

# DREAMWEAVER MX 2004

## CREAR L'ESTRUCTURA A L'ORDINADOR

Per poder treballar al vostre ordinador, el primer que s'ha de fer és establir un directori on s'aniran emmagatzemant tots els documents generats des del Dreamweaver MX 2004. Hem de tenir tots els documents de la pàgina WEB ben desats i ordenats. En una mateixa carpeta que si convé, pot tenir les subcarpetes que facin falta.

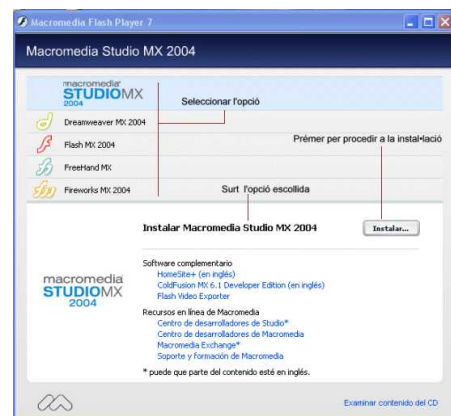
## INSTAL·LACIÓ DEL PROGRAMA

Per procedir a la instal·lació del programa, només cal introduir el CD i esperar que surti la pantalla de benvinguda. En el cas que l'opció d'autoexecució de la vostra unitat de CD no estigui activada, llavors només caldrà executar l'arxiu del CD *Instal·lar Studio MX 2004*.

Si voleu tot el programari (recomanable), només caldrà marcar la primera opció.

A continuació, us apareixerà la pantalla de l'assistent. De fet, a partir d'aquest moment, només cal anar acceptant les pantalles que l'assistent va proposant fins a arribar al final de la instal·lació.

Si heu agafat l'opció completa, es demana la possibilitat d'instal·lar un *plug-in* (connector) per a Flash: accepteu marcant el quadre corresponent i premeu el botó *Siguiente*. En finalitzar el procés, surt la pantalla d'acomiadament. Premeu *Finalitza*.



## OBRIM EL DREAMWEAVER PER PRIMER COP

En primer lloc, demana un conjunt d'informació per fer una primera configuració de l'àrea de treball al gust de l'usuari/ària. Posteriorment, si no agraden, les podreu canviar. S'aconsella que en "configuración del espacio de trabajo" posar "diseñador"

Seguidament, heu d'activar el programa. Per fer-ho indiqueu que teniu un número de sèrie (aquest es troba al CD del programa). Per finalitzar, us demana registrar el producte. No cal que ho feu, i així, finalitzeu l'activació.



## AFEGIR EL DICCIONARI CATALÀ

Localitzeu al CD-ROM del programa la carpeta anomenada *Diccionari català Studio MX 2004*, que conté tres fitxers: un amb les instruccions d'instal·lació (*instruccions\_StudioMX\_2004.txt*) i els altres dos que cal copiar i desar a la carpeta situada a:

*C:\Archivos de programa\Macromedia\Dreamweaver Mx 2004\ Configuration\Content\ Dictionaries.*

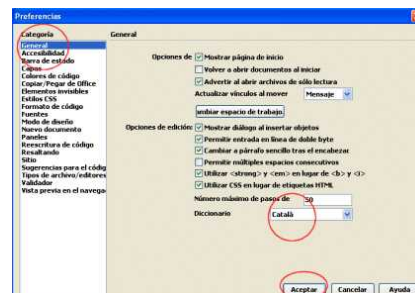
Cal sobreescriure algun dels arxius ja existents. Quan demani la confirmació per substituir els fitxers, cliqueu sobre el botó *Sí*.

En el cas de no estar iniciat, inicieu el Dreamweaver MX 2004.

A la barra de menús del programa, seleccioneu l'opció: *Edición | Preferencias | Categoría | General*.

Al menú desplegable *Diccionario ortográfico*, seleccioneu *Català* i feu clic sobre el botó *Aceptar*.

Ja teniu el corrector ortogràfic preparat per funcionar.



## TREBALLAR AMB EL DREAMWEAVER MX 2004

Un cop carregat el programa, surt una pantalla inicial. Recordeu que el Dreamweaver MX 2004 és capaç de fer moltes coses relacionades amb el món de les pàgines web, però, de moment només n'utilitzarem unes quantes. Per fer un document nou, premem sobre l'apartat *HTML*.



