

eShop Maker v1.2

Handbuch

Deutsch

www.eshop-maker.com

Dokumentversion: v1.2

© 2009 Rohrbach Software – www.rohrbach-software.ch – Alle Rechte vorbehalten.

INHALTSVERZEICHNIS

1. EINLEITUNG.....	4
1.1. VORAUSSETZUNGEN.....	4
1.2. INSTALLATION.....	4
2. ERSTE SCHRITTE.....	4
2.1. NEUER SHOP ERSTELLEN.....	4
2.2. ÜBERSICHT OBERFLÄCHE.....	5
2.3. KATEGORIE UND UNTERKATEGORIE HINZUFÜGEN.....	6
2.4. KATEGORIE UMBENENNEN ODER LÖSCHEN.....	7
2.5. ARTIKEL EINFÜGEN.....	7
2.6. ARTIKEL MIT ATTRIBUTEN.....	8
2.7. ARTIKELBILD ZUWEISEN.....	9
2.8. ARTIKELREIHENFOLGE.....	10
2.9. ARTIKEL LÖSCHEN.....	10
2.10. SHOP SPEICHERN.....	10
2.11. AUS EXCEL DATEN IMPORTIEREN.....	11
3. LAYOUT KONFIGURIEREN.....	11
3.1. ALLGEMEIN.....	12
3.2. TITEL.....	13
3.3. KATEGORIE UND WARENKORB.....	14
3.4. ARTIKEL.....	15
3.5. KASSE.....	16
4. TEXTE.....	16
4.1. STARTTEXT.....	16
4.2. BESTELLKONDITIONEN.....	16
4.3. KONTAKT.....	17
4.4. BESTELLUNG ABGESCHLOSSEN.....	17
5. EINSTELLUNGEN.....	17
5.1. ALLGEMEIN.....	17
5.2. VERSAND.....	18
5.3. ZAHLUNG.....	19

<u>6. SHOP VERÖFFENTLICHEN.....</u>	<u>21</u>
<u>6.1. FTP EINSTELLUNGEN.....</u>	<u>21</u>
<u>6.2. VERÖFFENTLICHEN.....</u>	<u>22</u>
<u>6.3. VERÖFFENTLICHEN OHNE LIZENZSCHLÜSSEL.....</u>	<u>22</u>
<u>6.4. PRODUKT AKTIVIEREN.....</u>	<u>22</u>
<u>6.5. HILFE UND SUPPORT.....</u>	<u>23</u>

1. Einleitung

Dieses Handbuch erklärt Ihnen Schritt für Schritt wie Sie mit eShop Maker einen Online-Shop erstellen.

1.1. Voraussetzungen

Bevor Sie anfangen können einen Shop zu erstellen, müssen Sie bestimmte Voraussetzungen erfüllen. Sie müssen einen PC besitzen auf dem Windows 2000, Windows XP oder Windows Vista läuft. Die Grösse der Festplatte hängt von der Grösse Ihres Artikelstamms ab bzw. wie viele Bilder Sie verwenden möchten. Sie sollten aber mindestens 10 MB zur Verfügung haben.

Um Ihren Shop veröffentlichen zu können, müssen Sie einen Webserver besitzen. Auf Ihrem Webserver müssen PHP Skripte ausführbar sein. Lesen Sie dazu mehr in dem Abschnitt „Shop Veröffentlichen“

Damit Sie Ihren Shop vollständig veröffentlichen können, brauchen Sie einen gültigen Lizenzschlüssel. Sie können das Programm auch ohne Lizenz benutzen. Sie können Ihren Shop veröffentlichen, doch der Shop wird nur eingeschränkt veröffentlicht. Dass heisst, es werden nicht alle Ihre Kategorien und Artikel im Shop vorhanden sein. Mit dieser Möglichkeit können Sie das Programm auf Ihrem PC testen und wenn Ihnen eShop Maker gefällt, können Sie einen Lizenzschlüssel erwerben. Weitere Informationen zum Kauf des Lizenzschlüssels finden Sie hier: www.eshop-maker.com

1.2. Installation

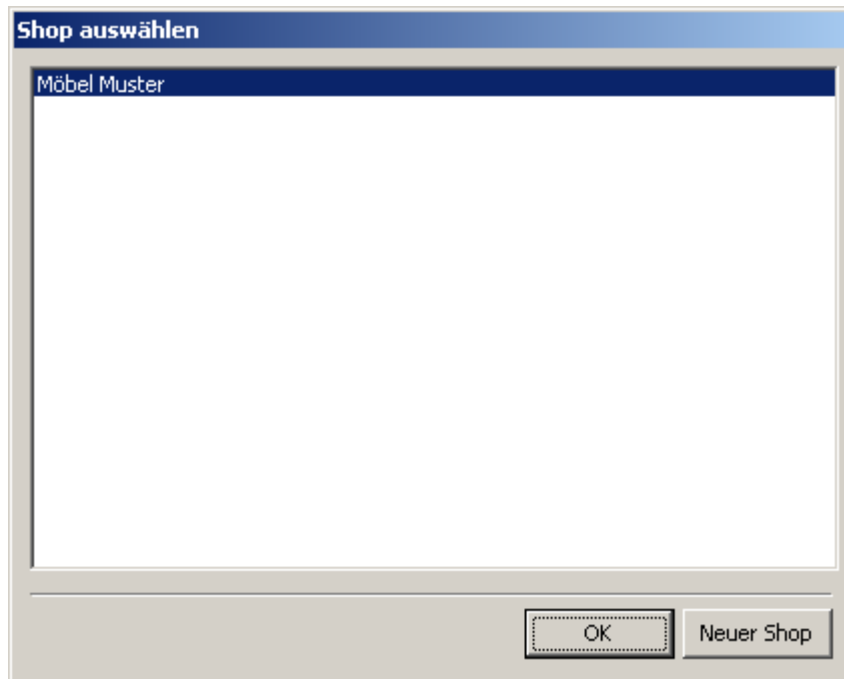
Laden Sie eShop Maker von der Homepage www.eshop-maker.com herunter und führen Sie das Installationsprogramm aus, um eShop Maker zu installieren. Nach der Installation befindet sich eShop Maker auf Ihrem Desktop und im Menu unter Start > Programme > eShop Maker.

