helion.pl
KSIĘGARNIA INTERNETOWA · WYDAWNICTWO

IDŹ DO
PRZYKŁADOWY ROZDZIAŁ
SPIS TREŚCI

KATALOG KSIĄŻEK
KATALOG ONLINE
ZAMÓW DRUKOWANY KATALOG

TWÓJ KOSZYK
DODAJ DO KOSZYKA

CENNIK I INFORMACJE
ZAMÓW INFORMACJE O NOWOŚCIACH
ZAMÓW CENNIK

CZYTELNIA
FRAGMENTY KSIĄŻEK ONLINE

HTML w 10 prostych krokach



Autor: Robert G. Fuller
Tłumaczenie: Michał Dadan (rozdz. 1 – 12),
Łukasz Zieliński (rozdz. 13 – 15)
ISBN: 83-7361-505-9
Tytuł oryginału: HTML in 10 Simple Steps or Less
Format: B5, stron: 528
Przykłady na ftp: 385 kB

Podczas tworzenia stron WWW często napotykamy problemy. Tekst nie wyświetla się prawidłowo w przeglądarce, tabela nie wygląda tak, jak powinna, obrazek pojawia się w miejscu, w którym nie powinien — to tylko niektóre z kłopotów, z jakimi boryka się chyba każdy początkujący twórca stron WWW. Tworzenie stron w środowiskach wizualnych to tylko półśrodek, ponieważ prędzej czy później trzeba będzie poprawić kod ręcznie. Do tego niezbędna jest znajomość języka HTML.

„HTML w 10 prostych krokach" to podręcznik przydatny każdemu początkującemu i średnio zaawansowanemu webmasterowi. Opisuje rozwiązania ponad 250 typowych problemów występujących przy tworzeniu stron WWW. Każdy temat przedstawiony jest w postaci ilustrowanego przykładu. Dzięki temu każdy może szybko i bez problemów poznać język HTML — podstawę każdego serwisu WWW. Wykonując wszystkie zadania po kolei, można poznać podstawy projektowania stron WWW, począwszy od stosowania pierwszych znaczników (elementów składowych języka HTML), skończywszy na umieszczaniu gotowych witryn na serwerze.

- Struktura dokumentu HTML
- Znaczniki META
- Wprowadzanie i formatowanie tekstu
- Umieszczanie obrazów w dokumentach HTML
- Osadzanie plików multimedialnych i apletów Javy
- Tworzenie tabel
- Projektowanie formularzy
- Formatowanie z wykorzystaniem arkuszy stylów CSS
- Proste skrypty JavaScript
- Korzystanie z narzędzi tekstowych i graficznych

Ta książka to prawdziwy „szwajcarski scyzoryk" — znajdziesz w niej wszystkie wiadomości, które mogą okazać się niezbędne przy tworzeniu stron WWW.

Wydawnictwo Helion
ul. Chopina 6
44-100 Gliwice
tel. (32)230-98-63
e-mail: helion@helion.pl

Spis treści

O Autorach ... 13
Wprowadzenie ... 15

Część 1. Struktura dokumentu w języku HTML ... 19

Zadanie 1. Wprowadzanie znaczników ... 20
Zadanie 2. Tworzenie struktury dokumentu ... 22
Zadanie 3. Znacznik Meta — tworzenie słów kluczowych ... 24
Zadanie 4. Znacznik Meta — tworzenie opisu strony ... 26
Zadanie 5. Znacznik Meta — informacje o autorze dokumentu ... 28
Zadanie 6. Znacznik Meta — data wygaśnięcia strony ... 30
Zadanie 7. Znacznik Meta — odświeżanie zawartości strony ... 32
Zadanie 8. Znacznik Meta — informacje dla robotów internetowych ... 34
Zadanie 9. Kontrolowanie tła dokumentu ... 36
Zadanie 10. Praca z kodem źródłowym w przeglądarce internetowej ... 38

Część 2. Praca z tekstem ... 41

Zadanie 11. Praca z nagłówkami ... 42
Zadanie 12. Praca z akapitami ... 44
Zadanie 13. Stosowanie czcionek ... 46
Zadanie 14. Ustawianie wielkości czcionki ... 48
Zadanie 15. Ustawianie koloru czcionki ... 50
Zadanie 16. Stosowanie stylów fizycznych ... 52
Zadanie 17. Stosowanie stylów logicznych ... 54
Zadanie 18. Wstawianie znaków specjalnych ... 56
Zadanie 19. Stosowanie elementu „tekst preformatowany” ... 58
Zadanie 20. Stosowanie elementu „cytat” ... 60
Zadanie 21. Ustawianie marginesów dokumentu ... 62
Zadanie 22. Tworzenie listy numerowanej ... 64
Zadanie 23. Modyfikacja stylu listy numerowanej ... 66
Zadanie 24. Zmiana wartości początkowej listy numerowanej ... 68
Zadanie 25. Tworzenie listy wypunktowanej ... 70

Zadanie 26. Modyfikacja stylów punktorów ... 72
Zadanie 27. Zagnieżdżanie list ... 74
Zadanie 28. Tworzenie list definicji ... 76

Część 3. Praca z obrazami ... 79
Zadanie 29. Wstawianie obrazów ... 80
Zadanie 30. Kontrolowanie odstępów i wyrównywania ... 82
Zadanie 31. Skalowanie obrazów w programie Photoshop Elements ... 84
Zadanie 32. Optymalizacja obrazów GIF w programie Photoshop Elements ... 86
Zadanie 33. Optymalizacja obrazów JPEG w programie Photoshop Elements ... 88
Zadanie 34. Optymalizacja obrazów PNG w programie Photoshop Elements ... 90

Część 4. Audio i wideo ... 93
Zadanie 35. Osadzanie plików audio ... 94
Zadanie 36. Dźwięki odtwarzane w tle ... 96
Zadanie 37. Osadzanie sekwencji wideo ... 98
Zadanie 38. Osadzanie apletów Javy ... 100

Część 5. Hiperłącza ... 103
Zadanie 39. Tworzenie hiperłączy ... 104
Zadanie 40. Określanie ścieżek ... 106
Zadanie 41. Tworzenie odnośników mailto ... 108
Zadanie 42. Tworzenie odnośników do innych miejsc w tym samym dokumencie ... 110

Część 6. Tworzenie tabel ... 113
Zadanie 43. Tworzenie tabel ... 114
Zadanie 44. Obramowanie tabeli ... 116
Zadanie 45. „Duże" komórki ... 118
Zadanie 46. Wyrównywanie elementów tabeli ... 120
Zadanie 47. Określanie wymiarów elementów tabeli ... 122
Zadanie 48. Tło tabeli ... 124
Zadanie 49. Zagnieżdżanie tabel ... 126
Zadanie 50. Dalsze porządkowanie danych w tabelach ... 128

Część 7. Praca z formularzami ... 131

Zadanie 51. Dodawanie elementów formularzy ... 132
Zadanie 52. Formatowanie pól tekstowych ... 134
Zadanie 53. Formatowanie pól przeznaczonych do wprowadzania haseł ... 136
Zadanie 54. Formatowanie obszarów tekstowych ... 138
Zadanie 55. Formatowanie pól wyboru ... 140
Zadanie 56. Formatowanie przycisków opcji ... 142
Zadanie 57. Formatowanie list rozwijanych ... 144
Zadanie 58. Formatowanie list wyboru ... 146
Zadanie 59. Formatowanie pól typu file ... 148
Zadanie 60. Formatowanie przycisków typu Submit i Reset ... 150
Zadanie 61. Stosowanie obrazków w roli przycisków typu Submit ... 152
Zadanie 62. Stosowanie ukrytych pól formularzy ... 154
Zadanie 63. Określanie kolejności, w jakiej należy poruszać się po polach formularza ... 156
Zadanie 64. Stosowanie zestawów pól ... 158

Część 8. Praca z ramkami ... 161

Zadanie 65. Tworzenie dokumentu głównego ... 162
Zadanie 66. Określanie rozmiarów ramek ... 164
Zadanie 67. Granice ramek ... 166
Zadanie 68. Marginesy i paski przewijania ramek ... 168
Zadanie 69. Zagnieżdżanie ramek ... 170
Zadanie 70. Wybór ramki docelowej ... 172
Zadanie 71. Informacje noframes ... 174
Zadanie 72. Pływające ramki ... 176

Część 9. Kaskadowe arkusze stylów (CSS) ... 179

Zadanie 73. Spisywanie reguł stylu ... 180
Zadanie 74. Tworzenie osadzonego arkusza stylów ... 182
Zadanie 75. Tworzenie zewnętrznego arkusza stylów ... 184
Zadanie 76. Tworzenie klas stylów ... 186
Zadanie 77. Właściwość font-family ... 188
Zadanie 78. Określanie wielkości czcionki za pomocą słów kluczowych ... 190
Zadanie 79. Określanie wielkości czcionki poprzez podanie jej fizycznych wymiarów ... 192
Zadanie 80. Praca ze stylami czcionek ... 194

Zadanie 81. Skrócony zapis właściwości z grupy font ... 196
Zadanie 82. Kolor czcionki i kolor tła ... 198
Zadanie 83. Kontrolowanie odstępów między znakami i między słowami ... 200
Zadanie 84. Kontrolowanie odstępów między wierszami i wyrównywania w pionie ... 202
Zadanie 85. Właściwość text-decoration ... 204
Zadanie 86. Właściwość text-transform ... 206
Zadanie 87. Kontrolowanie wyrównywania tekstu i wcięć ... 208
Zadanie 88. Praca z obrazami wyświetlanymi w tle ... 210
Zadanie 89. Właściwości z grupy padding ... 212
Zadanie 90. Właściwości z grupy border-style ... 214
Zadanie 91. Właściwości z grupy border-width ... 216
Zadanie 92. Właściwości z grupy border-color ... 218
Zadanie 93. Skrócony zapis właściwości z grupy border ... 220
Zadanie 94. Właściwości z grupy margin ... 222
Zadanie 95. Określanie wymiarów poszczególnych elementów ... 224
Zadanie 96. Właściwość float ... 226
Zadanie 97. Kontrolowanie stylów wypunktowania ... 228
Zadanie 98. Kontrolowanie stylów numerowania ... 230
Zadanie 99. Tworzenie warstw o współrzędnych bezwzględnych ... 232
Zadanie 100. Tworzenie warstw o współrzędnych względnych ... 234
Zadanie 101. Deklarowanie obszarów obcinania warstw ... 236

Część 10. Proste skrypty w języku JavaScript ... 239

Zadanie 102. Przygotowywanie dokumentów ... 240
Zadanie 103. Wstawianie informacji o dacie i godzinie ... 242
Zadanie 104. Zmiana zawartości strony w zależności od pory dnia ... 244
Zadanie 105. Umieszczanie informacji na pasku stanu przeglądarki ... 246
Zadanie 106. Ukrywanie adresów e-mail przed spamerami ... 248
Zadanie 107. Wczytywanie obrazów z wyprzedzeniem ... 250
Zadanie 108. Efekt zmieniających się obrazów ... 252
Zadanie 109. Tworzenie okien wyskakujących ... 254

Część 11. Elementy opracowane przez firmy niezależne ... 257

Zadanie 110. Dodawanie bezpłatnego paska wyszukiwania Google ... 258
Zadanie 111. Dodawanie bezpłatnego paska z wiadomościami ... 260
Zadanie 112. Dodawanie możliwości głosowania ... 262
Zadanie 113. Program partnerski Amazon.com ... 264
Zadanie 114. Dodawanie darmowego licznika odwiedzin ... 266
Zadanie 115. Dodawanie informacji o pogodzie ... 268

Część 12. TextPad ... 271

Zadanie 116. Pobieranie TextPada z internetu ... 272
Zadanie 117. Tworzenie i otwieranie dokumentów ... 274
Zadanie 118. Poruszanie się po tekście ... 276
Zadanie 119. Zaznaczanie kodu ... 278
Zadanie 120. Korzystanie ze Schowka ... 280
Zadanie 121. Zarządzanie plikami ... 282
Zadanie 122. Narzędzia Znajdź i Zastąp ... 284
Zadanie 123. Wyszukiwanie łańcuchów w kilku plikach jednocześnie ... 286
Zadanie 124. Odnajdywanie nawiasów do pary ... 288
Zadanie 125. Sprawdzanie pisowni ... 290
Zadanie 126. Praca z Selektorem dokumentów ... 292
Zadanie 127. Tworzenie przestrzeni roboczych ... 294
Zadanie 128. Praca z bibliotekami wstawek ... 296
Zadanie 129. Edytowanie bibliotek wstawek ... 298
Zadanie 130. Pobieranie bibliotek wstawek z internetu ... 300
Zadanie 131. Współpraca TextPada z przeglądarkami internetowymi ... 302
Zadanie 132. Konfiguracja narzędzia HTML Validator ... 304
Zadanie 133. Tworzenie makr wywoływanych z klawiatury ... 306
Zadanie 134. Tworzenie makr wstawiających znaczniki-pojemniki ... 308
Zadanie 135. Kolorowanie składni ... 310

Część 13. Praca w edytorze HomeSite ... 313

Zadanie 136. Rekonesans po interfejsie edytora HomeSite ... 314
Zadanie 137. Tworzenie nowego projektu ... 316
Zadanie 138. Organizowanie folderów projektu ... 318
Zadanie 139. Rozpoczęcie pracy nad nowym dokumentem ... 320

Zadanie 140. Tworzenie i używanie szablonów stron ... 322
Zadanie 141. Wstawianie i konwersja plików ... 324
Zadanie 142. Odnajdywanie i wstawianie znaczników i atrybutów ... 326
Zadanie 143. Porządkowanie kodu za pomocą funkcji CodeSweeper ... 328
Zadanie 144. Edycja kaskadowych arkuszy stylów w oknie edytora stylów ... 330
Zadanie 145. Podgląd stron w zewnętrznych przeglądarkach ... 332
Zadanie 146. Formatowanie tekstu strony ... 334
Zadanie 147. Tworzenie list ... 336
Zadanie 148. Sprawdzanie pisowni ... 338
Zadanie 149. Wstawianie kresek poziomych ... 340
Zadanie 150. Wyszukiwanie ciągów znaków w dokumencie HTML ... 342
Zadanie 151. Zamienianie ciągów znaków w dokumencie HTML ... 344
Zadanie 152. Wstawianie obrazów ... 346
Zadanie 153. Korzystanie z edytora map obrazów ... 348
Zadanie 154. Automatyczne wstawianie znaczników ... 350
Zadanie 155. Wstawianie tabel ... 352
Zadanie 156. Konstruowanie układów ramek ... 354
Zadanie 157. Tworzenie formularzy ... 356
Zadanie 158. Określanie wagi strony ... 358
Zadanie 159. Weryfikacja kodu i łączy ... 360
Zadanie 160. Dostosowywanie ustawień edytora HomeSite ... 362
Zadanie 161. Automatyczne tworzenie kopii zapasowych ... 364
Zadanie 162. Ustawianie opcji publikowania ... 366
Zadanie 163. Publikowanie plików i folderów ... 368

Część 14. Praca w środowisku Dreamweaver ... 371

Zadanie 164. Określanie przeglądarek używanych do podglądu stron ... 372
Zadanie 165. Definiowanie serwisów ... 374
Zadanie 166. Używanie map serwisów ... 376
Zadanie 167. Ustalanie właściwości strony ... 378
Zadanie 168. Ustawianie opcji wyświetlania kodu ... 380
Zadanie 169. Korzystanie z urywków kodu ... 382
Zadanie 170. Wstawianie i formatowanie tekstu ... 384
Zadanie 171. Tworzenie list ... 386
Zadanie 172. Sprawdzanie pisowni tekstu ... 388

Zadanie 173. Używanie funkcji wyszukaj i zastąp ... 390
Zadanie 174. Importowanie kodu HTML wygenerowanego w edytorze Word ... 392
Zadanie 175. Importowanie tabel danych z osobnych aplikacji ... 394
Zadanie 176. Wstawianie i formatowanie obrazów ... 396
Zadanie 177. Tworzenie tekstu w formacie Flash ... 398
Zadanie 178. Tworzenie przycisków w formacie Flash ... 400
Zadanie 179. Testowanie i dostosowywanie przycisków w formacie Flash ... 402
Zadanie 180. Wyznaczanie zewnętrznego edytora obrazów ... 404
Zadanie 181. Tworzenie map obrazów ... 406
Zadanie 182. Przygotowywanie obrazów przełączanych ... 408
Zadanie 183. Projektowanie pasków nawigacyjnych ... 410
Zadanie 184. Tworzenie tabel ... 412
Zadanie 185. Modyfikowanie istniejących tabel ... 414
Zadanie 186. Tworzenie formularzy ... 416
Zadanie 187. Opracowywanie układów ramek ... 418
Zadanie 188. Posługiwanie się techniką warstw ... 420
Zadanie 189. Tworzenie arkuszy stylów ... 422
Zadanie 190. Definiowanie akcji ... 424
Zadanie 191. Definiowanie akcji wstępnego pobierania obrazów ... 426
Zadanie 192. Definiowanie akcji otwierania okna przeglądarki ... 428
Zadanie 193. Definiowanie akcji sprawdzania danych w formularzu ... 430
Zadanie 194. Definiowanie akcji wyświetlania tekstu na pasku stanu ... 432
Zadanie 195. Korzystanie z panelu zasobów ... 434
Zadanie 196. Określanie danych zdalnego serwera ... 436
Zadanie 197. Wysyłanie i pobieranie plików ... 438
Zadanie 198. Zarządzanie podziałem pracy ... 440

Część 15. Praca w środowisku FrontPage ... 443

Zadanie 199. Zakładanie serwisu WWW ... 444
Zadanie 200. Tworzenie nowych stron w strukturze nawigacyjnej ... 446
Zadanie 201. Nadawanie nazw i zapisywanie stron ... 448
Zadanie 202. Przeglądanie i zmienianie właściwości stron ... 450
Zadanie 203. Stosowanie motywów ... 452
Zadanie 204. Tworzenie nowych motywów ... 454
Zadanie 205. Tworzenie i używanie szablonów ... 456

Zadanie 206. Wstawianie i formatowanie tekstu ... 458
Zadanie 207. Sprawdzanie i poprawianie tekstu strony ... 460
Zadanie 208. Wstawianie obrazów clipart i z pliku ... 462
Zadanie 209. Definiowanie zastępczego tekstu ... 464
Zadanie 210. Rysowanie i formatowanie kształtów i linii ... 466
Zadanie 211. Wstawianie na strony filmów w formacie Flash ... 468
Zadanie 212. Tworzenie obiektów WordArt ... 470
Zadanie 213. Dodawanie pasków nawigacyjnych ... 472
Zadanie 214. Wstawianie i wyrównywanie transparentów stron ... 474
Zadanie 215. Tworzenie przycisków interaktywnych ... 476
Zadanie 216. Zmienianie tła i kolorów stron ... 478
Zadanie 217. Tworzenie list punktowanych i numerowanych ... 480
Zadanie 218. Wyświetlanie obramowania tekstu ... 482
Zadanie 219. Cieniowanie bloków tekstu i pustych wierszy ... 484
Zadanie 220. Wstawianie tabel ... 486
Zadanie 221. Tworzenie i usuwanie wierszy, kolumn i komórek ... 488
Zadanie 222. Rozdzielanie i scalanie komórek tabel ... 490
Zadanie 223. Zmienianie wymiarów i formatowania komórek ... 492
Zadanie 224. Wypełnianie tabel grafiką i tekstem ... 494
Zadanie 225. Tworzenie ramek ... 496
Zadanie 226. Stosowanie techniki warstw ... 498
Zadanie 227. Definiowanie zakładek w tekście stron ... 500
Zadanie 228. Wpisywanie słów kluczowych i opisów stron ... 502
Zadanie 229. Publikowanie utworzonych serwisów ... 504

Skorowidz ... 507

Część 14. Praca w środowisku Dreamweaver

Zadanie 164. Określanie przeglądarek używanych do podglądu stron
Zadanie 165. Definiowanie serwisów
Zadanie 166. Używanie map serwisów
Zadanie 167. Ustalanie właściwości strony
Zadanie 168. Ustawianie opcji wyświetlania kodu
Zadanie 169. Korzystanie z urywków kodu
Zadanie 170. Wstawianie i formatowanie tekstu
Zadanie 171. Tworzenie list
Zadanie 172. Sprawdzanie pisowni tekstu
Zadanie 173. Używanie funkcji wyszukaj i zastąp
Zadanie 174. Importowanie kodu HTML wygenerowanego w edytorze Word
Zadanie 175. Importowanie tabel danych z osobnych aplikacji
Zadanie 176. Wstawianie i formatowanie obrazów
Zadanie 177. Tworzenie tekstu w formacie Flash
Zadanie 178. Tworzenie przycisków w formacie Flash
Zadanie 179. Testowanie i dostosowywanie przycisków w formacie Flash
Zadanie 180. Wyznaczanie zewnętrznego edytora obrazów
Zadanie 181. Tworzenie map obrazów
Zadanie 182. Przygotowywanie obrazów przełączanych
Zadanie 183. Projektowanie pasków nawigacyjnych
Zadanie 184. Tworzenie tabel
Zadanie 185. Modyfikowanie istniejących tabel
Zadanie 186. Tworzenie formularzy
Zadanie 187. Opracowywanie układów ramek
Zadanie 188. Posługiwanie się techniką warstw
Zadanie 189. Tworzenie arkuszy stylów
Zadanie 190. Definiowanie akcji
Zadanie 191. Definiowanie akcji wstępnego pobierania obrazów
Zadanie 192. Definiowanie akcji otwierania okna przeglądarki
Zadanie 193. Definiowanie akcji sprawdzania danych w formularzu
Zadanie 194. Definiowanie akcji wyświetlania tekstu na pasku stanu
Zadanie 195. Korzystanie z panelu zasobów
Zadanie 196. Określanie danych zdalnego serwera
Zadanie 197. Wysyłanie i pobieranie plików
Zadanie 198. Zarządzanie podziałem pracy

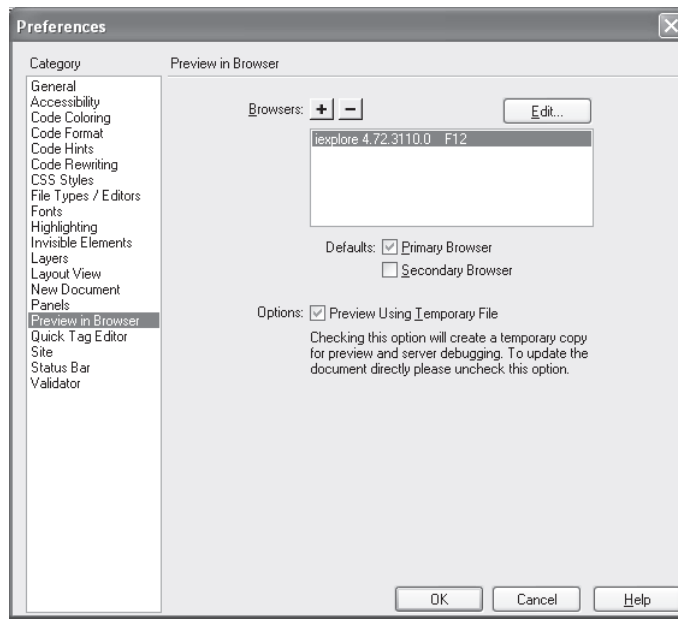
Zadanie 164

Określanie przeglądarek używanych do podglądu stron

Dobry projektant stron internetowych, zanim udostępni strony na serwerze, testuje je w więcej niż jednej przeglądarce, a nawet w różnych wersjach poszczególnych przeglądarek. Dzięki temu może się zorientować, czy wygląd lub działanie którejś ze stron nie ulegają zaburzeniu po wyświetleniu za pomocą niektórych przeglądarek, czy też nawet tylko jednej z wersji którejś z przeglądarek. W tym zadaniu ustawimy przeglądarki, które będą używane do poglądu edytowanych stron.

1. Po uruchomieniu środowiska Dreamweaver MX wybierz z menu *File* pozycję *Preview in Browser*, a z otwartego w ten sposób podmenu polecenie *Edit Browser List*.

2. Ukaże się okno dialogowe *Preferences* (rysunek 164.1). Zaznacz po lewej stronie element *Preview in Browser*. W prawej części okna możesz teraz uzupełnić listę używanych przeglądarek, klikając przycisk ze znakiem plusa.



Rysunek 164.1. Widok listy przeglądarek używanych do podglądu umożliwia dodawanie przeglądarek do listy

Uwagi

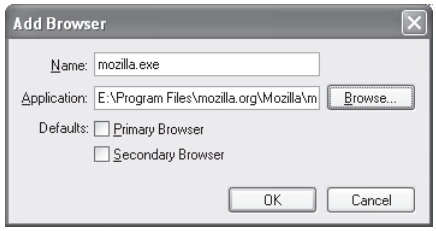
- Firma Macromedia udostępnia darmowe wersje próbne swoich programów, w tym także środowiska Dreamweaver MX, w internecie pod adresem *http://www.macromedia.com/downloads*.
- Aby przeglądarkę można było umieścić na liście, trzeba najpierw mieć ją zainstalowaną w komputerze. Najnowszą wersję przeglądarki Microsoft Internet Explorer znajdziesz w serwisie firmy Microsoft pod adresem *http://www.microsoft.com/windows/ie_intl/pl/*; przeglądarkę Netscape Navigator na stronach firmy Netscape (*http://channels.netscape.com/ns/browsers*), natomiast polską wersję zgodnej z Netscape Navigator przeglądarki Mozilla pobrać można ze stron projektu znajdujących się pod adresem *http://www.mozillapl.org*. Świetną kolekcję starszych wersji różnych przeglądarek zebrano w serwisie *http://browsers.evolt.org*.
- Naprawdę nie sposób mieć zbyt wiele przeglądarek do wyboru. Im więcej rodzajów masz dostępnych, im więcej wersji każdego typu przeglądarki, tym dokładniej możesz przetestować tworzone strony i usunąć wszelkie niezgodności przed wysłaniem stron na serwer.

Ostrzeżenie

- Wybierając do zainstalowania przeglądarki i poszczególne ich wersje, bierz pod uwagę docelową grupę odbiorców tworzonych stron. Jeśli będą to w większości osoby zafascynowane technologią, nie musisz się za bardzo przejmować starszymi wersjami. Jeśli serwis ma być przeznaczony dla szerszej publiczności, spośród której wiele osób korzysta prawdopodobnie ze starszego sprzętu i oprogramowania, upewnij się, że strony będą u nich działać. Przetestuj serwis w różnych wersjach przeglądarek Internet Explorer i Netscape Navigator wcześniejszych niż 6.0.

Zadanie 164

3. Po kliknięciu przycisku ze znakiem plusa, pojawia się okno dialogowe *Add Browser* (rysunek 164.2). Wpisz w nim nazwę, pod jaką przeglądarka będzie widoczna na liście, wyznacz ścieżkę do pliku programu i zdecyduj, czy przeglądarka ma być może ustawiona jako główna (*Primary Browser*) albo dodatkowa (*Secondary Browser*).



Rysunek 164.2. Określanie parametrów przeglądarki dodawanej do listy

4. Kliknij przycisk *OK*, aby zatwierdzić ustawienia przeglądarki i powrócić do okna dialogowego *Preferences*.

5. Powtarzaj kroki od 2. do 4. dla każdej przeglądarki, którą chcesz umieścić na liście.

6. Kliknij przycisk *OK*, aby zamknąć okno dialogowe *Preferences*.

Wskazówka

- Ustawienie przeglądarki jako głównej oznacza, że można ją szybko uruchomić klawiszem *F12*. Przeglądarce dodatkowej odpowiada kombinacja klawiszy *Ctrl+F12*. Pozostałe przeglądarki trzeba uruchamiać z menu.

- Przed rozpoczęciem pracy nad serwisem w języku polskim, warto ustawić domyślne kodowanie znaków w nowo tworzonych dokumentach na standard ISO 8859-2. W tym celu wybierz z menu *Edit* polecenie *Preferences* i w lewej części okna, które się otworzy, zaznacz element *New Document*. Następnie z listy rozwijanej *Default Encoding* wybierz pozycję *Central European (ISO-8859-2)*.

Odsyłacz

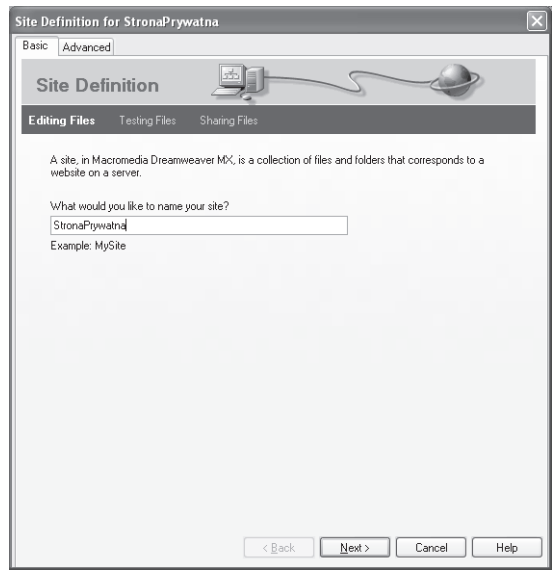
- Kiedy serwis już na pewno dobrze działa i wygląda we wszystkich przeglądarkach, wyślij jego pliki na serwer WWW (więcej informacji na ten temat znajdziesz w zadaniu 197.).