Un cop hagueu accedit, veureu un munt de finestres, menús i desplegable que conformen la interfície del programa.

De l'entorn de treball del Dreamweaver MX 2004, es distingeixen uns elements principals:

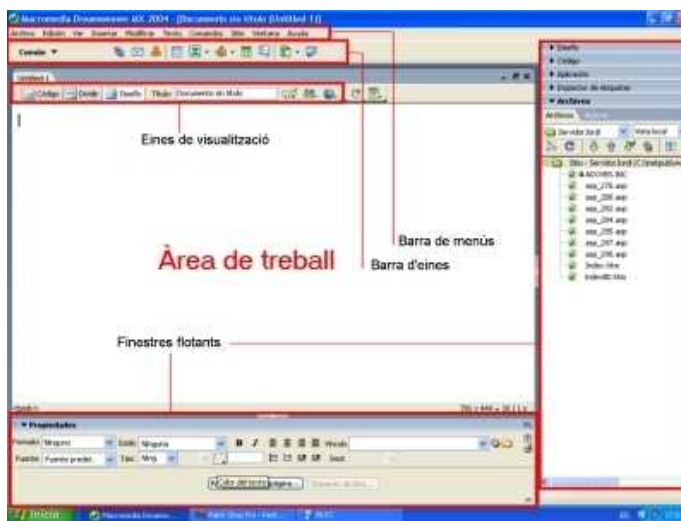
- Barra de menús
- Barra d'eines
- Finestres flotants
- Àrea de treball

### Barra de menús

Aquesta barra conté, pràcticament, totes les eines que necessitareu per treballar amb el programa. Moltes d'aquestes eines són accessibles a través d'altres itineraris. També podeu consultar les característiques de cadascuna de les opcions des *d'Ayuda | Utilización de Dreamweaver | Buscar*

### Barra d'eines d'inserció

Conjunt d'objectes que podeu inserir a les vostres pàgines: comú, disseny, formularios, texto... (el més habitual és tenir "común")



### Barra d'eines de visualització

Conté un conjunt d'eines d'utilització molt freqüent.

Cal tenir en compte les icones de visualització i la forma de canvi d'un a un altre sistema:

- Codi: es veu el codi HTML generat.
- Disseny: es treballa de forma similar a un processador de textos.
- Dividir: part de pantalla amb forma de codi i part de pantalla en forma de disseny.

### Finestres flotants

El programa té una gran quantitat d'aquestes finestres, però és important tenir en pantalla

només aquelles que són necessàries. Podeu activar-les o desactivar-les des de la barra de menú *Ventana*, amb la tecla *F4* (es desactiven totes), i també amb les fletxes de control de visualització.

Una altra forma d'amagar les finestres flotants és prémer a sobre del títol de cada una. D'aquesta forma, es minimitzen i, si les voleu tornar a obrir, només cal tornar a prémer sobre el nom visible.

A la part superior esquerra de cada finestra, hi ha una fletxa petita amb el nom; clicant-hi a sobre, es pot obrir o tancar.

Si la voleu fer desaparèixer de forma permanent (després la podreu recuperar a partir d'una opció de menú), caldrà situar-se en el menú de la dreta de cada finestra i prémer sobre l'opció *Cerrar grupo de paneles*.

De tot el munt de finestres disponibles al Dreamweaver MX 2004, n'hi ha dues que s'utilitzen molt i que seran l'objecte del vostre primer treball. Aquestes finestres són:

- Finestra de barra d'eines d'inserció *Común*: per inserir elements com taules, hipervincles, imatges
- Finestra *Propiedades*: ha d'estar oberta ja que permet modificar formats, tamany... Segons l'objecte que estigui activat. La finestra *propiedades* canvia la forma

## CREAR L'ESTRUCTURA A L'ORDINADOR: CREACIÓ DEL SITIO

Abans ja hem creat l'estructura de carpetes, Cal recordar unes normes generals per establir els noms del fitxers i dels directoris.

- Utilitzeu caràcters de l'alfabet anglès.
- No utilitzeu caràcters especials.
- No utilitzeu accents de cap mena.
- No utilitzeu símbols numèrics en la primera posició del nom.

Un cop establert l'arbre de directoris en la màquina local, cal fer la configuració des del Dreamweaver MX 2004. Entreu al programa, a la pantalla d'inici, seleccioneu HTML.