2. Erste Schritte

2.1. Neuer Shop erstellen

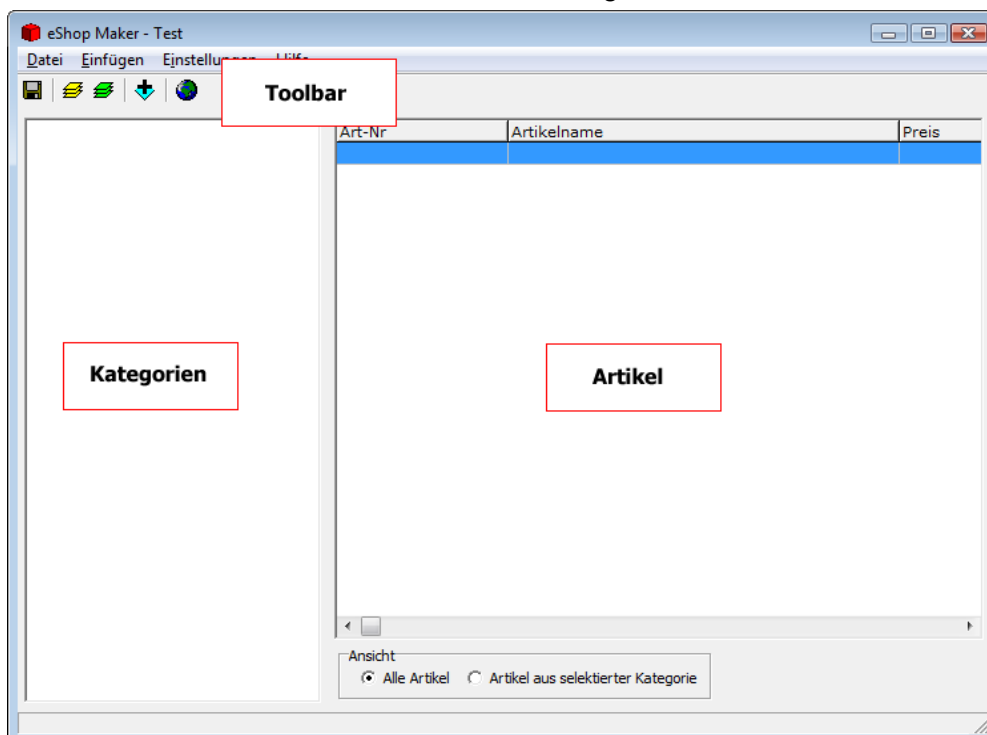
Starten Sie eShop Maker. Wenn Sie das Programm zum ersten Mal starten erscheint die Endbenutzerlizenzvereinbarung (EULA). Lesen Sie diese durch und klicken Sie auf „Ich stimme zu“ wenn Sie mit der EULA einverstanden sind.

Nun erscheint ein Fenster indem Ihre Shops aufgelistet sind. Da Sie noch keinen Shop erstellt haben, klicken Sie auf „Neuer Shop“. Geben Sie einen Namen für Ihren Shop ein, z.B. „Möbel Muster“. Nun erscheint der Shop in der Liste und Sie können auf OK klicken.



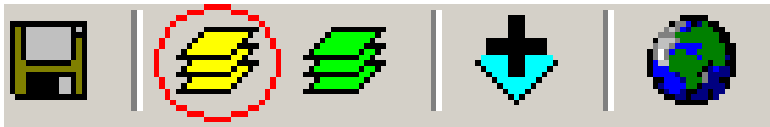
2.2. Übersicht Oberfläche

Die Oberfläche von eShop Maker ist sehr einfach aufgebaut. Auf der linken Seite befinden sich die Kategorien und Unterkategorien. In der Mitte befinden sich alle Artikel. In der Toolbar befinden sich die wichtigsten Funktionen.



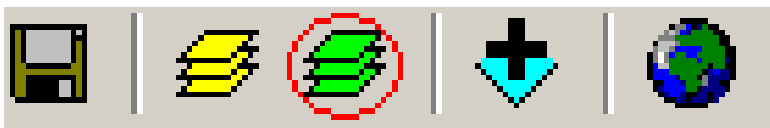
2.3. Kategorie und Unterkategorie hinzufügen

Um neue Artikel erfassen zu können, brauchen Sie eine Kategorie bzw. Unterkategorie. Klicken Sie im Menü auf Einfügen > Kategorie. Sie können auch in der Toolbar auf das gelbe Symbol klicken um eine neue Kategorie einzufügen:



Geben Sie nun im Eingabedialog einen Namen für Ihre Hauptkategorie ein, z.B. „Tische“. Die Kategorie erscheint nun in der Kategorienliste. Sie können beliebig viele Hauptkategorien einfügen.

Klicken Sie auf die soeben erstellte Hauptkategorie. Wählen Sie nun Einfügen > Unterkategorie oder klicken Sie auf das grüne Symbol:



Geben Sie wiederum einen Namen für die Unterkategorie ein, z.B. „Gartentische“. Ihre Kategorienliste müsste nun wie folgt aussehen:



Die gelben Elemente sind immer Hauptkategorien und die grünen Unterkategorien. Das Element „Gartentisch“ ist eine Unterkategorie von „Tische“. Unterkategorien können nicht in Hauptkategorien umgewandelt werden. Die Kategorien können aber verschoben werden um die Reihenfolge zu ändern. Wenn Sie eine Hauptkategorie

auf eine andere Hauptkategorie ziehen, wechseln diese die Position. Unterkategorien können auch in andere Hauptkategorien verschoben werden, dabei muss man die Unterkategorie anklicken und mit gedrückter Maustaste verschieben.

