



Una guida a cura di Damiano Congedo
Scaricabile gratuitamente da <http://damianocongedo.it>

Versione 1.0

Indice

- Premessa
- Glossario
- Prima del GDR: L'ottimizzazione delle Pagine
- La ricetta di ogni Webmaster: I Contenuti
- Colleghiamoci al mondo: I Links
- Facciamoci trovare: Le Directory
- OS in aiuto: I Forum e I Blog
- Ricordati di me: I PDF
- Il Grande Fratello: Gli RSS
- Il filo di Arianna: Le Sitemap
- Sfruttiamo le variabili: Il Mod Rewrite
- Conclusione
- Risorse Utili
- Bibliografia

Premessa

Iniziando a scrivere questa guida ho deciso di mettere a disposizione l'esperienza accumulata nei quasi due anni passati a gestire una comunità online di gdr. Con questa guida, ovviamente, non voglio né impartire lezioni di gestione, né asserire che quanto scritto sia da considerarsi verità. I miei sono consigli, derivanti da alcuni test adottati nel corso del tempo e che sono andati di pari passo con i buoni risultati ottenuti dalla mia comunità. I consigli esposti di seguito sono indirizzati al miglioramento della visibilità nei motori di ricerca, più precisamente al miglioramento su Google. Perché Google? Semplicemente perché è il motore principale mondiale; è dimostrato che più del 60% delle ricerche fatte in internet sono state eseguite su Google. Cercheremo anche di capire quali siano le sue linee guida e quindi cosa gradisce di più e cosa meno, evitando di commettere degli errori che pregiudicherebbero il nostro rank (posizione). Consiglio, altresì, di portare pazienza, non capiterà mai che da un giorno all'altro, pur mettendo in pratica tutto quello che leggerete, la vostra comunità schizzerà fra i primi posti nelle ricerche per le keys più importanti. Alla lunga, il lavoro, se è fatto con passione e dedizione, paga sempre.

Glossario

Nel corso della guida userò dei termini specifici nell'ambito del lavoro di miglioramento della visibilità di un sito. Questa parte della guida è un piccolo glossario che renderà la lettura più scorrevole e meno complicata.

Keys: sono le parole chiave usate nelle ricerche nei motori.

Indicizzare: è l'attività del motore di ricerca quando include nei suoi archivi un sito e le sue pagine. Potete vedere quante pagine sono state indicizzate da un motore facendo una ricerca di questo tipo
[site:http://www.gdr-online.it](http://www.gdr-online.it)

Spider: è un software di un motore di ricerca che ha il compito di indicizzare il tuo sito web.

SERP: Search Engine Ranking Position o amichevolmente "serpentine". E'

l'ordine di comparsa dei risultati nelle ricerche. La nostra guida si prefigge come scopo la scalata di queste classifiche.

Prima del GDR: L'Ottimizzazione pagine

L'ottimizzazione delle pagine non è una pratica scoperta da me e per di più non differisce dalle tecniche consigliate per qualunque sito in generale. Dobbiamo considerare che questa pratica è riferita essenzialmente alla struttura esterna della comunità, ossia quella parte del sito che ospiterà il visitatore, lo informerà e se interessato lo farà registrare. Insomma parliamo di quelle pagine che comunemente chiamiamo: home page, login, register e info. Partiamo però dal principio, la scelta del nome dominio. Capita sovente che le comunità nascano su Altvista con nomi improponibili, con nessun collegamento semantico a ciò che il sito offrirà. Per tanto ci si può tranquillamente imbattersi in domini chiamati "forteschiu" per comunità sul Signore degli Anelli o "ppville" per un gioco a carattere fantascientifico. Insomma quando decidiamo il nome dominio, soprattutto quando questo dominio lo stiamo pagando, mettiamoci comodi per pensare e scegliamo una, due, massimo tre parole che sintetizzino la nostra comunità, possibilmente che siano parole chiavi nelle ricerche di Google. Allora <http://www.progetto-comunità.it> diventerà <http://www.comunita-gdr.it> o meglio ancora <http://www.gdr-online.it/>. Questa tecnica cerchiamo di ricordarcela anche quando andremo a creare sottocartelle del dominio e quando daremo il nome alle nostre pagine. Ad esempio una url di questo genere <http://www.miosito.com/varie/am.html> sarà opportuno modificarla in <http://www.miosito.com/info/ambientazione.html>. Una volta scelto il nome del dominio che presumibilmente, a parte improvvisi cambi di rotta o di offerte interessanti, ci accompagnerà per tutto il corso della nostra avventura possiamo passare alla progettazione delle pagine. Un codice ben strutturato, privo di righe inutili di qualunque linguaggio si tratti (js, html etc.) è un ottimo punto di partenza. Quindi mettiamo da parte i programmi per la creazione di pagine HTML (come FrontPage e Dreamweaver) e usiamo il sano blocco note, così gestiremo in prima persona il codice inserito per dare forma alle nostre pagine. Andando avanti con la progettazione sarebbe buona norma usare un linguaggio accettato dalla direttive del W3C. Il W3C è un consorzio di aziende del settore informatico che si occupa di stabilire standard di riferimento per il Web. Questo consorzio, in altri termini, studia i sistemi ed i linguaggi per la trasmissione di dati attraverso il Web e ne ufficializza l'utilizzo attraverso raccomandazioni definitive. Al W3C si devono gli standard di HTML, XML, SMIL, CSS e altri ancora. Insomma adattando le nostre

