

Minebot manuál (v 1.2)

Pro Váš rychlý start s nástrojem Minebot jsme připravili tohoto stručného průvodce, který by Vám měl být pomocníkem při spuštění a používání služby.

Tento stručný průvodce by vám měl napomoci:

- Pochopit základní princip a funkce nástroje Minebot
- Snadno a rychle implementovat Minebot kód do Vašich stránek
- Seznámit Vás se základními statistikami návštěvnosti
- Pochopit uživatelské rozhraní nástroje

Obsah:

1. Funkce a princip nástroje Minebot

2. Implementace Minebota do Vašich stránek

- 2.1. Web tvořený statickými stránkami
- 2.2. Web tvořený stránkami s dynamicky generovaným obsahem
- 2.3. Web jehož obsah je rozdělený do rámců (frames)
- 2.4. Implementace na stránky obsahující přesměrování
 - 2.4.1. HTML přesměrování
 - 2.4.2. PHP přesměrování

3. Uživatelské rozhraní nástroje Minebot - Základní statistiky, veličiny a jednotky

- 3.1. Základní statistiky
- 3.2. Veličiny a jednotky
- 3.3. Ikony, ovládací prvky

4. FAQ - Nejčastěji kladené otázky

1. Funkce a princip nástroje Minebot

Minebot je nástroj na měření návštěvnosti webových stránek. Pracuje na principu Javascript kódu umístěného ve zdrojovém kódu webové prezentace. Tento kód při každém načtení stránky, na které je umístěn, posílá řadu důležitých informací a odešle je ke zpracování na server. Tato sesbíraná data jsou za důkladných bezpečnostních opatření ukládána na serveru. Uživatel má poté možnost přes webové rozhraní na stránkách www.minebot.com s těmito daty pracovat a analyzovat je. Je proto evidentní, že správné umístění Minebot kódu do Vašich stránek je první podmínkou, nezbytnou k bezvadné funkci nástroje samotného.

2. Implementace Minebot kódu do Vašich stránek

V předchozím odstavci jste se mohli seznámit s principem funkce nástroje, nyní přejdeme ke zprovoznění služby samotné, která je podmíněna správným umístěním Minebot kódu do Vaší internetové prezentace. Základním pravidlem nástroje Minebot je, že při načtení kterékoliv stránky, kterou máme zájem měřit, se musí vždy načíst i Minebot kód.

Umístění kódu do stránek provedeme dle následujících kroků:

Krok 1.

Uložte soubor `minebot_code.js` do kořenové složky vašeho webu, tak aby byl přístupný na adrese `http://vase.domena.cz/minebot_code.js`. Jelikož musí být váš kód bezprostředně spjat právě s vaším Minebot účtem, je pro jeho stažení nezbytné přihlášení do systému pod vašimi přihlašovacími údaji (login, heslo). Minebot kód ke stažení a stručný postup implementace pak naleznete po kliknutí na položku základního menu HTML kód počítačla.

Krok 2.

V případě, že už jste stáhli váš unikátní MineBot kód a uložili jej na výše zmíněné místo, vložte na každou stránku Vašeho webu níže uvedený kód. Pro snazší vložení kódu do všech stránek a udržení přehlednosti jejich zdrojového kódu lze například využít PHP include pro patičku stránky.

```
<!-- ===== start of Minebot HTML code - v.1.4.34 === 20040726 ===== -->
<script type="text/javascript" src="/minebot_code.js"></script>
<noscript><div style="display:inline;">
</div></noscript>
<!-- ===== end of Minebot HTML code - v.1.4.34 === 20040726 ===== -->
```

Krok 3. (volitelný)

