

O GUIA PRÁTICO

DO MACROMEDIA

DREAMWEAVER

MX

2004

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



PARA TRABALHAR COM UM COMPUTADOR SÓ TEM QUE SABER CONTAR ATÉ 10!

▶ 10 Ferramentas informáticas fundamentais



01. Microsoft Word XP
02. WinZip 9
03. Microsoft Excel XP
04. Nero 6
05. Paint Shop Pro 8
06. Internet Explorer 6
07. Outlook Express 6
08. Adobe Reader 6
09. McAfee VirusScan 8
10. Microsoft Windows XP

Livros com actualização gratuita* durante 6 meses.

*A compra da caixa com os 10 livros dá direito a receber, gratuitamente, as actualizações aos livros num período de 6 meses. Válido para os cupões de actualização recebidos até Dezembro de 2004.



NOTA DE ENCOMENDA

PODE SER FOTOCOPIADA

TÍTULO	PREÇO LANÇAMENTO	PREÇO
<input type="checkbox"/> CAIXA COM OS 10 LIVROS DA COLEÇÃO SOFTWARE OBRIGATÓRIO	79,65 €	88,50 €

Todos os preços já incluem IVA à taxa em vigor.

SIM, desejo receber a caixa com os 10 livros sem qualquer despesa de envio.

Envio cheque/Vale nº _____ à ordem do Centro Atlântico.

Prefiro que debitem no meu cartão de crédito:

Número do cartão de crédito:

Cartão em nome de _____

Últimos três dígitos nas costas do cartão: Validade: Mastercard Visa American Express

Empresa _____

Nome _____

Morada _____

CP - Tel.

E-Mail _____ Contribuinte

Sem despesas de envio. As encomendas directas ao Centro Atlântico, para Portugal, não pagam custos de portes. Envios à cobrança são onerados em 2,5 € por encomenda. Envios internacionais são onerados em 5 €.

Os dados recolhidos são processados automaticamente pelo Centro Atlântico e destinam-se à gestão do seu pedido e à apresentação de futuras propostas. O seu fornecimento é facultativo. É garantido, nos termos da Lei, o direito de acesso e de rectificação bem como de não divulgação a terceiros, devendo dirigir-se para tal ao Centro Atlântico. Se não desejar receber informações sobre os nossos produtos e serviços assinala aqui com uma cruz:



CENTROATLANTICO.PT

ANABELA GONÇALVES

**O GUIA PRÁTICO DO
MACROMEDIA DREAMWEAVER MX 2004**



CENTRO**ATLANTICO**.PT

Portugal/2004

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 2004

Colecção: Tecnologias
Autor: Anabela Gonçalves

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

© Centro Atlântico, Lda., 2004
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

Impressão e acabamento: Inova
1ª edição: Maio de 2004
ISBN: 972-8426-90-9
Depósito legal: 211.260/04

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.

ColdFusion®, Dreamweaver®, Flash™, HomeSite™ e Shockwave® são marcas registadas pela Macromedia, Inc.

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. O que há de novo no Macromedia Dreamweaver MX 2004	13
Tag Inspector.....	13
Painel e visualização de CSS.....	14
Formatação com estilos mais visual.....	14
Mais propriedades CSS (estilos)	15
Estreita integração com as restantes ferramentas da Macromedia	15
Code Hints	15
Página inicial	16
Suporte alargado para ColdFusion.....	16
Editor de imagem integrado	16
Server Objects e Behaviors.....	17
Excelente suporte para ASP.NET, JSP e PHP	17
XML e Web Services	17
Suporte para acessibilidade	17
Painel de Referência	18
II. Web design e layout	19
Considerações a ter em conta.....	19
Imagens.....	20
Cores	20
Tipos de letra.....	21
Monitores e tamanho das páginas	21
Uma opção de design.....	22
III. HTML vs. DHTML.....	25
O que é o DHTML?	25
IV. Introdução ao Macromedia Dreamweaver MX 2004	27
Suporte de várias linguagens	27
Integração com editores de código	28
Painéis Docker	28
Páginas dinâmicas	28
Suporte de CSS.....	29
Javascript behaviors.....	29
Fácil acesso aos recursos do <i>site</i>	29
Templates e Library items	30
FTP	30
Testes em vários <i>browsers</i>	31
Extensibilidade	31
<i>Timelines</i>	32

V. A interface do programa	33
Os Painéis Docker	34
Painel Properties	35
Painel History.....	35
Alterar o número de acções que a paleta History guarda	35
Como apagar a lista da paleta History.....	36
Para desfazer a última operação.....	36
Personalização da área de trabalho.....	37
Modos de visualização da página.....	38
Réguas e grelha	39
Visualizar a régua	39
Visualizar a grelha	39
Configurações da grelha.....	39
VI. Definição do site	41
Criar a <i>root folder</i>	41
Criar o mapa do <i>site</i>	42
Criar pastas no mapa do <i>site</i>	44
Criar ficheiros no mapa do <i>site</i>	45
Apagar pastas e ficheiros no mapa do <i>site</i>	45
Renomear pastas ou ficheiros no mapa do <i>site</i>	45
O painel Assets.....	48
Como adicionar uma imagem aos Favoritos	50
VII. Os documentos HTML (páginas)	51
Definir as propriedades da página.....	52
Categoria Appearance.....	53
Categoria Links.....	53
Categoria Headings.....	54
Categoria Title/Encoding	54
Categoria Tracing image	55
Gravar uma página	56
A <i>home-page</i>	56
Testar a página no <i>browser</i>	58
Acrescentar outro <i>browser</i> à lista	58
Visualizar o conteúdo do cabeçalho do documento (HEAD).....	60
VIII. Inserção de texto	61
Inserir texto através de Copy & Paste	61
Quebra de linha e quebra de parágrafo.....	61
Importar texto de Microsoft Word	62
Caracteres especiais	64
Formatação de texto.....	66
Criar listas de fontes.....	67
Criar listas.....	67

