

Aplicaciones digitales II

VIRGILIO ROSENDO PEREZ PEREZ

Red Tercer Milenio

APLICACIONES DIGITALES II

APLICACIONES DIGITALES II

VIRGILIO ROSENDO PEREZ PEREZ

RED TERCER MILENIO



AVISO LEGAL

Derechos Reservados © 2012, por RED TERCER MILENIO S.C.

Viveros de Asís 96, Col. Viveros de la Loma, Tlalnepantla, C.P. 54080, Estado de México.

Prohibida la reproducción parcial o total por cualquier medio, sin la autorización por escrito del titular de los derechos.

Datos para catalogación bibliográfica

Virgilio Rosendo Pérez Pérez

Aplicaciones digitales II

ISBN 978-607-733-118-6

Primera edición: 2012

Revisión pedagógica: Sofía Cabrera Ruíz

Revisión editorial: Ma. Eugenia Buendía López

DIRECTORIO

Bárbara Jean Mair Rowberry
Directora General

Rafael Campos Hernández
Director Académico Corporativo

Jesús Andrés Carranza Castellanos
Director Corporativo de Administración

Héctor Raúl Gutiérrez Zamora Ferreira
Director Corporativo de Finanzas

Ximena Montes Edgar
Directora Corporativo de Expansión y Proyectos

ÍNDICE

Introducción	6
Mapa conceptual	8
Unidad 1: Conceptos básicos de Dreamweaver	9
Mapa conceptual	10
Introducción	11
1.1 Qué es <i>Dreamweaver</i>	12
1.1.1. Novedades de <i>Dreamweaver</i>	12
1.1.2. Espacios de trabajo	13
1.2 Estructura de sitio web	15
1.3 Abrir y guardar documentos	18
1.4 El entorno de trabajo y propiedades de <i>Dreamweaver</i>	20
1.4.1 Las barras	21
1.5 HTML básico	23
1.6 Mi primera página	26
1.7 Personalizar el área de trabajo	28
1.8 Compaginar dos sesiones	30
1.9 Guías de estilo CSS	31
Autoevaluación	34
Unidad 2: Configuración de un sitio local	36
Mapa conceptual	37
Introducción	38
2.1 Introducción	39
2.2 Crear o editar un sitio web sin conexión a Internet	39
2.3 Subir archivos al servidor y publicar en Internet	41
2.4 Comprobar tamaño para optimización de carga	51
2.5 Propiedades del documento	51

2.6 Los colores	55
Autoevaluación	58
Unidad 3: El texto	60
Mapa conceptual	61
Introducción	62
3.1 Características del texto	63
3.2 Caracteres especiales	64
3.3 Estilos CSS	66
3.4 Crear un estilo personalizado	67
3.5 Crear un nuevo estilo	68
3.6 Gestionar estilos CSS	69
3.7 Aplicar un estilo	72
3.8 Hojas de estilos	72
Autoevaluación	76
Unidad 4: Hiperenlaces	78
Mapa conceptual	79
Introducción	80
4.1 Concepto y tipos de enlaces	81
4.2 Personalizar nuevos enlaces	82
4.3 Formato del enlace	83
4.4 Enlace a correo electrónico	84
4.5 Vínculos rotos	85
Autoevaluación	87
Unidad 5: Gráficos	89
Mapa conceptual	90
Introducción	91
5.1 Tipos de imágenes para una web	92
5.2 Insertar y modificar las propiedades de una imagen	93

5.3 Imagen de sustitución. Rollover	96
5.4 Botones interactivos	98
5.5 Textos interactivos	99
5.6 Insertar una tabla	100
5.7 Propiedades de las tablas	101
5.8 Añadir y eliminar filas y columnas	102
5.9 Dividir y combinar celdas	103
5.10 Adaptar webs a distintas resoluciones	104
Autoevaluación	107
Unidad 6: Marcos y formularios	109
Mapa conceptual	110
Introducción	111
6.1 Crear marcos	112
6.2 Guardar y configurar marcos	113
6.3 Contenido del marco	113
6.4 Conceptos y elementos de formulario	115
6.5 Crear y validar formularios	115
Autoevaluación	120
Unidad 7: Multimedia	122
Mapa conceptual	123
Introducción	124
7.1 Películas en flash	125
7.2 Sonido	128
7.3 Video	129
Autoevaluación	131
Unidad 8: Crear plantilla web en capas	133
Mapa conceptual	134
Introducción	135

8.1 Concepto y uso	136
8.2 Crear plantillas con Spry	136
8.3 Inserción y formato en capa	140
8.4 Diseñar regiones editables en una plantilla con capas	142
Autoevaluación	146
<i>Bibliografía</i>	148
<i>Glosario</i>	149

INTRODUCCIÓN

Dreamweaver es una herramienta que simplifica el tiempo de desarrollo de aplicación web. Además, a los diseñadores les proporciona una estructura del proyecto, y permite organizar el código fuente, forzando al desarrollador a crear códigos más legibles y más fáciles de mantener; también facilita la programación de aplicaciones, ya que algunas de las aplicaciones encapsulan la información en algunas instrucciones sencillas mediante estilo CSS.

En la primera unidad se exponen las consideraciones generales de *Dreamweaver* y los espacios de trabajo.

La segunda unidad describe el sitio local, es decir, las propiedades del documento de *Dreamweaver*.

Las principales características de inserción del texto y de hoja de estilo CSS que se incorporan en un sitio web se indican en la tercera unidad.

La cuarta unidad presenta los tipos de enlace o hipervínculos de los documentos para que el usuario pueda navegar en cada uno de los contenidos de la página web.

El uso de los diferentes tipos de gráficos que se puede incluir en el contenido de un proyecto web se encuentra en la unidad cinco.

El uso de los marcos dentro de la página para enriquecer el contenido se indica en la unidad seis.

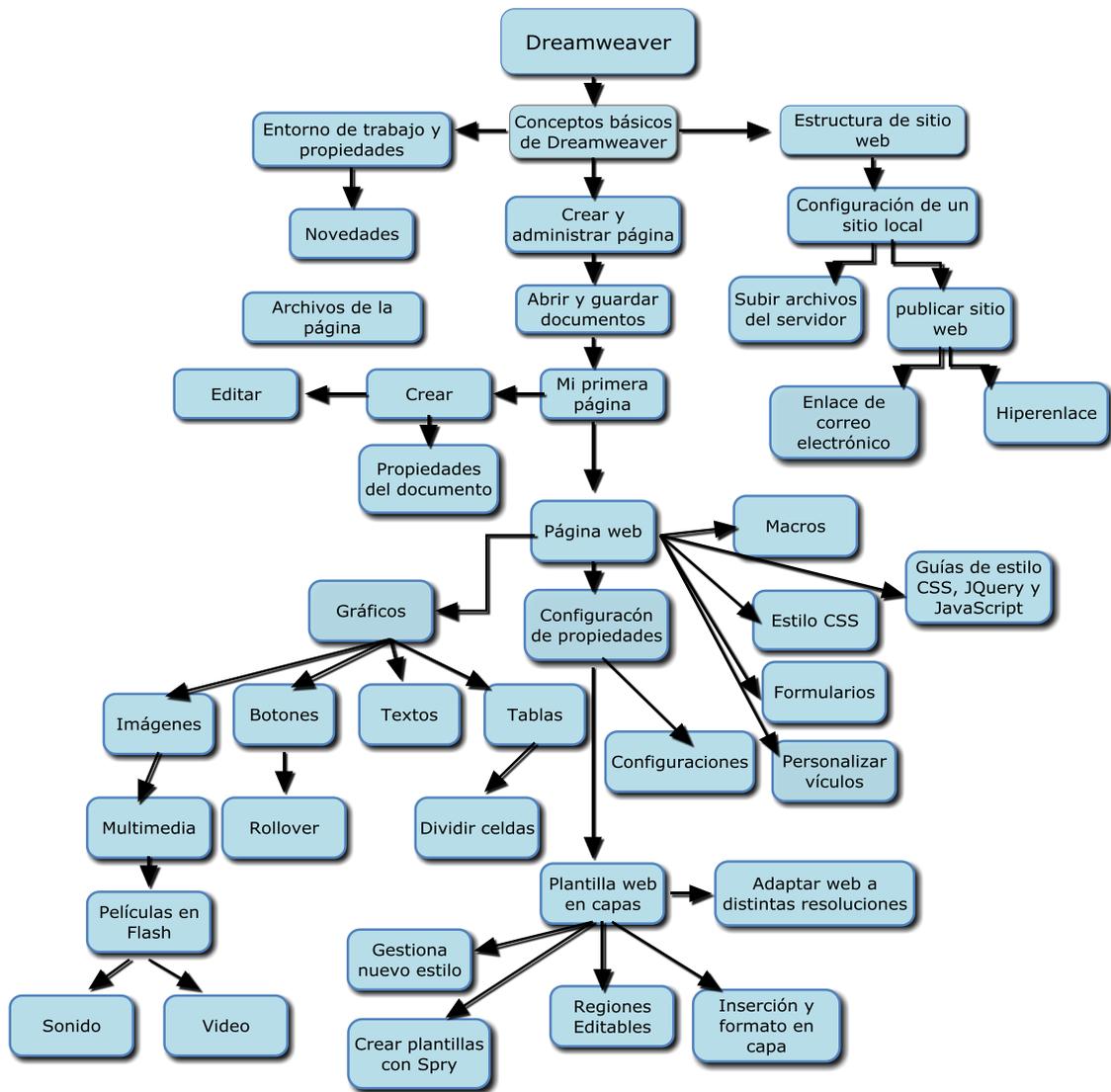
Multimedia se refiere al recurso que puede enriquecer el diseño y ayuda a mejorar la experiencia del usuario, esto se expone en la séptima unidad.

La última unidad describe los pasos para crear una página web prediseñada para utilizarla en diferentes proyectos, lo cual minimiza el tiempo de desarrollo para quienes requieren utilizar una plantilla.

OBJETIVO GENERAL DE APRENDIZAJE

El estudiante reconocerá las bases prácticas para el diseño, desarrollo y administración de sitios web, aprovechando las ventajas que *Dreamweaver* proporciona para desarrollar páginas web estáticas y dinámicas.

MAPA CONCEPTUAL



UNIDAD 1

CONCEPTOS BÁSICOS DE DREAMWEAVER

OBJETIVO

El alumno aprenderá a crear y a guardar un archivo de *Dreamweaver* para realizar el primer diseño de una página web.

TEMARIO

1.1 QUÉ ES *DREAMWEAVER*

1.1.1 *Novedades de Dreamweaver*

1.1.2 *Espacios del trabajo*

1.2 ESTRUCTURA DE SITIO WEB

1.3 ABRIR Y GUARDAR DOCUMENTOS

1.4 EL ENTORNO DE TRABAJO Y PROPIEDADES DE *DREAMWEAVER*

1.4.1 *Las barras*

1.5 HTML BÁSICO

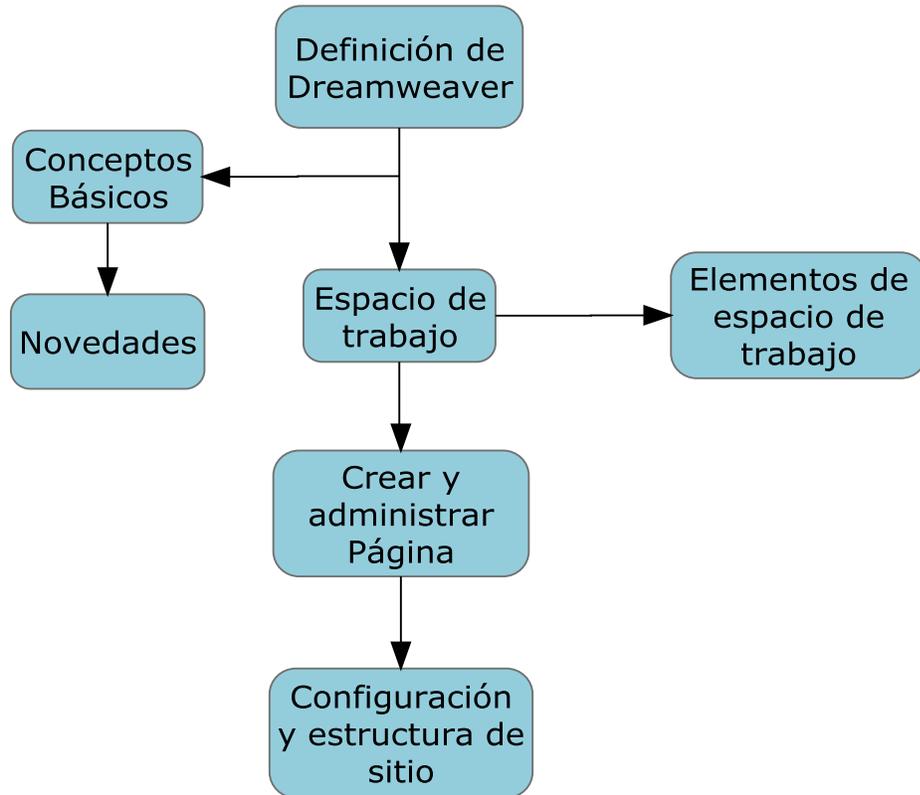
1.6 MI PRIMERA PÁGINA

1.7 PERSONALIZAR EL ÁREA DE TRABAJO

1.8 COMPAGINAR DOS SESIONES

1.9 GUÍAS DE ESTILO CSS

MAPA CONCEPTUAL



INTRODUCCIÓN

Dreamweaver es un software o herramienta potente para el diseño de páginas web. Permite crear páginas profesionales, tanto estáticas como dinámicas; incorpora herramientas que permiten trabajar fácilmente con el código HTML. Lo pueden utilizar diseñadores, programadores e incluso, técnicos en programación.

En esta unidad, se explican los conceptos básicos, las novedades y los espacios de trabajo de *Dreamweaver*. Para el desarrollo de este libro se utilizó *Dreamweaver* CS3 que incorpora bastantes herramientas que actualmente están en la versión CSS5. Para esta versión CS3 se incorpora la utilización de estilos CSS como un potente componente para crear la vista de la página, además ofrece una integración de elementos como Fireworks, Flash e incluso, archivos multimedia.

1.1 QUÉ ES DREAMWEAVER

Adobe® Dreamweaver® es un software para diseño de aplicación web, basado en estándares de la w3¹, que permite a los diseñadores y desarrolladores crear páginas profesionales. Asimismo, proporciona funciones visuales, interactivas y de nivel código para diseñar sitios web a través de código HTML, con gestión de contenidos con compatibilidad con los navegadores. *Dreamweaver* permite la conexión o gestión de archivos con los servidores de bases de datos y soporta diferentes tipos de programación como: ASP, PHP, JavaScript, XML, CSS, ColdFusion, XSLT, entre otras aplicaciones.

Una de las principales características de *Dreamweaver*, es que permite al usuario utilizar varios navegadores e incorporar diferentes tipos de funcionalidades. Se puede decir que el complemento de *Dreamweaver* es Fireworks para diseñar el menú o para crear archivos gráficos como gif, fotos banners y otros archivos o recursos que pueden ser útiles para la página.

Dreamweaver es un software multiplataforma, que se puede ejecutar en sistema operativo MAC o Windows, cuya primera versión original está desarrollada para el sistema operativo MAC. Adobe® Dreamweaver® se presentó por primera vez en diciembre de 1997, esta versión sólo era para Mac OS; la segunda versión se publicó en marzo de 1998, la cual fue la primera versión para Windows, entre otras versiones; actualmente se publicó en abril del 2011 la versión 11.5 denominada CS5.

1.1.1 Novedades de Dreamweaver

Actualmente, las nuevas funcionalidades de Adobe® Dreamweaver® CS3, se integran con Adobe BrowserLab, uno de los nuevos servicios en línea de CS Live, que proporciona una solución rápida y precisa para realizar pruebas de compatibilidad en múltiples navegadores; por lo tanto, esta nueva versión permite crear relaciones, así como detectar los archivos y scripts externos para confeccionar la página CMS (*Content management System*, sistema de administración de contenidos); estos servicios se obtienen totalmente

¹Estándar, <http://www.w3.org>

integrados y listos para usarse, y permiten la captura del sitio web desde distintos navegadores.

Para el desarrollo de este libro, se utilizó Adobe® Dreamweaver® CS3, cuyas características son mejoradas para el desarrollo de páginas webs, tanto estáticas como dinámicas.

1.1.2 Espacios de trabajo

Adobe *Dreamweaver*, permite trabajar ordenadamente, para ello proporciona tres espacios de trabajo o pantallas principales: código, diseñador y pantalla doble, que se encuentran en la parte superior derecha de la pantalla, tal como se señala en la figura 1.

- a) **Código:**  En este apartado, el desarrollador puede trabajar directamente con el código HTML, el documento de Dreamweaver genera automáticamente la codificación al introducir cualquier objeto dentro del área de trabajo, tal como se aprecia en la figura 1.

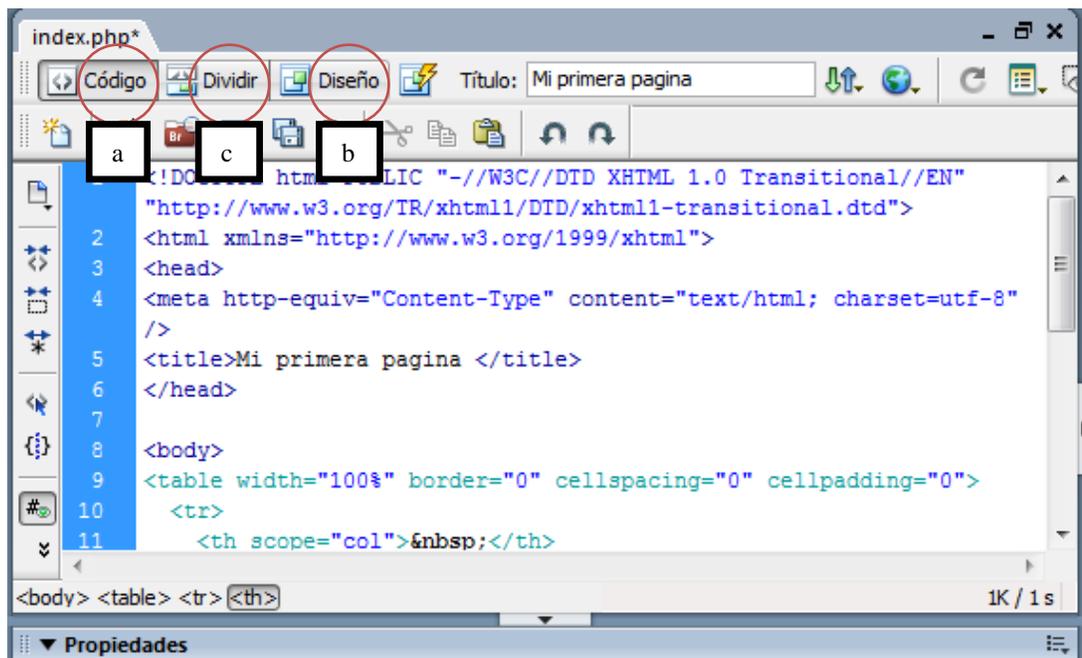
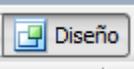


Figura 1 Espacio en forma de código

- b) *Diseñador:*  En este apartado, el desarrollador puede trabajar en modo diseño, visualizando todos los componentes de la página como se observa en la figura 2.

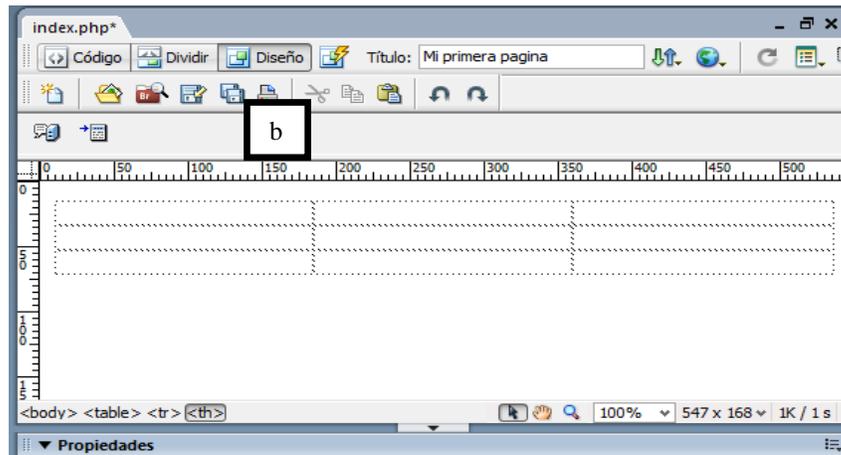
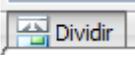


Figura 2 Espacio de trabajo diseñador

- c) *Pantalla doble:*  Permite al desarrollador o programador trabajar en las dos vistas mencionadas en el párrafo anterior; en la pantalla principal, se colocan los documentos de código y el modo diseño, tal como se aprecia en la figura 3.

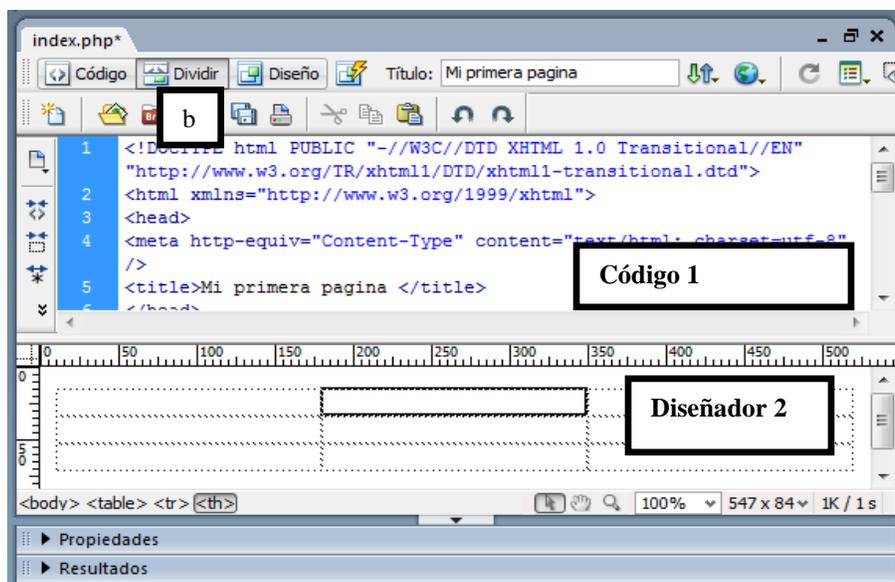


Figura 3 Espacio de trabajo doble

1.2 ESTRUCTURA DE SITIO WEB

Para iniciar el desarrollo de un sitio web es importante planear previamente el recurso informático que se necesitará, hacer una pequeña estructura sobre el contenido del portal, y después estructurar las carpetas del archivo para tener ordenadamente los diferentes tipos de componentes,² en el caso de utilizar un framework, no es necesario hacer todo este trabajo, ya que automáticamente se encuentra estructurado. A continuación, se indican los distintos tipos de estructura web:

Estructura jerárquica

A la primera página o de bienvenida, se le denomina archivo raíz o índice, este archivo se utiliza para conectar los sub-archivos o páginas secundarias de estos archivos, que pueden ser enlazadas a muchos archivos, divididos por niveles, tal como se aprecia en la figura 4. Para mayor comprensión se puede visitar la siguiente liga: <http://www.joomlaspanish.org/>

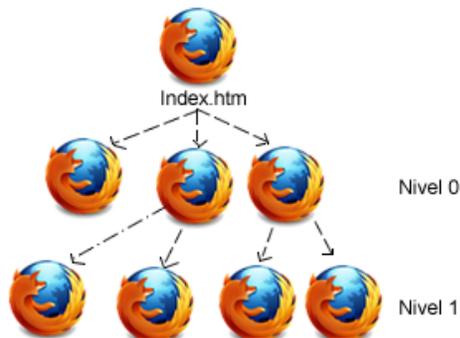


Figura 4 Estructura jerárquica

Estructura lineal

La estructura web lineal está interconectada a partir de una página principal, cuyos enlaces están en cada página, y permiten al usuario retroceder o ir a cada página visitada, como si se hojeara; para mejor comprensión se ilustra el diagrama en la figura 5.

² Adobe, http://help.adobe.com/es_ES/Dreamweaver/10.0_Using/WS_cbb6b82af544594822510a94ae8d65-7f60a.html



Figura 5 Estructura lineal

Estructura en red

Las páginas con esta estructura se enlazan unas con otras de acuerdo con sus contenidos, y no se aprecia ningún tipo de jerarquía; para su mejor comprensión se recomienda visitar la siguiente liga: <http://espanol.bestbuy.com/enes/>.



Figura 6 Estructura en red

Para el desarrollo del sitio web, es importante planear y organizar todos los trabajos que se realizarán, a continuación se indica claramente cómo se estructura una página estática, además se menciona la diferencia entre crear páginas planas y páginas dinámicas.

La página estática se integra por archivos planos y solamente cuenta con la información de la empresa, es decir, esta página no tiene asociada una base de datos, para mayor claridad, en el siguiente ejemplo se creó una carpeta con el siguiente contenido: una carpeta de iconos, imágenes, scripts y un archivo de estilo, y la página principal denominada índice.