pagine agli standard del W3C avremo la certezza che il nostro sito sia compatibile con qualunque browser e quindi sarà un sito di qualità e Google saprà riconoscerlo. Andiamo di passo in passo. La prima cosa da fare è sicuramente la scelta del titolo della pagina. Il titolo deve riassumere ciò che è il contenuto della pagina e lo deve fare senza dilungarsi troppo. Poche parole, ma mirate a ciò che la pagina vuole offrire. Quindi dobbiamo assolutamente evitare di gonfiare i titoli delle pagine con parole chiave che non siano correlate con il contenuto della pagina stessa. Lo stesso discorso vale per i due tag meta **description** e **keywords**. Il primo è buona norma che sia una breve descrizione della pagina, il secondo è una lista di parole chiave relative al contenuto. Per il meta keywords valgono le stesse indicazioni del tag title: poche chiavi (quattro, massimo cinque) e coerenti con il contenuto e possibilmente presenti anche in esso. Quest'ultimo, badate bene, non è un tag fondamentale, metterlo o non metterlo non cambierà in maniera tangibile l'indicizzazione della pagina. Qualora decideste di inserirlo sarebbe opportuno per ogni pagina avere questi due meta e il titolo diversi dalle altre, in questo modo il motore di ricerca riuscirà a capire meglio la diversità tra una pagina ed un'altra. Non è difficile ragionare in questa maniera, basta immaginare una serie di libri con il titolo uguale, ma con la storia narrata diversa fra loro. Il lettore può ipotizzare che sia lo stesso libro e quindi ne acquisterà solo uno. Lo stesso ragionamento lo può fare il motore di ricerca: vede il titolo uguale su più pagine e pensa che il contenuto sia identico allora indicizza solo una pagina. Anche il contenuto della pagina deve essere strutturato in titoli, per questo esistono i tag `<h1></h1>...<h6></h6>` che identificano i titoli in base alla loro importanza. Questi sono tag molto importanti perché determinano una scala gerarchica nel contenuto. Il testo compreso fra questi tag deve essere breve altrimenti si potrebbero ottenere effetti opposti. Notate bene che questi tag devono essere usati solo una volta all'interno della pagina. Arrivati a questo punto possiamo anche provare a stendere una bozza di struttura:

```
<?xml version="1.0" encoding="iso-8859-1"?>
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">

<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">

<head>

<title>Il mio gdr online – Home Page</title>
<meta name="description" content="Gdr online con ambientazione
fantasy">
<meta name="keywords" content="gdr, gdr online, rpg, gioco di ruolo">
```

```
</head>

<body>

<h1>GDR Online fantasy</h1>
<h2>Home Page</h2>

<p>Benvenuti al mio gdr fantasy</p>

</body>

</html>
```