IX. Cascading Style Sheets – Folhas de estilo	69
Aplicação de estilos	69
Tipos de estilos	70
Class	70
Tag	70
Advanced (ID)	71
Criar um estilo Class	72
Aplicar um estilo Class	74
Criar e aplicar um estilo TAG	74
Criar e aplicar um estilo Advanced (Selector)	75
Remover um estilo aplicado	75
Editar um estilo	76
Apagar um estilo	78
Renomear um estilo	78
Ligar uma folha de estilos externa	78
Estilos e seus atributos	79
Categoria Type	79
Categoria Background	80
Categoria Block	81
Box	83
Border	84
List	84
Positioning	85
Extensions	86
X. Inserir imagens	89
Como inserir uma imagem	89
Como inserir uma imagem através do painel Assets	90
Definir as propriedades da imagem	90
Correcção de imagens	92
Para alterar o contraste ou o brilho de uma imagem	92
Para focar ou desfocar uma imagem	92
Para cortar uma imagem	93
Como definir um editor de imagens externo para um formato específico de ficheiro	93
Inserir Placeholders	95
Criar uma imagem <i>rollover</i>	96
XI. Links – Ligações entre as páginas	99
Como criar um <i>link</i> relativo	99
Criar um <i>link</i> absoluto	100
Criar um <i>link</i> email	101
Âncoras	101
Como inserir uma âncora	102
Criar um <i>link</i> para uma âncora	103
Criar <i>links</i> para <i>download</i> de ficheiros	103
Image Maps	104

XII. Tabelas	109
Criação de tabelas em modo standard.....	109
Alterar as propriedades das tabelas.....	112
Adicionar conteúdo à tabela.....	113
Seleccionar áreas da tabela.....	113
Inserir linhas.....	114
Inserir colunas.....	115
Unir células.....	115
Dividir células.....	115
Tabelas dentro de tabelas (Nested Tables).....	116
Redimensionar linhas ou colunas.....	117
Formatação de tabelas.....	117
Formatação automática.....	117
Formatação manual da tabela.....	118
Formatação de texto em tabelas.....	118
Importação de tabelas do Excel.....	119
Criação de tabelas em modo layout.....	120
Desenhar células.....	121
Seleccionar células.....	122
Mover células.....	122
Preencher as células.....	122
Redimensionar células.....	122
Propriedades das células.....	122
Alternar entre modos.....	123
Propriedades da tabela.....	124
XIII. Elementos de Flash	129
Inserir um filme de Flash.....	129
Propriedades do filme flash.....	130
Inserir um botão Flash.....	132
Inserir um texto Flash.....	133
Editar elementos em Flash.....	134
Apagar elementos em Flash.....	135
XIV. Formulários	137
Tipos de campos.....	139
Text Field.....	139
Check Boxes.....	140
Radio Buttons.....	140
Radio Group.....	140
List / Menu.....	141
Botões de formulário.....	142
XV. Frames	147
Criar <i>frames</i>	148
Seleccionar <i>frames</i>	150

Eliminar <i>frames</i>	150
Gravar <i>Frames</i>	150
Modificar os <i>frames</i>	151
Propriedades das <i>frames</i>	151
Propriedades dos <i>Framesets</i>	152
<i>Links e Targets</i>	153
XVI. Layers	155
Inserir um <i>layer</i>	155
Painel <i>Layers</i>	156
Seleccionar um <i>layer</i>	157
Propriedades dos <i>layers</i>	157
Mover <i>layers</i>	159
Duplicar <i>layers</i>	159
Alinhar <i>layers</i>	160
Alinhar com a grelha.....	160
Sobreposição de <i>layers</i>	160
Conversão de <i>layers</i> em tabelas	161
Conversão de tabelas em <i>Layers</i>	162
XVII. Behaviors – A linguagem Javascript.....	165
Seleccionar a versão dos <i>browsers</i>	166
Aplicar um <i>behavior</i>	166
Seleccionar um evento	167
Editar um <i>behavior</i>	169
Apagar um <i>behavior</i>	169
Check Browser	169
Drag Layer	171
Usar as opções avançadas	172
Go To URL	174
Jump menu	175
Open Browser Window	175
Popup message.....	176
Preload Images	177
Set Text	178
Show-Hide Layers	180
Swap Image e Swap Image Restore	181
Validate Form	183
Instalar novos <i>behaviors</i>	185
XVIII. Timelines	187
Como criar uma animação com <i>timelines</i>	187
Aumentar o tempo da animação	190
Adicionar um novo objecto à animação.....	190
Criar um novo <i>keyframe</i>	190
Adicionar uma nova <i>timeline</i>	191
Adicionar <i>behaviors</i> às <i>timelines</i>	191

XIX. Library Items	193
Criar <i>library items</i>	193
Editar um item da <i>library</i>	194
Recriar um item de <i>library</i>	195
Quebrar a ligação do item à página.....	195
XX. Templates (Modelos)	197
Criar um <i>template</i>	197
Criar zonas editáveis	198
Remover zonas editáveis	199
Criar um documento a partir do <i>template</i>	199
Modificar <i>Templates</i>	200
Regiões inconsistentes.....	201
XXI. Publicação do site	203
Expandir o mapa do <i>site</i>	203
Verificar os <i>links</i> do <i>site</i>	205
Definir o <i>site</i> remoto.....	206
Transferir os ficheiros	208
Esconder ficheiros para não serem publicados.....	209
Fazer <i>download</i> de um <i>site</i> remoto	210
XXII. Os sites dinâmicos	213
Chave Primária (Primary Key)	214
Chave Estrangeira (Foreign Key)	215
Relacionamentos	215
Normalização de dados	215
Comunicação entre as bases de dados e as páginas do <i>site</i>	217
Server-side scripting	217
ASP.....	217
ASP.NET	218
ColdFusion.....	218
PHP	219
JSP	219
Web Server (Servidor de Internet).....	220
O processo	221
Application Server.....	222
Recordset	223
XXIII. Construir sites dinâmicos	225
Preparar o computador para criar uma Aplicação Web em ASP	225
Passo 1: Instalar o Web Server	225
Passo 2: Instalar o Application Server.....	228
Passo 3: A base de dados.....	228
Preparar o computador para criar uma aplicação Web em ASP.NET.....	229

