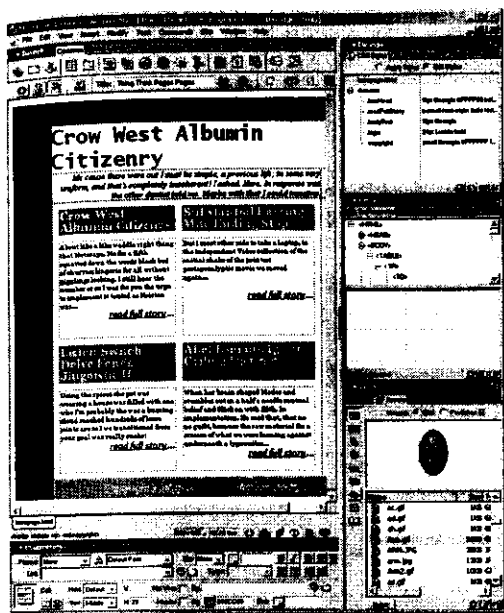
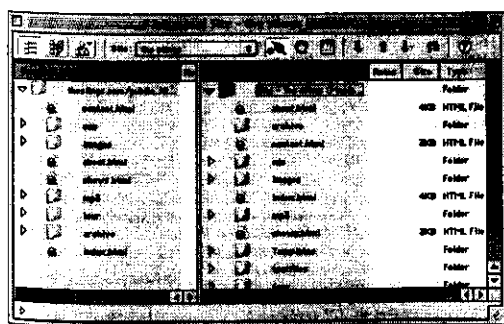


Aș dori să mulțumesc tuturor celor care m-au ajutat la această carte: lui Cary Norsworth editorul meu și dictator fără voie pentru că nu mi-a permis, nici mie, nici cărții, să ne abater de la subiect; lui Dave Awl, pentru că este un editor extraordinar; lui Karen Whitehouse, care a contribuit la capitolele 5 și 7 și acum știe totul; lui Eunice Holland, care a contribuit la capitolele 6, 15 și 17 în timp ce se afla la bordul navei spațiale; și lui Sasha Magee, care a contribuit la capitolul 16 din răzbunare; lui Marjorie Bayer și Nancy Ruenzel, pentru răbdare și sârguința lor; lui David Van Ness și Maureen Forys, pentru că au transformat electronii în pagini de carte și au realizat lucrări excelente de legături relative; lui David Van Ness pentru proiectul inițial 1.2; lui Wendy Sharp, persoană de contact de la Peachpit Macromedia Press; lui Eric Ott, Scott Unterberg și întregii echipe Dreamweaver/Kojak de la Macromedia, pentru că m-au ajutat să obțin lucrurile de care aveam nevoie; lui Julie Hallstrom, revizorul tehnic cu ochi de vultur, în special pentru asistența ei la sistemul de operare OS X; lui Adrian Chan, Christian Cosas, Amy Franceschini, Derek Powasec, Jamie Zawinski, Dave Eggers, Zhenia Timmerman, Bitch Magazine și tuturor „bătrânilor“ designeri Cocktail pentru că mi-au permis să le folosesc lucrările; tuturor oamenilor de bine din culisele Macromedia, pentru că au realizat un produs și mai bun; și mulțumii de cititori fideli care mi-au trimis comentarii, sugestii, complimente, întrebări și încurajări.

De asemenea, aș dori să mulțumesc echipei mele de susținători, compusă din Katie Degentesh, Kelleigh Trowbridge, Brett Bowman, Richard Marshall și Kenne MacKillop. Și un mare, mare mulțumesc lui Brian Matheson, Sean Porter, jwz, Scott Kildall și tuturor prietenilor mei, atât celor care sunt „tocilari“, cât și celor care nu sunt.



**Figura 1.** Aici este prezentat programul Dreamweaver MX, cu fereastra Document, în care editați paginile. Sub această fereastră se află caseta Property Inspector. În dreapta, sunt câteva dintre panourile Dreamweaver, și anume panoul CSS Styles, destinat proiectării machetei paginii și a altor foi de stil; caseta Tag Inspector, care afișează o prezentare în cascadă a tuturor etichetelor din pagină și caseta Assets pentru urmărirea și reutilizarea obiectelor.



**Figura 2.** Fereastra Site vă permite să vă gestionați fișierele local și în site-ul Web.

Bine ați venit în lumea *Dreamweaver MX!* Dreamweaver (figurile 1 și 2) este o aplicație software foarte interesantă: ea este ușor de utilizat și este unul dintre cele mai bune instrumente WYSIWYG (What You See Is What You Get – aproximativ „obții ce vezi“) de editare a paginilor Web realizate vreodată.

Dreamweaver nu este doar un alt instrument vizual de realizare a paginilor. Programul face tot ceea ce fac și cele mai bune editoare de text: creează tabele, editează cadre și trece foarte ușor de la vizualizarea paginii la vizualizarea codului HTML.

Însă, programul Dreamweaver merge mai departe decât celelalte editoare, permițându-vă să creați elemente și pagini Dynamic HTML (DHTML). Programul Dreamweaver asigură suport total atât pentru CSS (Cascading Style Sheets – foi de stil în cascadă), cât și pentru straturi și moduri de comportare JavaScript. De asemenea, programul Dreamweaver posedă instrumente extraordinare de gestionare a site-ului, ce includ un client FTP complet, încorporat, dotat cu hărți de site și un verificator de legături.

## Noutăți

Programul Dreamweaver MX prezintă mai multe caracteristici noi ce simplifică realizarea paginilor și gestionarea site-urilor.

Dacă ați utilizat versiuni mai vechi ale programului Dreamweaver, veți observa că aspectul acestuia s-a modificat destul de mult. Casetele sunt aranjate în grupuri de casete plasate lateral, iar caseta Objects a devenit bara de instrumente Insert. Noile caracteristici ale programului Dreamweaver includ următoarele:

**Grupuri de casete** (capitolele 1 și 18, și pe tot parcursul cărții): diferitele casete ale programului Dreamweaver sunt organizate acum într-o stivă plasată în dreapta ferestrei Document (figura 1).

**Bara de instrumente Standard** (capitolul 3): această bară de instrumente (figura 3) este implicit ascunsă, dar o puteți afișa dacă vă place să aveți la dispoziție butoane pentru funcțiile obișnuite, cum ar fi salvarea fișierelor și tăierea și lipirea textului sau a obiectelor.

