

O GUIA PRÁTICO

DO MACROMEDIA

DREAMWEAVER

MX

Instruções passo-a-passo e diversos exercícios sobre como criar um *website*, desde o projecto inicial até à sua publicação, com o programa mais utilizado mundialmente para a criação de páginas Web.



Anabela Gonçalves

ANABELA GONÇALVES

**O GUIA PRÁTICO DO
MACROMEDIA DREAMWEAVER MX**



CENTRO **ATLANTICO**.PT

Portugal/2003

Reservados todos os direitos por Centro Atlântico, Lda.
Qualquer reprodução, incluindo fotocópia, só pode ser feita com autorização
expressa dos editores da obra.

O GUIA PRÁTICO DO MACROMEDIA DREAMWEAVER MX

Colecção: Tecnologias
Autor: Anabela Gonçalves

Direcção gráfica: Centro Atlântico
Revisão final: Centro Atlântico
Capa: Paulo Buchinho

© Centro Atlântico, Lda., 2003
Av. Dr. Carlos Bacelar, 968 - Escr. 1 - A
4764-901 V. N. Famalicão
Rua da Misericórdia, 76 - 1200-273 Lisboa
Portugal
Tel. 808 20 22 21

geral@centroatlantico.pt
www.centroatlantico.pt

Design e Paginação: Centro Atlântico

Impressão e acabamento: Inova
1ª edição: Outubro de 2003
ISBN: 972-8426-62-3
Depósito legal: 201.225/03

Marcas registadas: todos os termos mencionados neste livro conhecidos como sendo marcas registadas de produtos e serviços, foram apropriadamente capitalizados. A utilização de um termo neste livro não deve ser encarada como afectando a validade de alguma marca registada de produto ou serviço.
O Editor e os Autores não se responsabilizam por possíveis danos morais ou físicos causados pelas instruções contidas no livro nem por endereços Internet que não correspondam às Home-Pages pretendidas.

Índice

I	Questões iniciais	11
1	PLANEAR O <i>SITE</i>	11
	<i>Considerações a ter em conta</i>	11
2	IMAGENS.....	12
3	CORES.....	12
4	TIPOS DE LETRA	13
5	MONITORES E TAMANHO DAS PÁGINAS	13
6	UMA OPÇÃO DE DESIGN	14
	<i>Modelo Linear</i>	14
	<i>Modelo Hierárquico</i>	14
	<i>Modelo Centralizado</i>	15
	<i>Modelo Completo</i>	16
7	HTML vs. DHTML	16
	<i>O que é o DHTML?</i>	17
II	Introdução ao Dreamweaver MX	19
1	O DREAMWEAVER MX.....	19
	<i>Suporte de várias linguagens</i>	19
	<i>Painéis Docker</i>	20
	<i>Painel Reference</i>	20
	<i>Páginas dinâmicas</i>	20
	<i>Suporte de CSS</i>	21
	<i>Timelines</i>	21
	<i>Javascript behaviors</i>	22
	<i>Fácil acesso aos recursos do site</i>	22
	<i>Templates e Library items</i>	22
	<i>FTP</i>	23
	<i>Testes em vários browsers</i>	23
	<i>Extensibilidade</i>	23
2	INTERFACE DO PROGRAMA	24
3	OS PAINÉIS DOCKER.....	25
	<i>Painel Insert</i>	25
	<i>Painel Properties</i>	26
	<i>Painel History</i>	26
4	PERSONALIZAÇÃO DA ÁREA DE TRABALHO	28
	<i>A janela do documento</i>	28
	<i>Modos de visualização da página</i>	29
	<i>Réguas e grelha</i>	30
	<i>Visualizar a régua</i>	30
	<i>Visualizar a grelha</i>	30
	<i>Configurações da grelha</i>	30

5	DEFINIÇÃO DO <i>SITE</i>	31
	<i>Criar a root folder</i>	31
	<i>Criar o mapa do site</i>	32
	<i>Criar pastas no mapa do site</i>	34
	<i>Criar ficheiros no mapa do site</i>	35
	<i>Apagar pastas e ficheiros no mapa do site</i>	35
	<i>Renomear pastas ou ficheiros no mapa do site</i>	35
6	O PAINEL ASSETS	35
	<i>Como adicionar uma imagem aos Favoritos</i>	38