Passo 1: Instalar o Web Server.....	229
Passo 2: Instalar o Application Server.....	229
Passo 3: A base de dados.....	230
Preparar o computador para criar uma aplicação Web em PHP	230
Passo 1: Instalar o Application Server.....	230
Passo 2: Instalar o Web Server.....	231
Passo 3: A base de dados.....	234
XXIV. Ligação à base de dados	247
Ligação à base de dados em ASP e ASP.NET	247
Editar a ligação à base de dados	248
Apagar uma ligação à base de dados	249
Ligação à base de dados em PHP	251
XXV. Incorporar conteúdo dinâmico nas páginas	255
Criar uma página de consulta à base de dados	255
Editar o recordset	258
Apagar o recordset	259
Copiar um recordset entre duas páginas	259
Criar uma consulta à base de dados em Advanced Mode.....	259
XXVI. Trabalhar com texto dinâmico	261
Visualizar conteúdo dinâmico	261
Formatação de textos dinâmicos.....	262
Formatação através de CSS	262
Alterar o tipo de formatação dos dados.....	263
Editar e criar novos formatos para dados.....	265
XXVII. Inserir imagens dinâmicas.....	269
XXVIII. Repetir os dados.....	273
XXIX. Elementos opcionais na página	277
XXX. Construir um sistema de navegação de registos	279
Criar uma barra de navegação personalizada	280
Identificar o registo visualizado	281
XXXI. Construir aplicações com mais de uma página.....	283
Passar os parâmetros entre duas páginas.....	284
Receber os parâmetros (Simple Mode).....	285

Receber os parâmetros (Advanced Mode).....	288
XXXII. Passar parâmetros através de um formulário	293
XXXIII. Integrar campos dinâmicos nos formulários.....	295
Campos de texto (text fields)	295
Caixas de verificação (check boxes)	296
Radio Buttons	297
List/Menus	298
XXXIV. Inserir dados	301
Criar um formulário de inserção de dados automático	302
XXXV. Actualizar dados.....	307
Criar um formulário de actualização de dados automático.....	309
XXXVI. Apagar dados	315
XXXVII. Variáveis	319
Variáveis de aplicação.....	319
Variáveis de Sessão	320
XXXVIII. Página de Login.....	321
Fazer o <i>display</i> do nome do utilizador na página	323
Restringir o acesso à página	324
Logout.....	326
XXXIX. Apêndice A – Listagem dos objectos do painel Insert	329
XL. Apêndice B – Alterar os atalhos do programa	345
XLI. Apêndice B – A linguagem SQL.....	347
XLII. Apêndice C – Configurar o Internet Information Services	360
XLIII. Apêndice D – Alguns erros comuns.....	366

I. O que há de novo no Macromedia Dreamweaver MX 2004

A nova versão do Dreamweaver inclui um ambiente de design baseado em Cascading Style Sheets (CSS), um editor de código e editor visual integrados numa interface única que pode ser customizada, uma ferramenta de validação para garantir a compatibilidade do código e das regras CSS nos diversos *browsers*, um editor de imagem baseado na tecnologia do Macromedia Fireworks, uma ferramenta de FTP segura, a capacidade de fazer *copy-paste* de documentos do Microsoft Word e Excel preservando tipos de letra, cores e estilos CSS, entre muitas outras novidades.

TAG INSPECTOR

O novo painel TAG INSPECTOR permite-lhe trabalhar em Code View ou Design View de modo a visualizar as regras CSS aplicadas a cada um dos elementos na página. Basta um clique apenas numa regra para verificar os atributos que lhe pertencem. Os textos rasurados a vermelho indicam que um determinado atributo foi sobreposto.

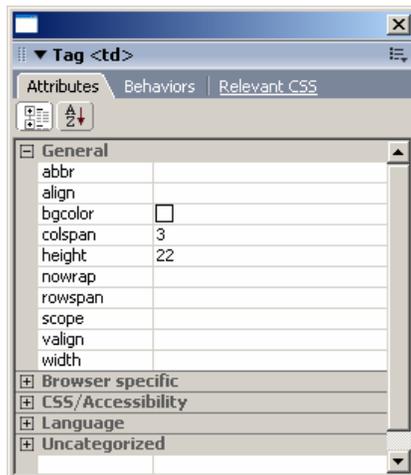


Figura 001

PAINEL E VISUALIZAÇÃO DE CSS

Melhoramento a nível da visualização de *layouts* construídos com CSS (Cascading Style Sheets). Agora é mais simples manipular as CSS.

O painel das CSS também foi melhorado e inclui agora uma melhor visualização para os atributos dos estilos definidos.

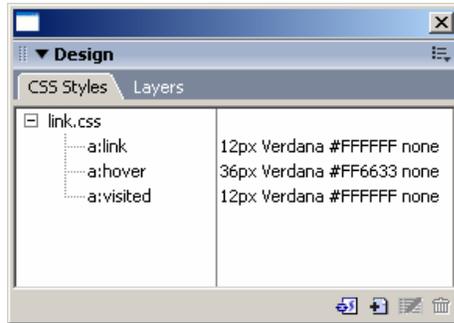


Figura 002

Nota:

Para saber mais sobre as CSS (Cascading Style Sheets) poderá consultar o livro O GUIA PRÁTICO DA HTML, publicado recentemente pelo Centro Atlântico.