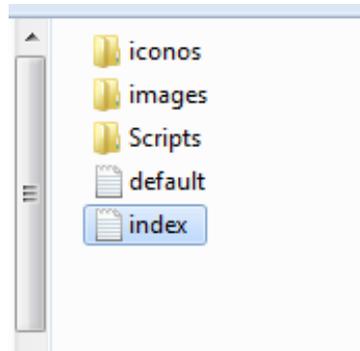


Figura 7 Representación de una página plana

El desarrollo de la página plana no requiere demasiadas carpetas, sólo es necesario separar los diferentes tipos de archivos, como se mostró en la figura 7.

El desarrollo de la página dinámica es mucho más complejo, ya que contiene bastantes archivos separados por carpetas que encriptan todo el funcionamiento de la página, para ejemplificar la página dinámica se descargó el framework de CakePHP que contiene bastantes archivos, tal como se aprecia en la figura 8.

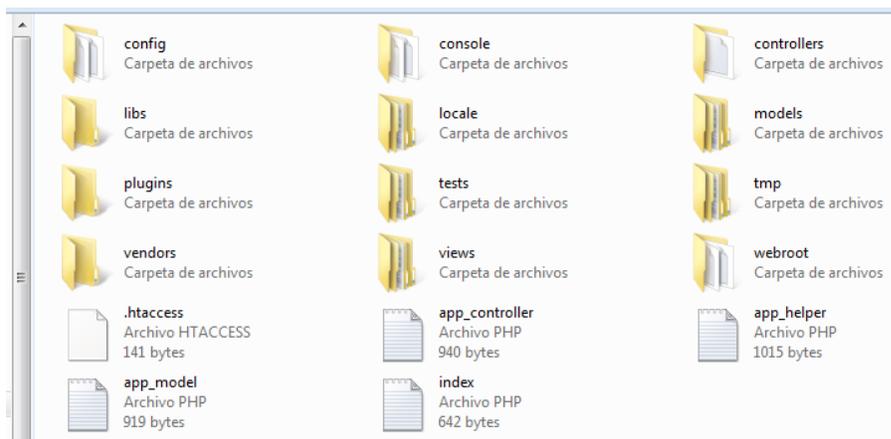


Figura 8 Representación de carpeta para una página dinámica

El desarrollo de las páginas dinámicas es bastante más complejo en la estructura de los archivos, en donde las configuraciones son distintas de acuerdo a la arquitectura del Modelo Vista Controlador (MVC).

Lo anterior muestra las formas en las que están estructuradas por carpetas las páginas web, tanto planas como dinámicas; en la siguiente ilustración se muestra la arquitectura principal de un página dinámica utilizando el framework de CakePHP, es decir, “una estructura conceptual y tecnológica de soporte definida, normalmente con artefactos o módulos de software concretos, con base en la cual otro proyecto de software puede ser organizado y desarrollado”.³

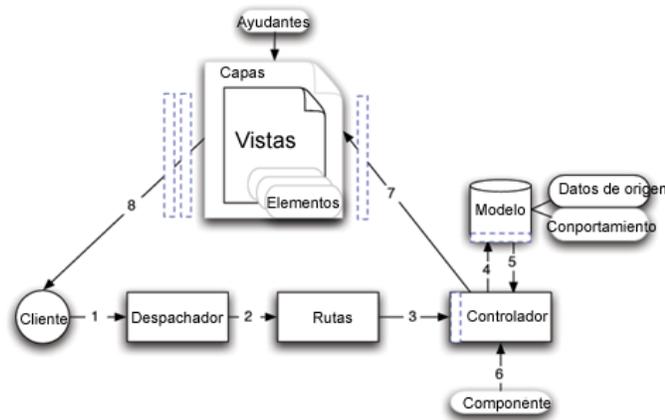


Figura 9 Arquitectura de funcionamiento de web dinámica con MVC

1.3 ABRIR Y GUARDAR DOCUMENTOS

Adobe® Dreamweaver, es una de las herramientas más potentes para crear y editar web, que ofrece diversas formas de crear un documento; el primer paso para crear un proyecto es abrir Adobe® Dreamweaver, las opciones son las siguientes: Inicio>Todos los programas>Macromedia>Dreamweaver, aunque la forma más fácil, rápida y sencilla es buscar el icono de acceso directo desde el escritorio, como el que se muestra: . Una vez abierto el software se pueden utilizar los siguientes pasos para abrir un documento de Adobe® Dreamweaver:

- a) Archivo><abrir><proyecto><índice u otros archivos>.
- b) Utilizando una combinación de tecla Ctrl+O.
- c) Hacer doble clic en inicio  para abrir el archivo.

³CakePhp, <http://cakephp.org/>

Existen varias formas de crear un documento nuevo en *Dreamweaver*, la más habitual es utilizar los siguientes pasos:

- a) Clic en  de la barra de herramientas estándar.
- b) Utilizar la combinación de la tecla Ctrl+N.
- c) Ir a la barra de menú y hacer clic en el botón *abrir* de la barra de herramientas estándar y elegir la leyenda *Nuevo*.

Cuando se han efectuado los pasos anteriores, aparecerá una ventana nueva que permitirá elegir los diferentes tipos de archivos, tal como se muestra en la figura 10.

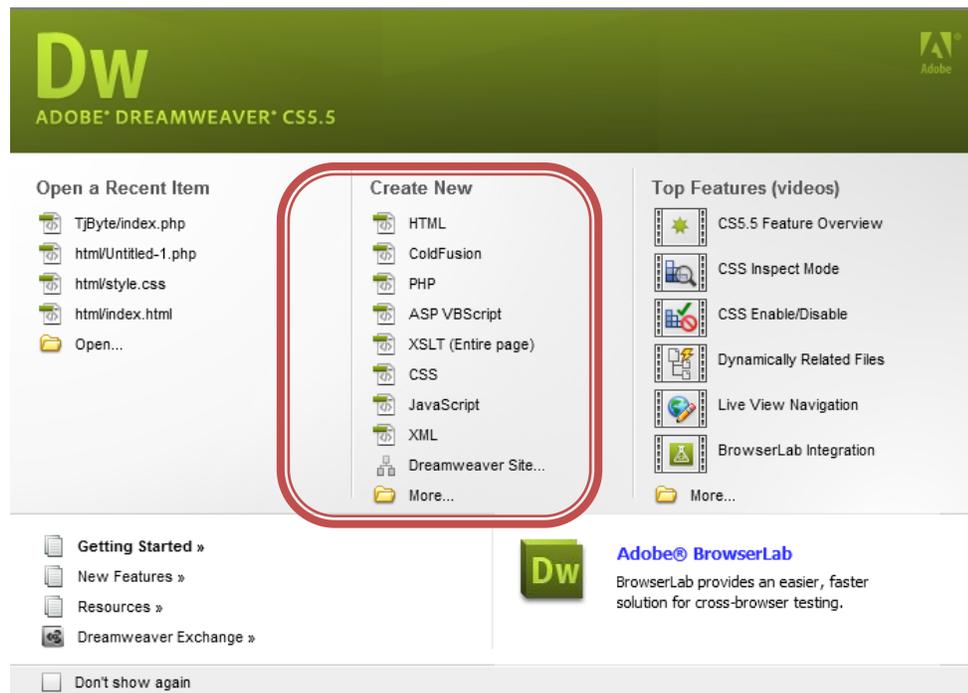


Figura 10 Pantalla para abrir nuevo documento

En la parte que está señalada en la ventana anterior, se encuentran los diferentes tipos de archivos que se pueden crear con *Dreamweaver*.

Para guardar un documento, se pueden utilizar cualquiera de las siguientes operaciones:

- a) Clic en botón  de la barra de herramienta estándar.

- b) Utilizar el atajo Ctrl+S.
- c) Clic <archivo><Guardar >.
- d) Guardar todos los archivos que están abiertos.
- e) También existe la opción de *guardar como*, que se utiliza cuando se desea guardar con otro nombre el archivo.
- f) Se utiliza el siguiente atajo Ctrl+ Mayús+S.

1.4 EL ENTORNO DE TRABAJO Y PROPIEDADES DE DREAMWEAVER

Al crear un nuevo documento de Dreamweaver se muestran todos los componentes que son útiles para desarrollar el proyecto. En este apartado, se mencionarán todas las herramientas estándar de *Dreamweaver*. El área de trabajo de *Dreamweaver* se puede ajustar a distintas formas de trabajo y a diversos niveles de conocimiento del diseñador o programador. Al iniciar *Dreamweaver*, se abrirán los siguientes elementos del área de trabajo:

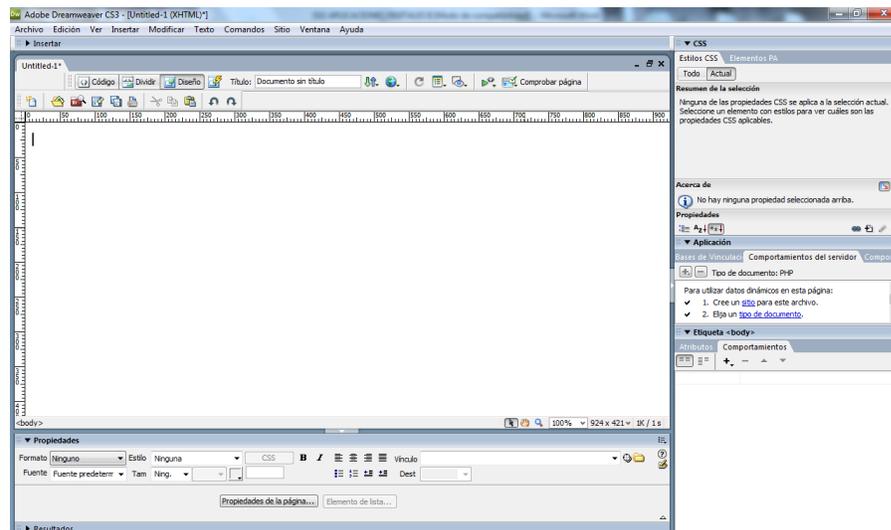


Figura 11 Entorno de trabajo de Dreamweaver

Ahora que se ha identificado el entorno de trabajo de Adobe *Dreamweaver*, en el siguiente subtema se describen a detalle cada una de las propiedades.

1.4.1 Las barras

Barra de título

Muestra la información o la descripción de *Adobe Dreamweaver* junto con la ruta del archivo, tal como se aprecia en la figura 12.



Figura 12 Barra de título

Barra de menú

La barra de menú de *Adobe Dreamweaver* está agrupada en menús desplegables. Al dar clic en Insertar, por ejemplo, se muestran las operaciones relacionadas con los diferentes elementos o conjunto de herramientas que se pueden usar o visualizar, tal como se observa en la figura 13.

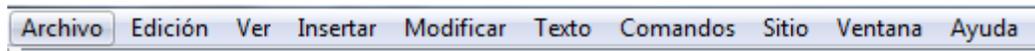


Figura 13 Barra de menú

Barra de herramienta estándar

Esta barra se compone de iconos que se pueden utilizar de forma inmediata durante el proceso de diseño o programación del sitio web, tal como se ilustra en la figura 14.



Figura 14 Barra de herramienta estándar

Barra de herramientas del documento de Dreamweaver

En esta parte se muestran tres opciones para desarrollar el sitio web; la primera es para trabajar en modo de código; la segunda se divide en dos partes: en código o en modo diseño; y la tercera es para trabajar en modo diseño. En el campo de texto se muestra el título de la página e incluye la herramienta para

ejecutar las pruebas durante el desarrollo del proyecto, y el icono de vista previa, tal como se ilustra en la siguiente figura:

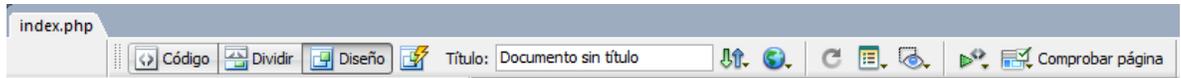


Figura 15 Barra de herramientas de documento

Barra de estado

Muestra los elementos de la etiqueta HTML (<body>) y proporciona un puntero de selección de herramienta, así como de herramienta de mano (para arrastrar la página), herramienta zoom, y el nivel de aumento de la visualización, y el tamaño de la ventana.

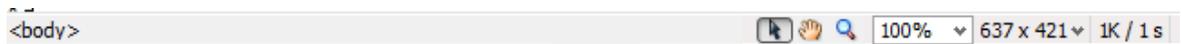


Figura 16 Barra de estado

Paneles de inspector

Dreamweaver utiliza ventanas desplegadas como la barra de herramientas. El panel de inspector cambia de acuerdo al objeto insertado dentro del proyecto, y se puede activar y desactivar desde la barra de herramientas, sus características principales se muestran en la figura 17.

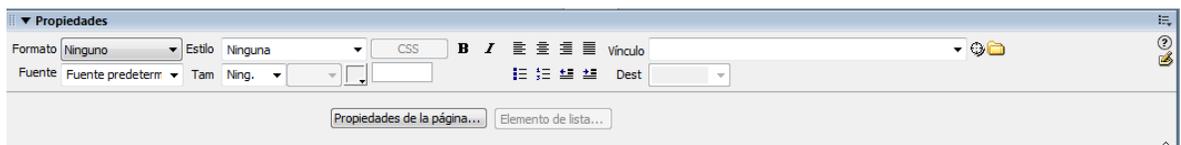


Figura 17 Barra inspector de propiedades de documento Dreamweaver

Barra de herramienta insertar o paneles de objetos

El panel de objeto permite agregar componentes que se utilizarán en el proyecto sin necesidad de acceder a la barra insertar para ahorrar tiempo y agilizar el desarrollo. En esta herramienta se agrupan categorías como tablas, textos, entre otros elementos como insertar, común, diseño, formulario, PHP, datos, spry, texto, y favoritos, tal como se representa en la siguiente ilustración:

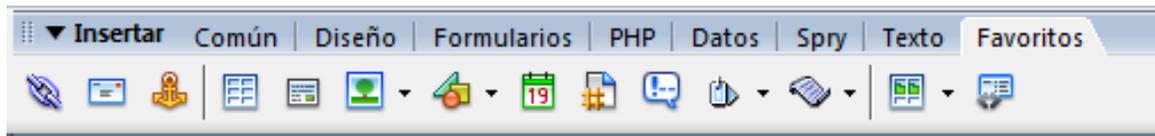


Figura 18 Barra de herramientas o paneles de objetos

1.5 HTML BÁSICO

“El HTML (*HyperText Markup Language* o *Lenguaje de Mercado de Hipertexto*) es el lenguaje utilizado para definir las páginas del Word Wide Web. Los ficheros HTML son ficheros ASCII, que pueden ser escritos con cualquier editor básico”,⁴ las instrucciones de HTML tienen ciertas características que especifican las instrucciones como los TANGs, que son caracteres que identifican el funcionamiento del archivo y se encuentran encerrados entre los caracteres menor que (<) y mayor que (>), es decir, son un conjunto de etiquetas incluidas en archivos de texto que definen la estructura del documento.

```
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">¶  
<head>¶
```

La estructura de un HTML en Adobe *Dreamweaver* es la siguiente:

La especificación en:

<html></html> Indica al navegador que el documento texto que está leyendo es un documento HTML. Esta etiqueta se abre al inicio del archivo y se cierra al final del mismo.

<head></head> Acá se detalla el encabezado de la página WEB. Esta etiqueta se abre luego de <html>.

<body></body> Cuerpo de la página donde se despliega el contenido global. Esta etiqueta se abre luego de cerrar el encabezado con </head> y se extiende hasta el final de la página, cerrándose antes de </HTML>.⁵

⁴Hoja de estilo CSS, <http://www.w3c.es/divulgacion/guiasbreves/hojasestilo>

⁵Anibarro Zelaya, Carlos Eduardo, *Manual básico de HTML*, Versión 1.2

En la siguiente figura se observan los niveles de estructura HTML de Adobe Dreamweaver.

```
1 <!DOCTYPE -html -PUBLIC -" -//W3C//DTD -XHTML -1.0 -Transitional//EN" -"http://ww
2 ¶
3 <html -xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml"> -Inicio -del -Html¶
4 ¶
5 <head> // -Encabezado -de -la -página¶
6 -<meta -http-equiv="Content-Type" -content="text/html; charset=utf-8" -/>¶
7 -<title>Mi -Primera -Pagina</title>¶
8 -// -Titulo -de -la -página¶
9 </head>¶
10 //Fin -de -encabezado¶
11 ¶
12 <body> -¶
13 //Inicio -de -cuerpo -de -la -página¶
14 </body>¶
15 //Fin -del -cuerpo -de -la -pagina¶
16 ¶
17 </html> //Fin -de -Html -¶
18 ¶
```

Figura 19 Estructura interna de HTML

Etiqueta: <title></title>

La etiqueta <title> representa el título de la página web, y muestra el encabezado utilizando la etiqueta *head*, que define el contenido tal como se muestra en el siguiente ejemplo, y la cual se visualiza en la parte superior del navegador.

<title>Mi Primera Página</title>.

Etiqueta <body></body>.

Los elementos como imágenes y textos para el usuario deben encontrarse entre las etiquetas <body>.</body>. Esta etiqueta cuenta con los siguientes atributos:⁶

- a) Bgcolor define el color de fondo de la página.
- b) Text define el color del texto de la página.
- c) Link define el color de los vínculos en la página.
- d) Alink define el color del vínculo actual o activado en la página.
- e) Vlink define el color del vínculo ya visitado.

⁶Anibarro Zelaya, Carlos Eduardo, *Manual básico de HTML*, Versión 1.2.

- f) Background define el archivo gráfico que será desplegado como fondo.
- g) Bgsound define el archivo de audio que se escuchará en la página.IE.
- h) Bgproperties define el movimiento vertical del fondo.IE.

En HTML existen una infinidad de combinaciones de colores que funcionan mediante hexadecimal, cuyo contenido inicial se conforma de un signo de número # antecediendo a los seis números. Para cada representación hay dos números para cada color, como rojo, verde, y azul. Cada uno de los números varía de acuerdo al hexadecimal, tal como se muestra en la siguiente tabla.

#RRVVAA	Color	#RRVVAA	Color
#FFFFFF	Blanco	#000000	Negro
#FF0000	Rojo	#00FF00	Verde

Tabla 1 Ejemplo de combinación de colores para HTML

“En la programación en HTML suelen utilizarse caracteres especiales que denotan la representación en cada palabra que muestra la elegancia en nuestra página, estos símbolos son los siguientes &y; que están colocados al inicio o final de cada instrucción”.⁷

<i>Texto</i>	<i>Descripción</i>	<i>Resultado</i>
´	Acento	´
ñ	Eñe	Ñ
" °: Grados°	Comillas dobles "	"
á	a con acento	Á
é	e con acento	é
 	Espacio en blanco	

Tabla 2 Tabla de caracteres para HTML

⁷Anibarro Zelaya, Carlos Eduardo, *Manual básico de HTML*, Versión 1.2.

1.6 MI PRIMERA PÁGINA

Para crear la primera página en *Dreamweaver*, primero se crea una carpeta en el escritorio o en otros espacios del disco duro para guardar los archivos; en el caso de este ejemplo, se creó una carpeta denominada *proyecto3* y un archivo *index*. Si ya se encuentra abierto Adobe *Dreamweaver* se efectúa el siguiente paso: Archivo > Nuevo > Página en blanco > HTML y después se guarda el archivo y se nombra *index* como la página principal.

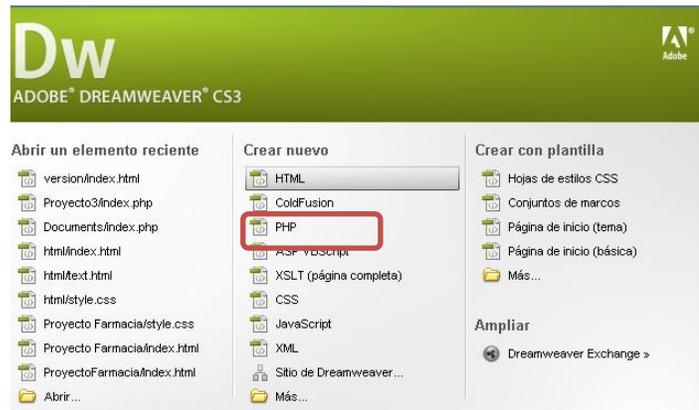


Figura 20 Elección de nuevo archivo HTML

El archivo *index* es una forma de denominar al archivo principal de la página web para ser reconocido en el servidor; contiene instrucciones principales que suele incorporar algunas herramientas de google para el monitoreo o la búsqueda del sitio en la red por los usuarios.

Cuando se ha seleccionado un nuevo documento en blanco, al dar clic conduce al área de trabajo de *Dreamweaver*. El primer paso es asignar el título de la página, existen dos opciones para hacerlo, la primera es mediante el cuadro de texto como se muestra en la figura 21, y la segunda es por medio del código, tal como se aprecia en la figura 22.

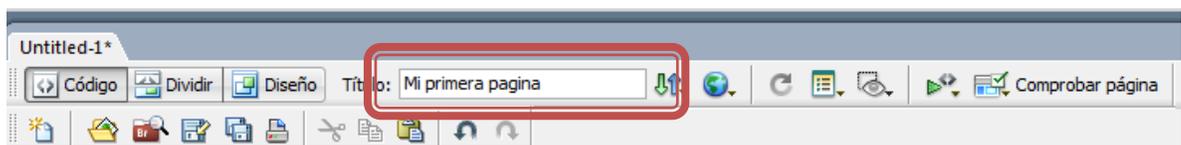
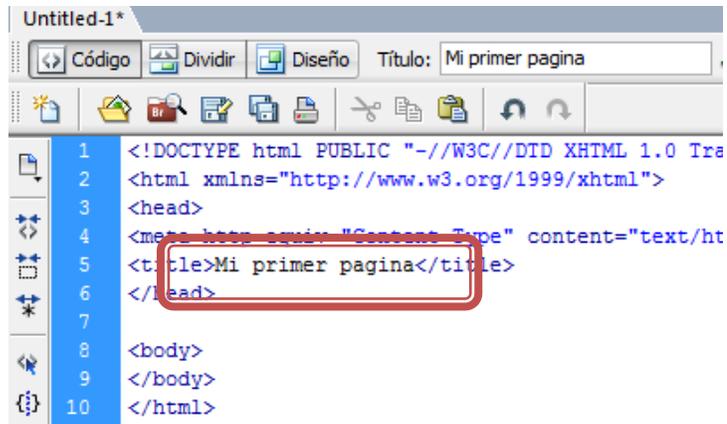


Figura 21 Título de la página



The image shows a text editor window titled "Untitled-1*" with a menu bar containing "Código", "Dividir", and "Diseño". The title bar indicates "Título: Mi primer pagina". The code editor displays the following HTML code:

```
1 <!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Tra
2 <html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
3 <head>
4 <meta http-equiv="Content-Type" content="text/ht
5 <title>Mi primer pagina</title>
6 </head>
7
8 <body>
9 </body>
10 </html>
```

A red rectangular box highlights the line containing the title tag: `<title>Mi primer pagina</title>`.

Figura 22 Título de página por medio de HTML

En la figura 23 se muestra el título de la página en el navegador.

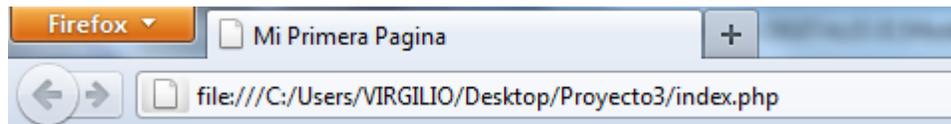


Figura 23 Título de la página

El siguiente paso es crear la estructura principal de la página, es decir, dividir por partes para tener una mejor estructura, tal como se observa en la figura 24.

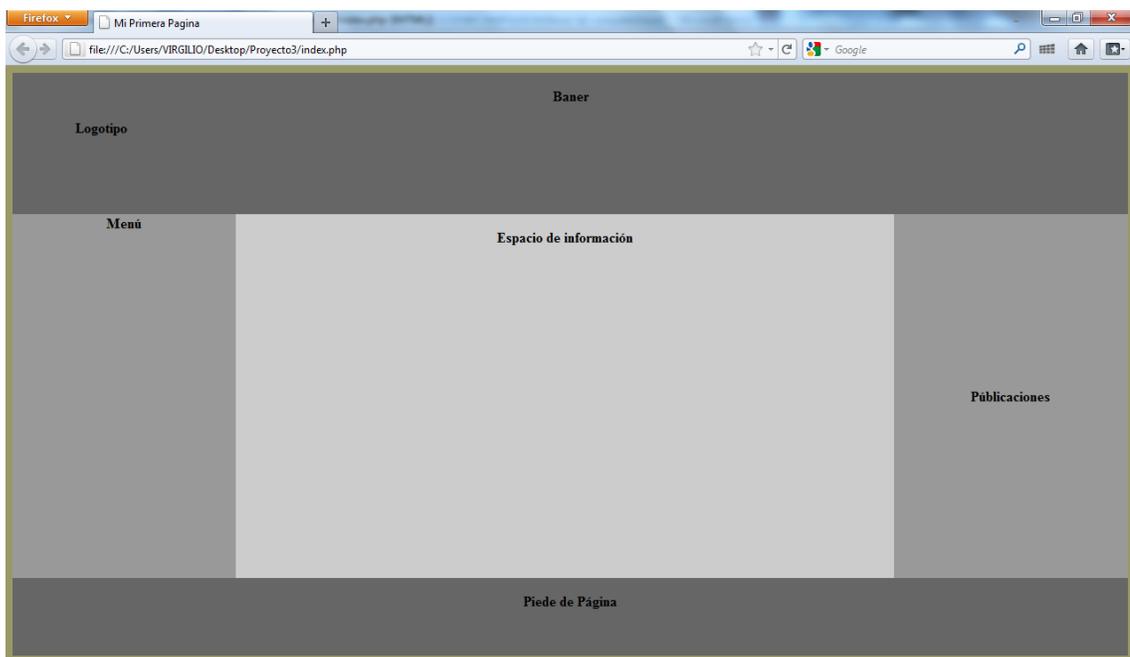


Figura 24 Estructura de la página web

La estructura general de la página web es la siguiente:

- a) Logotipo.
- b) Baner.
- c) Barra de menú.
- d) Espacio de información.
- e) Publicaciones o publicidad.