Toto rozšíření doplňující základní kód bude nezbytné umístit na všechny stránky s dynamicky generovaným obsahem. Tuto část kódu umístíte vždy před kód z kroku 2. Podrobnější informace o tom, jak tuto nadstavbu nadefinovat pro optimální funkčnost naleznete v kapitole 2.2. Web tvořený stránkami s dynamicky generovaným obsahem.

```
<!-- ===== start of MineBot HTML code (vars) - v.1.4.34 === 20040726 ===== -->
<script type="text/javascript">
<!--
#####
//var mb_urldef = "; //redefine page name (whole url) #
//var mb_urlsubdef_pre = "; //add something. before domain #
//var mb_urlsubdef_lastdir = "; //add /something at the end #
//var mb_urlsubdef_instead_lastdir = "; //redefine something after last slash #
//var mb_special_report = "; //something that you are interested in (e.g. account id)#
//var mb_refdef = "; //use it when your first page is redirection (see help) #
#####
-->
</script>
<!-- ===== end of MineBot HTML code (vars) - v.1.4.34 === 20040726 ===== -->
```

Krok 4.

Pokud používáte na svých stránkách rámce (frames) nebo HTTP či HTML přesměrování je pro správné fungování nástroje nezbytné provést ještě další drobné úpravy popsané v kapitole 2.3 a 2.4.

2.1. Web tvořený statickými stránkami

V případě, že je Vaše prezentace tvořena statickými stránkami a vy se chcete vyhnout vkládání Minebot kódu do všech jednotlivých stránek, doporučujeme umístit kód do části, která je společná pro všechny obsahové stránky. Často to bývá např. header, nebo footer, který se načítá vždy ve stejné podobě pro každou stránku. Umístěním kódu do takové části zabezpečíme, že dojde k jeho načtení při každém kroku návštěvníka v rámci Vaší prezentace.

Kde získat Minebot kód?

Po přihlášení pod svými registračními údaji na stránkách www.minebot.com se dostanete do Minebot uživatelského prostředí. V levém MENU zvolte "> HTML kód počítadla". Pokud jste se zaregistrovali pro neplacenou variantu s logem, máte možnost si vybrat z několika barevných variant Loga Minebot. Kliknutím na Vámi zvolené logo se Vám zobrazí jednoduchý návod, jak kód stáhnout a implementovat.



V případě, že jste si zaregistrovali jednu z placených variant, máte možnost si na stránky umístit jak kód obsahující logo (menu - **HTML kód počítadla - » ukázat i kódy, které zobrazují MineBot logo**), tak skryté počítadlo, které nijak nenarušuje vzhled Vaší prezentace (menu - **HTML kód počítadla - » kód počítadla**).

2.2. Web tvořený stránkami s dynamicky generovaným obsahem

V případě, že je Vaše webová prezentace tvořena stránkami s dynamicky generovaným obsahem (obvykle je shodné URL, jen se liší v parametru za otazníkem, např.

http://www.knihovna.cz/autori/profil.php?autor=karel_capek) je třeba definovat, podle jaké části takové URL má MineBot jednotlivé stránky rozlišovat.

To probíhá formou umístění javascript dodatku před Minebot kód, ve kterém je zakotveno, které parametry má při měření Minebot zohledňovat. Tyto parametry navíc nemusí být obsaženy přímo v URL ale mohou se na základě jiného obecnějšího parametru dynamicky generovat (např. v případě adresy "<http://knihy.mujobchod.cz/romany.?id=232>" se v systému na straně uživatele, např. v databázi, přiřazuje k tomuto ID určitá hodnota parametru "autor" a "jmeno_knihy").

Význam nadefinování proměnných je nejlépe pochopitelný na příkladu:

Představte si, že máte dynamickou stránku na adrese <http://knihy.mujobchod.cz/romany.php>, která zobrazuje různé knihy pomocí parametru za adresou (např: [romany.php?id=232](http://knihy.mujobchod.cz/romany.php?id=232) zobrazí Krakatit od Karla Čapka).

Pokud necháte definici proměnných prázdnou, tak MineBot nebude rozlišovat druhy knih, které si vaši zákazníci prohlíželi, pouze budete vědět, že byli na stránce "romany.php".