La ricetta di ogni Webmaster: I Contenuti

Una volta che abbiamo capito come strutturare le nostre pagine possiamo cominciare a concentrarci sui contenuti da inserire. Il principio da cui dobbiamo partire è uno ed è molto semplice: dare in pasto ai motori di ricerca quanto più contenuti originali possibili riusciamo. E' facile intuire adesso che tutti i testi introduttivi della nostra comunità, ambientazione, guida, regole e via scorrendo, devono essere collegati alla home page o con un link diretto o essere inclusi in una sottocategoria che sia linkata alla index (ad esempio documenti, info etc.). Quello da evitare è sia lasciare i documenti raggiungibili solo dall'interno del gioco e sia metterli con accesso privato (con il login). In questo modo abbiamo già preparato qualcosa di appetibile per i motori di ricerca. Pensate che facendo questo abbiate finito il lavoro sui contenuti? Troppo facile. La staticità dei contenuti è un aspetto che un buon webmaster deve combattere. Dobbiamo fare in modo che gli spider dei motori di ricerca passino il più possibile nel nostro sito, è l'unico modo è quello di creare una serie di contenuti sempre nuovi. In tal modo gli spider troveranno sempre nuovi contenuti e gli daremo l'immagine di un sito in costante aggiornamento, ma soprattutto indicizzando tutti questi contenuti noi avremo la possibilità di essere scovati nelle SERP con più keys possibili. La fortuna di gestire una comunità online sta proprio nella capacità di avere contenuti sempre originali e costantemente aggiornati. Quel che è stupefacente è il fatto che il webmaster non avrà nemmeno bisogno di essere lui in prima persona a rinnovarli. Uno degli espedienti più usati è quello di inserire le ultime discussioni delle bacheche in home page. Potete vedere un esempio qui <http://www.megghy.com/gdr/> o qui <http://62.149.194.19/default.asp>. Scegliendo questa soluzione è

consigliato il primo esempio infatti potete notare che è fattibile scorrere i messaggi in bacheca dandoci una creazione ulteriore di pagine e quindi un'indicizzazione permanente di tutti i contenuti. Ciò nel secondo esempio non avviene: una volta che il messaggio in home page viene sostituito da un altro più recente, quel contenuto sparisce dal database del motore di ricerca. Tra le varie cose che ho sviluppato c'è anche un tool per Gdr-cd, ma facilmente adattabile a qualsiasi altro codice sia esso OS o proprietario, per la visualizzazione in una pagina esterna del gioco delle ultime discussioni inserite nei forum (bacheche) interne.

```
<?php

//includo i file di connessione al database
include ("pass/password.inc.php");
include ("inc/open2.php");

// inserire gli id delle bacheche dalle quali estrapolare i messaggi
$bacheche=array('1','2');

//inserire il numero degli ultimi messaggi da estrapolare
$messaggi=2;

foreach($bacheche as $bacheca){

$query_messaggi=mysql_query("select
IDMessaggio,Titolo,Messaggio,Autore,DataMessaggio
from MessaggioAraldo where IDAraldo= '$bacheca' and
IDMessaggioPadre='0'
order by IDMessaggio DESC limit 0,$messaggi") or die (mysql_error());

while($row_messaggi=mysql_fetch_array($query_messaggi)){

echo"<b>$row_messaggi[Titolo] - $row_messaggi[DataMessaggio]</b>
<br />$row_messaggi[Messaggio]<br /><i>
$row_messaggi[Autore]</i><br />";

}

}

?>
```

Come detto una comunità gdr ha una molteplicità non indifferente di contenuti che si possono estrapolare dal gioco e mettere a disposizione degli spider. Abbiamo visto le discussioni delle bacheche, ma la stessa cosa la si può estendere alla lista degli ultimi iscritti, ai presenti, alla lista

completa degli iscritti o, anche, ai profili dei personaggi e alle chat. Di questi ultimi, però, parleremo in seguito.

Collegiamoci al mondo: I Links

Partiamo subito dal concetto che i links non sono tutti uguali. Una quantità sproporzionata di links che puntano al nostro sito potrebbe essere meno influenzante nella scalate delle SERP di un solo link ben mirato. Per questo sfatiamo subito un mito: il Pagerank non migliora il nostro rank, è solo un valore obsoleto che al massimo vi farà guadagnare qualche scambio link con siti gestiti da webmasters che ancora non se ne sono accorti. Cerchiamo piuttosto di considerare i links su tre diversi livelli:

- in uscita
- in entrata
- spontanei

Come si può facilmente intuire i link in uscita sono i siti che noi linkiamo dalle nostre pagine e a loro volta possono essere di due tipi: reciproci, quando vengono ricambiati, o univoci, quando siamo solo noi a linkare. Dobbiamo stare attenti a non linkare troppi siti dalle nostre pagine, soprattutto in modo univoco, per non far perdere di importanza il nostro sito. Soprattutto dobbiamo cercare, per quanto è possibile, di scambiare links con siti tematici. Nel nostro caso con siti attinenti all'ambientazione della nostra comunità, a siti di giochi e così via. Per i link in entrata vale lo stesso discorso dei link in uscita, ovviamente il nostro intento sarà quello di cercare il più possibile di farci linkare in modo univoco. Per iniziare ad avere qualche link di questo tipo vi rimandiamo al capitolo successivo (Directory). Infine c'è la terza categoria, nettamente la più importante: i link spontanei. In questa categoria classifichiamo tutti quei collegamenti che nascono spontaneamente in una discussione di un forum, che vengono inseriti nelle sezioni di utilità nei siti o delle guide etc. Per fare un esempio concreto basta scorrere questa guida fino alla sezione Risorse Utili, i link inseriti in quel capitolo sono collegamenti spontanei che sto facendo verso alcune pagine e hanno una valenza decisamente superiore rispetto a decine di collegamenti reciproci non tematici. Attenzione però a non scambiare spontaneità con spam. Tempestare forum, chat, blog di spam del nostro sito non è ben visto da Google e l'effetto che potremmo ottenere potrebbe essere contrario a quello sperato. Meglio pochi links, corretti e tematici, di una valanga inutile di spam sparsa per il web. Un ultimo consiglio per quanto riguarda i links è di stare attenti alla vendita e all'acquisto di links diretti da e verso altri siti. E' di questi ultimi giorni, e già era nell'aria, un'improvvisa

presa di posizione di Google finalizzata a scongiurare la compravendita di links. E' possibile che in un futuro prossimo i siti che adoperano questa tecnica possano essere pesantemente penalizzati nelle SERP.

Facciamoci trovare: Le Directory

Riprendiamo il discorso introdotto nel capitolo precedente sulle Directory. Cerchiamo innanzitutto di capire cosa siano le directory. Gli esempi in questi casi calzano sempre a pennello. Possiamo considerarle come le Pagine Gialle di internet, un grande libro gestito da persone, dove vengono catalogati i siti web secondo i temi trattati. Possiamo capire al volo che le directory siano un punto sicuro di riferimento per gli utenti quando cercano un sito di qualità o che soddisfi i propri criteri di ricerca. Più la directory è affidabile più sarà importante essere presenti nelle sue liste. Inoltre, come già affrontato nel capitolo Links, le directory ci permettono di avere un link in entrata che può essere tranquillamente univoco. Giustappunto non tutte le directory richiedono un link di ritorno obbligatorio per validare la richiesta di inserimento dei nostri siti. Nella sezione Risorse Utili ho inserito alcune directory tematiche sul gioco di ruolo e una in cui sono elencate circa venti directory completamente gratuite e che non richiedono uno scambio links. Un discorso a parte nell'ambito directory merita Dmoz. Dmoz è la più grande directory del mondo gestita interamente da utenti volontari. Esistono diversi motivi per cui è importante essere presenti in Dmoz:

- Dmoz ha un PageRank alto (potrebbe tornare utile far salire il PR per eventuali scambi link come detto poco più sopra)
- I dati Dmoz sono utilizzati dalla directory di Google
- Moltissimi siti utilizzano i dati Dmoz nel loro sito
- I dati dmoz sono utilizzati da altri motori di ricerca
- Un link dalla directory di Dmoz è un link a tema

Detto questo non ci rimane che imparare le uniche cose fondamentali quando proveremo ad inserire il nostro sito in una directory dopo, naturalmente, aver scelto la sezione consono: il titolo e la descrizione. Un titolo breve e sintetico ed una descrizione chiara e pertinente dei contenuti del sito, non oltre le 25-30 parole, renderanno sicuramente più facile il compito dell'editore di turno e saranno più facilmente accettati. Può essere di grande aiuto osservare come sono stati descritti gli altri siti presenti nella categoria prescelta ed in quelle vicine. Possiamo anche vedere due esempi fittizi, uno sbagliato e uno corretto di richiesta di inserimento.

Sbagliato

Titolo: Le Terre di Isindur – il più bel gioco di ruolo online

Descrizione: Le Terre di Isindur, il più bel gioco di ruolo online ambientato in una stupenda cornice fantasy con mostri e imprese uniche nel suo genere. La popolazione è suddivisa in tre città incredibili, con tantissime opzioni per far crescere il personaggio. I migliori giocatori sono utenti di questa grandiosa comunità che non ha rivali!

