作品と同一の許諾条件の下でのみ頒布することができます。

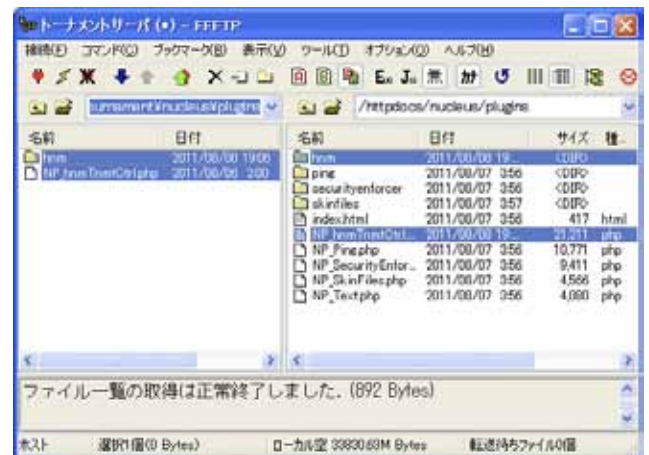
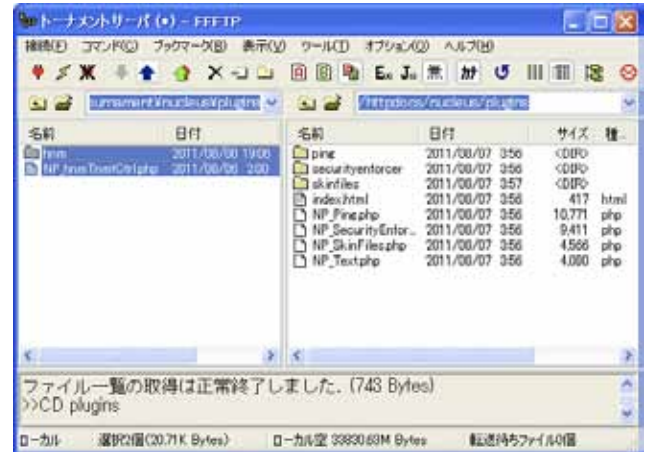
はなまるトーナメントをサーバにアップロードする

■ プラグインのアップロード

下記のファイルと、フォルダをそのまま公開ディレクトリの /nucleus/plugin/ にアップロードします。

- nucleus / plugins / NP_hnmTnmtCtrl.php
- nucleus / plugins / hnm /

アップロード方法については、右の図を参考にして
ください。



■ スキンファイルのアップロード

下記のフォルダをそのまま公開ディレクトリの
/skins/ にアップロードします。

- skins / hnmTnmnt /

アップロード方法については、右の図を参考にして
ください。



プラグインの登録

■ Nucleus CMS の管理画面

管理者でログインすると、下図のような画面が表示されます。「はなまるトーナメント」の登録は、赤い枠で囲んだ3カ所のリンクを使用します。



■ プラグインの登録

左メニューの「プラグイン管理」をクリックして「プラグインの管理」画面を表示させます。

「新しいプラグインをインストール」から、「hnmTnmtCtrl」を選択して、「プラグインのインストール」ボタンをクリックします。

インストールが無事終了すると、「インストール済み」の項目に、「hnm Tnmt ctrl」が追加されています。



はなまるトーナメント専用スキンを登録する。

■ スキンの読み込み

左メニューの「読込 / 書出」をクリックして「読み込み / 書き出し」画面を表示させます。

「ローカルふぁいるから読み込み：」から、「hnmTnmnt」を選択して、「読み込み」ボタンをクリックしてください。

読み込み

atom
rss2.0
default
✓ hnmTnmnt
grey
rsd

読み込み

URLを指定して読み込み: http://

書き出し

書き出すスキン/テンプレートを以下から選択してください

スキン	
<input type="checkbox"/> feeds/atom	Atom 1.0 weblog syndication
<input type="checkbox"/> feeds/rss20	RSS 2.0 syndication of weblogs
<input type="checkbox"/> xml/rsd	RSD (Really Simple Discovery) information f
<input type="checkbox"/> default	Nucleus CMS default skin (日本語版)

「スキンをテンプレートを読み込もうとしています。」と表示されますので、「はい、これを読み込みます」をクリックしてください。

スキンとテンプレートを読み込もうとしています

情報:

- ファイル内のスキン: hnmTnmnt
- ファイル内のテンプレート: tnmt/hnmTnmntList02 and tnmt/menu and tnmt/hnmTnmntList01 and tnmt/item

はい、これを読み込みます

「読み込み完了」が表示されたらスキンの登録が完了です。

読み込み完了

情報:

- 読み込まれたスキン: hnmTnmnt
- 読み込まれたテンプレート: tnmt/hnmTnmntList02 and tnmt/menu and tnmt/hnmTnmntList01 and tnmt/item

■ スキンの確認

左メニューの「スキンの編集」をクリックして「スキンの編集」画面を表示させます。

下の方に「hnmTnmnt」が登録されていると思います。

レイアウトなどの変更があればこの画面から行う事も可能です。

スキンの編集

使用可能なスキン

名前	説明
default	Nucleus CMS default skin (日本語版)
タイプ: text/html Includeモード: skindirを使う Includeプリフィックス: /	定義済みパーツ: メインの目次ページ
hnmTnmnt	hnmスポーツ大会用スキン
タイプ: text/html Includeモード: skindirを使う Includeプリフィックス: hnmTnmnt/	定義済みパーツ: メインの目次ページ 個別アイテムページ メンバー詳細ページ 検索ページ Comado Kakunin Tnmnt
xml/rsd	RSD (Really Simple Discovery) information for v
タイプ: text/xml Includeモード: ノーマル	定義済みパーツ: メインの目次ページ

“ブログ”を設定する。

■ 標準スキンの変更

左メニューから「管理ホーム」をクリックして、「あなたの Blog」を表示させます。

ブログの項目の「ブログ設定」をクリックすると、「Blog 設定の編集」が表示されます。

「Blog の標準のスキン」から、hnmTnmnt を選択して、「設定の変更」ボタンをクリックしてください。

■ 「トーナメント」カテゴリの追加

初期設定の「総合」カテゴリでは、トーナメントを作る事ができませんので、トーナメント表専用のカテゴリを作成します。

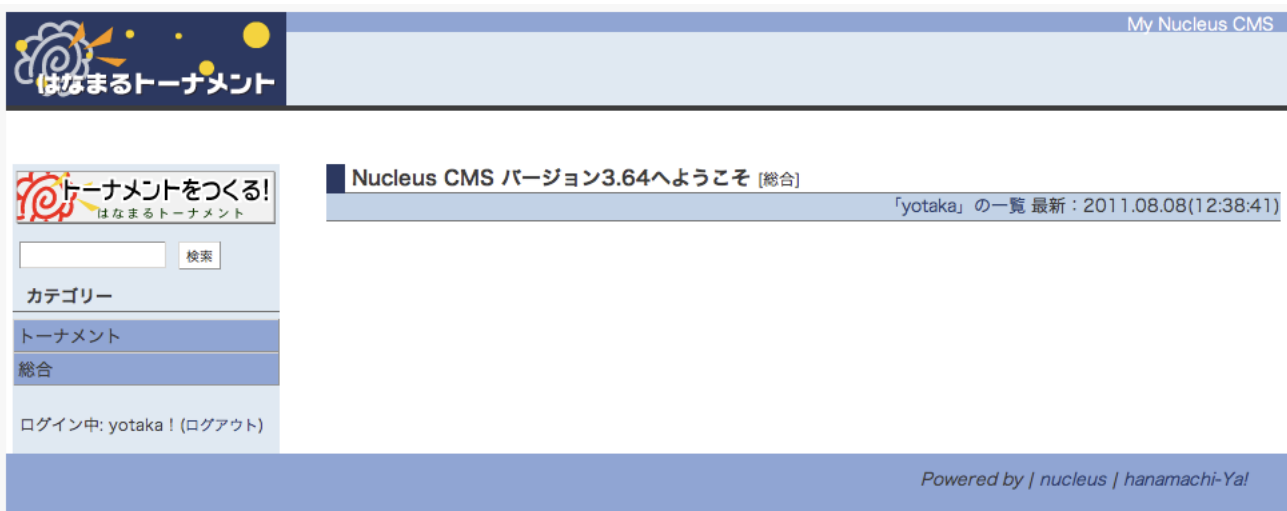
「新しいカテゴリを作る」の「カテゴリ名」に「トーナメント」と入力し、「新しいカテゴリを作る」ボタンをクリックしてください。

必要に応じて、トーナメントカテゴリを増やすでもいいでしょう。

■ 公開画面の確認

管理画面の左上にある「サイトの確認」リンクをクリックすれば、登録したサイトを確認出来ます。

下図のような表示であれば問題ありません。



トーナメント表を登録する

インストールが完了したら、さっそくトーナメント表を登録してみましょう。
最大8回戦、256組までのトーナメント表が作成できます。

完成したトーナメント表



■大会名

登録したトーナメント表の名称が表示されます。あとから編集する事ができます。

■トーナメント作成ボタン

ログインしていれば、トーナメント作成画面が表示されます。ログインしていなければ、ログイン画面が表示されます。

■シード表示

シードは何回戦でも設定できます。登録時に設定し、後から変更出来ません。

■トーナメントメニュー

- ・大会リスト：今までにつくったトーナメント表の一覧が表示され、トーナメント表の削除もこちらから行います。
- ・編集モード：ログイン時に表示され、編集モードへ移って、トーナメント表を編集、更新を行います。
- ・設定かえる：編集モードで表示され、基本設定を変更します。
- ・編集おわる：編集モードで表示され、編集モードを終了します。