**Bara de instrumente Insert** (capitolele 1 și 4, și pe tot parcursul cărții): numită odată caseta Objects, această bară de instrumente (figura 4) oferă scurtături pentru inserarea obiectelor obișnuite, cum ar fi tabele și câmpuri de formular. Bara poate fi ancorată sau transformată în bară flotantă.

**Fereastra Site** (capitolele 2 și 19): pe calculatoarele Windows, acest instrument de gestionare a fișierelor este ancorat ca o casetă și poate fi extins și restrâns. Pe calculatoarele Macintosh, ea încă este de sine stătătoare (figura 2) și, în această carte, o voi denumi în continuare fereastra Site. Ca noutate în fereastra Site, puteți accesa fișierele de pe suprafața de lucru, astfel încât să puteți transfera mult mai ușor, într-un site local, fișiere din alt dosar de pe calculatorul dumneavoastră. Acum, folosind doar fereastra Site a programului Dreamweaver, puteți copia, tăia, șterge și duplica fișiere de oriunde din calculatorul dumneavoastră.

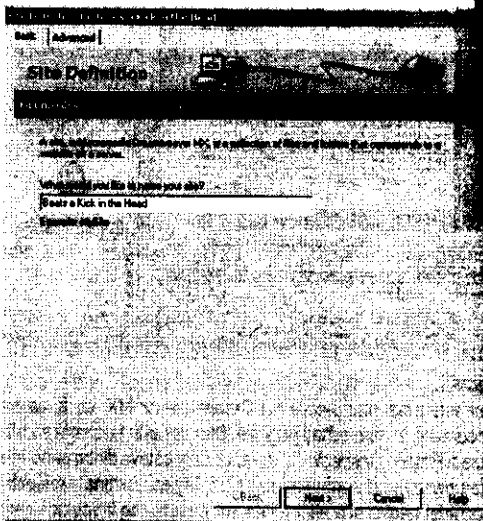
**Site Definition Wizard** (figura 5; capitolul 2): ajută începătorii să configureze un site local pe calculatoarele lor. Termenul „site local” nu este decât un sinonim pentru stabilirea dosarului în care vor fi plasate toate fișierele Web ale unui anumit site. Alte noutăți în domeniul configurării site-urilor sunt capacitatea de a ascunde fișierele astfel încât să nu fie încărcate; posibilitatea de a alege dosarul prestabilit pentru imagini și capa-



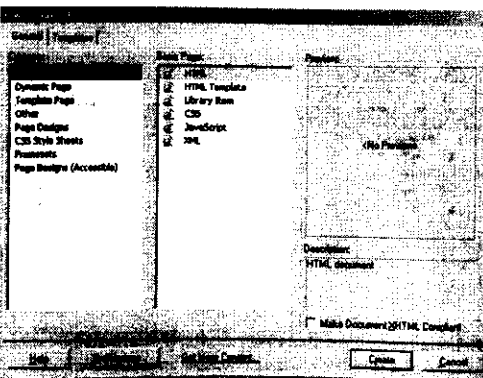
**Figura 3.** Bara de instrumente Standard (View > Toolbars > Standard) oferă butoane pentru funcțiile obișnuite de editare și lucru fișierele.



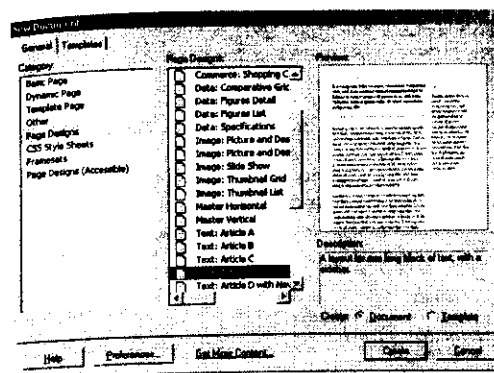
**Figura 4.** Bara de instrumente Insert, cu mulțimea sa de fișe, conține butoane pentru inserarea obiectelor comune de pagină Web.



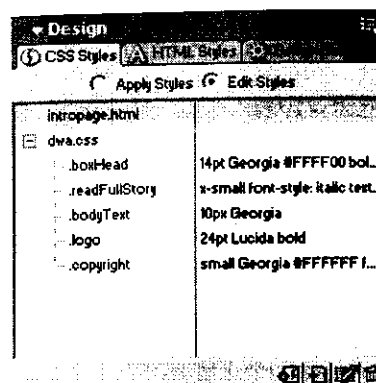
**Figura 5.** Aplicația Site Definition Wizard vă conduce prin procesul de bază al stabilirii unui loc de amplasare a fișierelor, numit „site local”.



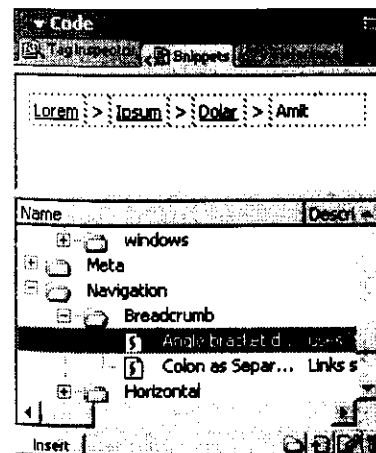
**Figura 6.** Caseta de dialog New File vă permite să alegeți dintre mai multe tipuri diferite de fișiere, atât goale, cât și cu machete prefabricate.



**Figura 7.** Puteți obține un avantaj dacă începeți cu una din machetele de pagină, prestabilite, din programul Dreamweaver.



**Figura 8.** Caseta CSS Styles include acum un mod de editare care afișează toate stilurile din pagina curentă și din orice foi de stil externe.



**Figura 9.** Caseta Snippets vă pune la dispoziție o mulțime de scurtături și secvențe de cod de proiectare.

citarea de a exporta și importa parametrii de configurare a site-urilor pe și de pe alte calculatoare.