FORMATAÇÃO COM ESTILOS MAIS VISUAL

Até agora formatar um elemento com uma folha de estilos era muitas vezes um mero palpite. Com o novo menu *pop-up* para formatar os elementos da página, já não necessita de adivinhar o nome do estilo. Este pode ser directamente visualizado dentro do menu.

Figura 003



MAIS PROPRIEDADES CSS (ESTILOS)

O comando PAGE PROPERTIES efectua agora formatações aos *links* e à página usando CSS em detrimento dos antigos estilos HTML.

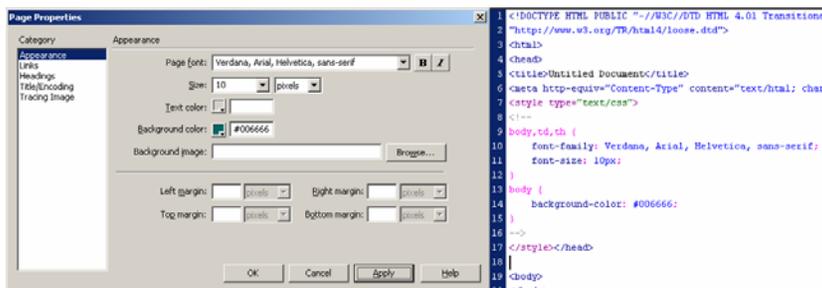


Figura 004

ESTREITA INTEGRAÇÃO COM AS RESTANTES FERRAMENTAS DA MACROMEDIA

Usufri agora de uma integração directa com o Macromedia Flash e o Macromedia Fireworks. Importe facilmente filmes de Flash ou código HTML de Fireworks e edite-os sempre que quiser com um simples clique.

CODE HINTS

Ao digitar manualmente o seu código CSS, o Dreamweaver fornece-lhe agora uma preciosa ajuda, mostrando as soluções válidas sempre que premir a tecla CTRL + barra de espaços (PC) ou Command + barra de espaços (MAC).

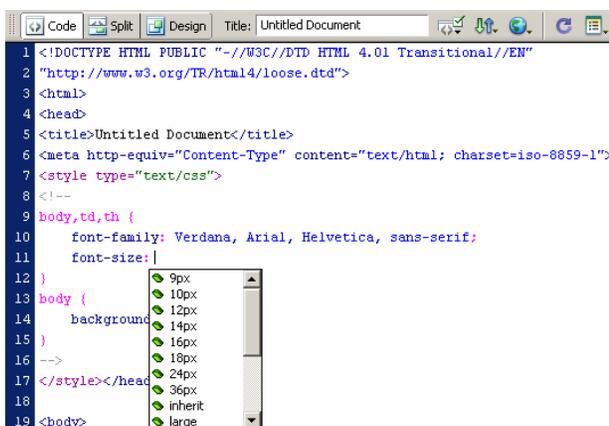


Figura 005

PÁGINA INICIAL

Ao iniciar o programa vai encontrar uma página inicial que lhe permite seleccionar qual o tipo de tarefa a desenvolver.

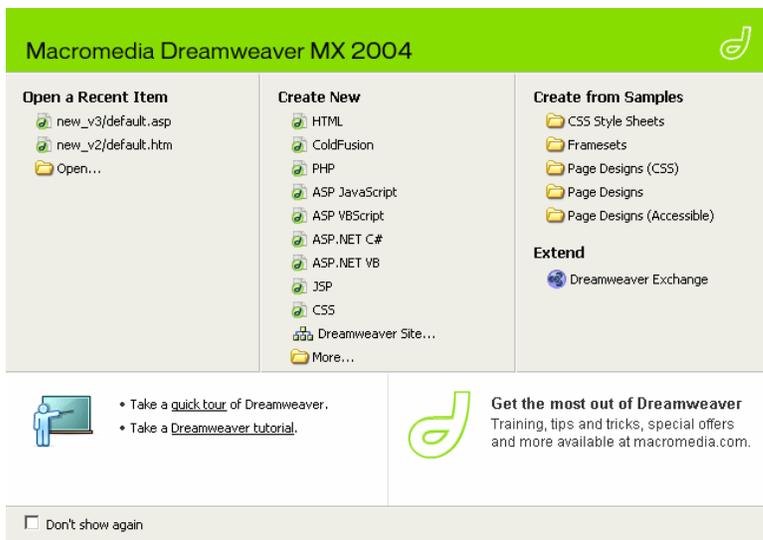


Figura 006

SUPOORTE ALARGADO PARA COLDFUSION

Alguns dos mais populares *workflows* da comunidade utilizadora de ColdFusion foram agora integrados no Dreamweaver. Um gravador de macros, suporte das *tags* do ColdFusion 6.1 e um novo painel de *debugging* são algumas das novas vantagens adicionadas ao programa.

EDITOR DE IMAGEM INTEGRADO

Sem sair do Dreamweaver pode agora cortar, redimensionar e fazer simples edições nas suas imagens.



Figura 007

SERVER OBJECTS E BEHAVIORS

Utilize objectos pré-definidos para ligar as suas páginas a bases de dados e desempenhar as tarefas mais comuns na criação de *sites* dinâmicos, tudo sem usar uma única linha de código de forma manual.



Figura 008

EXCELENTE SUPORTE PARA ASP.NET, JSP E PHP

Crie *webforms*, *tags* personalizadas ou utilize a novíssima DataGrid e DataSets na mais recente versão do ASP.NET, com os objectos do Dreamweaver. Se pretender pode optar por construir os seus *sites* dinâmicos noutras linguagens. Utilize com a mesma facilidade PHP ou JSP para ligar o seu *site* a bases de dados e manter a informação permanentemente actualizada.

XML E WEB SERVICES

Com o Dreamweaver pode ainda editar e manipular o conteúdo de documentos em XML, incluindo a importação de DTD's e *schemas*, para assegurar a formatação dos seus documentos.

