

EDITORES WYSIWYG

Índice

Introdução	01
Telas	02
Comparação	03
<i>Aparência</i>	03
<i>Principais funções</i>	04
<i>Manipulação de tabelas</i>	05
<i>Manipulação de imagens</i>	06
Requisitos e velocidade	07
Código	08
HTML	08
Conclusões	08

Introdução




WYSIWYG (*What you see is what you get*) em português algo como “O que você vê é o que você obtém” é uma tecnologia que permite a você produzir código **HTML** de uma forma visual. Ao fazer uma tabela, por exemplo, você não precisa conhecer o código **HTML** da mesma, apenas selecione o número de linhas e colunas e a tabela será exibida. Com esta tecnologia, você será capaz de adicionar de maneira fácil e rápida um conteúdo bastante rico.

Neste documento iremos analisar alguns destes editores. Todos eles são “*Cross browser*”, ou seja não precisam ser instalados nas máquinas clientes para que funcionem, e são baseados em JavaScript.

Esta revisão inclui os editores abaixo:

HTMLArea v3
FckEditor v2
Xoops XK_Editor (koivi) v1.0.5
Spaw 1.1
TinyMCE 1.42

Iremos utilizar os seguintes ícones:

	Sim
	Não
	Apresenta algum tipo de problema

Detalhes:

- 1) Os resultados se referem especificamente as versões relatadas acima. Os resultados podem ser diferentes em outras versões.
- 2) Os testes foram realizados em vários computadores e tipos de navegadores. Por isso seus resultados são bastante verossímeis. Porém não existe nenhuma garantia de que você não vá obter resultado contrário.

Telas

htmlArea



FckEditor:



XK_Editor:



Spaw:



TinyMCE:



Comparação

Aparência

Começamos pelo que você vê. Uma interface atrativa sempre contribui para chamar atenção dos usuários. Vamos ver uma tabela comparativa.

	Suporte a skins	Múltiplos estados dos botões
htmlArea	✗	✓
FckEditor	✓	✓
XK_Editor	✓	✗
Spaw	✓	✓
TinyMCE	✓	✓

- htmlArea não tem suporte a skins. Tudo o que se pode fazer é editar os botões padrão.
- FckEditor, XK_Editor e Spaw tem suporte a múltiplas skins. O TinyMCE tem um poderoso suporte a skins baseados em templates.
- O FckEditor tem a melhor integração com CSS.
- O Xk_Editor é o único que não altera o estado dos botões enquanto você está no interior do conteúdo. Visualmente, é algo ruim, mas que melhora o desempenho global.
- O Spaw tem o estilo mais original. Fckeditor, TinyMCE e htmlArea são apenas cópias do estilo do Microsoft Office e o XK_Editor tem o estilo dos botões do Xoops.
- O Spaw tem o método mais lento para atualizar a barra de ferramentas, ela muda as imagens em vez de mudar seu estilo. O editor precisa carregar imagens 04 para cada botão, o que é terrível para conexões lentas. A atualização das barras atualmente não funciona nos navegadores baseados na engine Gecko.
- O TinyMCE é o mais completo nesta primeira análise, em contrapartida é mais difícil de fazer skins para ele.

Principais funções

	htmlArea	FckEditor	XK_Editor	Spaw	TinyMCE
Formatação básica (negrito, itálico, etc...)	✓	✓	✓	✓	✓
Aplicação de estilos	✓	✓	✗	✓	✓
Códigos Xoops ([b], [quote], [code], etc...)	✗	✗	✓	✓	✗
Localizar / Substituir	✓	✓	✗	✓	✓
Remover formato Word	✓	✓	✓	✓	✓
Inserir símbolos	✓	✓	✓	✓	✓
Suporte a Xhtml	✓	✓	✓	✗	✓
Suporte a plugin's	✓	✓	✗	✗	✓
Menus de contexto	✓	✓	✓	✗	✗
Verificação ortográfica	✓	✓	✓	✗	✓
Barra de status	✓	✗	✗	✗	✓
Aumentar o Editor	✓	✗	✓	✗	✗
Barra flutuante	✗	✗	✓	✗	✗
Minimizar Barra de Ferramentas	✗	✓	✓	✗	✗
Opções avançadas de edição da tag BODY	✓	✗	✗	✗	✗

- O *htmlArea* dá a possibilidade de acrescentar lista de estilos ordenada. Tal como outras soluções seletoras de estilo dropdown a deste editor apresenta problemas. Quando você aplica alguns estilos fica difícil removê-lo sem editar o html. A barra de status é muito completa, usuários avançados podem ver e selecionar o código html. Você deve abrir um popup para escolher uma cor. A barra de ferramentas muda para mostrar os botões permitidos. A função Desfazer executa algumas vezes.

- Todos os dropdowns do *FckEditor* mostram um preview bastante agradável. Você pode colar texto diretamente de forma simples, eliminando o formato Word.

