

macromedia®
Dreamweaver®
Guia do Currículo

© 1997–1998 Macromedia, Inc. Todos os direitos reservados. Macromedia, o logotipo da Macromedia, Dreamweaver, Director, Fireworks, Flash, Fontographer, FreeHand e Xtra são marcas comerciais ou registradas da Macromedia, Inc. Os demais nomes de marcas também podem ser marcas comerciais ou registradas pertencentes a outras empresas.

Imagem do Dreamweaver desenvolvida no FreeHand pela Research Studios de Londres. Fonte desenvolvida no Fontographer pela Font Bureau, Inc.

ÍNDICE

Introdução	iv
------------------	----

Lição 1: Familiarizando-se

Configure uma pasta Raiz Local para acomodar seu site da Web e familiarize-se com a interface, as paletas e os inspetores do Dreamweaver. Crie um novo documento, faça algumas formatações básicas de texto, mude formatos de cabeçalho e parágrafos e alinhe o texto em uma página. Visualize páginas em um navegador.	3
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---

Lição 2: Construindo o Site

Crie e formate mais páginas e comece a construir um site. Aprenda a importar texto e a reformatá-lo, a trabalhar com imagens e a criar linhas, listas horizontais e hyperlinks entre suas páginas.	9
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---

Lição 3: Adicionando Mapas de Imagem, Animação e Formulários

Crie um mapa de imagem e adicione links, aprenda a incorporar arquivos de multimídia e a criar e incorporar diversos tipos de formulário.	17
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----

Lição 4: Criando Tabelas e Quadros

Aprenda a inserir, configurar e modificar uma tabela, de modo a atender a suas necessidades. Aprenda também a criar um conjunto de quadros para facilitar a navegação e a visualização de um site.	25
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----

Lição 5: Usando Páginas de Estilo Cascata

Aprenda a usar páginas de estilo para obter um maior controle sobre a formatação de documentos. Use o Dreamweaver para configurar estilos de documentos e para criar e modificar uma página de estilo externa.	31
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----

Lição 6: Trabalhando com HTML Dinâmico. Carregando seu Site

Aprenda a usar os efeitos rollover para tornar as páginas mais dinâmicas. Trabalhe com camadas, comportamentos e linhas de tempo para criar efeitos rollover e animação. Use os recursos FTP do Dreamweaver para acessar seu servidor Web e transferir arquivos.	35
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----

INTRODUÇÃO

O Dreamweaver é um programa profissional destinado à criação de sites da Web com recursos inovadores e recursos abrangentes de planejamento, úteis tanto para os iniciantes como para desenvolvedores da Web experientes.

Você pode usá-lo para criar visualmente sites da Web, graças a sua interface gráfica de fácil utilização que mostra as modificações à medida que são efetuadas. Além disso, terá a certeza de que o HTML gerado nos bastidores sairá consistentemente limpo, conciso e editável.

Ao contrário da maioria dos programas visuais de criação na Web, o Dreamweaver não altera o código HTML quando importa documentos de um outro programa HTML.

O Dreamweaver oferece muitos recursos que facilitam o design de uma página. Você poderá testar suas páginas virtualmente usando diferentes navegadores da Web, inserir uma variedade de tipos de arquivos de multimídia clicando em um botão, selecionar cores de uma paleta apropriada à Web apresentando convenções de nomeação hexadecimal e até mesmo arquivos FTP para um servidor de arquivos remoto a partir do programa. Entre os recursos mais avançados, está incluído o suporte para as últimas inovações da Web, incluindo Páginas de Estilo Cascata e HTML Dinâmico.

Neste curso, você irá aprender fazendo, usando o Dreamweaver para desenvolver passo-a-passo exemplos de projetos da Web. Aprenderá a criar páginas HTML, formatar texto, inserir imagens e objetos multimídia, definir links e trabalhar com tabelas e quadros, páginas de estilo e recursos HTML Dinâmico.

O Dreamweaver acompanha um sistema extensivo de Ajuda on-line, incluindo tutoriais e arquivos de Ajuda que podem ser pesquisados. A maioria das paletas também tem Dicas de Tela que descrevem a função de ícones quando o cursor é mantido sobre eles.