2.4. Kategorie umbenennen oder löschen

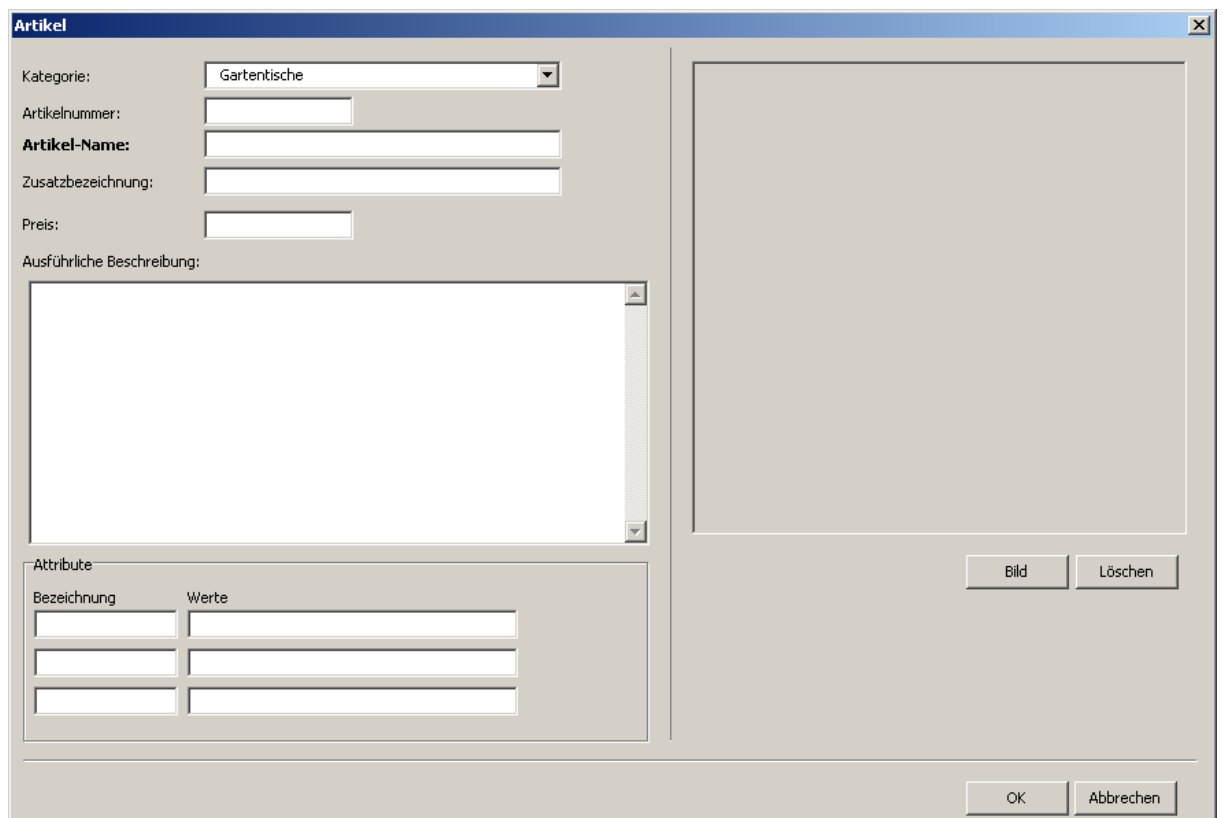
Klicken Sie auf die gewünschte Kategorie und dann auf die rechte Maustaste. Es erscheint ein Menu indem Sie die gewählte Kategorie umbenennen oder löschen können. Die selektierte Kategorie können Sie auch umbenennen indem Sie F2 drücken oder auf die Kategorie doppelklicken.

2.5. Artikel einfügen

Nachdem Sie nun Kategorien erstellt haben, können Sie Artikel erfassen. Wählen Sie dazu im Menu „Einfügen > Artikel“ oder klicken Sie auf das Plus-Symbol.



Es erscheint folgender Dialog:



Attribute	
Bezeichnung	Werte
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>

Hier können Sie nun alle Daten für den Artikel erfassen. Die folgende Tabelle enthält zu jedem Eingabefeld eine detaillierte Beschreibung:

Kategorie	Der Artikel wird zu dieser Kategorie zugeordnet. Wenn im Shop auf diese Kategorie geklickt wird, erscheinen alle Artikel welche dieser Kategorie zugeordnet wurden. Sie können Artikel an Haupt- und Unterkategorie zuweisen und jederzeit wechseln. TIPP: <i>Um zu sehen, welche Artikel sich in einer bestimmten Kategorie befinden, klicken Sie im Hauptprogramm unten „Ansicht“ die Option „Artikel aus selektierter Kategorie“.an.</i>
Artikelnummer	Dies ist die Artikelnummer ihres Artikels. Die Artikelnummer kann aus Buchstaben und Zahlen bestehen.
Artikel-Name	Der Name des Artikels. Z.B. „Gartentisch XY“
Zusatzbezeichnung	Die Zusatzbezeichnung erscheint im Shop unmittelbar nach dem Artikel-Name. Die Zusatzbezeichnung beschreibt kurz und bündig den Artikel z.B. „Stabiler Gartentisch für jeden Garten“.
Preis	Der Artikelpreis. Je nach Einstellung ist dies der Netto oder Bruttopreis. Sie können in den Einstellungen angeben, ob Sie die Mehrwertsteuer auf die Gesamtsumme hinzufügen möchten oder nicht. Siehe dazu den Abschnitt „Einstellungen“.
Ausführliche Beschreibung	Hier können Sie den Artikel ausführlich Beschrieben. Es gibt keine Grössenbeschränkung für den Text. Sie können den Text auch mit HTML Formatieren um bestimmte Textstellen hervorzuheben.

2.6. Artikel mit Attributen

Jeder Artikel kann bis zu drei Attribute enthalten. Attribute sind dazu gedacht, verschiedene Arten eines Artikels abzubilden, ohne für jede Art einen eigenen Artikel zu erfassen.

Beispiel: Ein T-Shirt hat eine Grösse und eine Farbe. Sie können nun einen Artikel in Ihrem Shop aufnehmen und mit den Attributen Grösse und Farbe versehen. Die Werte können anschliessend mit einem Komma („“) getrennt werden. Sie können beliebig viele Werte eingeben. Im Fall eines T-Shirts würde „Grösse „ die Werte S, L, XL, XXL und „Farbe“ Rot, Grün, Blau erhalten:

Attribute	
Bezeichnung	Werte
Grösse	S, L, XL, XXL
Frabe	Rot, Grün, Blau

In dem Shop stehen die Attribute als Auswahlliste zur Verfügung. Ein Artikel mit Attributen wird im Warenkorb und an der Kasse jeweils einzeln nach Attribut aufgelistet. Wenn Sie also ein rotes T-Shirt der Grösse L und ein grünes T-Shirt der Grösse S in den Warenkorb einfügen, erscheint der Artikel zweimal im Warenkorb, obwohl er eigentlich nur einmal im System existiert. Dies gilt dann auch an der Kasse und auf der Bestellbestätigung, damit Sie die bestellten Artikel unterscheiden können.

2.7. Artikelbild zuweisen

Sie können jedem Artikel ein Bild zuweisen. Es werden die gängigen Internet-Bildformate JPEG, GIF und PNG unterstützt. Um ein Bild zu laden, klicken Sie auf den Knopf „Bild“. Das Bild erscheint anschliessend in der Vorschau:



Um das Bild zu entfernen klicken Sie auf „Löschen“.