Como resultado, se obtiene una página estructurada como se muestra a continuación:



Figura 25 Mi primera página

1.7 PERSONALIZAR EL ÁREA DE TRABAJO

Existen varias formas de personalizar el área de trabajo para un diseñador o un programador de página web, el primer paso es configurar el tamaño de visualización de página web, es decir, la medida de la página que visualiza el usuario. Los estándares de media son (800 x 600, 832 x 624, 1024 x 768, maximizado en pixeles).

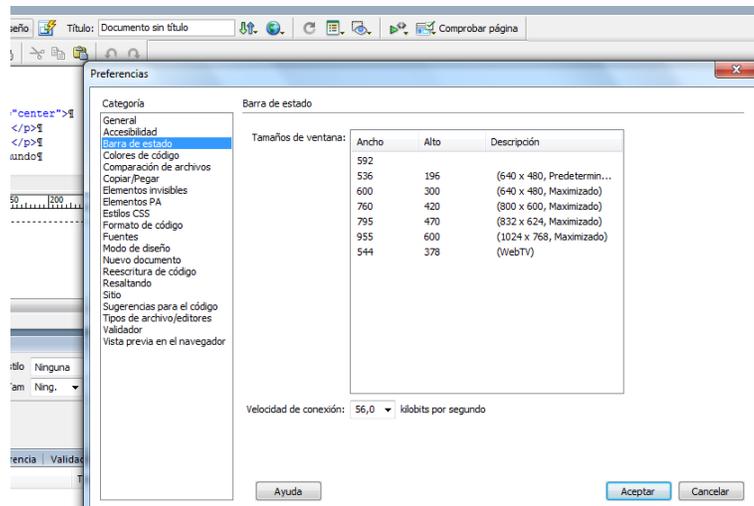


Figura 26 Propiedad de configuración de tamaño de la página web

Cuando ha sido configurado el tamaño de la página, el segundo paso es configurar las propiedades de formato de la página, como tamaño de letra, color de texto, color de fondo, o adjuntar imagen de fondo, como se aprecia en la figura 27.

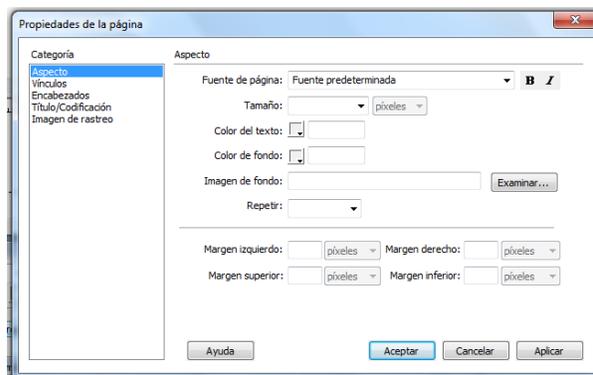


Figura 27 Pantalla de configuración de formato en Dreamweaver

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

1. Crear la primera página con las siguientes características:
 - a) Crear un documento con el nombre `índex`, y modificar el encabezado con el título: “Mi primera página”.
 - b) Agregar el texto: “Hola mundo”.
2. Crear y guardar una página que contenga las siguientes configuraciones:

- a) Configuración de la página con una media de 800x1020.
- b) Agregar un título de la página.
- c) Crear la estructura general de la página que contenga encabezado, área de menú, área de publicación, y pie de página.
- d) Diseñar un logotipo y un encabezado de página.

1.8 COMPAGINAR DOS SESIONES

Para tener dos o más vistas de trabajo en *Dreamweaver* se permite trabajar en múltiples ventanas, a esto se le denomina compaginar dos secciones de trabajo, para efectuar esta configuración se utilizan los siguientes pasos:

- a) Abrir Adobe® Dreamweaver.
- b) Abrir el navegador.
- c) Clic derecho en la parte vacía del navegador de la barra de tareas.
- d) Elegir la opción mostrar ventanas en paralelo.

Y como resultado de las instrucciones anteriores, en la figura 28 se aprecia que ha quedado dividida en dos partes el área de trabajo.

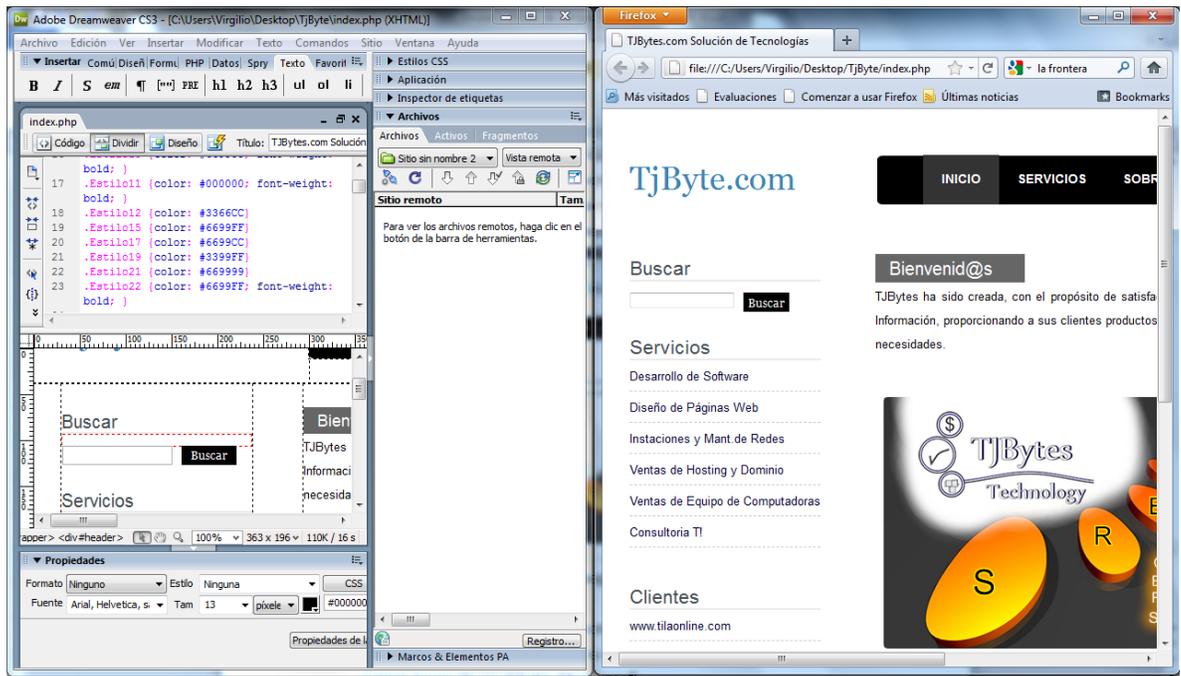


Figura 28 Compaginación de dos páginas

Cuando se han abierto las dos sesiones con el tamaño adecuado, tan sólo se hace clic con el ratón para pasar de una a otra; para regresar a la página con su tamaño normal, se debe hacer clic en el botón maximizar.

1.9 GUÍAS DE ESTILO CSS

Las hojas de estilo en CSS son las siglas de “Cascade Style Sheet”.⁸ Se trata de una especificación sobre los estilos físicos aplicables a un documento HTML, que cambian la apariencia de un sitio web.

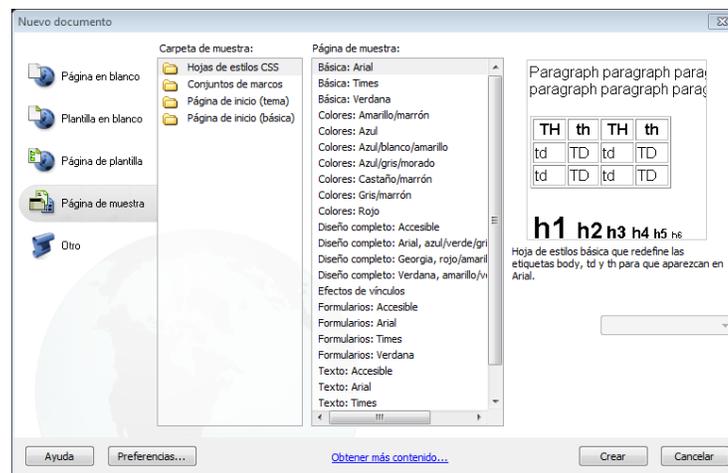


Figura 29 Pantalla principal de hojas de estilo CSS

Básicamente, *Dreamweaver* ofrece la posibilidad de vincular un nuevo estilo CSS desde un archivo (archivo de extensión .CSS) que se puede abrir desde el block de nota para visualizar el contenido, editar de acuerdo a la necesidad y la adaptabilidad del proyecto.

“Una regla de formato CSS consta de dos partes: el selector y la declaración (o en la mayoría de los casos, un bloque de declaraciones). El selector es un término (por ejemplo p, h1, un nombre de clase o un identificador) que identifica el elemento con formato; el bloque de declaraciones

⁸Hoja de estilo CSS, <http://www.w3c.es/divulgacion/guiasbreves/hojasestilo>

define cuáles son las propiedades de estilo. En el siguiente ejemplo, h1 es el selector y el código comprendido entre las llaves ({}).⁹

```
h1 {  
font-size: 16 pixels;  
font-family: Helvetica;  
font-weight: bold;  
}  
body, td, th {  
color: #FFCC99;  
}  
h1 {
```

Para adjuntar el estilo CSS, se utilizan las siguientes opciones:

<propiedades de página><estilo><adjuntar hojas de estilo><examinar> y <aceptar>

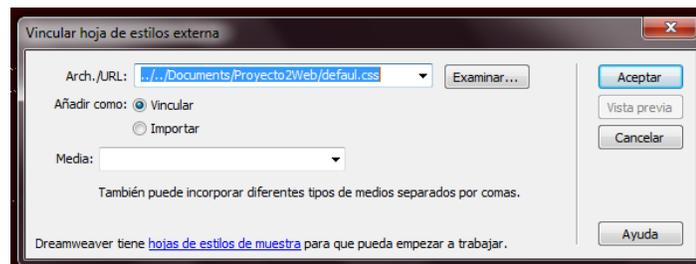


Figura 30 Vincular hojas de estilo CSS

Cuando se ha aceptado la hoja de estilo, queda tal como se observa en la figura 31, esta página se encuentra con estilos que le dan vista a todo el cuerpo de la página.

⁹ http://help.adobe.com/es_ES/Dreamweaver/10.0_Using/WScbb6b82af5544594822510a94ae8d65-7e2fa.html



Figura 31 Página con hoja de estilo

Para usar los estilos, no es necesario seleccionar el texto del documento que se desea, se selecciona en “estilo”, en el panel de propiedades de *Dreamweaver*.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

1. Crear una página utilizando el HTML desde un bloc de notas considerando los siguientes elementos:
 - a) Una medida de 600x800.
 - b) Encabezado: “Mi primera página creado en bloc de notas”.
 - c) Pie de página con el nombre del alumno.
 - d) Guarda el archivo con el nombre `índex.html`

AUTOEVALUACIÓN

1. ¿Cuál es la novedad de *Dreamweaver* CS3?
2. ¿Cuáles son las principales áreas de trabajo de *Dreamweaver*?
3. Menciona las tres estructuras o arquitecturas de la página web:
4. ¿Cuáles son las principales clasificaciones de una página web?
5. ¿Cuáles son los pasos para abrir *Dreamweaver*?
6. ¿Qué combinación de teclado se utiliza para guardar un documento de *Dreamweaver*?
7. Nombra la siguiente barra: 
8. ¿Qué significa HTML?
9. Cuando existen dos o más páginas para trabajar en múltiples ventanas, a esto ¿cómo se le denomina?
10. Crea un documento web que contenga como título: “Mi segundo proyecto”, un encabezado con el texto: “Bienvenido a mi segunda página” y un pie de página que contenga la fecha de su creación.

RESPUESTAS

1. Permite crear relaciones y detectar los archivos y scripts externos para confeccionar la página CMS (Content Management System, sistema de administración de contenidos).
2. Código, diseñador y pantalla doble.
3. Estructura jerárquica, estructura lineal y estructura en red.
4. Estática y dinámica.
5. Inicio> Todos los programas>Macromedia> Dreamweaver.
6. Utilizar el atajo Ctrl+S.
7. Barra de herramientas estándar.
8. HyperText Markup Language.
9. Compaginar dos sesiones.

UNIDAD 2

CONFIGURACIÓN DE UN SITIO LOCAL

OBJETIVO

El alumno aprenderá a configurar un servidor local para realizar diferentes pruebas de la página hasta publicar el sitio web en Internet.

TEMARIO

2.1 INTRODUCCIÓN

2.2 CREAR O EDITAR UN SITIO WEB SIN CONEXIÓN A INTERNET

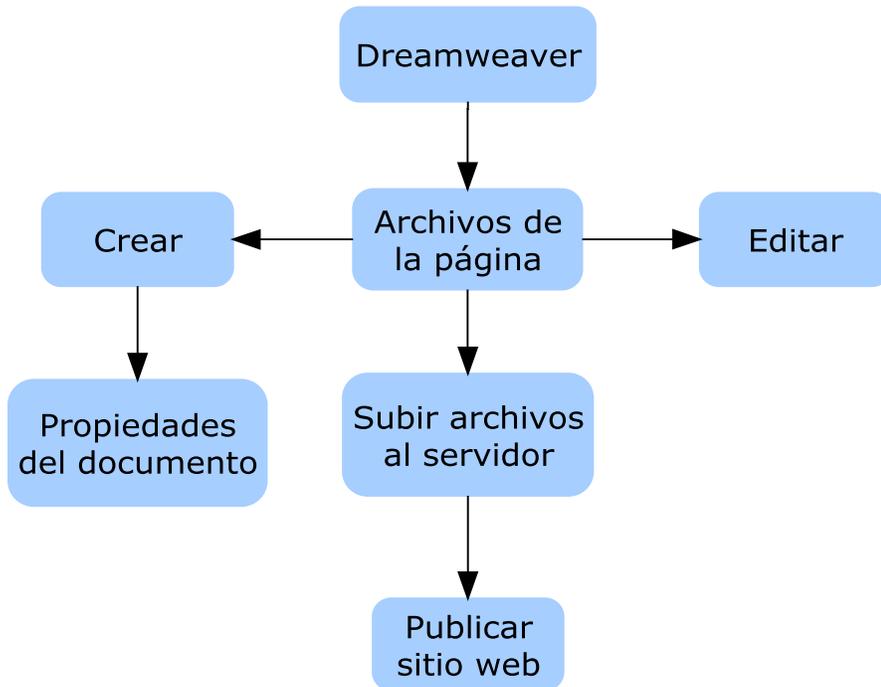
2.3 SUBIR ARCHIVOS AL SERVIDOR Y PUBLICAR EN INTERNET

2.4 COMPROBAR TAMAÑO PARA OPTIMIZACIÓN DE CARGA

2.5 PROPIEDADES DEL DOCUMENTO

2.6 LOS COLORES

MAPA CONCEPTUAL



INTRODUCCIÓN

Un sitio web es un conjunto de documentos de *Dreamweaver* que están relacionados entre sí y que comparten la misma configuración con diferente tipo de contenidos. La organización de los archivos en sitio web permite organizar detalladamente, así como compartir los archivos que permiten mantener los vínculos en todo el documento del diseño como si se tratara de un libro que se puede ver de página en página.

2.1 INTRODUCCIÓN

El desarrollo de un sitio web necesita de un análisis de requerimientos y después hacer la planeación para la estructura que permita organizar los contenidos, y también las carpetas y archivos para adecuar la configuración deseada. En esta unidad se indicará paso a paso la configuración de un sitio local, sin conexión a Internet y con conexión a Internet.

2.2 CREAR O EDITAR UN SITIO WEB SIN CONEXIÓN A INTERNET

Dreamweaver ofrece la posibilidad de trabajar en diversas formas con varios documentos a la vez. Para crear un sitio web local sin conexión a Internet, sólo se debe tener el archivo raíz, que suele componerse de varios archivos organizados y *Dreamweaver* permite editar o crear nuevos archivos. En el siguiente ejemplo se muestran los pasos para crear un sitio web:

- a) Abrir *Dreamweaver*.
- b) Seleccionar menú, archivo y abrir un documento en blanco, una plantilla prediseñada o un archivo guardado previamente. Estas tres formas de crear o editar se explican a continuación a detalle para mejor comprensión.

Archivo nuevo

Para crear un archivo nuevo se efectúan los siguientes pasos:

<Archivo nuevo><Nuevo><HTML><Crear><Guardar><Crear Carpeta><Nombrar archivo>, tal como se muestra en la figura 2.1.

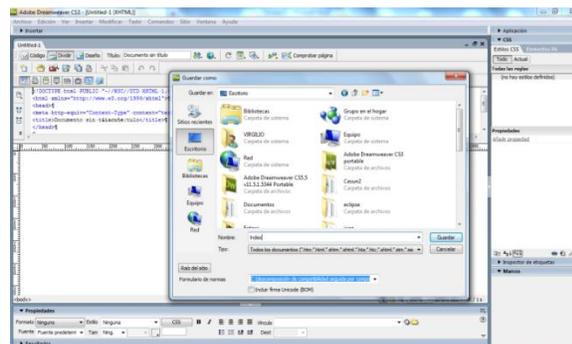


Figura 2.1 Pantalla para guardar un archivo nuevo

Plantilla

La segunda opción para crear una página es utilizando una plantilla prediseñada incluida en *Dreamweaver*, esta plantilla ya viene configurada con algunas opciones como tamaño de letra, colores de fondo, encabezados, etc. La elección de la plantilla se ilustra en la figura 2.2.

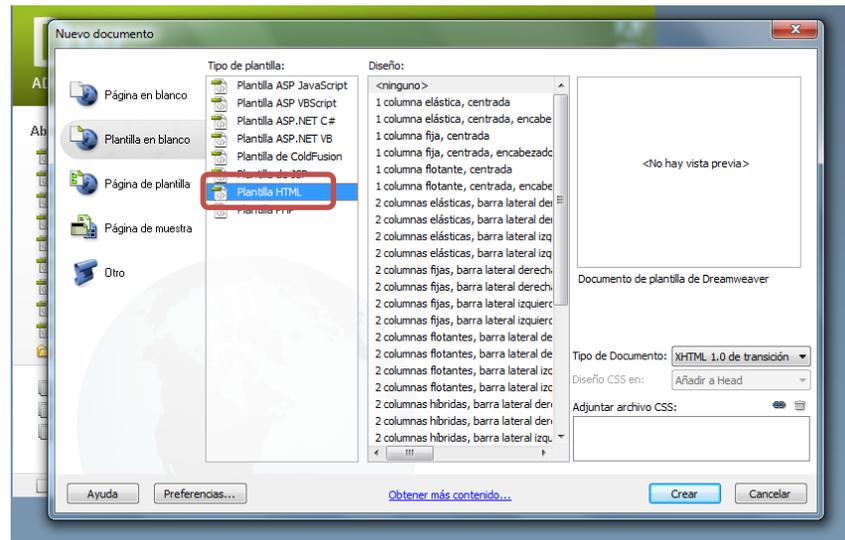


Figura 2.2 Plantilla prediseñada

En la figura 2.3 se muestra un formato completo de la plantilla, la cual es modificable por el desarrollador o diseñador de la página web.

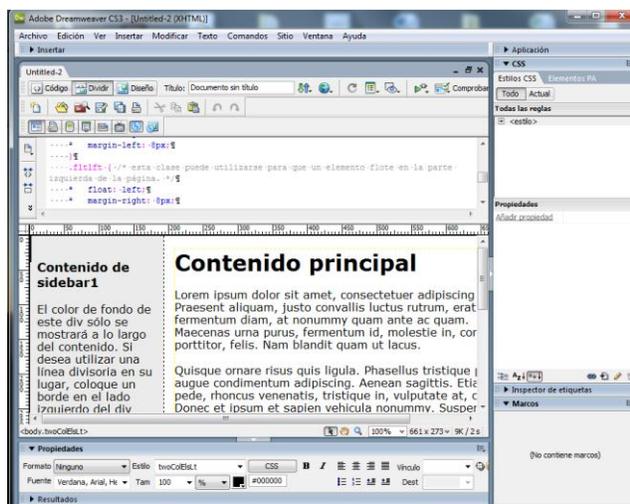


Figura 2.3 Archivo guardado o modificar archivo

Editar archivo

Para editar un archivo, es necesario buscar la dirección de la carpeta o la ruta donde está guardado el archivo que se modificará, si la página está configurada con CSS estilo, sólo será necesario modificar el índice o la página principal, el resto del archivo se modificará automáticamente.

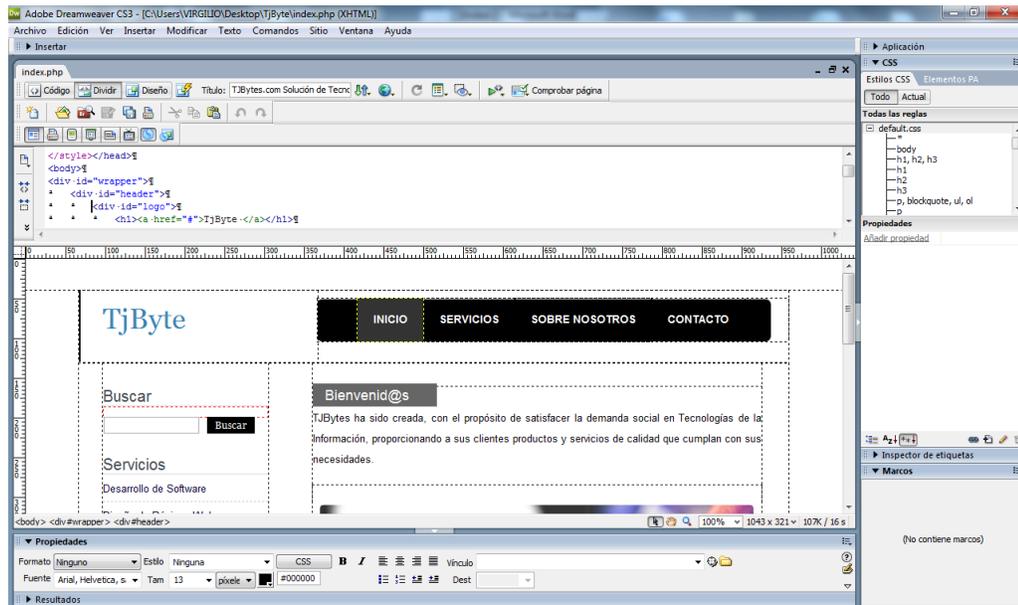


Figura 2.4 Modificar archivo

En la figura 2.4 se muestra un ejemplo desarrollado con el estilo CSS, cuyas características están configuradas de tal manera que al modificar el estilo cambia automáticamente toda la vista.

2.3 SUBIR ARCHIVOS AL SERVIDOR Y PUBLICAR EN INTERNET

Para configurar un servidor local de una página web sin conexión a Internet se efectúan los siguientes pasos:

<Barra de menú Dreamweaver><Sitio><Administración de sitio><nuevo><Listo>.

El administrador abre una ventana con botones de múltiples opciones, en donde se debe agregar el sitio web al servidor local y confirmar con el botón *Listo*, tal como se observa en la figura 2.5.

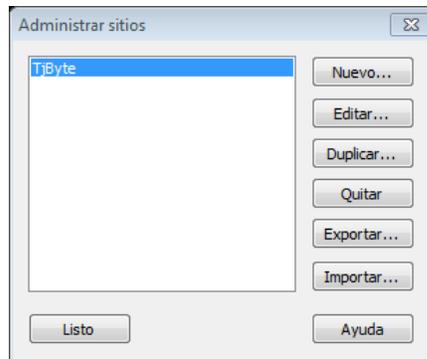


Figura 2.5 Pantalla para agregar un sitio web en servidor local

Cuando se ha abierto la ventana para agregar un sitio web local, se utiliza la siguiente configuración en Adobe *Dreamweaver*:

<Barra de menú><sitio><>Nuevo sitio> y aparece la ventana de la figura 2.6.