III Webdesign e Layout39

1	CRIAR UMA NOVA PÁGINA.....	39
2	DEFINIR AS PROPRIEDADES DA PÁGINA	40
	<i>Testar a página no browser</i>	42
	<i>Acrescentar outro browser à lista</i>	42
3	INSERÇÃO DE TEXTO	43
	<i>Como inserir texto através de Copy & Paste</i>	43
	<i>Quebra de linha e quebra de parágrafo</i>	43
	<i>Caracteres especiais</i>	44
	<i>Como inserir um caracter especial</i>	45
	<i>Formatação de texto</i>	46
	<i>Criar listas de fontes</i>	46
4	CRIAR LISTAS	47
	<i>Como criar uma lista</i>	47
5	COMO CRIAR UM ESTILO HTML PERSONALIZADO	48
	<i>Aplicar um estilo HTML</i>	49
	<i>Editar um estilo HTML</i>	49
	<i>Remover um estilo HTML</i>	49
6	INSERIR IMAGENS	49
	<i>Como inserir uma imagem</i>	49
	<i>Como inserir uma imagem através do painel Assets</i>	50
	<i>Definir as propriedades da imagem</i>	51
7	CRIAR UMA IMAGEM ROLLOVER	53
8	GRAVAR A PÁGINA	54
	<i>A homepage</i>	54
9	LINKS – LIGAÇÕES ENTRE AS PÁGINAS.....	55
	<i>Como criar um link relativo</i>	55
	<i>Criar um link absoluto</i>	57
	<i>Criar um link para e-mail</i>	57
	<i>Âncoras</i>	58
	<i>Inserir uma âncora</i>	58
	<i>Criar um link para uma âncora</i>	59
	<i>Criar links para download de ficheiros</i>	60
	<i>Image Maps</i>	61
10	TABELAS	62
	<i>Criação de tabelas em modo standard</i>	62
	<i>Alterar as propriedades das tabelas</i>	63
	<i>Adicionar conteúdo à tabela</i>	65
	<i>Seleccionar áreas da tabela</i>	65
	<i>Inserir linhas</i>	66
	<i>Inserir colunas</i>	66

	<i>Unir células</i>	67
	<i>Dividir células</i>	67
	<i>Tabelas dentro de tabelas (Nested Tables)</i>	67
	<i>Redimensionar linhas ou colunas</i>	68
	<i>Formatação de tabelas</i>	69
	<i>Formatação automática</i>	69
	<i>Formatação manual</i>	70
	<i>Formatação de texto em tabelas</i>	70
	<i>Importação de tabelas do Excel</i>	71
	<i>Criação de tabelas em modo layout</i>	72
	<i>Desenhar células</i>	73
	<i>Seleccionar células</i>	74
	<i>Mover células</i>	74
	<i>Preencher as células</i>	74
	<i>Redimensionar células</i>	74
	<i>Propriedades das células</i>	74
	<i>Alternar entre modos</i>	75
	<i>Propriedades da tabela</i>	76
11	FORMULÁRIOS	76
	<i>Tipos de campos</i>	78
	<i>Text Field</i>	78
	<i>Check Boxes</i>	79
	<i>Radio Buttons</i>	79
	<i>Radio Group</i>	80
	<i>List / Menu</i>	80
	<i>Botões de formulário</i>	81
	<i>Criar um formulário</i>	82
12	FRAMES	84
	<i>Criar Frames</i>	85
	<i>Seleccionar Frames</i>	86
	<i>Eliminar Frames</i>	86
	<i>Gravar Frames</i>	87
	<i>Modificar as Frames</i>	88
	<i>Propriedades das Frames</i>	88
	<i>Propriedades das Framesets</i>	89
	<i>Links e Targets</i>	89
	<i>Definir links e targets</i>	90
IV	DHTML e o Dreamweaver	93
1.	CASCADE STYLE SHEETS - FOLHAS DE ESTILO	93
	<i>Aplicação de estilos</i>	94
	<i>Tipos de estilos</i>	94
	<i>Criar um estilo Custom Style</i>	95
	<i>Aplicar um estilo Custom Style Class</i>	96
	<i>Criar e aplicar um estilo Redefine HTML</i>	97
	<i>Criar e aplicar um estilo CSS Selector</i>	98
	<i>Remover um estilo aplicado</i>	98
	<i>Editar um estilo</i>	99
	<i>Apagar um estilo</i>	99
	<i>Ligar uma folha de estilos externa</i>	99
	<i>Estilos e seus atributos</i>	100