- O *XK_Editor* é uma ótima opção para ver a barra de ferramentas flutuante. A barra de ferramentas não muda de acordo com os botões que são permitidos. Este editor não suporta plugins, por isso é difícil para que os usuários finais acrescentem novas funções.

Alguns formatos de limpeza funcionam.

- O *Spaw* é o menos completo pois carece de algumas funções. Você pode viver sem elas, mas elas também podem ser muito úteis.

- Tal como *htmlArea*, o *TinyMCE* tem uma boa barra de status. As cores são selecionadas a partir de um popup. Ao final ele é um pouco lento.

Manipulação de tabelas

	htmlArea	FckEditor	XK_Editor	Spaw	TinyMCE
Inserção rápida de tabela	✗	✗	✓	✗	✗
Inserir tabela	✓	✓	✓	✓	✓
Inserir linha	✓	✓	✓	✓	✓
Excluir linha	✓	✓	✓	✓	✓
Inserir coluna	✓	✓	✓	✓	✓
Excluir coluna	✓	✓	✓	✓	✓
Inserir célula	✓	✓	✓	✗	✗
Excluir célula	✓	✓	✓	✗	✗
Mesclar células	✓	✓	✓	✓	✓
Mesclar colunas	✓	✗	✓	✓	✓
Editar tabela	✓	✓	✓	✓	✓
Editar linha	✓	✗	✗	✗	✓
Editar célula	✓	✓	✓	✓	✓
Bordas de linhas	✓	✓	✓	✓	✓
Bordas de linhas avançadas	✗	✗	✓	✗	✗
Pré-visualização	✗	✗	✓	✗	✗

- O htmlArea é realmente o mais poderoso para gerenciar tabelas. Às vezes se apresenta um pouco lento mostrando caixas de diálogos no Internet Explorer. Possui um menu contextual completo e permite adicionar linhas e colunas antes e depois. ⓘ Falha quando tenta-se remover uma coluna de uma tabela com apenas uma coluna. Mas este último não é um problema grave (se você não quiser a tabela basta removê-la).
- O FckEditor também possui um menu contextual. É muito elegante e mais rápido do que o htmlArea. ⓘ Possui opção de adicionar legenda a tabela, mas não acrescenta texto em browsers movidos pelas engines gecko (você pode adicionar manualmente). Se você estiver usando o Internet Explorer vai encontrar dificuldade em mesclar células sem conteúdo.
- O XK_Editor é o único que pode controlar todas as bordas da tabela e das células separadamente. Tem a opção de inserir tabelas de maneira rápida, além de um rápido alinhamento de célula e gerenciamento de cores das mesmas. Significa que você não precisa abrir qualquer popup para fazer estas alterações. O editor não oferece uma ferramenta para configurar as propriedades de linha, mas oferece esta possibilidade no gerenciamento de células e tabelas. Apresenta menu contextual.
- ⓘ Em navegadores baseados na engine Gecko o Spaw é muito pobre no gerenciamento de tabelas, sendo praticamente nulo. Mas neste teste foi usada uma versão beta, podendo ser a versão final mais completa. Não possui menus contextuais.
- O TinyMCE apresenta propriedades de linha, mas no geral apresenta poucas opções. Todas as funções necessárias estão implementadas e para muitos usuários isso já é suficiente. Ele não possui menus contextuais.

Manipulação de imagens

	htmlArea	FckEditor	XK_Editor	Spaw	TinyMCE
Gerenciador de imagens do Xoops	✗	✗	✓	✗	✗
Classe de imagens	✓	✓	✓	✓	✓
Alinhamento de imagens	✓	✓	✓	✓	✓
Alterar tamanho de imagens	✓	✓	✓	✓	✓
Gerenciamento da Tag alt	✓	✓	✓	✓	✓
Informações avançadas	✗	✓	✗	✗	✗
Cor de bordas	✗	✗	✓	✗	✗
Bordas avançadas	✗	✗	✓	✗	✗
Funções JavaScript	✗	✗	✗	✓	✓
Margens avançadas	✗	✗	✓	✗	✗
Pré visualização	✓	✓	✓	✓	✗

- O editor htmlArea oferece poucas opções de manipulação de imagem, mas possui um monte de plug-ins para gerenciamento de imagens disponíveis. Como a análise aqui não leva em conta plug-ins externos o htmlArea apresenta aqui o pior resultado.
- O FckEditor possui uma guia avançada de propriedades de imagens. Usuários avançados podem especificar id, descrição da url, etc. E resume ele possui competente gerenciamento de imagens interno.
- O Xk_Editor é o único que pode especificar bordas com cores e largura, além de ser o único que pode gerenciar todas as margens de imagens. Integra-se ao Gerenciador de imagens do Xoops.
- O Spaw tem uma opção muito interessante imagens em pop-ups.
- O TinyMCE não visualiza imagens, mas apresenta possibilidades de adicionar as propriedades onmouseover e onmouseout nas mudanças de imagem.

Gerenciamento de imagem alternativa do TinyMCE

Requisitos e velocidade

Como você pode ter notado todos os editores são bastante completos. Portanto, talvez você precise analisar outros aspectos para escolher qual editor usar. Alguns destes podem ser o tempo de carregamento, a estabilidade ou os requisitos de memória.