Když ale nadefinujete proměnnou `mb_urlsubdef_lastdir` hodnotou 'autor/jmeno_knihy' (za předpokladu, že parametru "id" se v systému na straně uživatele přiřazuje určitá hodnota parametrů "autor" a "jmeno_knihy"), uvidíte statistiky i zvlášť pro každého autora a každou knihu. V našem příkladě by Minebot prezentoval stránku ve svých statistikách jako http://knihy.mujobchod.cz/romany.php/capek_karel/krakatit.

Ostatní proměnné fungují obdobně, rozdíl je jen v části URL, ke které se vztahují.

Význam všech typů Minebot proměnných:

- * `mb_urldef` - předdefinování celé URL
- * `mb_urlsubdef_pre` - přidání subdomény hned za `http://`
- * `mb_urlsubdef_lastdir` - přidání adresáře(ů) na konec URL.
- * `mb_urlsubdef_instead_lastdir` - předdefinování hodnoty za posledním lomítkem

Proměnné lze použít i v různých kombinacích.

Příklady použití:

Řekněme, že předdefinujeme stránku jejíž URL je "<http://knihy.mujobchod.cz/tistene/romany.php?id=3495>". Níže je ukázána změna URL při nadefinování jednotlivých proměnných.

```
mb_urldef="http://knihy.cz/romany/capek/krakatit" ->
URL=http://knihy.cz/romany/capek/krakatit
mb_urlsubdef_pre="capek.krakatit" ->
URL=http://capek.krakatit.knihy.mujobchod.cz/tistene/romany.php
mb_urlsubdef_lastdir="capek/krakatit" ->
URL=http://knihy.mujobchod.cz/tistene/romany.php/capek/krakatit
mb_urlsubdef_instead_lastdir="capek/krakatit" ->
URL="http://knihy.mujobchod.cz/tistene/capek/krakatit"
```

Příklady implementace:

V následujícím příkladu je vidět naplnění jedné proměnné. Hodnota je definovaná PHP příkazem.

```
<script type="text/javascript">
<!--
var mb_urlsubdef_lastdir='<?=$_GET[id];?>';
//-->
</script>
...
...
<--!Minebot-->
```

Pozn: Na místo <--!Minebot--> vložte váš Minebot kód.

2.3. Web jehož obsah je rozdělený do rámců (frames)

V případě, že máte Vaši prezentaci strukturovanou do rámců (framů), umístěte MineBot kód do všech obsahových stránek. Kód by se neměl objevit v samotné definici rámců (framesetu), ani v rámcích obsahujících pouze menu, footer, atd.

Pokud máte váš frameset umístěn na jiné doméně, než samotné obsahové stránky, kontaktujte nás, prosím, pro bezplatné navržení individuálního řešení.

2.4. Implementace na stránky obsahující přesměrování

Občas se ve webových prezentacích využívají tzv. redirecty, neboli stránky s přesměrováním. Tyto stránky neobsahují samotné části prezentace ale mají za úkol načíst stránku s jinou URL. Takovéto stránky, které v podstatě nemají žádný obsah, by nám zkreslovaly výsledky mnoha statistik. Je proto nutné MineBotovi určit, že se jedná o stránky s přesměrováním.

2.4.1. HTML přesměrování

Příklad správného umístění Minebot kódu na stránky s HTML přesměrováním:

```
<html>
<body>
<--!MineBot-->
<meta http-equiv="REFRESH" content="0;url=http://www.mojedomena.cz/index2.html">
</body>
</html>
```

Pozn:

Na místo <http://www.mojedomena.cz/index2.html> vložte stránku, kam chcete přesměřovat

Na místo <--!Minebot--> vložte váš Minebot kód. Z praktických důvodů je vhodnější používat PHP přesměrování.

2.4.2. PHP přesměrování

Skript, který monitoruje odkud se návštěvníci na jednotlivé stránky dostávají, vykazuje v případě přesměrování jako odkazující stránku právě tu na které je přesměrování umístěno. To je z hlediska vypovídací hodnoty některých statistik (odkazující adresy, odkazující domény) nežádoucí. Je tedy třeba cílové stránce přesměrování předat informaci o URL, které předcházelo stránce na které je přesměrování umístěno. To potom bude považováno za odkazující adresu na cílovou stránku přesměrování.