Corretto

Titolo: Le Terre di Isindur

Descrizione: GdR play by chat online ambientato in un mondo fantasy suddiviso in varie città differenti fra loro.

Come si può facilmente notare la seconda soluzione ha un carattere meno propagandistico rispetto alla prima. Dobbiamo concentrarci sull'obiettività e sull'oggettività della descrizione evitando una terminologia promozionale che utilizza parole come "stupenda", "unico" e "grandiosa". Imparato questo vi raccomando una buona dose di pazienza nell'aspettare che le nostre richieste vengano vagliate e speriamo accettate.

OS in aiuto: I Forum e I Blog

Riprendiamo il discorso già ampiamente dibattuto sulla rilevanza dei contenuti finalizzati alla scalata delle SERP. Da qualche tempo molte comunità online gdr affiancano al gioco vero e proprio progetti paralleli quali blog (usati come diari dei personaggi, giornali on game del gioco etc.) e forum per esportare fuori dal gioco ciò che la stessa comunità offre o come luogo di ritrovo libero per i giocatori in modo da ingraziarsi qualche visitatore di passaggio. Solitamente blog e forum vengono attivati e gestiti tramite aziende (blogspot, blogger, forumfree, forumup) che permettono, con una semplice registrazione, la creazione gratuita dei suddetti che poi verranno linkati dalle pagine della comunità. Includere questi due strumenti direttamente sul nostro spazio, quindi affiancarli davvero al gioco, ci permetterà non solo di avere nuovi contenuti da far indicizzare dagli spider, ma anche di dar maggiore peso e importanza al sito. In Risorse Utili, nella sezione Software, potrete trovare i collegamenti per scaricare gratuitamente i due OS Wordpress e Phpbb. Il primo è un software per la creazione e la gestione di blog, potete vedere un esempio qui: <http://diario.megghy.com/> Invece il secondo serve per uno sviluppo di un forum e questo è un esempio del

suo utilizzo: <http://www.cmsopensource.it/demo/phpBB2/index.php>. Mi sembra superfluo dire che con questi due strumenti ulteriori a disposizione possiamo sbizzarrirci nella crescita della nostra comunità.

Ricordati di me: I PDF

Se parliamo di files PDF è facile richiamare alla mente l'icona rossa di Adobe e la comodità di questo tipo di file che può contenere tranquillamente testo, colori e immagini. Ma a cosa ci servono i PDF nel nostro gioco di ruolo? La risposta è semplice, anzi le risposte. Infatti esistono due motivi principali per cui possono tornarci utili i PDF: da una parte la facilità e velocità con cui gli spider dei motori di ricerca indicizzano questi files, dall'altra la possibilità di fidelizzare l'utenza rendendo scaricabile qualsiasi tipo di contenuto interno al nostro gioco. Ovviamente non c'è assolutamente bisogno che ci mettiamo a creare files PDF per ogni chat che vorremmo salvare, per ogni discussione delle bacheche o per qualsiasi altra nostra necessità. Ci viene in aiuto una classe PHP chiamata FPDF che ci permetterà di esportare senza troppi patemi i nostri contenuti generando automaticamente un file PDF scaricabile via browser. All'interno del pacchetto contenente la classe PDF, il link lo potrete trovare nella sezione Risorse Utili di questa stessa guida, è incluso un ottimo tutorial in italiano per imparare ad utilizzare al meglio la classe. Immaginate a questo punto le strade che ci si aprono: abbiamo visto nel capitolo dedicato ai contenuti di quanto può essere importante esportare le discussioni delle bacheche all'esterno del sito, adesso potremmo dare anche l'opportunità ai nostri utenti di fare un download in PDF dei resoconti di gioco più importanti o degni di nota oppure possiamo creare un file PDF di chat delle quest/avventure e renderla scaricabile dal sito. In questo modo avremmo raggiunto il duplice obiettivo di dare una nuova funzionalità agli utenti che permetterà loro di conservare i momenti salienti della loro permanenza nel nostro gdr sul proprio computer e di creare contenuti altamente indicizzabili dai motori di ricerca.