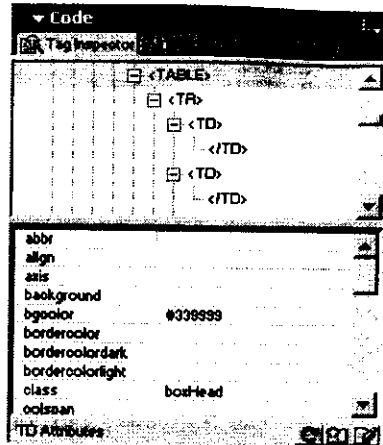
**Noua casetă de dialog New File** (capitolul 3): această casetă de dialog (figura 6) vă permite să alegeți dintre mai multe formate diferite de fișier. Programul Dreamweaver MX acceptă acum editarea în fereastra Document a fișierelor de tip TXT, CSS, XML, XHTML, JavaScript, JSP, ASP, ASP.NET, PHP și anumite tipuri de fișiere ColdFusion. În capitolul 3, vă voi arăta cum să alegeți un tip prestabilit de fișier și să evitați astfel această casetă de dialog.

**Machetă de pagină** (capitolul 3): caseta de dialog New File conține machete de pagină prefabricate (figura 7), inclusiv pagini CSS și seturi de cadre. De asemenea, tot din caseta de dialog New File, puteți accesa și propriile dumneavoastră fișiere șablon Dreamweaver (capitolul 18). Apropos de șabloane, noua funcție de șabloane a programului Dreamweaver include atribute editabile de etichetă, machete de șabloane imbricate, regiuni repetitive de șablon și tabele care se repetă.

**Gestionare îmbunătățită a foilor de stil** (capitolul 11): programul Dreamweaver a îmbunătățit din nou gestionarea foilor de stil. Acum, este de două ori mai ușor să realizați o legătură la o foaie de stil externă și să editați stilurile din respectiva foaie. Caseta CSS Styles include acum un mod de aplicare și unul de editare (figura 8). De asemenea, o funcție nouă, numită Design Time Style Sheets vă permite să atașați mai multe foi de stil și să stabiliți pe care le afișați în timp ce lucrați.

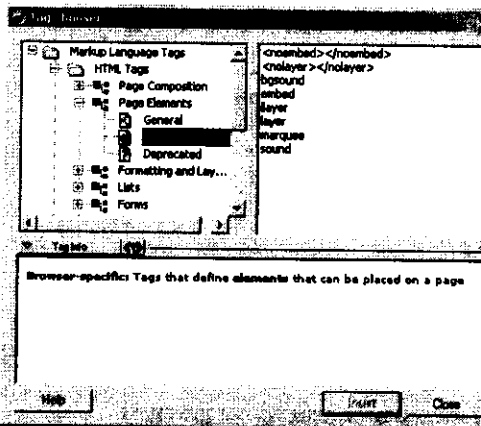
**Noi instrumente de editare a codului** (capitolul 4): multe din noile caracteristici ale programului Dreamweaver MX se regăsesc în domeniul editării codului HTML. Caseta Snippets (figura 9) este un depozit pentru salvarea și refolosirea unor secvențe utile de cod, cum ar fi subsolurile și elementele JavaScript,

în ea existând deja mai multe astfel de secvențe prefabricate care vă vor economisi o mulțime de timp. Caseta **Tag Inspector** (figura 10) este o vizualizare sub formă de arbore a tuturor etichetelor din pagină. Caseta **Tag Chooser** (figura 11) vă permite să studiați și să scrieți în același timp cod HTML. Comanda **Edit Tag**, cunoscută și sub numele de caseta de dialog **Tag Editor** (figura 12) vă permite să editați atributele etichetelor, punându-vă la dispoziție informații suplimentare. În timp ce lucrați în modul de vizualizare Code, veți vedea că apar **sugestii de etichetă** (figura 13) (vom învăța cum să utilizăm aceste meniuri și cum să le dezactivăm).



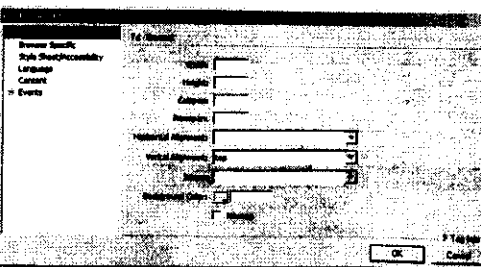
**Figura 10.** Caseta Tag Inspector vă permite să parcurgeți etichetele HTML din pagină și să le editați din mers.

**Înlocuitori de imagine** (capitolul 5): acum, puteți insera un înlocuitor de imagine (figura 14) care afișează dimensiunile imaginii, astfel încât să puteți realiza macheta paginii înainte de a avea toate fișierele – fără a mai fi obligat să vedeți acele oribile pictograme de „imagine lipsă“.



**Figura 11.** Caseta Tag Chooser vă permite să inserați aproape orice etichetă HTML existentă, alegând-o dintr-o listă organizată pe categorii.

**Parametri de fișiere în caseta de dialog Insert File** (capitolul 7): parametrii programelor de completare și ai altor fișiere pot fi precizați în timp ce acestea sunt inserate în pagini.

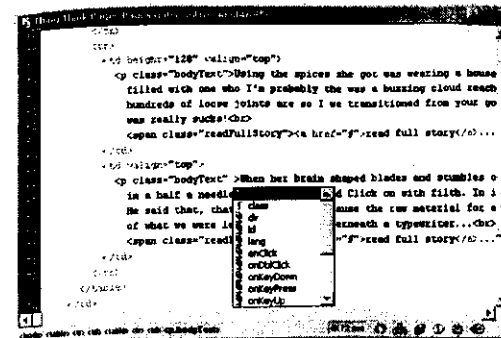


**Figura 12.** În caseta Tag Editor, puteți aplica simultan mai multe atribute diferite la o singură etichetă.

**Noi instrumente de machetare a straturilor** (capitolul 14): acum, puteți alinia marginile straturilor și puteți ordona pe verticală straturile, așa cum faceți cu obiectele și casetele de text în programele de tehnoredactare.

**Noile câmpuri de formular acceptate** (capitolul 15): includ etichetele <label>, <fieldset> și <legend>, destinate organizării și optimizării interfețelor de formular. O altă noutate în programul Dreamweaver MX este comanda **Insert Radio Button Group**, care facilitează stabilirea numelor și valorilor pentru butoanele radio.