Zadanie 165

Definiowanie serwisów

Pracę nad projektem w środowisku Dreamweaver MX rozpoczyna się od zdefiniowania serwisu. Trzeba wpisać nazwę, określić lokalne i docelowe położenie plików, a także inne szczegółowe ustawienia. Struktura folderów lokalnych zostanie odtworzona na serwerze, nie będzie więc problemów z łączami między plikami serwisu.

1. Wybierz z menu *Site* polecenie *New Site*, aby otworzyć okno dialogowe *Site Definition* (rysunek 165.1). Będziemy zajmować się na razie tylko panelem *Basic*, upewnij się więc, że to właśnie ten z dwóch jest otwarty.



Rysunek 165.1. Pierwszy krok definiowania serwisu to ustalenie nazwy

2. Wpisz nazwę nowego serwisu i kliknij przycisk *Next*.
3. Możesz ustalić, że będziesz używać jakiegoś rodzaju technologię aktywnego generowania stron na serwerze (taką jak ColdFusion, ASP.NET, JSP czy PHP). Zaznacz opcję *Yes*, aby wybrać konkretną technologię, lub opcję *No*, aby zrezygnować z tych rozwiązań.
4. Kliknij przycisk *Next*. Trzecia strona kreatora zawiera zapytanie o tryb edycji stron: lokalnie (do wyboru dysk albo sieć) czy na zdalnym serwerze.
5. Zaznacz opcję *Edit Local Copies on My Machine*. Musisz teraz wyznaczyć ścieżkę do folderu, w którym chcesz przechowywać pliki nowego serwisu.
6. Kliknij przycisk *Next* i na następnej stronie wybierz metodę łączenia się z serwerem zdalnym. W zależności od ustawionej metody w panelu dostępne będą inne opcje szczegółowe.

Uwagi

- Nazwa serwisu może być dowolna, na przykład możesz wykorzystać adres domenowy, ale dobrymi nazwami będą też `Serwis Roberta` albo `Serwis korporacji ABC`.
- Obsługa okien i paneli w obszarze roboczym Dreamweaver MX jest charakterystyczna dla programów Macromedia z oznaczeniem MX, na przykład Flash MX. Zawartość panelu można na przemian wyświetlać i ukrywać, klikając ikonę trójkąta obok nazwy panelu (omawiany w tym zadaniu panel *Site* znajduje się w oknie *Files*). Jeśli niechcący usunie się z obszaru roboczego okno lub panel, można je ponownie wyświetlić (lub odsłonić zawartość zwiniętego panelu), znajdując nazwę panelu w menu *Windows*.

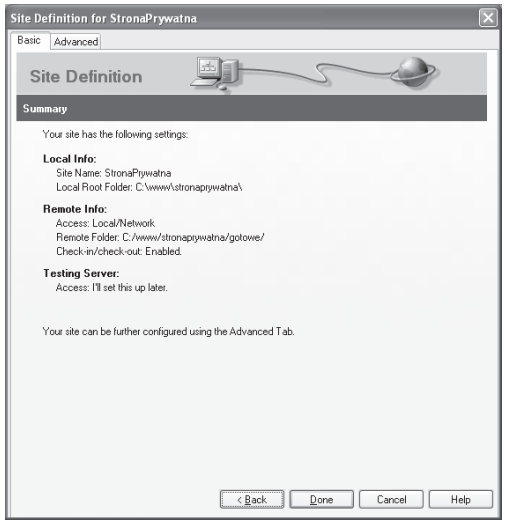
Ostrzeżenie

- Edycja plików na zdalnym serwerze ma dwie wady. Po pierwsze, strony są publicznie dostępne w czasie, gdy nad nimi pracujesz. Po drugie, trzeba specjalnie kopiować pliki na dysk lokalny w celu utworzenia kopii zapasowej.

Zadanie 165

7. Kliknij przycisk *Next*. Na otwartej teraz stronie możesz włączyć lub wyłączyć system blokowania plików (*Check In-Check Out*) dla nowego serwisu.

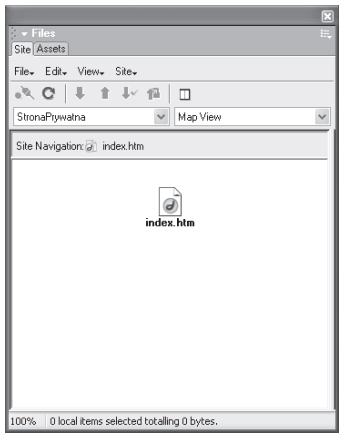
8. Kliknij przycisk *Next* i sprawdź jeszcze raz wszystkie parametry (rysunek 165.2).



Rysunek 165.2. Sprawdź ponownie poprawność ustawień

9. Kliknij przycisk *Done*. Nowy serwis jest już zdefiniowany i można teraz dodawać do niego strony.

10. Przede wszystkim potrzebujesz pliku o nazwie *index.html*. Zapisz więc pod tą nazwą nowy, pusty dokument. W panelu *Site* w oknie *Files* kliknij ikonę tego pliku prawym przyciskiem i wybierz z menu polecenie *Set as Home Page*, aby oznaczyć plik jako stronę główną serwisu. Jeśli teraz z listy rozwijanej w tym samym panelu (z tej po prawej stronie) wybierzesz pozycję *Map View*, zobaczysz zaczątek mapy nowego serwisu (rysunek 165.3).



Rysunek 165.3. Na razie mapa serwisu zawiera tylko jeden element

Wskazówki

- System blokowania plików (*Check In-Check Out*) służy zapobieganiu sytuacji, kiedy dwie różne osoby równocześnie zmieniają ten sam plik. Jeśli pracujesz nad serwisem razem z kimś innym, zaznacz opcję *Yes, enable check in and check out*. Jeśli nad serwisem pracujesz tylko Ty, zaznacz opcję *No*.

- Jeśli podczas wczytywania serwisu w jego głównym folderze zostanie wykryty plik *index.html* lub *index.htm*, automatycznie zostanie on oznaczony jako strona główna serwisu. Jeśli jednak tworzysz stronę główną już po otwarciu projektu, musisz oznaczyć jej plik ręcznie.

Odsyłacz

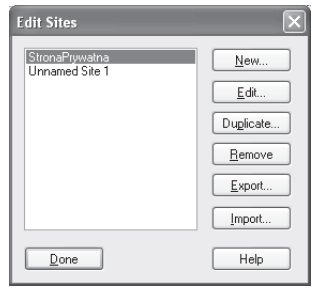
- Tworzenie serwisu w programie FrontPage może polegać na wybraniu szablonu i przygotowywaniu na jego podstawie kolejnych stron. Przeczytaj część 15., aby zdobyć więcej informacji na ten temat.

Zadanie 166

Używanie map serwisów

Widok mapy serwisu umożliwia tworzenie i nadzór nad układem łączy pomiędzy stronami, a także otwieranie poszczególnych plików do edycji. Jest to jak gdyby spojrzenie na cały serwis z lotu ptaka, którym można objąć siatkę stron i zorientować się w strukturze serwisu. Istnieje jednakże pewna przeszkoda: najpierw trzeba utworzyć serwis, zapisać kilka plików, a dopiero później można podziwiać ich schemat na mapie serwisu. Przed podjęciem poniższych kroków trzeba więc nie tylko zdefiniować serwis, ale też zapisać przynajmniej dwa pliki. W tym przykładzie wykorzystamy pliki strony głównej *index.html* oraz podstrony *kontakt.html*.

1. Aby wczytać uprzednio utworzony serwis i wyświetlić jego mapę, wybierz z menu *Site* polecenie *Site Map*. Jeśli dostępny jest więcej niż jeden serwis, zaznacz na liście wszystkich serwisów (rysunek 166.1 przedstawia zawierające ją okno) nazwę serwisu, którym zamierzasz się zajmować, a potem kliknij przycisk *Done*.



Rysunek 166.1. W oknie dialogowym Edit Sites zaznacz nazwę serwisu, nad którym będziesz pracować

2. Po otwarciu serwisu wyświetl, jeśli trzeba, widok folderów lokalnych (panel *Site* w oknie *Files*, opcja *Local View* na prawej liście rozwijanej). Klikając ikony plusa lub minusa możesz odsłaniać bądź ukrywać zawartość folderów w sposób analogiczny jak w oknach Eksploratora systemu Windows. W tym widoku możesz obserwować rozmieszczenie plików serwisu w folderach.

3. Aby otworzyć jeden z plików, kliknij dwukrotnie jego ikonę w widoku eksploratora. Plik zostaje otwarty w nowym oknie edytora i można go teraz poddać edycji.

4. Aby szybko utworzyć łącze między dwoma stronami serwisu, rozszerz panel *Site*, klikając ostatni na pasku narzędzi panelu przycisk *Expand/Collapse*. W zależności od układu obszaru roboczego panel albo przekształci się w okno zmaksymalizowane na całe okno Dreamweaver MX, albo jedynie zawierające go okno się poszerzy (rysunek 166.2).

5. Za pomocą pierwszego i trzeciego od lewej przycisku na pasku narzędzi panelu możesz przełączać widok w lewej części okna pomiędzy widokami folderów serwisu (rysunek 166.3) i mapy serwisu. Przytrzymanie przycisku trzeciego powoduje otwarcie menu, które umożliwia włączenie lub wyłączenie widoku folderów lokalnych w prawej części okna.

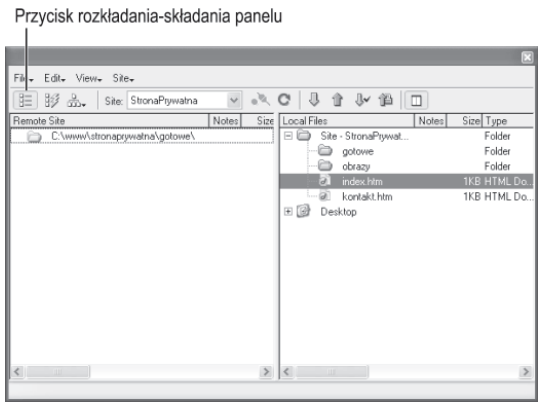
Ostrzeżenie

- Jeśli na liście w oknie *Edit Sites* nie ma serwisu, który powinien tam się znajdować, to znaczy, że w ogóle nie został zdefiniowany, czy to z powodu roztargnienia, czy też przerwania procesu definiowania. Wybierz z menu *Site* polecenie *New Site* i utwórz serwis, uważnie podając wszystkie wymagane informacje.

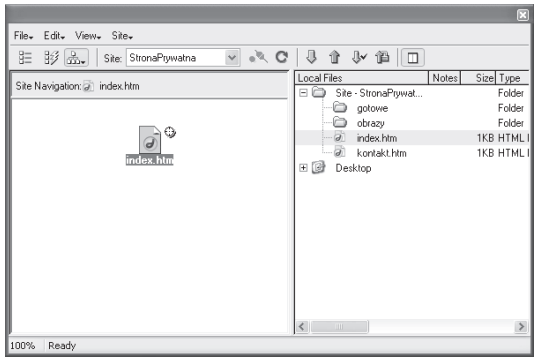
Zadanie 166

6. Zaznacz ikonę pliku *index.htm* na mapie serwisu i przeciągnij ikonę celownika na nazwę pliku w widoku folderów lokalnych po prawej stronie. Po ustanowieniu łącza wybrany plik pojawi się w widoku mapy serwisu, a samo łącze zostanie wyświetlone w postaci kreski (rysunek 166.4).

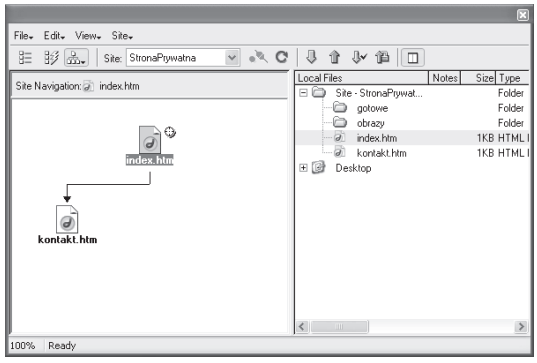
7. Kontynuuj tworzenie łączy lub zamknij mapę serwisu, ponownie klikając przycisk rozkładania-składania panelu.



Rysunek 166.2. Rozszerzony panel Sites



Rysunek 166.3. Ten sam panel po przełączeniu lewej części okna na widok folderów serwisu



Rysunek 166.4. Łącze pomiędzy dwiema stronami wyświetlone w widoku mapy serwisu

Wskazówki

- Aby w widoku folderów odsłonić lub ukryć zawartość folderu, możesz także kliknąć dwukrotnie jego nazwę.
- Po utworzeniu łącza pomiędzy dwiema stronami w opisany tu sposób, na stronie początkowej umieszczane jest łącze tekstowe (w tym przypadku będzie to tekst *kontakt*, umożliwiający przejście do strony *kontakt.html*). Później możesz zmienić je na łącze graficzne albo pozostawić tekst, a tylko, na przykład, zmienić położenie i formatowanie tekstu.
- W poprzednich wersjach programu Dreamweaver mapa serwisu była wyświetlana w osobnym oknie i wyświetlenie go ponad pozostałymi oknami w celu korzystania z widoku mapy wymagało kliknięcia na pasku zadań przycisku odpowiadającego temu oknu. Przycisk składania-rozkładania spełnia z grubsza podobną funkcję, umożliwiając wyświetlenie mapy, jeśli jest potrzebna. Ten sam panel, zablokowany po prawej stronie obszaru roboczego, może służyć do otwierania plików do edycji.

Odsyłacz

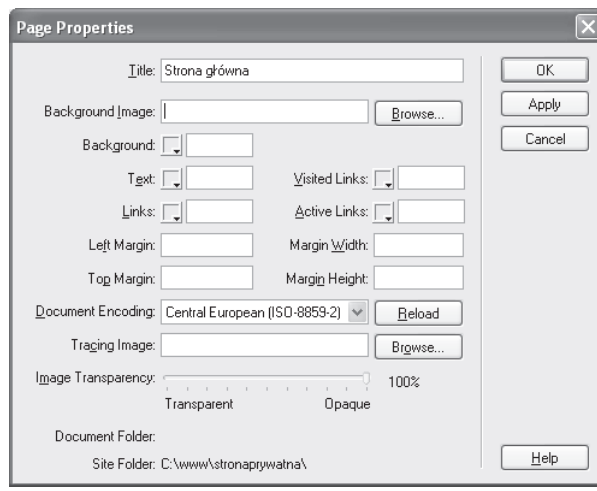
- W środowisku FrontPage dostępny jest widok nawigacyjny umożliwiający podobne operacje jak widok mapy serwisu w środowisku Dreamweaver. Z części 15. dowiesz się, jak obsługa serwisu realizowana jest w środowisku FrontPage.

Zadanie 167

Ustalanie właściwości strony

Ustawienia poszczególnych stron serwisu powinny być takie same. Ponieważ właściwości określane w omawianym tu oknie są ważne tylko w odniesieniu do edytowanej w danej chwili strony, trzeba ustawiać je za każdym razem tak samo, jeśli nawet nie wszystkie, to przynajmniej w jakiejś podstawowej części, aby serwis był spójny jako całość.

1. Otwórz stronę, której właściwości zamierzasz dostosować. Wybierz z menu *Modify* polecenie *Page Properties*.
2. Wpisz tytuł strony w pierwszym polu okna dialogowego *Page Properties* (rysunek 167.1).



Rysunek 167.1. Dostosuj prawie wszystkie własności aktywnej strony w oknie dialogowym Page Properties

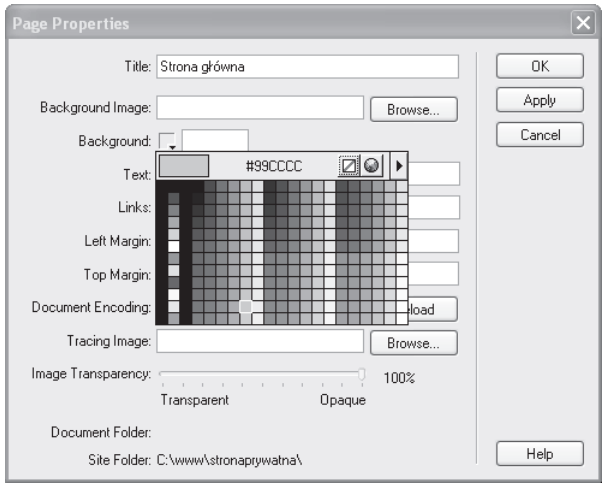
3. Jeśli strona ma zawierać tekst w języku polskim, upewnij się, że kodowanie znaków wyszczególnione w polu *Document Encoding* jest ustawione na *Central European (ISO-8859-2)*.

Uwaga

- Obraz szkicu (*Tracing Image*) pełni rolę wzorca. Nie jest włączany do gotowego serwisu, ale pokazuje się w edytorze, jak gdyby pod stroną. Dzięki tej funkcji można do przygotowanego wcześniej projektu graficznego strony dopasowywać wszystkie obrazy, tabele i ich komórki, ramki i warstwy, a także wyznaczać obszary na tekst. Za pomocą suwaka regulującego stopień przeźroczystości szkicu (*Image Transparency*) możesz go trochę rozmyć, jeśli nie jest od razu przygotowany w ten sposób. Niewygodnie jest wyświetlać obraz szkicu w całkowitej widzialności, ponieważ trudno byłoby dostrzec wyraźnie elementy wstawiane na tle szkicu.

Zadanie 167

4. Wybierz obraz tła strony, jeśli chcesz. A jeśli wolisz wybrać raczej jednolity kolor tła, skorzystaj w tym celu z palety (rysunek 167.2).



Rysunek 167.2. Tło strony można ozdobić tapetą lub pokryć jednolitym kolorem

5. Korzystając z identycznych przycisków palety dla każdej z tych opcji, ustaw kolory tekstu (*Text*), łączy (*Links*), łączy odwiedzonych (*Visited Links*) i łączy aktywnych (*Active Links*).

6. Wpisz wielkości marginesów: lewego (*Left Margin*), górnego (*Top Margin*), lewego i prawego równocześnie (*Width Margin*) lub górnego i dolnego równocześnie (*Height Margin*).

7. Jeśli chcesz korzystać z obrazu szkicu, wyznacz ścieżkę do niego w polu *Tracing Image*.

8. Kliknij przycisk *OK*, aby zatwierdzić ustawienia i zobaczyć zmodyfikowaną stronę.

Wskazówki

- Możesz także kliknąć tło strony prawym przyciskiem myszy i wybrać polecenie *Page Properties* z wyświetlonego tym sposobem menu.
- Ustalany tu tytuł strony będzie pojawiać się na pasku tytułowym okna przeglądarki, ilekroć użytkownik otworzy stronę. Staraj się układać raczej krótkie i rzeczowe tytuły. Spróbuj zwłaszcza nie przekraczać około 50 znaków długości tytułu, ponieważ tytuł dłuższy może nie zmieścić się na pasku tytułowym okna przeglądarki.
- Jeśli chcesz zobaczyć skutek wprowadzanych zmian od razu, bez konieczności zamykania okna, kliknij przycisk *Apply* zamiast *OK*.

Odsyłacz

- W programie FrontPage okno właściwości strony zawiera większość omawianych tu opcji. Wypróbuj je po zapoznaniu się z częścią 15.

Zadanie 168

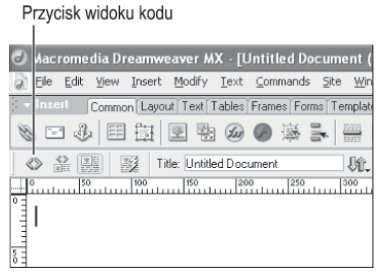
Ustawianie opcji wyświetlania kodu

Zaufaj nam: nie ma innej drogi niż praca nad kodem. Fakt, że Dreamweaver to edytor graficzny, wcale jeszcze nie oznacza, że nigdy już nie będzie trzeba oglądać zapisu języka HTML. Co więcej, środowisko Dreamweaver stworzono w sposób *zachęcający do* cyzelowania kodu strony, który jest tu bardzo łatwo dostępny. Pół lub cały obszar edycyjny można przeznaczyć na podgląd kodu źródłowego strony.

Uwaga

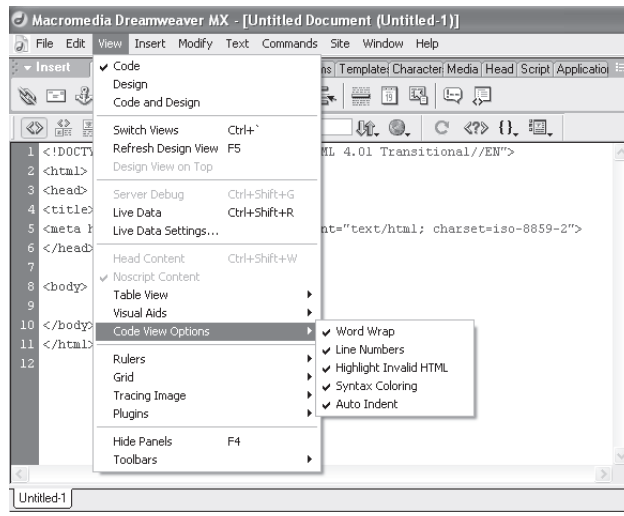
- Możesz obserwować stronę równocześnie w trybach graficznym i tekstowym. Kliknij przycisk znajdujący się na prawo od przycisku widoku kodu, a obszar edycyjny zostanie rozdzielony poziomo na obszary widoku obu typów.

1. Uruchom środowisko Dreamweaver i skoncentruj się nad obszarem edycyjnym.
2. Na pasku narzędzi edycyjnych kliknij przycisk widoku kodu (*Code View*, rysunek 168.1).



Rysunek 168.1. Przycisk widoku kodu

3. Wybierz z menu *View* element *Code View Options*. Pojawi się podmenu z opcjami wyświetlania kodu, a przy każdej z ustawionych w danej chwili opcji będzie widoczna parafka (rysunek 168.2).

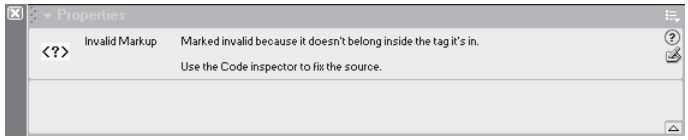


Rysunek 168.2. Podmenu opcji wyświetlania kodu

Zadanie 168

4. Możesz włączyć następujące opcje:

   - *Word Wrap* (zawijanie wierszy) umożliwia czytanie i edycję kodu bez konieczności przewijania w poziomie.
   - *Line Numbers* (numery wierszy) — powoduje wyświetlenie numerów wierszy kodu przy lewej krawędzi okna edytora.
   - *Highlight Invalid HTML* — wyróżniaj nieprawidłowy kod HTML. Jeśli ta opcja jest zaznaczona, fragmentu kodu niezgodne z zasadami składni języka HTML będą oznaczane żółtym tłem. Po kliknięciu wadliwego znacznika, informacja o możliwości jego poprawienia zostanie wyświetlona w oknie *Property* (rysunek 168.3).



Rysunek 168.3. Sugestia poprawienia znacznika — użyj okna Code Inspector

   - *Syntax Coloring* (kolorowanie składni) — używaj, jeśli chcesz kolorem odróżniać poszczególne elementy kodu.
   - *Auto Indent* (indentacja automatyczna) — naciśnięcie klawisza *Enter* podczas edycji kodu przeniesie kursor do nowej linii, ale pod pierwszy znak w linii poprzedniej.

5. Aby wyłączyć aktywną opcję, po prostu kliknij jej nazwę, a parafka zniknie.

Wskazówki

- Oprócz przycisków paska narzędzi przełączanie pomiędzy widokami kodu a projektowym umożliwiają polecenie *Switch View* z menu *View*, a także kombinacje klawiszy *Ctrl+`* (odwrotny apostrof, na lewo od klawisza *1* — to w przypadku systemu Windows) lub *Command+`* (w przypadku komputera Macintosh).
- Okno *Code Inspector* to po prostu dodatkowe okno edycyjne otwierane z podmenu *Other* menu *Window*. Wiele niestety samo z siebie nie pomoże, znacznik trzeba poprawić samodzielnie.

Odsyłacz

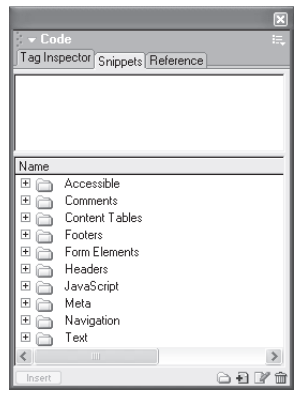
- W środowisku Dreamweaver standardowo dostępne są urywki kodu HTML przydatne do typowych zastosowań. Możesz także tworzyć swoje własne. Koncepcji urywków kodu poświęcone jest następne zadanie.

Zadanie 169

Korzystanie z urywków kodu

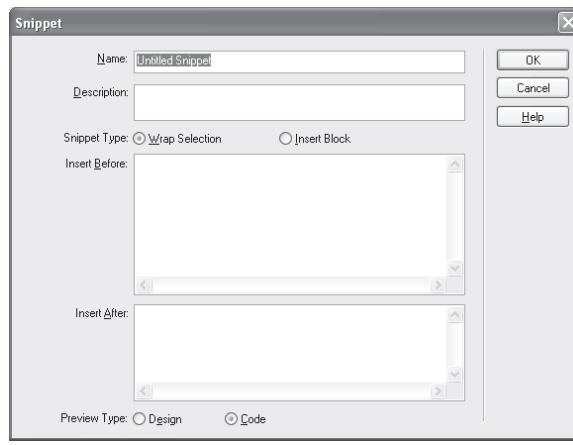
W środowisku Dreamweaver urywek kodu (ang. *code snippet*) to po prostu zapisany fragment kodu HTML, CSS, JavaScript czy jakiegokolwiek innego języka. Wygodny w obsłudze panel służy tworzeniu, przechowywaniu i kopiowaniu urywków. W pakiecie Dreamweaver od razu instalowana jest pewna liczba urywków, które można wykorzystać w charakterze inspiracji.

1. Aby wstawić urywek kodu do dokumentu, ustaw kursor w odpowiednim miejscu w kodzie dokumentu.
2. Wybierz z menu *Windows* polecenie *Snippets*, aby otworzyć panel urywków (rysunek 169.1). Otwórz któryś z folderów i kliknij dwukrotnie nazwę urywka, który chcesz wstawić.



Rysunek 169.1. Panel urywków

3. Aby utworzyć nowy urywek, kliknij przycisk z plusem w prawym dolnym rogu panelu. Otworzysz okno dialogowe *Snippet* (rysunek 169.2).



Rysunek 169.2. Okno dialogowe Snippet

Uwagi

- Jeśli w kodzie kopiowanym z urywka ma zostać umieszczony fragment kodu dokumentu, zaznacz odpowiedni fragment przed wstawieniem urywka.
- Nazwy urywków nie mogą zawierać znaków, które nie są dozwolone w nazwach plików: zwykłych (/) lub odwrotnych (\) ukośników, znaków cudzysłowu i różnych znaków specjalnych.

4. Wpisz kolejno nazwę i opis urywka w dwóch początkowych polach.
5. Wybierz typ urywka:
   - *Wrap Selection* (owiń zaznaczenie). Umożliwi Ci rozdzielenie kodu urywka pomiędzy dwa pola. Część umieszczona w polu *Insert Before* zostanie wstawiona przed kodem zaznaczonym w dokumencie, a część umieszczona w polu *Insert After* — po zaznaczonym fragmencie.
   - *Insert Block* (wstaw blok). Po prostu, zawartość pola *Insert Code* zostanie wstawiona do dokumentu.
6. Wybierz typ podglądu:
   - *Design* (projektowy). Po zaznaczeniu urywka, w górnej przegródce panelu *Snippets* pojawi się jego podgląd graficzny.
   - *Code* (kodu). W charakterze podglądu wyświetlany będzie kod źródłowy urywka.
7. Kliknij przycisk *OK*, aby zamknąć okno dialogowe *Snippet*.
8. Aby zmodyfikować lub usunąć urywek, zaznacz go w panelu — przycisk z ołówkiem (edycja urywka) lub z koszem na śmieci (usunięcie urywka).
9. Aby organizować urywki w folderach, korzystaj z przycisku z folderem, a powstanie nowy folder, do którego można będzie przeciągnąć wybrane urywki z folderów, które istniały już wcześniej.

Zadanie 169

Wskazówka

- Możesz także wstawić urywek, klikając jego nazwę prawym przyciskiem (w systemie Windows) lub trzymając klawisz *Control* (na komputerach Macintosh) i wybierając z menu kontekstowego polecenie *Insert*.