Il Grande Fratello: Gli RSS

Gli RSS definiscono una struttura adatta a contenere un insieme di notizie, ciascuna delle quali sarà composta da vari campi (nome autore, titolo, testo, riassunto, ...). Quando si pubblicano delle notizie in formato RSS, la struttura viene aggiornata con i nuovi dati; visto che il formato è predefinito, un qualunque lettore RSS potrà presentare in una maniera omogenea notizie provenienti dalle fonti più diverse. E' facile quindi capire che gli RSS consentono di creare un collegamento tra il nostro sito

e gli utenti anche se essi non stanno necessariamente navigando all'interno delle nostre pagine. Le nuove funzionalità di internet permettono di aggiungere gli RSS, e quindi la loro lettura è sempre disponibile, connessione internet permettendo, anche nelle pagine personali di Google, Yahoo e nei software per la gestione della posta elettronica quali Mozilla Thunderbird o Microsoft Outlook. Gli RSS diventano dunque un sistema per tenersi sempre aggiornati sui siti senza doverli visitare. A questo punto possiamo ipotizzare gli utilizzi che potremmo fare con gli RSS, anche in questo caso come per i PDF, ci viene a sostegno una classe PHP: FEEDCREATOR. Grazie a questa classe abbiamo la possibilità di creare gli RSS, ad esempio, delle bacheche o degli utenti. A differenza di FDPF manca un tutorial in italiano nel pacchetto, pertanto di seguito ho preso un codice di esempio.

```
<?
include("feedcreator.class.php");

$id_bacheca=$_GET[id];

$rss = new UniversalFeedCreator();
$rss->useCached();
$rss->title = "Bacheca 1";
$rss->description = "le discussioni dalla bacheca 1 del mio gdr";
$rss->link = "http://www.gdr-online.it/bacheca.php?id=1";

$image = new FeedImage();
$image->title = "Gdr online logo";
$image->url = "http://www.gdr-online.it/images/logo.gif";
$image->link = "http://www.gdr-online.it/";
$image->description = "Logo GDR clicca per entrare.";
$rss->image = $image;

mysql_select_db($dbHost, $dbUser, $dbPass);
$res = mysql_query("SELECT * FROM bacheca WHERE id='$id_bacheca'
ORDER BY data DESC");
while ($data = mysql_fetch_object($res)) {
    $item = new FeedItem();
    $item->title = $data->titolo;
    $item->link = "http://www.gdr-online.it/vedi_discussione.php?id=" .
$data->id;
    $item->description = $data->testo;
    $item->date = $data->data;
    $item->source = "http://www.gdr-online.it/";

    $rss->addItem($item);
}
```

```
$rss->outputFeed("RSS2.0");  
?>
```

Proviamo a spiegare questo semplice esempio. La prima parte del codice inizia con un include della file relativo alla classe, segue poi il richiamo della variabile relativa all'id della bacheca di cui vogliamo creare l'RSS passata con il metodo GET. A seguire iniziamo la creazione vera e propria dell'RSS con le prime due funzioni (UniversalFeedCreator(), useCached()), poi daremo un titolo e una descrizione generale al nostro file RSS. Richiamiamo la function per l'inserimento di una immagine (FeedImage()) e mettiamo l'url dell'immagine da inserire, il link a cui essa deve rimandare se cliccata, la descrizione e il titolo (l'ALT e il TITLE in sostanza) dell'immagine stessa. A questo punto aggiungiamo i nostri item nel file, ossia l'elenco di link con descrizione che compariranno nell'RSS, con la function FeedItem(). Da notare che questo inserimento è all'interno di un while che richiama le discussioni dal database della nostra bacheca. All'item aggiungiamo un titolo, la data, il testo e infine il link a cui collegarsi per la visualizzazione della risorsa. Una volta aggiunti tutti gli item che ci interessano diamo il comando di creare il file RSS 2.0, con la function outputFeed("RSS2.0"), affinché possa essere usato per inserirlo negli aggregatori di notizie. Adesso abbiamo creato anche gli RSS che automaticamente, ogni qualvolta verrà inserita una nuova discussione nella nostra bacheca, si aggiorneranno e visualizzeranno l'aggiornamento a chi si è abbonato a questa importantissima funzionalità della rete.

Il filo di Arianna: Le Sitemap

Mettiamoci in testa una cosa: gli spider sono i nostri più cari amici che abbiamo sul web dunque dobbiamo trattarli con rispetto e se possibile aiutarli nel loro lavoro. Ci guadagneremo anche noi. E' normale che quando gestiamo un sito con un numero discreto di pagine ci sia il rischio che lo spider non riesca ad indicizzarle tutte per una serie di motivi. Per prima cosa dobbiamo controllare se effettivamente ci sia un percorso di link diretto a quella pagina specifica (è conveniente fare una bella e gestionale struttura ad albero). Inoltre è buona norma creare delle sitemap. Le Sitemap sono dei file XML con l'elenco di tutte le pagine che lo spider dovrebbe visitare e indicizzare sul nostro sito. Vediamo ora come si presenta un esempio di Sitemap.