	<i>Categoria Type</i>	101
	<i>Categoria Background</i>	102
	<i>Categoria Block</i>	103
	<i>Box</i>	104
	<i>Border</i>	104
	<i>List</i>	105
	<i>Positioning</i>	106
	<i>Extensions</i>	107
2	LAYERS	107
	<i>Inserir uma layer</i>	108
	<i>Painel Layers</i>	108
	<i>Seleccionar uma layer</i>	109
	<i>Propriedades das layers</i>	110
	<i>Mover layers</i>	111
	<i>Duplicar layers</i>	112
	<i>Alinhar layers</i>	112
	<i>Alinhar com a grelha</i>	113
	<i>Sobreposição de layers</i>	113
	<i>Conversão de layers em tabelas</i>	113
	<i>Conversão de tabelas em layers</i>	114
	<i>Criar um design utilizando layers e tracing image</i>	115
3	BEHAVIORS - A LINGUAGEM JAVASCRIPT	117
	<i>Seleccionar a versão dos browsers</i>	118
	<i>Aplicar um behavior</i>	119
	<i>Seleccionar um evento</i>	120
	<i>Editar um behavior</i>	121
	<i>Apagar um behavior</i>	121
	<i>Check Browser</i>	121
	<i>Drag Layer</i>	123
	<i>Usar as opções avançadas</i>	124
	<i>Go To URL</i>	127
	<i>Jump menu</i>	127
	<i>Open Browser Window</i>	128
	<i>Popup message</i>	129
	<i>Preload Images</i>	129
	<i>Set Text</i>	130
	<i>Para alterar a barra de status</i>	130
	<i>Para alterar o texto de uma layer</i>	131
	<i>Alterar o texto de um campo de texto</i>	131
	<i>Show-Hide Layers</i>	132
	<i>Swap Image e Swap Image Restore</i>	133
	<i>Validate Form</i>	134
	<i>Instalar novos behaviors</i>	135

V Library Items e elementos multimedia.....137

1	LIBRARY ITEMS	137
	<i>Criar Library Items</i>	137
	<i>Editar um item da Library</i>	138
	<i>Recriar um item de Library</i>	138
	<i>Quebrar a ligação do item à página</i>	139
2	ELEMENTOS DE FLASH	139

<i>Inserir um botão em formato Flash</i>	140
<i>Inserir um texto em formato Flash</i>	141
<i>Editar elementos em Flash</i>	142
<i>Apagar elementos em Flash</i>	142
VI Publicação do site.....	143
1. TRANSFERIR O <i>SITE</i> PARA A INTERNET.....	143
<i>Expandir o mapa do site</i>	143
<i>Verificar os links do site</i>	144
2. DEFINIR O <i>SITE</i> REMOTO.....	145
<i>Transferir os ficheiros</i>	147
3. ESCONDER FICHEIROS PARA NÃO SEREM PUBLICADOS	149
4. FAZER <i>DOWNLOAD</i> DE UM <i>SITE</i> REMOTO.....	150
VII Exercícios Práticos	151
EXERCÍCIO I - ESTRUTURA DO <i>SITE</i> E RECURSOS	151
EXERCÍCIO II – CONSTRUÇÃO DA HOMEPAGE	153
EXERCÍCIO III – CRIAR UM ITEM DE <i>LIBRARY</i>	161
EXERCÍCIO IV – CRIAR O FORMULÁRIO.....	162
EXERCÍCIO V – VALIDAÇÃO DO FORMULÁRIO	167
EXERCÍCIO VI – <i>LINKS</i>	169
VIII APÊNDICE A - Listagem dos objectos do painel Insert.....	173
IX APÊNDICE B – Alterar os <i>Shortcuts</i> do programa.....	189

II Introdução ao Dreamweaver MX

1 O DREAMWEAVER MX

Agora que já focamos os aspectos mais importantes no planeamento do *site*, vamos debruçar-nos sobre o programa mais utilizado no mundo pelos Web designers profissionais. Criar um *site* não é tarefa fácil, mas o *Dreamweaver* ajuda muito neste percurso, desde a definição do projecto até ao projecto final. Entre as várias características do programa destacam-se:

Suporte de várias linguagens

Com o Dreamweaver tanto pode criar páginas de conteúdo estático como utilizar as suas poderosas ferramentas para criar conteúdo dinâmico, gerado a partir de uma base de dados, por exemplo.

