

Macromedia Dreamweaver

Interfaccia

Dreamweaver è un editor HTML WYSIWYG (*What You See Is What You Get*) che permette di creare una pagina web inserendo il testo e gli oggetti con facilità.

A differenza di altri editor, è sempre possibile visualizzare il codice HTML. L'interfaccia riprende quella utilizzata ormai da tempo dai principali programmi di grafica, che unisce al menù testuale della finestra una serie di barre degli strumenti (chiamate **window**) configurabili e posizionalibili in qualunque parte dello schermo (o degli schermi, in quanto è ottimale l'utilizzo con più schermi).

Dreamweaver è uno strumento particolarmente adatto alla creazione di differenti tipi di documenti per il web, siano questi file HTML, codice JavaScript o ASP o anche altri tipi e formati.

Struttura del sito e modalità di visualizzazione

L'interfaccia di gestione del sito di Dreamweaver permette di verificare, modificare e creare i collegamenti fra i diversi files. E' presente inoltre, incorporato nell'applicativo, un client FTP che permette di pubblicare il proprio sito su un server presso cui si abbia uno spazio.

Quando si vuole creare un nuovo sito è necessario definirne la struttura in modo preciso, per poter poi operare su di essa con facilità.

Generalmente la struttura di un sito web è composta da:

- File html – da inserire a livello di radice
- Immagini, filmati, documenti word, pdf etc – da inserire in un'apposita cartella, generalmente chiamata media
- Archivio e materiali di lavorazione

Dreamweaver permette di implementare questa struttura creando una cartella sull'hard disk locale, in cui verrà contenuto l'intero progetto, comprensivo di eventuali sottocartelle.

Per fare ciò si seleziona **New Site** dal menu **Site**.

Nella finestra di dialogo sono presenti 6 opzioni per definire il nuovo sito, tra cui:

- **Local Info:** per definire il nome del sito, la cartella in cui verrà salvato, l'eventuale indirizzo web in cui sarà pubblicato. E' possibile abilitare il meccanismo di cache per rendere più rapide le operazioni in automatico del programma (ad esempio nel caso di aggiornamenti dei file).
- **Remote Info:** per inserire le informazioni relative al sito remoto in cui verrà pubblicato il proprio progetto, comprensive di nome utente e password per accedere allo spazio, al fine di abilitare il client FTP alla connessione.

- **Application Server:** definisce il tipo di server utilizzato, necessario qualora le pagine realizzate si avvalgano di programmazione server-side.
- **Design Notes:** permette di mantenere, ed eventualmente condividere, informazioni sui file.
- **Site Map Layout:** permette di definire le modalità di visualizzazione della mappa del sito.
- **File View Columns:** permette di definire le informazioni che si desidera vengano visualizzate relativamente ai file (ad es. ultima data di modifica).

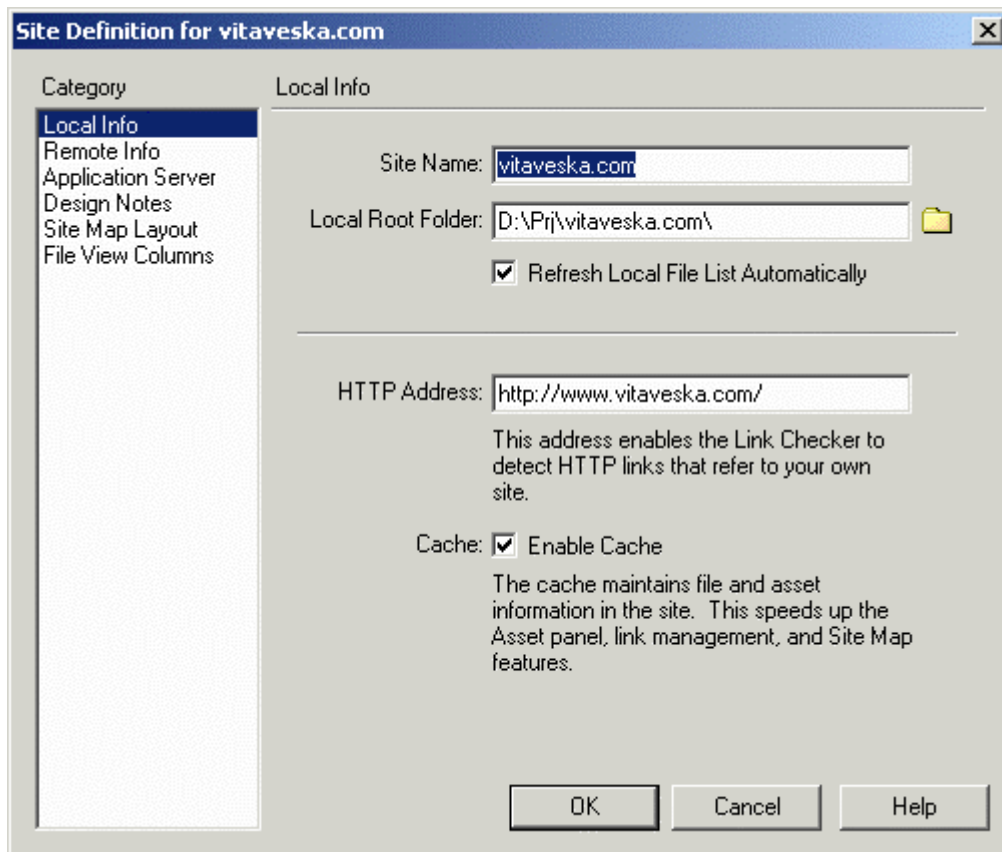


Immagine 1 - Finestra Define site

Dopo aver definito il sito si passa dalla finestra di dialogo alla modalità di visualizzazione **Site View**.

In questa sede è possibile creare delle cartelle (directory) per tenere in ordine i vari tipi di documenti che compongono il lavoro, ed anche i documenti stessi.

La creazione di nuove cartelle e di file avviene in modo analogo a quello utilizzato per "gestire le risorse" sul proprio hard-disk e cioè sia selezionando **New Folder/New File** dal menu **File** che scegliendo l'opzione **New Folder/New File** dal menu contestuale che si apre cliccando sul tasto destro del mouse. Il file verrà creato con l'estensione di default assegnata nelle preferenze.

Questa modalità di visualizzazione è anche quella utilizzata dal client FTP: una volta stabilita la connessione, la lista dei documenti contenuti nel sito remoto

apparirà a fianco di quella dei file locali e si potranno effettuare operazioni caricamento, scaricamento, etc.

Inoltre sono possibili modalità di aggiornamento più interessanti come "sincronizza", che permette di portare la versione in hard-disk, probabilmente la versione di sviluppo, e la versione in produzione, allo stesso livello. Inoltre, se è necessario avere una versione intermedia di stage, come richiesto ormai in diverse situazioni, è possibile definire diversi siti che puntano alla medesima cartella locale e a differenti server web.

La modalità FTP permette a Dreamweaver di gestire ogni aspetto del sito, dalla sua creazione alla sua pubblicazione, ma ha alcune limitazioni, in particolare:

- la performance (la connessione non è rapida come in un client FTP dedicato)
- la invasività: la modalità FTP prende il controllo di Dreamweaver ed è impossibile effettuare altre operazioni (abbastanza fastidioso in particolare per il fatto che l'aggiornamento può richiedere anche parecchio tempo)

Un'ulteriore modalità di visualizzazione è **Site Map** che permette di visualizzare i collegamenti tra i file e la struttura gerarchica del sito e di modificarla. I files HTML vengono qui visualizzati come icone, concatenate secondo la struttura dei collegamenti.