Des de l'opció del menú *Sitio*, seleccioneu l'opció *Administrar sitios*. Un cop surt la pantalla d'administració (podeu tenir definits molts llocs web diferents), escolliu *Nuevo*.

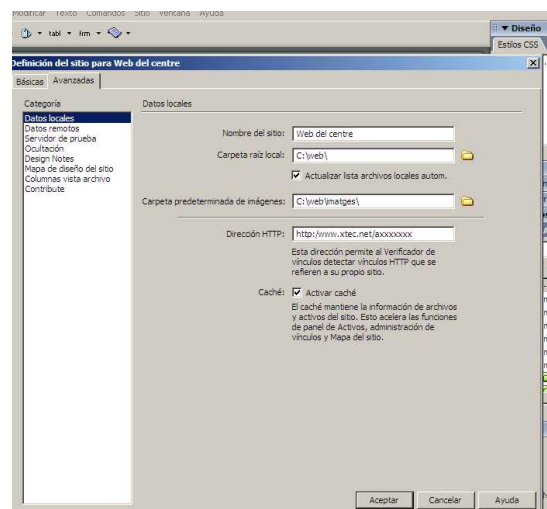
Una vegada tingueu la pantalla de *Definición de sitio*, cliqueu sobre la pestanya *Avanzadas* i, a la columna *Categoría*, seleccioneu l'opció *Datos locales*.

Ompliu la pantalla amb la informació següent. Tota ella es refereix a la vostra màquina o la URL que indica com accedir a la informació del servidor des de qualsevol màquina connectada a Internet. En acabar, feu clic sobre el botó *Aceptar*.

A *nombre del sitio* posarem el nom que vulguem, que després ens faciliti la identificació.

A *carpeta raiz local* posarem on estan els arxius. Si volem posar les imatges en una subcarpeta ho indicarem més avall.

A l'adreça, posarem l'URL de la pàgina. Normalment *http://www.xtec.net/axxxxxxx/* (El codi del centre canviant el "zero" per la lletra "a")



## DEFINIR LA CONNEXIÓ AL SERVIDOR

En la mateixa finestra de diàleg cliquem *datos remotos*. On diu *directorio del servidor* si no ens funciona provem de posar *http://*  
A *usuario* es posa l'identificador (axxxxxxx).

La contrasenya és la que utilitzem pels serveis de la xtec.

Accepteu. Un cop feta aquesta operació, comproveu que la connexió sigui correcta prement sobre el botó *Prueba*.

Per finalitzar, accepteu totes les modificacions fetes.

A la part dreta de la pantalla, sortirà el panell d'arxius. Si no surt, per tenir-lo, caldrà anar al menú *Ventana* i agafar l'opció *Archivos*. A la dreta hi ha el botó per desplegar el panell, a l'esquerra el botó per connectar amb el servidor remot.



Un cop connectats i desplegat (l'ordre pot ser a la inversa):

- Zona dreta: informació que hi ha al directori de treball del vostre ordinador *Archivos locales*. Teniu les carpetes que heu creat i que contenen la Web.
- Zona esquerra: teniu l'estructura de l'ordinador remot. Com que encara no heu introduït res, només hi ha el directori arrel *html* i una pàgina *index.html* amb el contingut d'un títol que indica que és un espai en pràctiques.

Per enviar la informació al servidor remot, només cal seleccionar els directoris desitjats i arrossegar-los sobre la carpeta que voleu que els contingui, en aquest cas, la carpeta *html*.