O CD-ROM que acompanha as lições contém exemplos de arquivos que facilitam o acompanhamento dos exercícios passo-a-passo, à medida que se passa de uma lição para outra.

LIÇÃO 1: FAMILIARIZANDO-SE

OBJETIVOS

Ao final desta lição, você será capaz de:

- definir uma pasta Raiz Local para seu site da Web
- entender a interface, as paletas e os inspetores do Dreamweaver
- criar um novo documento e executar formatações básicas de texto
- alterar formatos de cabeçalhos e parágrafos e alinhar o texto na página
- visualizar páginas em um navegador

SUMÁRIO

A melhor maneira de conhecer o Dreamweaver é utilizando-o. Nesta lição, você irá aprender a configurar um site, usar as janelas e paletas do Dreamweaver para a criação de uma página, adicionar texto e inserir uma imagem. Você também irá aprender a acessar o inspetor HTML e a visualizar sua página em um navegador.

Antes de abrir o programa, abra o CD-ROM que acompanha estas lições e copie a pasta denominada "Examples" na pasta Dreamweaver para seu disco rígido. Coloque-a na área de trabalho ou em um local em que ela possa ser facilmente encontrada.

EXERCÍCIOS

CONFIGURANDO UM SITE

O Dreamweaver facilita a construção de um site da Web em seu computador local e sua transferência posterior para um servidor Web. Antes de começar a criação de páginas, convém estabelecer um local para seu site para que o programa possa manter o controle de seus arquivos quando mais páginas, gráficos e outros elementos forem adicionados.

Defina uma Pasta Raiz Local

Primeiro, abra o programa e defina uma **pasta Raiz Local** correspondente ao diretório raiz no servidor Web. Seu site local funcionará como um "espelho" do site que está realmente on-line.

1. Com o programa aberto, selecione **File > Open Site > Edit Sites** e clique no botão **New Site**.
2. Quando a caixa de diálogo **Site Information** for aberta (Figura 1-1), digite "bookstore" como o nome do site.
3. Clique no botão Browse (PC) ou Choose (Mac) para definir uma pasta de seu disco rígido como a pasta Raiz Local deste site. Nesta pasta serão armazenados os arquivos do site. Abra a pasta "Examples" que foi copiada do CD-ROM e selecione a pasta "bookstore".
4. As demais opções da caixa de diálogo servem para estabelecer a conexão entre seu site local e um servidor remoto. Se um servidor remoto ainda não foi estabelecido, você pode deixar estas opções em branco e retornar mais tarde para preenchê-las.
5. Clique em OK. Você verá um diretório do site. Voltaremos a esta tela quando explicarmos como se carrega arquivos em um servidor remoto. Por enquanto, feche a janela e volte ao espaço de trabalho do Dreamweaver para construir a primeira página.

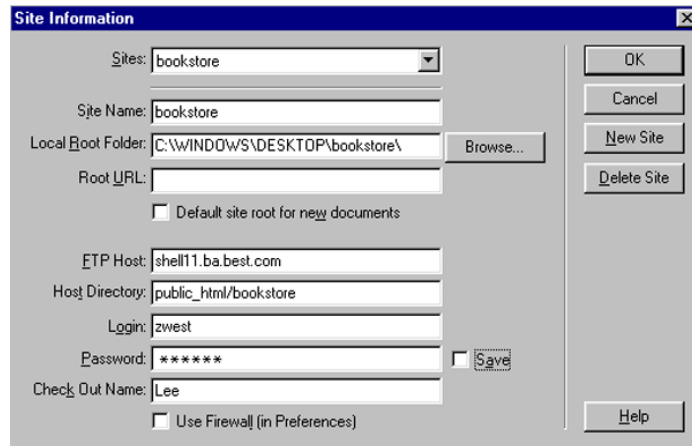


Figura 1-1
A caixa de diálogo Site Information está onde foi configurada a pasta Raiz Local.