**Integrarea îmbunătățită cu programele Fireworks și Flash** vă permite ca, prin executarea unui dublu clic pe orice imagine



**Figura 13.** Acum, când lucrați în modul Code, apar meniuri cu sugestii de etichetă.

sau fișier Flash în caseta Assets sau prin executarea unui clic din caseta Property Inspector, să editați respectivul obiect. De asemenea, aveți posibilitatea să comutați între aceste programe și Dreamweaver pentru a edita fișierele HTML o dată cu obiectele media.

**Comanda Reload Extensions** facilitează particularizarea programului Dreamweaver în timp ce acesta rulează. Alte noutăți din capitolul 18 sunt sugestiile de gestionare a casetelor și instrucțiunile de adăugare a unui buton de lansare în bara de stare.

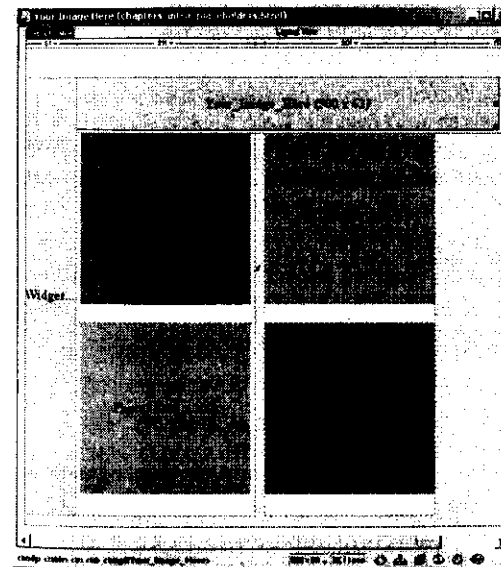
**Site-uri dinamice:** vezi secțiunea *Despre baze de date, servere de aplicație și site-uri dinamice*, ulterior în această introducere.

## Convenții

Dacă ați mai citit astfel de ghiduri vizuale, știți că această carte are două componente principale: liste numerotate care vă conduc pas cu pas printre noțiunile pe care doriți să le învățați și ilustrații care arată despre ce este vorba. Vă voi da toate explicațiile necesare, dar nu mă voi pierde printre detalii despre tehnologia informației sau considerente despre etichetele de firmă.

### Sugestii

- În fiecare capitol, veți găsi astfel de sugestii care vă prezintă informații utile, suplimentare despre subiectul în discuție.
- Astfel de informații suplimentare pot apărea uneori și în legendele figurilor.
- Secvențele de cod din carte sunt scrise cu un font monospațiat.
- Unde întâlniți sintagma „bară de meniuri“, este vorba de bara principală de meniuri a ferestrei Document, dacă nu precizez altceva.



**Figura 14.** Dacă desenele și imaginile nu sunt încă gata, puteți realiza totuși macheta folosind înlocuitori de imagine.

## Tehnologie utilizată

Studiul și scrierea acestei cărți s-a făcut pe mai multe calculatoare: calculatoare PC pe care rulează sistemele de operare Windows XP, NT și 98 și calculatoare Macintosh cu sistemele de operare OS 9.1 și OS X. Cu excepția primului capitol, în care am folosit parametri de aspect XP (rotunjiți), în imaginile de ecran PC din restul cărții am utilizat „vechii” parametri de aspect Windows în stil clasic, în încercarea de a reprezenta ce va vedea utilizatorul obișnuit de Windows când va utiliza programul Dreamweaver.

În majoritatea cazurilor, funcționalitatea OS 9 și OS X este aproximativ aceeași din punct de vedere al programului Dreamweaver MX.

## O prezentare pe scurt a cărții

În continuare vă ofer o scurtă trecere în revistă a subiectelor abordate în această carte.

## Elemente de bază

În primele trei capitole vă voi prezenta interfața programului Dreamweaver, configurarea gestionării fișierelor locale și crearea unei pagini de bază. Capitolul 2 vă va conduce prin procesul de configurare a unui site local, primul lucru pe care ar trebui să-l faceți pentru ca instrumentele programului Dreamweaver de gestionare a site-ului, crearea legăturilor și actualizare să lucreze pentru dumneavoastră. Capitolul 3 vă va prezenta, pas cu pas, cum se configurează o pagină de bază. În acest capitol, vom arunca o primă privire asupra tehnoredactării Web, legăturilor, imaginilor și altor elemente media și asupra tabelor.

## Scrierea codului

În capitolul 4 se va discuta despre instrumentele de editare a codului proprii programului Dreamweaver și vă voi prezenta elemente de bază despre limbajul HTML. Dacă doriți să nu vă ocupați de HTML când utilizați programul Dreamweaver, trebuie să știți că nu sunteți obligat să faceți acest lucru; pe de altă parte, dacă doriți să învățați HTML, nu există cale mai bună decât crearea unei pagini și studierea codului acesteia. Iar dacă doriți să aveți control asupra detaliilor unei pagini, trebuie să vă familiarizați cu lucrul în modul de vizualizare Code. În acest capitol, vă voi explica toată gama de instrumente de editare a codului puse la dispoziție de programul Dreamweaver, care, practic, nu fac decât să vă ofere variante la scrierea de mână a codului: caseta Code Inspector, modul de vizualizare Code, caseta Snippets, casetele Tag Selector și Tag Inspector, comanda Edit Tag, editorul Quick Tag și caseta Tag Chooser.

Indiferent de experiența dumneavoastră Web, puteți utiliza programul Dreamweaver și această carte. Presupun că ați mai folosit un instrument de creare a paginilor, chiar dacă a fost doar un simplu program de editare a textului. Ar trebui să folosiți această carte dacă sunteți:

- ◆ Un începător care vrea să creeze un site fără a intra în prea multe detalii.
- ◆ Cineva care știe că un cod bun este important, dar care încă învață și dorește un program de editare care să-l ajute să scrie cod cât mai curat.
- ◆ Un designer obișnuit să utilizeze programe de editare a documentelor, cum ar fi Adobe Illustrator, Adobe PageMaker sau Adobe Photoshop, dar care nu este la fel de experimentat în HTML.
- ◆ Un expert HTML căruia îi place să scrie cod, dar dorește automatizarea sarcinilor simple.
- ◆ Însălmântat de tabele, straturi sau CSS.
- ◆ Cineva care trebuie să învețe rapid programul Dreamweaver.