SUPORTE PARA ACESSIBILIDADE

Detecte e corrija rapidamente os problemas que o seu *site* possa ter em relação às questões de acessibilidade com o comando FILE > CHECK PAGE > CHECK ACCESSIBILITY.

PAINEL DE REFERÊNCIA

Consulte o painel de referência do programa sempre que tenha uma dúvida relacionada com SQL, ASP.NET ou PHP. O Dreamweaver 2004 inclui o conteúdo de três livros actualizados da editora O'Reilly, que lhe darão uma preciosa ajuda com programação.

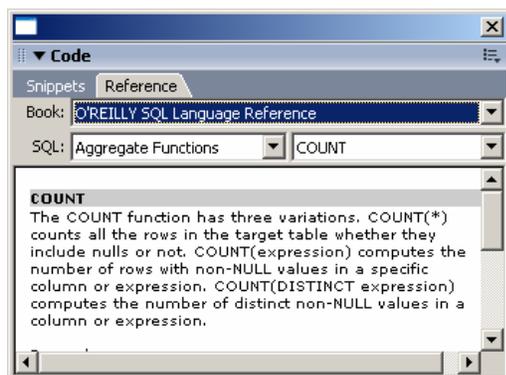


Figura 009

II. *Web design e layout*

Por onde começar a criação de um *site*? Esta é sem dúvida a pergunta com que nos deparamos, quando pretendemos criar o nosso primeiro *site*. A segunda será talvez: Com que programa o vou desenvolver? Como para muitos outros projectos de design o planeamento começa no papel e só depois passará para o software que iremos utilizar. Este procedimento não só auxilia na poupança de tempo, como na uniformização da interface e funcionalidades do *site*.

CONSIDERAÇÕES A TER EM CONTA

- Qual a mensagem que pretende transmitir?

Não basta querer fazer o *site* mais atraente do mundo. Sem um objectivo específico e claro não conseguirá obter um *site* que atraia muitas visitas.

- A que audiência vai ser dirigido?

Um *site* cheio de animações e com um sistema de navegação menos óbvio só provocará ataques de nervos nos clientes que pretenderão consultar informação muito rapidamente. Utilize um design e animações adequados ao tipo de utilizador e ao serviço que pretende prestar.

- Que recursos possuímos?

Um *site* pode ser um depósito infindável de imagens, sons, animações, vídeos e muitos outros elementos que, acima de tudo, consomem tempo e por consequência dinheiro, a desenvolver. Poderemos recorrer a terceiros para criar uma animação de Flash? O orçamento chegará? Teremos tempo? Não se esqueça que quantos mais elementos colocar nas páginas, mais rápidas deverão ser as ligações à Internet dos utilizadores para visualizar o seu *site*, o que nem sempre acontece.

IMAGENS

Nem todos os formatos de imagem podem ser utilizados nas páginas. A resolução das imagens deve ser de 72 dpi e os formatos possíveis são o gif, jpg e png.

Formato	nº de cores	Transparência	Aplicação
GIF	Até 256	Sim	Logótipos, cartoons
JPG ou JPEG	Milhões	Não	Fotografia
PNG	Milhões	Sim	Fotografia com áreas transparentes e imagens 3D

CORES

Embora o modelo de cor RGB produza milhões de cores, apenas uma pequena parte destas é visualizada de forma igual nos diferentes sistemas (Windows e Macintosh) e nos diferentes *browsers*.

A paleta *websafe* é constituída por apenas 216 cores que produzem resultados fiáveis nas várias plataformas. Os seus valores são dados em formato hexadecimal onde apenas os pares 00, 33, 99, CC ou FF representam cores *websafe*.

Exemplo: Um laranja *websafe* será #FF6600.

Com a evolução das placas gráficas dos diferentes sistemas, hoje em dia já se podem utilizar cores fora desta gama com bastante segurança, no entanto, esta paleta continua a ser referenciada por todos os programas destinados a criar recursos para a Web.

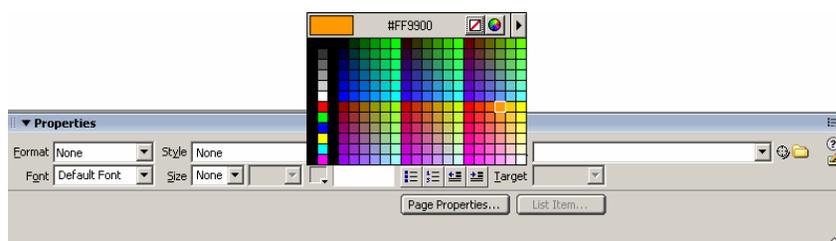


Figura 010 – Paleta Web Safe

TIPOS DE LETRA

Nem todas as fontes são adequadas para usar nas páginas Web. Não nos devemos esquecer que as fontes devem estar instaladas no computador do utilizador para que sejam visualizadas correctamente pelo *browser*, caso contrário, serão substituídas por uma fonte *default* definida no próprio *browser* (geralmente o Times New Roman) e que pode ser alterada pelo próprio utilizador. Por esta razão deve usar sempre fontes comuns a todos os sistemas, como o Arial ou o Verdana, para garantir que o seu *site* é visualizado de forma igual por todos os utilizadores.

Como opção segura, e se pretende usar uma fonte mais invulgar entre os utilizadores, opte por fazer uma imagem em vez de usar um texto. A desvantagem deste método é o tamanho (em bytes) da página aumentar, dado que as imagens consomem mais espaço que os textos.



Figura 011 – Tipos de Fontes

Regra geral, as fontes não serifadas são mais fáceis de ler no ecrã e muitas são comuns à maior parte dos sistemas.

Exemplos: Verdana, Arial, Trebuchet, Sans-Serif, Helvetica.