USANDO OS COMPONENTES CHAVE DO ESPAÇO DE TRABALHO DO DREAMWEAVER

Agora você está vendo a **janela Document** (Figura 1-2) que exibe o documento atual do modo como será mostrado em um navegador da Web. Uma página em branco é aberta automaticamente quando o programa é aberto. Você sempre poderá abrir uma outra página em branco selecionando **File > New**.

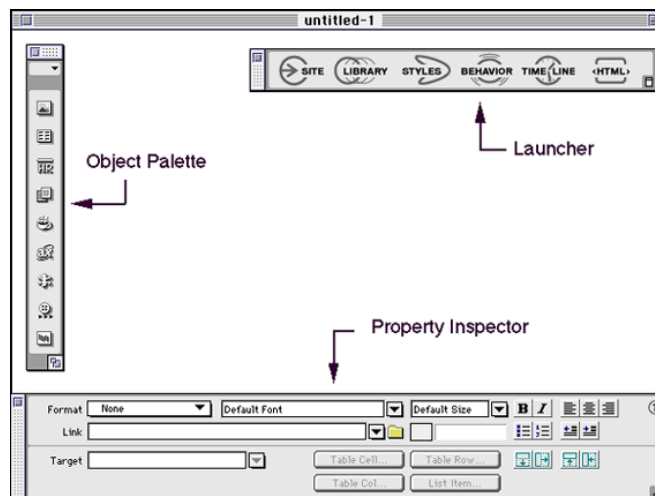


Figura 1-2
A Janela Document

Definindo as Propriedades da Página de sua Primeira Página

1. Com a página aberta, clique com o botão direito do mouse (PC) ou clique pressionando Control (Mac) e selecione **Page Properties** (Figura 1-3) ou escolha **Modify > Page Properties** na barra de menus.
2. Digite um título na caixa de texto. Este título irá aparecer na lista Marcadores ou Favoritos do navegador e, por isso, deve ser descritivo. Chame esta página de "Mythical Bookstore".
3. Clique na caixa próxima a **Background Color**. Quando a paleta de cores aparecer, você poderá selecionar uma amostra de cor. A melhor cor para este exercício é branco, a cor padrão. Se quiser adicionar uma imagem de plano de fundo, use o botão Browse junto a **Background Image**.
4. Selecione a caixa junto a **Text Color** e escolha uma cor escura para o texto. Observe que é possível escolher cores diferentes para **Link Color** (texto vinculado), **Visited Links** (selecionados anteriormente) e **Active Links** (a cor do link no momento em que é selecionado). Você irá aprender mais sobre os links na próxima lição.
5. Clique em **OK** e salve sua página selecionando **File > Save As**. Salve a página como index.htm. Essa será a "página de entrada" do site que está sendo construído.

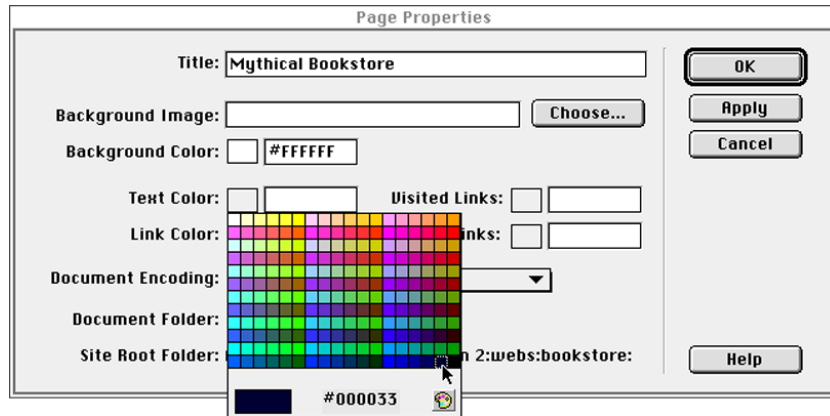


Figura 1-3
A caixa de diálogo Page Properties permite que as cores de plano de fundo e do texto de toda a página sejam alteradas.