Die Grösse des Bildes in der Vorschau entspricht nicht immer der Grösse, die das Bild im Shop haben wird. Sie haben in den Einstellungen die Möglichkeit eine

Maximalbreite zu definieren. Wenn das Bild eine Originalgrösse von 800 x 600 Pixels hat und Sie eine Maximalbreite von 500 Pixels eingestellt haben, wird das Bild im Shop auf die Grösse 500x375 umgerechnet. Somit wird verhindert dass im Shop zu grosse Bilder angezeigt werden. Mehr zur Maximalbreite finden Sie in dem Abschnitt „Layout konfigurieren > Artikel“.

2.8. Artikelreihenfolge

Die Artikel im Shop haben die gleiche Reihenfolge wie in der Artikelliste in eShop Maker. Sie können die Position einzelner Artikel manuell bearbeiten, klicken Sie dafür im unteren Teil auf den Knopf „Manuell bearbeiten“. Es erscheint ein neues Fenster indem Sie die Artikel mit der Maus verschieben können.



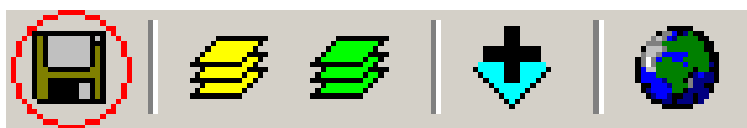
2.9. Artikel löschen

Selektieren Sie den Artikel den Sie löschen möchten und klicken Sie die Rechte Maustaste. In dem Menu wählen Sie löschen. Sie werden gefragt ob Sie den Artikel wirklich löschen möchten, falls ja, klicken Sie auf „Ja“.



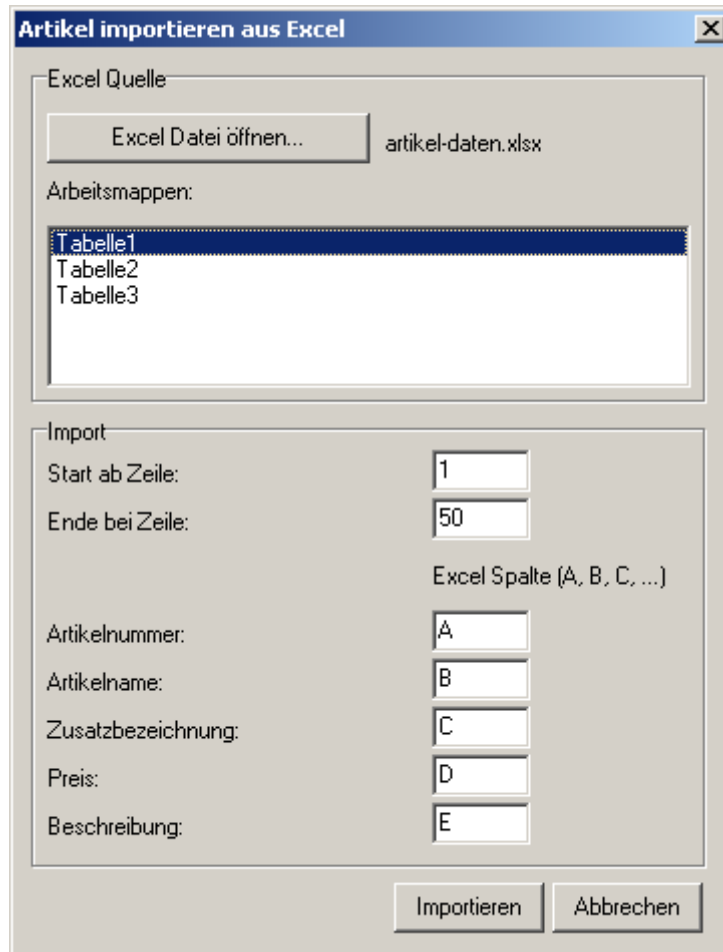
2.10. Shop speichern

Sie haben nun Kategorien und Artikel erfasst. Um den Shop zu speichern wählen Sie Datei > Speichern oder klicken Sie auf das Speichern Symbol:



2.11. Daten aus Excel importieren

Sie haben die Möglichkeit Artikel-Daten aus einer Excel-Tabelle in eShop Maker zu importieren. Klicken Sie auf „Datei > Importieren > Aus Excel“:



Öffnen Sie mit „Excel Datei öffnen“ Ihre Excel-Tabelle, Sie sehen dann alle verfügbaren Arbeitsmappen in der unteren Liste. Sie müssen eine Arbeitsmappe selektieren damit Sie importieren können. Anschliessend können Sie die Start- und Endzeile angeben so wie die gewünschten Spalten. Die Spalten beziehen sich immer auf die aktuell selektierte Arbeitsmappe.

3. Layout konfigurieren

Mit eShop Maker können Sie ganz einfach Ihr Wunschlayout selber definieren. Wählen Sie hierzu im Menu Einstellungen > Layout. Im Dialog „Layout“ finden Sie verschiedene Abschnitte:

- Allgemein
- Titel

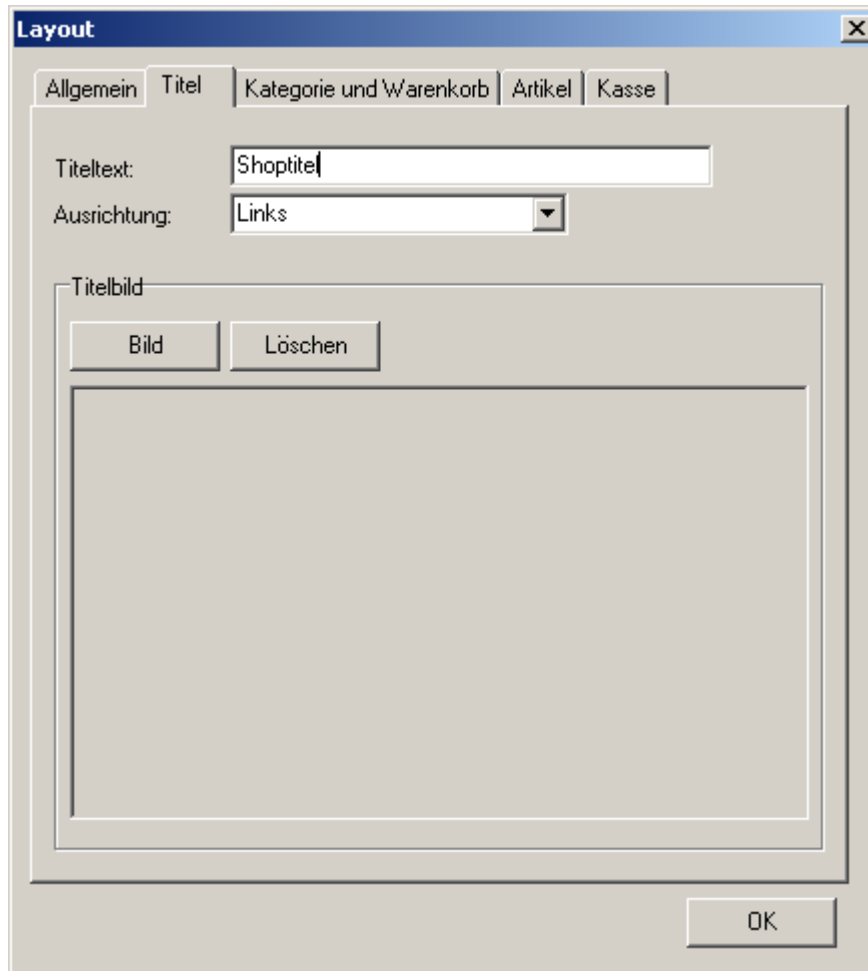
- Kategorie und Warenkorb
- Artikel
- Kasse