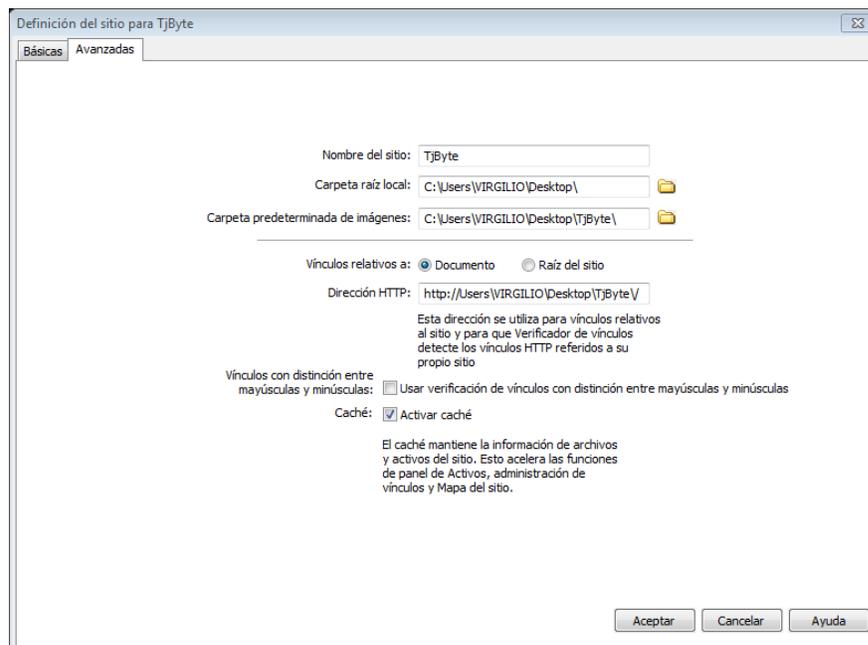


Figura 2.6 Configuración avanzada de un sitio web local

Cuando se ha abierto la configuración avanzada, se muestran varios campos para indicar el nombre del sitio, la dirección de la carpeta raíz y la carpeta de imágenes predeterminadas.

En el ejemplo, al sitio se le asignará el nombre de tjBytes, la carpeta raíz está situada en el escritorio, y después se copia a la dirección de servidor que está instalado en el equipo. El servidor wamp “es un sistema indicado para los usuarios que no tienen instalado en el sistema ninguno de los programas necesarios para programar en PHP (Apache, PHP y MySQL),”¹⁰ para realizar la configuración del archivo se busca la carpeta o el directorio wamp, se sitúa la carpeta www y se asigna un nombre, para este ejemplo se denominó tjBytes; después de efectuar estos pasos se agrega el nombre al HTTP y se elije aceptar, tal como se representa en la figura 2.7.



Figura 2.7 Configuración de carpeta http local

También se puede hacer un configuración para el acceso remoto, para ello se efectúan los siguientes pasos:

<Acceso: FTP><Servidor FTP: Nombre del servidor><Directorio de servidor: Directorio><Usuario: Usuario><Contraseña: *****>, tal como se aprecia en la figura 2.8.

¹⁰<http://www.desarrolloweb.com/articulos/wampserver-instalar-php5.html>

Acceso: FTP

Servidor FTP: virgilio@tjbytes.com

Directorio del Servidor: ftp.tjbytes.com

Usuario: virgilio@tjbytes.com

Contraseña: ●●●●●●●● Guardar

Utilizar FTP pasivo

Utilizar el modo de transferencia IPv6

Utilizar firewall

Utilizar FTP seguro (SFTP)

Mantener información de sincronización

Cargar archivos en el servidor automáticamente al guardar

Permitir desproteger y proteger archivo

Figura 2.8 Configuración de acceso remoto de archivos por FTP

Para configurar un servidor de prueba, se realizan los siguientes pasos:
 <Modelo del servidor:PHPMySQL><Acceso: FTP> esto se ilustra detalladamente en la figura 2.9.

Servidor de prueba

Modelo de servidor: PHP MySQL

Acceso: FTP

Servidor FTP: virgilio@tjbytes.com

Directorio del servidor: tjbytes.com

Usuario: virgilio@tjbytes.com

Contraseña: ●●●●●●●● Guardar

Utilizar FTP pasivo

Utilizar el modo de transferencia IPv6

Utilizar firewall (en Preferencias)

Utilizar FTP seguro (SFTP)

Prefijo de URL: http://virgilio@tjbytes.com/tjbytes.com/

El Prefijo de URL es la carpeta raíz del sitio en el servidor de prueba.

Figura 2.9 Configuración de servidor de prueba

Al terminar la configuración, los archivos ya están colocados en la carpeta del servidor y se hará una actualización del caché del sitio al finalizar el proceso, y se mostrará un panel de archivo del sitio web local configurado.

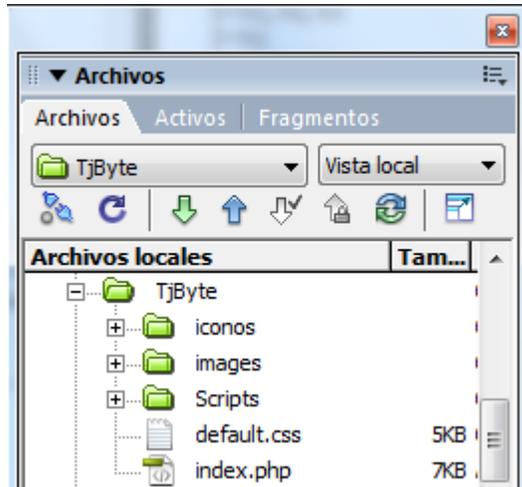


Figura 2.10 Archivos guardados en la raíz del servidor

Al sincronizar el archivo del servidor, se muestra una pantalla para habilitar la seguridad del sitio web, tal como se observa en la figura 2.11 que muestra la autorización del acceso de firewall de Windows.



Figura 2.11 Pantalla de firewall de Windows

Para publicar el sitio web en Internet, existen tres formas de hacerlo: acceso por ftp, acceso por CPanel de proveedor de hosting y por cliente FTP.

Acceso por FTP

El Protocolo de Transferencia de Archivo (FTP, en inglés, File Transfer Protocol), es un protocolo de red para transferir archivos de cliente-servidor. El primer paso para el acceso de FTP es abrir el navegador y escribir la instrucción, por ejemplo ftp://tjbytes.com que es el nombre de dominio de la página, el cual puede ser cualquiera que use el cliente o usuario de la página web.

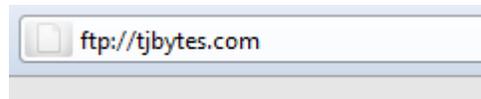


Figura 2.12 Dirección FTP

Cuando se ha capturado la dirección FTP, se muestra una ventana para autenticar, entonces se captura el nombre de usuario y el password.

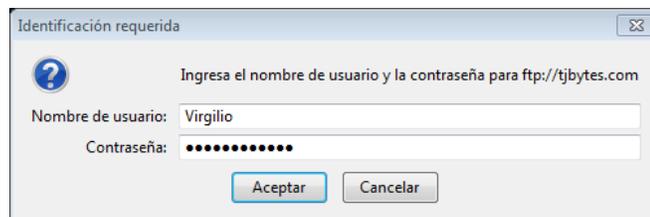


Figura 2.13 Autenticación de acceso del servidor

Cuando se ha confirmado el acceso, el servidor mostrará las carpetas de repositorio de la página web, tal como se ilustra en la figura 2.14.

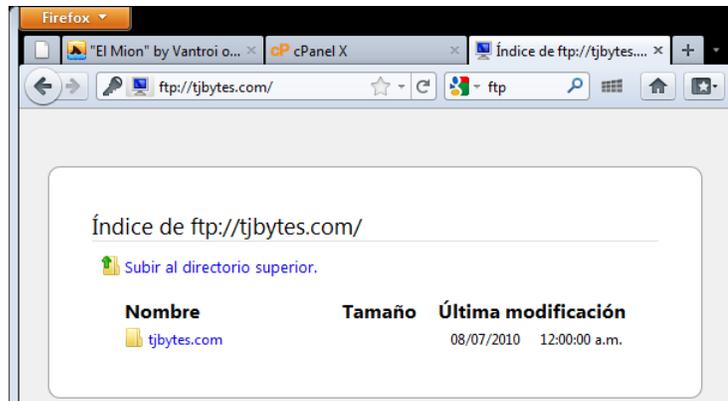


Figura 2.14 Archivos del acceso FTP

Acceso por CPanel

Para tener acceso al CPanel o panel principal para publicar la página web en línea, se debe escribir la siguiente dirección: <http://www.tjbytes.com/cpanel>



Figura 2.15 Autenticación por Cpanel

Cuando se ha realizado el acceso en el portal principal, se muestran múltiples opciones y se busca una leyenda de archivos:

<Archivo> Seleccionar la opción Documentos Root, tjbytes><go>, se abre una pantalla y se utiliza la siguiente instrucción: <Public FTP><Leyenda Cargar><Examinar>.

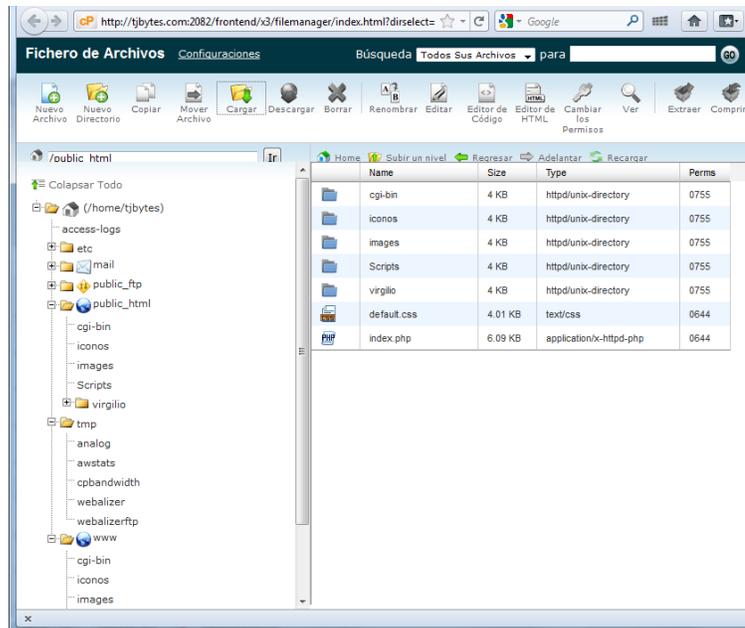


Figura 2.16 Panel principal de cliente FTP



Figura 2.17 Pantalla para adjuntar archivos

Examinar archivo, buscar la ruta de archivos, y cuando se localice, automáticamente se cargará y se debe seguir el mismo proceso para cada archivo que se cargará en el servidor; al finalizar el proceso se cierra la página.

Cliente FTP

Básicamente, el cliente FTP es un cliente que se utiliza como gestor de archivos de una página web, que es instalable en una computadora que permite la

conexión a la red de Internet para tener la conexión y el acceso con el dominio, para fines prácticos se utilizó el cliente CoreFTP Lite, cuya interfaz se aprecia en la figura 2.18.

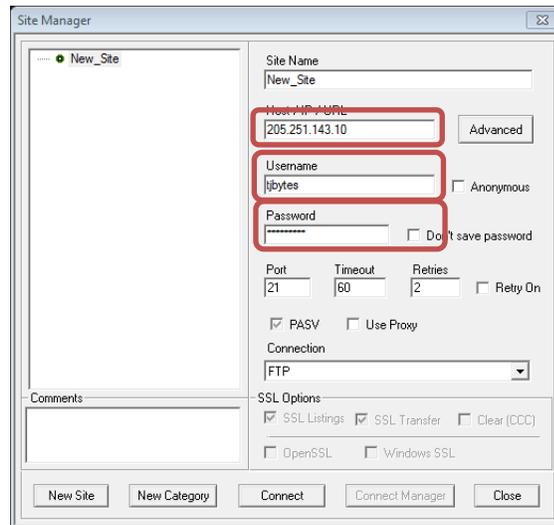


Figura 2.18 Pantalla de acceso de CoreFTP Lite

Para el acceso en CoreFTP, es necesario saber la dirección IP, el nombre de usuario y la contraseña para el acceso.

Cuando se ha obtenido el acceso, se mostrarán las carpetas en ambos lados, tanto de la carpeta local como del servidor. Para transferir los archivos en la carpeta del servidor, se alojan en la carpeta de public_html para que el servidor reconozca la página principal.

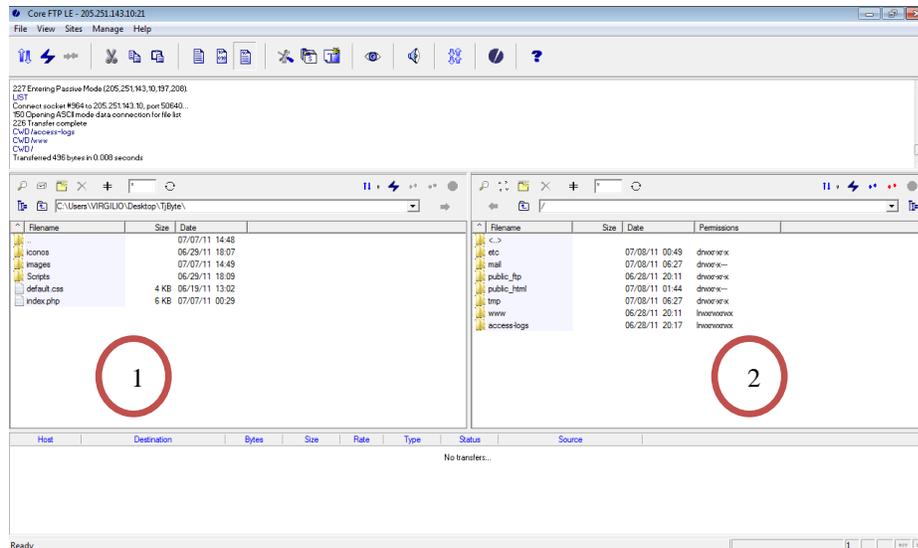


Figura 2.19 Carpetas locales y remotas de CoreFTP

En la figura 2.19 se muestran los dos paneles, el primer panel presenta los archivos locales situados en la computadora local, el segundo panel muestra las carpetas que están situadas en el servidor.

Como resultado final de las configuraciones y de la exportación del archivo al servidor, se obtiene un acceso desde cualquier parte del mundo para visualizar los archivos, sólo es necesario escribir la dirección o las palabras claves preestablecidas en el buscador web, tal como se muestra en el ejemplo de la figura 2.20.



Figura 2.20 Página web de TJBytes

2.4 COMPROBAR TAMAÑO PARA OPTIMIZACIÓN DE CARGA

Una página web con gran cantidad de elementos gráficos como imanes, tablas, diagramas, etc., posiblemente puede tardar bastante tiempo para cargar el contenido en el navegador, y esto no es recomendable, ya que tal vez el usuario no visitará nuevamente esta página. Por lo tanto, *Dreamweaver* permite calcular el tiempo de descarga para visualizar el contenido mediante los siguientes pasos: <Edición><Preferencia> o utilizando la combinación de la tecla Ctrl + U, y así aparecerá la siguiente ventana junto con el cálculo de la velocidad de carga del contenido:

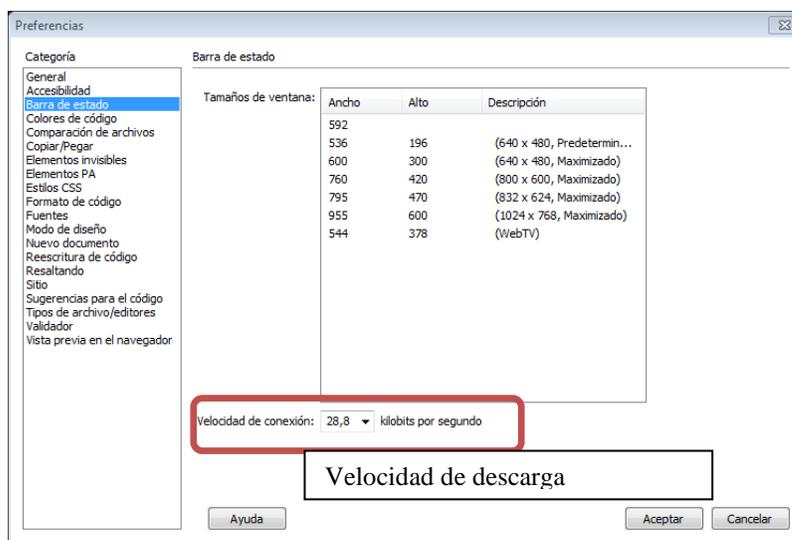


Figura 2.21 Preferencia de velocidad

En la figura 2.21 se muestra la velocidad establecida, que es de 56,0 kbps, la cual es determinada por las conexiones de ADSL. Por lo tanto, se puede establecer el valor al de la conexión media, dependiendo en la que se encuentren los usuarios.

2.5 PROPIEDADES DEL DOCUMENTO

En la configuración de un sitio web, es importante configurar el documento correctamente para que el usuario pueda visualizar de manera adecuada los contenidos, o la información deseada, para esta configuración se realizan los siguientes pasos:

<Dreamweaver><Modificar><Propiedades de la página><Clic>, y aparecerá una pantalla de propiedades para configurar, de acuerdo a los estándares utilizados por la w3.

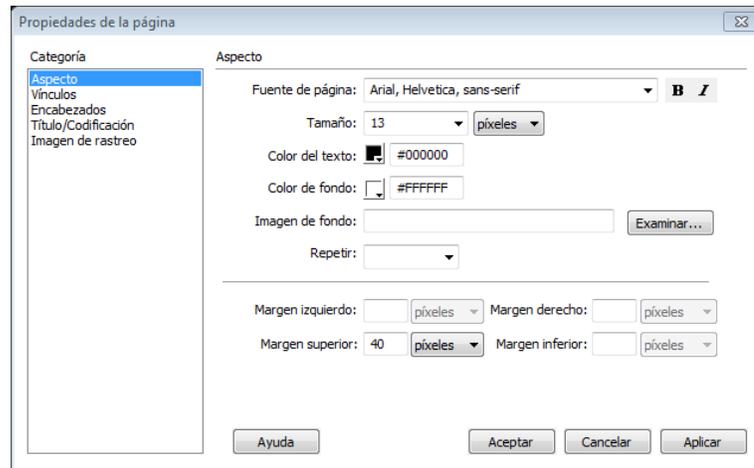


Figura 2.22 Pantalla de configuración de aspecto web

Esta propiedad se utiliza para modificar el tipo de fuente, el tamaño de letra del documento, los colores de texto, el color de fondo, y además existen opciones para adjuntar una imagen de fondo, y así el desarrollador personalice como desee el sitio web.

Las propiedades de configuración del vínculo del sitio web permiten configurar los colores y el tamaño de texto dentro de la página para vincular, al dar clic en cada uno de los vínculos cambiará de color, tamaño de fuente, etc., tal como se presenta en la figura 2.23.

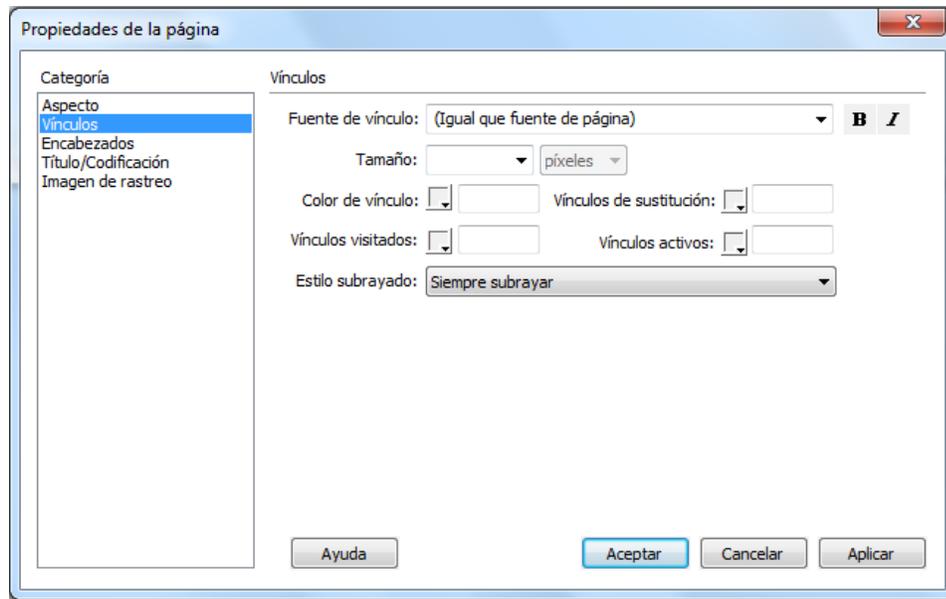


Figura 2.23 Configuración del vínculo del sitio web

Propiedades de encabezado

El programador o diseñador tiene la libertad de hacer modificaciones a las propiedades de la página, como el tamaño de letra del encabezado, que está separado en seis secciones, y se puede personalizar en diferentes colores.

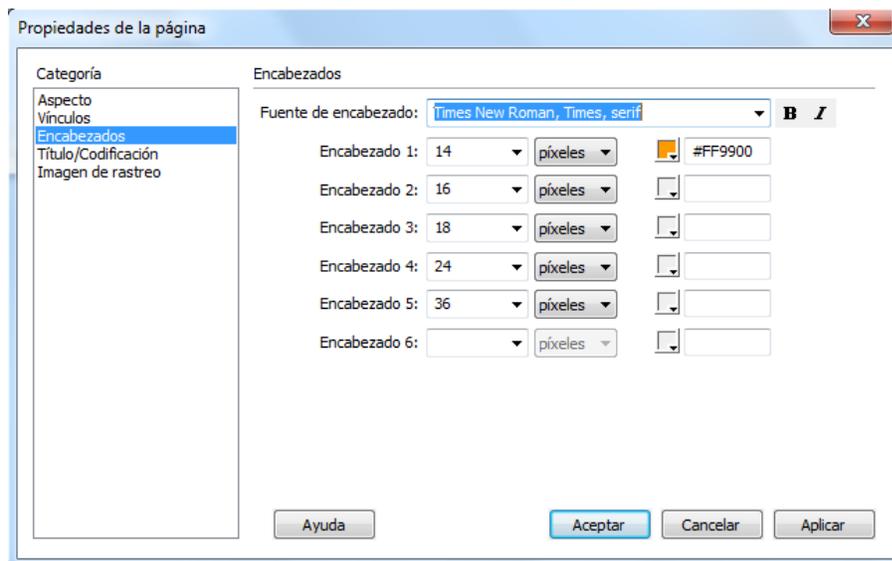


Figura 2.24 Configuración de propiedades de encabezado web

Propiedades de título o codificación

Este apartado de *Dreamweaver* tiene la propiedad de agregar el título, modificar el tipo de documento, establecer las propiedades de codificación, y las propiedades de normas de composición de compatibilidad.

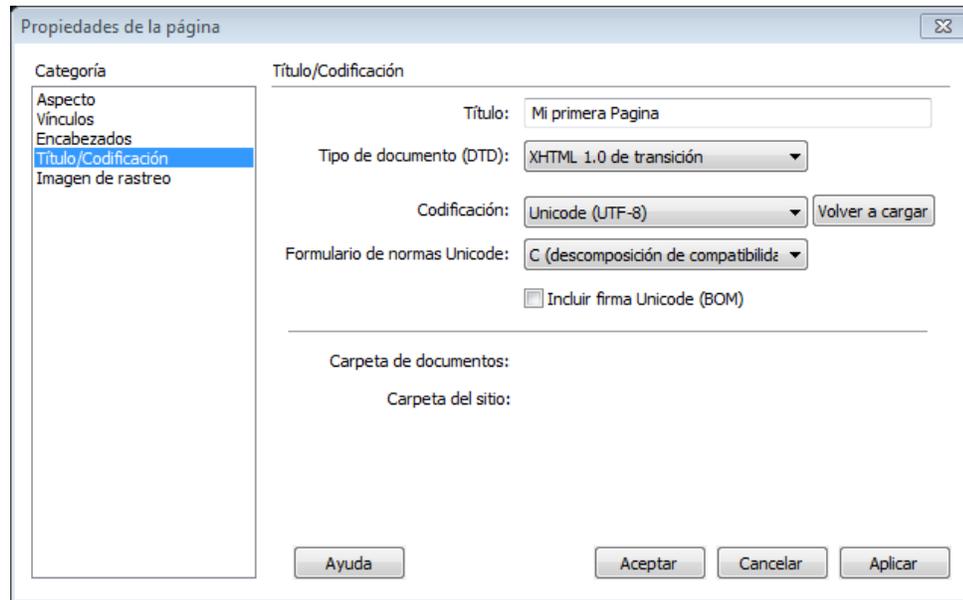


Figura 2.25 Panel de Título/Codificación

Propiedad de imágenes de rastreo

La propiedad de rastreo es una imagen que se encripta dentro de la página web para mostrar cuando se realiza la búsqueda en la red.