A paleta de cores do Dreamweaver é “apropriada à Web” e usa nomes de cores Hexadecimal de seis dígitos. As cores selecionadas se manterão fiéis, mesmo se o computador do usuário final exibir somente 256 cores. Se não estiver satisfeito com as opções disponíveis, você poderá criar cores personalizadas, clicando no ícone Paleta de Pintura, na parte inferior direita da paleta de cores, e criar suas próprias cores na caixa de diálogo Seletor de Cores. Quando exibidas em um monitor de 256 cores, elas serão padronizadas na cor apropriada à Web mais próxima. Também é possível inserir o número “hexadecimal” da cor desejada ou seu nome (por ex., Navy, Maroon, White) diretamente na janela.

O inspetor Property

1. Depois de fechar a janela Page Properties, clique na página e digite as palavras “Mythical Bookstore”. Se o inspetor Property (Figura 1-4) ainda não estiver aberto, selecione **Window > Properties**. O **inspetor Property** exibirá as propriedades do objeto selecionado.
2. Realce as palavras digitadas para modificar o formato e a fonte usando os menus do inspetor Property. Altere o **formato** para Heading1 e observe como o tamanho e o estilo são alterados. Modifique a fonte padrão para “Arial”. Mude o tamanho da fonte para “7” e depois retorne ao tamanho padrão. Clique no ícone **Align Center** (no grupo, no lado direito da linha superior) para centralizar o texto na página.
3. Coloque o cursor após o cabeçalho e pressione Enter (PC) ou Return (Mac) e digite seu endereço. Realce a nova linha e altere o tamanho da fonte para “5”. Altere a cor da fonte clicando na caixa cinza embaixo da janela de tamanho de texto. Observe que as alterações de cor efetuadas no inspetor Property são válidas apenas para o item selecionado e não para toda a página. Deixe a janela aberta. Mais tarde, examinaremos outras opções.

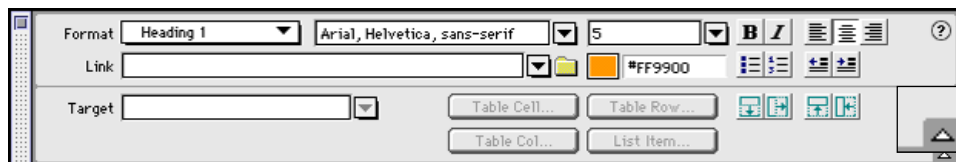


Figura 1-4

O inspetor Property de texto facilita bastante o controle de atributos, como fontes e cores de escolha de formato. Quando o elemento de uma página é selecionado — como texto ou imagem — o inspetor Property exibe apenas as opções de atributo disponíveis para este elemento. Para acessar recursos mais avançados, clique na seta pequena, no canto direito inferior do inspetor Property.

A paleta Objects

1. Selecione **Window > Objects** para abrir a **paleta Objects**. Esta ferramenta contém botões para a inserção de vários tipos de objetos, como imagens, tabelas, camadas, applets e outros elementos de multimídia. (Figuras 1-5 a 1-6). Manter o cursor sobre cada um dos ícones da paleta abre uma caixa que explica a função de cada botão.
2. Agora, vamos inserir uma figura entre o cabeçalho e o endereço. Coloque o cursor logo após o cabeçalho e pressione Enter (PC) ou Return (Mac) para abrir um espaço.
3. Clique no botão superior da Paleta Objects para escolher uma imagem, na caixa de diálogo Insert Image clique no botão Browser e passe para a pasta "images" localizada na pasta Raiz Local ("bookstore"). Clique no arquivo jpeg denominado books.jpg, selecione-o e clique no botão **Select** e, em seguida, clique em OK. A figura deve aparecer embaixo do cabeçalho.
4. Coloque o cursor junto à imagem sem selecioná-la e clique no ícone **Align Right** no inspetor Property. A imagem irá para o lado direito da página. Agora, clique no ícone **Align Left** e depois clique no ícone **Align Center** para retorná-la ao centro da página.
5. Clique na figura e observe que o inspetor Property automaticamente muda para exibir as propriedades da imagem, inclusive suas dimensões e localização. (Observe que a opção **Align** serve para alinhar uma figura junto a um bloco de texto e não para alinhá-la na página. Vamos deixá-la de lado por enquanto e examiná-la na próxima lição.
6. Se você não gostar da combinação de cores, modifique as cores na janela Page Properties ou no inspetor Property de texto.
7. Lembre-se de salvar as alterações feitas.