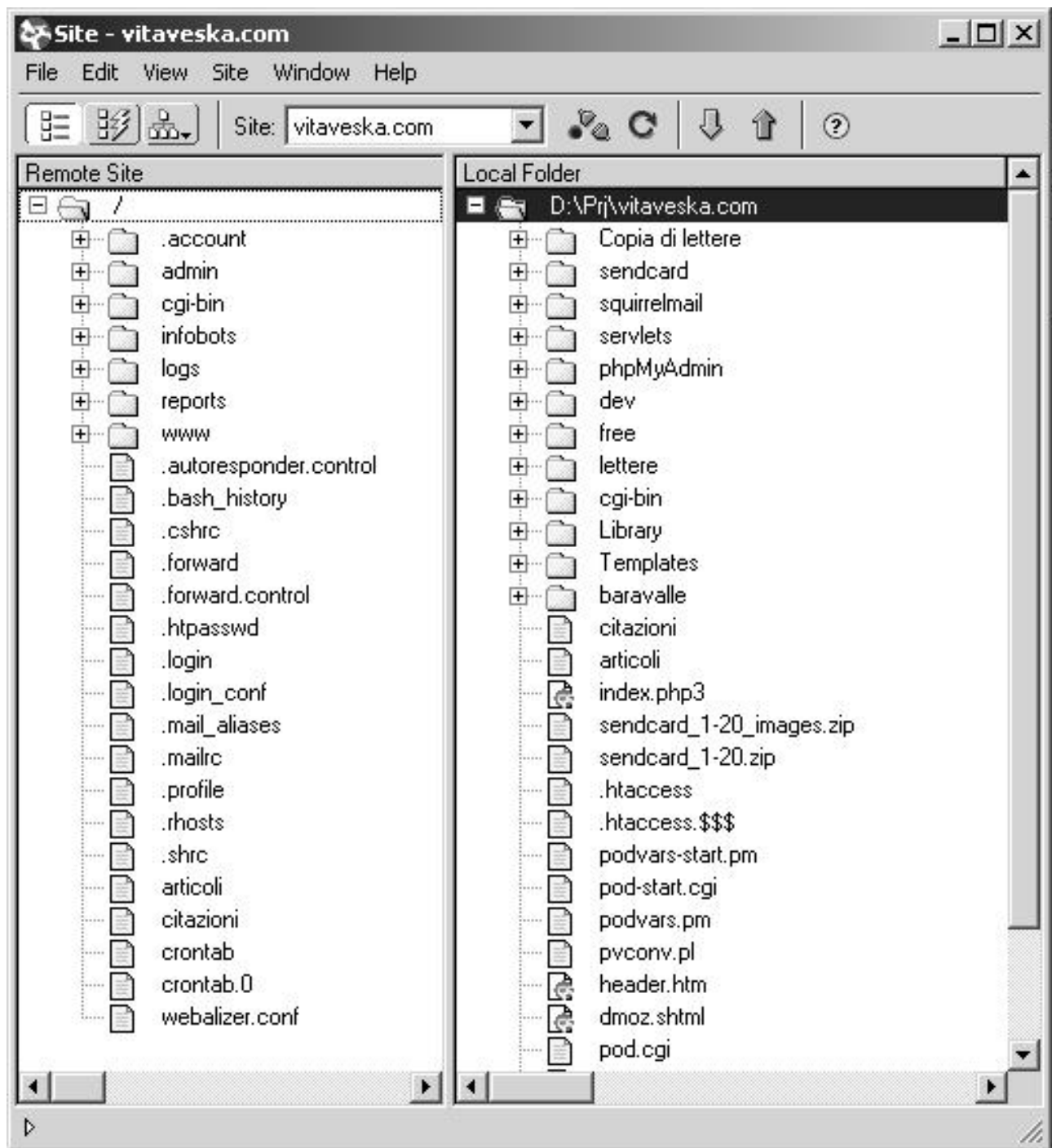


Immagine 2 - Finestra Remote Site

E' possibile configurare la visualizzazione in modo che sotto l'icona che rappresenta il file sia posizionato, in alternativa, il titolo o il nome del file. Inoltre si può scegliere di visualizzare solo i collegamenti fra pagine e pagine o anche fra pagine e altri elementi, come immagini. In questa modalità è possibile creare un link fra due file semplicemente puntando il mirino che viene visualizzato quando si seleziona un file, sul file a cui si vuole il collegamento. Verrà posizionato a fine pagina.

La modalità è utilizzabile solo se si è definita una home page nelle impostazioni del sito.

I simboli + e - accanto alle icone dei documenti indicano rispettivamente la possibilità di espandere e quindi visualizzare, oppure di comprimere e quindi nascondere, il livello successivo.

- **Nome del file scritto in rosso:** il documento contiene uno o più collegamenti interrotti.
- **Nome del file scritto in blu:** link ad un documento esterno al sito, ad esempio un altro sito oppure ad un indirizzo di posta.
- **Lucchetto:** il file è di sola lettura.
- **Segni di spunta:** status di modifica del file.
- **Segno di spunta verde:** il file è aperto in locale.
- **Segno di spunta rosso:** file aperto da qualcun altro (questi simboli vengono visualizzati solo qualora il progetto sia svolto da più persone).