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>  
<urlset xmlns="http://www.google.com/schemas/sitemap/0.84">  
  
<url>
```

```
<loc>http://www.tuosito.com/index.php</loc>
<lastmod>2006-02-28</lastmod>
<changefreq>weekly</changefreq>
<priority>0.5</priority>
</url>

</urlset>
```

Nella prima parte codifichiamo il file XML e richiamiamo gli schemi standard delle Sitemap per Google. Tutto ciò contenuto nel TAG <url> corrisponde agli item della Sitemap quindi deve essere ripetuto per ogni pagina che vogliamo inserire. Come possiamo notare all'interno di questo TAG ci sono altri TAG che specificano l'item. In <loc> deve essere inserito l'url completo della pagina, <lastmod> l'ultima modifica sulla pagina, <changefreq> indica la frequenza di aggiornamento della pagina (never (mai), hourly (ogni ora), daily (quotidianamente), weekly (settimanalmente), monthly (mensilmente), yearly (annualmente), always (sempre)) e <priority> la priorità con la quale la pagina deve essere indicizzata con valori da 0.1 a 0.9. Ad esempio prendendo in esame la nostra pagina sull'ambientazione del gdr, considerando che non staremo lì a modificarla ripetutamente, possiamo mettere un changefreq yearly e una priority 0.9 data la sua importanza nel contesto. Attenzione però a non barare con questi due valori impostando tutto a 0.9 e hourly, sono come le medicine, potrebbero avere effetti indesiderati.

Sfruttiamo le variabili: Il Mod Rewrite

Siamo arrivati all'ultimo capitolo della guida, ma di certo non è il meno importante. Volutamente l'ho lasciato alla fine perché ciò che affronteremo è una tecnica, più specificatamente un modulo di Apache, che ci permetterà di associare un URL virtuale, ossia che non risiede realmente sul nostro server, ad un altro reale. Prendiamo come al solito un semplice esempio utilizzando l'URL che abbiamo già incontrato nella creazione degli RSS: http://www.gdr-online.it/vedi_discussione.php?id=VAR

```
RewriteEngine on
RewriteRule ^discussione-([0-9]+)\.html$ vedi_discussione.php?id=$1
```

Questo banale esempio ci permetterà di creare degli URL virtuali del tipo <http://www.gdr-online.it/discussione-1.html> partendo dal link reale http://www.gdr-online.it/vedi_discussione.php?id=1. Analizzando il codice di esempio notiamo che la prima riga attiva il modulo (deve essere sempre inserita) invece la seconda inizializza la creazione degli

URL virtuali. All'inizio viene specificato come l'URL deve essere riscritto e questo viene inserito tra i caratteri ^ e \$; nella seconda parte è definito il nome della pagina da riscrivere. Come notiamo la variabile che viene passata sulla pagina da riscrivere è denominata **\$1**, questo ci permetterà, qualora ci servisse, di nominare altre variabili come \$2, \$3 e così via. La variabile **\$1** viene ripresa nell'URL virtuale tramite **([0-9]+)** che definisce uno o più caratteri numerici (nel nostro caso le variabili saranno tutte numeriche quindi inseriremo questo pattern). Se invece volessimo passare delle variabili non numeriche dovremmo inserire **(.+)** che ci permetterà di utilizzare qualsiasi carattere alfanumerico. Il nostro bel file adesso deve essere salvato con il nome **.htaccess** e caricato sul server. Prendiamo in considerazione un altro aspetto importante della creazione degli url virtuali, ossia il fatto che non tutti i caratteri possono essere contenuti nelle URL (ad esempio spazi, lettere accentate e così via). Per tanto se dovessimo riscrivere un URL sfruttando titolo di discussioni del forum, nomi dei personaggi o qualsiasi voglia stringa testuale dovremmo operare una modifica per renderlo compatibile con le specifiche degli URL. A questo punto ci basterà utilizzare un'apposita function che "pulisce" le stringhe e le rende ad hoc per il nostro intento.

