

Gegenüberstellung: Webshoplösungen

<i>Freewareshop; NetObjects Fusion</i>	WYSIWYG-Editor (<i>Frontpage; Dreamweaver</i>)	CMS (<i>Joomla!; Typo3</i>)
Eingabe von Informationen zu den Inhalten und zum Design in eine Datenbank → daraus wird eine komplette Site erstellt	Erstellung der einzelnen Seiten, Site wird mit grafischen Werkzeugen gemanagt	Ein CMS-Spezialist legt das Design fest. Inhalts-Spezialisten geben in den für sie je freigeschalteten Bereichen <i>Inhalte</i> ein
Templates	Designs	Php-Templates
Bei jeder Änderung muss nach der Dateneingabe die Site neu erstellt werden (zumindest diejenigen Einzel-Seiten, die auch indirekt betroffen sind: z. B. bei der Navigation, wenn unter- oder nebengeordnete Links sich ändern)	Bei jeder Erweiterung müssen die HTML-Seiten eigenhändig neu gestaltet werden.	Änderungen müssen aktiv geschaltet werden (das kann eventuell nicht durch jeden Backenduser geleistet werden, sondern bleibt bestimmten Verantwortlichen vorbehalten)
Die Anwendung ist auf einem bestimmten PC gespeichert und nur von diesem aus zu managen. (Natürlich könnte man über Remote-Zugriff diesen Rechner über das Internet zugänglich machen, das ist aber mit Risiken verbunden. Sicher wäre es nur, wenn lediglich wenige spezifische PCs mit dem Website-Host remote kommunizieren dürften)	Die Anwendung ist auf einem bestimmten PC gespeichert und nur von diesem aus zu managen. (Natürlich könnte man über Remote-Zugriff diesen Rechner über das Internet zugänglich machen, das ist aber mit Risiken verbunden. Sicher wäre es nur, wenn lediglich wenige spezifische PCs mit dem Website-Host remote kommunizieren dürften)	Da das Shop-Backend direkt im Internet zugänglich ist, kann man sich von jedem Ort der Welt einloggen und von wo auch immer alle Änderungen einpflegen.
Neue Seiten müssen via FTP auf den Webspaces hochgeladen werden.	Neue Seiten müssen via FTP auf den Webspaces hochgeladen werden.	Man arbeitet direkt am Online-shop. Jede Änderung kann unverzüglich aktiv geschaltet werden.
Die Web 2.0-Möglichkeiten sind sehr begrenzt und können nur von fachlich versierten technisch umgesetzt werden. Es besteht ein hoher Verwaltungsaufwand.	Die Web 2.0-Möglichkeiten sind sehr begrenzt und können nur von fachlich versierten technisch umgesetzt werden. Es besteht ein hoher Verwaltungsaufwand.	Es ist sehr einfach, den Shop mit interaktiven Features auszustatten: Gästebuch, Bewertungssystem, persönlicher Bereich der Kunden mit der Option, dass sie dort ihre eigenen Daten eigenverantwortlich pflegen. Personalisierte Seiten ...

Begriffe:

Website (kurz: *Site*): Internetauftritt; Webpräsenz: Konvolut zusammenhängender HTML-Seiten, die oftmals in einem gemeinsamen (Navigations)-Frame stecken und über ein Corporate Design erkennbar zusammengehören. Eine Website ist ein System aus einzelnen Webseiten.

WYSIWYG: Akronym von *What you see is what you get*. Ein HTML- und Site-Editor, mit dem der Webentwickler die HTML-Seiten fast ohne HTML-Kenntnisse gestalten kann. Er platziert Texte, Bilder, Tabellen so, wie er das aus der Textverarbeitung gewohnt ist und der WYSIWYG-Editor erzeugt dabei in Echtzeit den zugehörigen HTML-Code.

Außerdem unterstützt *Frontpage* den Webentwickler in der Site-Pflege, indem Designs, Navigations-Frames, gemeinsame Banner etc. automatisch entsprechend der Vorgaben erzeugt werden.

Corporate Design: CD bedeutet, dass eine Site so gestaltet wird, dass sie nicht aus lauter individuellen HTML-Einzel-Seiten besteht, sondern aus erkennbar zusammengehörigen HTML-Teil-Seiten: Die einzelnen Bestandteile der Site sind durch einen gemeinsamen Frame und durch bestimmte gestalterische Besonderheiten als zusammengehörig identifizierbar (bestimmter Farbraum, Logo, Schriftart; gleichbleibende Ansprache, übergreifende Konventionen zum Formatieren von Zitaten, Tabellen, Fußnoten ... etc.).