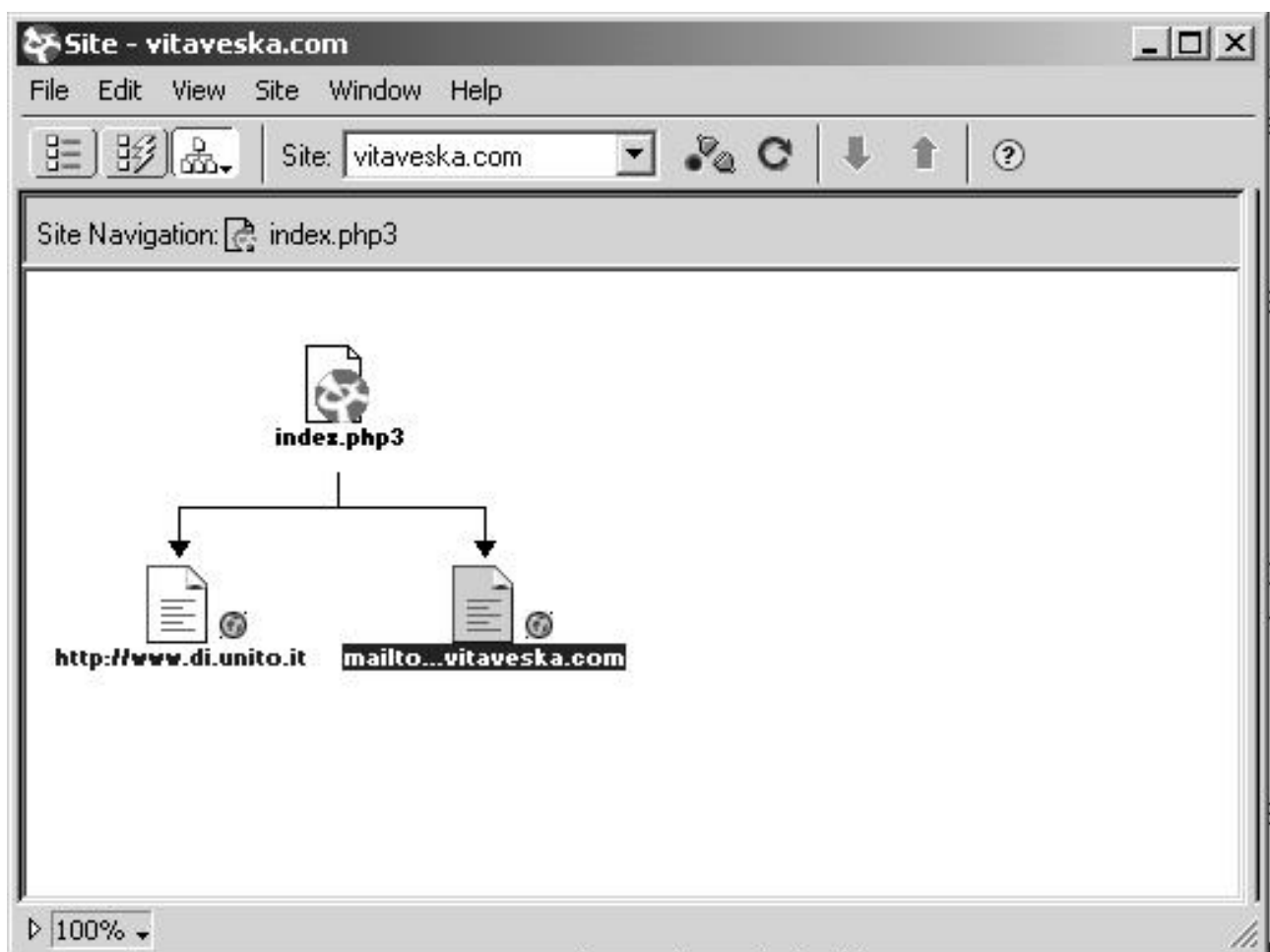


Immagine 3 - Finestra Site map

Creazione di una pagina

La finestra principale è una pagina bianca nella quale è possibile inserire subito del testo, anche incollandovi appunti da un'altra applicazione.

La formattazione predefinita del testo è a **paragrafi**. Ciò significa che premendo "invio" si crea un nuovo paragrafo (<p>), mentre il ritorno a capo normale (
) MAIUSC + INVIO (come anche in Microsoft Word, d'altronde).

Le proprietà del testo sono controllabili mediante la finestra **Property** oppure attraverso le opzioni del menu **Text** e mediante il menu contestuale.



Immagine 4 - Finestra Properties

E' possibile impostare le proprietà generali di una pagina utilizzando la finestra di dialogo **Page Properties**, raggiungibile dal menù **Modify**.

E' possibile definire il titolo della pagina, eventuali immagini di background, colore del testo, colori dei link. (**NB:** per migliorare l'efficienza del sito è consigliabile impostare tutti queste proprietà tramite un foglio di stile).

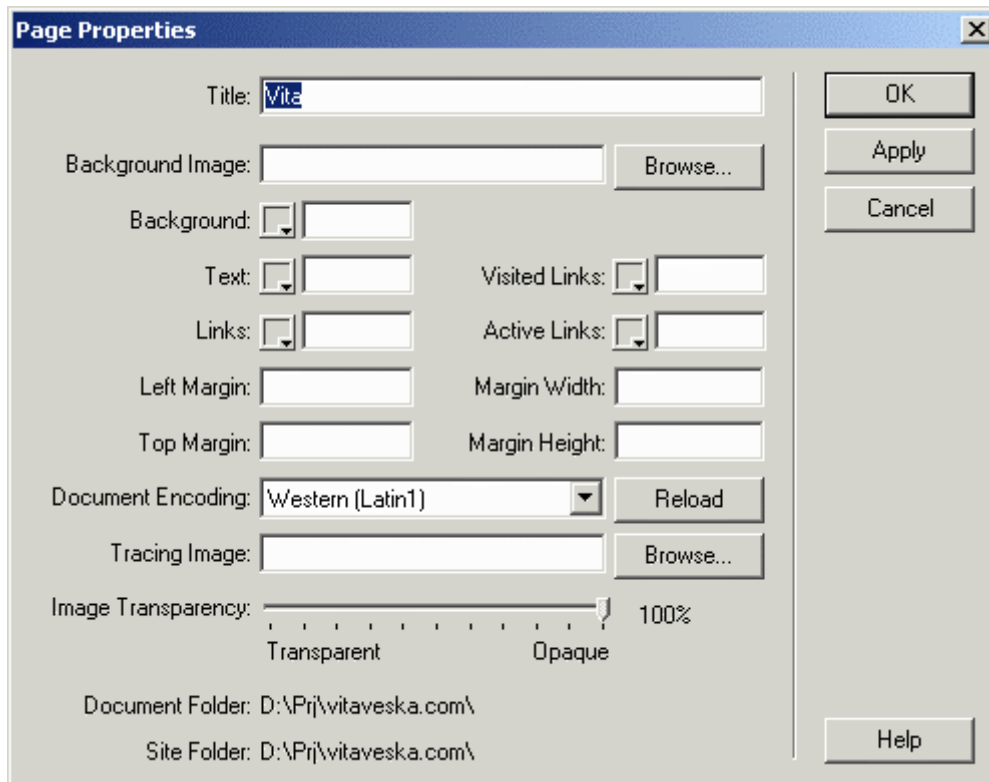


Immagine 5 - Finestra Page Properties

Tramite un'apposita finestra di dialogo è possibile anche definire i tag meta relativi al documento, ossia i tag che permettono di inserire informazioni sul documento stesso, quali ad esempio nome dello sviluppatore, keywords etc.

Per inserire questi tag è sufficiente utilizzare il menù **Head Tags** contenuto in **Insert**. Alternativamente, è possibile selezionare l'opzione VIEW > HEAD CONTENT (shortcut: CTRL + W) e aggiunge una piccola finestra che permette di interagire immediatamente e visualmente con il contenuto della sezione head del file HTML.

E' da notare che è possibile visualizzare la pagine in tre modalità diverse:

- **Show Code View:** visualizza il codice del documento
- **Show Design View:** visualizza il layout del documento, in una modalità analoga a quella di un normale editor di testo (modalità di default, vedi Immagine 4).
- **Show Code e Design Views:** visualizza, in un pannello doppio, entrambe le modalità (vedi Immagine 14).

Scelta dei colori

Per scegliere un colore è sufficiente cliccare sull'icona presente nelle finestre di dialogo.

E' possibile utilizzare un colore già presente sullo schermo, trascinando il mouse e selezionandolo.

E' sempre opportuno utilizzare un colore *web-safe*, "sicuro" perchè visualizzabile dal maggior numero di utenti IE o NN sia PC che MAC, scegliendone uno fra quelli presentati nella palette ed al cui inserimento viene affiancato il codice esadecimale.

E' possibile anche inserire direttamente un codice esadecimale.

La voce **Colors** della finestra **Assets** elenca i colori utilizzati nel sito e le loro caratteristiche. Può essere utile per vedere immediatamente quanti colori sono stati utilizzati e se sono *web safe* o no.