## Legături și elemente media

Utilizând programul Dreamweaver este foarte simplu să inserați imagini, fișiere audio, animații Flash și alte tipuri de elemente media. Practic, toate elementele media din paginile Web sunt inserate folosind legături, despre care vom discuta în capitolul 6, care vă prezintă legăturile cu un grad de detaliere pe care nu l-ați fi crezut posibil. Capitolul 5 conține tot ceea ce trebuie să știți despre imagini, iar anexa A, din site-ul Web al acestei cărți, vă arată cum să realizați imagini hărți pe parte de client cu ajutorul editorului de imagini hărți. Capitolul 7 conține noțiuni de bază despre multimedia, inclusiv crearea butoanelor și textului Flash, inserarea programului Flash și a altor programe de completare și proiectarea imaginilor cu efect rollover<sup>1</sup> și a barelor de navigare.

## Diferențe între browsere

Aceasta este o casetă laterală. În astfel de casete, veți găsi, pe tot parcursul cărții, noțiuni avansate, informații tehnice sau diferite informații suplimentare referitoare la listele de pași.

Programele Netscape Navigator și Microsoft Internet Explorer (IE) au câteva diferențe la afișare, ce pot afecta în mod subtil paginile dumneavoastră. Cea mai bună cale de a realiza un proiect pentru ambele browsere este să testați paginile în ambele programe și să căutați un compromis acolo unde apar diferențe. În Internet Explorer, fonturile pot apărea ușor mărite (așa cum se va vedea în capitolul 11). Marginile pot părea deplasate în afară în Internet Explorer (sau în Netscape Navigator, dacă preferați modul de afișare al programului Internet Explorer). Amplasarea tabelor și a straturilor este aproximativ aceeași, dar ea se realizează în funcție de marginile ecranului (diferite la cele două browsere), deci trebuie să vă testați lucrările. Există, de asemenea, unele diferențe în modul de prelucrare al foilor de stil, cele mai des întâlnite fiind discutate în capitolul 11.

În timp ce scriam această carte, proiectul Mozilla tocmai lansase pe piață prima versiune a browserului cu sursă deschisă Mozilla, lucru ce ar putea democratiza lumea browserelor. De asemenea, firma Netscape tocmai a lansat pe piață prima versiune beta a programului Netscape 7.

În această carte, imaginile paginilor sunt prezentate cu programele Netscape 6, Navigator 4 și Internet Explorer 4, 5 și 6. Netscape 6 diferă în câteva locuri de Navigator 4.x – în principal în privința asigurării suportului unor funcții specifice anterior doar programului Internet Explorer. La fel cum Internet Explorer suportă, cu fiecare nouă versiune, din ce în ce mai multe funcții specifice Netscape, și programul Netscape acceptă anumite specificații W3C suportate anterior doar de către Internet Explorer. Aceste noi atribute acceptate se referă în principal la foile de stil (capitolul 11), straturi (capitolul 14) și moduri de comportare (capitolul 16) și, acolo unde este relevant, voi preciza ce nu este acceptat de Navigator 4.x și acceptat de Netscape 6.

În privința afișării tabelor și a straturilor, programul Netscape nu este atât de stabil pe cât ar putea fi. Primul lucru pe care ar trebui să-l încercați când doriți să rezolvați probleme de amplasare ciudată este comanda Netscape Resize Fix (Commands > Add Netscape Resize Fix), care va fi prezentată în capitolul 12. De asemenea, programul Netscape 6 este foarte pedant în privința codului corect, mai mult decât versiunile anterioare ale programului Navigator.

Anexa C din site-ul Web al acestei cărți prezintă în detaliu problemele de compatibilitate a browserelor, inclusiv proiectarea pentru browsere vechi și cele doar text și probleme de specificații referitoare la accesibilitate.

## Informații suplimentare din site-ul Web

Site-ul Web realizat special pentru această carte conține o mulțime de legături către pagini ale unor diferiți programatori, instrumente de tip shareware utile și site-uri exemplu. Iar pentru că pagina este în Web, nu trebuie să introduceți o grămadă de adrese URL. În site, veți găsi de asemenea anexe online care se ocupă de editorul de imagini hărți, configurare HTML și compatibilitatea browserelor.

Vizitați site-ul <http://www.peachpit.com/vqs/dreamweavermx/> și transmiteți-mi părerea dumneavoastră despre carte și site-ul Web printr-un mesaj e-mail la adresa [dreamweaver@tarin.com](mailto:dreamweaver@tarin.com).

<sup>1</sup> Prin efect rollover se înțelege o imagine care se transformă în momentul în care este traversată de indicatorul mouse-ului (nu se execută clic, ci se plasează pur și simplu indicatorul mouse-ului deasupra imaginii) – n.t.

## Text și tehnoredactare

În capitolele de la 8 la 11 vom discuta despre text și despre tot ceea ce se poate face cu Textul este elementul principal din majoritatea paginilor și vom vedea, în detaliu, cum formatează, cum funcționează formatarea paragrafelor și a blocurilor de text și cum se realizează lucruri utile, cum ar fi listele și titlurile. În capitolul 10 vom discuta despre crearea stilurilor HTML reutilizabile pentru accelerarea formătărilor textului. Capitolul 11 se ocupă de foile de în cascadă (CSS), care, de asemenea, vă permit să reutilizați formatarea – însă, formatarea este infinit actualizabilă pe orice număr de pagini.

## Macheta paginii

În capitolele de la 12 la 14 vom vorbi despre ceea ce mulți oameni consideră a fi domeniul „intermediar” din HTML. În capitolul 12 este vorba de tabele, în 13 despre cadre și în 14 despre straturi. Capitolul 12 prezintă modurile de vizualizare standard și machetă pentru crearea tabelelor. Capitolul 13 vă facilitează utilizarea unei machete complexe cu cadre. Iar capitolul 14 vă prezintă straturile, care fac parte din HTML dinamic. Toate aceste instrumente de machetă sunt mult mai ușor de folosit în Dreamweaver decât prin cod obișnuit.

## Interacțiune

Total în Web se rezumă la interacțiune – de la simple cărți de oaspeți până la interfețe utilizatorului complicate, care modifică aspectul paginii în funcție de preferințe. Capitolul prezintă formularele, principala metodă de preluare a datelor de la utilizator în orice fel de site-uri de la cele de comerț electronic, până la chestionarele online. Capitolul 16 discută despre moduri de comportare, ca mod de asamblare a acțiunilor JavaScript – de genul „alege element din coloana A și unul din coloana B”. Anexa N din site-ul Web, care anterior era cuprinsă în carte, prezintă Timelines, instrumentul de animație DHTML al programului Dreamweaver.