MONITORES E TAMANHO DAS PÁGINAS

Os diferentes tamanhos de monitor que os utilizadores possuem são uma das principais preocupações iniciais da construção do *site*. Comece por definir para que dimensão irá construir as suas imagens uma vez que estas não são escaláveis aos monitores.

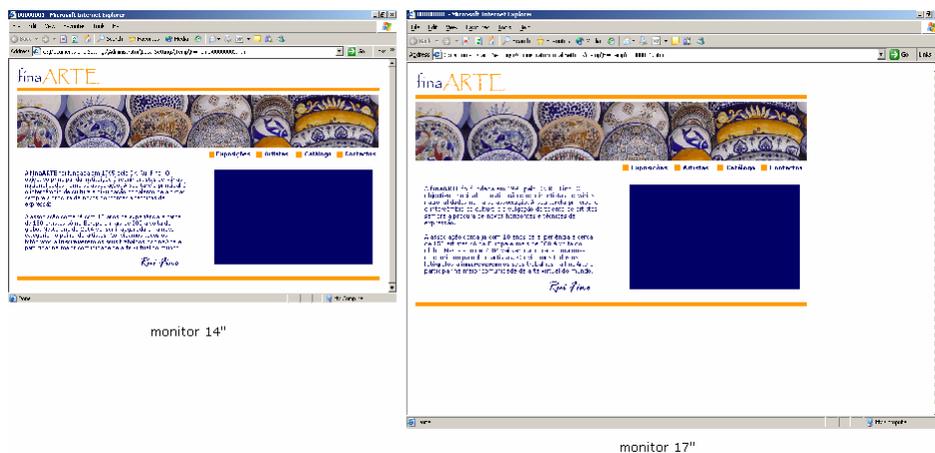


Figura 012 – Página desenhada para monitores de 14 polegadas

UMA OPÇÃO DE DESIGN

Muitos designers acabam por utilizar a mesma técnica do papel no planeamento dos seus *sites*: O *storyboard*. Muitas vezes utilizando um programa de desenho vectorial, ou mesmo desenhando sobre o papel, são projectadas as páginas do *site* e as ligações que irão existir entre estas. Existem alguns modelos de navegação pelos quais poderá optar na construção do *site*.

Modelo Linear

Um sistema mais antigo de navegação muito semelhante ao de uma apresentação em Powerpoint. As páginas são ligadas sequencialmente como se de um livro se tratasse.

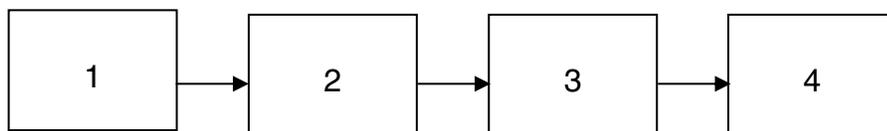


Figura 013 – Modelo Linear

Modelo Hierárquico

Uma página de entrada (*home-page*) liga a várias páginas dentro do mesmo *site* de assuntos diferentes. Toda a navegação é gerada a partir

da *home-page* e o utilizador escolhe o caminho que pretende seguir, logo desde o início. Este modelo é muito semelhante a um organigrama empresarial e deixa o utilizador ciente do local onde se encontra dentro do *site*.

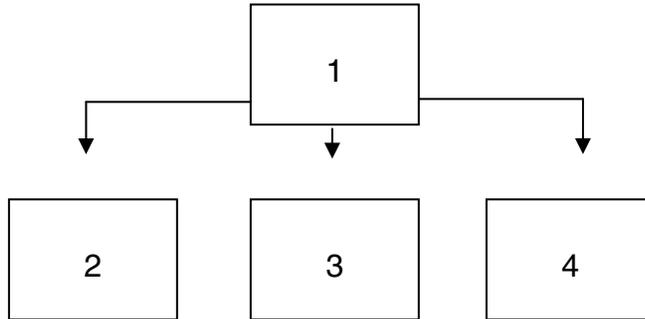


Figura 014 – Modelo Hierárquico

Modelo Centralizado

Este modelo funciona muito bem na Web. A *home-page* será o centro da navegação, enquanto as páginas principais funcionam como satélites desta. Este modelo permite um acesso rápido às principais ligações (*links*) do *site*, tornando a navegação rápida e fácil.

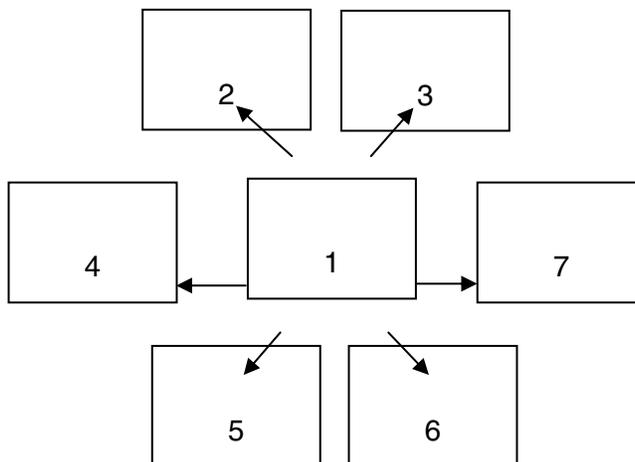


Figura 015 – Modelo Centralizado

Modelo Completo

Neste tipo de design cada página pode possuir *links* para as restantes páginas do *site*. Existe o perigo do utilizador se perder durante a navegação no *site* e este é talvez o modelo menos estruturado de um *web-site*.