トーナメント表の初期設定

■ トーナメントをつくる！

ログインした状態で、左メニューの一番上にある「トーナメントをつくる！」ボタンをクリックして「トーナメント登録」画面を表示させてください。

- ①大会名：大会名を入力してください。後から変更できます。
- ②登録カテゴリ：登録するカテゴリを決定します。後から変更出来るのは管理者のみです。
- ③トーナメントの形式：[全体を表示][決勝トーナメント分割][決勝トーナメントを隠す][決勝トーナメントを表示]の4種類から選べますが、通常は[全体表示]です。
- ④トーナメントの回戦：決勝戦が何回戦にあたるかで設定します。
- ⑤ブロック数：トーナメント形式で、全体を表示以外の場合、分割するブロックの数を指定します。

チーム（選手）登録画面

■ トーナメント全体表示

「トーナメント登録」画面で「送信」をクリックすると、右の画面が表示されます。

この画面でチーム（選手）の名前を入力して行きます。

チーム（選手）の入力

■ 入力とシード

チーム（選手）を順番に入力します。
対戦相手を空白にしておくと、不戦勝となり、シード扱いになります。
シードは、何回戦でも設定できますが、あとから変更出来ませんので、確認して入力してください。

文字の長さに制限はありませんが、10文字程度を目安にすると綺麗です。

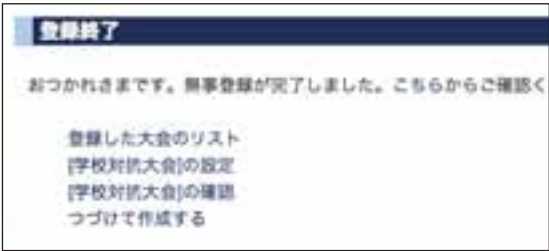
■ 確認と訂正

入力が終わったら、「次へ」ボタンをクリックして、確認してください。

訂正する場合は、「訂正する」リンクをクリックすれば、修正する事が可能です。

修正する必要が無ければ、一番下の「送信」をクリックして登録します。

無事に登録できれば、この画面が表示されます。



このリストから「確認」を選択すれば、作ったトーナメント表を確認する事ができます。

トーナメント表

シード表示

次へ

hanamachi-Ya!

トーナメント表

訂正する 登録

hanamachi-Ya!

The image shows two screenshots of a tournament bracket system. The top screenshot is the '入力' (Input) screen, where a list of schools is on the left and a bracket is on the right. A red box highlights the first school, '聖ウルスラ学院' (Sei Ursula Gakuin), and a red arrow points to it with the label 'シード表示' (Seed display). The bottom screenshot is the '確認' (Confirmation) screen, which shows the same bracket. A red box highlights the first school, '聖ウルスラ学院', and a red arrow points to it. The bottom of the screen has buttons for '訂正する' (Correct) and '登録' (Register).

トーナメント表の調整

■ 編集モード

ログインした状態で、トーナメント表を表示させ「編集モード」ボタンをクリックします。

編集モードでは、勝上がり設定、チーム（選手）名称、試合詳細、トーナメント表の表示などを変える事ができます。

■ 設定かえる

編集モードで、「設定かえる」ボタンをクリックすると、新しい編集ウィンドが開きます。

まず、各サイズの調整を行います。

■ トーナメント表のサイズ調整

・全体の幅：

自由に設定できますが、下の2項目が優先されます。

・決勝戦の幅：

中央の決勝戦の項目の幅を変更します。

・参加者の幅：

チーム（選手）の表示幅を変更できますので、登録した名称に応じて変更してください。

変更後に、「登録」ボタンをクリックしてください。

■ 編集おわり

編集が終わったら、「編集おわり」ボタンをクリックして「編集モード」を終了させてください。



トーナメント表の設定

大会名	学校対抗大会
トーナメント表の表示方法	全体を表示
決勝トーナメントの数	4チーム
試合詳細表示	<input type="checkbox"/>
試合リンク表示	<input type="checkbox"/>
参加リンク表示	<input type="checkbox"/>
全体の幅	500
決勝戦の幅	90
参加者の幅	130
トーナメント表上の内容	
トーナメント表下の内容	
登録	