Odsyłacz

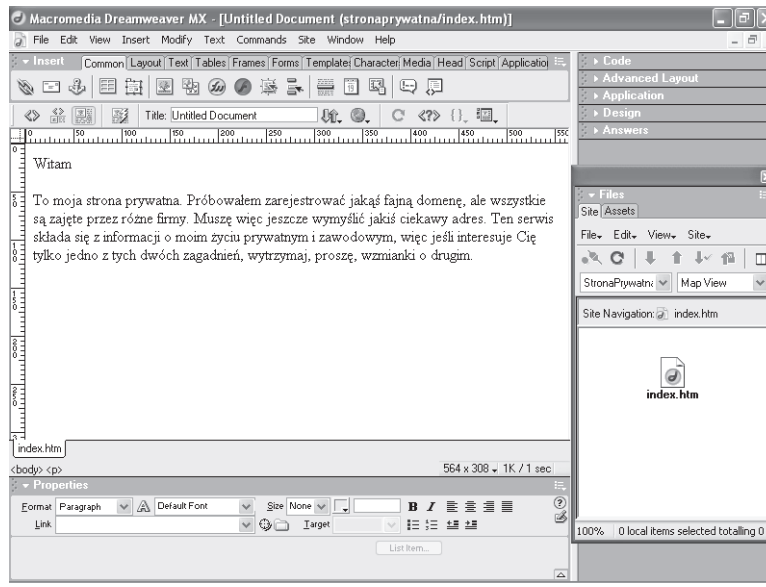
- Dobrze, a teraz nauczmy się wreszcie, jak na serio zaprząc Dreamweavera do pracy. W następnym zadaniu zajmiemy się formatowaniem tekstu.

Zadanie 170

Wstawianie i formatowanie tekstu

Tekst występuje na niemal każdej stronie internetowej. Służy wyrażaniu myśli, wymianie informacji, sprzedaży produktów lub edukowaniu. Dzięki środowisku Dreamweaver wstawianie tekstu na strony staje się prostsze niż kiedykolwiek, podobnie jak tworzenie tekstowych łączy do innych stron, plików lub serwisów. Równie łatwe jest formatowanie tekstu, aby był czytelny i pasował kolorystycznie do reszty strony.

1. Kliknij w obszarze otwartej strony, aby ustawić kursor w miejscu, gdzie tekst ma się zaczynać.
2. Wpisz ten tekst. Wiersze będą zawijane, a więc słowa niemieszczące się w jednym wierszu będą gładko przenoszone do następnego (rysunek 170.1).



Rysunek 170.1. Po wpisaniu tytułu strony czas przygotować akapity tekstu

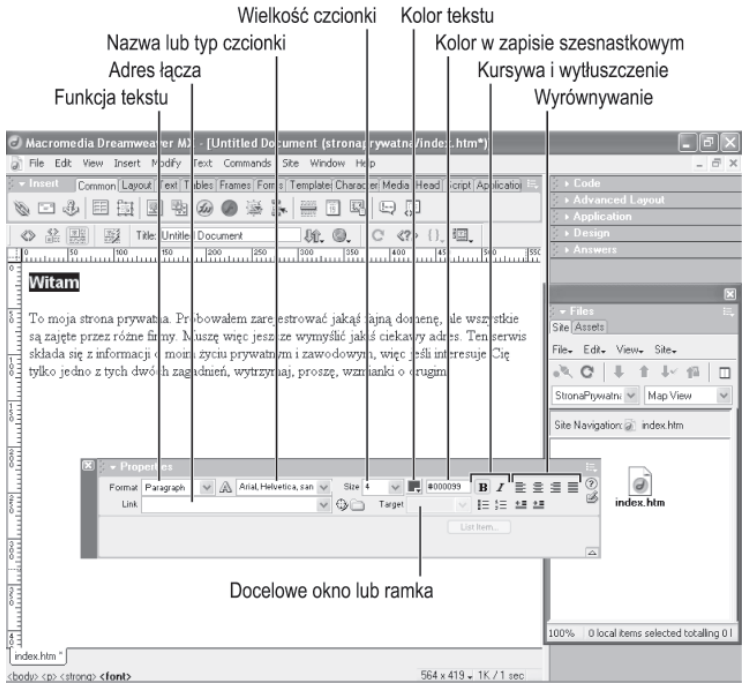
3. Po wprowadzeniu tekstu zaznacz fragment, któremu chcesz nadać formatowanie.
4. Jeśli okno *Properties* nie jest widoczne, wybierz z menu *Windows* polecenie *Properties*, aby je wyświetlić. Korzystając z list rozwijanych, określ używaną czcionkę (lista oznaczona literą *A*) i jej wielkość (*Size*, rysunek 170.2).
5. Kliknij przycisk *Text Color*, aby otworzyć paletę kolorów, na której kolor można wskazać myszą, lub z klawiatury wpisać szesnastkowy kod koloru (rysunek 170.3).
6. Stosuj czcionkę wytłuszczoną lub kursywę, wedle gustu. Umożliwiają Ci to przyciski z literami — odpowiednio — *B* lub *I*.

Uwagi

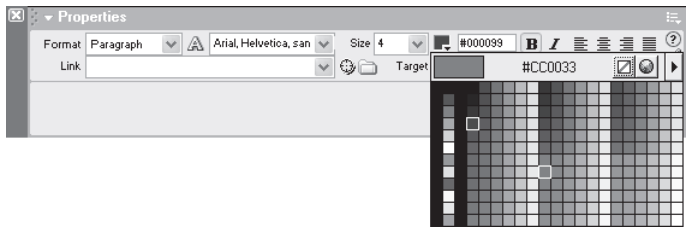
- Domyślnie tekst formatowany jest czcionką Times New Roman o wielkości 3. Te i inne właściwości można zmieniać w oknie *Properties*.
- W oknie właściwości znajdują się przyciski do pogłębiania i zmniejszania stopnia wcięcia (przycisk położony skrajnie na prawo w drugim rzędzie). Możesz ich używać do przesuwania tekstu po stronie, w lewo albo w prawo. Indentacja jest realizowana przez przesunięcie o pewną odległość (po kliknięciu przycisku pogłębiania indentacji). Jeśli tekst przesunie się za daleko, możesz wrócić, po jednej jednostce, klikając przycisk zmniejszania stopnia indentacji.
- Za pomocą listy rozwijanej *Format*, możesz wstawiać znaczniki nagłówka, od `<h1>` do `<h6>`.

Ostrzeżenie

- Na ekranie najwygodniej się czyta tekst wyświetlany czcionką bezszeryfową (ang. *sans-serif*). Czcionki Times New Roman lub innych czcionek szeryfowych możesz używać do formatowania krótkich fraz albo nagłówków (w przypadku których tekst będzie powiększony lub pogrubiony), ale jeśli chodzi o tekst akapitów, pozostań lepiej przy czcionkach Arial, Verdana lub innych bezszeryfowych, które zapewniają maksymalną czytelność tekstu.



Rysunek 170.2. W oknie Properties można ustawić każdą właściwość formatowania tekstu



Rysunek 170.3. Wybór koloru z bezpiecznej palety kolorów WWW

7. Używaj przycisków wyrównywania (do lewej, do prawej, centrowanie lub justowanie), aby zmienić sposób rozmieszczania tekstu.

8. Wykonaj ponownie kroki od 1. do 7. dla każdego innego fragmentu tekstu strony, który wymaga formatowania.

Zadanie 170

Wskazówki

- Tekst możesz zacząć wpisywać w dowolnym wierszu na stronie, w komórce tabeli, na warstwie lub w ramce. Gdziekolwiek umieścisz kursor, tam, kiedy zaczniesz pisać, będzie pojawiać się tekst.
- Wybierając czcionkę, zaznaczaj grupę, taką jak *Arial, Helvetica, sans-serif*. W ten sposób zwiększysz prawdopodobieństwo, że przynajmniej jedna z czcionek w grupie (a już na pewno czcionka typu określonego zbiorczym identyfikatorem w rodzaju *sans-serif*) będzie w komputerze użytkownika zainstalowana i zostanie wyświetlona w przeglądarce.
- Po otwarciu okna palety możesz wybrać kolor dowolnego piksela w obszarze roboczym środowiska Dreamweaver, w dowolnym panelu lub pasku narzędzi. Póki wskaźnik myszy ma postać próbnika, póty wszystko, co klikniesz, będzie wykorzystywane w charakterze wzorca koloru. To działa dla każdej palety w każdym oknie; po przejściu w tryb próbnika możesz pobrać dowolny kolor z ekranu.

Odsyłacz

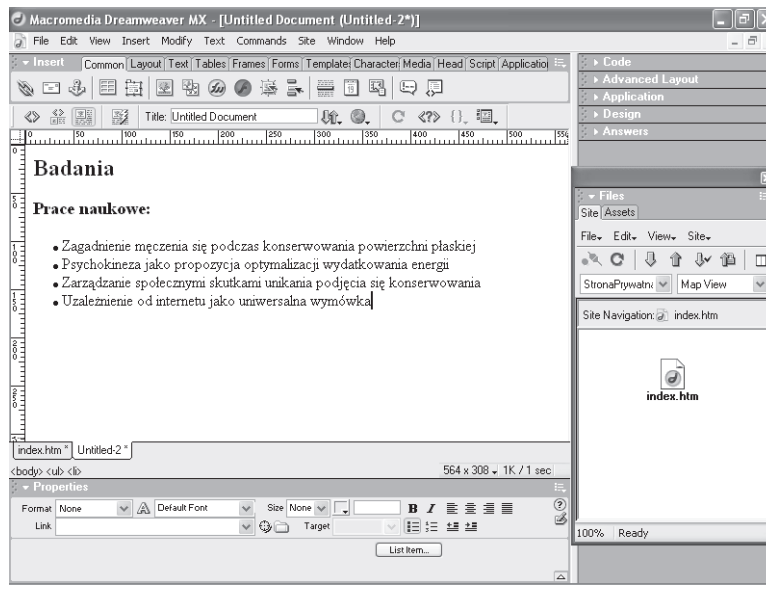
- Dzięki wiedzy uzyskanej w części 2., możesz kreować style nagłówków i definiować atrybuty czcionek.

Zadanie 171

Tworzenie list

Listę utworzyć można w jednej z trzech odmian, jako: uporządkowaną (nazywaną również numerowaną), nieuporządkowaną (nazywaną również wypunktowaną) lub definicji (słowniczek).

1. Zaznacz tekst, który będzie stanowić materiał na nową listę — dowolny ciąg linii tekstu lub akapitów.
2. Aby utworzyć listę wypunktowaną, kliknij przycisk *Unordered List* (z kropkami i kreseczkami).
3. Aby utworzyć listę numerowaną, kliknij przycisk *Ordered List* (z cyferkami i kreseczkami). Rysunek 171.1 przedstawia listę nieuporządkowaną (numerowaną) powstałą z czterech linii tekstu.



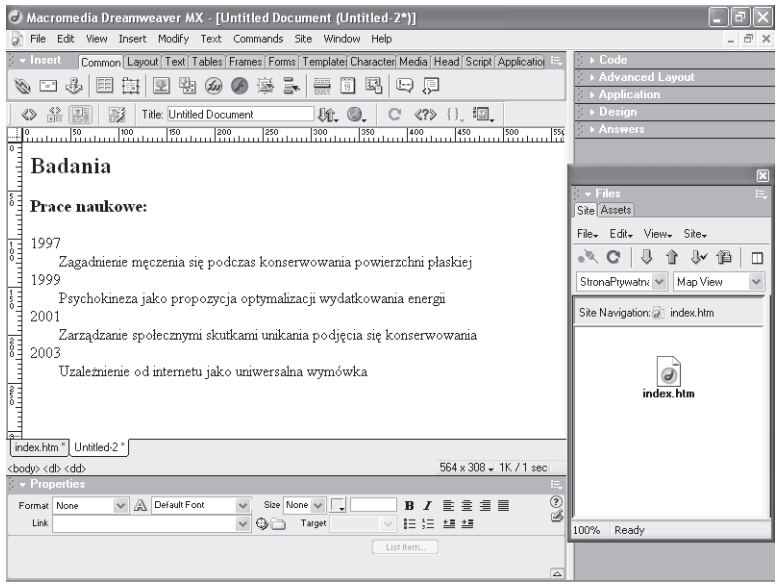
Rysunek 171.1. Zastosowanie listy wypunktowanej implikuje brak znaczenia kolejności elementów

4. Jeśli lista jest numerowana, usuwaj z niej elementy i obserwuj, jak numeracja automatycznie się uaktualnia.
5. Dodanie elementu do listy wypunktowanej spowoduje utworzenie nowego elementu wypunktowanego, a do listy numerowanej — o odpowiednim numerze kolejnym.
6. Aby utworzyć listę definicji, zaznacz tekst, a potem z menu *Text* przejdź do podmenu *List* i wybierz polecenie *Definition List*.

   Jak można to obejrzeć na rysunku 171.2, kolejne pozycje listy to, na przemian, terminy i definicje.

Uwagi

- Różnica pomiędzy listami uporządkowanymi a nieuporządkowanymi jest istotna. Jeśli na przykład informujesz, jak gdzieś dojechać, odpowiednia będzie lista numerowana, żeby było jasne, że masz na myśli pewną sekwencję działań. Jeśli jednak elementy listy nie układają się w jakąś hierarchię, zastosuj raczej listę wypunktowaną.
- W przypadku listy definicji co druga linia jest terminem i co druga jest definicją terminu. Definicje automatycznie są wyświetlane z wcięciem, co w łatwo dostrzegalny sposób wiąże je z terminami, których dotyczą.
- Dodanie nowej listy podczas edycji listy jest równoznaczne z utworzeniem nowego elementu wypunktowanego lub numerowanego (w zależności od typu listy). Naciśnij dwa razy klawisz *Enter*, aby wyłączyć tryb tworzenia listy.



Rysunek 171.2. Tworzenie listy terminów i definicji

Zadanie 171

Wskazówka

- Możesz szybko sformatować listę pytań i odpowiedzi przy użyciu formatu listy definicji: umieść pytania na miejscach terminów i odpowiedzi na miejscach definicji.

Odsyłacz

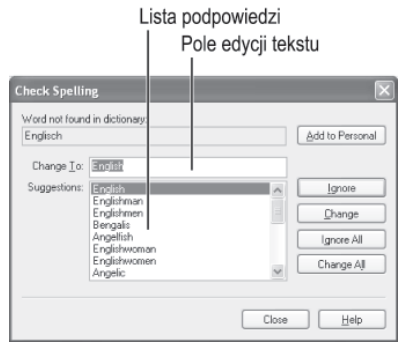
- Dowiedz się, jak tworzyć listy wypunktowane i numerowane w edytorze FrontPage. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w części 15.

Zadanie 172

Sprawdzanie pisowni tekstu

Funkcja sprawdzania pisowni w środowisku Dreamweaver działa bardzo podobnie jak w typowym edytorze tekstu. Słowa nie znalezione w słowniku programu wyświetlane są jako błędnie zapisane. Słowo takie możesz zastąpić jednym z listy podpowiedzi lub bezpośrednio poddać edycji fragment tekstu zawierający nieprawidłowe słowo.

1. Aby sprawdzić pisownię tylko części tekstu na stronie, zaznacz tę część i wybierz z menu *Text* polecenie *Check Spelling*. Jeśli zamierzasz sprawdzić całą stronę, wybierz polecenie, nie zaznaczając przedtem żadnego tekstu.
2. W oknie dialogowym *Check Spelling* (rysunek 172.1) będą pojawiać się po kolei wszystkie przekręcone słowa.



Rysunek 172.1. Błędnie zapisane słowa wykryte na stronie lub w zaznaczonym fragmencie wyświetlane są w polu tekstowym Word not found in dictionary

3. Zaznacz element listy sugerowanych zamienników lub wpisz poprawną wersję w polu tekstowym *Change to*.
4. Kliknij przycisk *Change*, aby wprowadzić pojedynczą nazwę, lub *Change All*, aby zamienić wszystkie wystąpienia błędu.

Uwaga

- Niestety, pośród kilku słowników instalowanych ze środowiskiem Dreamweaver nie ma słownika języka polskiego. Po otwarciu okna dialogowego *Preferences* (za pomocą polecenia *Preferences* z menu *Edit*) i zaznaczeniu po lewej elementu *General*, można z listy rozwijanej *Spelling Dictionary* wybrać sprawdzanie pisowni języka duńskiego, holenderskiego, angielskiego w trzech odmianach (amerykańskiej, brytyjskiej lub kanadyjskiej), fińskiego, francuskiego, niemieckiego, włoskiego, norweskiego, portugalskiego (w tym w odmianie brazylijskiej), hiszpańskiego lub szwedzkiego.

Ostrzeżenie

- Korzystaj ostrożnie z możliwości dodawania wyrazów do prywatnego słownika (przycisk *Add to Personal*). Jeśli nie masz absolutnej pewności, że słowo zapisane jest poprawnie, lepiej sprawdź to dokładnie, zanim dodasz je do słownika. Ponieważ jeśli słowo jednak nie jest zapisane jak należy, byłoby dobrze, aby program poinformował Cię, gdy zdarzy Ci się ponownie popełnić ten sam błąd.

Zadanie 172

5. Pomijaj słowa, o których wiesz, że są zapisane poprawnie, klikając przyciski ignorowania pojedynczego wystąpienia (*Ignore*) lub ignorowania wszystkich wystąpień (*Ignore All*).

6. W przypadku sprawdzania zaznaczonego fragmentu, pojawi się okno z zapytaniem, czy sprawdzić resztę dokumentu (rysunek 172.2).



Rysunek 172.2. Po sprawdzeniu pisowni zaznaczonego fragmentu, można sprawdzić także resztę dokumentu

7. Po zakończeniu sprawdzania całej strony okno dialogowe *Check Spelling* zostaje zamknięte.

Wskazówki

- Gdy sprawdzanie zatrzyma się po napotkaniu podejrzanego słowa, masz trzy możliwości. Możesz kliknąć przyciski *Change* lub *Change All*, aby poprawić jedno lub wszystkie wystąpienia błędu; możesz kliknąć przyciski *Ignore* lub *Ignore All*, jeśli wiesz, że słowo jest w porządku i nie zamierzasz się nim zajmować; możesz wreszcie dodać słowo do prywatnego słownika (traktowanego przez program na równych prawach ze słownikiem głównym), kliknij w tym celu przycisk *Add to Personal*.

- Aby przerwać sprawdzanie przed zakończeniem, kliknij przycisk *Close*.

Odsyłacz

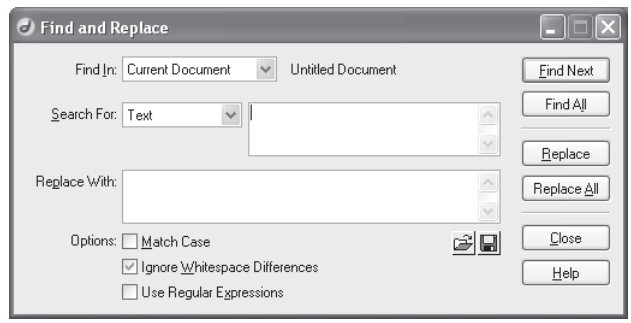
- Edytor TextPad także zawiera moduł sprawdzania pisowni, a jego tajniki możesz poznać podczas lektury części 12.

Zadanie 173

Używanie funkcji wyszukaj i zastąp

Aktualizacja strony lub serwisu internetowego po nadejściu nowego roku (zmienianie daty w zapisach *copyright*, o prawach autorskich), poprawienie powtarzającego się błędu, hurtowe podmienienie jakichś danych w opisach usług lub produktów, to wszystko problemy, do których rozwiązania wręcz doskonale nadaje się funkcja wyszukaj i zastąp. Dzięki niej program szybko przeprowadzi zamianę, czynność żmudną i często — jeśli wykonywać ją ręcznie — skutkującą wprowadzeniem nowych błędów.

1. Aby wyszukać ciąg znaków i zastąpić go innym ciągiem znaków, otwórz stronę, w której kodzie chcesz przeprowadzić operację zamieniania.
2. Wybierz z menu *Edit* polecenie *Find and Replace*. Otworzy się okno dialogowe *Find and Replace* (rysunek 173.1).



Rysunek 173.1. Okno dialogowe Find and Replace zawiera wszystkie narzędzia do przeprowadzania hurtowych zmian na stronie lub w serwisie

3. Z listy rozwijanej *Find In* wybierz zakres przygotowywanego wyszukiwania: *Current Document* (w bieżącym dokumencie), *Entire Current Local Site* (we wszystkich lokalnie zapisanych plikach bieżącego serwisu), *Selected Files in Site* (w wybranych plikach serwisu) lub *Folder* (w folderze).
4. Za pomocą listy rozwijanej *Search For* możesz określić, czy chcesz wyszukiwać ciągu znaków w całym kodzie (*Source*), tylko w tekście strony (*Text*), zawartego lub niezawartego we wskazanym znaczniku (*Text (Advanced)*), czy też znacznika spełniającego szczegółowe kryteria (*Specific Tag*).
5. Wpisz wyszukiwany ciąg znaków w polu tekstowym znajdującym się na prawo od listy rozwijanej *Search For*.

Uwaga

- Aby mieć kontrolę nad tym, które wystąpienia wyszukiwanego ciągu znaków zostaną zastąpione, używaj przycisku *Find Next*. Po odnalezieniu każdego kolejnego fragmentu klikaj przycisk *Replace* (aby zamienić na tekst umieszczony w polu tekstowym *Replace With*) lub ponownie przycisk *Find Next*, aby pominąć wyróżnione w danej chwili miejsce i wyszukać następne.

Ostrzeżenie

- Zwracaj uwagę na to, co wpisujesz w polach tekstowych *Search For* i *Replace With*. Jeśli każda spacja, znak czy wielka litera (w przypadku zaznaczenia opcji *Match Case*) nie będzie wpisana prawidłowo, nie znajdziesz poszukiwanego ciągu lub zamienisz go na inny ciąg, niż zamierzasz.

Zadanie 173

6. W polu tekstowym *Replace With* wpisz ciąg znaków, którym chcesz zastępować wyszukane wystąpienia.
7. Zaznacz, jeśli trzeba, znajdujące się poniżej pola tekstowego opcje:
   - rozróżnianie małych i wielkich liter (*Match Case*),
   - traktowanie podczas wyszukiwania wszystkich pojedynczych lub powtórzonych znaków odstępu jako pojedynczego znaku spacji (*Ignore Whitespace Differencies*) lub
   - korzystanie z technologii wyrażeń regularnych (*Use Regular Expressions*).
8. Kliknij przycisk *Replace All*, aby od razu zastąpić każde wystąpienie wyszukiwanego ciągu znaków, lub *Replace*, aby zastąpić na razie tylko pierwsze wykryte wystąpienie.
9. W oknie informującym o zakończeniu wyszukiwania (rysunek 173.2) odczytasz informację o liczbie wystąpień wykrytych i zamienionych, a także o zakresie wyszukiwania. Kliknij przycisk *OK*.



Rysunek 173.2. Podsumowanie operacji wyszukiwania i zastępowania

Wskazówki

- Okno dialogowe *Find and Replace* możesz także otworzyć, używając klawiszy *Ctrl+F*.
- Jeśli przed otwarciem okna wyszukiwania (czy to z klawiatury, czy z menu) zaznaczysz fragment tekstu, to zaznaczony tekst automatycznie znajdzie się w polu *Search For*. Dzięki czemu można łatwo wyszukiwać i zamieniać na coś innego jakieś zdanie, po uprzednim zaznaczeniu go w tekście, lub fragment kodu (czy też same znaczniki HTML), po wcześniejszym zaznaczeniu odpowiedniego ciągu w widoku kodu.
- Opcje *Match Case*, *Ignore Whitespace Differencies* (ta jest zaznaczona domyślnie) i *Use Regular Expressions* pozwalają dokładnie kontrolować, które fragmenty tekstu zostaną wyszukane (umożliwiają zawężenie kryteriów wyszukiwania), a więc także, które fragmenty tekstu zostaną zastąpione ciągiem znaków wpisanym w polu tekstowym *Replace With*. Od konkretnej sytuacji, w tym od zawartości serwisu, zależy, zaznaczenie których opcji będzie wskazane.

Odsyłacz

- Edytor TextPad także zawiera poręczne narzędzie wyszukiwania. Przeczytasz o tym więcej w części 12.

Zadanie 174

Importowanie kodu HTML wygenerowanego w edytorze Word

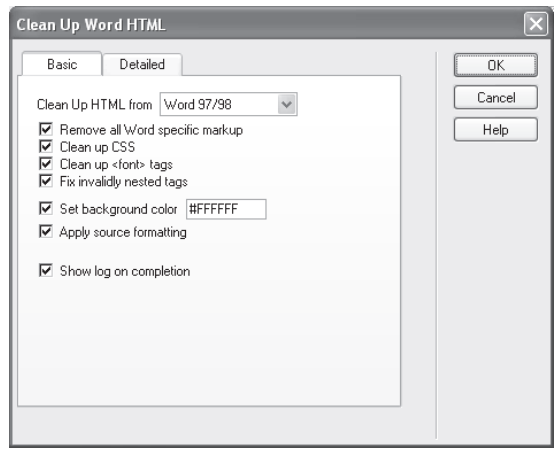
Edytor Microsoft Word umożliwia łatwe zapisywanie dokumentów w formacie HTML. Niestety, w zapisanych w ten sposób dokumentach część kodu jest zbędna i niepotrzebnie rozdyma plik. W środowisku Dreamweaver można jednak wygodnie pracować nad stronami powstałymi z dokumentów edytora Word dzięki funkcji usuwania nadmiarowego kodu z tych dokumentów i przekształcania ich kodu w znacznie porządniejszy.

Uwaga

- Po zaimportowaniu i uporządkowaniu dokumentu HTML wygenerowanego w edytorze Word, wykorzystaj możliwości środowiska Dreamweaver, aby dostosować zawartość i wygląd dokumentu.

1. Ponieważ skonwertowana strona zostanie otwarta jako nowy dokument, nie jest ważne, jaki dokument będzie aktywny, gdy z menu *File* przejdziesz do podmenu *Import* i wybierzesz polecenie *Word HTML*.

   Otworzy się okno dialogowe *Clean Up Word HTML* (rysunek 174.1).



Rysunek 174.1. Nazwa tego okna — „Posprzątaj kod z Worda" — mówi sam za siebie

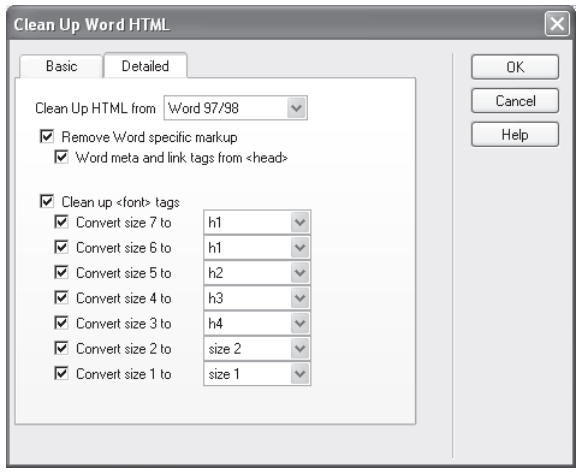
2. Panel *Basic* zawiera spis czynności, które zostaną wykonane w ramach porządkowania. Możesz włączyć lub wyłączyć następujące etapy:
   - usuwanie dodatkowych informacji wykorzystywanych tylko przez edytor Word,
   - usuwanie zbędnych deklaracji z arkusza stylów,
   - usuwanie zbędnych znaczników `<font>`,
   - poprawianie błędnego zagnieżdżania znaczników,
   - ustawienie koloru tła (możesz ustalić pożądany kolor),
   - formatowanie kodu źródłowego,
   - wyświetlenie podsumowania po zakończeniu konwersji.

Ostrzeżenie

- Wiele cech formatowania (jeśli nawet nie wszystkie) opracowanego w edytorze Word zostanie usunięta podczas importowania dokumentu HTML do środowiska Dreamweaver. Przygotuj się na ponowne definiowanie utraconego formatowania.

Zadanie 174

3. Panel *Advanced* (rysunek 174.2) zawiera spis czynności związanych z przetwarzaniem kodu wygenerowanego w wersji edytora Word ustawionej na liście rozwijanej *Clean Up HTML from* (na panelu *Basic*). Są to szczegółowe opcje związane z usuwaniem niepotrzebnych informacji, w tym kodu CSS. Usuń zaznaczenie etapów, które chcesz pominąć.



Rysunek 174.2. Z listy rozwijanej możesz wybrać wersję edytora Word, za pomocą której wygenerowano dokument

4. Kliknij przycisk *OK*, aby przeprowadzić porządkowanie i zaimportować dokument HTML wygenerowany w edytorze Word do środowiska Dreamweaver. Jeśli opcja *Show log on completion* była zaznaczona, pojawi się okno z informacjami o wprowadzonych do kodu zmianach (rysunek 174.3).



Rysunek 174.3. Informacja o tym, jakie zbędne elementy kodu zostały podczas importowania usunięte z dokumentu wygenerowanego w edytorze Word

Wskazówka

- Nie ruszaj zaznaczenia podstawowych etapów w panelu *Basic*. Jeśli anulujesz któryś z tych kroków, możesz spowodować problemy w działaniu edytora Dreamweaver, który wymaga bardzo porządnego kodu.

Odsyłacz

- Dowiedz się z części 9., jak powinien być zapisany porządny kod CSS.

