

# Licencja beLive

## I. **Postanowienia ogólne:**

- a) Skrypt jest własnością jego autora i nie można go rozprowadzać w żaden sposób bez jego zgody;
- b) Skrypt jest darmowy tylko dla zastosowań niekomercyjnych – w trakcie trwania relacji jak i w całym skrypcie nie można dawać reklam;
- c) Nie można zmieniać nic w kodzie skryptu bez zgody autora;
- d) Do zmiany wyglądu służą skóry – szablony, które należy wgrać do folderu tmp – domyślnie skóry można edytować według upodobań;
- e) Pod żadnym pretekstem nie można usuwać stopki {COPYRIGHT} z skóry !

## II. **Komercyjne użycie skryptu:**

- a) Celem użycia skryptu komercyjnie należy skontaktować się z autorem skryptu aby uzgodnić warunki jego używania;
- b) W trakcie trwania relacji można dodawać reklamy, czego nie można w wersji niekomercyjnej;
- c) Skryptu można używać na oficjalnych stronach klubowych;

## III. **Dane kontaktowe z autorem skryptu:**

e-mail: [bicluc@gmail.com](mailto:bicluc@gmail.com)

www: [www.bicluc.net](http://www.bicluc.net)

# Pomoc do systemu beLive:

1. Cała konfiguracja skryptu umieszczona jest w pliku config.php, który to trzeba edytować i uzupełnić swoimi danymi.
2. Po konfiguracji, należy stworzyć swojego skina (można także używać domyślnego; w takim wypadku można pominąć ten punkt):
  - a) tworzymy w katalogu tmp katalog o nazwie jaka nam odpowiada np.: skin
  - b) w nowo utworzonym katalogu tworzymy kolejny katalog : img do którego wgrywamy pliki graficzne: emikony, pliki które potrzebne będą do skóry;
  - c) po wgraniu emikon trzeba utworzyć plik img.txt, do niego wpisujemy dane dotyczące emikon w formacie:

cz\_kart.jpg|[czerwona]||  
z\_kart.jpg|[zolta]||

c) następnie przystępujemy do tworzenia plików szablonu:

-tworzymy plik gora.php w którym trzeba zastosować znaczniki:

{KODOWANIE} - kodowanie znaków strony zastosowane w meta,

{AUTOR} – autor relacji zastosowanie w meta,

{OPIS} – opis strony, zastosowany w meta,

{SLOWA\_K} – słowa kluczowe, zastosowany w meta,

{ODS} – czas po jakim nastąpi odświeżenie, zastosowany w meta,

{TYTUL} – tytuł relacji, zastosowanie w title.

- kolejne dol.php:

{COPYRIGHT} – ten znacznik musi być koniecznie dodany w stopce strony, jego brak jest równy nielegalnemu używaniu skryptu,

{CZAS\_LAD} – czas generowania strony, jeżeli nie chce się, aby był wyświetlany to należy go niedodawać.

- kolejnym plikiem jest plik nag.php:

{D1},{D2} – nazwy drużyn,

{H1},{H2} – nazwy plików graficznych – herbów drużyn,

{W} – wynik,

{STRZELCY} – strzelcy bramek,

{SEDZIA} – arbitrzy spotkania,

- tworzymy sklad.php:

{SKLAD1},{SKLAD2} – składy zespołów.

- tworzymy kartki.php

{K1},{K2} – kartki przyznane dla drużyny.

- kolejne tworzymy plik p\_start.php w którym możemy rozpocząć tworzenie tabeli w relacją.

- tworzymy p\_koniec.php, w którym zakańczamy tabelę rozpoczętą w p\_start.php

- tworzymy p\_srodek.php, który zawiera środek tabeli:

{MINUTA} – pokazuje minutę zdarzenia, w przypadku jej braku następuje auto uzupełnienie tekstem Informacja,

{TEKST} – jest to tekst ze zdarzeniem.

- tworzymy plik arch\_start.php w którym rozpoczynamy tworzenie tabeli z linkami do archiwalnych relacji,

- tworzymy plik arch\_koniec.php, w którym zakańczamy tabelę rozpoczętą w pliku arch\_start.php,

- tworzymy plik arch\_srodek.php:

{PLIK} – jest to uzupełnienie zmiennej arch – zastosowanie tylko w linku np.: ?arch={PLIK},

{NAZWA} – nazwa relacji,

{DATA} – data zapasania relacji do archiwum.

- ostatnim plikiem jaki tworzymy jest plik gora\_arch.php, który tworzymy podobnie jak plik gora.php, z tym wyjątkiem, że nie wpisujemy w sekcji meta

znacznika odpowiadającego za odświeżanie.

d) po utworzeniu szablonu wpisujemy jego nazwę do pliku config.php i testujemy.

3. Po wgraniu plików na serwer należy ustawić dla wszystkich plików i katalogów w folderze baza prawa dostępu na 777.
4. Relację prowadzimy poprzez wywołanie adresu strony ze skryptem admin.php np.: <http://localhost/belive/admin.php>.

Instrukcja została napisana w OpenOffice Writer.