3.1. Allgemein

The image shows a dialog box titled "Layout" with a close button (X) in the top right corner. It has five tabs: "Allgemein", "Titel", "Kategorie und Warenkorb", "Artikel", and "Kasse". The "Allgemein" tab is selected. Inside the dialog, there are three input fields: "Shop Breite:" with the value "800", "Hintergrundfarbe:" which is empty, and a "Schrift" button. At the bottom right, there is an "OK" button.

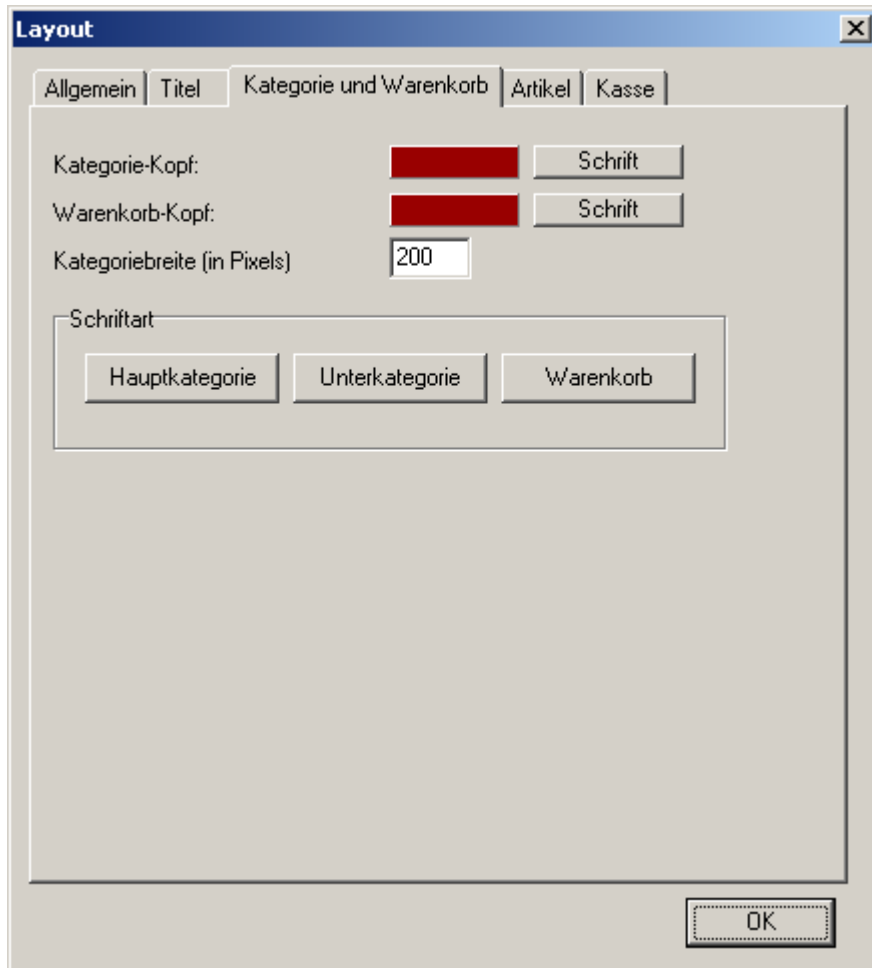
- **Shop Breite** definiert die Gesamtbreite des Shops. Dies kann in Pixels oder Prozent sein. Wenn Ihr Shop 800 Pixels breit sein soll, geben Sie 800 ein. Wenn Sie möchten, dass der Shop immer so breit sein soll wie das Browserfenster, dann geben Sie 100% ein. Ein Wert ohne %-Zeichen wird als „Pixels“ betrachtet. Ein Wert mit einem %-Zeichen am Schluss wird als Relative Grösse zum Browser bzw. des Containers (iframe, div, table, ...) betrachtet.
- **Hintergrundfarbe** ist die Hintergrundfarbe im ganzen Shop.
- **Schrift** definiert die allgemein zu verwendende Schriftart (Grösse, Typ, Farbe).

3.2. Titel



- **Titeltext** definiert den Titel Ihres Shops. Sie können hier HTML Tags verwenden um den Titeltext zu formatieren (z.B. <h1>). Der Titeltext erscheint nur wenn kein Titelbild definiert wurde.
- **Ausrichtung** ist die Ausrichtung des Titeltext oder des Titelbildes.
- **Titelbild** definiert das Titelbild das im Kopf des Shops erscheint. Unterstützt werden JPGE, GIF und PNG. Die Bildgrösse wird 1:1 übernommen und nicht verändert. Wenn Sie ein Titelbild definieren, erscheint kein Titeltext mehr.

3.3. Kategorie und Warenkorb



- **Kategorie-Kopf** definiert die Hintergrundfarbe und Schrift vom Kategorie-Kopf.
- **Warenkorb-Kopf** definiert die Hintergrundfarbe und Schrift vom Warenkorb-Kopf.
- **Kategoriebreite (in Pixels)** bestimmt die Breite der Kategorie (und Warenkorb) in Anzahl Pixels. Hier können Sie die Kategoriebreite nach Ihrem Geschmack ändern.
- **Schriftart:** Hier können Sie für die Hauptkategorien, Unterkategorien und den Warenkorb spezifisch die Schrift definieren.