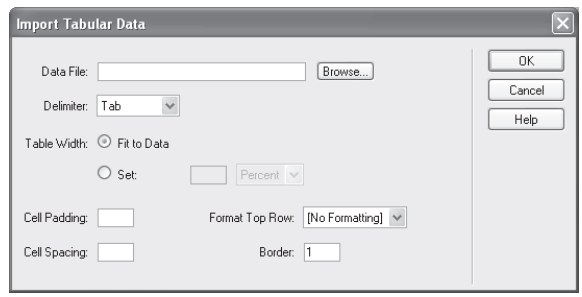
Zadanie 175

Importowanie tabel danych z osobnych aplikacji

Załóżmy, że musisz utworzyć stronę na podstawie arkusza kalkulacyjnego programu Microsoft Excel, tabeli znajdującej się w dokumencie edytora Microsoft Word albo nawet danych z bazy w formacie Microsoft Access lub innego systemu zarządzania bazami danych. W tym zadaniu zajmiemy się właśnie importowaniem danych rozmieszczonych w tabeli, czyli których jednostki uporządkowano w komórki ułożone w wierszach i kolumnach. Chodzi o wstawienie ich w taki sposób, aby po wczytaniu do edytora Dreamweaver były czytelne i przydatne. Możesz łatwo sformatować dane tabelaryczne jako właśnie tabelę, której formatowanie utworzy polecenie importowania danych tabelarycznych do środowiska Dreamweaver.

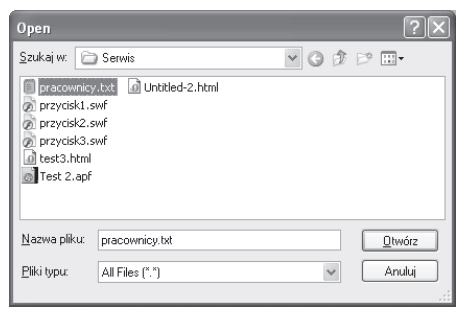
1. Otwórz stronę, na której chcesz umieścić tabelę z importowanymi danymi, a następnie przejdź z menu *File* do podmenu *Import* i wybierz polecenie *Tabular Data*.

   Ukaże się okno dialogowe *Import Tabular Data* (rysunek 175.1).



Rysunek 175.1. Wybór pliku z danymi oraz parametrów formatu źródłowego i wyświetlania

2. Kliknij przycisk *Browse*, aby zlokalizować plik z danymi tabelarycznymi. Umożliwi Ci to okno dialogowe *Open* (rysunek 175.2).



Rysunek 175.2. Przeglądanie folderów w celu odnalezienia pliku, z którego dane mają trafić na stronę internetową.

Uwagi

- Dane tabelaryczne muszą być zapisane w formacie, który jest obsługiwany przez funkcję importowania do środowiska Dreamweaver. Najczęściej używane formaty to tekst rozdzielany znakami tabulacji lub przecinkami. Aby zapisać w tym formacie, na przykład, arkusz kalkulacyjny w programie Microsoft Excel, wybierz w oknie Microsoft Excel z menu *Plik* polecenie *Zapisz jako*. Na liście rozwijanej *Zapisz jako typ* wskaż jeden z typów tekstu z formatowaniem lub typ CSV. W ten sposób skopiujesz pojedynczy arkusz (nie ma możliwości zapisania do jednego pliku tekstowego wielu arkuszy skoroszytu) do nowego pliku, nie niszcząc oryginalnej kopii. Nowy plik tekstowy możesz zaimportować do środowiska Dreamweaver.

- Podczas importowania musisz ustawić znak rozdzielający właściwy dla formatu wybranego na liście rozwijanej *Zapisz jako typ*. W zależności od ustawionego tam formatu znakiem rozdzielającym będzie spacja, znak tabulacji (w przypadku tekstu z formatowaniem) lub przecinek (w przypadku pliku CSV).

Ostrzeżenie

- Nagromadzone liczby są trudne do odczytywania. Jeśli masz z tym problem, powiększ margines wewnętrzny komórek (na przynajmniej 2 lub 3 piksele), aby cyfry nie stykały się z krawędziami komórek.

Zadanie 175

3. Zaznacz plik, który zamierzasz zaimportować, i kliknij przycisk *OK*. Powrócisz do okna dialogowego *Import Tabular Data*.

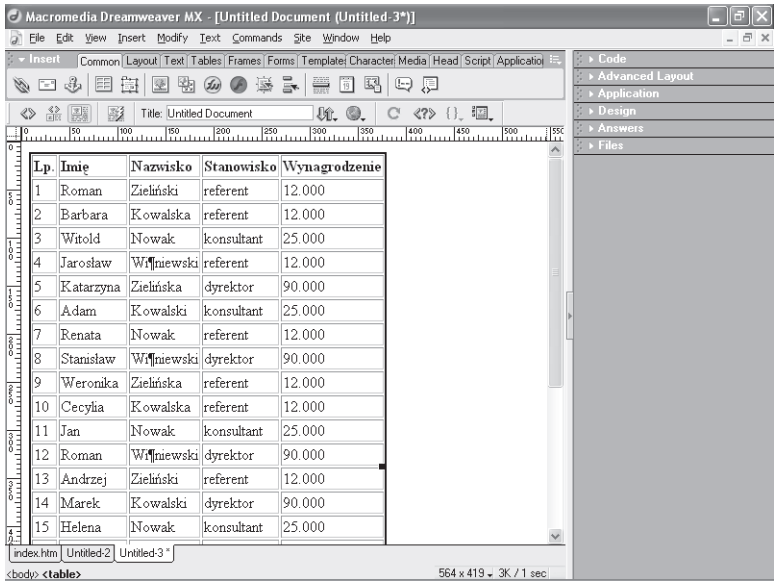
4. Z listy *Delimiter* wybierz znak, którym rozdzielone są dane w źródłowym pliku tekstowym. Domyślnie ustawiony jest znak tabulacji. Oprócz tego można ustawić przecinek (*Comma*), średnik (*Semicolon*), dwukropek (*Colon*) lub dowolny znak (*Other*, pojawi się pole, w którym można wpisać ten znak).

5. Pozostaw parametr szerokości tabeli (*Table Width*) w standardowym ustawieniu, czyli określ, że zostanie szerokość zostanie dopasowana do danych (*Fit to Data*).

6. W polach *Cell Padding* i *Cell Spacing* wpisz wyrażone w pikselach szerokości marginesów wewnątrz komórek i, odpowiednio, odstępu między komórkami.

7. Jeśli pierwsza linia pliku tekstowego zawiera nagłówki kolumn (nazwy pól bazy danych), możesz spowodować wytłuszczenie zawartości pierwszego wiersza tabeli, wybierając z pola *Format Top Row* opcję *Bold*.

8. Kliknij przycisk *OK*, aby zaimportować dane tabelaryczne i utworzyć z nich tabelę na stronie internetowej (rysunek 175.3).



Lp.	Imię	Nazwisko	Stanowisko	Wynagrodzenie
1	Roman	Zieliński	referent	12.000
2	Barbara	Kowalska	referent	12.000
3	Witold	Nowak	konsultant	25.000
4	Jarosław	Wiśniewski	referent	12.000
5	Katarzyna	Zielińska	dyrektor	90.000
6	Adam	Kowalski	konsultant	25.000
7	Renata	Nowak	referent	12.000
8	Stanisław	Wiśniewski	dyrektor	90.000
9	Weronika	Zielińska	referent	12.000
10	Cecylia	Kowalska	referent	12.000
11	Jan	Nowak	konsultant	25.000
12	Roman	Wiśniewski	dyrektor	90.000
13	Andrzej	Zieliński	referent	12.000
14	Marek	Kowalski	dyrektor	90.000
15	Helena	Nowak	konsultant	25.000

Rysunek 175.3. Baza danych pracowników w środowisku Dreamweaver staje się tabelą nazwisk i liczb

Wskazówki

- Jeśli nie podasz żadnych wartości w polach szerokości marginesów w komórkach i odstępów między nimi (pola *Cell Padding* i *Cell Spacing*), większość przeglądarek przyjmie domyślne ustawienia 1 lub 2 pikseli. Natomiast aby ukryć krawędzie komórek, musisz zastąpić domyślną wartość pola *Border* równą 1 wartością 0.

- Ponieważ pliki tekstowe w systemie Windows zapisywane są w standardzie kodowania znaków CP-1250, w przykładowym dokumencie (kodowanym według standardu ISO 8859-2) niektóre znaki nie są poprawnie wyświetlane. Aby tego uniknąć, skonwertuj pliki tekstowe osobnym programem przed ich zaimportowaniem do dokumentu lub zmień kodowanie dokumentu (w oknie *Page Properties*).

Odsyłacz

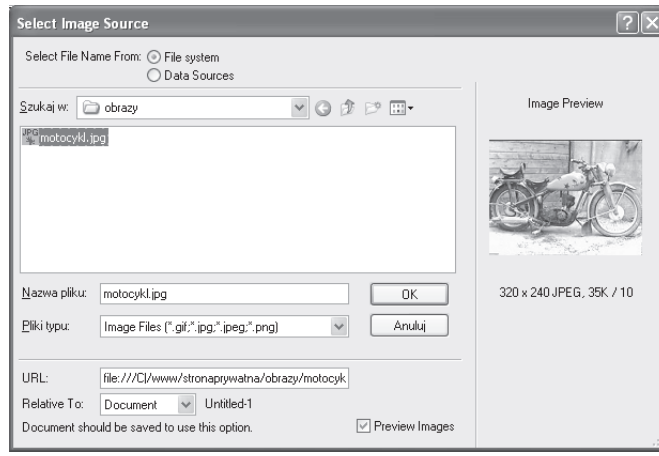
- Możesz wkleić tabelę skopiowaną z edytora Word do dokumentu otwartego w edytorze FrontPage. Z części 15. dowiesz się i o innych podobieństwach programów Word i FrontPage.

Zadanie 176

Wstawianie i formatowanie obrazów

Wstawianie obrazów w edytorze Dreamweaver jest niemal nazbyt proste. Jakże łatwo zmieniać wymiary i położenie obrazu i włączać ramkę wokół niego.

1. W widoku projektowym kliknij i ustaw kursor w miejscu, w którym ma zostać umieszczony obraz.
2. Wybierz z menu *Insert* polecenie *Image*. Pokaże się okno dialogowe *Select Image Source*.
3. Zlokalizuj plik obrazu, który zamierzasz wstawić. W prawej części okna dialogowego zauważysz podgląd zaznaczonego obrazu (rysunek 176.1).



Rysunek 176.1. Przeglądanie folderów w poszukiwaniu tego zawierającego obraz, który chcesz użyć

4. Kliknij przycisk *OK*, aby wstawić zaznaczony obraz na stronę internetową. Jeśli wstawiasz plik spoza folderu serwisu, pojawi się zapytanie, czy chcesz plik skopiować do tego folderu. Potwierdź, klikając przycisk *Yes*.
5. Kiedy obraz znajdzie się już na swoim miejscu, kliknij go, aby zaznaczyć (rysunek 176.2). W oknie właściwości pojawią się informacje o różnych parametrach obrazu (upewnij się, że okno *Properties* nie jest złożone bądź zamknięte).
6. Nadaj obrazowi nazwę do wykorzystania w kodzie HTML. Kliknij w tym celu w polu tekstowym pod napisem *Image*. Wpisz w tym polu krótką nazwę.

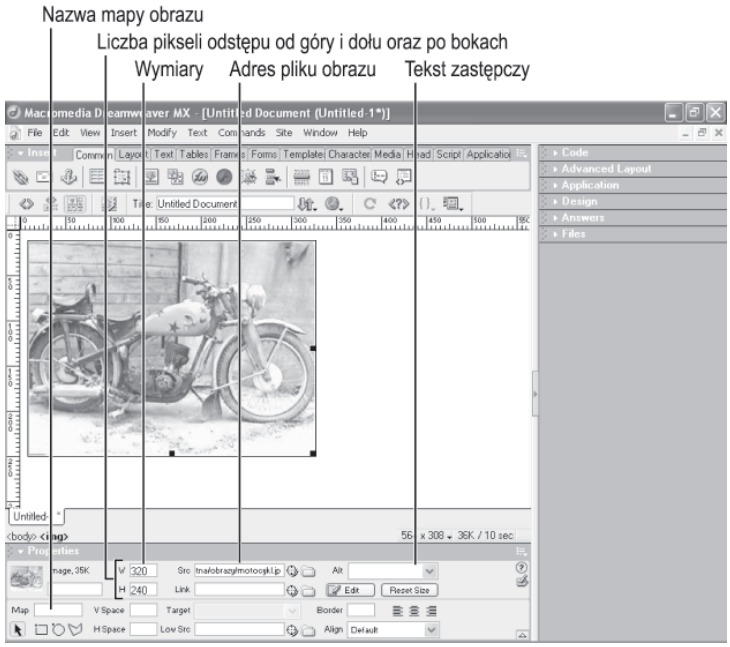
Uwaga

- Mimo że możesz zmienić wymiary obrazu, wpisując dowolne liczby w pola szerokości (*W*) i wysokości (*W*), nie rób tego. Porządne przeskalowanie obrazu przekracza możliwości przeglądarek, co — łagodnie mówiąc — nie wpływa dodatnio na jakość obrazu. Przeskaluj obraz w edytorze grafiki, takim jak Adobe Photoshop albo Macromedia Fireworks, a potem zapisz i dopiero wstaw na stronę.

Ostrzeżenie

- Jeśli nie przekopiujesz obrazu do folderu serwisu, może się on nie wyświetlać w przeglądarce po wysłaniu stron na serwer. Sam proces wysyłania również niepotrzebnie się skomplikuje.

Zadanie 176



Rysunek 176.2. Parametry obrazu dostępne w oknie właściwości

7. Skorzystaj z narzędzi wyrównywania (trzech przycisków i listy rozwijanej *Align*), aby umiejscowić obraz w wierszu lub komórce tabeli, w której się znajduje.

8. Wpisz w polu *Border* wyrażoną w pikselach wartość grubości ramki, która ma otaczać obraz.

Wskazówki

- Okno dialogowe *Select Image Source* możesz także otworzyć, klikając przycisk na pasku zadań. To ten z drzewkiem na tle niebieskiego nieba.
- Po określeniu domyślnego edytora grafiki (patrz zadanie 180.), kliknięcie przycisku *Edit* w oknie właściwości będzie powodować uruchomienie tej aplikacji z wczytanym obrazem, gotowym do edycji.
- Nadając obrazowi nazwę w rodzaju „osobkons" w przypadku zdjęcia pracownika zatrudnionego na stanowisku osobistego konsultanta, ułatwiasz sobie szybkie rozpoznawanie znacznika tego obrazu w kodzie strony.
- Po przeskalowaniu obrazu w zewnętrznym edytorze w widoku projektowym Dreamweaver mogą pojawić się dziwne zaburzenia wyświetlania, takie jak zniekształcenia i przekłamania kolorów na brzegach obrazu. Jeśli zaobserwujesz coś podobnego, kliknij przycisk *Reset Size* w oknie właściwości, aby odświeżyć widok obrazu w prawidłowej wielkości.

Odsyłacz

- Odkryj, jak wstawiać obrazy w kodzie HTML. Więcej na ten temat w części 3.

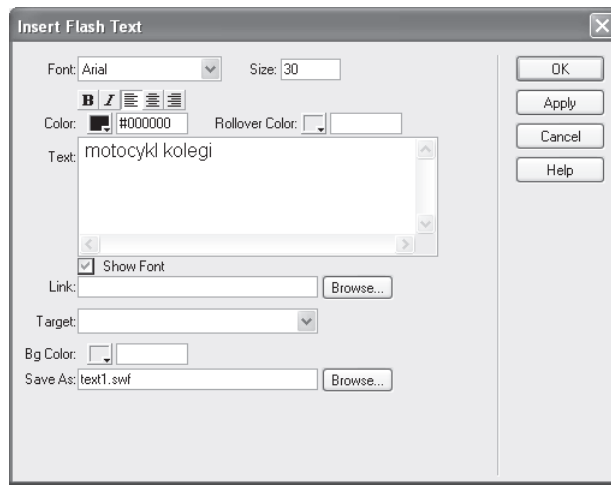
Zadanie 177

Tworzenie tekstu w formacie Flash

Tekst w formacie Flash, wyświetlony w przeglądarce może zmieniać kolor po kliknięciu, tworząc efekt subtelnej interaktywności. Tekst w formacie Flash może także służyć jako łącze interaktywne. W środowisku Dreamweaver tekst w formacie Flash można utworzyć szybko i łatwo.

1. Kliknij w widoku projektowym to miejsce strony, gdzie powinien się pojawić tekst w formacie Flash.
2. Z menu *Insert* przejdź do podmenu *Interactive Images* i wybierz polecenie *Flash Text*.

   W ten sposób otworzysz okno dialogowe *Insert Flash Text* (rysunek 177.1).



Rysunek 177.1. Okno dialogowe Insert Flash Text zawiera wszystkie narzędzia potrzebne do przygotowania tekstu w formacie Flash

3. Dobierz czcionkę i wielkość tekstu. Domyślnie ustawiona jest pierwsza w kolejności alfabetycznej czcionka z zainstalowanych w komputerze; domyślna wielkość to 30.
4. Za pomocą typowych przycisków zastosuj wobec tekstu wytłuszczenie (przycisk *B*), efekt kursywy (przycisk *I*) lub podkreślenia (przycisk *U*). Użyj przycisków wyrównywania (do lewej, do prawej lub wyśrodkowywanie). Domyślne ustawienie to wyrównywanie do lewej.
5. Kliknij przycisk *Color*, aby wybrać kolor tekstu z palety.
6. Kliknij przycisk *Rollover Color*, aby wybrać kolor, jaki przyjmuje tekst, gdy wskaźnik myszy znajduje się ponad nim.
7. Wpisz tekst, który ma zostać zapisany w formacie Flash w dużym polu tekstowym.

Uwagi

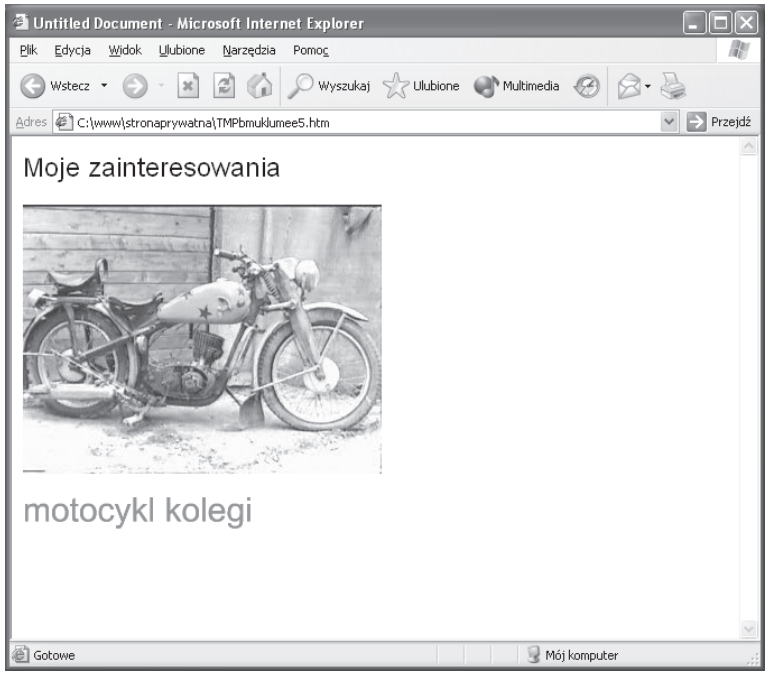
- Kolor, zarówno podstawowy, jak i tekstu pod wskaźnikiem, możesz podać jako wartość szesnastkową, jeśli taka jest Ci znana.
- Lista rozwijana *Target* służy do określenia ramki lub okna, w którym zostanie otwarty plik, do którego tekst jest łączem. Najlepszym wyborem w przypadku łączy prowadzących poza serwis jest ustawienie *_blank*, które skutkuje otwarciem łącza w nowym oknie, podczas gdy okno z Twoim serwisem jest nadal dostępne.

Zadanie 177

8. Wyznacz ścieżkę (możesz skorzystać z przycisku *Browse*) do adresu URL lub do pliku, do którego łączem ma być tekst w formacie Flash.

9. Wybierz odpowiednie ustawienie ramki lub okna docelowego na powiązaną łączem stronę lub plik.

10. Kliknij przycisk *OK*, aby utworzyć tekst w formacie Flash. Teraz możesz zobaczyć, jak prezentuje się w przeglądarce (rysunek 177.2).



Rysunek 177.2. Tekst w formacie Flash wygenerowany w środowisku Dreamweaver i wstawiony poniżej obrazu

Wskazówka

- Opcja *Show Font* domyślnie jest zaznaczona, co umożliwia oglądanie tekstu wpisywanego w polu *Text* od razu sformatowanego czcionką, która zostanie wykorzystana w trybie online.

Odsyłacz

- W edytorze FrontPage także możesz wstawiać przyciski z tekstem w różnych kolorach i ciekawymi efektami trójwymiarowymi. Przeczytaj o tym w części 15.

Zadanie 178

Tworzenie przycisków w formacie Flash

Przyciski w formacie Flash to naprawdę efektowne przyciski graficzne. Ty dostarczasz tekst, a potem już możesz wybrać jeden z pociągających wizualnie stylów. Oprócz stylu możesz dostosować kolor, czcionkę i zdefiniować łącze, które przycisk będzie otwierać.

Uwagi

- Domyślna wielkość czcionki, równa 12, odpowiada typowym rozmiarom przycisku. Najlepiej pozostać przy tym ustawieniu, dopóki i chyba że stwierdzisz, że tekst jest zbyt mały i przy dużej rozdzielczości ekranu staje się nieczytelny.
- Jeśli chcesz sprawdzić, jak przycisk prezentuje się na stronie, kliknij przycisk *Apply* i przesuń okno dialogowe *Insert Flash Button*, żeby nie zasłaniało strony w edytorze. Aby zmodyfikować wygląd przycisku, zmieniaj ustawienia i klikaj przycisk *Apply*, aż uzyskasz pożądany efekt.

1. Kliknij w widoku projektowym to miejsce strony, gdzie powinien się pojawić przycisk w formacie Flash.
2. Z menu *Insert* przejdź do podmenu *Interactive Images* i wybierz polecenie *Flash Button*.

   W ten sposób otworzysz okno dialogowe *Insert Flash Button* (rysunek 178.1).



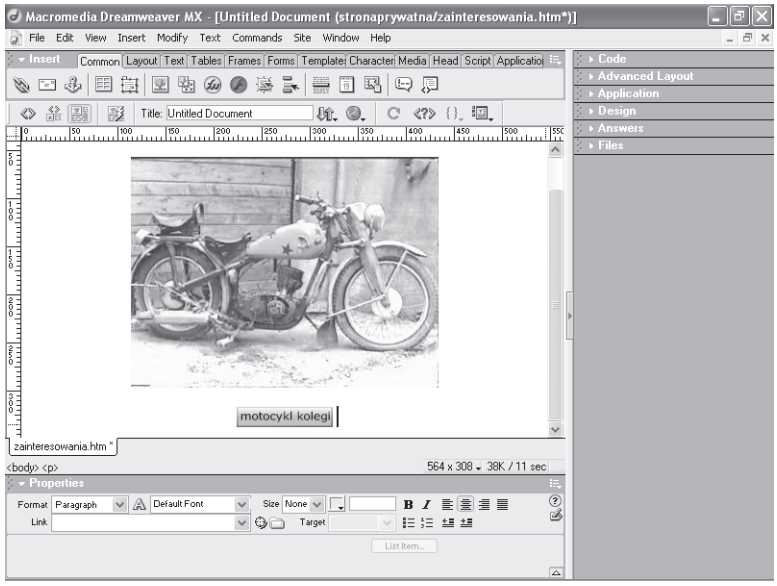
Rysunek 178.1. Okno dialogowe Insert Flash Button — tworzenie przycisku w formacie Flash

3. Przewijaj listę stylów i zaznaczaj poszczególne nazwy stylów, aby oglądać w polu *Sample* przykłady ich zastosowania.
4. Kiedy zdecydujesz się na któryś ze stylów, pozostaw jego nazwę zaznaczoną.
5. Kliknij w polu tekstowym *Button Text* i wpisz tam tekst napisu, jaki ma zostać umieszczony na przycisku.
6. Wybierz z listy *Font* czcionkę dla napisu, a także wpisz wartość wielkości czcionki w polu *Size*.

Zadanie 178

7. Wyznacz ścieżkę (możesz skorzystać z przycisku *Browse*) do adresu URL lub pliku, który ma być otwierany po kliknięciu przycisku w formacie Flash.

8. Kliknij przycisk *OK*, aby utworzyć przycisk w formacie Flash. Teraz możesz zobaczyć, jak prezentuje się w przeglądarce (rysunek 178.2).



Rysunek 178.2. Przykładowy przycisk Flash z napisem domyślną czcionką o standardowym rozmiarze

Wskazówki

- Jeśli chcesz, aby plik lub strona, którą wskazuje łącze, otwierała się w osobnym oknie, wybierz z listy rozwijanej *Target* ustawienie *_blank*.
- Jeśli tekst, jaki musiałby się znaleźć na przycisku, jest do tego celu zbyt długi, rozważ utworzenie łącza tekstowego zamiast przycisku. Przyciski w formacie Flash (podobnie jak i wszystkie inne dekoracyjne przyciski) wyglądają najlepiej opisane krótkim sformułowaniem lub pojedynczym słowem.

Odsyłacz

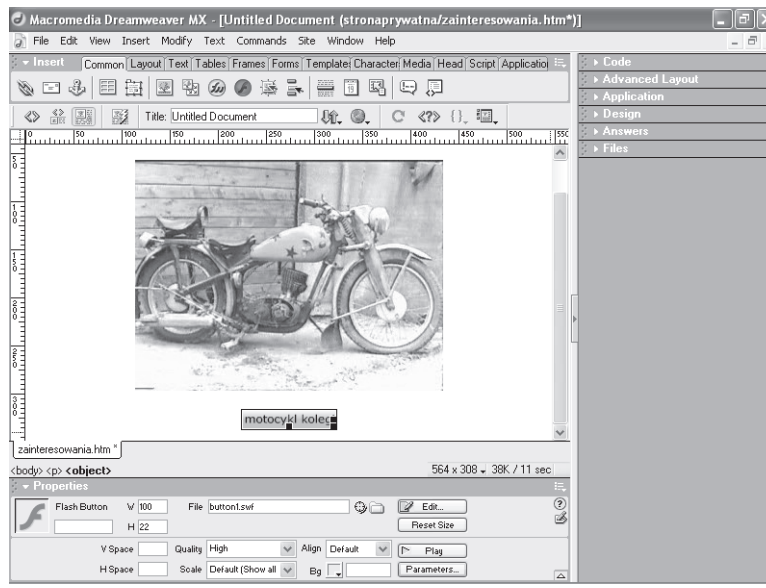
- Możesz utworzyć łącze z dowolnego obrazu. Więcej na ten temat w części 5.

Zadanie 179

Testowanie i dostosowywanie przycisków w formacie Flash

Po utworzeniu przycisku w formacie Flash możesz skorzystać z opcji dostępnych w oknie właściwości, aby wypróbować różne ustawienia wyglądu i położenia przycisku na stronie. Możesz także nadać przyciskowi nazwę, aby móc łatwo rozpoznawać jego znaczniki w widoku kodu.

1. Kliknij przycisk w formacie Flash, aby go zaznaczyć. Wokół przycisku pojawiają się ramka z uchwytami.
2. Upewnij się, że okno *Properties* jest wyświetlone i rozwinięte (rysunek 179.1). Aby ukrywać i odsłaniać zawartość okna, klikaj ikonę trójkącika położoną obok jego nazwy. Przyjrzyj się zawartości okna.



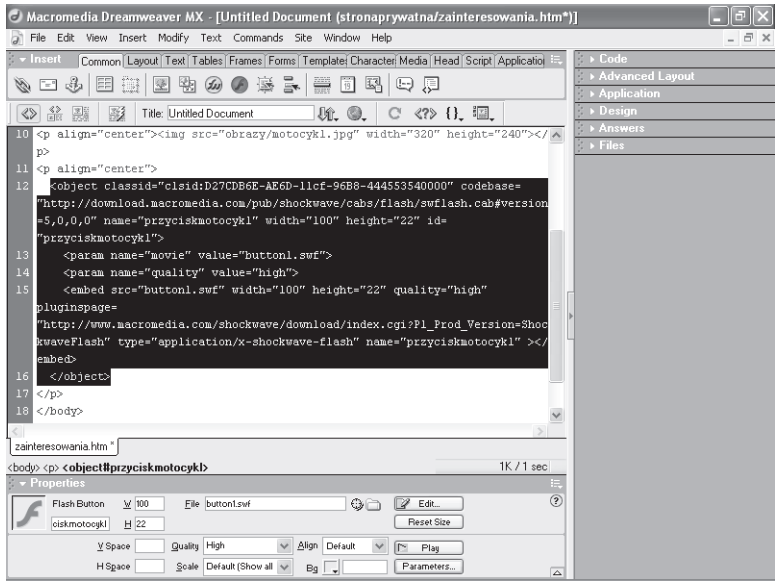
Rysunek 179.1. Parametry przycisku w formacie Flash widoczne w oknie właściwości

3. Kliknij pole tekstowe pod napisem *Flash Button* w lewej części okna właściwości. Wpisz nazwę przycisku. Nazwa ta zostanie umieszczona w kodzie związanym z wyświetlaniem przycisku (rysunek 179.2).
4. Wpisz w polach wysokości (*H*) i szerokości (*W*) nowe wymiary przycisku, jeśli zachodzi taka potrzeba.
5. Określ jakość wyświetlania przycisku. Domyślnie widoczne w polu *Quality* ustawienie *High* to najlepszy wybór.