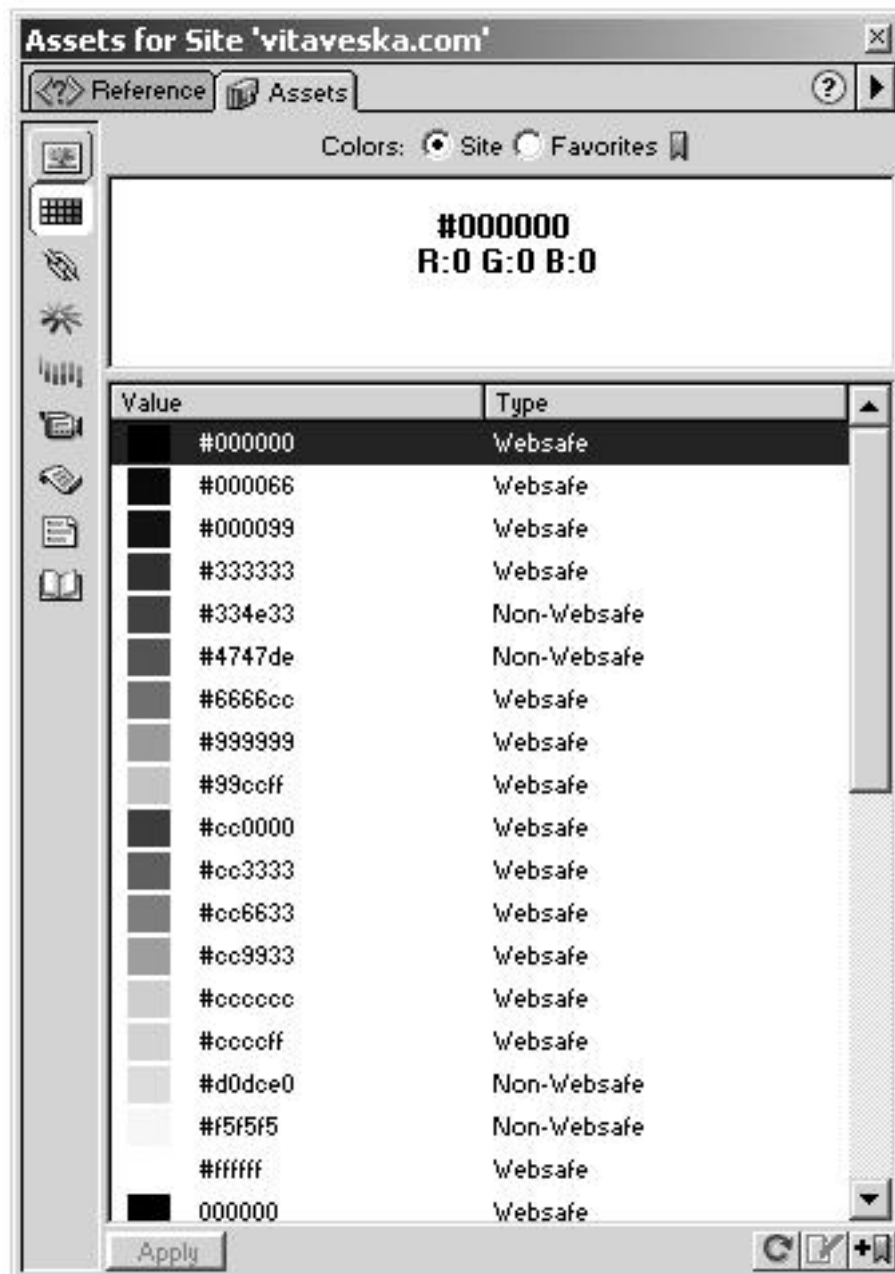


Immagine 6 - Colori nella finestra Assets

Inserimento di elementi di base

Tabelle

L'utilizzo di tabelle permette di disporre con precisione i contenuti nella pagina HTML. Per inserire una tabella è sufficiente selezionare **Table** dal menu **Insert** oppure l'icona relativa alla tabella nella finestra degli oggetti di utilizzo più frequente.

A questo punto compare una finestra di dialogo nella quale è possibile definire le proprietà specifiche della tabella, come ad esempio il bordo, lo spazio tra il contenuto e il bordo della cella (*cellpadding*) oppure lo spazio tra le celle (*cellspacing*).

Le proprietà della tabella possono poi sempre essere modificate tramite la finestra proprietà, una volta selezionata la tabella su cui operare.

Per modificare la tabella:

- cliccare sull'angolo superiore sinistro della tabella, sul suo bordo inferiore o su quello destro e selezionare il menù contestuale (tasto destro del mouse) oppure il menù Modify.
- cliccare sul tag corrispondente all'inizio della tabella (<table>) nella barra inferiore della finestra.

Per allineare la tabella:

- selezionarla e scegliere le opzioni *left*, *center*, *right* presentate per la voce *Alignment* dal menu *Modify* oppure dal menu contestuale

Per modificare le celle:

- Selezionarle e utilizzare la finestra proprietà.

Per aggiungere righe o colonne:

- cliccare all'interno di una cella contigua e scegliere dal menu contestuale, o dal menu Modify l'opzione Table - Insert Rows or Columns.

Immagini

I formati di immagine che è possibile inserire in un documento HTML sono principalmente il JPEG ed il GIF. E' accettato anche il formato PNG (Portable Network Graphics), il nuovo formato raccomandato dal W3C per la presentazione di immagini di qualità in Internet.

Per inserire un'immagine è necessario che siano contenute in una cartella all'interno della directory del sito. Se si vuole inserire un'immagine che si trova altrove l'applicativo chiede se si vuole crearne una copia all'**interno del sito**.

Per inserire un'immagine statica od un'animazione GIF scegliere dal menu **Insert** la voce, **Image**. L'immagine può essere presente nel file system oppure in una sorgente dati, come un database ODBC.