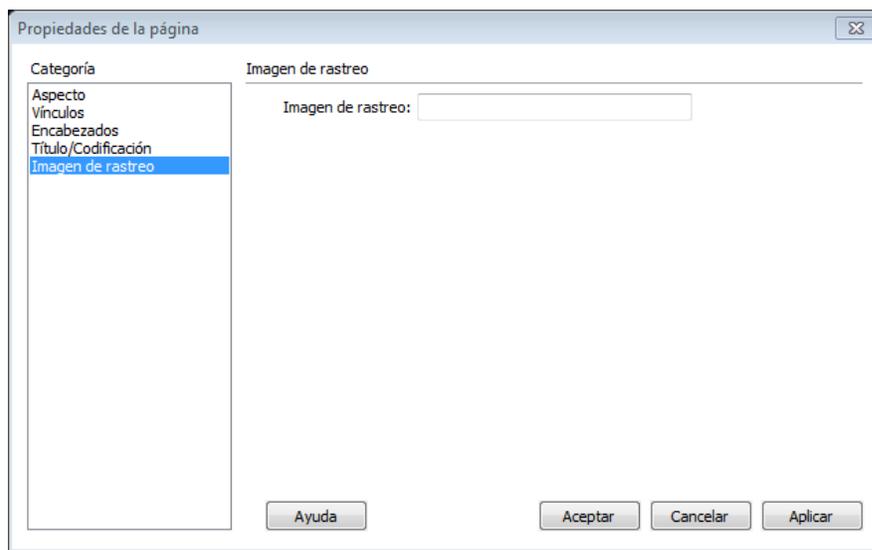


Figura 2.26 Panel de imagen de rastreo

2.6 LOS COLORES

En el diseño de un sitio web, es importante considerar la ergonomía de los colores, este es un aspecto muy importante para que el usuario se sienta motivado a visitar constantemente la página web, además de resaltar la importancia del contenido. Actualmente, el desarrollo de páginas planas o dinámicas se realiza directamente con CSS, esto ayuda a que el contenido web tenga una mejor apariencia. Los colores se utilizan para textos, imágenes, fondos, enlaces, entre otros elementos. Existen varias formas de configurar los colores de un sitio web, en la siguiente figura se muestra la configuración del color del texto, es decir, <Barra de menú><Texto><Color>.

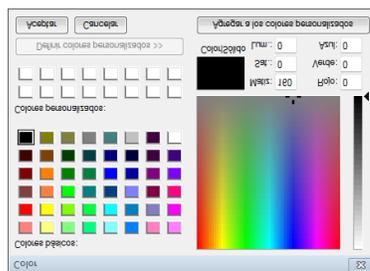


Figura 2.27 Pantalla de configuración del texto

También se pueden configurar los colores desde la propiedad de la página, como se mencionó en ese apartado, “muchos de los cuadros de diálogo, así como el inspector de propiedades de muchos elementos de página, contienen un cuadro de color que abre un selector de color”¹¹; existen muchas formas de configurar los colores, también se puede utilizar un inspector de propiedades, para activar y desactivar los colores, tal como se observa en la figura 2.28.

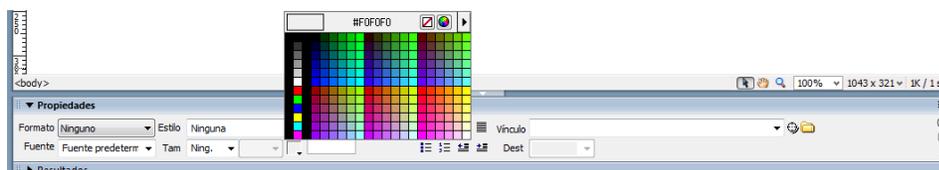


Figura 2.28 Configuración de colores en panel de gestor

¹¹Adobe System Incorporated, *Uso de Adobe® Dreamweaver® CS5*, p. 701

También se pueden configurar por medio de reglas de estilo, tal como se aprecia en la figura 2.29.

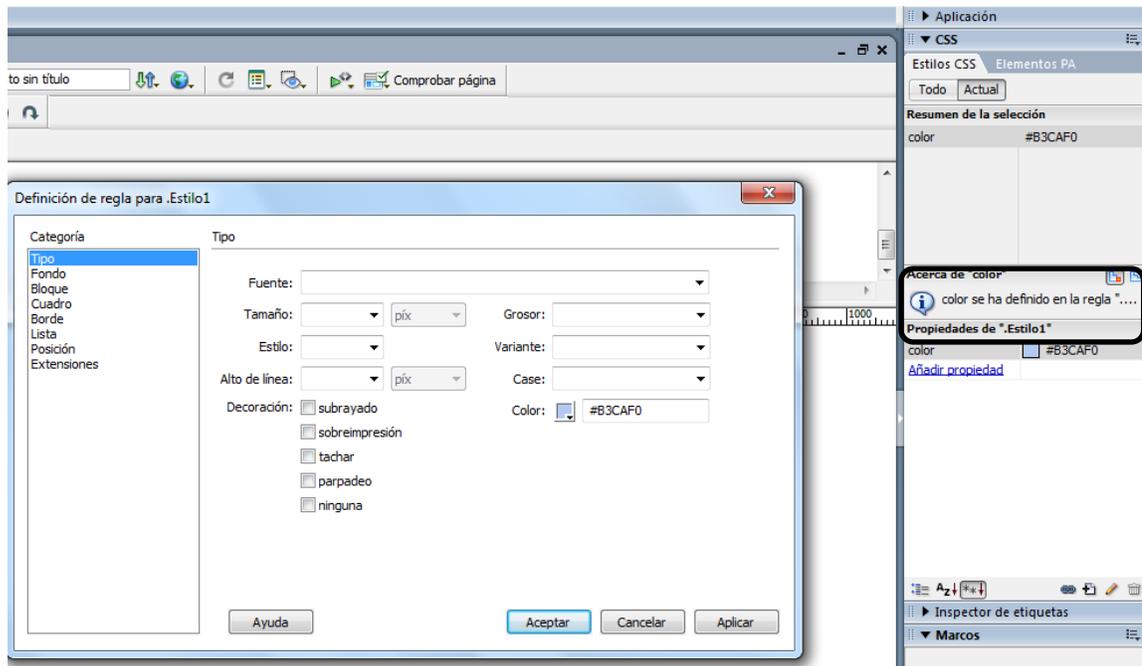


Figura 2.29 Configuración de colores por estilo

Si el desarrollador o el diseñador de la página web poseen un conocimiento avanzado, la configuración se puede hacer directamente desde la codificación, ya sea por medio de documento web o por estilo CSS.

```
body-{  
  margin-top: 40px;  
  background: #FFFFFF;  
  text-align: justify;  
  font-family: Arial, Helvetica, sans-serif;  
  font-size: 13px;  
  color: #333333;  
}
```

Figura 2.30 Configuración de colores por CSS

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 1

1. Crear un documento de *Dreamweaver* y nombrar la carpeta con el nombre de proyecto2, y el archivo principal nombrarlo como *índex*.
2. Editar el archivo *índex* y crear la estructura del diseño que tenga encabezado, logotipo, barra de menú, área de trabajo, pie de página y anexar la hoja de estilo.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 2

Configurar el servidor local para efectuar las pruebas de la página que se desarrollará en la siguiente actividad de aprendizaje. Este servidor local deberá situarse en la carpeta raíz del *Dreamweaver*.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 3

Crear una página que contenga los diferentes tipos de extensiones o formatos como PHP.HTML y CSS; cuyos archivos son:

- a) Un documento *índex* con la extensión PHP.
- b) Un documento de contacto con la extensión HTML.
- c) Un documento Style CSS.

AUTOEVALUACIÓN

1. ¿Qué es lo que se requiere para crear un sitio web local sin conexión a Internet?
2. ¿Cuáles son los pasos para crear un nuevo documento en *Dreamweaver*?
3. ¿Cuáles son los pasos utilizados para configurar un sitio local?
4. ¿Cuáles son los pasos utilizados para el acceso remoto utilizando FTP?
5. ¿Cuáles son los pasos que se utilizan para adjuntar archivo al subir a Internet?
6. ¿Cuáles son los elementos que se requieren para el acceso en CoreFTP?
7. De acuerdo con la actividad de aprendizaje 2, busca un servidor de hosting gratuito para subir los archivos en la red de Internet, y editar el archivo de contacto introduciendo el siguiente correo: editar@tjbytes.com

RESPUESTAS

1. Archivo raíz.
2. <Archivo nuevo><Nuevo><HTML><Crear><Guardar><Crear Carpeta><Nombrar archivo>
3. <Barra de menú Dreamweaver><Sitio><Administración de sitio><nuevo><Listo>
4. <Acceso: FTP><Servidor FTP: Nombre del servidor><Directorio de servidor: Directorio><Usuario: Usuario><Contraseña: *****>
5. <Archivo>, seleccionar la opción Documentos Root, tjBytes><go>, se abre una pantalla y se utiliza la siguiente instrucción: <Public FTP><Leyenda Cargar><Examinar>
6. Es necesario conocer la dirección IP, el nombre de usuario y la contraseña para el acceso.

UNIDAD 3

EL TEXTO

OBJETIVO

El alumno aprenderá a crear formato de estilo CSS en el documento de *Dreamweaver* para tener una mejor apariencia en su aplicación web.

TEMARIO

3.1 CARACTERÍSTICAS DEL TEXTO

3.2 CARACTERES ESPECIALES

3.3 ESTILOS CSS

3.4 CREAR UN ESTILO PERSONALIZADO

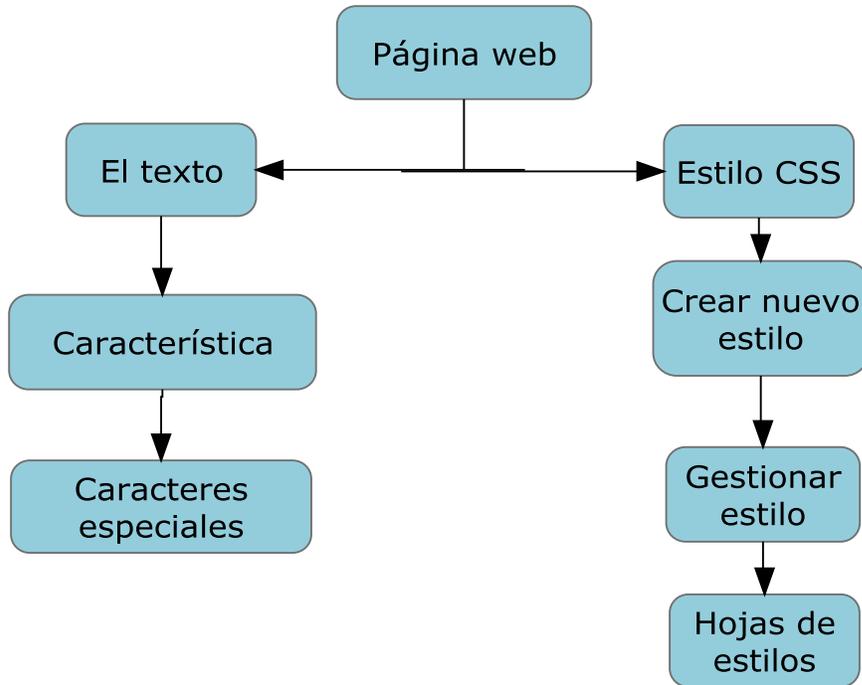
3.5 CREAR UN NUEVO ESTILO

3.6 GESTIONAR ESTILOS CSS

3.7 APLICAR UN ESTILO

3.8 HOJAS DE ESTILOS

MAPA CONCEPTUAL



INTRODUCCIÓN

El diseño web debe seguir los estándares establecidos para su desarrollo; actualmente, el desarrollo de una página no sólo es plasmar información en su contenido, también se debe cuidar la apariencia y determinar los diferentes tipos de información, así como verificar la compatibilidad con diferentes navegadores, o la gestión con los teléfonos inteligentes para visualizar contenido. En esta unidad, se describe la manera de insertar textos y crear estilos CSS dentro de la página web, además se mencionan los pasos a seguir para el desarrollo web con estándares.

3.1 CARACTERÍSTICAS DEL TEXTO

Existen dos formas de modificar las características del texto, la primera opción es utilizando la barra de menú texto, y la otra opción es mediante el inspector de propiedades, como se muestra en la figura 3.1.

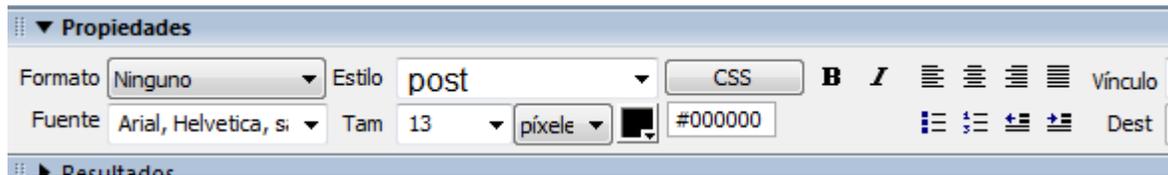


Figura 3.1 Barra de propiedades de texto

La figura 3.1 muestra las principales propiedades del texto como formato, estilo, fuente, tamaño, color, etc. Además, *Dreamweaver* permite acomodar ordenadamente el texto, por ejemplo, con justificado a la derecha o a la izquierda, también se pueden utilizar algunas propiedades como numeración, viñetas, entre otras características.

En el formato se encuentran definidas todas las cabeceras, títulos y subtítulos del documento, como se aprecia en la figura 3.2.



Figura 3.2 Contenido de barra de propiedades del texto

La propiedad del párrafo se utiliza para dar formato a los textos planos de la página; en la siguiente figura se muestran las seis configuraciones del encabezado del documento para definir el tamaño de letra, el color, el tipo de fuente, entre otras características importantes para la página.

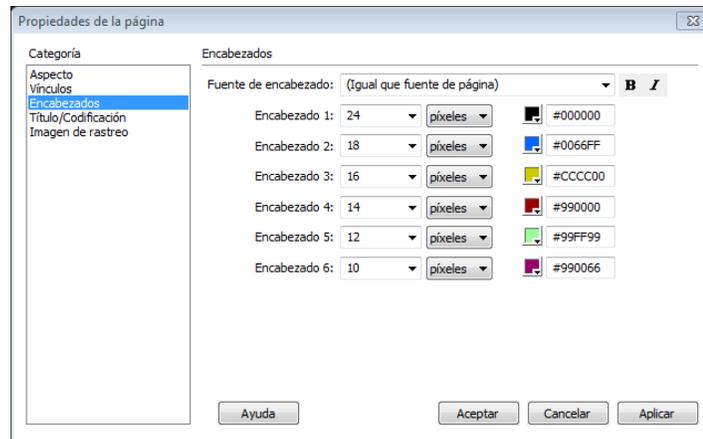


Figura 3.3 Propiedad de encabezado de la página

En el resultado de la configuración de las propiedades de encabezado, se obtienen los diferentes tipos de formatos de texto, como se aprecia en la figura 3.4.

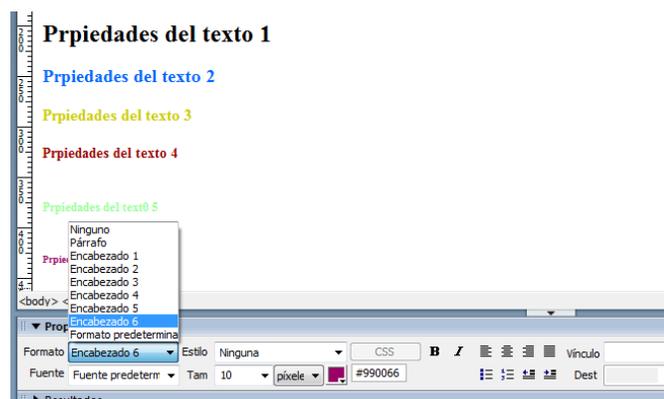


Figura 3.4 Resultado de la configuración de encabezado

3.2 CARACTERES ESPECIALES

Los caracteres especiales en *Dreamweaver* son un aspecto importante para el usuario, ya que hacen que el contenido adquiera congruencia; se definen como “un conjunto de caracteres que no pertenece a un común de codificaciones de alfabetización”.¹² En ciertas ocasiones, al navegar en la web, se pueden encontrar algunas páginas que contienen letras como la ñ y palabras con

¹²Adobe System Incorporated, *Adobe Uso de Dreamweaver CSS5*, Última edición 24-04-2010.

acentos o tildes, y con este tipo de caracteres frecuentemente aparece el signo de interrogación (?). Estos problemas se basan en la reglas, por ejemplo, las páginas en inglés no utilizan este tipo de letras, y en el idioma español si se utilizan estos caracteres especiales, de tal manera que se debe utilizar el código HTML para hacer más legibles estas letras para que el usuario las pueda visualizar como: á, é, í, ó, ú, ñ; estos caracteres son sustituidos por las siguientes expresiones:

- a) á á
- b) é é
- c) Íí
- d) ó ó
- e) ú ú
- f) ñ ñ.

Para escribir los caracteres especiales, además de hacerlo en forma HTML, también se puede efectuar a través de la barra de herramientas para insertar directamente al documento, como se ilustra a continuación:

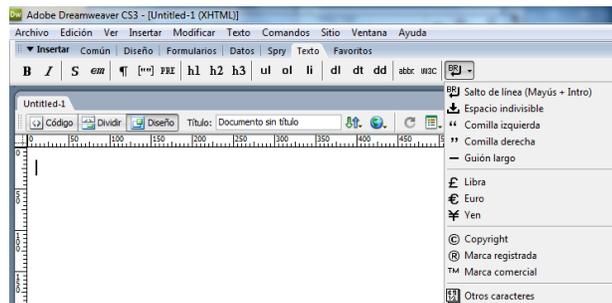


Figura 3.5 Barra de herramientas para caracteres especiales

La figura 3.5 muestra los diferentes tipos de caracteres que se pueden insertar en el documento de HTML; los caracteres especiales se pueden escribir dentro del código.

3.3 ESTILOS CSS

Al aplicar un estilo CSS en una página web se obtiene una mejor apariencia del documento. “CSS es el lenguaje de hojas de estilo más utilizado en las páginas web, con él podrás separar el aspecto visual del contenido de tu página web”.¹³ El contenido del documento HTML está separado del contenido de CSS, definido en un archivo independiente que contiene las vistas del documento, “ofrece gran flexibilidad y control para lograr el aspecto exacto que se desea para la página”.¹⁴ El CSS comparte el contenido con todas las páginas, tanto propiedades como características del texto, y lo más importante, comparte el formato de posiciones de imágenes, textos, videos y otros contenidos del documento.

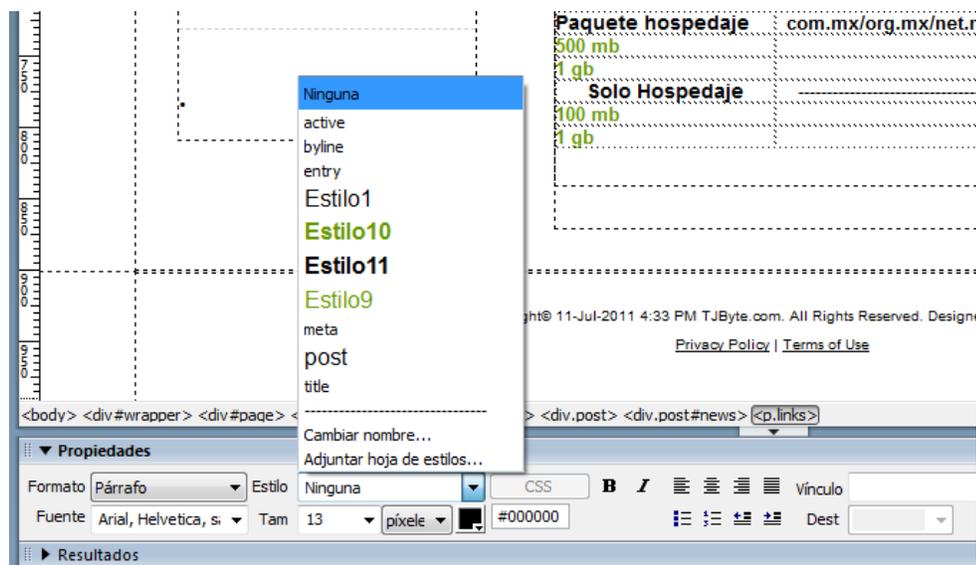


Figura 3.6 Ejemplo de propiedades de estilo CSS

La figura 3.6 es un ejemplo de estilo CSS incrustado en una página de HTML para darle vista a la página.

¹³CSS, <http://www.manualdecss.com/>

¹⁴Adobe System Incorporated, *Uso de Dreamweaver CSS5*

3.4 CREAR UN ESTILO PERSONALIZADO

Para crear una hoja de estilo CSS personalizada en *Dreamweaver* existen las siguientes opciones:

- a) En el documento de *Dreamweaver*, se selecciona el texto que se modificará o personalizará.
- b) También se puede realizar mediante el inspector de propiedades, en donde aparecerá la leyenda para modificar o hacer los cambios del estilo. Para efectuar la modificación, se selecciona el texto que tenga los efectos para transformar el estilo. De este modo, automáticamente, en la barra se creará un estilo nuevo que suele denominarse de acuerdo al orden creado, por ejemplo, Estilo1, Estilo2, etc., como se aprecia en la figura 3.7.

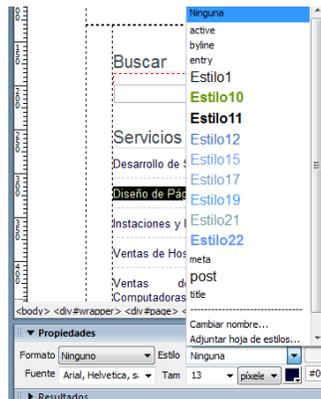


Figura 3.7 Formato de estilo de textos en un documento

La figura 3.7 muestra los elementos de configuración de estilo; pero además, el diseñador web tiene la libertad de agregar más estilos personalizados en el documento, así como cambiar las propiedades conforme a lo que el documento necesite. También se muestra la propiedad de CSS al aceptar los formatos, como se aprecia en la figura 3.8.



Figura 3.8 Propiedad de estilo CSS

3.5 CREAR UN NUEVO ESTILO

Dreamweaver permite crear nuevos estilos y maneja las hojas de estilos (CSS) si se requiere utilizar o aplicar formato al texto. “Los estilos que se aplican al texto mediante el inspector de propiedades o los comandos de menú crean reglas CSS”.¹⁵

Para crear un nuevo estilo dentro de un documento de *Dreamweaver*, se selecciona el icono:  que se encuentra en la parte derecha del área de trabajo de *Dreamweaver*, y se mostrará una leyenda, tal como se aprecia en la figura 3.9.

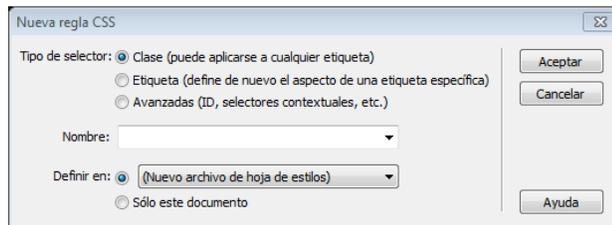


Figura 3.9 Ventana para crear la nueva regla CSS

En esta ventana se puede especificar el nombre del estilo, sin espacios y comenzando con un punto. Además, se puede crear el estilo desde cero. Con la opción *Clase* seleccionada es posible especificar si el estilo será personal, creado desde cero.

¹⁵ http://help.adobe.com/es_ES/Dreamweaver/10.0_Using/WScbb6b82af5544594822510a94ae8d65-7e28a.html

Con la opción de *Etiqueta* se pueden modificar los atributos de una etiqueta que ya existe; en este caso, en el campo de *Nombre*, aparece la lista de etiquetas HTML que pueden ser redefinidas, como pueden ser Body, A, Form, Table.

En la parte superior de la hoja, se pueden adjuntar, crear, editar y eliminar reglas de estilo CSS, como se ilustra en la figura 3.10.

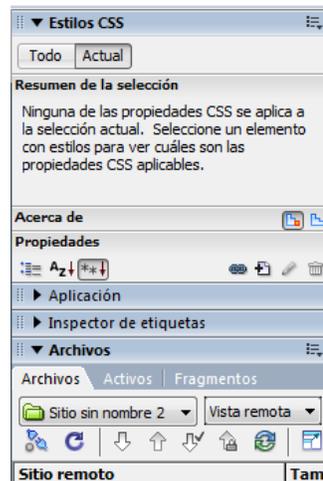


Figura 3.10 Reglas de CCS

Además, se puede abrir esta ventana pulsando el botón derecho sobre el estilo en el panel CCS, y seleccionar del menú desplegable la opción *Editar*, o incluso se puede modificar directamente desde la lista de propiedades que se encuentra al pie del panel.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Crear una página índice con un nuevo estilo, utilizando el asistente de *Dreamweaver*, y modificar los diferentes textos, tanto del encabezado, las letras del contenido y las letras del menú.

3.6 GESTIONAR ESTILOS CSS

El gestor de documentos CSS, permite modificar y editar archivos ya existentes, para efectuar la modificación, se selecciona el estilo que se modificará

utilizando el panel que contiene las propiedades de estilo, como se observa en la siguiente figura:

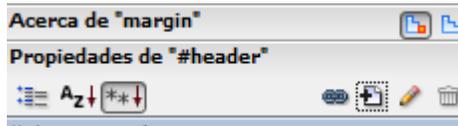


Figura 3.11 Propiedad para gestionar archivos CSS

Después de localizar la propiedad CSS, se ubica el icono  y al darle clic, permite crear nuevo estilo CSS, cuya propiedad posibilita la creación de nuevas reglas de CSS.