Em relação a memória, todos os casos apresentaram uso de cerca de 20 a 30 Mb no Internet Explorer e de 25 a 35 Mb no uso do Firefox. Mas informações sobre o uso da memória mudam continuamente e talvez este não seja o aspecto mais fiável.

Para os testes de velocidade todos os editores foram enviados a um servidor. Para obter a real diferença, já que o teste foi realizado sobre uma conexão de banda larga, foi realizado um "underclock". Isto significa que usando o programa NetLimiter (www.netlimiter.com) a conexão foi limitada a 5 Kb/s.

Todos os editores foram configurados para o modo completo, com todas as opções ativadas possíveis. Veja os resultados:

	Velocidade em segundos
htmlArea	42
FckEditor	37
XK_Editor	32
Spaw	31
TinyMCE	48

Se você possui banda larga não notará muita diferença entre a velocidade dos editores. Mas se a sua conexão for lenta leve em conta esta diferença.

- O FckEditor sob o Firefox apresenta algumas falhas enquanto você digita. Mas lembramos que a versão deste teste não é a versão definitiva.
- O Xk_Editor não atualiza a barra de ferramentas. Ele pode ser executado um pouco mais rápido.
- Como no Spaw a barra de ferramentas já está construída quando o cliente recebe as informações de HTML ele carrega mais rápido se você usar um computador antigo. Comum PC com mais de 500MHz de CPU isto não é tão significativo.
- O TinyMCE foi o mais lento neste teste. A razão principal é porque usa mais imagens.
 Mais do que uma instância ao mesmo tempo em determinadas circunstâncias pode deixar o sistema mais lento. O mais poderoso sistema de skins paga o preço neste quesito. Como aumentam o número de arquivos, ele precisa de mais tempo para carregar.


Esperávamos encontrar mais diferenças entre os editores no que se refere a velocidade, mas não existem tantas diferenças assim.

Código

Os editores htmlArea, FckEditor e TinyMCE são escritos em JavaScript orientado a objeto. Já os editores Spaw e XK_Editor estão sob a linguagem Php orientada a objetos. A estratégia entre as duas possibilidades é diferente. No primeiro grupo o cliente baixa os arquivos js, e o navegador os lê e constrói o editor. No spaw e no XK_Editor os arquivos js são lidos ao mesmo tempo em que o layout do editor é construído pelo servidor. Os primeiros também são independentes de plataforma, já os demais precisam de um servidor PHP.

HTML

O HTML do htmlArea não foi o melhor deste teste, mas ele é maravilhoso em comparação ao das versões mais antigas. Não adiciona quebras de linha e o código é difícil de ler.

 O FckEditor tem alguns problemas. E no Internet Explorer é muito confuso duplicar o código.

Os problemas com a duplicação de código foram resolvidos no XK_Editor. Este era um problema recorrente nas versões mais antigas.

No Spaw o editor de código não é muito limpo. O editor também não acrescenta quebras de linha ao código HTML, é difícil de ler o código.

O TinyMCE realiza um bom trabalho.

Conclusões

Se você quiser uma melhor manipulação de tabelas, muitos plug-ins e menus de contexto a sua escolha deve ser pelo **HtmlArea**, um dos melhores editores testados. Se o que você quer é o mesmo, mas com suporte a Xhtml e uma avançada edição das propriedades de imagem, a sua escolha deve ser pelo FckEditor. Se os seus problemas de desempenho sobre a engine Gecko forem resolvidos este será um dos mais avançados entre os testados.

TinyMCE está entre o htmlArea e o FckEditor, tem algumas poucas opções de gerenciamento de tabelas mas possui funções interessantes no que se refere a JS. Possui a melhor manipulação de temas disponibiliza alguns plug-ins muito úteis. Possui também uma boa saída HTML. E embora possua “tiny” no nome que em português significa “minúsculo”, de pequeno ele não tem nada pois tem um monte de funções, sendo bastante completo.

O Spaw não tem milhares de funções, mas tudo aquilo que ele faz é bom, limpo e rápido (sob o Internet Explorer). Sua interface é realmente amigável e atraente. A saída HTML dele é horrível. A forma como a barra de ferramentas dele é atualizada não é muito boa. O suporte a este editor sobre a engine Gecko está longe de ser concluído, mas ele é muito aceitável usando o navegador Internet Explorer.

O XK_Editor foi feito para ser executado com o Xoops, o que faz a diferença neste teste. Emoticons XOOPS, gerenciador de imagem integrado, de acordo com o css do tema, códigos e citações XOOPS. Estas são algumas das vantagens do editor. Possui o mais poderoso gerenciamento de margens e bordas entre os editores testados. O carregamento dele é mais rápido, mas seu visual é um tanto quanto estático. É o mais completo editor para ambiente XOOPS. Também possui suporte a XHTML.

Autor: Samuels, [the Xoops Project 2005]