勝ち上がりの指定と試合情報

■ 編集モード

ログインしてトーナメント表を表示させて、右上に「編集モード」をクリックします。



■ 勝利回戦

編集モードでは、チーム（選手）名をクリックすれば、編集画面が開きます。

勝利回戦を半角数字で入力してください。

1 と入力すれば、1 回戦まで 2 と入力すれば、2 回戦まで勝ち上がった事になります。

■ 名前

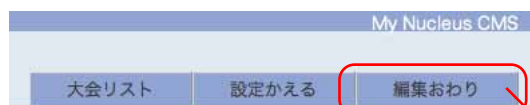
この画面で、名前を編集する事が可能ですので必要であれば編集してください。

ココを空白にしても、シード表示はできませんので、ご注意ください。

■ 編集終了

編集が終わったら、「登録」ボタンをクリックしてください。

次の画面で、「ウィンドウを閉じる」をクリックすれば、更新データが反映されます。



■ 編集おわり

編集が全て終わったら、右上の「編集おわり」ボタンをクリックして編集モードを終了してください。



編集モードでクリック

勝利回戦を入力

登録ボタンをおして「ウィンドウを閉じる」をクリックするとトーナメント表に反映される。



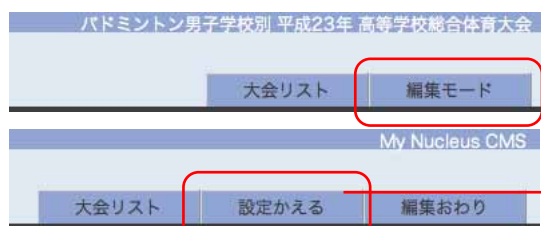
編集モードを終ると、試合情報の表示が隠れる。



勝ち上がりの指定と試合情報

■ 編集モード

ログインしてトーナメント表を表示させて、右上に「編集モード」をクリックします。



■ 設定かえる

編集モードで、右の上の「設定かえる」ボタンをクリックして「トーナメント表の設定」画面を表示させる。

■ 試合詳細表示

チェックを入れて、トーナメント表に点差や、日時などの試合情報を表示させます。「登録」ボタンをクリックします。

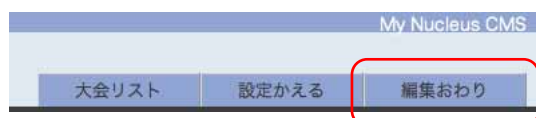
■ 試合情報を編集

編集対象の試合をクリックして、「試合情報」編集画面を表示させます。

■ 試合詳細

試合詳細に、点数などを入力して「登録」ボタンをクリックしてください。

次の画面で、「ウィンドウを閉じる」をクリックすれば、更新データが反映されます。



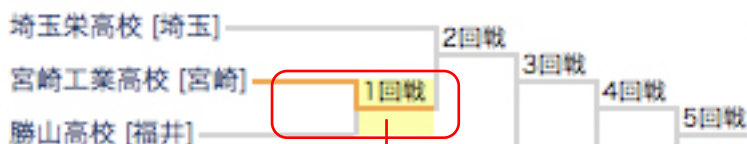
■ 編集おわり

編集が全て終わったら、右上の「編集おわり」ボタンをクリックして編集モードを終了してください。



編集モードでクリック

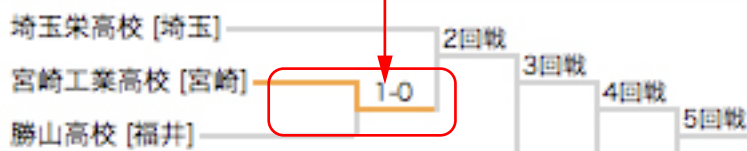
トーナメント表の設定



情報を入力する試合をクリックする。

登録ボタンをおして「ウィンドウを閉じる」をクリックするとトーナメント表に反映される。

この情報が反映される。



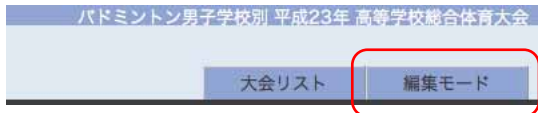
編集モードを終わっても、試合情報が表示されている。

トーナメント表の設定

設定を変更する場合は「トーナメントの設定」画面から行います。

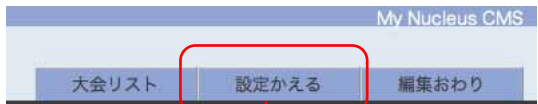
■ 編集モード

ログインしてトーナメント表を表示させて、右上に「編集モード」をクリックします。



■ 設定かえる

編集モードで、右の上の「設定かえる」ボタンをクリックして「トーナメント表の設定」画面を表示させる。



編集モードでクリック

トーナメント表の設定

①大会名	バドミントン男子学校別 平成23年 高等学校総合体育大会
②トーナメント表の表示方法	全体を表示
③決勝トーナメントの数	4チーム
④試合詳細表示	<input checked="" type="checkbox"/>
⑤試合リンク表示	<input type="checkbox"/>
⑥参加リンク表示	<input type="checkbox"/>
⑦全体の幅	500
⑧決勝戦の幅	90
⑨参加者の幅	130
⑩トーナメント表上の内容	
⑪トーナメント表下の内容	