Uwagi

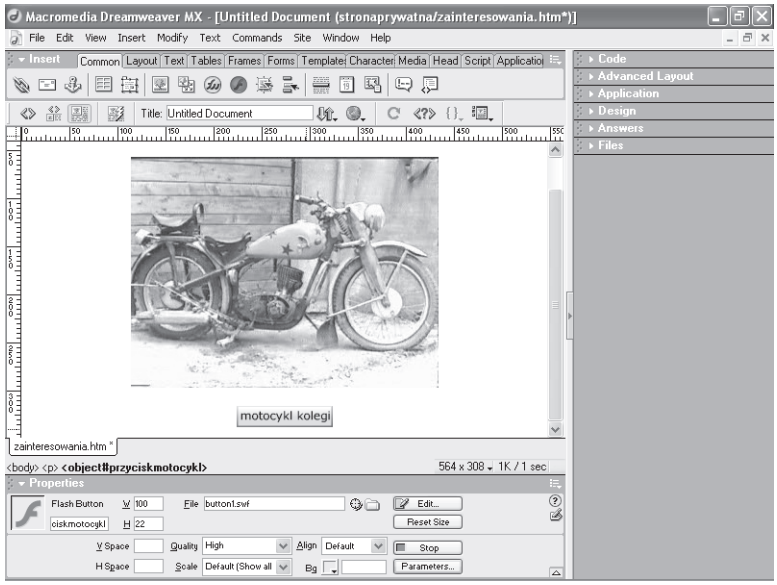
- Nazwa przycisku nie musi być niczym więcej niż pojedynczym słowem w rodzaju `helionpl` w przypadku przycisku, który otwiera stronę *Helion.pl*. Nadaj nazwę, aby łatwo dostrzegać kod HTML definiujący przycisk.
- Nadanie nazwy jest konieczne wyłącznie wtedy, gdy potrzebujesz odwoływać się do znacznika ze skryptów lub arkuszy stylów.
- Po kliknięciu przycisku *Play* zmienia się on w przycisk *Stop*, który możesz później kliknąć, aby wyłączyć interaktywne działanie przycisku w edytorze.

Zadanie 179



Rysunek 179.2. Kod wyświetlający przycisk w formacie Flash już po zdefiniowaniu nazwy przycisku

6. Kliknij przycisk *Play* i zobacz, jak przycisk zmienia się, gdy umieszczasz nad nim wskaźnik myszy (rysunek 179.3).



Rysunek 179.3. Wygląd przycisku w formacie Flash zmienia się, gdy umieścić ponad nim wskaźnik myszy

7. Za pomocą przycisków wyrównywania w poziomie dopasuj sposób umiejscawiania przycisku względem wiersza tekstu lub komórki tabeli, w której się znajduje.

Wskazówka

- Aby obejrzeć stronę z przyciskiem w przeglądarce, w takiej postaci, w jakiej będą ją oglądać użytkownicy, naciśnij klawisz *F12*, aby otworzyć stronę w głównej przeglądarce, a potem przemieść wskaźnik myszy nad przycisk.

Odsyłacz

- Możesz łatwo otwierać tworzone strony w oknie przeglądarki i w ten sposób testować jej działanie podczas pracy w dowolnym z edytorów omawianych w tej książce. Na przykład o odpowiednim poleceniu edytora HomeSite możesz przeczytać w części 13.

Zadanie 180

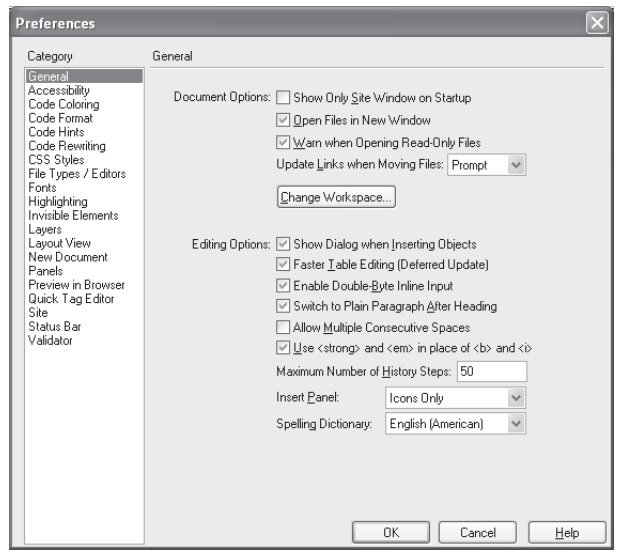
Wyznaczanie zewnętrznego edytora obrazów

Najprawdopodobniej masz swój ulubiony program do tworzenia i edycji grafiki. W oknie właściwości środowiska Dreamweaver, gdy zaznaczony jest obraz, dostępny jest przycisk *Edit*, który otwiera dowolnie wybraną aplikację. Możesz więc przydzielić do tego przycisku wybrany edytor graficzny, a po kliknięciu zostanie on otwarty z wczytanym obrazem gotowym do obróbki.

Uwaga

- Jeśli chcesz do edycji grafiki używać programu Adobe Photoshop, przejdź do folderu, w którym jest zainstalowany (typowa ścieżka to *C:\Program Files\Adobe\Photoshop 7.0*) i kliknij dwukrotnie plik *Photoshop.exe*.

1. Wybierz z menu *Edit* polecenie *Preferences*, aby otworzyć okno dialogowe *Preferences* (rysunek 180.1).



Rysunek 180.1. Tu można dostosować wszystkie ustawienia środowiska Dreamweaver

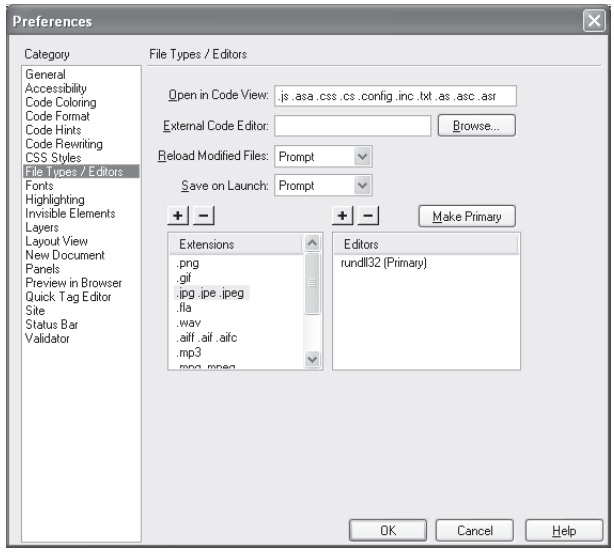
2. Zaznacz na liście *Category* element *File Types/Editors*. Prawa część okna zmieni się (rysunek 180.2).

3. Zaznacz na liście *Extensions* pierwszy internetowy format graficzny, jaki zauważysz: może to być *.gif*, *.jpg* lub *.png*.

4. Zobacz na listę *Editors* położoną na prawo od listy rozszerzeń nazw plików. Powiązana z zaznaczonym rozszerzeniem aplikacja (jeśli w ogóle jakaś jest powiązana) będzie tam wyszczególniona.

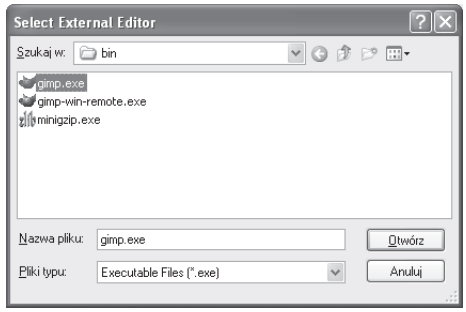
5. Aby zmienić domyślny edytor na inny widoczny na liście, zaznacz jego nazwę i kliknij przycisk *Make Primary*. Wybrany program zostaje na liście oznaczony jako *(Primary)*.

Zadanie 180



Rysunek 180.2. Wybór programów do obróbki plików poszczególnych typów

6. Jeśli potrzebnego programu nie ma na liście, kliknij przycisk z plusem nad listą *Editors*, aby otworzyć okno dialogowe *Select External Editor* umożliwiające wskazanie nowej aplikacji (rysunek 180.3).



Rysunek 180.3. Wyznaczanie aplikacji przeznaczonej do edycji plików zaznaczonego typu

7. Znajdź folder instalacyjny programu, którego zamierzasz używać do edycji grafiki, i kliknij w nim dwukrotnie plik programu. Powrócisz do okna dialogowego *Preferences*.

8. Powtórz kroki od 3. do 7. dla pozostałych dwóch z trzech typów plików (GIF, JPG i PNG), jeśli i im zamierzasz przydzielić edytor.

Wskazówki

- Przy założeniu, że prawie na każdej stronie umieszczasz obrazy w formatach GIF i JPG, koniecznie przydziel edytor do obu tych typów plików. Jeśli nigdy nie korzystasz z obrazów w formacie PNG, możesz pominąć przydzielanie mu edytora.
- Możesz przydzielić więcej niż jeden program do pojedynczego typu pliku. Edytor oznaczony jako główny (*Primary*) będzie otwierany po kliknięciu przycisku *Edit* w oknie właściwości. Pozostałe edytory będzie można otwierać z podmenu *Edit With* menu kontekstowego dostępnego po kliknięciu obrazu w widoku projektowym prawym przyciskiem myszy.

Odsyłacz

- Dowiedz się więcej o edycji grafiki z części 3.

Zadanie 181

Tworzenie map obrazów

Mapa obrazu to zbiór **obszarów aktywnych**, czyli kształtów geometrycznych wyznaczonych na obrazie, które zostają powiązane z określonymi adresami URL lub plikami. Obszar aktywny pełni tym samym rolę łącza.

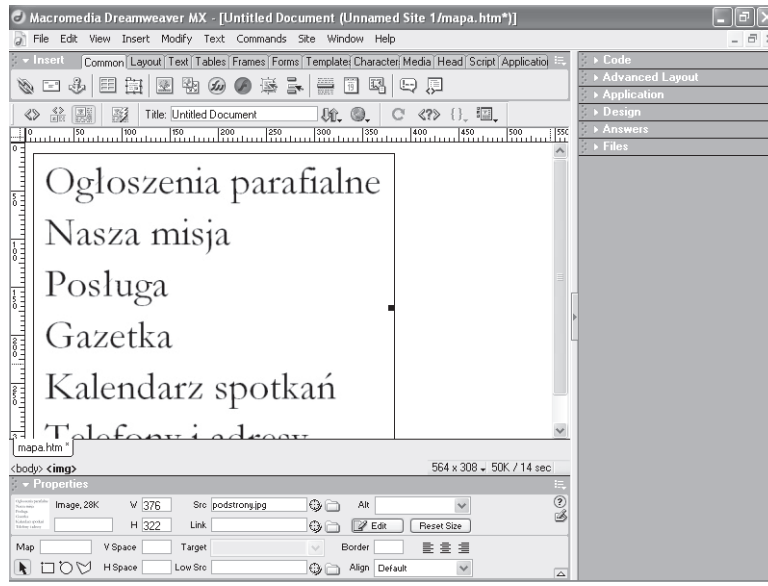
Uwaga

- Oznaczenie okna docelowego łącza identyfikatorem *_blank* sprawia, że łącze zostaje otwarte w nowym oknie przeglądarki; identyfikator *_self* powoduje zastąpienie w oknie przeglądarki strony zawierającej łącze (równoznaczne z brakiem definicji okna docelowego); identyfikator *_parent* ma sens w przypadku układów ramek, umożliwia zastąpienie w oknie przeglądarki układu ramek nadrzędnego wobec ramki, w której znajduje się łącze; natomiast identyfikator *_top* służy do zastąpienia głównego układu ramek. Jeśli nie korzystasz z techniki ramek, przydadzą Ci się tylko identyfikatory *_blank* oraz *_self*, a właściwie tylko *_blank*, dzięki któremu utrudnisz użytkownikowi definitywne opuszczenie serwisu.

Ostrzeżenie

- Mimo że możesz utworzyć na obrazie tyle obszarów aktywnych, ile tylko chcesz, nie upychaj na nim zbyt wielu łączy naraz. Pozostaw między obszarami aktywnymi dość miejsca, żeby nie zaskakiwać użytkowników nieoczekiwanym skutkiem kliknięcia w jakimś punkcie obrazu.

1. Kliknij raz w obszarze obrazu, dla którego zamierzasz utworzyć mapę. Wokół obrazu pojawi się ramka z uchwytami, a w oknie właściwości zostaną wyświetlone opcje obrazu (rysunek 181.1).



Rysunek 181.1. Obraz zaznaczony w edytorze Dreamweaver

2. W lewym dolnym roku okna właściwości odnajdziesz przyciski kształtów (rysunek 181.2). Kliknij ten odpowiadający kształtowi obszaru aktywnego, jaki chcesz utworzyć.

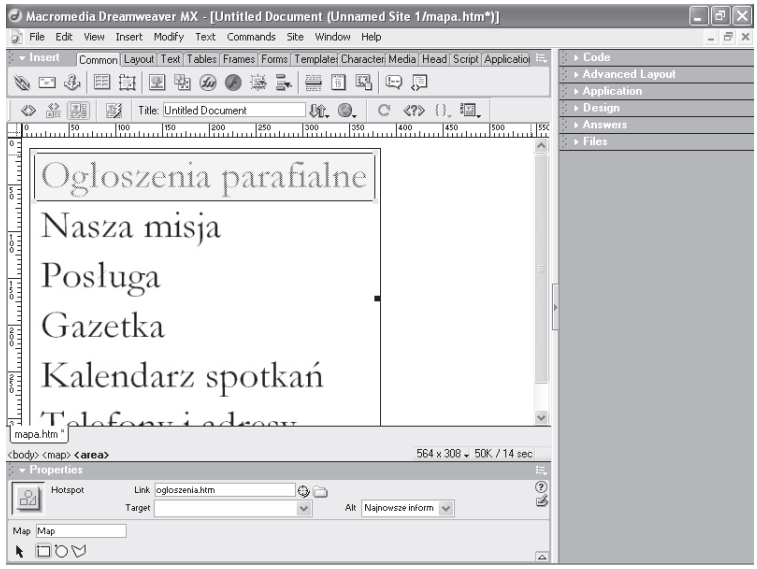


Rysunek 181.2. Narzędzia mapy obrazu

3. Po wyznaczeniu obszaru mapy, zawartość okna właściwości zmienia się (rysunek 181.3). Kliknij pole tekstowe *Link* i wpisz adres URL lub ścieżkę do pliku, do którego ma prowadzić łącze obszaru aktywnego.

4. Ustal ramkę lub okno docelowe łącza. Standardowo dostępne ustawienia to *_blank*, *_self*, *_parent* lub *_top*.

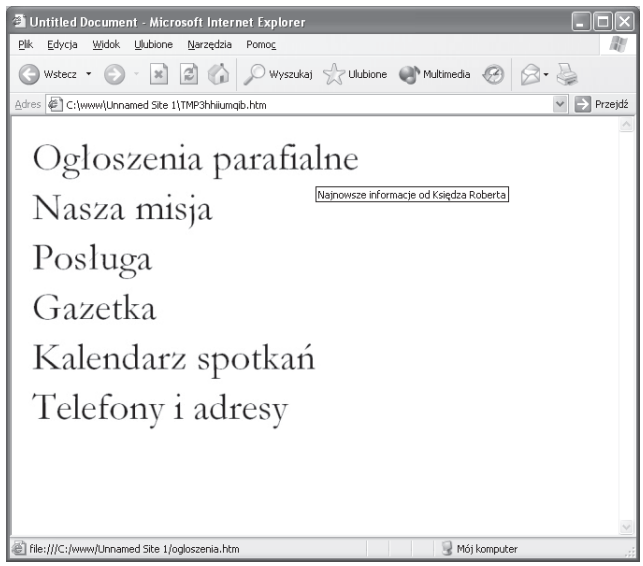
Zadanie 181



Rysunek 181.3. Definiowanie obszaru aktywnego mapy obrazu

5. Wykonaj ponownie czynności opisane w punktach od 2. do 4. dla każdego obszaru aktywnego, jaki musisz utworzyć.

6. Kiedy mapa obrazu jest już gotowa, naciśnij klawisz *F12*, aby obejrzeć stronę w przeglądarce. Sprawdź, czy łącza są prawidłowo umieszczone na obrazie (rysunek 181.4).



Rysunek 181.4. Badanie obszaru aktywnego mapy obrazu

Wskazówka

- Aby pomóc użytkownikom zdecydować, który obszar aktywny mają kliknąć, wpisz coś w polu tekstowym *Alt* w oknie właściwości, aby po przesunięciu wskaźnika myszy ponad obszar aktywny ukazywał się dymek z opisem. Wyświetlania opisu w taki sposób nie obsługują niestety niektóre wersje przeglądarek.

Odsyłacz

- Przeczytaj w części 15., jak tworzyć obszary aktywne w edytorze FrontPage.

Zadanie 182

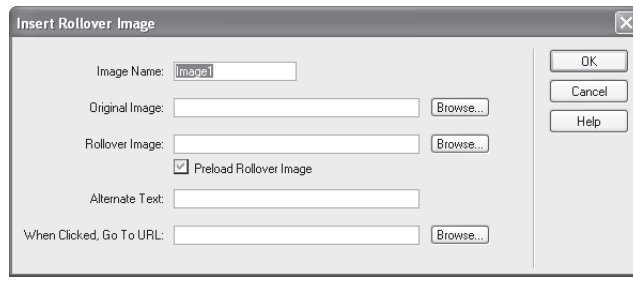
Przygotowywanie obrazów przełączanych

Obraz przełączany to w istocie dwa obrazy przeznaczone do wyświetlania w tym samym obszarze strony. Jeden z nich zastępuje drugi w momencie, gdy nad obrazem zostaje umieszczony wskaźnik myszy. Technika ta jest najbardziej przydatna podczas tworzenia łączy, ponieważ zamiana obrazu zawsze przyciąga uwagę. Obraz wyświetlany, gdy kursor znajduje się nad łączem, może zawierać dodatkową podpowiedź w rodzaju „kliknij tutaj!”.

Uwaga

- Nadanie obrazowi przełączanemu nazwy ułatwia dostrzeżenie jego znacznika podczas edycji lub przeglądania kodu HTML.

1. W widoku projektowym kliknij to miejsce strony, gdzie powinien się pojawić obraz przełączany.
2. Przejdź z menu *Insert* do podmenu *Interactive Images* i wybierz polecenie *Rollover Image*. Otworzysz okno dialogowe *Insert Rollover Image* (rysunek 182.1).



Rysunek 182.1. Okno dialogowe Insert Rollover Image zawiera wszystko, czego trzeba, by utworzyć obraz przełączany

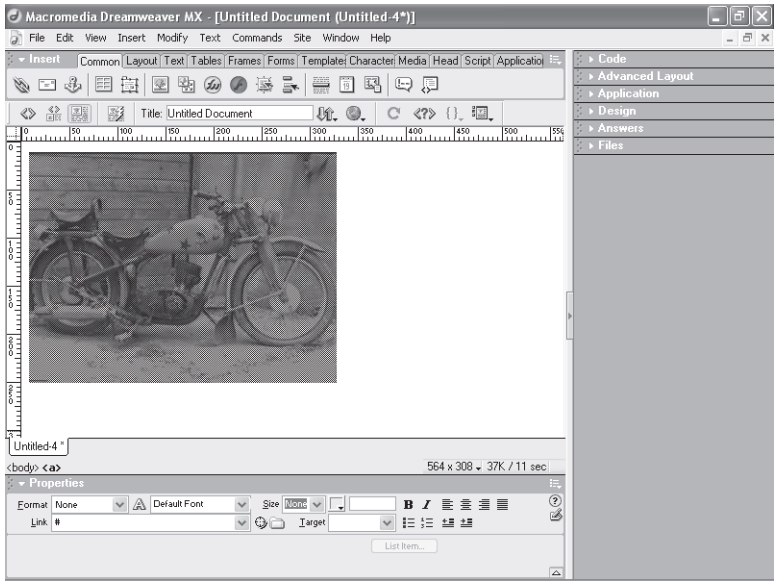
3. Nadaj obrazowi nazwę i wpisz ją w polu tekstowym *Image Name*. Nazwa ułatwi Ci rozpoznanie w widoku kodu znacznika obrazu przełączanego.
4. Wpisz w polu *Original Image* ścieżkę do obrazu, który będzie wyświetlany jako podstawowy. Możesz również kliknąć przycisk *Browse* i wskazać plik w folderze.
5. Wpisz w polu *Rollover Image* ścieżkę do obrazu, który będzie wyświetlany, gdy użytkownik przesunie wskaźnik myszy ponad obraz przełączany.
6. Pozostaw zaznaczoną opcję *Preload Rollover Image*. Dzięki temu obraz przełączany zostanie specjalnie wczytany przed pierwszym wyświetleniem. Umożliwia to zabezpieczenie się przed wystąpieniem efektu wyświetlania niewczytanego obrazu, co nie sprawia najlepszego wrażenia.
7. Wpisz dowolny tekst zastępczy, na przykład opis łącza lub tekst stanowiący komentarz do obrazu, który się pojawia, gdy nad obrazem przełączanym umieszczony zostaje wskaźnik myszy.
8. Aby w polu *When Clicked, Go to URL* znalazł się adres URL łącza, wpisz go tam lub wyznacz po kliknięciu przycisku *Browse*.

Ostrzeżenia

- Przed wysłaniem na serwer WWW strony zawierającej obraz przełączany, przetestuj ją w przeglądarce, aby upewnić się, że obrazy pojawiają się we właściwej kolejności, a łącze działa prawidłowo.
- Mnóstwo interaktywnych przycisków to nie zawsze dobra rzecz. Nie męcz swojej publiczności zbyt wielką liczbą obrazów przełączanych na jednej stronie.

Zadanie 182

9. Kliknij przycisk *OK*, aby utworzyć obraz przełączany. Wyświetlony w edytorze Dreamweaver sprawia wrażenie zacienionego (rysunek 182.2). Oznacza to właśnie, że dany obszar zajmują dwa obrazy.



Rysunek 182.2. Obraz podstawowy wyświetlany jest jako zacieniony, co oznacza, że do tego obszaru przypisano także obraz przełączany

Wskazówki

- Najważniejsze jest tu przygotowanie. Nie odkładaj tego i nie dobieraj obrazów w ostatniej chwili. Oba obrazy muszą mieć przede wszystkim dokładnie takie samy wymiary. Zapisz oba w podfolderze *obrazy* folderu serwisu, żeby były łatwo dostępne. Upewnij się, że wiesz, których dwóch obrazów użyć i w jakiej kolejności. Po sprawdzeniu wszystkiego możesz utworzyć obraz przełączany.

- Ludzie korzystający z przeglądarek niewyświetlających grafiki lub wolnych wdzwanianych połączeń z internetem lubią tekst zastępczy obrazów, ponieważ dzięki niemu mogą uzyskać pewne informacje (wszyscy z tego skorzystają, jeśli z jakichś przyczyn obraz w ogóle nie zostanie wczytany). Te informacje to mogłyby być pewne wskazówki, co się stanie, gdyby kliknąć w miejscu, gdzie ma lub miał się znaleźć brakujący obraz. Przykładowe teksty zastępcze to „kliknij w tym miejscu, aby...” lub „aby dowiedzieć się więcej o..., kliknij tutaj”.

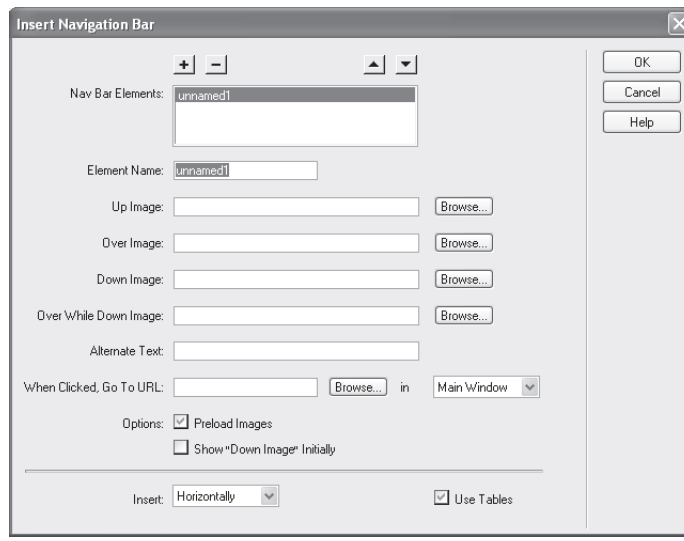
Zadanie 183

Projektowanie pasków nawigacyjnych

Pasek nawigacyjny może być bardzo satysfakcjonującym rozwiązaniem. W zależności od koncepcji stron, może pełnić funkcję podstawowego narzędzia poruszania się po stronach serwisu. Stanowi on bowiem w istocie zbiór łączy do poszczególnych stron serwisu. Użytkownicy lubią paski nawigacyjne, ponieważ dostępne są one w takiej samej postaci na każdej stronie serwisu (pod warunkiem, że zostały poprawnie zaprojektowane). Projektanci także lubią paski nawigacyjne, ponieważ w środowisku Dreamweaver tworzy się je łatwo i przyjemnie.

1. Kliknij w dokumencie, aby kursor znalazł się w miejscu, gdzie powinien zostać umieszczony pasek nawigacyjny. Do tego celu nieodzowne jest korzystanie z widoku kodu (a przynajmniej z widoku kodu w edytorze podzielonym na widoki kodu i projektowy).

2. Przejdź z menu *Insert* do podmenu *Interactive Images* i wybierz polecenie *Navigation Bar*, aby otworzyć okno dialogowe *Insert Navigation Bar* (rysunek 183.1).



Rysunek 183.1. Wstawianie prowadzących do różnych stron łączy graficznych, z których powstanie pasek nawigacyjny

3. Zastąp domyślną nazwę *unnamed1* znajdującą się w polu tekstowym *Element Name* inną nazwą, taką jaką chcesz nadać pierwszemu obrazowi w pasku nawigacyjnym.

4. Kliknij przycisk z plusem ponad listą *Nav Bar Elements*. Na liście wpisana nazwa zastąpi nazwę domyślną.

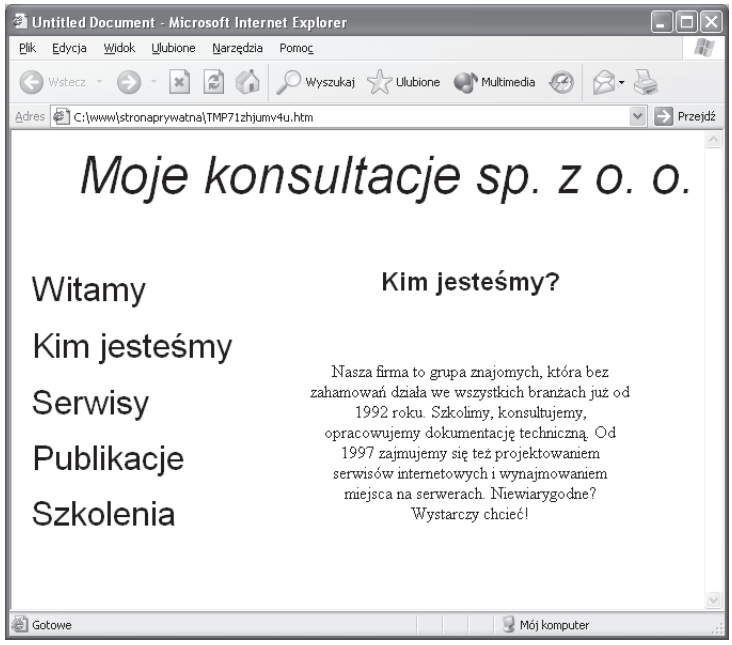
Uwagi

- Jeśli lubisz opracowywać elementy od podstaw i nie lubisz automatycznych narzędzi w rodzaju opisywanego tutaj, tworzenie paska nawigacyjnego rozpocznij od przygotowania tabeli o liczbie komórek równej liczbie potrzebnych przycisków. Umieść łącze w postaci obrazu w każdej z komórek. Albo umieść tam od razu obrazy przełączane, aby uzyskać efekt interaktywności. Jeśli tylko wszystkie obrazy i komórki będą miały takie same wymiary (dla wizualnego ujednolicenia), pasek nawigacyjny będzie wyglądał na dobrze skonstruowany. Skopiuj tabelę i wklejaj ją na wszystkie strony serwisu, tworząc w serwisie spójny system nawigacyjny.

- Możesz wyznaczyć obrazy przeznaczone do wyświetlania w różnych stanach przycisku: swobodnego (*Up*), pod wskaźnikiem (*Over*), wciśniętego (*Down*), wciśniętego pod wskaźnikiem (*Over While Down*). Nie jest jednak konieczne definiowanie obrazu dla żadnego stanu oprócz swobodnego. Jeśli chcesz, aby pasek nawigacyjny działał jak zbiór obrazów przełączanych, wyznacz obrazy do wyświetlania w trybie *Over*. Przyciski będą zmieniać wygląd, gdy wskaźnik myszy znajdzie się nad nimi. Pozostałe możliwości nie są tak przydatne, a zwiększają ilość czasu konieczną do przygotowania wszystkiego.