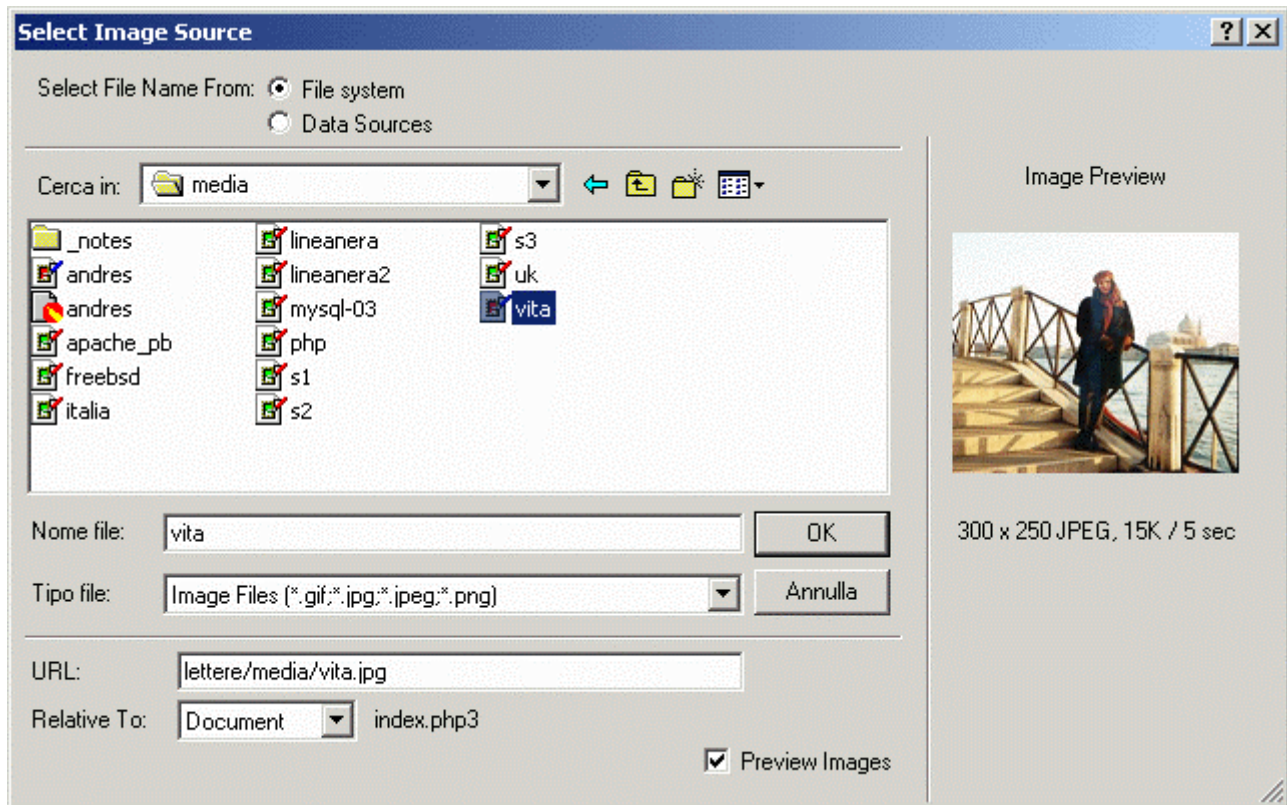


Immagine 7- Selezionare un'immagine

A questo punto dalla finestra properties è possibile accedere alle proprietà dell'immagine, per decidere l'allineamento, le dimensioni, l'eventuale collegamento a un altro file, etc.

Collegamenti

Per associare un link ad un oggetto è sufficiente selezionarlo e poi:

- scegliere dal menu Modify l'opzione Hyperlink -Make Link.(CTRL + L) e scegliere a quale file il collegamento deve riferirsi;
- nel campo Link della finestra Proprietà inserire direttamente il percorso fino al file desiderato o sceglierlo dal menu a discesa;
- trascinare un file dalle altre modalità di visualizzazione nel campo Link della finestra Proprietà
- trascinare il mirino della finestra Proprietà sulla mappa del sito sopra il file a cui si desidera fare il collegamento, oppure sopra la finestra aperta del file a cui si vuole creare un link
- utilizzare la cartella presente nella finestra Proprietà per trovare il file a cui fare il link.

Creando un collegamento è possibile, qualora si utilizzi una struttura a frame, decidere in che frame aprire il collegamento, tramite il campo Target.

E' possibile anche creare dei collegamenti interni (ancore). Le ancore sono oggetti invisibili e possono essere inseriti mediante la combinazione CTRL + ALT + A oppure selezionando la voce Named Anchor dal menu Insert. E' indispensabile attribuire un nome all'oggetto ancora creato.

E' possibile associare delle operazioni agli eventi che interessano un collegamento tramite la voce *Behaviors* del menù *Window*.

Oggetti

Per inserire un oggetto all'interno della pagina web è sufficiente aprire la finestra *Objects* dal menù *Window*.

Tra gli oggetti che è possibile inserire si trovano:

- Form
- Meta-tag(*Head*)
- Elementi invisibili (*Invisibles*)
- Script

Inserimento e utilizzo di elementi complessi

Livelli

I livelli sono un modo per definire il posizionamento degli oggetti all'interno della pagina. I I livelli possono essere definiti da diversi tags: <DIV>e sono supportati da entrambi i browsers (versione 4 e successive) mentre solo Netscape interpreta correttamente i tag <LAYER> ed <ILAYER>.

E' consigliabile utilizzare il tag DIVC per definire i livelli. Qualora Dreamweaver abbia impostato un differente tag di default è possibile modificarlo selezionando la voce **Preferences** dal menù **Edit**.

I livelli possono essere usati per generare delle o possono essere animati.

Per quanto riguarda la loro compatibilità se vengono utilizzati come tabelle le versioni dei browser precedenti alla 4 visualizzano correttamente i contenuti ma ignorano le informazioni relative alla loro posizione. Nel caso di livelli animati la compatibilità è garantita solo per gli utenti con una versione superiore alla 4.

Per posizionare correttamente i livelli è consigliabile impostare i righelli (menu *View - Rulers - Show* oppure combinazione CTRL+SHIFT+ALT+R) e la griglia (da menu *View - Grid - Show*, o la combinazione CTRL+ALT+SHIFT+G). E' possibile selezionare l'opzione *snap* (riposizionamento automatico degli oggetti su una griglia) per lavorare con riferimenti fissi.

E' consigliabile impostare i valori di *Snap* come uguali a quelli della griglia visualizzata (*View, Settings*).

Per inserire un livello:

- scegliere la voce *Layer* dal menù *Insert*
- cliccare sull'icona corrispondente

Per disegnare un livello:

- cliccare sull'icona e definire le dimensioni del livello trascinando nella finestra principale

Per selezionare un livello:

- cliccare sull'icona che lo rappresenta nella finestra Layers (tasto F11 o menu *Window – Layers*)
- cliccare sul bordo del livello

E' importante ricordare che un livello appena creato non è selezionato, ma è selezionato il suo contenuto.

E' sempre opportuno assegnare un nome al livello nel campo Layer ID (finestra delle proprietà in modo da poterlo identificare con facilità nella finestra Layers).

Mediante i campi L e T si definisce la posizione del livello relativamente all'angolo superiore sinistro della pagina.

E' possibile annidare i livelli: in questo caso il posizionamento si riferisce al livello contenitore.

I campi W ed H determinano le dimensioni del livello definendone rispettivamente larghezza ed altezza.

Immagini o colori di sfondo vengono definiti associando il valore desiderato ai campi *Bg* e *Bgcolor*.

Z-Index permette di definire l'ordine di sovrapposizione di eventuali livelli annidati: un indice maggiore indica un livello visualizzato sopra ad un altro con indice z minore.

E' possibile modificare l'ordine di sovrapposizione anche dalla finestra Layers trascinando il livello nella posizione desiderata.

I livelli possono essere o meno visibili ed è possibile impostare questa proprietà mediante il campo *Vis*. Se la visibilità è attiva il livello sarà contraddistinto dalla rappresentazione di un occhio, che sarà chiuso in caso di visibilità impostata su *Hidden*

Selezionando l'opzione *Prevent Layer Overlaps* si disabilita la sovrapposizione dei livelli (necessario per convertire i livelli in tabelle).

Per convertire i livelli in tabelle è necessario scegliere dal menu *Modify - Layout* l'opzione *Convert Layers to Table*: in questo modo viene generata automaticamente una pagina definita da una tabella "invisibile", che utilizza le informazioni di posizionamento dei livelli. In questo modo si posizionano le celle della tabella nel modo desiderato mantenendo allo stesso modo la compatibilità con i browser meno recenti.

E' possibile anche effettuare l'operazione contraria, ossia passare da una pagina strutturata in tabelle a una pagina basata su livelli.

Per fare ciò è sufficiente scegliere dal menu *Modify - Layout - Reposition Content Using Layers*.

Nella finestra di dialogo è consigliabile selezionare le opzioni *Prevent Layer Overlaps* e *Show Layers Palette* per evitare la sovrapposizione dei livelli e per visualizzare la finestra dei livelli.

E' consigliabile a questo punto creare i livelli partendo dalla finestra *Objects - Common* e poi ridimensionarli nella finestra principale.

Frames

I frames permettono di suddividere un documento HTML in più files, i cui contenuti vengono visualizzati in determinate aree della stessa pagina.

Il documento principale ha funzione di contenitore (frameset); le aree in cui è suddiviso sono denominate frames. A ogni area va assegnato un nome che la identifichi univocamente, per rendere possibile il caricamento di un documento all'interno di essa.