登録

■ 編集おわり

編集が全て終わったら、右上の「編集おわり」ボタンをクリックして編集モードを終了してください。



①大会名

表示される大会名です。

②トーナメント表の表示方法

- ・全体を表示：一般的な表示方法です。
- ・決勝トーナメントを分割：トーナメント表が大きくなった時に分割してコンパクトに表示します。
- ・決勝トーナメントを隠す：4つか、8つのブロックに分割して表示します。
- ・決勝トーナメントを表示：4つか、8つのブロックに分割して表示し、決勝トーナメントも表示します。

③決勝トーナメントの数

トーナメントを分割する場合の数を4か、8かを指定します。

④試合詳細表示

トーナメント表上に試合情報を表示させます。

⑤試合リンク表示

試合の詳細情報が表示されるページへリンクさせます。

⑥参加リンク表示

チーム（選手）の詳細情報が表示されるページへリンクさせます。

⑦全体の幅

左右の幅を指定します。通常は700で大丈夫です。

⑧決勝戦の幅

決勝戦の情報を表示させる幅を指定します。

⑨参加者の幅

チーム（選手）名を表示させる幅を指定します。

⑩トーナメント表上の内容

⑪トーナメント表下の内容

トーナメント表の上部と下部に情報を掲載します。次のタグが使用可能です。

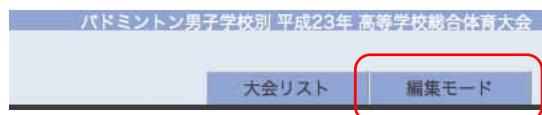
(img,p,ul,ol,li,dl,dt,dd,b,h3,h4,br)

チーム、選手、試合の情報

設定を変更する場合は「トーナメントの設定」画面から行います。

■ 編集モード

ログインしてトーナメント表を表示させて、右上に「編集モード」をクリックします。



■ 設定かえる

編集モードで、チーム（選手）名、試合情報、をクリックすると、編集画面が表示されます。

編集モードでクリック

埼玉栄高校 [埼玉] 2回戦
宮崎工業高校 [宮崎] 1回戦
勝山高校 [福井]

1 回 戦

① 試合詳細	1-0
② リンク先	?itemid=3&gm=g-100
③ 詳細	1回戦

登録

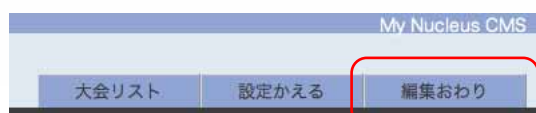
宮崎工業高校 [宮崎]

④ 名前	宮崎工業高校 [宮崎]
⑤ リンク先	#
⑥ 勝利回戦	1
⑦ 詳細	

登録

■ 編集おわり

編集が全て終わったら、右上の「編集おわり」ボタンをクリックして編集モードを終了してください。



① 試合情報－試合詳細

トーナメント表上に表示される情報です。

② 試合情報－リンク先

「トーナメント表の設定」で、「試合リンク表示」にチェックが入っている場合、大会試合情報が掲載されたページへのリンクを設置する事ができます。空白にしておくと、③で指定する詳細を表示させる事ができます。

③ 試合情報－詳細

試合情報のリンクが有効で、リンク先が空白の場合、ここに入力された情報が表示されます。

下記タグが使えますが「データの中に改行」を入れる事ができません。

(img,p,ul,ol,li,dl,dt,dd,b,h3,h4,br)

④ チーム（選手）情報－一名前

トーナメント表上に表示される名称です。

⑤ チーム（選手）情報－リンク先

「トーナメント表の設定」で、「参加リンク表示」にチェックが入っている場合、チーム（選手）情報が掲載されたページへのリンクを設置する事ができます。

空白にしておくと、⑦で指定する詳細を表示させる事ができます。

⑥ チーム（選手）情報－勝利回戦

チーム（選手）が勝った試合の回戦を入力します。

⑦ チーム（選手）情報－詳細

チーム（選手）情報のリンクが有効で、リンク先が空白の場合、ここに入力された情報が表示されます。

下記タグが使えますが「データの中に改行」を入れる事ができません。

(img,p,ul,ol,li,dl,dt,dd,b,h3,h4,br)