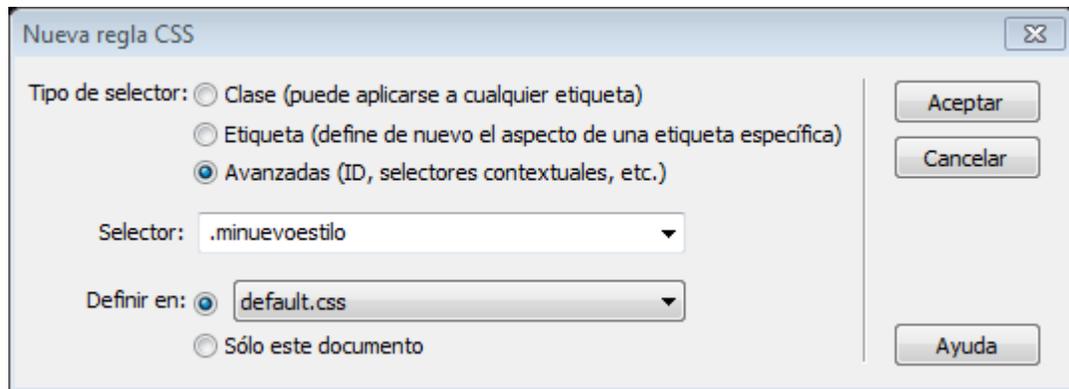


Figura 3.12 Propiedades de configuración de CSS

El diseñador tiene la posibilidad de agregar el nombre del proyecto para ser utilizado dentro del documento de *Dreamweaver*, una vez que se haya terminado de nombrar se guarda; de este modo, ya existe un nuevo estilo dentro de la carpeta del proyecto. Para escribir el nombre en el espacio, generalmente se utiliza una regla para nombrar, es decir, sin espacios y comenzando con un punto, como se muestra en el siguiente ejemplo: .minuevoestilo.

Cuando se ha creado el nuevo estilo, se puede vincular directamente con el documento, para ello, están los siguientes pasos:

En la propiedad de CSS, se ubica el icono: , y para vincular el archivo sólo se da clic al icono para abrir la ruta del archivo, el sistema mostrará una pantalla para adjuntar los documentos.

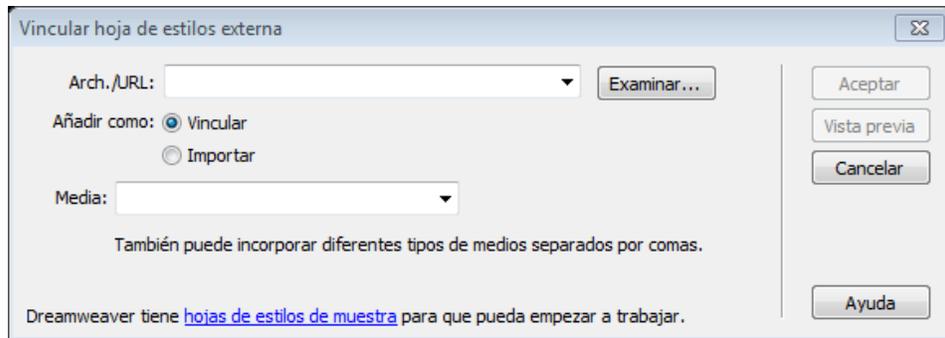


Figura 3.12 Ventana para vincular archivos CSS

Al aceptar el documento de estilo, el proyecto tomará nuevos valores y nuevas reglas establecidas para el documento. Para modificar, es importante seleccionar el icono:  que se encuentra en la propiedad de hoja de estilo, y al aceptar se mostrará la propiedad deseada para modificar.

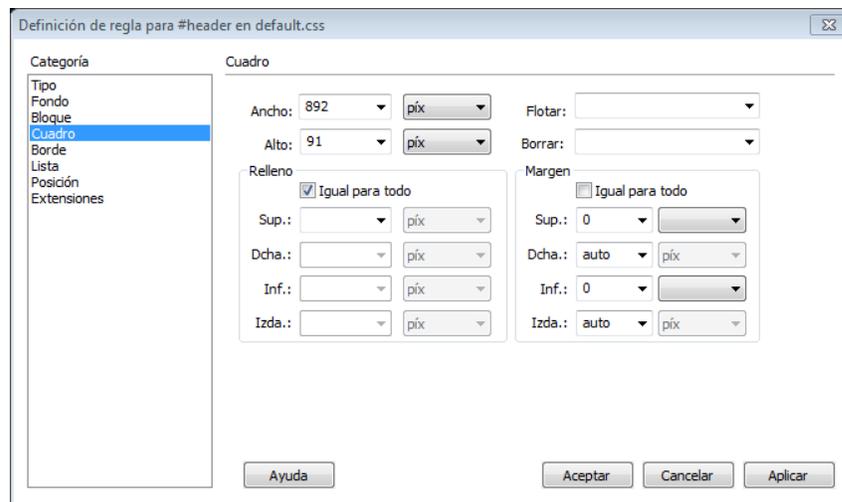


Figura 3.13 Panel de la propiedad CSS

Si en el proyecto no se requiere ningún estilo, se puede excluir utilizando el siguiente icono: , que se encuentra en la parte derecha de la pantalla, de tal forma, se eliminará el estilo del documento.

3.7 APLICAR UN ESTILO

Para aplicar un estilo CSS creado dentro del proyecto de la página, se puede identificar fácilmente en código HTML la etiqueta que introduce los estilos, la forma habitual se presenta en la sección head de la página, se identifica fácilmente ya que utiliza las instrucciones `<style type= "text/css">`, además representa en diferentes colores, como muestra el siguiente ejemplo:

```
<style type="text/css">
<!--
body,td,th {
    color: #000000;
    background-color: #FFFFFF;
}
.Estilo1 {color: #000000}
.Estilo10 {color: #669900; font-weight: bold; }
.Estilo11 {color: #000000; font-weight: bold; }
.Estilo12 {color: #3366CC}
.Estilo15 {color: #6699FF}
.Estilo17 {color: #6699CC}
.Estilo19 {color: #3399FF}
.Estilo21 {color: #669999}
.Estilo22 {color: #6699FF; font-weight: bold; }
-->
</style>
```

Figura 3.14 Código de identificación del estilo CSS en HTML

El código presentado se utiliza para incrustar el código directamente sobre el archivo HTML.

3.8 HOJAS DE ESTILOS

El estilo CSS separa el contenido de una página en la forma que se presenta en la pantalla, a través de las etiquetas de formato HTML. Con las hojas de estilo, se puede indicar que un formato o párrafo de texto tenga un formato de color, colocar los márgenes, etc. Además de las hojas de estilo CSS, también es posible utilizar JavaScript como complemento, sin embargo, existen estándares o reglas básicas que utiliza cualquier elemento HTML.

Reglas básicas de CSS

Una regla de estilo CSS consta de dos partes: el selector y la declaración. Un selector identifica el documento con el formato, por ejemplo (p, h1 nombre de

clase o edificador). El bloque de declaraciones define cuáles son las propiedades del estilo; por ejemplo, h1 es el selector y el código se encierra entre ({}), es decir, el bloque de declaraciones, esto se muestra en la figura 3.15.

```
}  
h1, h2, h3 {  
    color: #AA2808;  
}  
  
h1 {  
}  
  
h2 {  
}  
  
h3 {  
}  
  
p, blockquote, ul, ol {  
    margin-bottom: 20px;  
    line-height: 2em;  
}
```

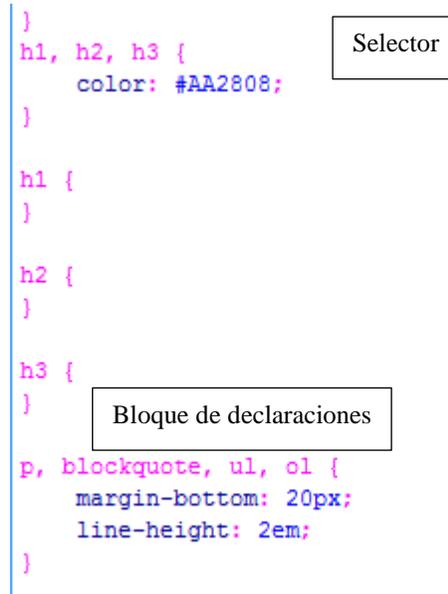


Figura 3.15 Código de estilo CSS

Selector de clase

Un selector puede tener varias clases, lo cual permite tener diferentes estilos, por ejemplo, el encabezado de la página puede mostrar diferentes colores en cada idioma.

- a) HTML Código `índex.htm {color: #000033;}`.
- b) CSS Código `style.css {color: #EF8116;}`.

En el ejemplo anterior, se declararon dos clases válidas para sistema, o también se pueden declarar clases con elementos asociados, como se muestra a continuación.

```

}
#footer a:hover {
    text-decoration: none;
}

```

Figura 3.16 Código de clase asociado

Selectores ID

Se incorporan individualmente con el propósito de definir los términos de los elementos una infinidad de veces, debido a sus inherentes limitaciones; para identificar un ID, se asigna con el término de “#” para nombrarlo dentro del código y se asigna como:

```

#sidebar a:hover {
    text-decoration: underline;
}

```

Selector de contexto

Son simples cadenas de dos o más selectores simples separados por espacios, que tienen las propiedades normales en un orden que determina el contenido de cascada, asignado con el nombre de selector simple, como se muestra en el siguiente código:

```

#left p.bg{
    margin:21px 0 34px 0;
    background-color:#D8E5C4; color:#334714;
    height:11px;
}

```

Agrupamiento

El agrupamiento dentro del documento de estilo CSS disminuye las instrucciones repetitivas que suelen agrupar selectores y métodos. Por ejemplo, un encabezado de un documento está identificado mediante agrupamiento como div, p, ul, etc.

```

}
div, p, ul, li, a, h1, h2, h3, h4, form, label, input{
    padding:0; margin:0;
}

```

Cuando se usan varias hojas de estilo, se puede generar un conflicto contra un selector, lo adecuado es utilizar un agrupamiento dentro del documento.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

1. Crear una página web configurando las propiedades con diferentes tipos de fuentes y colores de cada una de las secciones, como el encabezado, los vínculos y el título.
2. Abrir un documento de *Dreamweaver*, y modificar las propiedades de texto con una fuente de 12 y el texto en arial.
3. Modificar las propiedades del texto encabezado 1, con una fuente número 14 de color negro.
4. Crear una nueva regla de estilo CCS y guardar con el nombre style.css.
5. Utilizar el estilo CSS creado anteriormente para dar formato al encabezado del documento.

AUTOEVALUACIÓN

1. ¿Qué elementos se encuentran en formato de texto de *Dreamweaver*?
2. ¿Qué tipo de caracteres se utilizan para escribir la ñ en un documento HTML?
3. ¿Qué es CSS?
4. ¿Qué es el gestor de documento CSS?
5. ¿Qué contenidos comparte el CSS dentro del documento HTML?
6. Crear un documento en *Dreamweaver* que incorpore la hoja de estilo CSS para todo el documento.

RESPUESTAS

1. Las cabeceras, las fuentes de encabezado y los colores del texto.
2. ñ ñ.
3. Es un lenguaje de hoja de estilo utilizado para desarrollar páginas web.
4. Es una propiedad que permite modificar y editar estilo en archivos ya existentes.
5. Comparte el formato de posiciones de imágenes, textos, videos y otros contenidos del documento.

UNIDAD 4

HIPERENLACES

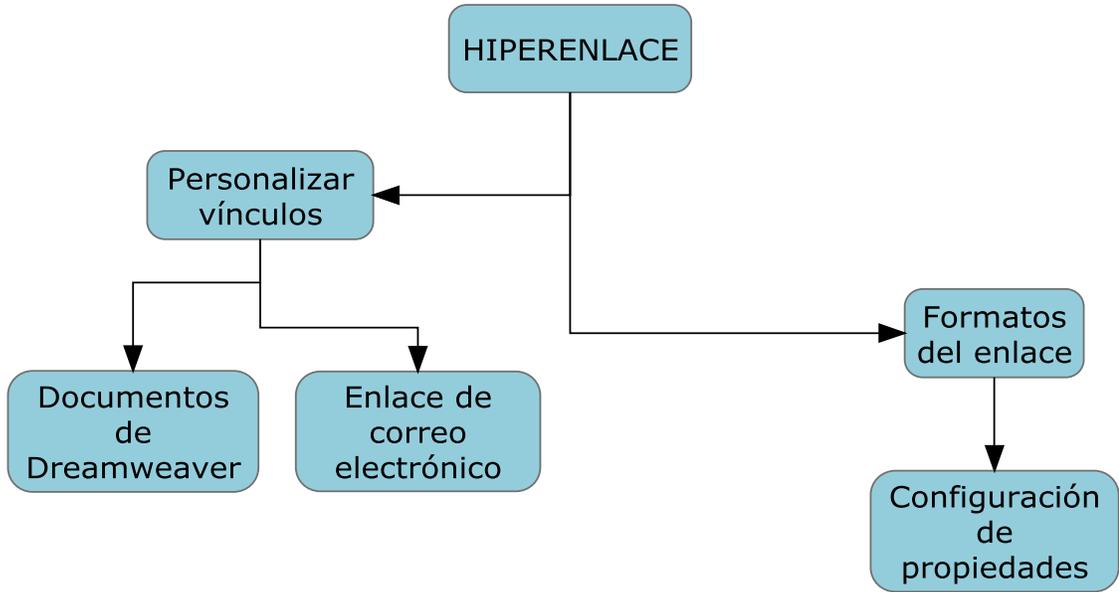
OBJETIVO

El alumno será capaz de crear, modificar y probar hipervínculos personalizados en un documento de *Dreamweaver*.

TEMARIO

- 4.1 CONCEPTO Y TIPOS DE ENLACES
- 4.2 PERSONALIZAR NUEVOS ENLACES
- 4.3 FORMATO DEL ENLACE
- 4.4 ENLACE A CORREO ELECTRÓNICO
- 4.5 VÍNCULOS ROTOS

MAPA CONCEPTUAL



INTRODUCCIÓN

Un hipervínculo en un documento permite tener acceso a diversas páginas que contienen diferentes contenidos, es decir, permite navegar en el contenido de otros archivos. *Dreamweaver* permite visualizar los hipervínculos utilizando el mapa del sitio, también es posible crear, eliminar y comprobar los de diferentes archivos, donde cada documento tendrá un nombre específico y además, se creará una dirección específica de cada archivo como el denominado URL (*uniform resource locator* o localizador uniforme de recursos), de tal forma que cada documento es independiente, pero si es posible vincularlo. En general, en esta unidad se abordarán los conceptos, los tipos de enlaces, los formatos de enlace, además de comprobar los vínculos que no se encuentran correctamente asociados dentro del documento.

4.1 CONCEPTO Y TIPOS DE ENLACES

Dreamweaver ofrece varios métodos para crear los enlaces de documentos, imágenes, multimedia, tablas, entre otros recursos que pueden enriquecer el contenido.

Además, se pueden crear y administrar los diferentes tipos de vínculos de la página web; algunos diseñadores web prefieren crear vínculos a cada uno de los documentos o a algunos archivos que ni siquiera existen dentro del documento, conforme van agregando los documentos se van haciendo válidos los enlaces; otros prefieren primero hacer todo el contenido de la página y después vincular a cada documento; para vincular un texto que esté dentro del mismo documento se agregan marcadores a cada texto a vincular, lo cual se puede efectuar de tres formas:¹⁶

a) Las rutas absolutas se representan como:

<http://www.tjbytes.com/contacto.php>, donde el archivo vinculado es [contacto.php](#); el documento está vinculado directamente con la dirección de internet.

b) Las rutas relativas al documento se representan como: [dreamweaver/contacto.php](#), donde el documento está vinculado al documento de *Dreamweaver* o puede ser un archivo local.

Las rutas relativas a la raíz del sitio, se refieren a que está vinculado el archivo en la carpeta raíz del documento.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Crea dos documentos en *Dreamweaver* con un hipervínculo para cada uno de los documentos para poder navegar dentro de su contenido.

¹⁶Adobe System Incorporated, Uso de Adobe® Dreamweaver® CS5, p. 701.

4.2 PERSONALIZAR NUEVOS ENLACES

Personalizar un vínculo de documento en *Dreamweaver* se puede hacer de tres formas, la primera es escribir el nombre del archivo junto con la extensión, por ejemplo: contacto.html, si el archivo está con una extensión de php, sólo se cambiaría la extensión del archivo como contacto.php, como se aprecia en la figura 4.1.



Figura 4.1 Hipervínculo en forma manual
(Se ubica en las propiedades de la página)

La segunda forma es arrastrar el archivo utilizando el icono: ; la tercera forma, es buscar o adjuntar la dirección del archivo utilizando el icono . Para que se comprenda mejor, se presentan en conjunto las propiedades de hipervínculo.

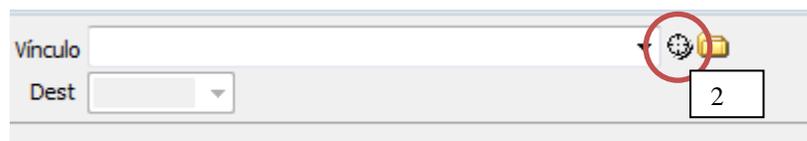


Figura 4.2 Segunda forma de agregar el hipervínculo

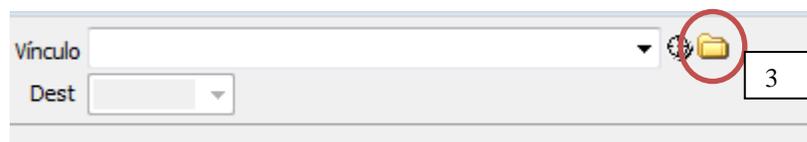


Figura 4.3 Tercera forma de agregar el hipervínculo

También es posible crear un vínculo en un documento específico utilizando el código HTML, sólo es necesario fijarse en qué texto se requiere vincular y utilizar el siguiente código: `. Desarrollo de Software ` donde el texto desarrollo.php es el archivo a vincular y el Desarrollo de Software es el texto con vínculo.

4.3 FORMATO DEL ENLACE

Desde la propiedad de la página, se puede vincular un documento, si el documento contiene un estilo CSS se puede adjuntar el estilo directamente en la página, la forma más habitual de hacerlo es configurando desde la propiedad de la página, para ello, se utilizan los siguientes pasos:

<Dreamweaver><Modificar><Propiedades de la pagina><Vínculos>

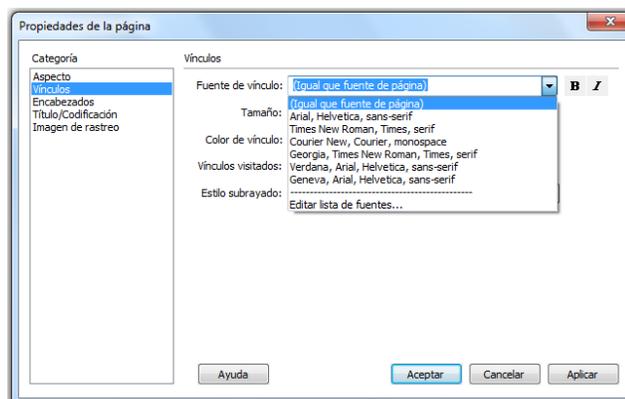


Figura 4.4 Propiedades de hipervínculo

El desarrollador de páginas tiene la opción de elegir el tipo de letra, el tamaño y el color, además hay opciones de configurar el color de vínculos a páginas visitadas o marcar automáticamente un estilo de subrayado al colocar el ratón, como ejemplo se muestra la siguiente figura:

Servicios

[Desarrollo de Software](#)

[Diseño de Páginas Web](#)

[Instaciones y Mant.de Redes](#)

[Ventas de Hosting y Dominio](#)

[Ventas de Equipo de Computadoras](#)

Figura 4.5 Ejemplos de configuración de hipervínculos

El texto que se muestra en la figura anterior contiene un hipervínculo, es decir, está asociado a un archivo de la página web.

4.4 ENLACE A CORREO ELECTRÓNICO

Dreamweaver permite colocar vínculos a los correos electrónicos para que los usuarios puedan ponerse en contacto con los desarrolladores o con quienes desean comunicarse. Para crear un enlace de correo electrónico en un documento de *Dreamweaver*, existen dos formas:

La primera es:

- a) Hacer un hipervínculo directo desde las propiedades de la página
- b) <Escribir el correo en área de trabajo><seleccionar en correo><dirigirse al hipervínculo><y escribir><mailto:chendo3865@hotmail.com>

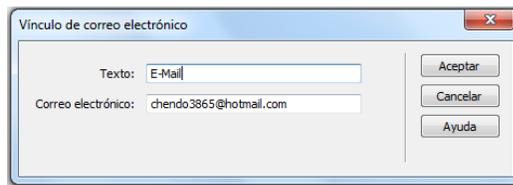


Figura 4.6 Vínculo de correo electrónico

La segunda forma es dirigirse a la barra de menú: <barra de menú><insertar><vínculo de correo electrónico>.

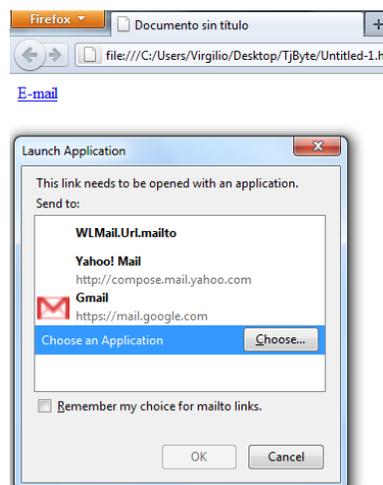


Figura 4.7 Resultado de hipervínculo de correo electrónico

Si el desarrollador de páginas web está conectado a Internet, automáticamente aparecerá un cuadro con leyendas para acceder al correo electrónico, como se ilustra en la figura anterior. Entonces, se escribe el nombre del texto que mostrará el usuario, como muestra el ejemplo E-Mail, y después se escribe la dirección del correo electrónico, tal como está en el ejemplo.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Crea un documento en *Dreamweaver* con un hipervínculo de correo electrónico, con las siguientes propiedades de texto: tamaño de letra 12; fuente Arial, Helvética, Sans-serif.

4.5 VÍNCULOS ROTOS

Los vínculos rotos en un documento de *Dreamweaver*, son direcciones de archivos que no están nombrados de manera correcta o archivos que no existen. Los errores de vinculación de datos en una página web ocasionan que los usuarios no abran correctamente el contenido del documento.

Para visualizar que todos los archivos tienen vínculos rotos, el explorador muestra un mensaje, como se observa en la figura 4.8.

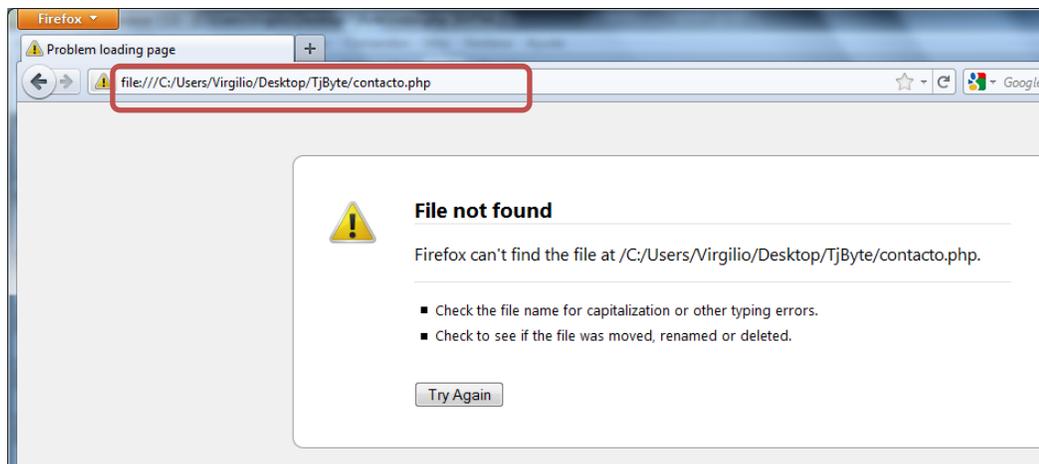


Figura 4.8 Mensaje del vínculo roto

Si el archivo está direccionado incorrectamente, el navegador envía un mensaje de que no se localizó bien el archivo, y este error aparecerá en el navegador.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

1. Crea un proyecto de una página web con los siguientes contenidos y vincula cada archivo en toda la página `índex.php`
 - a) `contacto.php`
 - b) `misión.html`
 - c) `visión.php`
2. Crea una página y agrega los hipervínculos a través del código HTML con el mismo contenido de la actividad anterior.

AUTOEVALUACIÓN

1. ¿Qué es un enlace de ruta absoluta?
2. Es un enlace que está vinculado al documento de *Dreamweaver* o puede ser un archivo local:
3. ¿Cuál es el código utilizado para vincular un documento utilizando el HTML?
4. ¿Cuáles son los pasos para vincular un estilo CSS en la página web?
5. Menciona uno de los pasos para vincular un correo electrónico dentro del documento *Dreamweaver*:
6. Crea un proyecto web a través del código HTML, y vincula cada contenido:
 - a) `índex.html`.
 - b) `contacto.html`.
 - c) `productos.html`

RESPUESTAS

1. Es crear un enlace en el documento que está vinculado directamente con la dirección de Internet.
2. Rutas relativas.
3. ``.
4. `<Dreamweaver><Modificar><Propiedades de la pagina><Vínculos>`.
5. Dirigirse a la barra de menú:`<barra de menú><insertar><vínculo de correo electrónico>`.