Per creare un documento HTML suddiviso in frames è necessario quindi prima creare il contenitore, che indicherà anche che tipo di suddivisione verrà effettuata.

Scegliere dal menu *Modify - Frameset - Split Fram* e decidere se:

- suddividere la pagina in righe (*Split Frame Up* o *Down*)
- suddividere la pagina in colonne (*Split Frame Left* o *Right*)

Per selezionare un frame:

- cliccare nella finestra *Frames*
- cliccare su un bordo nella finestra principale

selezionare il tag corrispondente nella barra inferiore Per selezionare un frameset:

- cliccare sulla cornice di un
- cliccare sulla cornice esterna nella finestra *Frames*
- selezionare il tag corrispondente nella barra inferiore

Per definire il contenuto:

- selezionare un *frame* e definire quale file vi verrà caricato mediante il campo *src* nella finestra delle proprietà.

Per salvare un *frameset* ed i relativi *frames*:

- Scegliere la voce *Save Frameset* dal menu *File* per salvare il documento contenitore. Cliccando all'interno di un frame e scegliendo *File - Save* si salva il documento che occupa quel frame.
- Selezionare *Save All* dal menù *File*.

Una volta selezionato un frame è possibile definirne le proprietà attraverso la finestra contestuale. Oltre al nome e al documento da caricare è possibile scegliere se

Utilizzare le barre di scorrimento, se rendere o meno ridimensionabile il frame, se dotarlo o meno di un bordo.

Form

Dreamweaver permette di creare un form mediante le voci *Form* e *Form Objects* del menù *Insert*.

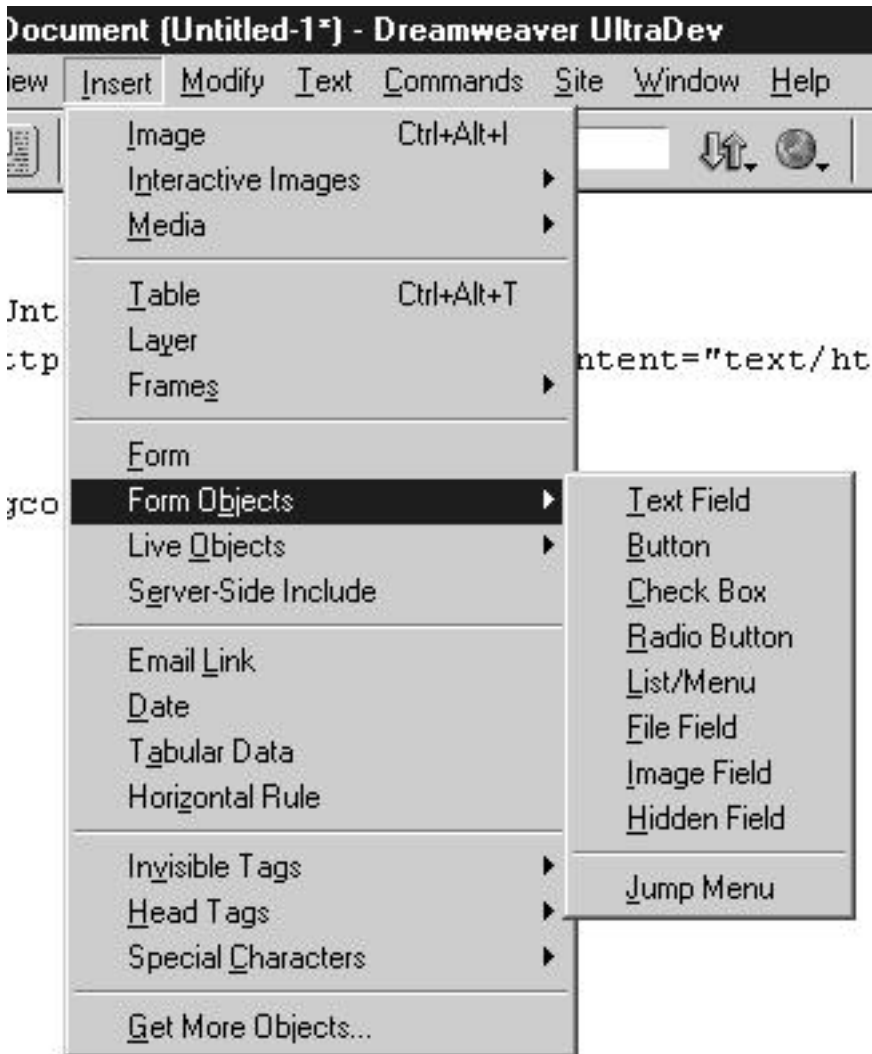


Immagine 8 - Inserire gli elementi di un form

Se si sceglie di creare un elemento che deve essere contenuto all'interno del tag <FORM> fuori da <FORM>, Dreamweaver propone di inserire il tag mancante.

Inoltre, selezionando un elemento di un form e richiamando la voce Behaviors del menù Window è possibile associare un'azione o una serie di azione ad un evento relativo all'elemento stesso.