V případě že chcete použít php přesměrování, je vhodné zvolit tuto syntaxi.

1. Stránka s přesměrováním bude mít v kódu pouze tento skript:

```
<?
session_start();
$_SESSION['mb_refdef']=$_SERVER['HTTP_REFERER'];
header("Location: http://vaše_adresa_přesměrování.html");
?>
```

2. Stránka s obsahem musí potom obsahovat tento skript:

```
<? session_start();?>
<script type="text/javascript">
<!--
var mb_refdef = '<?=$_SESSION[mb_refdef]?>';
-->
</script>
<!--!Minebot-->
```

Pozn:

Na místo <!--!Minebot--> vložte váš Minebot kód.

3. Uživatelské rozhraní nástroje Minebot - Základní statistiky, veličiny

Nástroj MineBot disponuje širokou škálou nejrůznějších statistik, reportů a analýz. Abyste se dobře orientovali v poměrně složité nabídce jednotlivých statistik, věnujte prosím pozornost následujícímu přehledu.

3.1. Základní statistiky

V menu v aplikaci MineBot jsou statistiky přehledně rozděleny do jednotlivých skupin.

<ul style="list-style-type: none">- návštěvnost<ul style="list-style-type: none">> souhrnná statistika> unikátní návštěvníci> statistika návratů> denní statistika> týdenní statistika> měsíční statistika
<ul style="list-style-type: none">- stránky<ul style="list-style-type: none">> žebříček stránek> vstupní stránky> návraty a noví návštěvníci> úrovnový žebříček> odchozí stránky
<ul style="list-style-type: none">- chování návštěvníků<ul style="list-style-type: none">> následující stránky> předcházející stránky> odchozí odkazy> stahované soubory> aktivita při návštěvě> strávený čas
<ul style="list-style-type: none">- odkazy<ul style="list-style-type: none">> odkazující domény> odkazující adresy> vyhledávače> hledané dotazy> vyhledávače - dotazy> hledaná slova> vyhledávače - slova
<ul style="list-style-type: none">- návštěvníci<ul style="list-style-type: none">> domény návštěvníků> adresy návštěvníků> státy> prohlížeče> operační systémy> rozlišení> hloubka barev> poslední návštěvníci

I. Návštěvnost

Reporty v této skupině se zabývají zejména počtem návštěvníků, kteří zavítali na váš web. Statistiky jsou rozděleny jak dle charakteru návštěvníků tak dle časové periody, za kterou jednotlivé události zkoumáme. U denní statistiky zkoumáme návštěvnost pro jednotlivé hodiny, u měsíční zase zvyky návštěvníků v závislosti na jednotlivých dnech v měsíci.

II. Stránky

V této skupině jsou seskupeny všechny reporty, které analyzují jednotlivé stránky Vaší prezentace. Zjistíte, které stránky jsou nejatraktivnější, ze kterých návštěvníci váš web nejčastěji opouštějí, atd.

III. Chování návštěvníků

Již z názvu této skupiny je zřejmé, jaké typy reportů zde najdete. Poměrně přesně zde zjistíte preference návštěvníků při jejich pohybu z jedné stránky na druhou, jaké soubory si v jaké míře stahují, průměrný čas strávený na jedné stránce, popř. na jaké domény nejčastěji z vašeho webu odcházejí.

IV. Odkazy

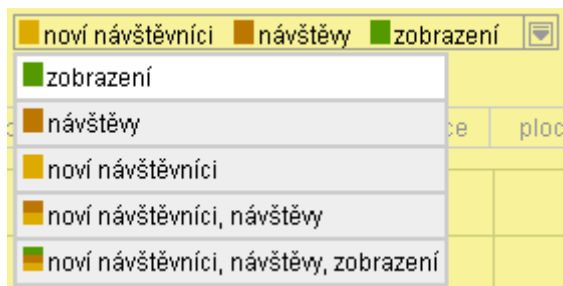
V těchto statistikách zjistíte, z jakých lokací se k Vám návštěvníci dostávají. Zjistíte, kdo si přidal vaší ikonku na svůj web, ze kterého vyhledávače se k vám dostane nejvíc nových návštěvníků, popř. na základě jakého hledaného výrazu Vás v síti internet objevují uživatelé nejčastěji.