```
function mod_rewrite($valore)
{
$valore = strtolower($valore);
$find = array(' ',
'&',
'\r\n',
'\n',
'/',
'\\',
'+');
$valore = str_replace ($find, '_', $valore);
$find = array(' ',
'é',
'è',
'ë',
'ê');
$valore = str_replace ($find, 'e', $valore);
$find = array(' ',
'ó',
'ò',
'ô',
'ö');
$valore = str_replace ($find, 'o', $valore);
$find = array(' ',
'á',
'à',
```

```

'a',
'ä');
$valore = str_replace ($find, 'a', $valore);
$find = array(' ',
'í',
'î',
'ï',
'ï');
$valore = str_replace ($find, 'i', $valore);
$find = array(' ',
'ú',
'ù',
'û',
'ü');
$valore = str_replace ($find, 'u', $valore);
$find = array('/[^a-z0-9\-\<>]/',
'/[\-]+/',
'/<[^>]*>/',
$repl = array('_',
'_',
'_');
$valore = preg_replace ($find, $repl, $valore);
return $valore;
}

```

Ora abbiamo tutto ciò che ci serve per utilizzare il mod rewrite, ma attenzione però, il server su cui caricate il file deve supportare questo modulo, per scoprirlo basterà creare una pagina PHP con questo codice:

```
<?php phpinfo(); ?>
```

Dopodiché dovremmo aprirla con il browser e cercare nell'output stampato **mod_rewrite** sotto **Loaded Modules**, se lo trovate allora è possibile utilizzare questo modulo. E' indubbio l'utilità di questo modulo che ci dà la possibilità di creare delle URL più pulite e più facilmente indicizzabili dai motori di ricerca (una URL con più di 3 variabili PHP raramente viene indicizzata dagli spider) oltre a poter usare delle parole chiave, ad esempio il titolo della discussione, direttamente nelle URL. Adesso se volessimo usare il Mod Rewrite non ci resterà altro che sfruttarlo anche in tutte le altre tecniche affrontate nel corso di questa guida e otterremo così un risultato davvero notevole.

Conclusione

Ho cercato di affrontare tutti gli argomenti che reputo più importanti finalizzati alla crescita della nostra comunità. Ribadisco quanto detto nell'introduzione: la pazienza, associata all'attuazione di tali consigli e alla passione, alla lunga potranno dare risultati tangibili. La mia speranza è che abbiate letto con interesse e che abbiate imparato qualcosa da questa, seppur piccola, guida e che ciò possa aiutarvi a togliervi qualche soddisfazione nella gestione di una comunità online (non necessariamente gdr). Per qualunque chiarimento o ulteriore spiegazione potrete contattarmi basterà collegarsi alla pagina <http://www.gdr-online.it/3/guida-al-posizionamento-nei-motori-di-ricerca-di-un-gdr-online/> e scrivere un commento con la richiesta. Rinnovo gli auguri a tutti i gestori e arrivederci su Gdr-Online.it

Risorse Utili

- Directory

http://www.dmoz.org/World/Italiano/Giochi/Internet/Giochi_di_Ruolo/
<http://gdr.directory.megghy.com>
<http://freedirectory.altervista.org>
<http://www.gdr-online.com>

- Guide

<http://css.html.it/guide/leggi/2/guida-css-di-base/>
<http://css.html.it/guide/leggi/3/guida-layout-dei-siti-con-i-css/>
<http://xhtml.html.it/guide/leggi/52/guida-xhtml/>
<http://php.html.it/guide/>
http://www.giorgiotave.it/wikigt/os/Guida_mod_rewrite

- Software

<http://www.phpbb.it/>
<http://www.wordpress-it.it/>
<http://www.fpdf.org/>
<http://www.feedcreator.org/>

- Strumenti per Webmaster

<http://www.seochat.com/seo-tools/>
<http://www.backlinkwatch.com/>
<http://livepr.raketforskning.com/>

<http://www.tuttowebmaster.it/strumenti/posizionamento.php>
http://www.alexa.com/site/ds/top_500
http://www.htaccesseditor.com/it.shtml#a_redirect

- Terminologia e curiosità

<http://www.peyrot.it/odp/>
http://it.wikipedia.org/wiki/Ottimizzazione_%28motori_di_ricerca%29
<http://it.wikipedia.org/wiki/PageRank>
<http://it.wikipedia.org/wiki/TrustRank>

Bibliografia

<http://www.peyrot.it/odp/>
<http://www.html.it>
<http://www.giorgiotave.it>
<http://it.wikipedia.org>