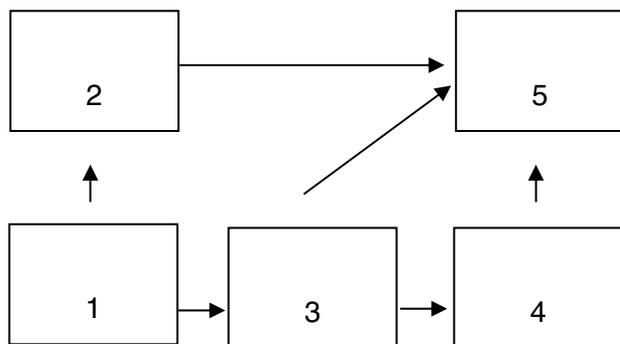


Figura 016 – Modelo Completo

III. HTML vs. DHTML

A HTML – HyperText Markup Language é a linguagem utilizada para criar as páginas Web. Não é uma linguagem de programação, mas sim uma linguagem de descrição/formatação. Ela descreve a organização e posicionamento dos elementos (imagens, textos, animações) numa página Web. A linguagem é composta por diversas etiquetas (*tags*) que são utilizadas pelo *browser* para identificar os elementos que vai mostrar na página, tais como parágrafos, títulos, listas, etc. As *tags* apresentam-se entre os sinais de < (menor) e > (maior).

Exemplo: `<p>tag de parágrafo</p>`

Neste momento, a HTML encontra-se na sua versão 4.01 (de Dezembro de 1997). A linguagem é regulamentada pela W3C, um consórcio criado em 1994 com o intuito de tornar a Web acessível a todos os utilizadores independentemente dos dispositivos, conhecimentos, educação e capacidades físicas.

Pode consultar mais informações acerca do W3C em <http://www.w3.org/Consortium/>.

Façamos um teste simples: abra uma página no seu *browser* (Internet Explorer). Dirija-se, por exemplo, ao endereço <http://www.google.pt>.

Seleccione a opção VIEW > SOURCE. Se o seu Microsoft Windows for em Português escolha VER > CÓDIGO FONTE.

Embora pareça complicado, o código HTML é bastante simples de aprender. No entanto, se utilizar o Dreamweaver não será necessário saber HTML para desenhar as suas páginas. O programa possui uma interface visual muito intuitiva e a conversão para código HTML é feita automaticamente pelo Dreamweaver sem auxílio do *Web developer*.

O QUE É O DHTML?

Embora seja possível criar páginas utilizando só as etiquetas (*tags*) de HTML, estas seriam bastante monótonas se não lhes acrescentarmos alguma interactividade. Na realidade, o DHTML é uma combinação de

HTML, Javascript e CSS (Cascading Style Sheets) o que permite adicionar interactividade às páginas.

Botões que mudam de aspecto quando se desloca o rato por cima (*rollers*), janelas de aspecto e tamanho configurável, animações que se deslocam por cima da páginas e áreas que se podem fazer desaparecer com uma simples passagem do rato, são apenas alguns exemplos de elementos que podem ser adicionados usando o *dynamic* HTML.

Nota: A desvantagem do DHTML é a sua incompatibilidade com browsers mais antigos, nomeadamente com as versões 3.0 ou inferiores; isto pode ser relevante caso se pretenda que as páginas do site funcionem em todas as versões de browsers, sem excepção.

```

www.google[2] - Notepad
File Edit Format Help
<html>
<head>
<meta http-equiv="content-type" content="text/html;
</head>
<body bgcolor=#ffffff text=#000000 link=#0000cc vlink=#551a8b alink=#ff0000
onLoad=SF()>
<center>
<table cellpadding=0 cellspacing=0 border=0>
<tr>
<td align=right valign=bottom>
<img src=images/hp0.gif width=158 height=78 alt="google">
</td>
<td valign=bottom>
<img src=images/hp1.gif width=50 height=78 alt="">
</td>
<td align=bottom>
<img src=images/hp2.gif width=68 height=78 alt="">
</td>
<tr>
<td align=right valign=top>
<b></b></td>
<td align=top>
<img src=images/hp3.gif
width=50 height=32 alt="">
</td>
<td align=top class=h2>
<font color=#6F6F6F
style=font-size:16px>
<b>Portugal</b></font></td>
</tr>
</table>

<br>
<table border=0 cellpadding=0 cellspacing=0>
<tr>
<td width=15>
<nbsp></td>
<td id=0
bgcolor=#3366cc align=center width=120 nowrap>
<font color=#ffffff
size=1>
<b>web</b></font></td>
<td width=15>
<nbsp></td>
<td id=1 bgcolor=#efefef
align=center width=120 nowrap
onclick="return c('www.google.pt/imghp', 'w1', event);"
style=cursor:pointer; cursor:hand;>
<a id=1a class=q
href="/imghp?hl=pt-PT&tab=w1&ie=UTF-8&oe=UTF-8"
onclick="return
c('www.google.pt/imghp', 'w1', event);">
<font size=1>
Imagens</font></a>
</td>
<td width=15>
<nbsp></td>
<td id=2 bgcolor=#efefef align=center width=120 nowrap
onclick="return c('www.google.pt/grphp', 'wg', event);"
style=cursor:pointer; cursor:hand;>
<a id=2a class=q

```

Figura 017 – Código HTML da página

Eis alguns *links* onde pode consultar o mais variado tipo de páginas e *layouts* experimentais:

<http://www.cwd.dk>

<http://www.coolhomepages.com>

<http://www.thebestdesigns.com>

<http://www.webbyawards.com/main>

IV. Introdução ao Macromedia Dreamweaver MX 2004

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

SUPOORTE 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.