はなまるトーナメントをカスタマイズする

はなまるトーナメントは、Nucleus CMS のシステムとおなじ方法でカスタマイズできます。ここでは簡単な変更方法を記載しておきます。

色を変える

■ ブルー（初期カラー）

使用するスキン：blue01.css



■ グレー（基本カラー）

使用するスキン：ナシ



■ イエロー

使用するスキン：yellow01.css



■ レッド

使用するスキン：red01.css



■ ピンク

使用するスキン：pink01.css

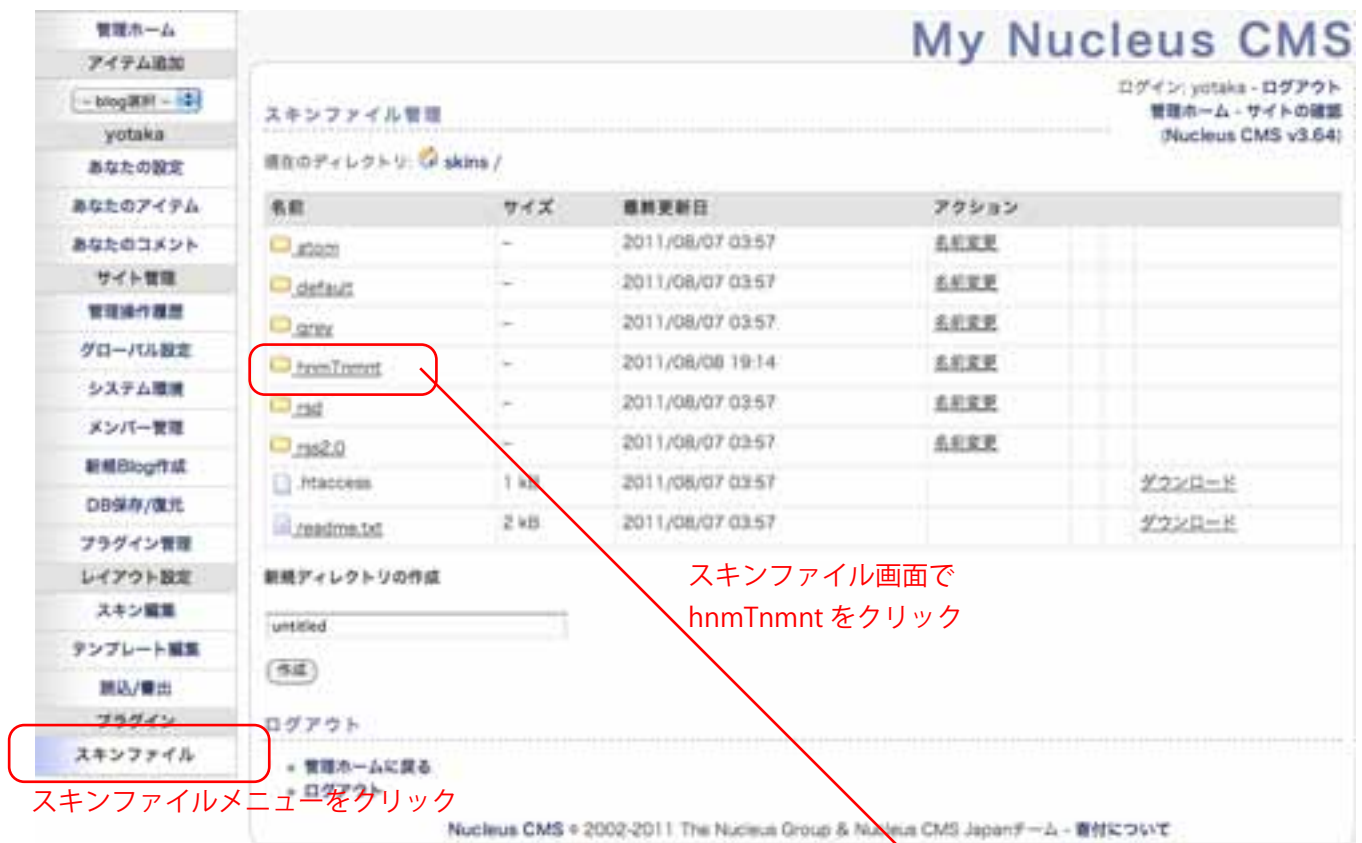


■ グリン

使用するスキン：green01.css



色を変更する



■ heder.inc ファイルを編集

Nucleus CMS の管理画面から左メニューの「スキンファイル」をクリックし「hnmTnmnt」、「inc」、「heder.inc」を順番に選択して、編集画面を表示します。