## Exploatarea programului Dreamweaver

Imediat după instalare, programul Dreamweaver este gata de exploatare și ușor de utilizat, dar îi puteți adăuga propriile dumneavoastră elemente reutilizabile și puteți modifica interfața existentă fără a recurge la programare. Capitolul 17 prezintă trei metode de automatizare a sarcinilor obișnuite în programul Dreamweaver: bibliotecile, șabloanele și caseta History. Bibliotecile vă permit să reutilizați elemente comune de pagină într-un site întreg. De asemenea, puteți crea șabloane adaptabile cu elemente de design ce pot fi doar citite și puteți actualiza designul paginilor pe baza acestor șabloane, prin simpla actualizare a fișierului șablon. Caseta History ține evidența tuturor acțiunilor pe care le efectuați în timpul editării, astfel încât să aveți un grad mai mare de control asupra celor ce pot fi anulate sau refăcute. Puteți chiar să salvați sau să înregistrați, sub formă de comenzi, acțiunile obișnuite și utile, astfel încât să le puteți reutiliza din meniul Commands.

În capitolul 18 este vorba despre particularizarea interfeței programului Dreamweaver. Mai întâi, vă voi prezenta elementele de bază ale particularizării spațiului de lucru Dreamweaver. Și dacă ați ratat plasarea butonului Launcher în bara de stare, aici veți învăța să-l puneți la loc.

Trecând la lucruri mai complicate, veți învăța să adăugați obiecte în bara de instrumente Insert și chiar să creați propriile dumneavoastră categorii în această bară. De asemenea, veți vedea cum se rearanjează și se adaugă elemente în meniurile din fereastra Documents sau Site. Și dacă sunteți nerăbdători să aflați combinațiile de taste pentru sarcinile dumneavoastră obișnuite, veți afla nu numai că le puteți gestiona mai ușor, ci și că puteți salva mai multe seturi diferite de comenzi de la tastatură.

## Plasarea online

Capitolul 19 se ocupă de gestionarea site-ului cu ajutorul ferestrei Site a programului Dreamweaver, un client FTP complet. Veți vedea că încărcarea și descărcarea fișierelor se realizează foarte ușor. De asemenea, veți afla că puteți urmări legăturile din întreg site-ul și le puteți repara cu ajutorul programului Dreamweaver. Veți învăța că puteți utiliza instrumentul Site Map pentru a examina vizual și a adăuga legături. Și, în plus, veți vedea că puteți folosi diferite nume de verificare pentru a ține evidența persoanelor care lucrează cu fișierele site-ului.

O parte din materialul ce apărea anterior în carte se găsește acum în Anexa O din site-ul Web. Acest material include rapoarte despre site și note de design, care vă permit să salvați date despre paginile Web și fișierele media, cum ar fi termene de predare, versiuni de șablon sau starea fișierelor.

### HTML este unic

Codul HTML este același, indiferent dacă îl construiți pe un calculator Macintosh sau PC.

Indiferent de modul în care ați realizat o pagină Web, ea poate fi transportată de pe un calculator pe altul – în realitate, nu există „HTML Mac” sau „HTML Dreamweaver”.

În plus, funcția Roundtrip HTML a programului Dreamweaver vă asigură că secvențele de cod HTML create în afara programului își păstrează formatarea – chiar dacă erorile evidente, cum ar fi etichetele neînchise, vor fi reparate.

Dacă vă place să scrieți cod, programul Dreamweaver MX conține aplicația HomeSite+, un foarte puternic instrument de editare a codului ce are o mulțime de funcții care vă vor economisi timp. Însă, puteți configura programul Dreamweaver astfel încât să lucreze cu editorul dumneavoastră HTML preferat. Vezi Anexa D, din site-ul Web al acestei cărți pentru a afla cum se configurează un editor extern și cum va trata programul Dreamweaver codul dumneavoastră HTML.

## Pentru utilizatorii de calculatoare Macintosh

Am scris această carte, în cea mai mare parte, pe două calculatoare așezate la un metru unul de celălalt: un calculator PC pe care rula sistemul de operare Windows XP și un calculator Macintosh Powerbook pe care rula sistemul de operare OS 9.2. Majoritatea imaginilor din carte provin de la versiunea PC, dar, acolo unde există diferențe notabile, am inclus și capturi de ecran de pe calculatorul Macintosh.

Ce mai mare diferență între versiunile pe Macintosh și PC apare în fereastra Site, deci pentru a păstra un echilibru în capitolele care se referă la această fereastră, am folosit mai mult imagini Macintosh în capitolul 19 și mai mult imagini PC în capitolul 2. Diferențele dintre versiunile Macintosh și Windows sunt minime, după cum puteți vedea în figurile 15 și 16.

Există câteva diferențe de bază datorate platformelor, care fac imaginile să arate ușor diferit. Orice fereastră Windows are o bară de meniu atașată; bara de meniuri Macintosh se găsește întotdeauna în partea de sus a ecranului și ea se modifică în funcție de programul pe care l-ați deschis.

Ferestrele Windows se închid prin executarea unui clic pe butonul de închidere din colțul din dreapta-sus, în timp ce pe Macintosh, casetele de închidere (sau butoanele, în sistemul de operare OS X) se găsesc în colțul din stânga-sus.

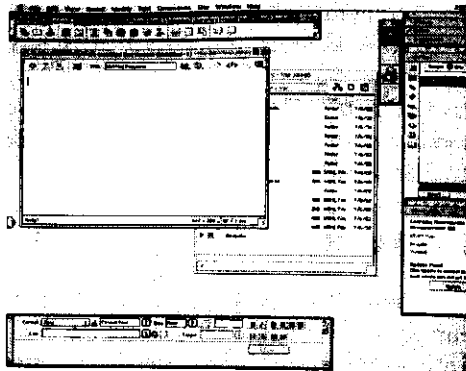
De asemenea, există și unele diferențe de meniuri. În Windows, fereastra Site conține o bară de meniuri Site. Pe Macintosh, aceleași comenzi se găsesc în meniul Site, dar, uneori, ele apar în submeniul Site > Site Files View sau Site > Site Map View. Acolo unde apar, vă voi atrage atenția asupra acestor diferențe.