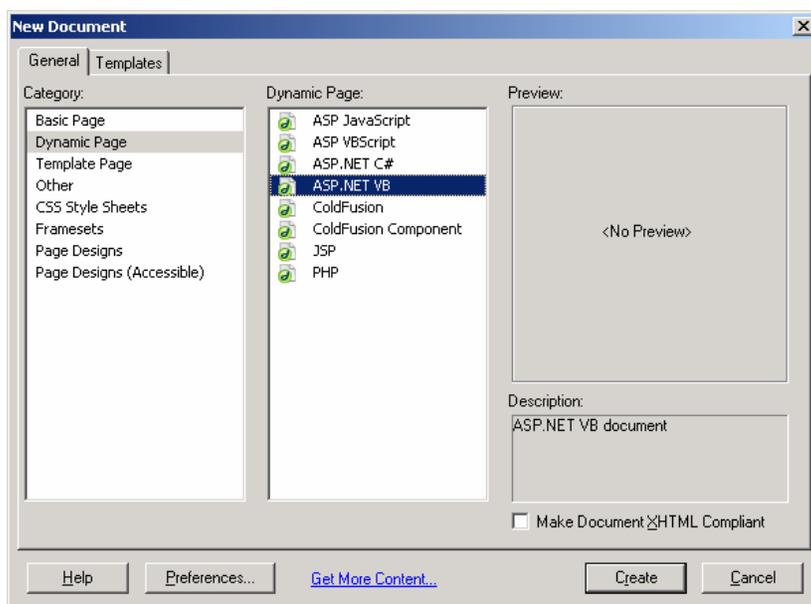


Figura 018

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 BBEedit 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.

PÁGINAS DINÂMICAS

A fácil integração do programa com bases de dados é outra das suas fortes características. O painel Databases e Bindings, herdado do Ultradev, permite 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.

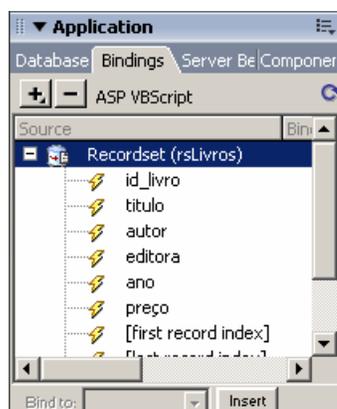


Figura 019

SUPORTE DE CSS

A parte de design também não foi descurada no programa. É fácil utilizar as Cascading 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* completo.

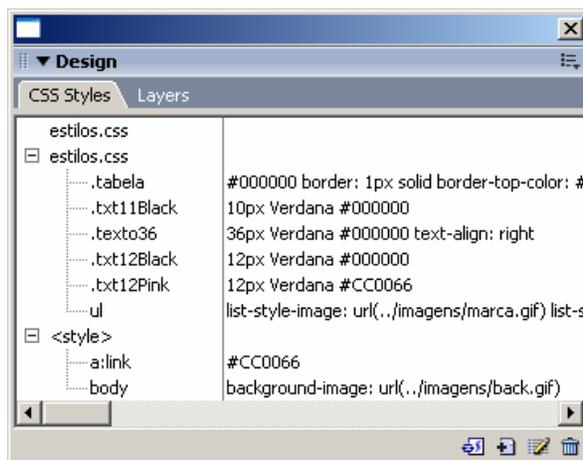


Figura 020 – Painel CSS Styles

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 a versão oferece e podem sempre ser adicionadas mais acções acedendo à área do programa na página da Macromedia ou a *sites* especializados nestes recursos.

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*.

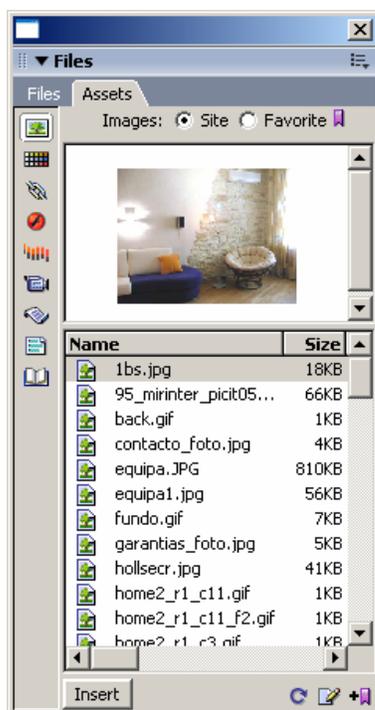


Figura 021 – Painel Assets

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 de sincronização de *sites*.

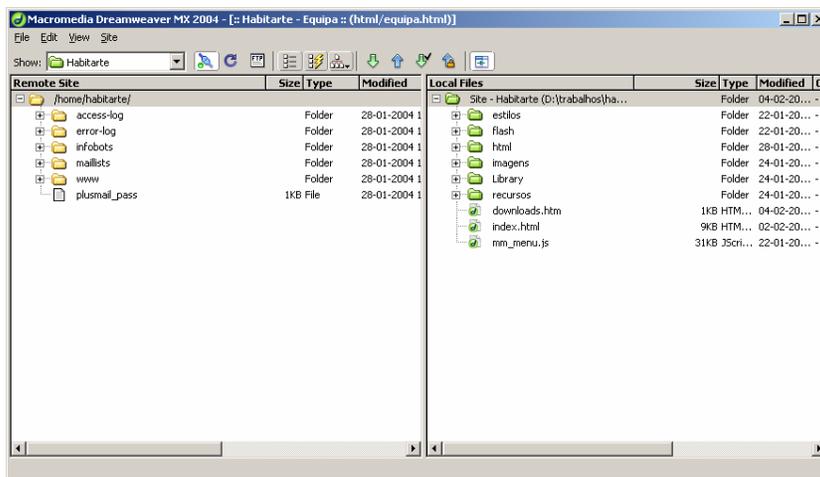


Figura 022 – Mapa do site

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, Opera e até o recente Safari da Apple.

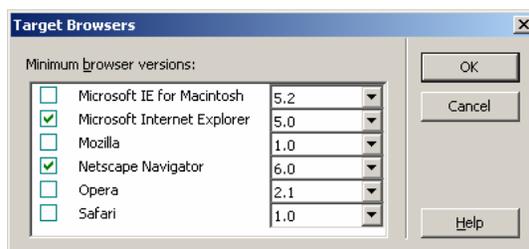


Figura 023

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.