Template: (Schablone; Mustervorlage) Mit einem Template kann man mit einem Schritt viele Parameter einstellen, die das Erscheinungsbild einer Site bestimmen: Vom Banner über das Aussehen der Buttons etc.

Alle modernen HTML_Editoren arbeiten templategesteuert – dieses Konzept wird aber je ganz unterschiedlich umgesetzt.

FTP: *File Transfer Protocol*. Ein Verfahren, wie man über das Internet Dateien überträgt. So wie das *Hypertext Transfer Protocol* (HTTP, dt. Hypertext-Übertragungsprotokoll) HTML-Seiten im Internet überträgt, wo ist das FTP für die Übertragung von Dateien entwickelt worden.

CMS: Ein Content-Management-System („*Inhaltsverwaltungssystem*“) ist eine Software zur gemeinschaftlichen Erstellung, Bearbeitung und Organisation von Inhalten (*Content*) zu meist Webseiten.

Joomla!, *Typo3* oder *Wordpress* basieren auf der Programmiersprache PHP, die auf dem Webserver, der die betreffende Site hostet, installiert sein muss.

PHP: Backronym aus „Personal Home Page Tools“. Eine Scriptsprache, die keine ausführbaren Exe-Dateien erstellt, sondern über life interpretierte Scripts im Textformat auf dem Webserver kompiliert wird: Man kann eine PHP-Datei über das Internet aufrufen. Das ist eine Textdatei mit der Endung „.php“. Anschließend wird sie vom Compiler auf dem Webserver ausgeführt. Oftmals erzeugt diese PHP-Datei eine HTML-Seite, die dann dem aufrufenden User gesendet wird. Der kann sich das Ergebnis mit einem beliebigen HTML-Browser (internetExplorer, Firefox, Chrome ...) anschauen.

Für Webshops interessant ist, dass PHP auf Datenbanken zugreifen kann.

Ruft ein User eine PHP-Datei auf, dann kann diese *on the fly* bestimmte Daten einer Datenbank auslesen, daraus eine ganz spezielle HTML-Seite erzeugen und diese dann dem User zuschicken. Die HTML-Seite, die der User dann in seinem Browser betrachtet ist also in diesem Moment nach dessen Vorgaben ganz speziell für ihn erzeugt worden (z. B. eine Seite mit Suchergebnissen nach Produkten einer bestimmten Kategorie, sortiert nach deren Preis ...).

PHP und die Datenbank (am geläufigsten ist MySQL) müssen auf dem Webserver installiert sein, auf dem der Webshop gehostet wird. Will man also ein CMS-Shop-System aufsetzen, dann muss man Webhoster wählen, die PHP und MySQL anbieten!

Backend: Das ist der Bereich eines Webshops (oder eines anderen CMS), den nur der Shopbetreiber betreten darf. Er entspricht dem Bereich hinter der Theke, also den Büros. Dort können nicht nur bestimmte Inhalte abgelegt werden, sondern hier werden die grundlegenden gestalterischen Vorgaben festgelegt (Wahl des Templates, Struktur des Angebots ...) und die Shopverwaltung erledigt.

Es kann auch im Backend hierarchische Zugriffsberechtigungen geben: Während ein *Autor* zwar Berichte verfassen kann, werden diese erst nach der Freigabe durch den übergeordneten Administrator oder den Super-Administrator öffentlich zugänglich ... Im Backend kann der Administrator festlegen, welche User welche Rechte im Webshop haben.

Frontend: Das ist der Bereich eines Webshops (oder eines anderen CMS), den der Shopkunde zu sehen bekommt: Er entspricht dem Bereich vor der Theke, also den Verkaufsräumen, dem Schaufenster Auch im Frontend kann es hierarchische Zugriffsberechtigungen geben: So können Frontend-Benutzer nach ihrer Authentifizierung (Eingabe von Benutzername und zugehörigem Passwort) auf ihren je persönlichen Bereich lesend oder auch schreibend zugreifen, z. B. auf ihre eigenen Daten: Adresse, E-Mail-Adresse ... etc.