UNIDAD 5

GRÁFICOS

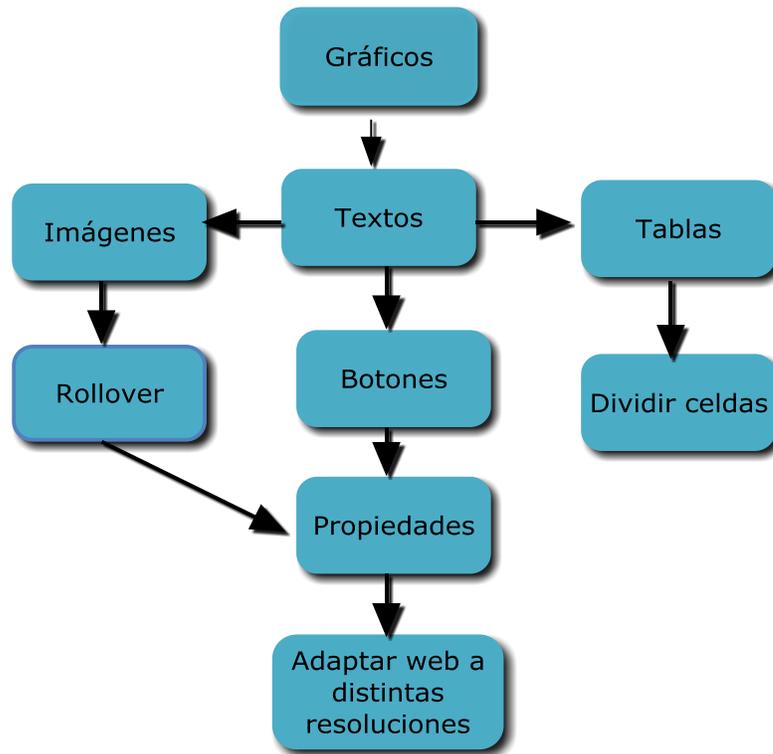
OBJETIVO

El alumno aprenderá a insertar imágenes, textos, tablas y combinar celdas en el documento de *Dreamweaver*. Además podrá configurar la página en distintas resoluciones para diferentes navegadores.

TEMARIO

- 5.1 TIPOS DE IMÁGENES PARA UNA WEB
- 5.2 INSERTAR Y MODIFICAR LAS PROPIEDADES DE UNA IMAGEN
- 5.3 IMAGEN DE SUSTITUCIÓN ROLLOVER
- 5.4 BOTONES INTERACTIVOS
- 5.5 TEXTOS INTERACTIVOS
- 5.6 INSERTAR UNA TABLA
- 5.7 PROPIEDADES DE LAS TABLAS
- 5.8 AÑADIR Y ELIMINAR FILAS Y COLUMNAS
- 5.9 DIVIDIR Y COMBINAR CELDAS
- 5.10 ADAPTAR WEBS A DISTINTAS RESOLUCIONES

MAPA CONCEPTUAL



INTRODUCCIÓN

En una página web interactiva se debe considerar de manera importante su estética, ya que cualquier diseño interactivo está compuesto de elementos gráficos con los que se puede mejorar la experiencia del usuario.

En esta unidad se indicarán principalmente los elementos gráficos como textos, imágenes, botones, y tablas, que son sencillos de añadir en el proyecto web.

5.1 TIPOS DE IMÁGENES PARA UNA WEB

Una imagen puede tener muchos formatos, como JPG, GIF, BPM, PSD, PNG, entre otros. No todos los formatos mencionados son adecuados para la página web, ya que algunos ocupan más recursos en la computadora, y pueden no ser compatibles con ciertos navegadores. En la actualidad, un sitio web puede ser visto desde un teléfono móvil, y otros aparatos más pequeños, y una página con muchos gráficos, puede convertirse en una situación frustrante para el usuario.

Las imágenes más utilizadas en una página web son las GIF y JPG, aunque en bastantes ocasiones son de menor calidad, resultan ser mejores para una página web, ya que consumen menos recursos en la computadora y menor ancho de banda al gestionar el navegador.

Las imágenes de GIF (Formato de Intercambio Gráfico) utilizan una resolución de 256 colores (es mejor para páginas web). La mayoría de los desarrolladores las utilizan para botones, iconos o logotipos. El desarrollador puede crear su propia imagen utilizando fondos transparentes para minimizar el tamaño de la imagen.

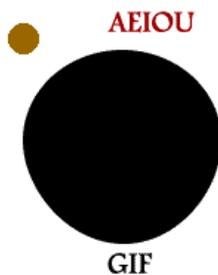


Figura 5.1 Imagen con formato GIF.

Las imágenes con formato JPG (Grupo Conjunto de Expertos Fotográficos) es una imagen de calidad fotográfica o de tonos continuos que suele componerse de millones de colores, tiende a estar diseñada con tamaños más grandes que los otros formatos. Cabe señalar que en un sitio web mientras más grande sea el tamaño de la imagen, más lenta será la descarga de visualización.

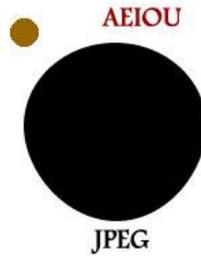


Figura 5.2 Imagen con formato JPG.

Los archivos de formato PNG (Grupo de Redes Portátiles) suelen sustituir a los archivos de formato GIF que tiene como característica un color indexado con escalas grises, y es nativo de archivos Fireworks de Macromedia, que conserva el diseño original de capas o vectores, con una completa libertad para modificar.

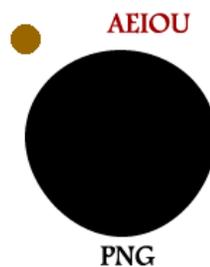


Figura 5.3 Imagen con formato PNG.

5.2 INSERTAR Y MODIFICAR LAS PROPIEDADES DE UNA IMAGEN

Insertar una imagen en un documento de *Dreamweaver*, puede efectuarse de varias maneras. Al insertarla se genera una referencia automáticamente que identifica la existencia del archivo en código HTML. Si una referencia es correcta al subir a internet la página, se visualizará de modo adecuado en el sitio. Los pasos para llevar a cabo la inspección de imagen, es la siguiente:

- a) En *Dreamweaver*, seleccionar el área deseada para la inserción de imagen.

- b) <Barra de menú><Insertar><imagen><Seleccionar imagen><Aceptar>.
- c) Utilizar el comando Ctrl +Alt + I.

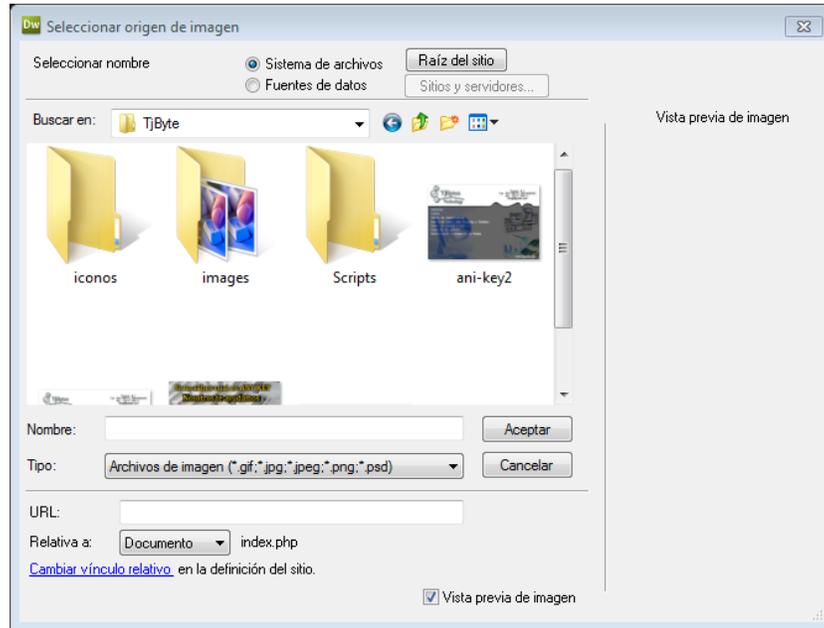


Figura 5.4 Ventana de imágenes a adjuntar.

Una vez que se adjuntó la imagen, aparecerá un cuadro de diálogo para agregarle atributos.

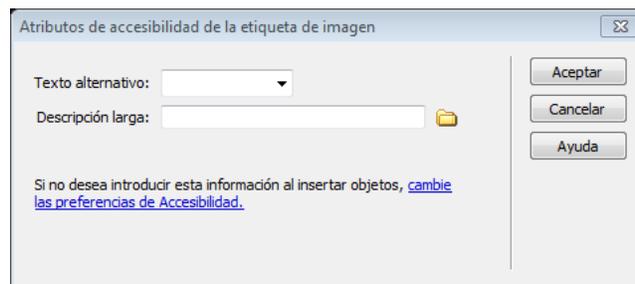


Figura 5.5 Atributos de accesibilidad de la etiqueta de imagen.

Etiquetas de atributo para la descripción de imagen:

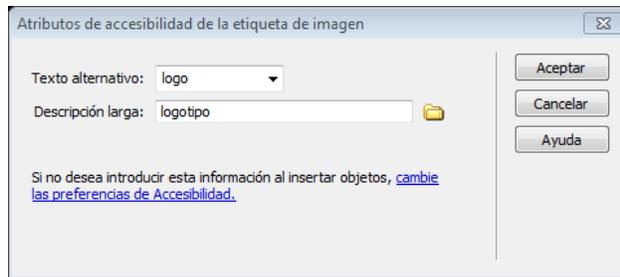


Figura 5.6 Imágenes con atributos.

Si aún no está guardado el documento de *Dreamweaver*, creará una referencia al archivo imagen, y seguirá la ruta relativa al documento. Insertada la imagen, se pueden configurar las propiedades mediante la selección de la ventana del documento, tal como se indica en la siguiente instrucción: <seleccionar la imagen> Propiedades del inspector de propiedades, como se muestra en la siguiente imagen:

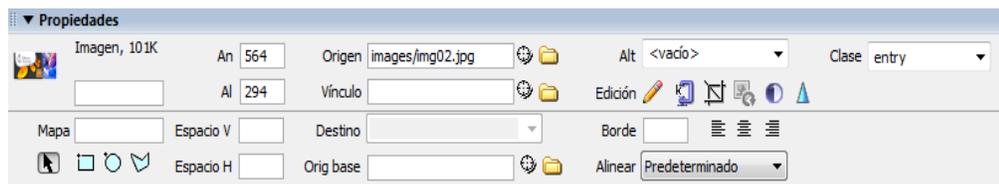


Figura 5.7 Inspector de propiedad de imagen.

El inspector de propiedades muestra inicialmente las herramientas y propiedades para crear un hipervínculo o editar la imagen. *An* y *Al* reserva el espacio para una imagen en la página cuando se carga al navegador, *Dreamweaver* de modo automático llena los espacios vacíos al navegador.

- *Origen*: Especifica el origen del archivo al dar clic en la carpeta, se puede utilizar para localizar el archivo de origen.
- *Vínculo*: Especifica un hipervínculo para la imagen. Se puede arrastrar el icono de señalización para visualizar la ruta, o escribir manualmente la

ruta del archivo. Existen más propiedades que determinan el comportamiento del documento.

Para vincular una imagen se pueden utilizar las siguientes propiedades:

- a) `_blank` carga el archivo vinculado en una ventana del navegador sin nombre que identifique la página.
- b) `_parent` carga el documento vinculado en un conjunto de marcos principales o en la ventana del marco que contiene un enlace.
- c) `_self` carga el archivo vinculado en el mismo marco o ventana que el vínculo.
- d) `_top` carga el archivo vinculado en la ventana completa del navegador eliminando así todos los marcos.

Para visualizar una imagen, se puede utilizar el inspector de propiedades para alinear a la izquierda, a la derecha o centrar; tal como se observa en la figura 5.8.

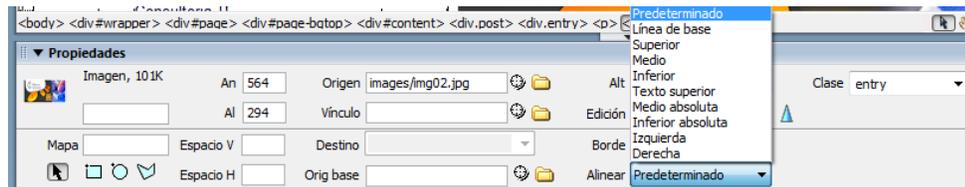


Figura 5.8 Propiedades para la alineación de posición de la imagen.

5.3 IMAGEN DE SUSTITUCIÓN ROLLOVER

Una imagen *Rollover* tiene un efecto que cambia cuando se sitúa el puntero sobre ella, el diseño de estas imágenes pueden ser botones, o imágenes en formato GIF, que cambian en aspecto. Para insertar una imagen Rollover se utilizan los siguientes pasos:

<Menú><Inserta><Objeto de imagen><Imagen de sustitución>

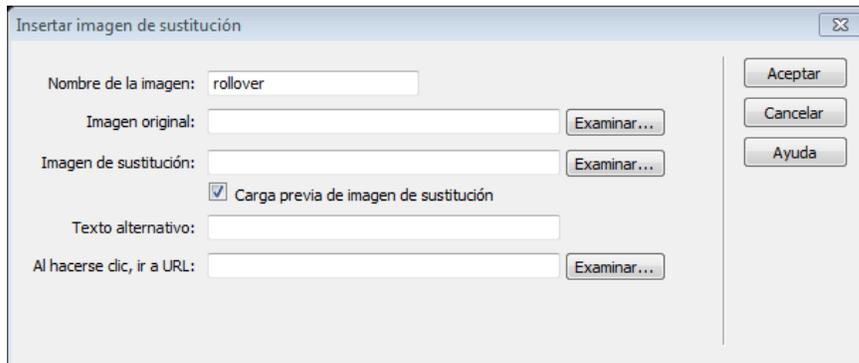


Figura 5.9a Propiedades de imagen de sustitución.

Es importante activar la opción de carga previa de imagen de sustitución, la cual se utiliza para adjuntar archivos. Para ver las imágenes sustitutas, el usuario al tener acceso dentro de la página se activa automáticamente. Para visualizar el número de imagen cargada dentro de la página web, se determina directamente desde la propiedad de imagen, tal como se indica en la figura 5.9a.

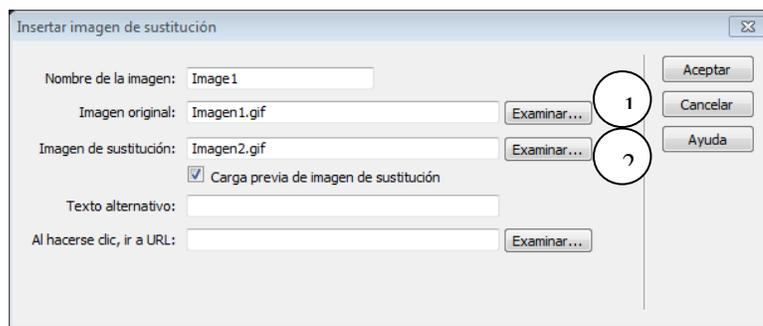
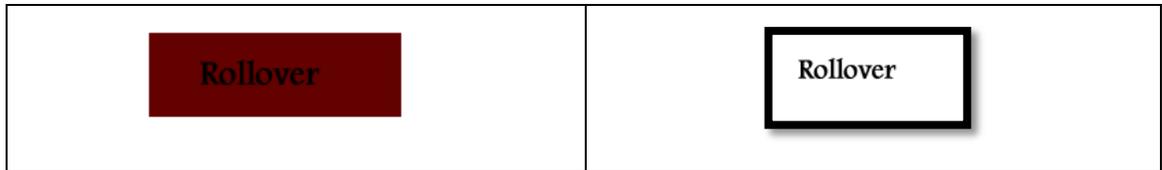


Figura 5.9b Indicador de imagen Rollover.

La figura 5.9b indica las imágenes precargadas para Rollovers, el primer número indica la imagen original y el segundo número indica la imagen en sustitución.

Para visualizar el texto se sitúa el puntero en la imagen; si la imagen no se puede visualizar, sólo aparecerá el nombre alternativo.



a) Figura 5.10 Imagen original

b) Figura 5.11 Imagen de sustitución

Para poder visualizar la imagen con Rollovers, se coloca el puntero del ratón en la imagen y se mostrará la animación en cada figura correspondiente.

5.4 BOTONES INTERACTIVOS

Los botones interactivos en una página web producen un efecto visual para el usuario. Los botones interactivos suelen diseñarse en diferentes tipos de programas o utilizar un estilo CSS, o Java Scripts, o Flash, que hace que produzca un efecto de cualquier botón de una página.



Figura 5.12 Botón interactivo con CSS.

Un botón interactivo puede cambiar su apariencia o mostrar un mensaje para el usuario, al pasar el ratón o al darle un clic. Para visualizar una imagen de este tipo, se puede visitar la siguiente liga: <http://www.tjbytes.com/>.

5.5 TEXTOS INTERACTIVOS

Los textos interactivos en una página web se pueden crear de varias formas, una habitual es desarrollarlos mediante los formatos de CSS, o utilizando algún lenguaje como ActionScript.

Si se requiere trabajar directamente con HTML pueden insertarse instrucciones denominadas *marquesinas*, a las cuales se les pueden aplicar textos, imágenes, o una mezcla total de imágenes y textos, que suelen estar en constante movimiento de forma lineal. La marquesina no está en ningún estándar de w3, por tal razón, su uso no es muy recomendable. Para crear este tipo de textos se utilizan los siguientes códigos:

```
<body onload="MM_preloadImages('jpg.jpg') ">
<p>&nbsp;</p>
<marquee behavior="alternate">Texto que vas a colocar<a href="jpg.jpg">
</a>más texto detrás de la imagen
</marquee>
```

Figura 5.13 Código para la marquesina.

La siguiente imagen ilustra el resultado del texto animado con marquesina:

Texto que vas a colocar  más texto detrás de la imagen

Figura 5.14 Texto e imagen con marquesina.

El texto fue capturado con movimiento, cabe mencionar que estos textos no tienen ninguna imagen en movimiento en Flash ni en otros programas (en este apartado no se hablará de textos con animaciones desarrolladas en otros lenguajes de programación).

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Crea una barra de menú que contenga los siguientes elementos y vincula a cada documento de *Dreamweaver*: `Índex.html`, `Servicios.html`, `Quiénes_somos.html`, y `Contacto.html`.

5.6 INSERTAR UNA TABLA

La utilización de las tablas en un documento de *Dreamweaver* es bastante útil para presentar los datos en una página web, se pueden determinar las posiciones, como las horizontales y verticales. Las tablas poseen las siguientes propiedades:

- a) Fila: espacio horizontal.
- b) Columna: espacio vertical.
- c) Celdas: son los cuadros que forman las tablas, se originan al insertar las filas y columnas.

Para insertar una tabla se utilizan las siguientes instrucciones:

- a) `<Barra de menú>`, `<Insertar>`, `<Tabla>`.
- b) `Ctrl + Alt + T`.

Se abrirá una ventana que muestra las propiedades de la tabla, como las filas o columnas que se desean agregar, y el ancho de la tabla o qué porcentaje se desea añadir en el proyecto. Además, se puede determinar el grosor del borde, el relleno de la celda, el espacio entre celda, entre otras características.

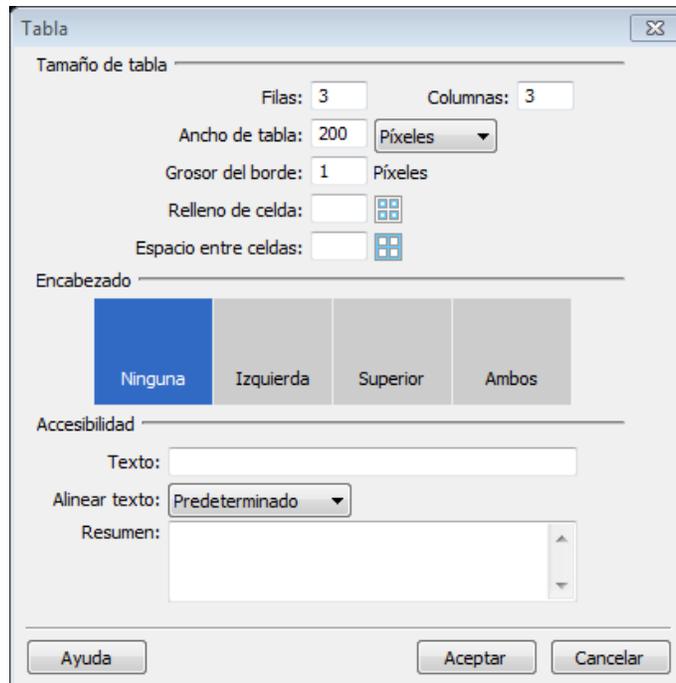


Figura 5.15 Propiedades de la inserción de la tabla.

En la figura 5.15 se muestra un ejemplo de inserción de una tabla de 3x3 cuyo grosor del borde es de 1 pixel.

Existen varias opciones de insertar una tabla, la manera más sencilla es utilizar la barra común, mediante el icono, tal como se observa en la figura 5.16:

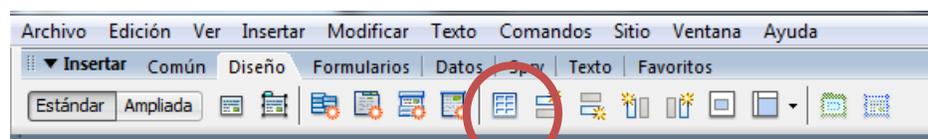


Figura 5.16 Inserción de la tabla por medio de la barra.

Al pulsar en el icono aparecerá la misma ventana que se muestra en la figura 5.15.

5.7 PROPIEDADES DE LAS TABLAS

Para ver las propiedades de una tabla, el cursor se sitúa en la esquina hasta que aparezca el puntero en sus esquinas, tal como se muestra en la siguiente figura:

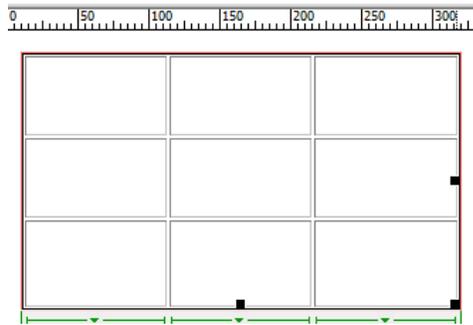


Figura 5.17 Tabla de 3X3.

Una vez seleccionada la tabla, aparecerá la *Tabla de propiedades*.

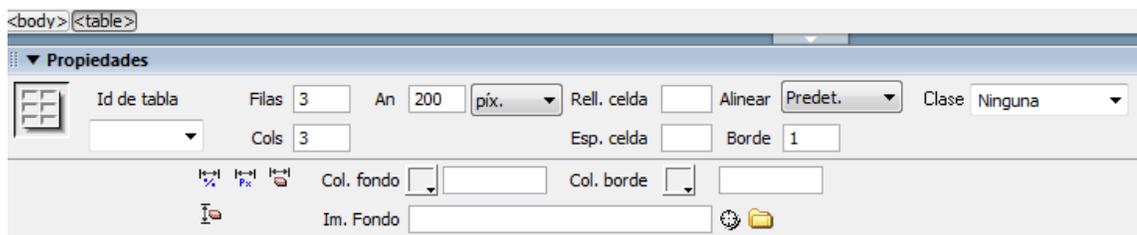


Figura 5.18 Propiedades de la tabla.

De la propiedad anterior, se muestra que posee 3 filas y 3 columnas, y la dimensión es de 200 pixeles, con relleno de celda, espacio y grosor de borde 1, así como una alineación predeterminada.

5.8 AÑADIR Y ELIMINAR FILAS Y COLUMNAS

Para añadir una fila se realizan los siguientes pasos:

- a) <Seleccionar la tabla><Clic derecho><Tabla><insertar fila>.
- b) <Seleccionar la fila><Ctrl + M>.

De igual modo, para eliminar filas:

- a) <Situar el cursor en la celda ><Clic derecho><Tabla><Eliminar fila>.
- b) <Situar el cursor en la celda><Ctrl +shift+M>.

Para añadir columnas se pueden seguir los siguientes pasos:

a) <Situar el cursor en la celda><Clic derecho><Tabla><Insertar columna>.

b) <Situar el cursor en la celda><Ctrl +shift+A>.

Para eliminar las columnas se deben llevar a cabo los siguientes pasos:

c) <Situar el cursor en la celda><Clic derecho><Tabla><Eliminar columna>.

d) <Situar el cursor en la celda><Ctrl +shift+ ->.

5.9 DIVIDIR Y COMBINAR CELDAS

Para dividir y combinar celdas existen múltiples opciones, de tal modo se pueden insertar tablas dentro de las otras tablas, a esto se le denomina anidar tablas, a continuación se mostrará una ejemplo, donde en la segunda celda se ha insertado una tabla.

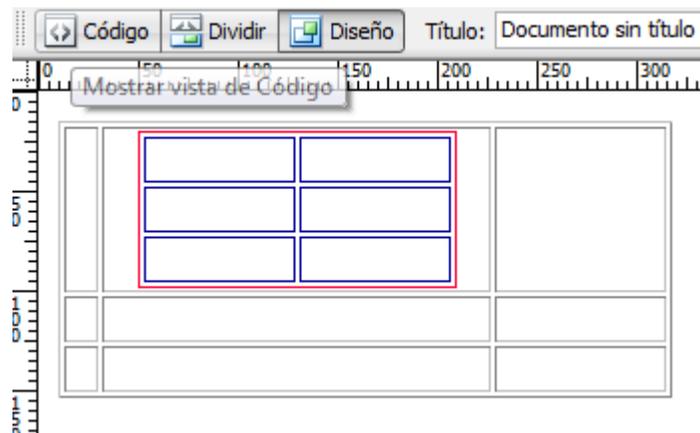


Figura 5.19 Tabla anidada.