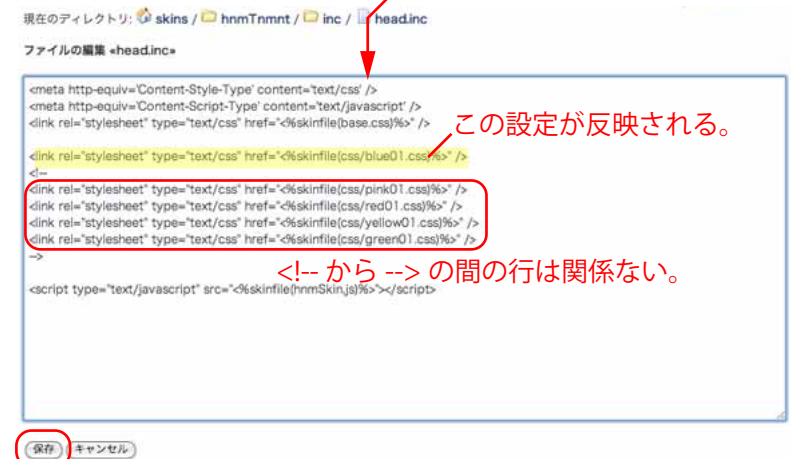
bule01.css のある行と、<!-- から --> の間の行を入換える事によって、色を変更させる事が可能になります。

色と、ファイル名は、21 ページを参考にしてください。

編集後は「保存」をクリックして完了です。

現在のディレクトリ: skins / hnmTnmnt / inc /

名前	サイズ	最終更新日	アクション
aside.inc	1 KB	2011/08/08 19:14	名前変更 削除 編集 ダウンロード
blc01.inc	1 KB	2011/08/08 19:14	名前変更 削除 編集 ダウンロード
footer.inc	1 KB	2011/08/08 19:14	名前変更 削除 編集 ダウンロード
head.inc	1 KB	2011/08/09 03:37	名前変更 削除 編集 ダウンロード
header.inc	2 KB	2011/08/08 19:14	名前変更 削除 編集 ダウンロード
loginform.inc	1 KB	2011/08/08 19:14	名前変更 削除 編集 ダウンロード



ロゴとボタンを変更する

■ スキンファイルメニュー

画像の入替も、スキンファイルメニューが利用出来ます。

「hnmTnmnt」、「img」を順番に選択して、画像リストを表示します。

ロゴを変更する場合は、下記手順で作業をしてください。

- 1) ロゴを 200 x 60pix で作成し、logo.png として準備します。
- 2) 画像リストから、logo.png の「名前変更」で違う名前にしておきます。削除しても構いません。または「削除」でも構いません。
- 3) リスト下のメニューで、準備した、logo.png をアップロードします。

以上で完了です。

ボタンを変更する場合は button.gif を同じように編集してください。



button.gif

logo.png

現在のディレクトリ: skins / hnmTnmnt / img /

名前	サイズ	最終更新日	アクション		
0.gif	1 KB	2011/08/08 19:14	名前変更	削除	ダウンロード
button.gif	4 KB	2011/08/08 19:14	名前変更	削除	ダウンロード
grid.gif	1 KB	2011/08/08 19:14	名前変更	削除	ダウンロード
logo.png	6 KB	2011/08/08 19:14	名前変更	削除	ダウンロード

新規ファイルの作成

untitled.txt

ファイル作成

新規ファイルのアップロード

ファイルを選択 ファイルが選...ていません

アップロード

現ディレクトリの全ファイル削除

全ファイルを削除しますか? (最終確認あり)