O programa possui um suporte para vários tipos de linguagens dinâmicas, tais como PHP, ASP ou ColdFusion e permite ainda escrever outros formatos como o XML ou o Javascript.

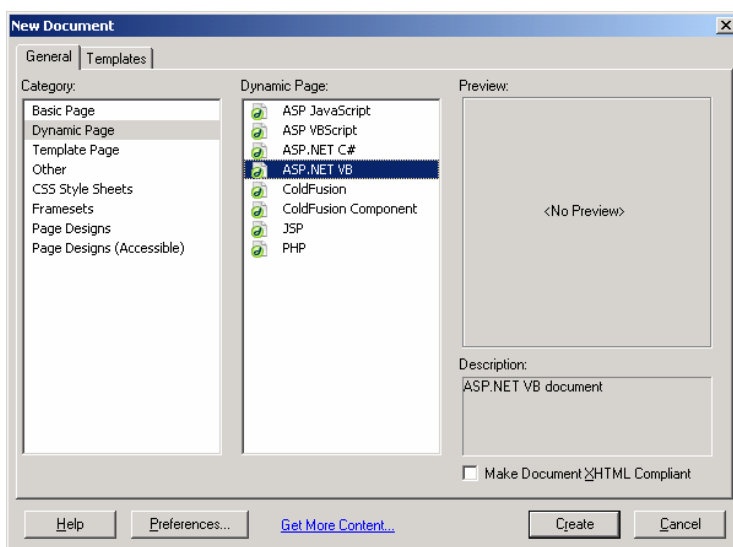


Figura 009 – Categorias de documentos no Dreamweaver

Integração com editores de código

Para quem pretende utilizar o programa como um puro editor de código vai encontrar muitas vantagens com o auxílio que o programa permite na escrita directa em Code View e na integração directa com o Home-site no ambiente Windows ou o BBEdit no Macintosh.

Painéis Docker

Os seus painéis *docker* facilitam a construção e o trabalho de configuração das páginas, pois são amovíveis e encaixam na perfeição em qualquer posição da janela do programa.

Painel Reference

Um completo Painel Reference assiste ainda o utilizador com oito livros de referência para algumas das várias linguagens utilizadas pelo programa.

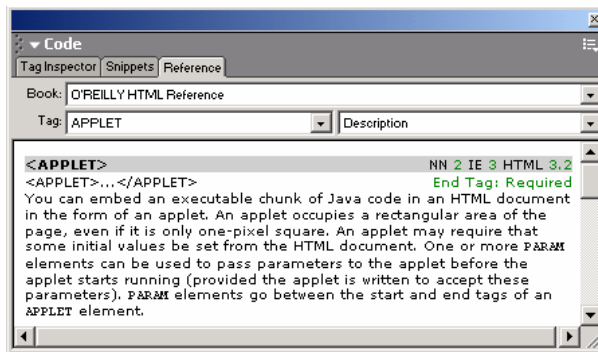


Figura 010 – Painel Reference

Páginas dinâmicas

A fácil integração do programa com bases de dados é outra das suas fortes características. O painel Databases e Bindings herdados do Ultradev, permitem começar rapidamente a tirar partido da informação das suas bases de dados. Os Server Behaviors complementam estes dois painéis automatizando as tarefas mais comuns neste tipo de páginas.

Suporte de CSS

A parte de design também não foi descuidada no programa. É fácil utilizar as Cascade Style Sheets para formatar os seus documentos e o Dreamweaver acompanha as últimas inovações neste campo.

Através do painel CSS o utilizador pode ter controlo total sobre os estilos do *site* e actualizar em poucos segundos a formatação de um *site* inteiro.