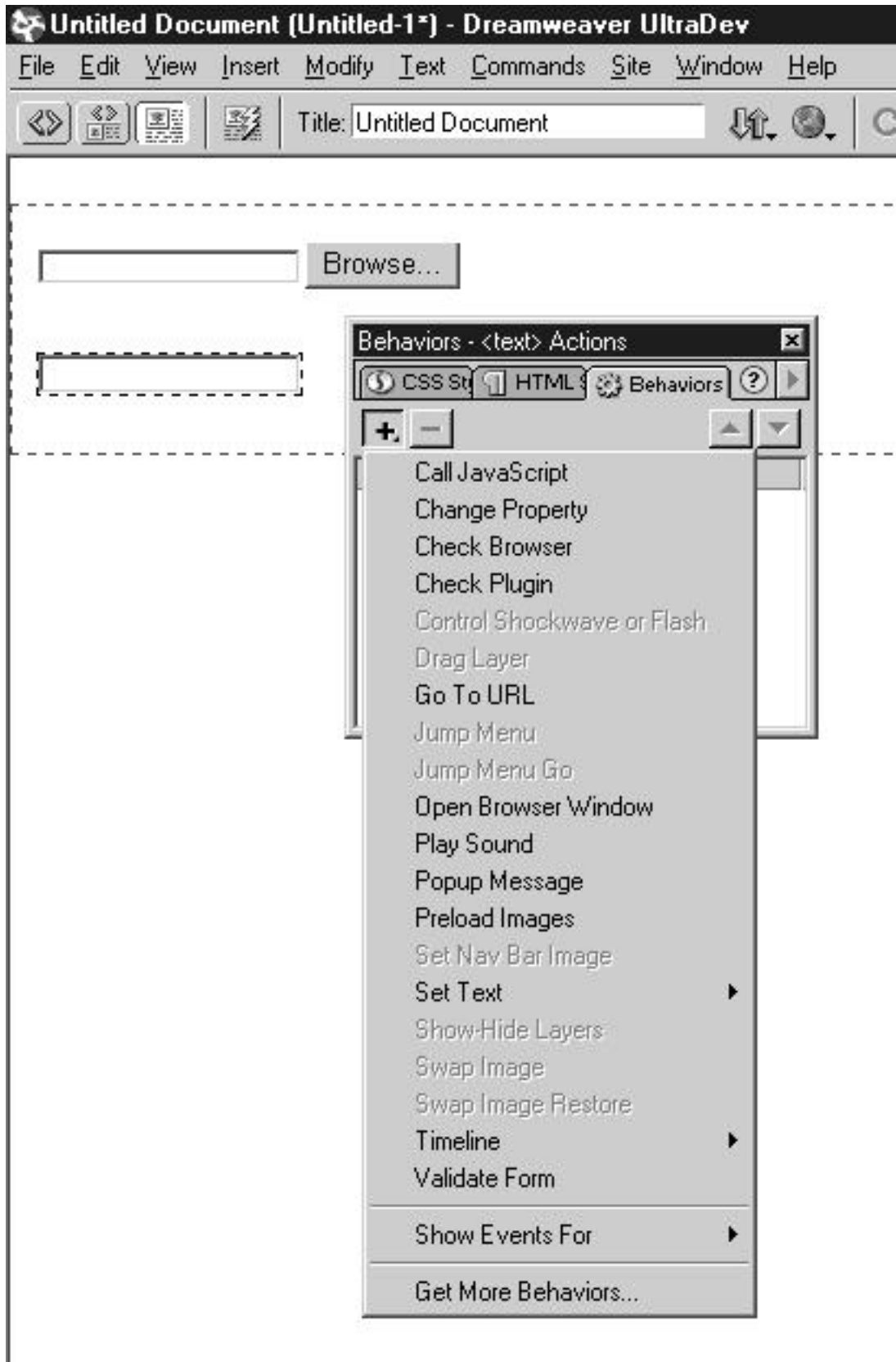


Immagine 9 - Eventi per gli elementi di un form

CSS

Tramite Dreamweaver è possibile gestire con semplicità i CSS (Cascading Style Sheets), sia interni che esterni, tramite la finestra **CSS Styles**

La finestra CSS Styles:

Permette di utilizzare gli stili già definiti: basta selezionare il testo e poi cliccare sullo stile per applicarlo



Immagine 10 - Finestra CSS Styles

- Permette di creare un nuovo stile, cliccando sul pulsante **New Style**. Comparirà un finestra di dialogo che permette di scegliere se creare una classe (**Make Custom Style**) o ridefinire un tag HTML (**Redefine HTML Tag**)

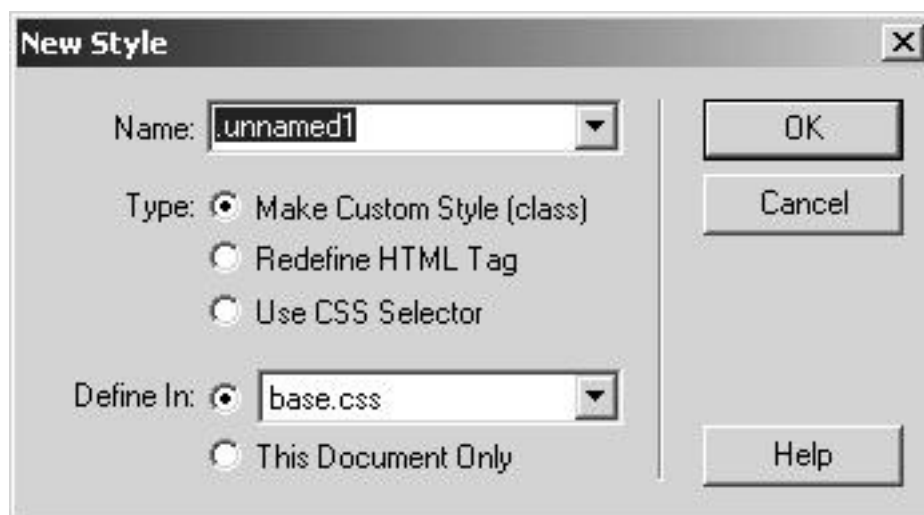


Immagine 11 - Finestra di dialogo New Style

- Permette di utilizzare un foglio di stile esterno, cliccando sul pulsante **Attach Style Sheet**

- Permette di editare un foglio di stile corrente, cliccando sul pulsante **Edit Style Sheet**

Nel caso si crei o si modifichi uno stile corrente, comparirà la finestra **Style Definition** che permette di settare tutte le principali caratteristiche di CSS per ogni singolo tag o classe, fra cui tipo di font, dimensione, colore, posizionamento, background etc.

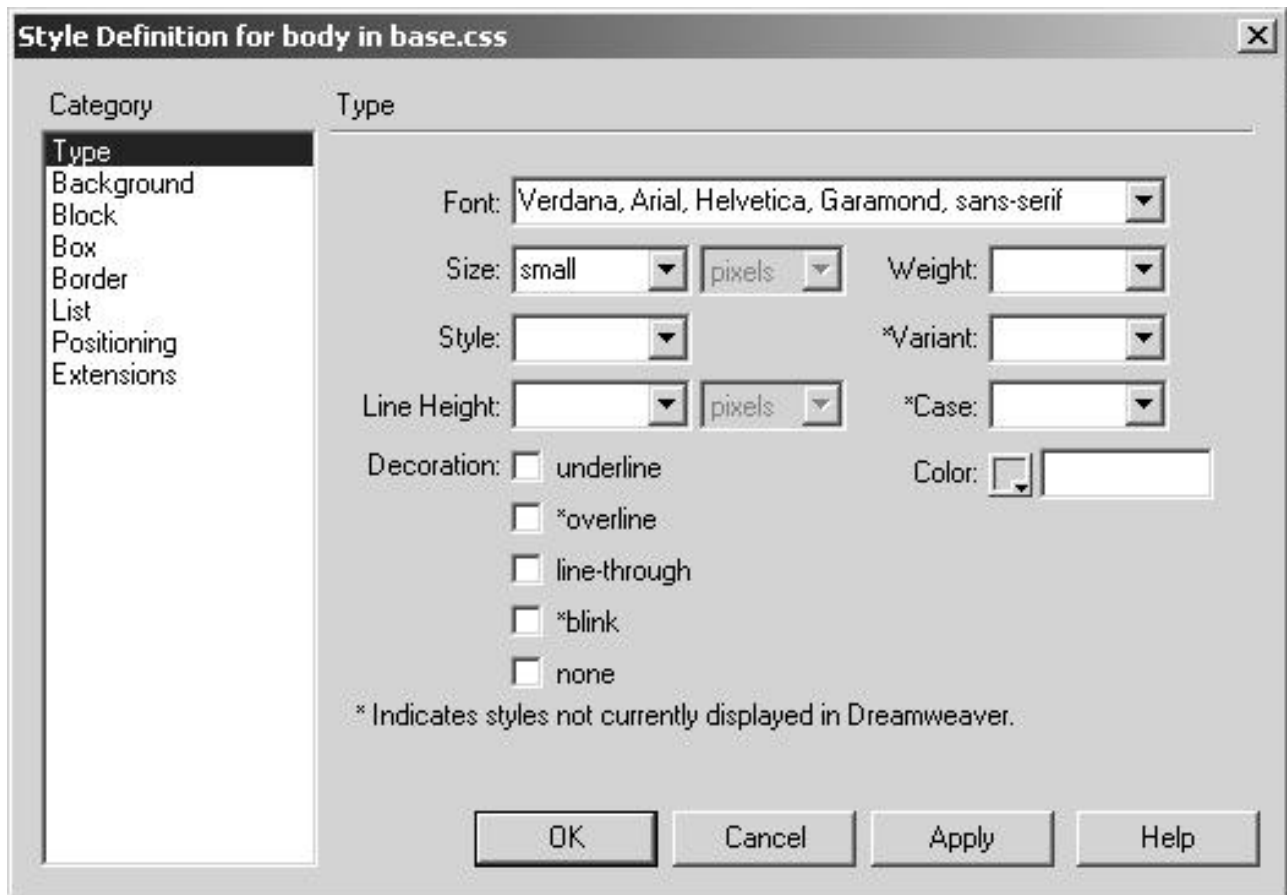


Immagine 12 - Finestra Style Definition

Librerie

Le librerie sono porzioni di codice, quindi elementi o gruppi di elementi, da inserire ripetutamente in vari documenti.