Figura 1-5

A paleta Objects com seus ícones comuns exibidos. Outras escolhas são os ícones Forms e os ícones Invisible.

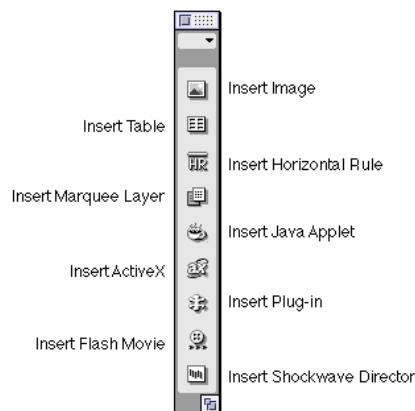


Figura 1-6

A seta pequena no alto da paleta Objects rola para abrir outros conjuntos de ferramentas, inclusive um abrangente conjunto de ferramentas Forms.

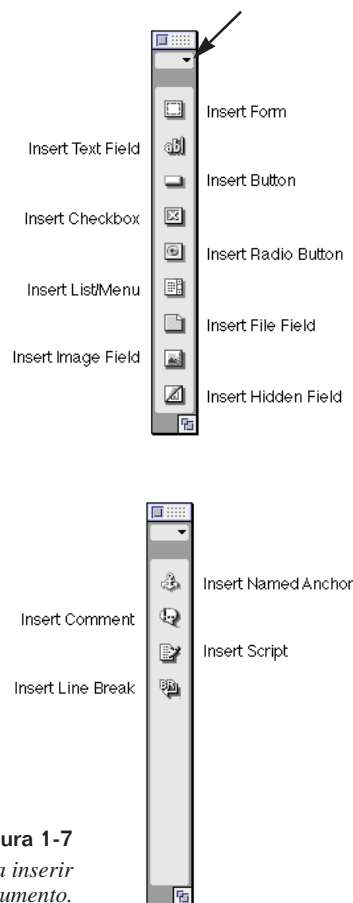


Figura 1-7

Invisibles Panel da paleta Objects serve para inserir objetos que não são visíveis na janela de documento.



Figure 1-8
O Launcher

O Launcher

Uma outra ferramenta importante é o **Launcher** que pode ser acessado a partir de **Window > Launcher**. O Launcher tem botões que abrem ou fecham vários inspetores e paletas, inclusive o **inspetor HTML**. Mais tarde, examinaremos os outros.

O Inspetor HTML

Abra o inspetor HTML clicando no botão **HTML** do Launcher e você verá o **código-fonte HTML** gerado pelo programa para a página em que está trabalhando. O código-fonte com **marcas HTML** situa-se atrás de cada página HTML indicando os **elementos** de códigos entre sinais de maior e menor, como mostrado neste exemplo, onde **<H1>** equivale a Título1 de um processador de texto.

```
<h1 align="center"><font face="Arial" color="#9933FF">Mythical Bookstore </font></h1>
```

Estes elementos são instruções que informam ao navegador como a página deve ser exibida. Observe que cada conjunto de instruções requer uma marca inicial e uma final. A instrução align="CENTER" é um exemplo de **atributo**, ela modifica o elemento ao qual é adicionada. Na verdade, o usuário apenas vê as palavras "Mythical Bookstore".

Se você é um iniciante em HTML, convém dedicar algum tempo estudando o código para as marcas criadas para que possa entendê-las e editar o código diretamente, quando necessário. Existem no mercado muitos livros bons que podem ajudá-lo a conhecer HTML.