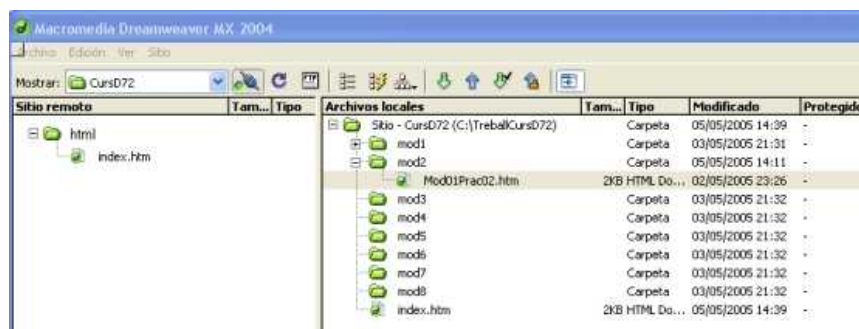
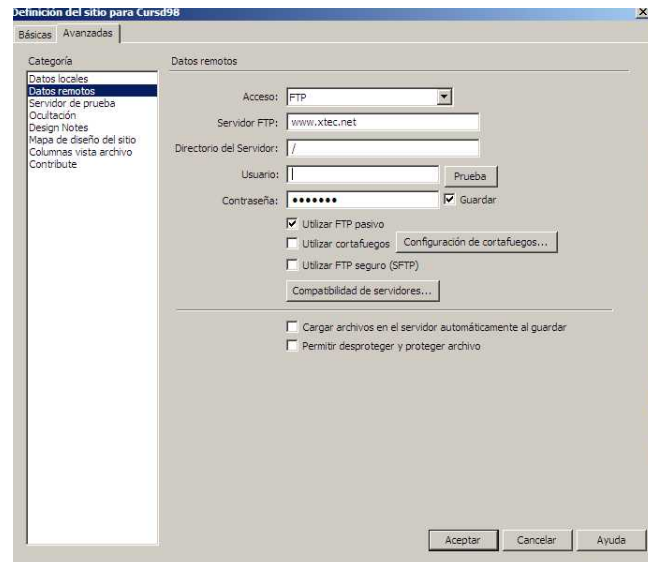
Compte! El destí ha de ser sobre la carpeta *html*.

Veureu com el programa dóna informació sobre el desplaçament dels fitxers d'una màquina a l'altra.

## COMENCEM A TREBALLAR

Ja tenim la carpeta local feta, on hi aniran els arxius de la web. També tenim la carpeta remota, la del servidor. Ja podem començar a fer la pàgina.

Abans de fer la pàgina, l'hem de tenir prèviament dissenyada i amb el material a punt. Després sempre es podrà modificar.



Normalment s'aplica la vista de "diseño".

Ja podem escriure directament. A la finestra *propiedades* podem opcions de formats.



indicar

Observeu com, cada cop que doneu determinades característiques a un text, el programa crea un *Estilo*, és a dir, un conjunt d'ordres de format amb un nom comú. A partir d'aquest moment, podeu tornar a especificar les ordres només establint el nom de l'estil a qualsevol part del text.

## ELEMENTS QUE PODEM INCORPORAR:



Amb la barra d'eines d'inserció *comun* oberta podem inserir diversos elements:

- **Hipervincle:** També es pot fer des de finestra *propiedades* (més fàcil). Abans de fer un hipervincle, cal tenir feta la pàgina on enllaçarà. Després seleccionem la paraula (o marquem la imatge) i inserim l'hipervincle. Ens demana la pàgina on ha d'enllaçar. La busquem per la carpeta que hi ha a la dreta.
- **Vincle de correu:** Després de seleccionar la paraula (o la imatge) ens l'adreça de . Si no seleccionem li diem després la paraula.
- **Anclatge:** A vegades un document és molt llarg i necessitem fer vincles dins del mateix document, per això abans el marcarem, posarem anclatges. Ens posem el lloc del document que volem marcar i cliquem sobre l'àncora. Se'ns dibuixa una ancora que no sortirà però ens avisa que hi ha una marca. Ens demana el nom. Podem anar posant marques. Després, si volem que funcioni, seleccionem la paraula i a la finestra *propiedades*, *vínculo* escrivim *#nom\_de\_la\_marca*.
- **Taules:** Li hem de dir files, columnes, mida... Després tot això es pot canviar. Les taules és una bona manera de contenir la informació.
- **Imatge:** Hi ha diverses opcions, la clàssica és *imagen*: Ens pregunta on està.
- **Media:** utilitats variades com botons... De moment ho deixem. Més endavant potser val la pena experimentar ja que hi ha coses interessants.
- **Data:** Doncs això.

Amb la barra d'eines d'inserció *html*, la primera opció ens permet inserir una línia horitzontal. Com un separador.

## ALTRES ASPECTES IMPORTANTS

### Crear una pàgina a partir de taules.

Un bon sistema per a fer una pàgina Web és a partir d'una taula. En primer lloc, es crea una taula que serveixi com a contenidor de tota la pàgina, 760 píxels d'amplada és una bona mida (recordeu que optimitzeu la pàgina per a una visualització de 800 píxels d'amplada), dues files (una per a l'encapçalament, l'altra per al contingut) i dues columnes (una per al menú, i l'altra per a la informació). Això sempre es pot variar.