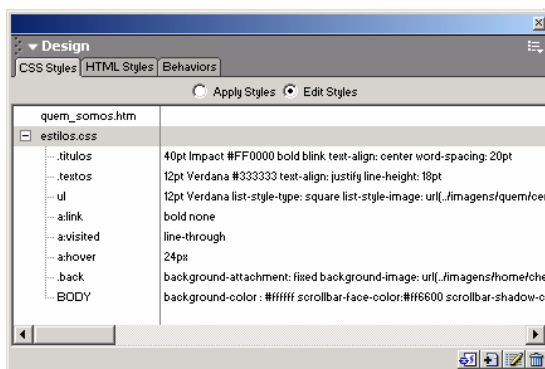


Figura 011 – Painel CSS Styles

Timelines

A animação nas páginas pode ser desempenhada através de *layers* e em conjunto com o painel Timelines.

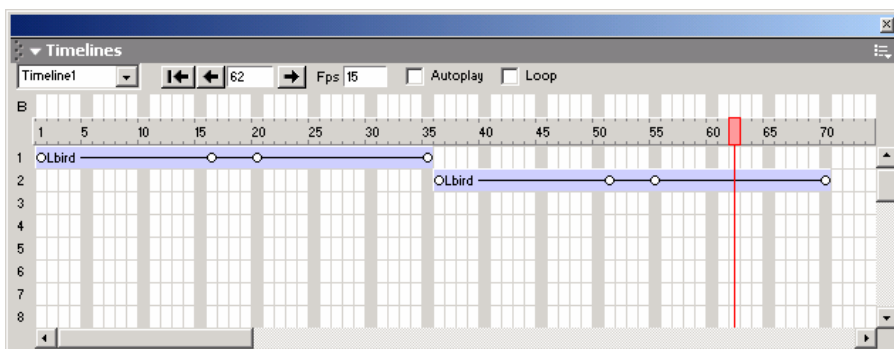


Figura 012 – Painel Timelines

Javascript behaviors

Para adicionar mais interactividade às páginas e controlar todos os aspectos que o HTML e as CSS não contemplam, o Dreamweaver conta ainda com a ajuda dos seus Behaviors em Javascript.

Estes não estão limitados ao que o software oferece e podem sempre ser adicionadas mais acções acedendo à área do programa na página da Macromedia.

Fácil acesso aos recursos do *site*

Tudo o que necessita está à distância de um clique com o painel Assets do Dreamweaver. Separado em várias categorias, entre as quais imagens, cores, *links*, filmes ou *templates*, é uma forma de rápido acesso aos recursos do *site*.

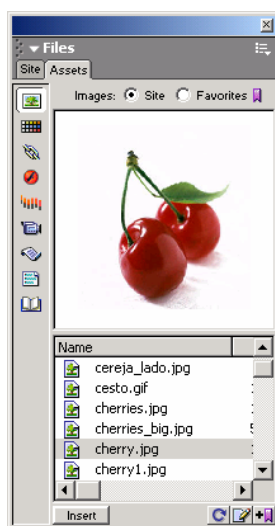


Figura 013 – Painel Assets

Templates e Library items

Nem todos os *sites* são iguais. No entanto dentro do mesmo *site* muitas vezes algumas áreas do *layout* são semelhantes ou mesmo iguais. Para auxiliar o utilizador a gastar menos tempo na produção do *site* os Templates ou modelos de documento, são a solução ideal. Na colocação de elementos que se repetem pelas várias páginas do *site* os Library items também fornecem uma importante ajuda na produção e actualização do conteúdo das páginas.

FTP

Sem necessitar de usar outro programa para publicar o seu *site* utilize o Dreamweaver durante o *upload* (carregamento dos ficheiros do seu computador para o servidor Web) do *site* e teste as suas ferramentas de colaboração em equipa e sincronização de *sites*.