V. Návštěvníci

Poslední skupinou jsou Návštěvníci. Zajímá Vás, pro jaké rozlišení optimalizovat vaše nové stránky? Jaké internetové prohlížeče návštěvníci nejčastěji používají? Chcete zjistit jejich IP adresu? Vyberte si potom jeden z reportů v této skupině.

3.2. Veličiny a jednotky

Stejně jako pro každou matematickou veličinu jsou typické příslušné jednotky, stejně tak tomu je i v nástroji Minebot. Pokud za veličinu považujeme např. Návštěvnost, za příslušné jednotky této veličině můžeme považovat Návštěvy. V následujícím odstavci si představíme tři nejpodstatnější jednotky.



I. Jednotky

Při sledování jednotlivých statistik nám Minebot obvykle nabídne výběr z relevantních jednotek a jejich vzájemných kombinací. Těmito jednotkami jsou nejčastěji "noví návštěvníci", "návštěvy" a "zobrazení". Pojďme si alespoň tyto základní jednotky popsat.

Noví návštěvníci

Tyto jednotky vyjadřují, kolik návštěvníků přišlo na vaše stránky úplně poprvé. Tento údaj je závislý na zvoleném časovém období. Můžete zjišťovat kolik nových návštěvníků přišlo např. za měsíc.

Návštěvy

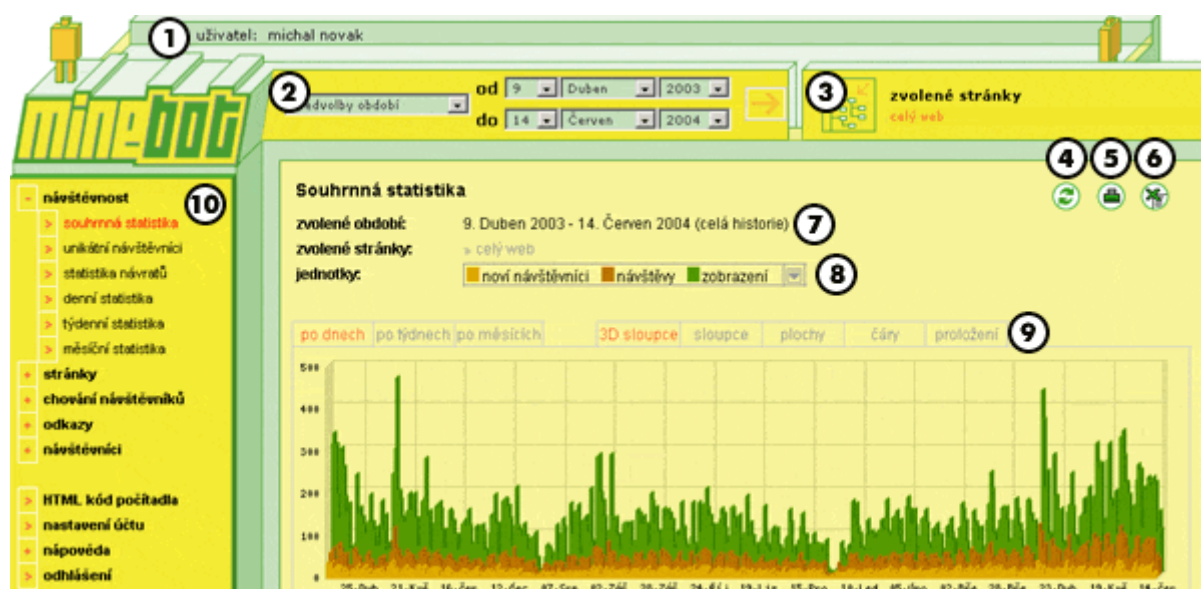
Vyjadřuje počet návštěv za zvolené období. Jeden návštěvník se může započítat i vícekrát za den a to v případě, že na stránky přijde znovu po 45 minutách (což je délka jedné návštěvy). Pro tuto jednotku není důležité, kolik jednotlivých stránek měřeného webu jeden návštěvník navštíví, vždy se započítá pouze jako jedna návštěva a to každých zmíněných 45 minut.