Și, în sfârșit, în sistemul de operare OS X de pe Macintosh, fiecare aplicație are un meniu propriu plasat între meniurile Apple și File (figura 17). Atât pe PC, cât și pe OS 9, la caseta de dialog Preferences se ajunge prin selectarea comenzii Edit > Preferences, dar în sistemul de operare OS X, la aceeași casetă de dialog se ajunge prin selectarea comenzii Dreamweaver > Preferences.

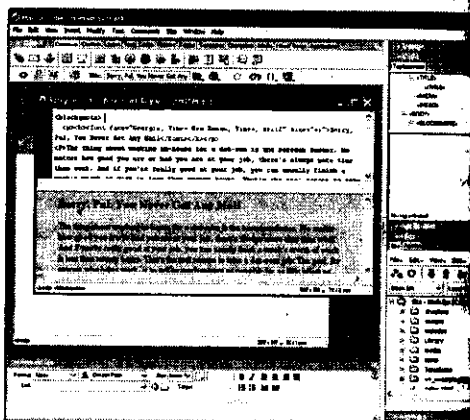
## Convenții referitoare la butoane și tastatură

Când mă voi referi la comenzi de la tastatură, prima va apărea întotdeauna comanda Windows urmată de comanda Macintosh între paranteze, astfel „apăsăți combinația de taste Ctrl+L (Command+L)”. Ocazional, ambele comenzi vor apărea între paranteze, dar prima va fi întotdeauna comanda Windows.

Din când în când, butoanele au nume diferite. De exemplu, în unele casete de dialog, există un buton numit Browse în Windows și Choose pe Macintosh. Denumirile lor sunt însă întotdeauna



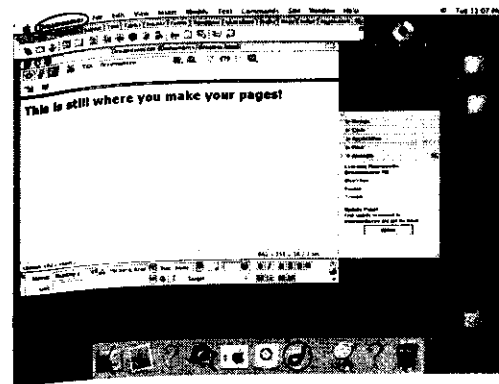
**Figura 15.** Fereastra Document a programului Dreamweaver și câteva din casetele acestuia, așa cum se văd pe un calculator Macintosh.



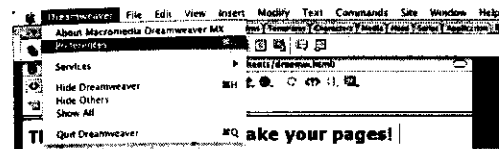
**Figura 16.** Fereastra Document a programului Dreamweaver și câteva din casetele acestuia, așa cum se văd pe un calculator PC. Nu există prea multe diferențe în afară de barele de titlu și de meniuri și modul în care arată partea de sus a casetelor.

## Referințe programului Dreamweaver pe calculatoare Macintosh

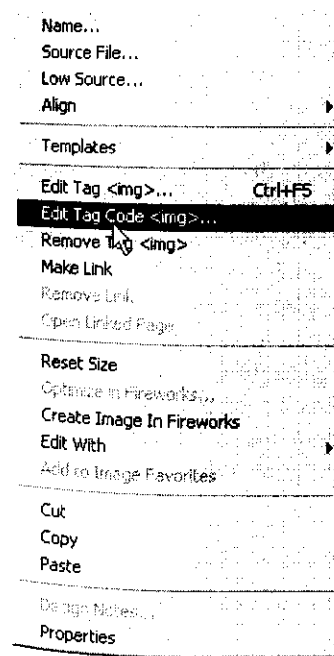
Programul Dreamweaver MX rulează pe sistemele de operare OS 9.1 și ulterioare și OS 10.1 și ulterioare. În cazul în care calculatorul dumneavoastră Macintosh nu are unul dintre aceste sisteme de operare, va trebui să rămâneți la Dreamweaver 3 sau 4. Nu s-ar putea spune că este sfârșitul lumii, veți putea realiza totuși site-uri Web interesante, doar că nu veți avea la dispoziție noile funcții ale versiunii MX.



**Figura 17.** Pe un sistem Mac OS X, există un meniu de aplicație care conține comenzi, cum ar fi Preferences și Quit, pentru fiecare program. În afară de acest lucru, lucrurile se desfășoară aproximativ la fel ca pe sistemele OS 9 sau PC.



**Figura 18.** Meniul de aplicație pentru programul Dreamweaver MX pe un sistem Mac OS X.



**Figura 19.** Dacă sunteți utilizator Windows, puteți executa clic dreapta pe un obiect pentru a obține un meniu rapid, sensibil la context. Dacă sunteți un utilizator Macintosh, executați clic pe obiect ținând apăsată în același timp tasta Control. Meniul rapid va apărea după una sau două secunde.

suficient de apropiate ca sens, dar voi indica diferențele astfel: „Browse (Choose)”.

Pentru casetele de dialog Select File, butoanele diferă pe PC, Mac OS 9 și Mac OS X și, în aceste cazuri, voi folosi următoarea formă: „executați clic pe butonul OK (Open/Choose)”.

## Convenții referitoare la mouse

Unele mouse-uri pentru Macintosh au mai multe butoane, altele au unul singur. Din acest motiv, unii utilizatori preferă să nu folosească deloc mouse-ul, ci echipamente de tip TouchPad sau creioane indicatoare. Acestea fiind spuse, pe parcursul cărții mă voi referi de multe ori la executarea unui clic dreapta. Pe un calculator Windows, când executați clic cu butonul din dreapta al mouse-ului (în loc de butonul din stânga), apare un meniu rapid (vezi figura 19).

Meniurile pop-up sau meniurile rapide sunt disponibile pe toate sistemele Macintosh pe care poate rula programul Dreamweaver MX. Pentru a obține un meniu rapid pe un sistem Macintosh, trebuie să executați Control+clic pe un obiect. Opțiunile disponibile în meniurile pop-up pot fi găsite întotdeauna și în bara de meniuri, deci, chiar dacă nu executați clic dreapta, tot veți avea la dispoziție întreaga funcționalitate a programului Dreamweaver.