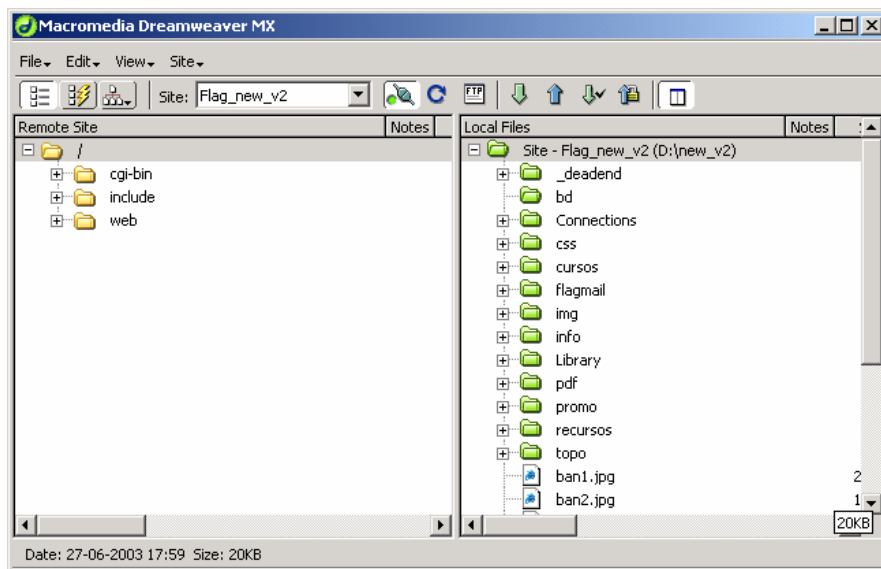


Figura 014 – Mapa do site

Testes em vários *browsers*

Para a tarefa de testar a página o programa permite-lhe configurar diversos *browsers* de modo a verificar se existem erros em alguns dos *browsers* ou mesmo verificar a compatibilidade das páginas entre as várias versões de *Internet Explorer*, *Netscape* e *Opera*.

Extensibilidade

Acima de tudo, o programa possui uma fantástica capacidade de extensibilidade adquirida através da associação de extensões, desenvolvidas tanto pela Macromedia como por terceiros. Ao instalar o Dreamweaver é também instalado um pequeno aplicativo chamado *Extensions Manager*, que lhe permite instalar e gerir as suas extensões, não só do Dreamweaver mas também do Flash e Fireworks.

2 INTERFACE DO PROGRAMA

A primeira vez que inicia o *Dreamweaver* é confrontado com uma janela onde poderá seleccionar o tipo de *interface* com que pretende trabalhar.

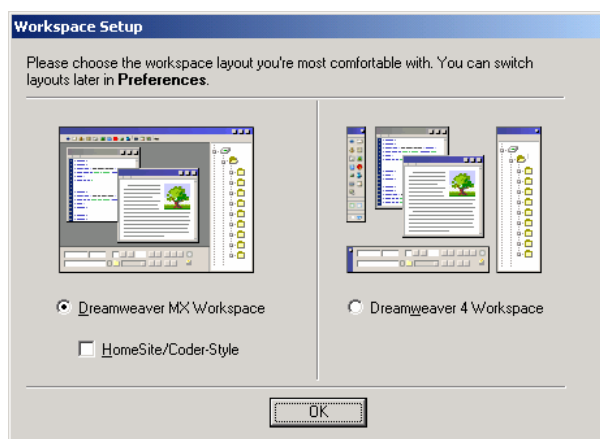


Figura 015

A escolha da interface depende do tipo de trabalho que pretende desempenhar, sendo a interface do Dreamweaver 4 mais optimizada para quem pretende trabalhar mais o design da página e o da versão MX uma solução mista entre design e programação. Para um ambiente total de programação seleccione a versão MX com a opção **Homesite** activa.

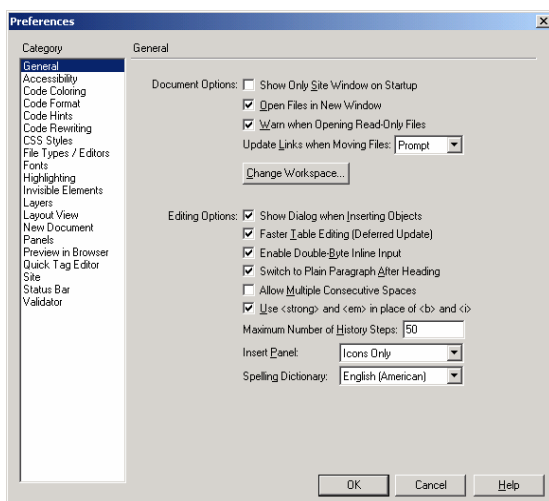


Figura 016 – Preferências