Zadanie 183

5. Kliknij przycisk *Browse* obok pola tekstowego *Up Image*, aby wskazać obraz, który będzie wyświetlany, kiedy wskaźnik myszy nie będzie się akurat unosił ponad pierwszym elementem paska nawigacyjnego.
6. Kliknij pole tekstowe *When Clicked, Go to URL* i wpisz tam (lub skorzystaj z ułatwienia w postaci przycisku *Browse*) adres URL strony, która ma się otwierać po kliknięciu pierwszego elementu paska nawigacyjnego.
7. Określ kierunek paska nawigacyjnego. Elementy mogą być ułożone poziomo obok siebie (*Horizontally*, ustawienie domyślne) lub pionowo, jeden nad drugim (*Vertically*). Zostaw zaznaczoną opcję tworzenia paska nawigacyjnego jako tabeli (*Use Table*).
8. Wykonaj ponownie kroki od 3. do 7. dla każdego elementu paska nawigacyjnego.
9. Kliknij przycisk *OK*, aby utworzyć pasek (rysunek 183.2).



Rysunek 183.2. Pasek nawigacyjny zgrany wizualnie z resztą strony; ułożone w pionie elementy tworzą graficzne menu przy lewej krawędzi strony

Wskazówki

- Aby pasek nawigacyjny znalazł się na wszystkich stronach serwisu, musisz go skopiować i powklejać. Dopasuj łącza dostępne na poszczególnych stronach, korzystając z okna właściwości. Sprawdzaj i poprawiaj pojedyncze łącza.
- Kierunek ułożenia elementów paska nawigacyjnego (poziomy lub pionowy) powinien być dobrany do wyglądu reszty strony i jej całościowego układu.

Odsyłacz

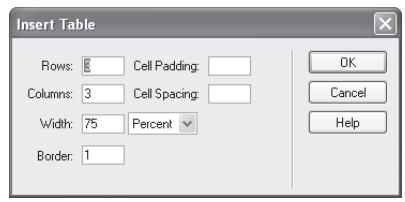
- W edytorze FrontPage też możesz tworzyć paski nawigacyjne. Z części 15. dowiedz się, jak.

Zadanie 184

Tworzenie tabel

Tabele to jedno z najbardziej wydajnych rozwiązań dostępnych projektantowi stron internetowych. Umożliwiają przygotowywanie układu stron z dużą precyzją, umieszczanie tekstu i grafiki obok siebie w dokładnie wyznaczonych obszarach, czy po prostu tworzenie pasków nawigacyjnych albo list oferowanych produktów. Zastosowanie tabel jest nieograniczone. Edytor Dreamweaver znacznie ułatwia tworzenie tabel. (Jak dowiesz się z następnego zadania, łatwo jest również modyfikować i dostosowywać tabele utworzone już wcześniej).

1. Korzystając z widoku projektowego, ustaw kursor w miejscu, gdzie powinna zostać umieszczona tabela. Może to być na zwykłej stronie, w ramce lub wewnątrz innej tabeli.
2. Kliknij przycisk wstawiania tabeli znajdujący się na czwartej od lewej pozycji na podstawowym pasku narzędzi (czyli jest to przycisk opisany w dymku jako *Insert Table* na pasku narzędzi *Common*). Otworzy się okno dialogowe *Insert Table* (rysunek 184.1).



Rysunek 184.1. Definiowanie tabeli tworzonej w edytorze Dreamweaver

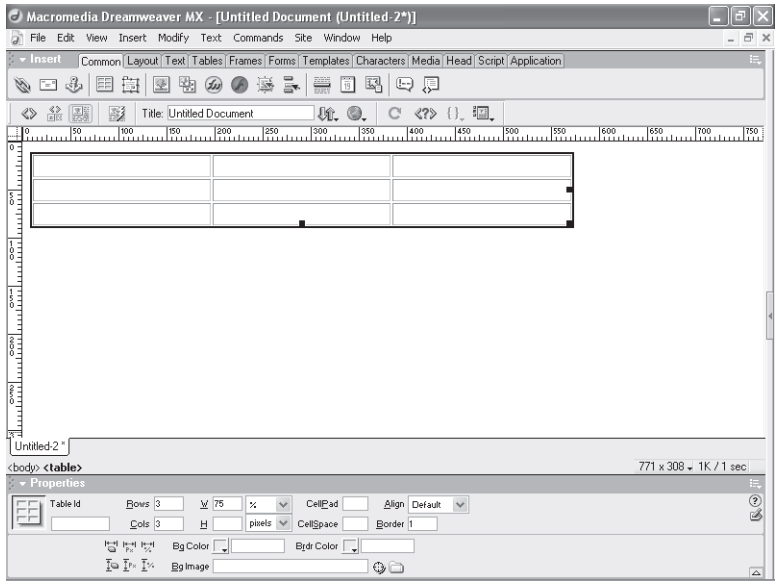
3. Wpisz w polu *Rows* liczbę wierszy planowanej tabeli.
4. Wpisz w polu *Columns* liczbę kolumn planowanej tabeli.
5. Wpisz w polu *Cell Padding* odpowiednią wedle Twojej oceny liczbę pikseli marginesu wewnątrz komórek, a w polu *Cell Spacing* liczbę pikseli odstępu pomiędzy komórkami.
6. Wpisz w polu *Width* szerokość tabeli w postaci liczby procentów szerokości strony lub w postaci dokładnej liczby pikseli. (Domyślna szerokość wynosi 75 procent. Lista rozwijana na prawo od pola *Width* musi być w ustawieniu *Percent*, jeśli podana wartość ma być interpretowana jako liczba procentów).
7. Jeśli chcesz, aby krawędzie komórek były widoczne, kliknij w polu *Border* i wpisz pożądaną grubość krawędzi w pikselach.

Uwagi

- Tabele znajdujące się wewnątrz innych tabel nazywane są tabelami zagnieżdżonymi. Sposoby tworzenia i modyfikowania tabel są dokładnie takie same zarówno w przypadku samodzielnych tabel, jak i tabel umieszczonych wewnątrz tabel lub tabel zawierających tabele.
- W związku z tym, że podawane tu wymiary wyrażane są w pikselach, należy to rozumieć w ten sposób, że margines wewnątrz komórki o wielkości 3 powoduje dodanie odstępu o szerokości 3 pikseli przy każdej krawędzi, wewnątrz komórki tabeli, czyli odsunięcie zawartości komórki na 3 piksele od jej krawędzi.

Zadanie 184

8. Kliknij przycisk *OK*, aby utworzyć tabelę. Pojawia się nowa pusta tabela (rysunek 184.2).



Rysunek 184.2. Tabela jako układ komórek, które mogą zawierać dowolny tekst lub grafikę

Wskazówki

- Regulacja parametru *Cell Spacing* jest przydatna przy zagnieżdżaniu tabel. Ustaw niewielki odstęp pomiędzy komórkami zagnieżdżonej tabeli (czyli tej mniejszej, znajdującej się wewnątrz innej), a kolor tła komórki zawierającej ją ustaw na czarny. Czarny kolor będzie widoczny przez odstępy pomiędzy komórkami tabeli wewnętrznej, tworząc eleganckie czarne krawędzie o grubości równej szerokości odstępów. Naturalnie musisz dodatkowo ustawić kolor tła komórek zagnieżdżonej tabeli, żeby nie były przezroczyste i tym samym czarne.
- Przycisk wstawiania tabeli to przycisk czwarty od lewej, który wygląda jak malutka kratka. Zamiast go używać, możesz wybrać z menu *Insert* polecenie *Table* lub nacisnąć klawisze *Ctrl+Alt+T*.
- Jeśli utworzysz tabelę, a potem stwierdzisz, że potrzebne jest więcej wierszy — żaden problem. Po prostu ustaw kursor w komórce w prawym dolnym rogu tabeli i naciśnij klawisz *Tab*, a powstanie zupełnie nowy wiersz.

Odsyłacz

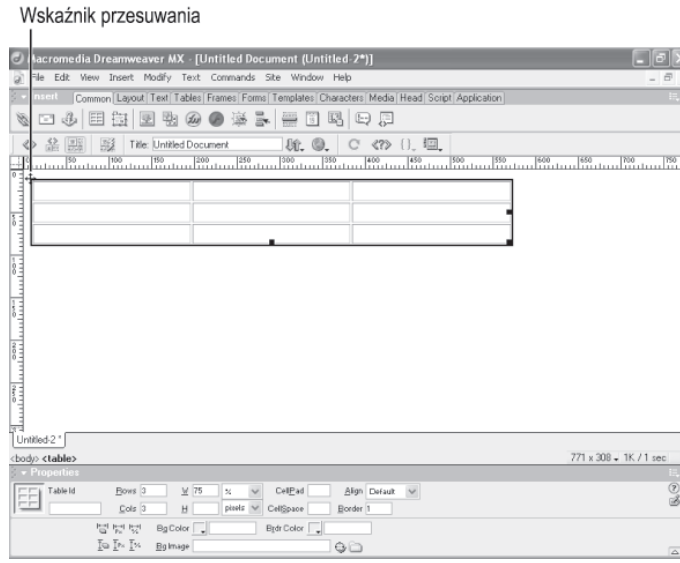
- Tworzenie tabel bezpośrednio w języku HTML omawiamy w części 6.

Zadanie 185

Modyfikowanie istniejących tabel

Możesz łatwo zmieniać wymiary tabel, zmieniać kolor tła i dopasowywać odstępy i marginesy komórek. Możesz również zagnieżdżać tabele jedną w drugiej dla precyzyjnego projektowania strukturalnego układu tekstu, grafiki i estetycznego wykorzystania elementów graficznych takich jak kolorowe tła i krawędzie.

1. Aby uzyskać dostęp do narzędzi modyfikowania wyglądu i położenia tabeli, umieść wskaźnik myszy nad dowolną krawędzią tabeli. Gdy tak zrobisz i wskaźnik myszy przyjmie postać narzędzia przesuwania (rysunek 185.1), kliknij.



Rysunek 185.1. Przejście wskaźnika myszy w tryb narzędzia przesuwania oznacza, że edycja jest możliwa

2. W oknie właściwości zmień liczbę komórek tabeli, wpisując nowe wartości w polach *Rows* lub *Cols*.

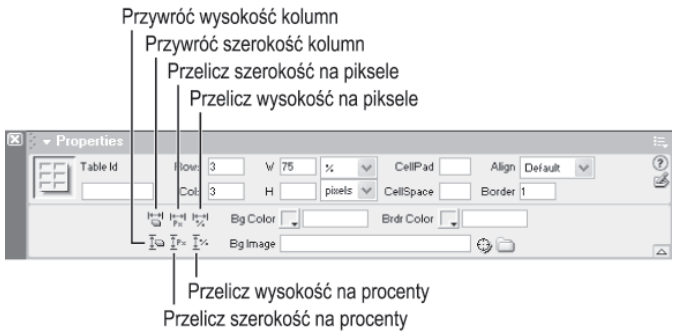
3. Zdefiniuj parametry w polach *W* i *H*, aby sterować wymiarami całej tabeli.

Uwagi

- Możesz nadać tabeli nazwę, wpisując ją w polu tekstowym *Table ID*. To pomoże Ci zauważyć znacznik tabeli w kodzie HTML.
- Wymiary i układ tabeli można łatwo zmieniać, przeciągając jej krawędzie w widoku projektowym. Tabela w edytorze, pola okna właściwości i liczby w kodzie uaktualniane są na bieżąco. W dowolnym momencie możesz zmienić metodę modyfikowania tabeli, ustawiając jej parametry w jednym z tych trzech modułów środowiska Dreamweaver.
- Jeśli zaznaczysz nie całą tabelę tylko pojedynczą komórkę, to wartości jej wymiarów w polach *W* i *H* okna właściwości będą odnosiły się do szerokości i wysokości komórki i zawierających jej kolumny i wiersza, a nie do całej tabeli.

Zadanie 185

4. Korzystaj z palety sześciu przycisków (rysunek 185.2) służących do hurtowego zmieniania różnych wymiarów tabeli. Na przykład para przycisków skrajnie z prawej usuwa wartości liczbowe szerokości kolumn lub wysokości wierszy, przeskalowując tabelę do wymiarów zawartości.



Rysunek 185.2. Przyciski do zmieniania wymiarów wielu komórek naraz

5. Ustal wartości marginesów i odstępów w polach *CellPad* i *CellSpace*.
6. Wybierz nowy kolor tła tabeli (*BgColor*) lub ustaw tapetę tła tabeli (*BgImage*).
7. Sformatuj krawędzie (wpisz ich szerokość w polu *Border*) i dobierz kolor krawędzi (*Brdr Color*).
8. Wybierz z listy *Align* położenie tabeli względem dostępnego obszaru. Masz do wyboru wyrównanie do lewego lub prawego marginesu (*Left*, *Right*), wyśrodkowanie (*Center*) lub bez ustawienia (*Default*).

Wskazówki

- Jeśli po prostu klikniesz wewnątrz jednej z komórek tabeli, w oknie właściwości pojawią się standardowe narzędzia formatowania tekstu. Będą jednak dostępne też opcje zmiany koloru tła zaznaczonej komórki (*Bg*), jak również możliwe będzie ustawienie wyrównania tekstu wewnątrz niej.
- Przełączanie opcji % i *Pixels* wyświetlanych na prawo od pól *W* i *H* umożliwia wybór sposobu interpretacji wartości liczbowych. W przypadku ustawienia %, parametry ustalone w polach *W* i *H* rozumiane są jako procent wymiaru — wysokości lub szerokości — dostępnego obszaru. W przypadku ustawienia *Pixels*, liczby traktowane są jako wartości absolutne.
- Sens opcji wyrównywania domyślnego (*Default*) może być niejasny. Wbrew pozorom nie jest to równoważne ustawieniu *Left*. Oznacza, że tabela nie będzie otaczana tekstem.

Odsyłacz

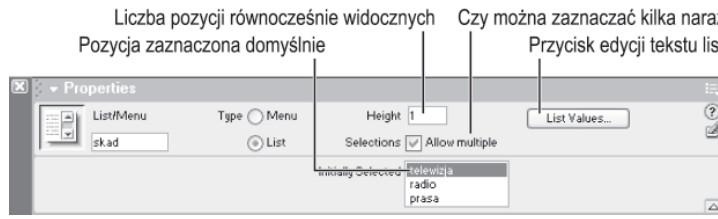
- Naucz się korzystać z narzędzi dostosowywania tabel dostępnych w oknie dialogowym *Właściwości tabeli* edytora FrontPage. Omawiamy to w części 15.

Zadanie 186

Tworzenie formularzy

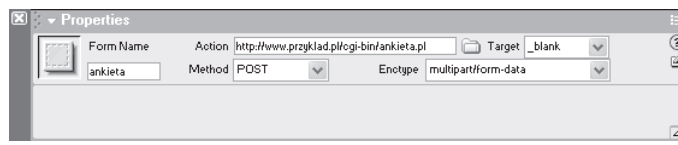
Formularze umożliwiają użytkownikom interakcję ze stroną internetową poprzez elementy interfejsu, takie jak pola tekstowe, listy rozwijane, listy opcji i pola wyboru. Za pomocą tych elementów możesz zbierać dane do bazy danych online. Tworzenie formularza polega na zadeklarowaniu formularza i umieszczeniu w nim potrzebnych elementów interfejsu. Do sterowania rozmieszczeniem elementów możesz posłużyć się tablicą, zadbaj tylko, aby tablica zawierała się w obrębie formularza.

1. Aby wstawić na stronę formularz, ustaw w widoku projektowym kursor w tym miejscu strony, gdzie powinien znajdować się formularz. Wybierz z menu *Insert* polecenie *Form*, a w edytorze ukaże się czerwona, przerywana ramka oznaczająca formularz.
2. Jeśli chcesz, wstaw wewnątrz formularza tabelę.
3. Zacznij umieszczać w formularzu elementy interfejsu. Możesz używać poleceń z podmenu *Form Objects* menu *Insert* albo przycisków paska narzędzi *Forms*.
4. Dodawaj kolejne elementy interfejsu. Ustawiaj parametry każdego, korzystając w tym celu z okna właściwości. Rysunek 186.1 przedstawia okno właściwości wyświetlające opcje listy.



Rysunek 186.1. Przygotuj konieczne elementy interfejsu

5. Kiedy ukończysz tworzenie formularza, kliknij czerwoną ramkę, aby zaznaczyć go jako całość. Okno właściwości zawiera teraz ogólne opcje formularza (rysunek 186.2).



Rysunek 186.2. Zdefiniuj tryb przesyłania danych

Uwagi

- Opcje *POST* i *GET* oznaczają sposób wysyłania danych z formularza na serwer. Zalecana metoda to POST, ponieważ jest bezpieczniejsza. Jest to szczególnie istotne podczas przesyłania poufnych informacji.
- W polu *Enctype* ustawa się sposób zakodowania danych z formularza przed wysłaniem ich na serwer.

Ostrzeżenie

- Nie zapomnij wstawić przycisków wysyłania i resetowania (*Submit* i *Reset*, dostępne na liście elementów interfejsu). Zwłaszcza brak przycisku wysyłania może być kłopotliwy, ponieważ uniemożliwia wysłanie danych z formularza na serwer.

6. W polu *Action* trzeba umieścić adres URL lub ścieżkę do skryptu odbierającego wysyłane dane. Wpisz adres URL albo kliknij przycisk folderu, aby przeglądać foldery w celu zlokalizowania skryptu.
7. Wybierz metodę wysyłania danych: *POST* albo *GET*.
8. Ustal ramkę lub okno docelowe, w którym zostanie wyświetlona odpowiedź: *_blank*, *_self*, *_parent* lub *_top*.
9. Wybierz metodę kodowania danych: *application/x-www-form-urlencoded* albo *multipart/form-data*.

Zadanie 186

Wskazówki

- Wykorzystanie tabeli pomaga nadać formularzowi wizualną strukturę. Możesz porozmieszczać poszczególne elementy interfejsu w osobnych komórkach tabeli, co pozwoli Ci bardziej precyzyjnie ustalić ich położenie. Ukryj tylko krawędzie tabeli, aby z perspektywy użytkownika wyglądało to estetycznie.
- Po kliknięciu przycisku *List Values* otwiera się okno dialogowe z przyciskami z plusem oraz z minusem, które służą do dodawania lub usuwania pozycji z listy na formularzu. Poniżej przycisków widoczna jest zawartość listy. Gdy lista będzie już gotowa, kliknij przycisk *OK*, aby powrócić do edycji formularza. Pozycje listy będą widoczne w polu *Initially Selected* w oknie właściwości.
- Aby łatwo rozpoznawać kod formularza, nadaj mu nazwę, wpisując ją w polu *Form Name*.

Odsyłacz

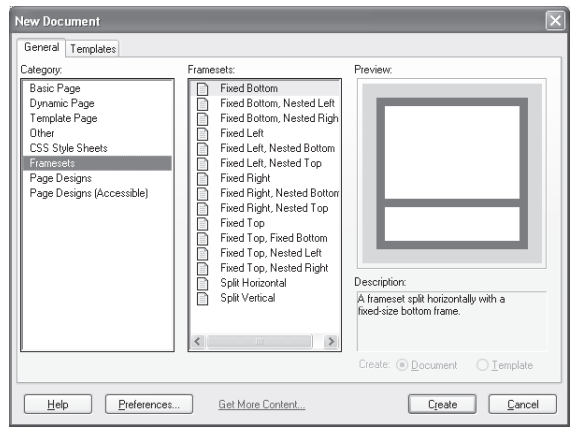
- Przejrzyj część 7., aby przypomnieć sobie, jak działają formularze w języku HTML.

Zadanie 187

Opracowywanie układów ramek

Ramki z rozmaitych powodów bywają nielubiane tak przez projektantów stron internetowych, jak i przez internautów. Jednakże ramki stanowią elastyczne środowisko strukturalizacji serwisu. Ramki, a właściwie układy ramek — gdyż chodzi o element grupujący pojedyncze ramki — to interesujące narzędzie wyświetlania kilku stron w jednym obszarze, który w przeciwnym przypadku byłby wizualnie jednolity.

1. Aby utworzyć układ ramek, wybierz z menu *File* polecenie *New*. W oknie dialogowym *New Document* zaznacz element *Frameset* na liście *Category* (rysunek 187.1).



Rysunek 187.1. Lista standardowych układów ramek ułatwia zastosowanie typowego rozmieszczenia

2. Aby zobaczyć, jak wygląda każdy z wymienionych na liście układów ramek, czyli na ramki o jakich proporcjach dzieli dostępny obszar, klikaj nazwy na liście *Framesets* i oglądaj schematy pojawiające się w polu *Preview*.
3. Po znalezieniu układu ramek, który jest odpowiedni dla planowanego rozmieszczenia elementów strony, kliknij przycisk *Create*. Otworzy się nowa strona z ramkami na właściwych miejscach (rysunek 187.2).
4. W oknie właściwości dostosuj ustawienia krawędzi: włącz je lub wyłącz, ustaw grubość i kolor (pola *Border*, *Border Width* i *Border Color*).
5. Możesz wstawiać elementy do ramek, klikając w nich i redagując ich zawartość.
6. Aby ustawiać parametry poszczególnych ramek (w sposób odpowiedni dla ich zawartości), klikaj w nich, trzymając wciśnięty klawisz *Alt*, co powoduje zmianę zestawu opcji dostępnych w oknie właściwości (rysunek 187.3).
7. Jeśli ramka ma zawierać stronę z serwera w internecie, w polu *Src* wpisz adres URL. W celu ustalenia źródła ramki możesz także posłużyć się przyciskiem przeglądania (z ikoną folderu).

Uwagi

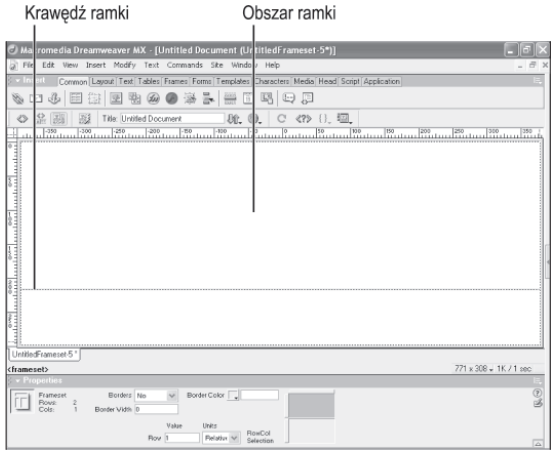
- Zamiast wybierać z menu *File* polecenie *New*, możesz nacisnąć klawisze *Ctrl+N*.
- Ramki mogą zawierać dowolne elementy: tekst, grafikę, tabele i warstwy. Wpisz w polu *Src* adres URL, aby wyświetlić w ramce jakiś serwis, na przykład wyszukiwarkę Netoskop albo stronę *Helion.pl*.
- Wyszukiwarki często indeksują poszczególne ramki w dziwny sposób, ponieważ traktują je jako pojedyncze strony. Jeśli chcesz ułatwić korzystanie z serwisu użytkownikom używającym wyszukiwarek, takich jak Google lub Netoskop, posłuż się raczej tabelami do strukturalizacji strony. W ten sposób opisy i słowa kluczowe będą prawidłowo wiązane z całością strony.

Ostrzeżenie

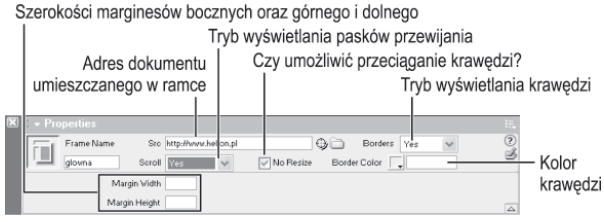
- Jeśli strona wyświetlana w ramce zawiera łącza, trzeba zwrócić uwagę na odpowiednie ustawienie ramek docelowych tych łączy. Ustawiaj parametr *Target* łączy na nazwy konkretnych ramek albo identyfikator *_blank* (otwieranie w nowym oknie), aby układ ramek pozostawał dostępny po kliknięciu łącza.

Zadanie 187

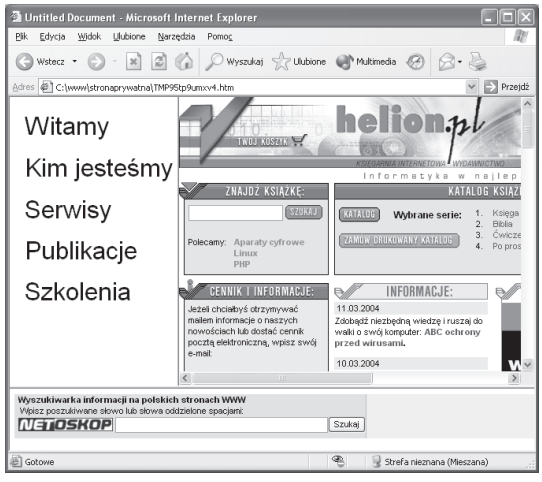
8. Określ, czy w ramce ma być wyświetlany pasek przewijania i czy użytkownicy będą mogli przeciągać krawędzie ramki. Ustaw w ten sposób parametry wszystkich ramek (rysunek 187.4).



Rysunek 187.2. Ustawienia układu ramek wyświetlone w oknie właściwości



Rysunek 187.3. Dostosowanie ramki do strony, którą zawiera



Rysunek 187.4. Układ ramek zawierający stronę lokalną (po lewej) oraz dwie ramki o źródłach ustawionych na adresy URL serwisów w internecie

Wskazówki

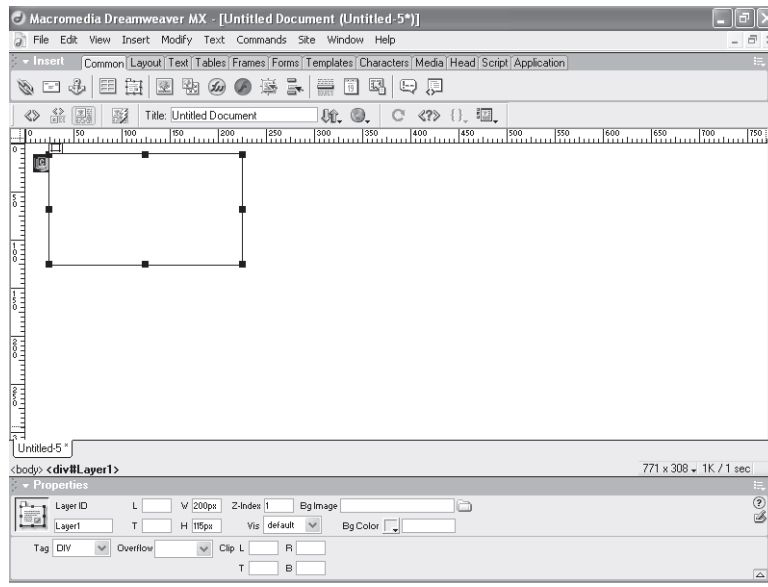
- Obszar okna *New Document* zatytułowany *Description* znajdujący się poniżej obszaru podglądu zawiera dodatkowy opis zaznaczonego układu ramek.
- Wybierz z listy *Scroll* we właściwościach pojedynczej ramki pozycję *Auto*, aby paski przewijania pojawiały się wyłącznie wtedy, gdy strona nie mieści się w ramce. Pozycja *Yes* oznacza, że paski przewijania będą wyświetlane zawsze. Pozycja *Default* powoduje nieustawianie atrybutu, co w przypadku większości przeglądarek jest równoznaczne z ustawieniem *Auto*.

Zadanie 188

Posługiwanie się techniką warstw

Zupełnie inaczej niż ramki i tabele warstwy są jak gdyby naklejane na stronę; nie są częścią sztywnego układu. Jeśli nie pokryjesz tła warstwy kolorem albo obrazem, reszta strony będzie normalnie widoczna poprzez warstwę. Na warstwę możesz jednakże wstawiać dowolne elementy strony, takie jak tekst, grafikę czy materiały multimedialne. Bardzo stare przeglądarki (w wersjach wcześniejszych niż 4.0) nie obsługują warstw, dlatego nie zawsze jest wskazane stosowanie tej techniki. Umieszczaj informacje na warstwach tylko w przypadku, gdy masz pewność, że użytkownicy korzystają z aktualnych wersji przeglądarek czy to Internet Explorer, czy to Netscape Navigator, czy też innych.

1. Aby rozpocząć proces tworzenia warstwy, kliknij w widoku projektowym w okolicy miejsca, gdzie zamierzasz umieścić lewy górny róg warstwy.
2. Wybierz z menu *Insert* polecenie *Layer*. Na stronie pojawia się warstwa (rysunek 188.1).



Rysunek 188.1. Aby wstawić warstwę, wystarczy wybrać polecenie

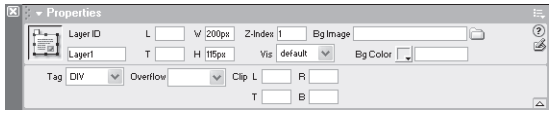
3. Gdy warstwa jest zaznaczona (aby ją zaznaczyć, kliknij jej krawędź), możesz w oknie właściwości obserwować parametry warstwy (rysunek 188.2) oraz zmieniać je, aby dostosować wygląd i położenie warstwy.

Uwagi

- Litery *px* po liczbie w polu z ustawieniem wymiaru lub położeniem oznaczają, że wartość wyrażona jest w pikselach.
- Warstwa o właściwości *Z-Index* równej 1 wyświetlana jest pod warstwami o wyższych numerach.
- Wpisanie wartości w polach *Clip* umożliwia ograniczenie wyświetlanego obszaru warstwy. Polega to na zasłonięciu określonej części obszaru od lewej (*L*), od góry (*T*), od prawej (*R*) albo od dołu (*B*).