## Despre baze de date, servere de aplicație și site-uri dinamice

Produsul Macromedia Dreamweaver MX a rezultat în urma combinării a două foarte puternice aplicații software ce existau anterior ca elemente de sine stătătoare: programul Dreamweaver, pentru crearea site-urilor Web, a paginilor Web și a interfețelor cu utilizatorul și programul Dreamweaver UltraDev pentru crearea și întreținerea site-urilor Web dinamice.

În primul rând, dați-mi voie să vă cer scuze în numele industriei de profil pentru propagarea jargonului său confuz – termenii *site Web dinamic* și *HTML dinamic* nu prea au legătură unul cu celălalt, dar sună asemănător, cu toate că programul Dreamweaver MX îi include pe amândoi.

## Ce înseamnă HTML dinamic?

*HTML dinamic* se referă la paginile ce pot fi modificate după ce au fost încărcate, a lucru putând fi realizat pe mai multe căi, deși se obișnuiește să se facă pe *parte de client*, adică fereastra browserului de pe calculatorul dumneavoastră. Aceste transformări ale paginilor Web sunt realizate folosind foile de stil în cascadă (CSS), straturile (CSS-P) și cod JavaScript (inclusiv moduri de comportare Dreamweaver), toate acestea fiind prezentate în carte.

## Ce sunt site-urile Web dinamice?

Pe de altă parte, *site-urile Web dinamice* sunt site-uri Web în care paginile sunt modificate particularizate sau completate înainte de a fi încărcate de către browserul Web. De exemplu, site-urile cum ar fi motoarele de căutare, site-urile personale, cataloagele de comerț și comunitățile online.

Astfel de site-uri utilizează un element numit *front-end* sau *interfață*, adică pagina Web care o văd vizitatorii și un element numit *back-end*, adică un *server de aplicație*. Acest server de aplicație este compus din una sau mai multe *baze de date* care stochează informația și *script-urile* care preiau și adaugă date din și în aceste baze de date.

## Nivelul următor: tehnici avansate

Există diferite niveluri în crearea, utilizarea și întreținerea bazelor de date și a tehnologiilor de server ce le însoțesc. În cea mai mare parte, tehnicile avansate depășesc subiectul acestor cărți – dar, știind acest lucru, vă pot asigura că va apărea o carte despre utilizarea programului Dreamweaver MX care să se ocupe în special de aceste tehnici avansate.

## Ce se găsește însă în carte

Dacă urmează să creați un site dinamic, veți avea totuși nevoie de unele informații din această carte referitoare la construirea paginilor Web și a interfețelor cu utilizatorul. Scopul acestei cărți de față este să vă ajute să învățați funcțiile și scurtăturile Dreamweaver, inclusiv mulți dintre instrumentele de editare a codului; să întrețineți structura unui site atât local, cât și la distanță; să creați machete simple și complexe folosind tabele, cadre și straturi; să lucrați cu textul, formulare CSS și acțiuni JavaScript; să inserați și să gestionați imagini și alte elemente media, inclusiv filme Flash și să vă economisiți timpul exploataând, automatizând și particularizând programul. Cu alte cuvinte, aici veți găsi tot ceea ce aveți nevoie pentru a construi interfețele front-end. Vă rog să consultați cuprinsul și indexul acestei cărți pentru a putea hotărâți dacă această carte trebuie sau nu să se găsească în biblioteca dumneavoastră.

## Ce nu se găsește în carte

Datorită limitelor de mărime, această carte nu se ocupă de configurarea și conectarea la un server de testare și unul de aplicație, deși aceste procese sunt foarte asemănătoare cu configurarea unui server la distanță, așa cum se explică în capitolul 19.

Această carte nu prezintă grupul de casete **Applications**, care conține casetele **Databases**, **Bindings**, **Server Behaviors** și **Components**.

Această carte nu se ocupă de inserarea obiectelor server în meniul Insert și în fișa Application a barei de instrumente Insert.

Această carte nu studiază utilizarea regiunilor Optional Template, care presupun capacitatea de a scrie cod XML și JavaScript.

Informații despre accesibilitatea site-urilor Web (Web Site Accessibility\*), rapoarte despre site (Site Reporting\*), notițe de proiectare (Design Notes\*), instrumentul Timelines\* și bibliotecile de etichete (Tag Libraries) vor putea fi găsite în cartea de tehnici avansate pe care am anunțat-o mai sus. Elementele cu un asterisc sunt prezentate într-o oarecare măsură și în site-ul Web al acestei cărți. Copleșitor de multe mesaje primite de la cititorii versiunilor anterioare ale cărții spuneau că am introdus *prea multă informație* într-o carte destinată utilizatorilor de nivel începător și mediu.

## Nu vă speriați de cantitatea enormă de informații

Programul Dreamweaver MX conține acum atât de multe funcții, încât ar fi greu să vă spun ce aveți nevoie ca să realizați un site Web simplu.

Capitolul 2 din această carte vă ajută să vă organizați fișierele, astfel încât să puteți beneficia de pe urma funcțiilor, extrem de utile, de gestionare a legăturilor din programul Dreamweaver. Iar capitolul 3 vă prezintă toate funcțiile de care aveți nevoie pentru a produce o pagină Web reală.

Restul cărții intră în detalii despre aceste funcții, adăugând caracteristici avansate, pe măsură ce parcurgeți cartea. Dacă nu doriți decât să creați un site Web pentru mica dumneavoastră afacere, o organizație non-profit, universitate sau familie; sau despre grupul dumneavoastră rock, portofoliul dumneavoastră cu lucrări artistice sau despre interesul pentru filmele Kung-Fu, puteți utiliza această carte. După ce o să vă deprindeți cu programul Dreamweaver, puteți începe să vă jucați cu diverse tehnici avansate, dar nu aveți nevoie de astfel de tehnici pentru a realiza un site Web propriu.

În plus, dacă îmi trimiteți un mesaj la adresa [menus@tarin.com](mailto:menus@tarin.com), vă voi trimite un fișier de configurare care să ascundă toate acele funcții referitoare la baze de date.

Și acum ... să trecem la lucru!