全削除

新規ディレクトリの作成

トップページの変更

通常は、大会のリストが表示されるだけなのですが、サイトとして運営するのであれば、それなりの体裁が必要になると思います。

トップページにコンテンツを追加する場合、準備したファイル（b1c0.inc）に直接HTMLソースを記載します。

■ インクルードファイル（b1c0.inc）

管理画面の左メニューから、skins/hnmTnmnt/inc/を選択して、右の画面を表示させます。

b1c0.incの「編集」をクリックして、「ファイルの編集」画面を表示させます。

「編集、名前変更、削除」の項目が表示されない場合は、ファイルのパーミッションを、666に変更してください。（4ページ参照）

■ サンプルHTMLのコメント解除

b1c0.incには、サンプルHTMLソースが記載されているので、右の図の上と下のコメントを消去します。

上部の「<!--」と、下部の「-->」を削除して、「保存」ボタンをクリックしてください。

■ トップページの確認

トップページを確認すると、大会リストの上の部分に体裁を整えたコンテンツが表示されます。

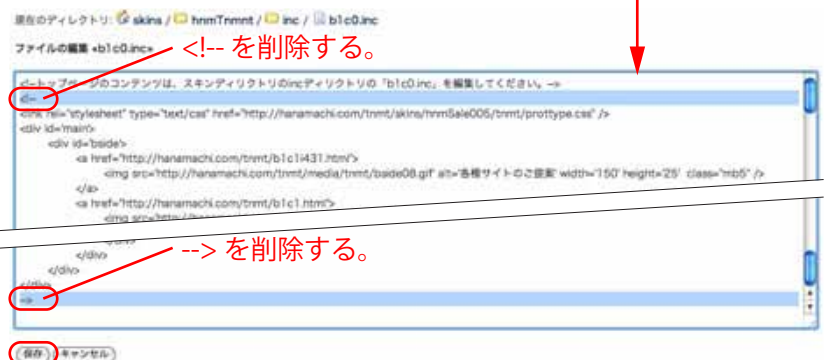
ソースは、オリジナルのコンテンツを作成する時の参考にしてください。

尚、著作の関係で一部の画像データは設定されておりません。

デフォルトのトップページ



編集画面表示



保存ボタンをクリック



追加されたコンテンツ

Nucleus CMS について

■ Nucleus CMS について

Nucleus CMS は PHP5 スクリプト群です。MySQL データベースと通信し、HTTP サーバーと連携することで、ウェブブラウザからの HTTP リクエストに応じた XML 文書を出力します。いわゆるコンテンツ・マネジメント・システムの一つです。

GNU General Public License (GPL) Version 2 により公開されています。同じ用途を志向している Wordpress や Movable Type とは異なり、法人格を持つ明確な開発団体は持たず、世界中の有志が参加するコミュニティで開発が続けられています。

■ オリジナルパッケージの開発について

2001 年にベルギーの Wouter Demuyneck によって開発がスタートしました。

<http://nucleuscms.org/>

・主要なリリースパッケージ

2001 年 9 月 15 日	バージョン 0.91
2002 年 3 月 6 日	バージョン 1.0
2003 年 4 月 4 日	バージョン 2.0
2004 年 5 月 30 日	バージョン 3.0
2011 年 3 月 14 日	バージョン 3.64 (最新)

開発は sourceforge.net の SVN サーバーを利用して進められています。

<https://sourceforge.net/projects/nucleuscms/>

■ 日本語版パッケージの開発について

オリジナルのパッケージでは非欧州系言語である日本語を扱うことができません。そのため、日本語コミュニティによる日本語用パッケージの開発が始まりました。

<http://japan.nucleuscms.org/>

・主要なリリースパッケージ

2004 年 4 月 25 日	バージョン 2.0
2004 年 5 月 31 日	バージョン 3.01
2009 年 4 月 23 日	バージョン 3.41
2010 年 12 月 30 日	バージョン 3.51
2011 年 3 月 30 日	バージョン 3.64 (最新)

開発は sourceforge.jp の SVN サーバーを利用して進められています。

<http://sourceforge.jp/projects/nucleus-jp/>

■ 日本語パッケージはマルチバイト文字の処理

日本語パッケージはマルチバイト文字の処理のため、PHP のオプション拡張である mbstring を利用しています。

オプション拡張なので mbstring が使えない環境もあり、日本の開発者によって mbstring エミュレータが作成され、3.0 から同梱されています。

<http://sourceforge.jp/projects/mbemulator/>

■ 次期リリースの開発について

2011 年 7 月現在、オリジナルパッケージは次期リリースである 4.0 の開発が進んでいます。

4.0 には以下の機能が実装されます。

- ・ 処理する文字列を UTF-8 に統一
- ・ マルチバイト処理に対応し完全な他言語化を図る (mbstring 拡張ではなく PHP 標準の iconv 拡張を利用)
- ・ PHP4 系のサポートを完全に終了し、ソースから PHP4 向けのコードを取り去る
- ・ MySQL3 系のサポートを終了。TYPE 変数ではなく ENGINE 変数に切り替える

他言語への対応を目指して、日本語コミュニティが 6 年間蓄積してきたマルチバイト処理に関するノウハウが、いよいよ上流であるオリジナルコードに付加されます。

4.0 のリリース時期は未定ですが、決まり次第日本語コミュニティのウェブサイトでもお伝えします。

<http://japan.nucleuscms.org/>

■ Nucleus CMS 日本語版の今後の開発について

オリジナルの開発に一部の日本人ユーザーが関与するようになったため、日本語版としてソースを管理しリリースしていく必要はなくなります。

しかし、現在 sourceforge.jp で管理している日本語版パッケージは、日本人開発者にとって比較的簡単にソースを更新する手続きでもあり、また、オリジナルの開発から日本人がいなくなることも十分考えられるため、引き続き維持していくメリットも感じられます。

この点に関してどうなるかは、今後、日本語版リリースチームと日本語コミュニティが協議して決定していくことになると思います。