← **Kategorie-Kopf**



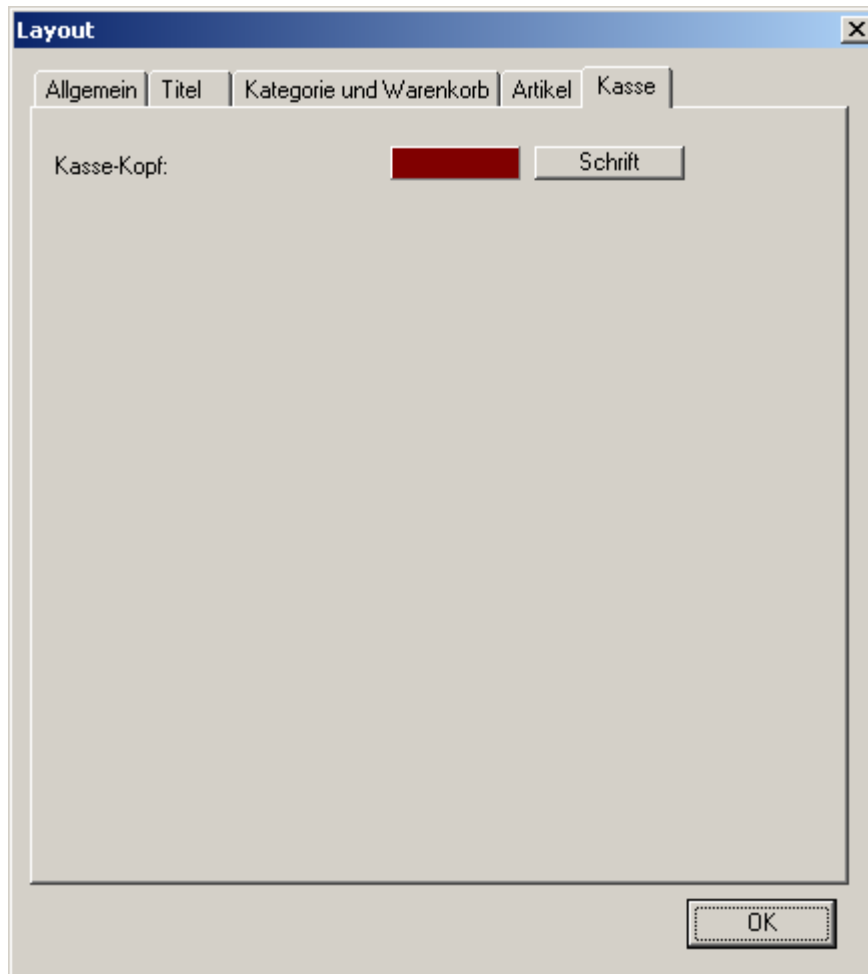
← **Warenkorb-Kopf**

3.4. Artikel

The screenshot shows a dialog box titled 'Layout' with a close button (X) in the top right corner. It has five tabs: 'Allgemein', 'Titel', 'Kategorie und Warenkorb', 'Artikel', and 'Kasse'. The 'Artikel' tab is selected. Inside the dialog, there is a label 'Maximale Bildbreite (in Pixels):' followed by a text input field containing the number '250'. Below this is a section titled 'Schriftart' containing five buttons: 'Art-Nr', 'Artikelname', 'Zusatzbezeichnung', 'Beschreibung', and 'Preis'. At the bottom right of the dialog is an 'OK' button.

- **Maximale Bildbreite** definiert die maximale Pixel-Grösse, die ein Artikelbild haben kann. Ist ein Bild grösser als diese Breite, so wird das Bild proportional heruntergerechnet damit es im Shop korrekt angezeigt wird.
- **Schriftart** definiert für jedes Artikelelement eine eigene Schrift.

3.5. Kasse



- **Kasse-Kopf** definiert die Hintergrundfarbe und die Schrift für den Kassenkopf.

4. Texte

Für verschiedene Bereiche im Shop können Sie eigene Texte definieren. Bei jedem Text können Sie HTML verwenden um das Aussehen zu formatieren.

4.1. Starttext

Definiert den Text der auf der Startseite des Shops erscheint. Die Startseite erscheint immer dann, wenn ein Benutzer zum ersten Mal den Shop betritt.

4.2. Bestellkonditionen

Dieser Text erscheint beim Abschluss der Bestellung. Der Benutzer muss ein Kontrollkästchen markieren, dass er die Bestellkonditionen durchgelesen hat, damit er mit der Bestellung fortfahren kann.

4.3. Kontakt

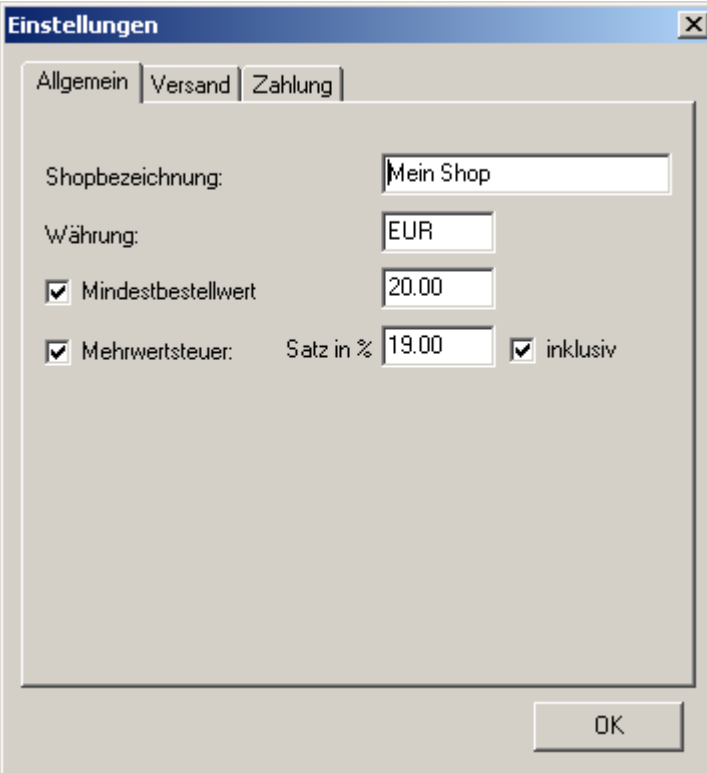
Hier können Sie Ihre Kontaktmöglichkeiten angeben damit der Benutzer Kontakt mit Ihnen aufnehmen kann. Der Kontaktlink ist immer unter dem Warenkorb sichtbar.