Ostrzeżenie

- Zbyt duża warstwa może zasłonić istotne informacje na stronie. Dlatego warto rozważyć wybranie z listy *Overflow* pozycji *scroll* (aby wyświetlić na warstwie paski przewijania) albo *auto* (aby wyświetlić paski przewijania tylko wtedy, gdy będą potrzebne).



Rysunek 188.2. Zaznaczenie warstwy wyświetla w oknie właściwości narzędzia dostosowywania warstwy

4. Jeśli nie odpowiadają Ci wymiary lub położenie warstwy, wprowadź nowe wartości w pole *L* (od lewej krawędzi), pole *T* (od górnej krawędzi), pole *W* (szerokość) lub pole *H* (wysokość).

5. Jeśli warstwy sąsiadujące ze sobą na stronie nakładają się, dopasuj ustawienia parametru *Z-Index* (kolejność warstw na stosie).

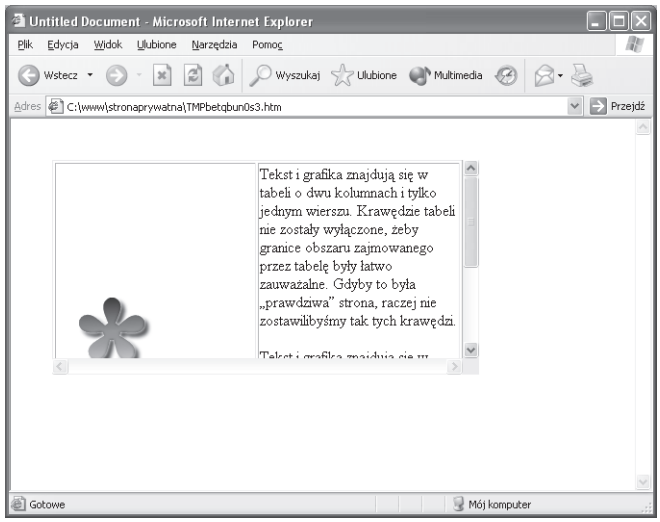
6. Wybierz z listy *Vis* ustawienie widzialności: domyślne (*Default*), jak element zawierający (*Inherit*), widzialna (*Visible*) lub ukryta (*Hidden*).

7. Dobierz kolor (*Bg Color*) lub tapetę (*Bg Image*) tła warstwy. Jeśli pozostawisz te pola puste, warstwa będzie przezroczysta.

8. Sprawdź ustawienie znacznika używanego do zdefiniowania warstwy (standardowo jest to *DIV*).

9. Zdecyduj, jak ma być traktowana część zawartości ramki niemieszcząca się w jej obrębie. Dostępne możliwości (lista *Overflow*) to wyświetlanie nawet poza warstwą (*Visible*), ukrycie (*Hidden*), wyświetlanie pasków przewijania zawsze (*Scroll*) lub tylko w razie potrzeby (*Auto*).

10. Po ustaleniu właściwości warstwy wypełnij ją tekstem, grafiką, tabelami lub nawet nowymi warstwami (nazywanymi warstwami zagnieżdżonymi). Rysunek 188.3 przedstawia warstwę zawierającą tabelę z tekstem i grafiką. Dzięki paskowi przewijania użytkownik może obejrzeć całą zawartość tabeli.



Rysunek 188.3. Warstwy umożliwiają swobodne projektowanie

Zadanie 188

Wskazówki

- Nadaj warstwie nazwę i wpisz w polu *Layer ID*. Ułatwi Ci to rozpoznawanie znacznika warstwy w kodzie HTML.
- Ustawienie widzialności warstwy jako domyślnej (*Default*) oznacza w istocie nieustawianie tej właściwości i wykorzystanie ustawienia przeglądarki. Większość przeglądarek standardowo używa właściwości elementu zawierającego, jak w przypadku ustawienia *Inherit*. Jeśli chcesz, aby warstwa zawsze była widoczna, wybierz ustawienie *Visible*.
- Aby mieć pewność, że wielkość warstwy pozostanie niezmienna bez względu na objętość jej zawartości, wybierz z listy *Overflow* pozycję *Scroll*. Jeśli wymiary zawartości ramki przekroczą wymiary samej warstwy, za pomocą pasków przewijania będzie można je odsłonić.
- Jeśli na warstwie jest tekst, ramka powinna mieć tło pokryte kolorem. W ten sposób można uniknąć sytuacji, gdy zawartość ramki będzie słabo widoczna na tle zawartości lub szczegółów obrazu tła strony.

Odsyłacz

- Naucz się konstruować warstwy w języku HTML (zadania od 99. do 101.).

Zadanie 189

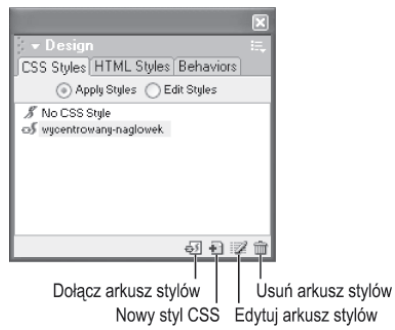
Tworzenie arkuszy stylów

Arkusz stylów umożliwia zebranie różnych aspektów formatowania w jednym miejscu w sposób ułatwiający zastosowanie formatowania do dowolnego dokumentu. Ustawienia stylów całego serwisu lub pojedynczej strony utworzysz i przejrzysz w panelu *CSS Styles* w oknie *Design*. Mogą powstawać na bazie istniejącego formatowania dokumentu lub zupełnie od nowa.

Uwagi

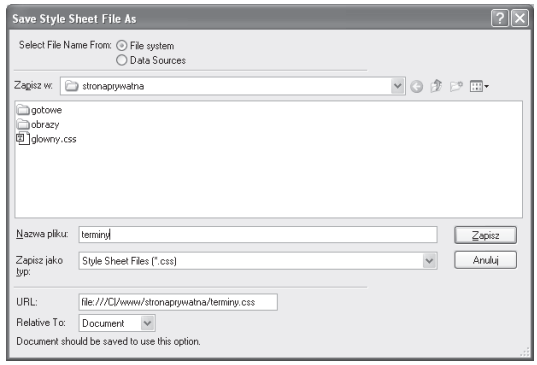
- Jeśli definiowany styl będzie przydatny tylko na pojedynczej stronie, możesz umieścić go w kodzie strony. W tym celu spośród dwóch opcji *Define in* zaznacz drugą (*This Document Only*).
- Przycisk dołączania arkusza stylów umożliwia skorzystanie z arkusza stylów zapisanego w pliku .css, poprzez podłączenie go do dokumentu HTML jako pliku zależnego (opcja *Link* w oknie, które ukazuje się po kliknięciu przycisku) lub wstawienie kodu z tego pliku do dokumentu (opcja *Import*).

1. W oknie *Design* kliknij nazwę panelu *CSS Styles*. Jeśli okno *Design* nie jest otwarte, wybierz z menu *Window* polecenie *CSS Styles*, aby wyświetlić okno.
2. Kliknij przycisk tworzenia nowego stylu (*New CSS Style*, z grafiką kartki i symbolem plus) przy dolnym brzegu panelu *CSS Styles* (rysunek 189.1)

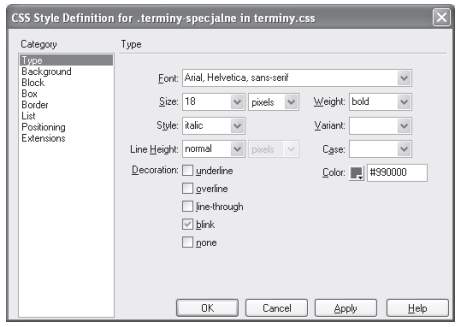


Rysunek 189.1. Panel CSS Styles w oknie Design

3. W oknie dialogowym *New CSS Style* skorzystaj z pola *Name*, aby nadać nowemu stylowi nazwę.
4. Nie zmieniaj domyślnego ustawienia typu stylu. Standardowa metoda tworzenia stylu polega na zdefiniowaniu własnego stylu, czyli właściwie klasy (opcja *Make Custom Style*).
5. Określ miejsce zapisania kodu. Zaznaczenie pierwszej z dwóch opcji oznaczonych etykietą *Define in* spowoduje zapisanie go w pliku, który można wybrać z listy. Wybierz ustawienie *(New Style Sheet File)*, aby utworzyć nowy plik.
6. Kliknij przycisk *OK*, aby otworzyć okno dialogowe *Save Style Sheet File As* (rysunek 189.2).
7. Kliknij przycisk *Save*, aby zapisać plik CSS.
8. Otworzy się teraz okno dialogowe *CSS Style Definition* (rysunek 189.3). Ustal parametry formatowania, jakie chcesz zawrzeć w definicji stylów.
9. Kiedy już ustalisz parametry formatowania, kliknij przycisk *OK*, aby zamknąć okno dialogowe *CSS Style Definition*.

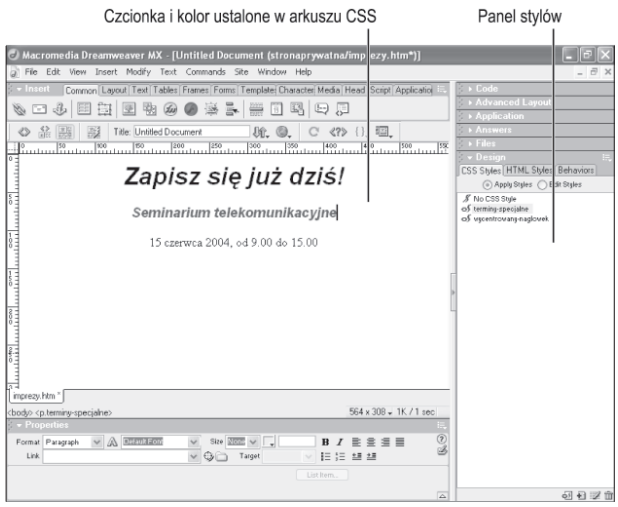


Rysunek 189.2. Zapisywanie kodu stylów do pliku w folderze serwisu



Rysunek 189.3. Definiowanie właściwości stylu z jednej lub wielu kategorii.

10. Aby zastosować formatowanie stylu, zaznacz w edytorze fragment zawartości strony i kliknij nazwę stylu w panelu *CSS Styles* w oknie *Design*. Rysunek 189.4 przedstawia styl zastosowany wobec tekstu na stronie WWW.



Rysunek 189.4. Kliknięcie nazwy stylu w panelu CSS Styles umożliwia szybkie formatowanie

Zadanie 189

Wskazówki

- Ułóż nazwę stylu, która będzie wyjaśniać, kiedy i dlaczego zastosowanie stylu będzie odpowiednie. Na przykład nazwa `.terminy-specjalne` nadaje się dla stylu służącego do formatowania nazw ważnych wydarzeń w kalendarzu. Kropka przed nazwą stylu oznacza definicję klasy stylu, co jest konieczne podczas tworzenia stylu metodą *Make Custom Style*. Po kropce musi następować litera, a w nazwie nie mogą występować odstępy ani znaki specjalne.
- Ustawianie właściwości stylu w oknie *CSS Style Definition* polega na zaznaczeniu na liście w lewej części okna nazwy jednej z kategorii, a następnie określenia właściwości wyświetlonych w prawej części okna (które zmieniają się w zależności od zaznaczonej kategorii).
- Aby zmodyfikować wcześniej utworzony styl, zaznacz go w panelu *CSS Styles* i kliknij przycisk edycji przy dolnym brzegu panelu (to ten przycisk z ołówkiem). Otworzy się to samo okno dialogowe *CSS Style Definition*, nie będzie więc żadnych dodatkowych trudności.

Odsyłacz

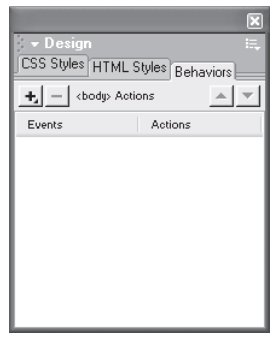
- Więcej o arkuszach stylów możesz dowiedzieć się ze strony *http://webmaster.helion.pl/kurshtml/css2/index.htm*.

Zadanie 190

Definiowanie akcji

Nieomawianym dotąd sposobem umożliwienia użytkownikom interakcji z elementami strony internetowej jest generowanie skryptów JavaScript w kodzie HTML. Z perspektywy obsługi środowiska Dreamweaver polega to na definiowaniu akcji. Typowe zastosowania to podejmowanie jakichś działań po umieszczeniu wskaźnika myszy ponad obrazem lub po kliknięciu obrazu. Charakter tych działań może być bardziej złożony niż jest to możliwe w przypadku zwykłych obrazów przełączanych lub przycisków w formacie Flash.

1. Do zarządzania akcjami służy panel *Behaviors* w oknie *Design* (rysunek 190.1). Jeśli panel nie jest nigdzie widoczny, wybierz z menu *Windows* polecenie *Behaviors*, aby go wyświetlić. Zasłonięty panel otworzysz, klikając jego nazwę.



Rysunek 190.1. Panel Behaviors w oknie Design

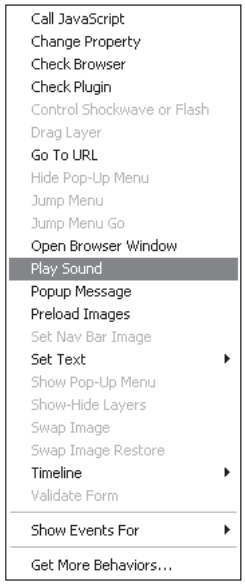
2. Zaznacz na stronie obraz lub inny element, z którym chcesz powiązać akcję.
3. Kliknij przycisk z plusem w górnej części panelu, aby wyświetlić listę akcji dostępnych dla zaznaczonego elementu (rysunek 190.2).
4. Otworzy się okno dialogowe umożliwiające ustawienie parametrów, na przykład wskazanie pliku: obrazu do podmienienia, dźwięku do odtworzenia itp.
5. Kliknij przycisk *OK*, aby zatwierdzić ustawienia takie jak wybór pliku, dźwięku lub innego.
6. Po powrocie do panelu akcji kliknij przycisk z trójkątem rozwijający listę zdarzeń, które mogą wyzwalać akcję (rysunek 190.3).
7. Aby uzupełnić lub ograniczyć listę zdarzeń do tych obsługiwanych przez przeglądarki, jakich najprawdopodobniej używają użytkownicy, przejdź do podmenu *Show Events For* i wybierz kategorię przeglądarek.

Uwaga

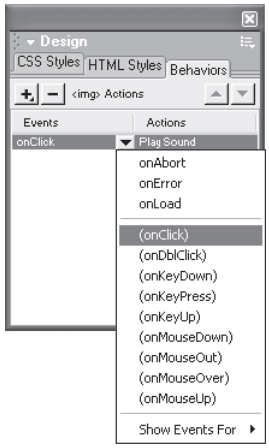
- Jeśli większość akcji w menu jest zacieniowana, najprawdopodobniej nic nie jest zaznaczone na stronie, albo zaznaczony jest niewłaściwy element, taki jak tekst. Sprawdź w edytorze, zaznacz co trzeba i spróbuj ponownie.

Ostrzeżenia

- Przed wysłaniem na serwer strony z akcjami, skorzystaj z możliwości obejrzenia strony w przeglądarce (naciśnij klawisz *F12*), aby przetestować nowe akcje.
- Wybieraj raczej zestawy zdarzeń przeglądarek starszych niż typowe. Użytkownicy czasem korzystają z zupełnie antycznego oprogramowania. Tylko jeśli masz pewność, że serwis będą odwiedzać właściciele doskonałych komputerów korzystający z najnowszych przeglądarek, zdecyduj się na przygotowanie serwisu w stylu futurystyczno-technologicznym.



Rysunek 190.2. Wybór akcji do powiązania z elementem



Rysunek 190.3. Wybór sposobu interakcji użytkownika z elementem

8. Powtórz czynności opisane w punktach od 2. do 7. dla każdego elementu strony, który chcesz uczynić bardziej interaktywnym wobec użytkowników.

Zadanie 190

Wskazówki

- Naciśnięcie kombinacji klawiszy *Shift+F3* umożliwia szybkie wyświetlenie panelu akcji.
- W panelu wyświetlane są tylko akcje przyporządkowane elementowi, który jest w danej chwili zaznaczony. Natomiast zmianę kolejności akcji na liście umożliwiają przyciski z trójkątami skierowanymi w górę, po uprzednim zaznaczeniu jednej z pozycji.

Odsyłacz

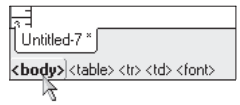
- Aby poszerzyć swoją wiedzę o języku JavaScript, zajrzyj do części 10.

Zadanie 191

Definiowanie akcji wstępnego pobierania obrazów

Akcja wstępnego pobierania obrazów powoduje wczytanie obrazów i umieszczenie w pamięci podręcznej przeglądarki na dysku w komputerze użytkownika. Za pomocą tego mechanizmu wczytuje się obrazy, które nie są umieszczone bezpośrednio na stronie, ale na przykład mają służyć jako obrazy przełączane i które warto wczytać, zanim użytkownik pomyśli o aktywowaniu ich, żeby nie musiał czekać później.

1. Aby powiązać akcję wstępnego pobierania obrazów z głównym znacznikiem zawartości strony, wybierz opcję **<*body*>** w polu wyboru znaczników znajdującym się w lewym dolnym rogu okna dokumentu (rysunek 191.1).



Rysunek 191.1. Wybór aktywnego znacznika w polu wyboru znaczników

2. Otwórz panel akcji, wybierając z menu *Windows* polecenie *Behaviors*.
3. Kliknij w tym panelu przycisk z plusem, a w podmenu *Show Events For* wybierz opcję *4.0 and Later Browsers*.
4. Kliknij ponownie przycisk z plusem i wybierz z menu akcję *Preload Images*. Otworzysz okno dialogowe *Preload Images* (rysunek 191.2).



Rysunek 191.2. Okno dialogowe Preload Images

Uwagi

- Ustawienie zestawu zdarzeń do wyboru na zdarzenia przeglądarek w wersjach 4.0 i nowszych (*4.0 and Later Browsers*) jest o tyle pomocne, że lista nie będzie tak długa, jak w przypadku najnowszej wersji przeglądarki Internet Explorer i bez problemu odnajdziemy na niej zdarzenie *onLoad*. Wywołanie akcji z tego zdarzenia oznacza, że obrazy zostaną wczytane na zapas po pobraniu właściwej strony.
- Jeśli nie klikniesz przycisku z plusem znajdującego się w oknie *Preload Images*, ścieżka wpisana w polu *Image Source File* zostanie zastąpiona (i skasowana) podczas dodawania następnego obrazu.

Zadanie 191

5. Kliknij przycisk *Browse*, aby przeglądać foldery i wskazać plik do wczytania, lub w polu *Image Source File* wpisz ścieżkę do pliku.
6. Kliknij przycisk z plusem znajdujący się w górnej części okna dialogowego, aby wstawić ścieżkę z pola *Image Source File* na listę *Preload Images*. Dzięki temu z pola *Image Source Field* zostanie usunięty tekst i będzie można wprowadzić ścieżkę do następnego obrazu.
7. Powtarzaj czynności opisane w punktach 5. i 6. dla każdego obrazu, który chcesz wstępnie wczytywać po otwarciu tej strony.
8. Aby usunąć obraz z listy *Preload Images*, zaznacz go na liście i kliknij przycisk z minusem.
9. Po umieszczeniu na liście wszystkich obrazów, jakie chcesz wstępnie wczytywać, kliknij przycisk *OK*, aby zamknąć okno dialogowe.

Odsyłacz

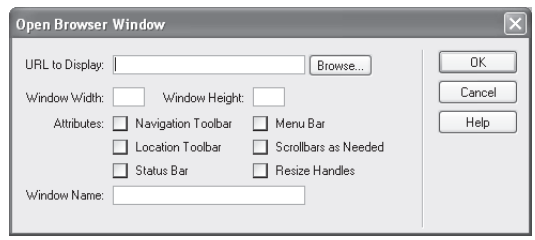
- Zajrzyj do części 10., aby nauczyć się pisać tego rodzaju skrypty.

Zadanie 192

Definiowanie akcji otwierania okna przeglądarki

Akcja otwierania okna przeglądarki służy do wyświetlenia nowego okna wyskakującego i wczytania do niego wskazanej strony. Możesz określić wszelkiego rodzaju właściwości takiego okna, w tym wymiary, nazwę, blokadę zmiany wymiarów, obecność lub nieobecność menu, pasków narzędzi oraz pasków przewijania.

1. Zaznacz element, z którym chcesz powiązać okno wyskakujące.
2. Otwórz panel akcji, wybierając z menu *Windows* polecenie *Behaviors*.
3. Kliknij przycisk z plusem w panelu akcji i z podmenu *Show Events For* wybierz opcję *4.0 and Later Browsers*.
4. Kliknij ponownie przycisk z plusem i wybierz z menu akcję *Open Browser Window*. Ukaże się okno dialogowe *Open Browser Window* (rysunek 192.1).



Rysunek 192.1. Okno dialogowe Open Browser Window

5. Kliknij przycisk *Browse* i wskaż plik, który ma być wczytywany do nowego okna.
6. Wpisz w polu *Window Width* szerokość, a w polu *Window Height* wysokość nowego okna.
7. Zaznaczaj pola wyboru, aby uaktywniać dowolne z dostępnych opcji:
   - *Navigation Toolbar* — w oknie zostanie wyświetlony pasek nawigacyjny, czyli zawierający przyciski takie jak wstecz, dalej lub odśwież.
   - *Location Toolbar* — w oknie zostanie wyświetlony pasek adresu.
   - *Status Bar* — w oknie zostanie wyświetlony pasek stanu (linia przy dolnym brzegu okna, w której pojawiają się komunikaty, takie jak liczba pozostałych do wczytania elementów albo adresy łączy).
   - *Menu Bar* — w oknie zostanie wyświetlone standardowy pasek menu (z menu *Plik*, *Edycja*, *Widok*, *Ulubione* itd.).

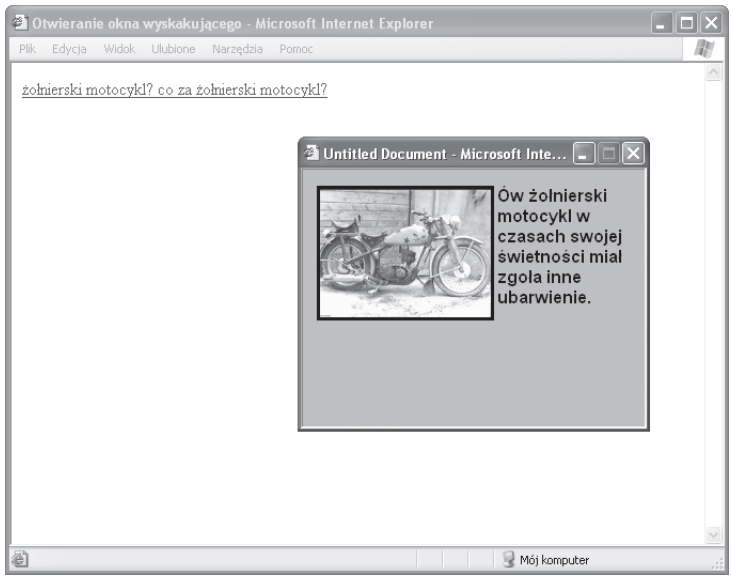
Uwagi

- Jeśli chcesz, aby okno wyskakujące pojawiało się po wczytaniu strony, nad którą pracujesz, zaznacz element `<body>` i powiąż akcję ze zdarzeniem `onLoad`. Jeśli chcesz, aby okno wyskakujące pojawiało się po kliknięciu łącza, zaznacz łącze i powiąż akcję ze zdarzeniem `onClick`.
- Jeśli nie ustawisz żadnych parametrów okna wyskakującego, będzie ono miało takie same wymiary i elementy jak okno, z którego zostało wywołane. Zaznaczenie przynajmniej jednej z opcji automatycznie wyłącza wszystkie elementy okna, których opcje nie są zaznaczone.

Zadanie 192

- *Scrollbars as Needed* — jeśli zawartość nie zmieści się w oknie, zostaną wyświetlone paski przewijania.
- *Resize Handles* — użytkownicy będą mogli zmienić wymiary okna albo przeciągając jego krawędzie, albo klikając przycisk maksymalizacji (w przypadku systemu Windows) lub zmiany wielkości (w przypadku komputerów Macintosh).

8. Wpisz nazwę okna. Nazwę okna można wykorzystywać, ustalając okno docelowe łącza lub w skryptach.
9. Kliknij przycisk *OK*, aby zamknąć okno dialogowe *Open Browser Window*.
10. Wybierz zdarzenie, które ma wyzwalać akcję. Rysunek 192.2 przedstawia okno wyskakujące, otwarte po kliknięciu łącza.



Rysunek 192.2. Typowe okno wyskakujące (po prawej) otwarte po kliknięciu łącza (po lewej)

Odsyłacz

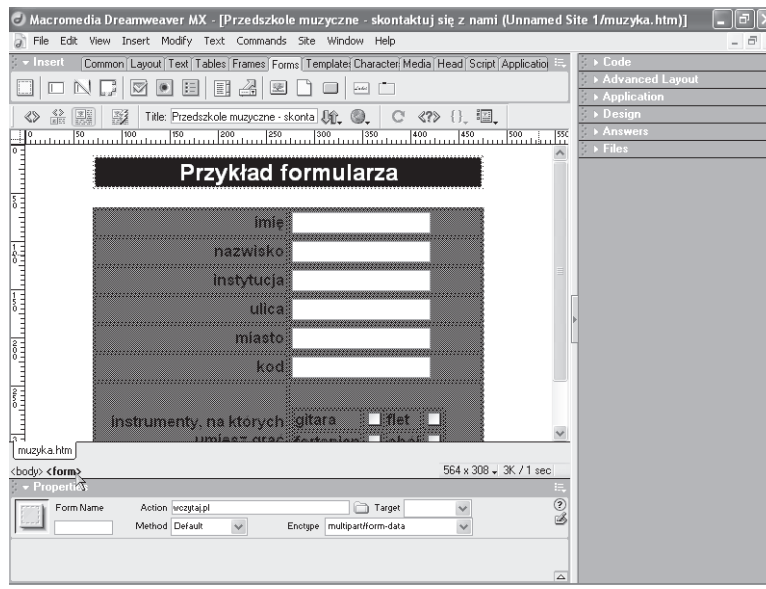
- Wśród dostępnych w środowisku Dreamweaver akcji jest również akcja sprawdzająca poprawność danych wpisanych do formularza (patrz zadanie 193.).

Zadanie 193

Definiowanie akcji sprawdzania danych w formularzu

Akcja sprawdzania danych w formularzu umożliwia określenie, czy użytkownik poprawnie wprowadził informacje w pola formularza. Jeśli wpis w którymś z pól ma niewłaściwą postać (inny typ danych niż wskazuje specyfikacja pola), skrypt zapobiega wysłaniu niepoprawnych danych na serwer.

1. Powiąż akcję sprawdzania danych w formularzu ze znacznikiem `<form>`, wybierając go w polu znaczników w lewym dolnym rogu okna dokumentu (rysunek 193.1).



Rysunek 193.1. Wybieranie znacznika <form> w polu znaczników

2. Otwórz panel akcji, wybierając z menu *Windows* polecenie *Behaviors*.

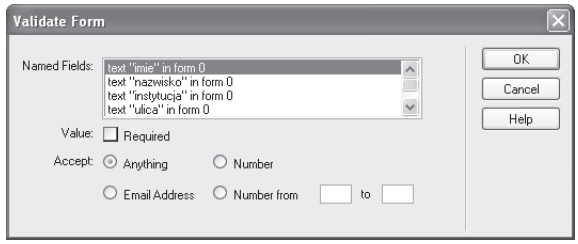
3. Kliknij w tym panelu przycisk z plusem, a w podmenu *Show Events For* wybierz opcję *4.0 and Later Browsers*.

4. Kliknij ponownie przycisk z plusem i wybierz z menu akcję *Validate Form*. Otworzysz okno dialogowe *Validate Form* (rysunek 193.2). Na liście *Named Fields* wyszczególnione są wszystkie pola formularza.

Uwagi

- Jeśli ustawisz jako format pola *Anything* i nie włączysz opcji *Required*, to zupełnie nic się nie stanie.
- Ustawienie *Anything* przydaje się w połączeniu z opcją *Required*. Umożliwia sprawdzenie, czy cokolwiek zostało wpisane (*Required*), ale nie weryfikuje formatu (*Anything*).

Zadanie 193



Rysunek 193.2. Okno dialogowe Validate Form z listą wszystkich pól formularza

5. Zaznacz jedno z pól tekstowych wymienionych na liście *Named Fields*.
6. Zaznacz opcję *Required*, jeśli wprowadzenie wartości w polu ma być wymagane.
7. Wybierz format danych dopuszczalny w tym polu:
   - *Anything* — przydatne dla wymaganych informacji o dowolnym formacie tekstowym, jak nazwiska albo adresy zamieszkania.
   - *Email Address* — powoduje sprawdzanie, czy pole zawiera znak @ otoczony tekstem.
   - *Number* — powoduje sprawdzanie, czy pole zawiera liczbę.
   - *Numer from…to* — powoduje sprawdzanie, czy pole zawiera liczbę z zakresu od liczby wpisanej w polu *from* do liczby wpisanej w polu *to*.
8. Powtarzaj czynności opisane w punktach od 5. do 7. dla każdego pola, które ma być sprawdzane.
9. Kliknij przycisk *OK*, aby zamknąć okno dialogowe *Validate Form*.