### Taules imbricades

Una taula imbricada (en castellà, *anidada*) és una taula que es troba a l'interior d'una altra taula o cel·la ja existent. Podeu configurar una taula imbricada com qualsevol altra taula; tot i això, la seva amplada es veurà limitada per l'amplada de la taula o cel·la on la col·loqueu. Podria semblar una opció més simple inserir cel·les i combinar-les segons l'estructura de la pàgina a l'interior de la taula. Hi ha una raó important per no utilitzar aquesta possibilitat. Si



s'introdueix contingut a les cel·les, com ara un text llarg, aquest forçaria els límits i provocaria que la taula es desajustés pels laterals. Una taula no pot forçar mai una altra taula a desplaçar-se, mentre que una cel·la sí.

Creant una sèrie de taules imbricades unes a l'interior de les altres pot ser una manera de donar forma a l'estructura interna de la pàgina.

## Elaboració d'una pàgina a partir de capes

Les capes són requadres que es poden situar a qualsevol lloc de la pàgina, i tenen un tractament semblant al quadres de text que faríeu amb un processador de text. Dins una capa, es pot inserir qualsevol objecte, text, imatges, formularis, objectes Flash, connectors (*plug-in*), fins i tot, es pot inserir una pàgina independent.

Aquesta flexibilitat per apilar-les, moure-les per la pantalla mitjançant una línia de temps... dóna un gran control sobre el disseny que es porta a terme.

Pot ser un bon sistema com un element alternatiu a les taules.

Per crear una capa, anem al menú *insertar, objeto de diseño, capa*.

La capa creada tindrà, inicialment, les mides 200 x 115 píxels, sense cap color de fons ni cap imatge, i, per defecte, serà visible.

Aquestes propietats les podreu modificar quan convingui a mesura que aneu treballant.

Per modificar aquestes propietats, cal, primer, seleccionar la capa, però, quan en teniu unes quantes, és millor fer-ho des del panell que podeu obrir des del menú *ventana, capas*.

Marcant la casella *Evitar solapamiento*, fareu que pugueu moure-les totes per la pantalla, però sense sobreposar-se les unes a les altres.

Si feu clic sobre l'ull de sobre, afegiu a la capa el comportament d'estar amagada o visible. A partir d'aquí, podeu afegir comportaments més avançats.

## Inserció de botons Flash a la pàgina web

Una manera de fer la pàgina més atractiva és inserir gràfics com aquest botons.

Obriu l'opció del menú *Insertar*, seleccioneu *Media* i activeu *Botón Flash*.

S'obre una finestra amb models de botons per escollir. Podeu variar el text del botó, la mida i l'enllaç, però el programa ja ve preparat de manera automàtica per activar-ne un que parpellegi.

Trieu un botó i escriviu el text que vulgueu. Clicant al botó *Examinar* podrem fer l'enllaç corresponent des de l'opció *Vínculo*.

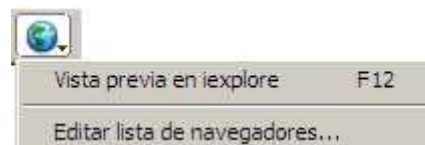
## Imatge de substitució

Aquesta opció permet en un enllaç (hipervincle) tenir una imatge a la pàgina i en posar-me a sobre (sense clicar) és substituïda per una altra. Pot ser interessant (o no).

Per fer-ho anem al menú *insertar, objetos de imagen, imagen de sustitución*.

## PER ACABAR:

Un consell és anar desant la feina i de tant en tant fer una *vista previa* a l'explorador per veure com queda. Per això premem la icona *vista previa* de la barra d'eines de visualització. Si tenim més d'un navegador ens sortirà a la llista



Això ha estat només una petita, molt petita mostra del Dreamweaver MX2004. Tot i així ja són força elements per fer una bona feina. Evidentment les possibilitats són moltes, ara es tracta d'anar experimentant i anar provant.

La major part d'aquests apunts estan trets del material dels cursos telemàtics a l'adreça

<http://www.xtec.net/formaciocitic/curstele/>

En concret el D72: Disseny i creació de pàgines web i el D98: Disseny i creació de pàgines web (avançat). Si voleu ampliar aquesta és una bona manera.

Bona feina!