4.4. Bestellung abgeschlossen

Dieser Text erscheint im E-Mail, welches der Benutzer nach einer Bestellung erhält. In diesem E-Mail sind auch alle bestellten Artikel aufgelistet. Sie können sich hier beim Kunden bedanken und nochmals auf bestimmte Bestellkonditionen aufmerksam machen.

5. Einstellungen

5.1. Allgemein



The screenshot shows a dialog box titled 'Einstellungen' with three tabs: 'Allgemein', 'Versand', and 'Zahlung'. The 'Allgemein' tab is selected. The settings are as follows:

Field	Value
Shopbezeichnung:	Mein Shop
Währung:	EUR
<input checked="" type="checkbox"/> Mindestbestellwert	20.00
<input checked="" type="checkbox"/> Mehrwertsteuer: Satz in %	19.00
<input checked="" type="checkbox"/> inklusiv	

An 'OK' button is located at the bottom right of the dialog box.

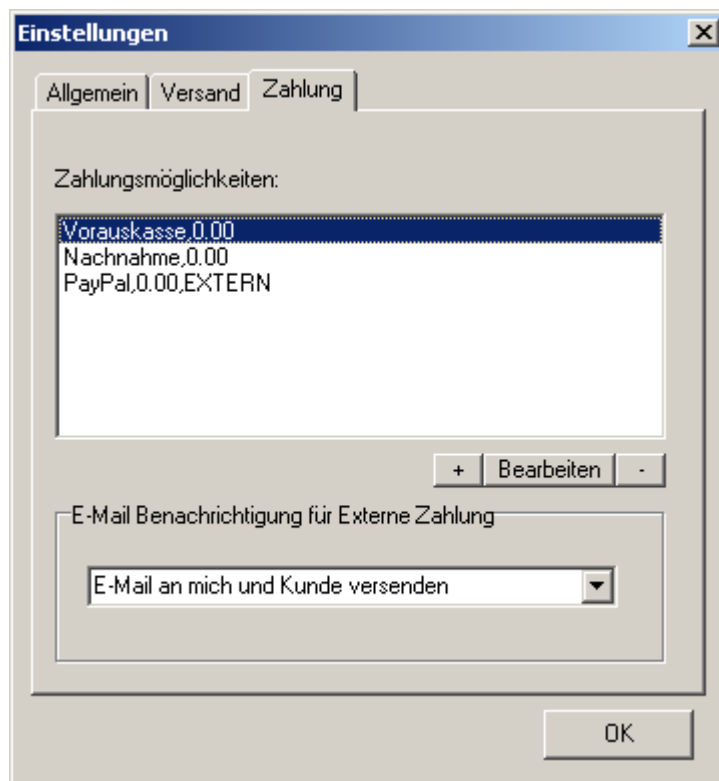
- **Shopbezeichnung** bezeichnet Ihren Shop und erscheint als Absender beim Bestell-E-Mail.
- **Währung** definiert die Währung die für den Shop verwendet wird.
- **Mindestbestellwert** ist die Summe, die ein Benutzer an der Kasse erreichen muss, um bestellen zu können.
- **Mehrwertsteuer** ist der Mehrwertsteuersatz der an der Kasse zum Total hinzugerechnet wird (exklusiv). Aktivieren Sie die Checkbox „inklusive“ wenn Sie Inklusiv-Preise verwenden.

5.2. Versand

The screenshot shows a dialog box titled 'Einstellungen' with three tabs: 'Allgemein', 'Versand', and 'Zahlung'. The 'Versand' tab is active. It contains three checked options with associated input fields: 'Versandkosten' with a value of 15.00, 'Versandfrei ab Betrag' with a value of 100.00, and 'Versandkosten nach MwSt.'. Below these is a text label 'Bestellungen werden an folgende E-Mail Adresse versendet:' and a text input field containing 'meine-emailadresse@provider.com'. An 'OK' button is located at the bottom right of the dialog.

- **Versandkosten** definiert die Versandkosten als Pauschale.
- **Versandfrei ab Betrag** entfernt die Versandkosten, falls die Bestellsumme diesen Wert überschreitet.
- **Versandkosten nach MwSt.** berechnet die Versandkosten vor bzw. nach der MwSt. Je nach dem werden die Versandkosten in die MwSt. Einbezogen oder nicht. Gilt nur für Exklusiv-Preise.
- **E-Mailadresse:** Alle Bestellungen werden an die eingetragene E-Mailadresse versendet. Der Kunde erhält auch ein Bestätigungs-EMail.

5.3. Zahlung



Hier können Sie verschiedene Zahlungsmöglichkeiten definieren. Klicken Sie auf „+“ oder „-“ um eine Zahlungsmöglichkeit zu hinzufügen bzw. entfernen. Klicken Sie auf „Bearbeiten“ um die gewählte Zahlungsmethode zu bearbeiten.

Jede Zahlungsmöglichkeit kann zusätzlich eine Gebühr enthalten (z.B. Nachnahme, Bankspesen usw). Um keine Gebühr zu verwenden, geben Sie in das Feld „Gebühr“ 0 ein. Die Gebühren werden zum Total hinzugerechnet. Das Total enthält bereits die Mehrwertsteuer (falls aktiviert) und die Gebühr wird nicht in die Mehrwertsteuerberechnung einbezogen, da die meisten Gebühren schon eine MwSt enthalten.

Zahlungsmethode

Zahlungsmethode:

Gebühr (0 falls keine)

Externe Zahlung

```
<a href="http://www.paypal.com/
?id=ES_ORDER_ID&price=ES_ORDER_PRICE">
Mit PayPal bezahlen
</a>
```

OK

Externes Zahlungssystem einbinden

Mit eShop Maker können Sie ein externes Zahlungssystem wie z.B. PayPal anbinden. Aktivieren Sie das Häkchen „Externe Zahlung“ und geben Sie den HTML-Code Ihres Zahlungssystems ein. Sie können direkt folgende Parameter in dem HTML-Code verwenden, welche dann mit den richtigen Werten abgefüllt werden:

Parameter	Beschreibung
ES_ORDER_PRICE	Das Gesamt total der Bestellung.
ES_ORDER_ID	Identifikationsnummer der Bestellung.
ES_ORDER_NAME	Name
ES_ORDER_FORENAME	Vorname
ES_ORDER_STREET	Strasse
ES_ORDER_ZIP	Postleitzahl (PLZ)
ES_ORDER_CITY	Stadt
ES_ORDER_LAND	Land
ES_ORDER_EMAIL	E-Mail Adresse
ES_ORDER_TEXT	Gesamter Bestelltext

Beachten Sie das die Zeichenkombination `\ "` nicht vorkommt, da der Shop sonst nicht mehr funktioniert.