Odsyłacz

- Akcje działają dzięki zastosowaniu skryptów JavaScript. Aby dowiedzieć się więcej o języku JavaScript, przejrzyj część 10.

Zadanie 194

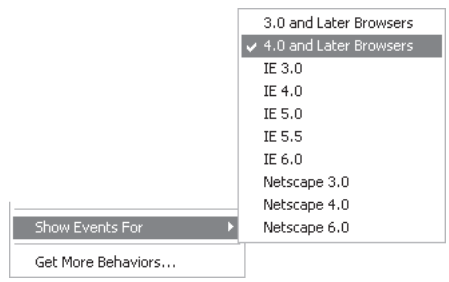
Definiowanie akcji wyświetlania tekstu na pasku stanu

Okno każdej przeglądarki może zawierać pasek stanu. Prawie zawsze element ten rozciąga się wzdłuż dolnego brzegu okna i wyświetla komunikaty o tym, jakie zadania w danej chwili wykonuje przeglądarka. Również jeśli umieścisz wskaźnik myszy nad łączem, na pasku statusu odczytasz adres URL łącza. Z kolei po kliknięciu łącza, na pasku stanu pojawi się informacja o postępach wczytywania, na przykład *Trwa otwieranie strony http://…* Akcja wyświetlania tekstu na pasku stanu powoduje pojawienie się tam dowolnie sformułowanego komunikatu w chwili, gdy użytkownik wykona zdefiniowaną czynność.

Uwaga

- Jeśli chcesz, aby komunikat pojawiał się po wczytaniu strony, nad którą pracujesz, zaznacz znacznik `<body>` i użyj zdarzenia `onLoad`. Jeśli chcesz, aby komunikat pojawiał się po umieszczeniu wskaźnika myszy ponad łączem, zaznacz tekst lub obraz łącza i użyj zdarzenia `onMouseOver`.

1. Zaznacz element, który ma wyzwalać wyświetlenie komunikatu na pasku stanu.
2. Otwórz panel akcji, wybierając z menu *Windows* polecenie *Behaviors*.
3. Kliknij w tym panelu przycisk z plusem, a w podmenu *Show Events For* wybierz opcję *4.0 and Later Browsers* (rysunek 194.1).



Rysunek 194.1. Podmenu Show Events For

4. Kliknij ponownie przycisk z plusem i wejdź do podmenu *Set Text*. Wybierz akcję *Set Text of Status Bar*. Pokaże się okno dialogowe *Set Text for Status Bar* (rysunek 194.2).

Ostrzeżenie

- Długi komunikat nie zmieści się w dostępnym obszarze. Niech będzie raczej krótki i treściwy.

Zadanie 194



Rysunek 194.2. Okno dialogowe Set Text of Status Bar

5. Wpisz w polu *Message* tekst komunikatu.
6. Kliknij przycisk *OK*, aby zamknąć okno dialogowe *Set Text of Status Bar*.
7. Wybierz zdarzenie, które ma wyzwalać akcję.

Odsyłacz

- Jednych z najskuteczniej metod przyspieszających pracę środowiska Dreamweaver dostarcza panel *Assets* (patrz zadanie 195.).

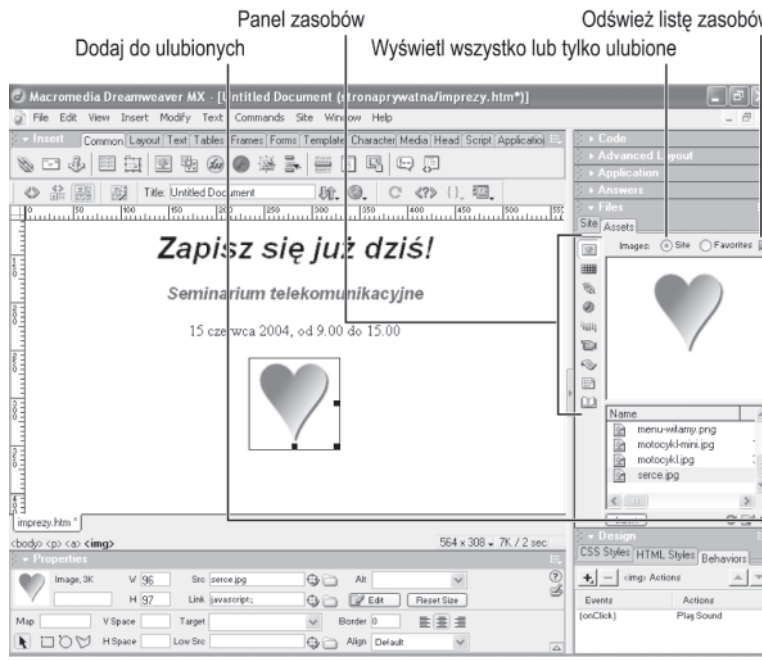
Zadanie 195

Korzystanie z panelu zasobów

Panel zasobów to dla projektanta prawdziwy magazyn pełen obrazów, dźwięków, filmów, szablonów, zapisanych kolorów i adresów, które możesz wykorzystać na stronie. Każdy element jednego z wymienionych rodzajów, po umieszczeniu na jednej ze stron serwisu, jest dostępny w panelu zasobów. Wstawienie elementu z panelu zasobów jest również proste, wystarczy w tym celu przeciągnąć wybrany element do edytora.

1. Zanim zaczniesz korzystać z zasobów, musisz wyświetlić panel. Wybierz z menu *Windows* polecenie *Assets* lub kliknij nazwę panelu *Assets* w oknie *Files*.

2. W przypadku strony zawierającej już jakieś obrazy lub inne elementy panel zasobów wyświetli od razu listę tych elementów. Aby je przejrzeć, klikaj przyciski kategorii przy lewym brzegu panelu (rysunek 195.1).



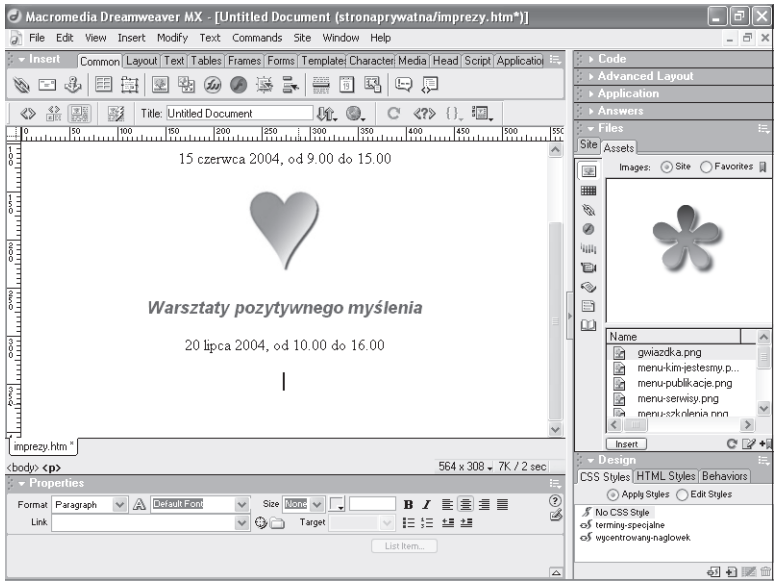
Rysunek 195.1. Zasoby są posegregowane w 9 kategorii

3. Aby użyć elementu z zasobów, kliknij przycisk odpowiedniej kategorii i przeciągnij element z panelu na stronę (rysunek 195.2).

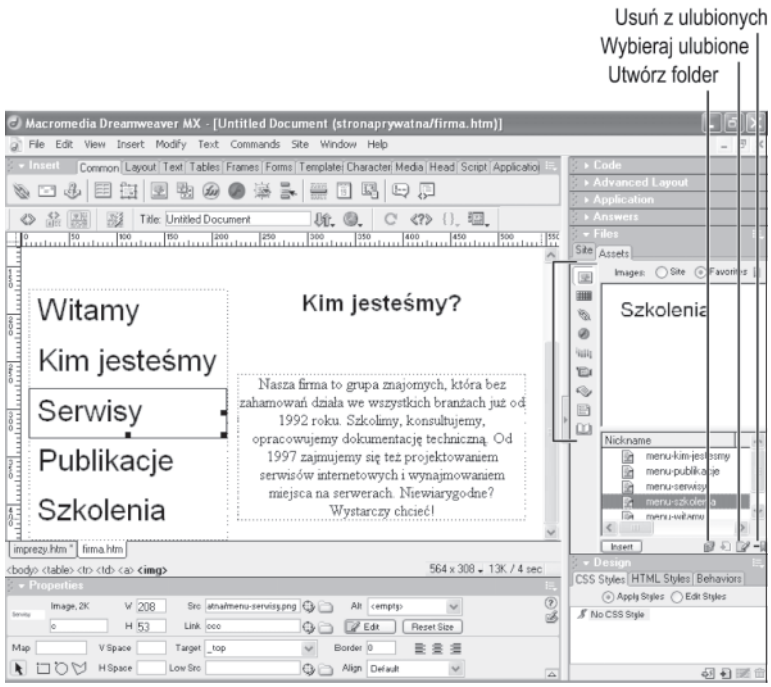
4. Aby dodać element do widoku ulubionych, zaznacz go i kliknij przycisk z plusem położony w prawym dolnym rogu panelu zasobów. Rysunek 195.3 przedstawia widok zasobów pewnego serwisu po ograniczeniu wyświetlania do elementów ulubionych (przełącznik przy górnym brzegu okna w pozycji *Favorites*).

Uwaga

- Aby wyświetlić panel zasobów, wystarczy nacisnąć klawisz *F11*.
- Kolory są dodawane do zasobów za każdym razem, gdy ustawisz je dla czegokolwiek — tekstu, komórki tabeli, krawędzi — ale przeciąganie z panelu zasobów, aby ustawić kolor, działa tylko wobec tekstu. Jeśli chcesz ustawić kolor czegoś innego na kolor przechowywany w zasobach, po otwarciu palety przesuń wskaźnik próbnika nad panel zasobów i w ten sposób pobierz stamtąd kolor.



Rysunek 195.2. Ponowne wykorzystanie obrazu poprzez przeciągnięcie go z panelu zasobów



Rysunek 195.3. Najczęściej używane obrazy, kolory i inne elementy wygodnie oznaczać jako ulubione

5. Aby usunąć element z ulubionych, zaznacz go w panelu, a potem kliknij przycisk usuwania (z minusem).

Zadanie 195

Wskazówki

- Elementy z zasobów możesz również wstawiać, zaznaczając je na liście, a następnie klikając przycisk *Insert* (w lewym dolnym rogu panelu zasobów).
- Elementy w widoku ulubionych można organizować w foldery, tworząc logiczne grupy elementów, takie jak obrazy o podobnej treści lub kolory typowe dla jakichś elementów. Aby utworzyć folder w widoku ulubionych, kliknij przycisk z teczką przy dolnym brzegu panelu i wpisz nazwę folderu, który od razu pojawia się na liście. Po utworzeniu folderu możesz przeciągać do niego elementy wyświetlane w widoku ulubionych.
- Przycisk dodawania do ulubionych, po zaznaczeniu jednego z elementów w widoku ulubionych, zmienia się w przycisk usuwania z ulubionych.

Odsyłacz

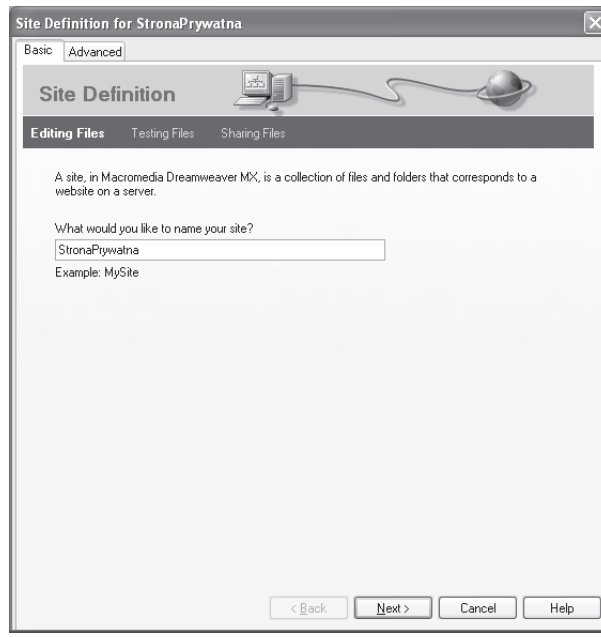
- W środowisku FrontPage także dostępne są narzędzia do zarządzania obrazami często powtarzającymi się na stronach serwisu. Informacje o używanych tam panelach obrazów i clipartów znajdziesz w części 15.

Zadanie 196

Określanie danych zdalnego serwera

Kiedy nadchodzi już czas wysyłania na serwer swych plików, trzeba najpierw się do tego przygotować. Po ustawieniu sposobu łączenia z serwerem WWW ustala się jeszcze login i parametry zabezpieczeń.

1. Wybierz z menu *Site* polecenie *Edit Sites*. Otworzy się okno dialogowe *Edit Sites*. Zaznacz na liście nazwę serwisu i kliknij przycisk *Edit*.
2. Ukaże się okno dialogowe *Site Definition* (rysunek 196.1). Jeśli panel *Advanced* nie jest aktywny, kliknij jego nazwę.



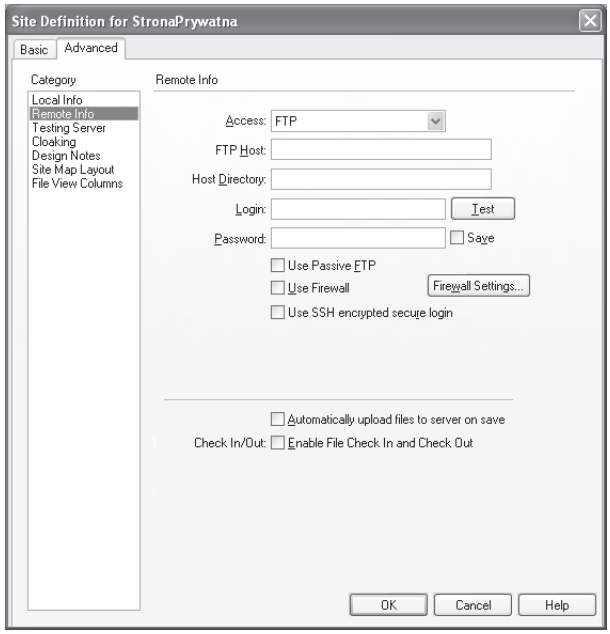
Rysunek 196.1. Definiowanie serwisu

3. W panelu *Advanced* zaznacz nazwę kategorii *Remote Info*. W prawej części okna pojawią się opcje danych serwera (rysunek 196.2).
4. Wybierz z listy *Access* metodę dostępu.
5. W przypadku korzystania z protokołu FTP, wpisz w polu *FTP Host* adres IP lub adres domenowy serwera, w rodzaju *ftp.przyklad.pl*.
6. Jeśli po zalogowaniu na serwer trzeba przejść do wyznaczonego folderu, wpisz jego ścieżkę w polu *Host Directory*.

Ostrzeżenia

- Jeśli pracujesz w miejscu niepewnym w tym sensie, że współpracownicy lub ktoś inny mogliby bez Twojej wiedzy popsuć pliki na serwerze, nie zapisuj hasła w ustawieniach. Jeśli pracujesz w domu lub w biurze, w którym ufasz współpracownikom, najprawdopodobniej możesz bezpiecznie zapisać hasło.
- Automatyczne wysyłanie jest ryzykowne. Nie wysyłaj niczego, póki wszystko nie będzie zapięte na ostatni guzik. Chyba najlepiej jest pozostawić opcję *Automatic Uploading* niezaznaczoną.

Zadanie 196



Rysunek 196.2. Ustalanie danych serwera

7. Wpisz swój login (czyli identyfikator lub nazwę użytkownika) oraz hasło.
8. W zależności od ustawień serwera i sieci, zaznacz opcje używania pasywnego FTP (*Passive FTP*), zapory (*Use Firewall*) lub bezpiecznego logowania szyfrowanego SSH (*Use SSH Encrypted Secure Login*).
9. Jeśli chcesz, aby pliki były wysyłane automatycznie za każdym razem, gdy je zapisujesz, zaznacz opcję *Automatically Upload Files to Server on Save*.
10. Jeśli pracujesz w zespole i chcesz się zabezpieczyć przed sytuacją, gdy dwie osoby edytują równocześnie ten sam plik, zaznacz opcję *Enable File Check In and Check Out*.
11. Kliknij *OK*, aby zapisać ustawienia zdalnego serwera.

Wskazówki

- Używanie protokołu FTP to najpopularniejsza metoda wysyłania plików na serwer WWW. Pozostałe techniki wymagają specyficznego oprogramowania lub wykupienia dodatkowych usług u dostawcy miejsca na serwerze.
- Znaki wpisywanego hasła pojawiają się wszystkie na ekranie jako gwiazdki (*). Dzięki temu potencjalny haker strojący Ci za plecami nie może łatwo odczytać hasła. Zaznacz opcję *Save*, jeśli nie chcesz wpisywać hasła za każdym razem, gdy łączysz się z serwerem.
- Jeśli nie wiesz, jak trzeba ustawić opcje połączenia, porozum się z obsługą techniczną dostawcy usług. Jednym z ich głównych zajęć jest informowanie o sposobie łączenia się z serwerami i przesyłania plików.

Odsyłacze

- System blokowania plików omawiamy w zadaniu 197.
- Sprawdź w części 15., jak wysyła się pliki w środowisku FrontPage.

Zadanie 197

Wysyłanie i pobieranie plików

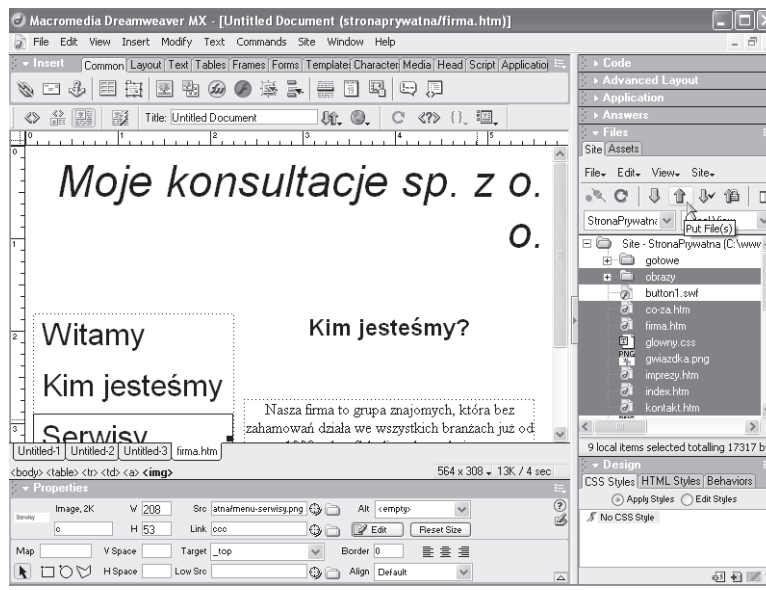
Po ustaleniu danych zdalnego serwera można już wysyłać na niego pliki. Możesz je także przesyłać w przeciwnym kierunku, albo w celu utworzenia kopii zapasowej, albo odtworzenia plików zmienionych lokalnie. Wysyłanie i pobieranie umożliwiają przyciski ze strzałkami opisane w dymkach jako *Put* i *Get*.

Uwaga

- Podczas przesyłania pliku wyświetlany jest pasek postępu. Mały plik może zostać przesłany tak szybko, że nawet nie zauważysz obserwować paska postępu. Z kolei podczas powolnego przesyłania dużych plików postęp może być trudny do zaobserwowania.

1. Przed skorzystaniem z tych przycisków, musisz uaktywnić okno *Files* i panel *Site*. Aby wyświetlić ten panel, wybierz z menu *Window* polecenie *Site*.

2. Aby wysłać pliki na zdalny serwer (albo emulować to, kopiując na dysk w komputerze lub w sieci lokalnej), wybierz najpierw z prawej listy rozwijanej w panelu *Site* opcję *Local View* (jeśli nie jest już ustawiona). Następnie zaznacz pliki i foldery, które zamierzasz wysłać (rysunek 197.1).



Rysunek 197.1. Pliki do wysłania są już zaznaczone

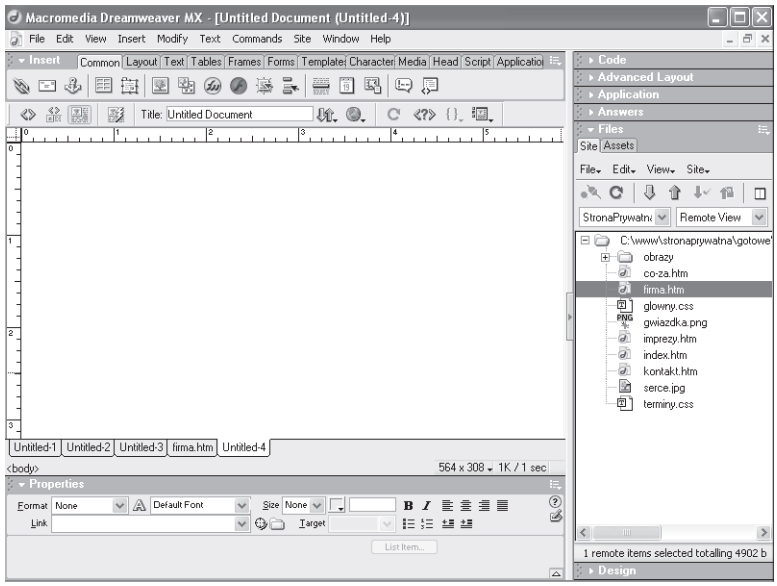
Ostrzeżenie

- Nigdy nie zaznaczaj opcji *Don't show me this message again* w oknie dialogowym *Dependent Files*. Okno to przypomina o konieczności wysłania plików zależnych strony, a zaznaczenie opcji spowoduje, że okno więcej się nie pojawi i kiedyś zapomnisz o plikach zależnych.

3. Kliknij przycisk ze strzałką do góry opisany w dymku jako *Put*.

4. Po zakończeniu wysyłania z prawej listy rozwijanej wybierz opcję *Remote View*.

5. Kliknij przycisk odświeżania (z zawiniętą strzałką, *Refresh*). Zobaczysz zawartość folderu docelowego zawierającego wysłane pliki (rysunek 197.2).



Rysunek 197.2. Przeglądanie plików w folderze docelowym

6. Aby pobrać pliki z folderu zdalnego lub folderu docelowego na dysku w komputerze lub sieci lokalnej, zaznacz pliki i foldery, które chcesz pobrać.
7. Kliknij przycisk pobierania (strzałka w dół, *Get*).
8. Po zakończeniu sesji pobierania lub wysyłania kliknij przycisk rozłączenia (pierwszy na pasku narzędzi panelu, *Disconnect from Remote Host*).

Zadanie 197

Wskazówki

- Innym sposobem wyświetlania panelu *Site* okna *Files* jest naciskanie klawisza *F8*.
- Po kliknięciu przycisku może ukazać się zapytanie, czy wysłać także pliki zależne (*include dependent files*). Jeśli wysyłasz stronę i chcesz załączyć do dokumentu HTML obrazy i inne pliki zależne, kliknij *Yes*. Jednak w przypadku gdy działasz w zespole i nie wiesz, czy dysponujesz najnowszymi wersjami wszystkich plików, kliknij *No*.
- Zawsze rozłączaj się z serwerem, jeśli zostawiasz swoje biurko lub gdy robisz równocześnie coś innego i możesz niechcący potrącić jakiś klawisz i coś sobie z serwera, na przykład, skasować. Rozłączenie się chroni przed przypadkowym wysyłaniem lub pobieraniem, a także uniemożliwia niepowołanym osobom użycie Twojego komputera w celu pobrania lub wysłania plików, którymi nie powinny się interesować.

Odsyłacz

- Dodatek F obejmuje zagadnienie wysyłania plików na serwer WWW. Przejrzyj go online pod adresem *http://webmaster.helion.pl/kurshtml/upload/index.htm*.

Zadanie 198

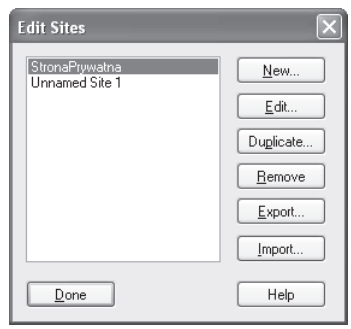
Zarządzanie podziałem pracy

Kiedy nad jednym serwisem pracują dwie lub więcej osób, zasadne staje się stosowanie systemu blokowania plików dostępnego w środowisku Dreamweaver. W sposób przypominający wypożyczanie książek z biblioteki system śledzi, kto aktualnie edytuje plik i uniemożliwia to wszystkim innym, jakkolwiek zawsze można przeglądać zawartość pliku. System blokowania plików sprawia, że można zaprowadzić porządek w procesie tworzenia serwisu przez kilku projektantów.

Uwaga

- Pola przeznaczone do wprowadzania wymaganych informacji pojawią się natychmiast po tym, jak zaznaczysz opcję *Enable File Check In and Check Out*.

1. Aby korzystać z systemu blokowania plików, najpierw musisz go włączyć. Wybierz z menu *Site* polecenie *Edit Sites*.
2. Ukaże się okno dialogowe *Edit Sites* (rysunek 198.1). Zaznacz serwis, który chcesz modyfikować.

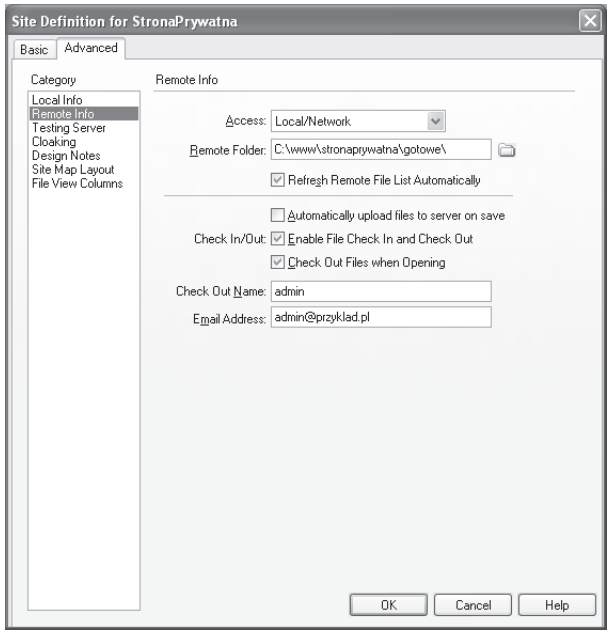


Rysunek 198.1. Wybieranie serwisu, dla którego włączymy blokowanie plików

3. Kliknij przycisk *Edit*. Możesz też zamiast tego kliknąć dwukrotnie nazwę serwisu.
4. W oknie dialogowym *Site Definition* kliknij nazwę panelu *Advanced*, jeśli panel ten nie jest odsłonięty.
5. Zaznacz nazwę kategorii *Remote Info* (rysunek 198.2).
6. Zaznacz opcje z grupy *Check In/Out*: przede wszystkim *Enable File Check In and Check Out*, a także *Check Out Files When Opening*.
7. Wpisz swoje imię w polu tekstowym *Check Out Name* oraz swój adres e-mail w polu tekstowym *Email Address*. Kliknij *OK*, aby zamknąć okno dialogowe.

Ostrzeżenie

- Jeśli nie pobierzesz wraz ze stroną plików zależnych, a nie dysponujesz ich kopiami na dysku w komputerze, może się okazać, że nie ma do nich dostępu i strona nie wyświetla się poprawnie.



Rysunek 198.2. Edycja zaawansowanych ustawień w oknie definicji serwisu

8. Aby korzystać z systemu blokowania, zaznacz w panelu *Site* okna *Files* pliki, które chcesz edytować lub wysłać na serwer.

9. Kliknij przycisk blokowania (zielona strzałka w dół z parafką). W zależności od rodzaju pliku może otworzyć się okno z zapytaniem o równoczesne zablokowanie plików zależnych.

10. Kiedy skończysz edytować plik, zaznacz go na liście w panelu *Site* i kliknij przycisk odblokowania (niebieska strzałka w górę z parafką). I tym razem może pokazać się okno z zapytaniem o pliki zależne.

Zadanie 198

Wskazówka

- Pamiętaj o pozostałych członkach swojej drużyny i rozważnie się posługuj systemem blokowania plików. Nie zapomnij odblokować plików po edycji lub wysłaniu na serwer. Możesz bowiem uniemożliwić współpracownikom dostęp do plików przez całą noc, weekend czy po prostu kluczową godzinę w ciągu dnia.

Odsyłacz

- Dreamweaver jest jedyną aplikacją z omawianych w tej książce, która zawiera narzędzia do zarządzania podziałem pracy. Nie zmienia to faktu, że edytor HomeSite opisany w części 13, jest również bardzo wydajnym narzędziem.