Zobrazení

Zobrazení se započítá při každém načtení libovolné měřené stránky. Tzn. že jeden návštěvník obvykle udělá několik zobrazení (pokud neopustí web hned po shlédnutí úvodní stránky).

3.3. Ikony, ovládací prvky

Operační prostředí nástroje Minebot je rozděleno na několik částí, z nichž každá obsahuje různé ovládací prvky. V následujícím přehledu se s těmi základními blíže seznámíme.



1. Uživatel


Při užívání více účtů zde vždy zjistíte, který je zrovna aktivní. Není možné mít v jednom prohlížeči (Mozilla) otevřené dva různé účty.

2. Předvolby období

Na tomto místě si můžete zvolit časové období, za které se budou počítat jednotlivé statistiky. Toto období se použije jako výchozí i pro výpočet průměrů.

3. Zvolené stránky

Zde si můžete zvolit stránky pro které se budou zobrazovat reporty. Budete tak analyzovat pouze část webu nebo jedinou stránku. Návštěvnost se bude zobrazovat pouze pro tyto vybrané stránky.

V případě, že analyzujete pouze jednu z mnoha sekcí a zajímají vás hodnoty jednotlivých veličin pouze pro tuto sekci, zde máte možnost si zkoumanou skupinu stránek přesně definovat. Stejně tak je možné a v mnoha případech účelné zvolit si jedinou stránku. Volbu jedné konkrétní stránky mezi "Zvolené stránky" můžete také provést kliknutím na tuto ikonu  v tabulce s výčtem jednotlivých stránek (u statistik ze skupiny Stránky).

Tato volba je platná pro všechny reporty.

4. Tlačítko Obnovit



Znovu načte stránku s aktuálním reportem. Minebot sbírá data v reálném čase (neustále). Tlačítkem obnovit si zobrazíte nejčerstvější report.

5. Verze pro tisk



Připraví aktuální report pro tisk

6. Export do .xls



Tato funkce vyexportuje data z aktuálního reportu do formátu MS Excel.

7. Zvolené období

Zde si nastavíte pro jaké časové období chcete zobrazovat reporty. Podobně jako volba "zvolené stránky" je toto nastavení platné pro všechny reporty.

8. Jednotky

Výběr jednotek, které chceme v reportu zobrazit. Každý report nabízí pouze relevantní jednotky nebo kombinace jednotek.

9. Typ grafu

Umožňuje zvolit typ grafu ve kterém se mají data zobrazit. K dispozici je implicitní 3D sloupce, 2D sloupce, plochy, čáry. Zajímavá je funkce proložení, která umožňuje proložit hodnotami grafu přímkou (x1) nebo různé křivky (x3, x6, x15). Proložení je vypočteno metodou nejmenších čtverců. A pomůže Vám zjistit zda je vývoj návštěvnosti rostoucí nebo klesající.

10. Menu

Blok obsahující menu. Jednotlivé tématické skupiny se rozbalují a sbalují kliknutím na +/- nebo kliknutím na název skupiny označený silně.

4. FAQ - nejčastěji kladené otázky

V čem se Minebot odlišuje od konkurenčních nástrojů?

Kompletní seznam všech výhod, které Vám Minebot přináší najdete na prezentační stránce:

www.minebot.com

Jaký je rozdíl mezi novými návštěvníky a unikátními návštěvníky?

Počet unikátních návštěvníků je údaj, který určuje celkový počet lidí kteří navštívili web za určitou dobu např. měsíc nebo týden. Oproti tomu noví návštěvníci je údaj, který indikuje kolik z těchto lidí na Vašem webu nikdy předtím nebylo.

Více informací

Více informací získáte po přihlášení do Minebota v menu "nápověda".