Um von dem externen Zahlungssystem wieder auf Ihren Shop zu gelangen, verwenden Sie folgende URL um den Bestellvorgang abzuschliessen:

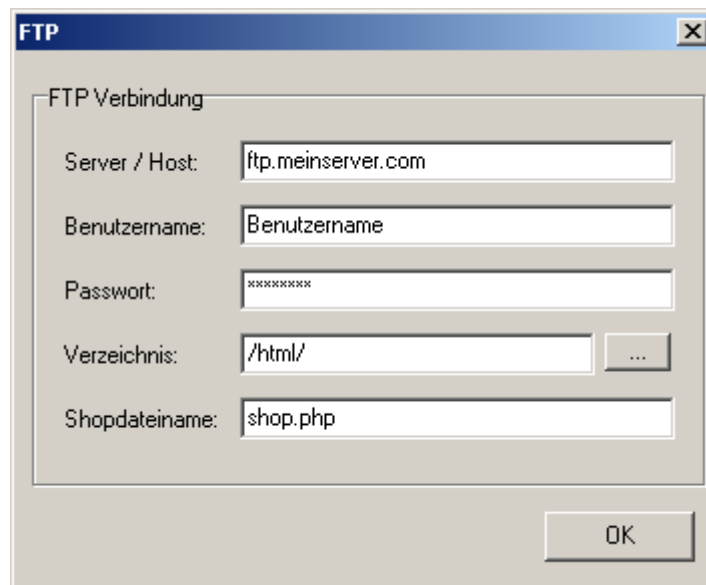
ih^r-shop.php?f=finish

6. Shop veröffentlichen

Bevor Sie Ihren Shop veröffentlichen können, müssen Sie die FTP Einstellungen richtig konfigurieren.

6.1. FTP Einstellungen

Öffnen Sie den FTP Dialog über Einstellungen > FTP:



The screenshot shows a dialog box titled "FTP" with a close button in the top right corner. The dialog is divided into a main area labeled "FTP Verbindung" and a bottom area with an "OK" button. The "FTP Verbindung" area contains five input fields: "Server / Host" (ftp.meinserver.com), "Benutzername" (Benutzername), "Passwort" (*****), "Verzeichnis" (/html/ with a browse button "..."), and "Shopdateiname" (shop.php).

Die FTP Zugangsdaten erhalten Sie von Ihrem Provider der Ihren Webespace hostet. Informieren Sie sich bei Ihrem Provider falls Sie nicht im Besitz der FTP Zugangsdaten sind.

Die Zugangsdaten sind Servername (Server / Host), Benutzername und Passwort. Diese Daten können Sie in die ersten drei Eingabefelder eingeben.

Bei den meisten Provider befindet sich der HTML-Root in einem bestimmten Unterordner. Dort befindet sich normalerweise auch Ihre Homepage. Wenn Sie sich mit einem FTP Programm verbinden, befinden Sie sich in der Regel im FTP-Root. Dort gibt es ein Verzeichnis in der Art wie „html“ oder „public_html“ wo sich Ihre Homepage befindet. Dieses Verzeichnis müssen Sie bei **Verzeichnis** eintragen, also z.B. „/html“.

Wenn Sie dieses Verzeichnis nicht wissen, klicken Sie auf den Knopf „...“ neben dem Eingabefeld. Das Programm verbindet sich nun auf Ihren Server und listet alle Verzeichnisse auf. Wählen Sie hier nun das gewünschte Verzeichnis. Mit einem Doppelklick auf ein Verzeichnis gelangen sie in den entsprechenden Ordner.

Sie können Ihrem Shop einen eigenen Dateiname angeben. ACHTUNG: Die Dateierweiterung muss immer **.php** lauten!

Wenn Sie Probleme mit der FTP Verbindung haben, wenden Sie sich an Ihren Provider.

6.2. Veröffentlichen

Um den Shop zu veröffentlichen, klicken Sie auf die Weltkugel in der Toolbar:



Es erscheint ein Dialog und der Shop wird veröffentlicht. Sie können den Fortschritt im Dialog mitverfolgen.

6.3. Veröffentlichen ohne Lizenzschlüssel

Wenn Sie noch keinen Lizenzschlüssel besitzen, erscheint vor dem Veröffentlichen folgender Dialog:

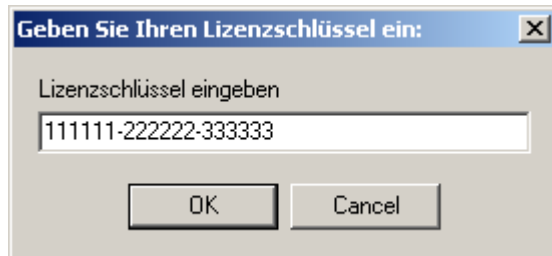


Ihr Shop wird nur eingeschränkt veröffentlicht. Es wird nur die erste Kategorie, Unterkategorie und der erste Artikel veröffentlicht. Der Rest funktioniert genau gleich als ob Sie das Produkt lizenziert hätten. Um den Shop vollständig veröffentlichen zu können, müssen Sie ein Lizenzschlüssel kaufen und das Programm aktivieren.

Weitere Informationen zum Kauf eines Lizenzschlüssels finden Sie auf www.eshop-maker.com

6.4. Produkt aktivieren

Wenn Sie einen Lizenzschlüssel gekauft haben, können Sie Ihr Produkt aktivieren. Wählen Sie Hilfe > Aktivierung und geben Sie Ihren Lizenzschlüssel ein:



Bei erfolgreicher Aktivierung können Sie nun Ihren Shop vollständig veröffentlichen. Dieser Vorgang müssen Sie nur einmal machen, da der Lizenzschlüssel gespeichert wird, so dass beim nächsten Start von eShop Maker das Produkt schon aktiviert ist.

6.5. Hilfe und Support

Wenn Sie Probleme mit eShop Maker haben, können Sie mit unserem Support Kontakt aufnehmen. Schreiben Sie ein E-Mail mit einer detaillierten Beschreibung des Problems an folgende Adresse:

support@eshop-maker.com