Per creare una libreria è sufficiente visualizzare la finestra della libreria scegliendo da menu *Window - Library* .

Per creare una libreria è sufficiente aprire un documento, selezionare una sezione di testo che si desidera ripetere in altri documenti, trascinarla nella finestra della libreria, in cui ne viene visualizzata un'anteprima.

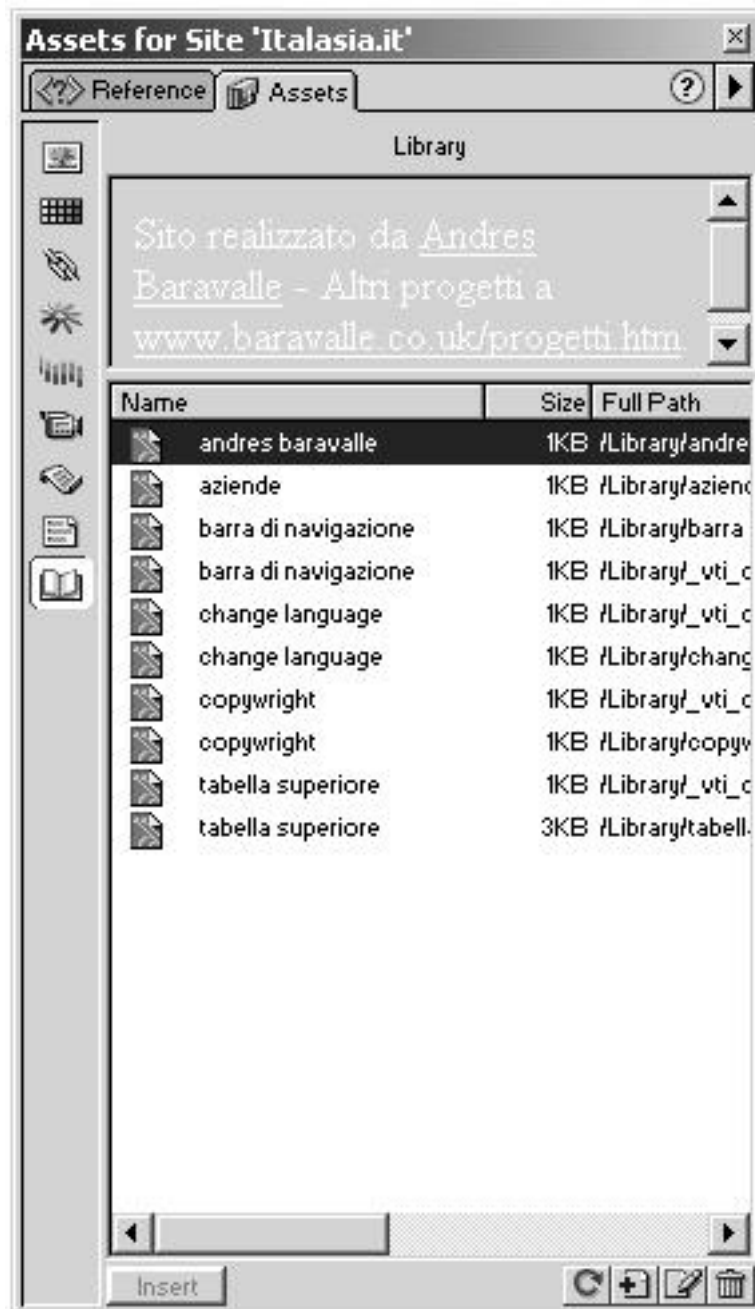


Immagine 13 - Librerie in un sito

Templates

Un modello definisce un'impostazione grafica generale adatta alla realizzazione di una serie di documenti, accomunati da alcuni elementi, ma diversi l'uno dall'altro per una parte di contenuto.

Per creare un modello di documento è quindi necessario prima definire le caratteristiche globali che i documenti dovranno avere, selezionare le caratteristiche in comune e assegnarle al modello, che poi verrà applicato a tutti i file del progetto.

Per creare un template è sufficiente visualizzare la finestra dei *Templates* scegliendo la relativa opzione dal menu *Window*.

Cliccando sul tasto *New* è possibile assegnare un nome al modello ed aprirlo facendo doppio clic sull'icona che lo identifica o premendo il pulsante *Open*.



Immagine 14 - Templates, vista del codice e del layout

Una volta definite le proprietà comuni sarà necessario creare delle zone editabili, ossia modificabili per inserire il contenuto di ogni singola pagina.

Per definire una zona editabile selezionarla e scegliere dal menu *Modify* il comando *Templates*, la voce *Mark Selection as Editable*. e assegnare un nome alla regione modificabile.

E' necessario definire editabili tutte le aree non comuni; tutte le aree che non sono state identificate come *regioni modificabili* rimarranno fisse nel modello.

Per creare un documento basato su un template scegliere dal menu *File* l'opzione *New From Template* oppure semplicemente *New File*, e selezionare il template desiderato dalla finestra di dialogo.

Per applicare un template ad un documento esistente, aprire il documento e premere il pulsante *Apply To Page* nella finestra dei *Templates* oppure scegliere da menu *Modify - Templates - Apply Template to Page*.

Per effettuare modifiche alle aree comuni dei documenti è sufficiente aprire il modello e modificarlo. Quando viene effettuato il salvataggio il programma chiede se le modifiche devono essere estese a tutti i file basati sul quel modello.

Esercizi

Esercizio 1

Creare un file HTML che contenga il proprio curriculum.

Il file deve essere strutturato a tabelle e ottimizzato per il download. Ogni sezione del curriculum deve essere una tabella differente.

Deve essere presente all'inizio un indice che punti alle varie sezioni del file, e devono essere presenti alcuni link esterni. Inoltre il curriculum deve contenere un form per permettere all'utente di richiedere informazioni o spedire commenti.

Esercizio 1b

Provare a postare il file in un server FTP. Deve funzionare correttamente ogni link.

Esercizio 1c

Il file deve essere basato su un foglio di stile interno per gestire font e colori, almeno per quanto riguarda la pagina, i paragrafi e le tabelle. Deve essere presente almeno una classe, per esempio per gestire il testo da evidenziare.

Esercizio 1d

Variante visuale. Il curriculum deve essere grafico (deve contenere anche immagini o altri media) e la visualizzazione delle parti deve essere basata su livelli ed eventi gestiti tramite Behaviors. Versione per Internet Explorer e Netscape Navigator, tramite HTML e JavaScript compatibile oppure in file differenti.

Esercizio 1e

Il file, una pagina neutrale, deve riconoscere il browser e reindirizzarlo verso la pagina opportuna.

Esercizio 1f

Preparare una versione differente del curriculum da vedere come una slide, nel medesimo file, del curriculum stesso. Utilizzare la timeline. L'utente deve poter, in ogni momento, rivedere il curriculum. Inoltre deve poter vedere una versione per la stampa, senza dover cambiare pagina.