O Dreamweaver permite que a janela de documento e o inspetor HTML permaneçam abertos ao mesmo tempo para possibilitar o acompanhamento das alterações feitas nas duas visualizações. Quando se realça o texto na janela de documento, este também aparece realçado no inspetor HTML, conforme visto na Figura 1-9.

Observe que o inspetor HTML pode ser acessado de quatro maneiras diferentes: a partir do Launcher, com a ajuda da tecla de função **F10**, de um botão situado na base da janela de documento ou a partir da barra de menu (**Window > HTML**).



Figura 1-9

O inspetor HTML do Dreamweaver é totalmente integrado com o editor WYSIWYG. As alterações efetuadas em uma janela aparecem automaticamente na outra.

VISUALIZANDO SEU TRABALHO EM UM NAVEGADOR DA WEB

É aconselhável testar o trabalho em diferentes navegadores para garantir a boa apresentação das páginas criadas.

Configurando um Navegador de Visualização

O Dreamweaver facilita a configuração de links de visualização com diferentes navegadores. Trata-se de uma configuração de **preferência** que pode ser acessada a partir do menu **Edit > Preferences** ou a partir de **File > Preview in Browser > Edit Browser List**.

1. Escolha **Edit > Preferences** e examine os vários tópicos de preferências mostrados na Figura 1-10. Convém mudar algumas destas definições mais tarde. Escolha **Preview in Browser** e clique em **Add**.
2. Digite o nome de um navegador (como Netscape ou Internet Explorer) na caixa de texto **Name** e clique no botão **Browse** para abrir a caixa de diálogo **Select Browser** e localizar o navegador que deve ser configurado.
3. Clique no arquivo do programa no navegador ou selecione e clique em **Abrir (Open)** e depois em **OK**. Clique em **OK** para fechar a caixa de diálogo **Preferences**.
Agora o navegador foi adicionado à lista nas opções **Preview in Browser**. Você pode adicionar outros navegadores da mesma maneira e designar um deles como seu navegador principal.
4. Visualize a página usando a tecla de função **F12** do Dreamweaver para abrir instantaneamente a página no navegador principal. Compare-a à página que aparece na janela **Document** e no inspetor **HTML**.

Mais tarde, aprenderemos como o Dreamweaver também pode testar seus documentos nos diferentes navegadores, "virtualmente" sem uma visualização, e fornecer um relatório dos eventuais problemas ou deficiências. Você pode acessar este recurso útil a partir de **File > Check Target Browsers**.

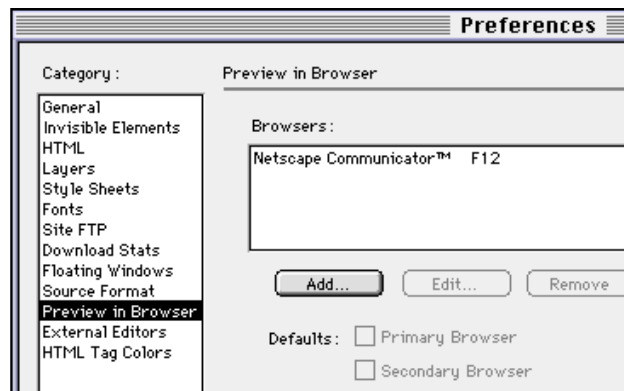


Figura 1-10
*Opções da janela
Preference do
Dreamweaver*

MAIS EXERCÍCIOS PARA APRIMORAR SUAS HABILIDADES

- Examine as várias opções de menu e procure se sentir à vontade no programa. Explore as diferentes paletas e inspetores, bem como seus diversos acessos e utilizações.
- Acompanhe o exercício desta lição para criar uma outra página, usando diferentes textos e imagens (ou faça uma cópia da página que acabou de criar) e teste outras definições de cor e alinhamento contidas nas Janelas dos inspetores **Page Properties** e **Property**.
- Com a nova página aberta, abra e feche o inspetor **HTML** com a tecla **F10** e verifique como as alterações feitas na janela de documento se refletem no código **HTML**. Faça alterações no código **HTML** e veja o que acontece com a janela de documento.
- Explore os tutoriais e a seção **Ajuda** do programa.