Para anidar la tabla sólo es necesario posicionar el cursor en la celda deseada, donde se requiere insertar, además, tiene las mismas propiedades que las tablas maestras.

La combinación de una celda consiste en convertir dos o más celdas en una sola cuando se requiera, por lo que se unirá, es decir, dejará de haber bordes de separación entre columnas. Es habitual combinar celdas cuando se

inserta una imagen en una fila, como se muestra en el ejemplo de la figura 5.20, en donde se presenta la combinación de la celda.

- a) Seleccionar la tabla deseada.
- b) <Clic derecho><Tabla><Combinar Celda><Clic>.
- c) O utilizar el atajo Ctrl + Alt + M.

De los pasos anteriores, resulta lo siguiente:



Figura 5.20 Celda combinada.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Crea un documento en *Dreamweaver* que contenga los siguientes elementos:

- a) Insertar tablas para distribuir el contenido.
- b) Insertar un logotipo.
- c) Insertar un encabezado.
- d) Insertar pie de página.

5.10 ADAPTAR WEBS A DISTINTAS RESOLUCIONES

Al diseñar un sitio web, se debe determinar para qué tipo de usuarios está destinado el sitio, pues los usuarios poseen distintos monitores y equipos. Es difícil crear un sitio web específico para un solo equipo, pero siempre deben ocuparse los estándares manejados para la visualización del contenido por parte de todos los usuarios.

La resolución más utilizada es de 800x600 pixeles, y también se utiliza la de 1024x800 pixeles, aunque en la actualidad existen complementos o *scripts*

que detectan automáticamente la resolución del monitor del usuario y se adaptan de modo automático.

De modo normal, los diseñadores y desarrolladores ocupan tablas para distribuir el contenido de la página, con el fin de obtener una mejor visualización en los navegadores. La interface de los navegadores es estándar, el tamaño absoluto, y la resolución debe estar en una visualización, siendo los valores aceptables en los monitores de resolución:

- a) 14-15 pulgadas, resolución máxima apreciable a 800x600 píxeles.
- b) 17 pulgadas, resolución máxima de 800x600 y 1024x768 píxeles.
- c) 21 pulgadas, resolución de 1024x768.

En la siguiente figura se ilustran las principales configuraciones de la página web con una resolución de 800x600 y de 1024x769 píxeles.



Figura 5.21 Estándar de diseño web.

Si una página está bien configurada ocupa toda la ventana del navegador, si el usuario no tiene suficiente capacidad para visualizar con los estándares establecidos, aparecerá una barra deslizante para recorrer o visualizar el contenido de la página web.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Crea una página web de venta de computadoras utilizando la configuración de 800x600 con los siguientes elementos:

- a) Encabezado de página (colocar el logotipo en formato gif).
- b) Barra de menú con animaciones Rollovers, utilizando la siguiente información: índice, productos, contacto; y crea un hipervínculo en cada elemento de las páginas.
- c) Insertar imágenes de promoción utilizando el formato de imagen jpg.

AUTOEVALUACIÓN

1. ¿Qué tipo de imagen es adecuada para una página web?
2. ¿Qué es el formato PNG?
3. ¿Qué tipo de atajo se utiliza para insertar una imagen en *Dreamweaver*?
4. ¿Qué es An y AI?
5. ¿Qué es _parent?
6. ¿Cuáles son las propiedades de una tabla?
7. ¿Qué atajo se puede utilizar para insertar una tabla?
8. ¿Cuáles son los pasos para eliminar una fila en la página web?
9. Diseña una página web con barra de menú y con imágenes gif; crea un enlace para cada gif; los gif con enlace son `índex`, `mi_ubicacion` y `contacto`.

RESPUESTAS

1. JPG, GIF.
2. (Grupo de Redes Portátiles) suele sustituir los archivos de formato GIF que tienen como característica el color indexado, con escalas grises, y es nativo de archivos Fireworks de Macromedia.
3. El comando Ctrl +Alt + I.
4. Reserva el espacio para una imagen en la página cuando se carga al navegador, *Dreamweaver* automáticamente llena los espacios al estar el navegador.
5. Es utilizado para cargar el documento vinculado en un conjunto de marcos principales o en la ventana del marco que contiene un enlace.
6. Fila, columna y celdas.
7. Ctrl + Alt + T.
8. <Seleccionar la tabla><Clic derecho><Tabla><insertar fila>.
<Seleccionar la fila><Ctrl + M>.

UNIDAD 6

MARCOS Y FORMULARIOS

OBJETIVO

El alumno reconocerá la importancia de usar marcos dentro del documento *Dreamweaver*, además, podrá crear y validar formularios para su página web y así establecer comunicación con el administrador.

TEMARIO

6.1 CREAR MARCOS

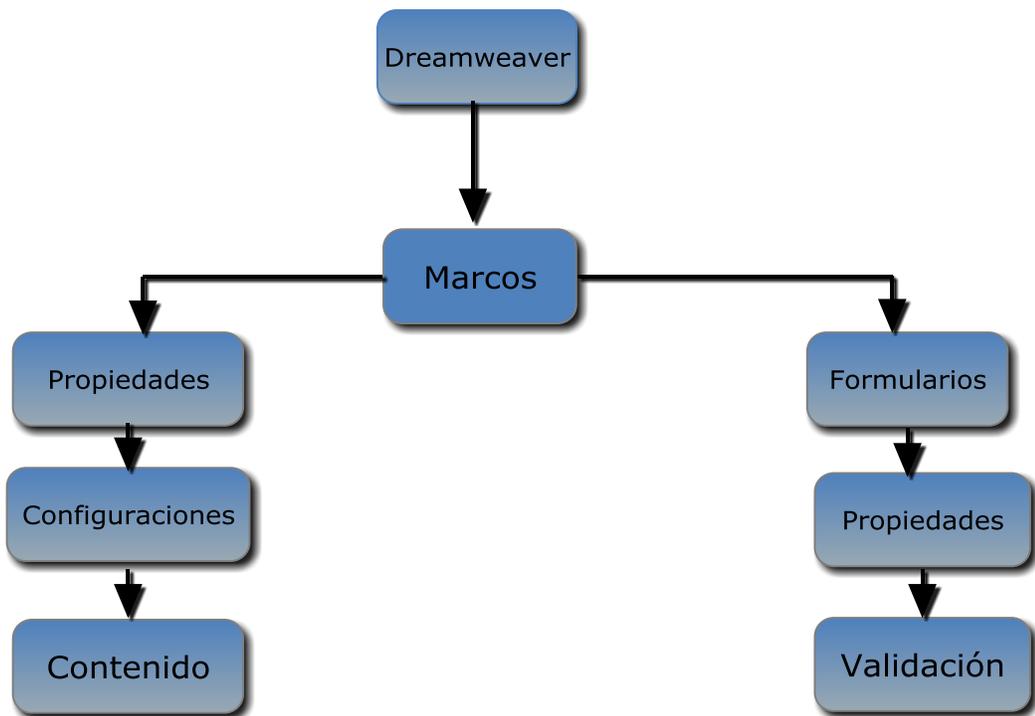
6.2 GUARDAR Y CONFIGURAR MARCOS

6.3 CONTENIDO DEL MARCO

6.4 CONCEPTOS Y ELEMENTOS DE FORMULARIO

6.5 CREAR Y VALIDAR FORMULARIOS

MAPA CONCEPTUAL



INTRODUCCIÓN

Los marcos o *frames* se utilizan principalmente para distribuir el contenido de la página web; algunas de sus partes se pueden establecer con contenidos fijos como por ejemplo, las barras del menú o los logotipos. Las partes dinámicas de la página son páginas que cambian el contenido de acuerdo a la información requerida por el usuario. En esta unidad, se describirá el uso de los marcos y los elementos de un formulario que se utilizan para el desarrollo del contenido de una página web.

6.1 CREAR MARCOS

Un marco o *frameset* es un conjunto de documentos compuesto de uno o varios elementos que están incrustados con todos los elementos. Los marcos se utilizan para dividir una página web que contiene múltiples códigos en HTML, en donde una página consta de tres marcos, y un marco delegado donde se modifica la información constantemente. A continuación se presentan los pasos para realizar la inserción.

- a) <Insertar><HTML><Marcos><Seleccionar><Clic>.
- b) En otro caso, utilizar la barra insertar.
- c) También se puede utilizar la combinación de la tecla Shift + F2.

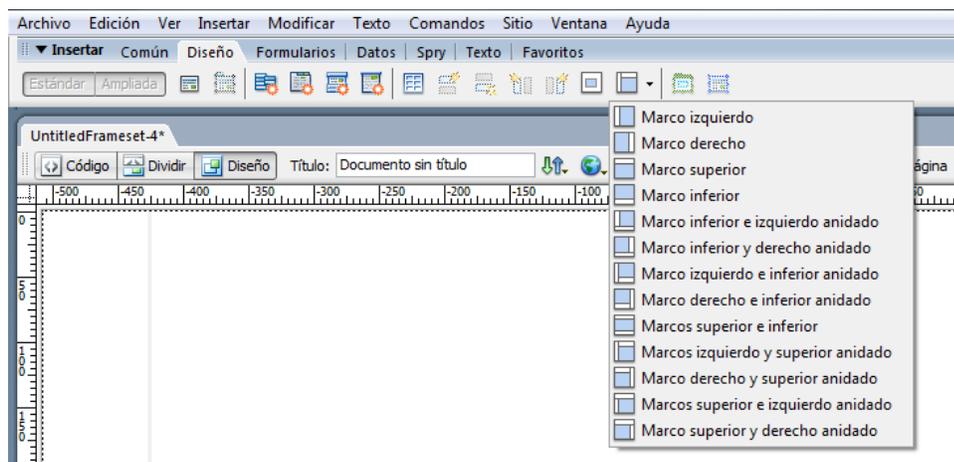


Figura 6.1 Inserción de marco en forma visual

En la parte *seleccionar*, existen varios marcos a escoger para la distribución del contenido de la página, de acuerdo al desarrollo y al gusto de cada cliente.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Crea un documento nuevo e inserta los siguientes marcos:

- a) Marco izquierdo.
- b) Marco derecho e inferior anidado.

c) Marco superior.

Cambia los marcos varias veces hasta que hayas probado cada uno de ellos. Al final elije cuatro marcos y guarda el documento con el nombre de “marcos1”.

6.2 GUARDAR Y CONFIGURAR MARCOS

Un marco es un documento en *Dreamweaver* que contiene varios archivos¹⁷, es decir, documentos incrustados en una hoja de la página principal. Para guardar una página con marco, primero se debe crear una carpeta para almacenar todo el contenido y después guardar cada elemento dentro de la carpeta, así como cada una de las páginas. No es conveniente guardar en marco una sola vez, ya que se autonombren automáticamente los archivos.

6.3 CONTENIDO DEL MARCO

Un sitio web puede tener gran cantidad de marcos para visualizar el contenido de los menús, además cada marco es independiente, por lo tanto, puede tener diferentes contenidos, pero lo más lógico es ubicar el contenido en el centro del marco. En el siguiente ejemplo, en el documento lateral están los menús que contiene el hipervínculo de las páginas, generalmente se mantiene estático; además, el encabezado es una área estática con contenidos como logotipos o imágenes que identifican a la página; el marco central o el marco de contenido es dinámico y puede tener diferentes contenidos de la página; en el marco pie de página puede estar la información de derechos de autor o la información del diseñador. Como se muestra en la siguiente figura:

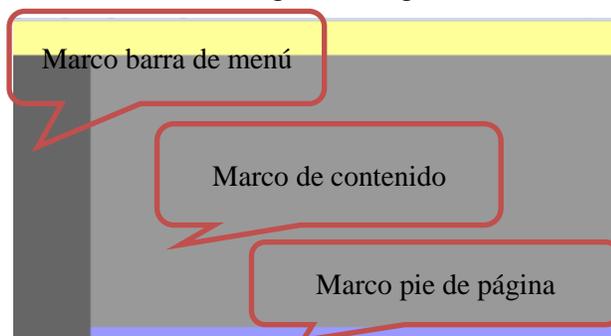


Figura 6.2 Estructura general del marco

¹⁷ Adobe System Incorporated, *Uso de Adobe® Dreamweaver® CS3*, p. 701

La figura 6.2 muestra la leyenda de todos los marcos con descripciones para cada uno.

Cuando se selecciona un documento con marco, sus bordes se muestran con un contorno de línea de puntos con escalas grises; cuando se selecciona un conjunto de marcos, todos los bordes de los marcos contenidos en el conjunto de marcos se muestran con un contorno de línea de puntos. Se deben seleccionar los marcos y conjuntos de marcos para cambiar sus propiedades. El inspector de propiedades muestra las propiedades del marco o conjunto de marcos seleccionado. En las propiedades del marco se visualizan las partes de cada uno de los documentos de la página web, tal como se observa en la figura 6.3.

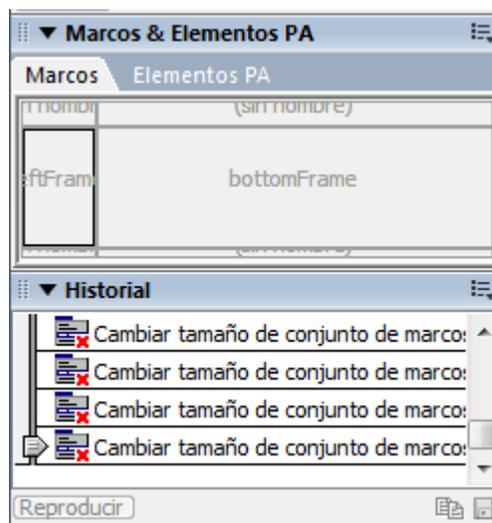


Figura 6.3 Marcos y elementos PA

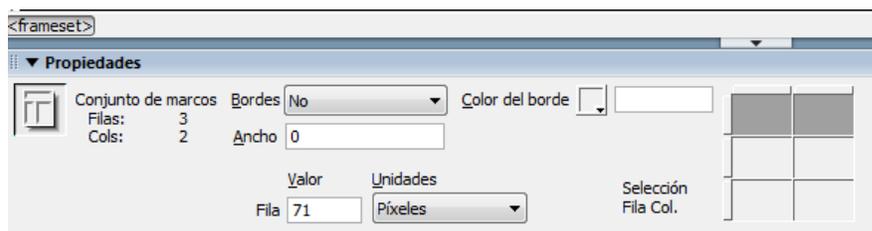


Figura 6.4 Propiedad de los marcos

Al seleccionar un macro cambian las propiedades ya que cada macro es independiente, es decir, es una página diferente.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Crea un proyecto de página web que contenga macros, (página principal, encabezado, barra de menú, pie de página y página de contenido principal).

6.4 CONCEPTOS Y ELEMENTOS DE FORMULARIO

Un formulario es un conjunto de objetos utilizados en una página web que permiten interactuar directamente con los visitantes para recopilar información como comentarios o intereses de los clientes. Los formularios tienen dos partes principales: el código HTML que describe el formulario, y una secuencia de comandos o aplicaciones que confirma la información enviada. Los elementos de un formulario son: Lista/menú, menú de saltos, campo de imagen, campo de archivos, botón, etiquetas, juego de campos, campo de texto de validación spry, área de texto de validación spry, casilla de verificación de validación spry, selección spry, los cuales se muestran en la figura 6.5.

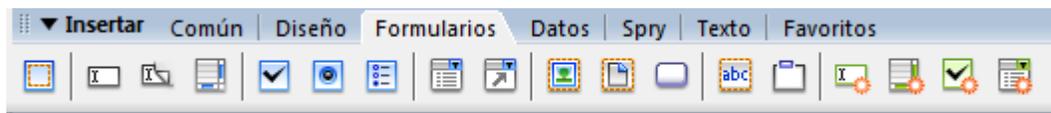


Figura 6.5 Inserción de marcos por barra visual

6.5 CREAR Y VALIDAR FORMULARIOS

Un formulario tiene propiedades que los usuarios no pueden visualizar. Un formulario tiene tres partes básicas:

- 1) Etiquetas form, que incluyen el URL, es decir, una serie de comandos en el formulario y en el método.
- 2) Campos de formulario como campos de texto, menús, casillas de verificación.

- 3) El botón enviar manda los datos a la secuencia del servidor utilizando el comando VGI (*Common Gateway Interface*), que es una tecnología que usan los servidores web.

Para insertar un formulario en un documento de *Dreamweaver* se efectúan los siguientes pasos:

- a) <Barra de menú><Insertar><Formulario><Formulario>.
- b) Desde la barra *insertar formulario*.

La mayoría de los diseñadores web utilizan las herramientas visuales para crear un proyecto de forma más rápida.

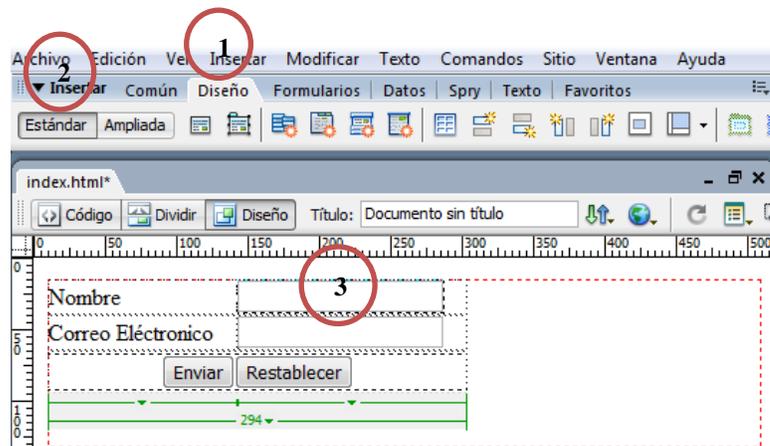


Figura 6.6 Formas de insertar formulario

El primer número muestra la forma como se inserta un formulario utilizando la barra de menú; el segundo número indica la forma de insertar formulario desde la barra de diseño; y el tercer número muestra el resultado de los pasos anteriores para insertar un formulario; además, se pueden ver las propiedades del formulario dando doble clic al elemento para ver las propiedades y se muestran en un formulario las descripciones, tales como: ID, etiquetas, clave de acceso e índice de etiqueta.

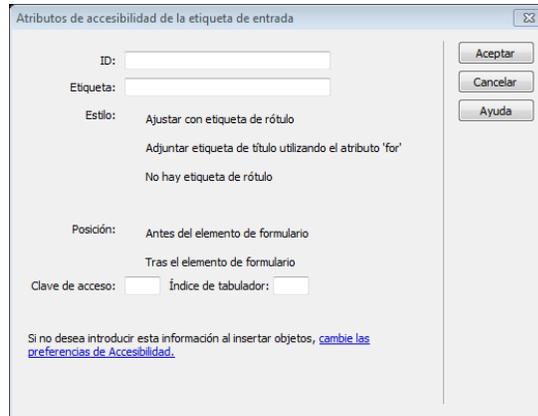


Figura 6.7 Propiedades de un formulario

Validar formulario en *Dreamweaver* se utiliza para que el usuario ingrese los datos obligatorios o requeridos por el sistema antes de que se envíe la información al servidor. La propiedad de validación de formulario se puede abrir de la siguiente manera:

- a) <Menú Dreamweaver><Ventana><Comportamientos>.
- b) Mayus + F4.

De esta forma se despliega la propiedad, tal como se muestra en la siguiente figura:

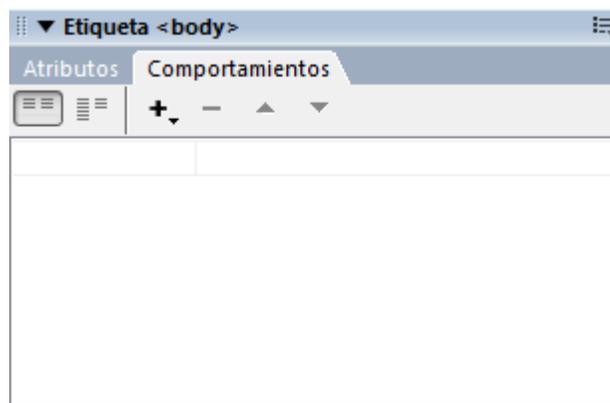


Figura 6.8 Etiquetas de comportamiento de un formulario

Para validar la propiedad, se selecciona el botón: , y desplegará una leyenda para *validar formulario*, de tal forma que se podrán ver las propiedades a validar, tal como se aprecia en la figura 6.9.

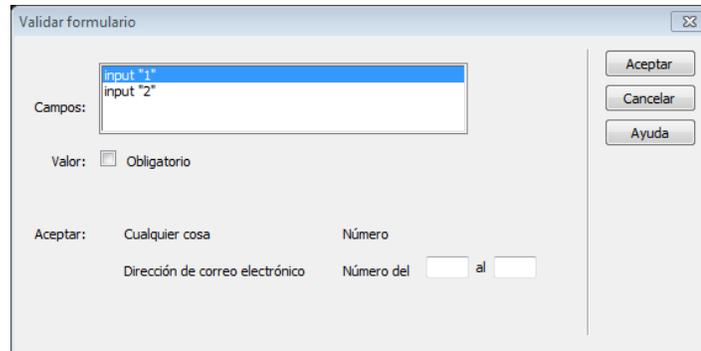


Figura 6.9 Validación de un formulario

En los campos se muestran todos los campos a validar; en este caso, el formulario *nombre* con identificación 1 y el formulario *correo electrónico* con identificación 2, son valores obligatorios; cuando se han seleccionado los campos aparecen de acuerdo a la prioridad, tal como se ilustra en el siguiente ejemplo:

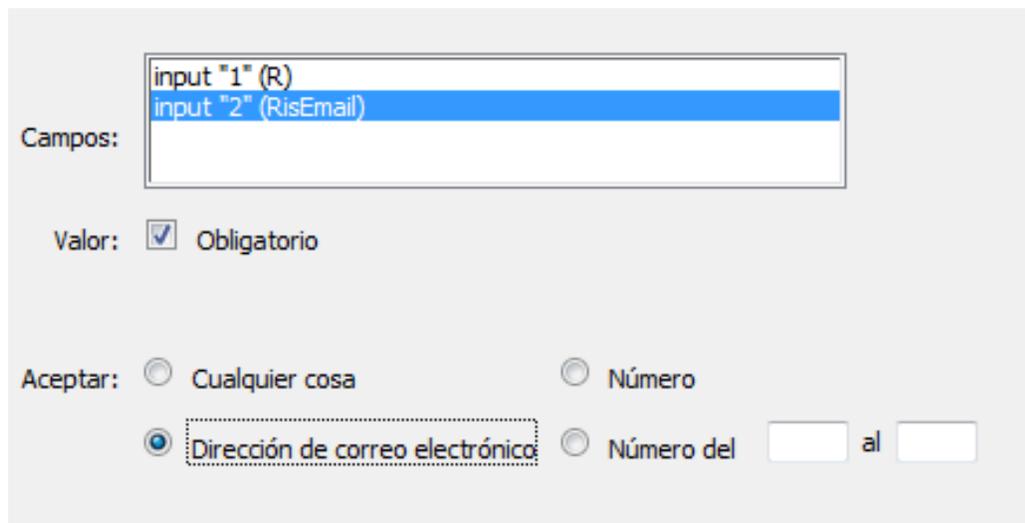


Figura 6.10 Validación de correo electrónico

Si existieran gran cantidad de formularios obligatorios se haría lo mismo para validar, sólo se establece como campo obligatorio: "Valor Obligatorio", si el contenido es "número" o una "dirección de correo electrónico".

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Crea un proyecto de página web que contenga macros, (página principal, encabezado, barra de menú, pie de página y página de contenido principal).

Dentro del marco principal, se deberán insertar los siguientes formularios:

- a) Campo de texto Nombre con validación texto.
- b) Campo de texto Apellido con validación texto.
- c) Campo de texto Dirección con validación texto.
- d) Campo de texto Teléfono con validación numérico.
- e) Campo de texto Correo electrónico con validación e-mail.
- f) Un botón Enviar y Restablecer.

AUTOEVALUACIÓN

1. Un formulario puede estar compuesto de:
2. Unas etiquetas se utilizan para:
3. El campo de texto validado como password, el usuario lo identifica por:
4. Los botones con opciones en un mismo formulario se denominan:
5. Un formulario validado funciona con:
6. Identifica las propiedades de cada marco de la página desarrollada en la primera actividad de aprendizaje, y modifica las propiedades, como el nombre de cada uno de los elementos (principal, barra de menú, encabezado).
7. Desarrolla un proyecto web que permita validar los campos de texto y almacenar en una base de datos; después, se deben mostrar los datos en una página.

RESPUESTAS

1. Caja de texto.
2. Agregar nombre al resto de los elementos del formulario.
3. Se identifica por asteriscos o palabras claves dentro de su contenido.
4. Casilla de verificación.
5. Un servidor de páginas web pre-configurado por el servidor de datos.

UNIDAD 7

MULTIMEDIA

OBJETIVO

El alumno aprenderá a insertar los elementos multimedia en su proyecto web para que los usuarios los puedan observar.

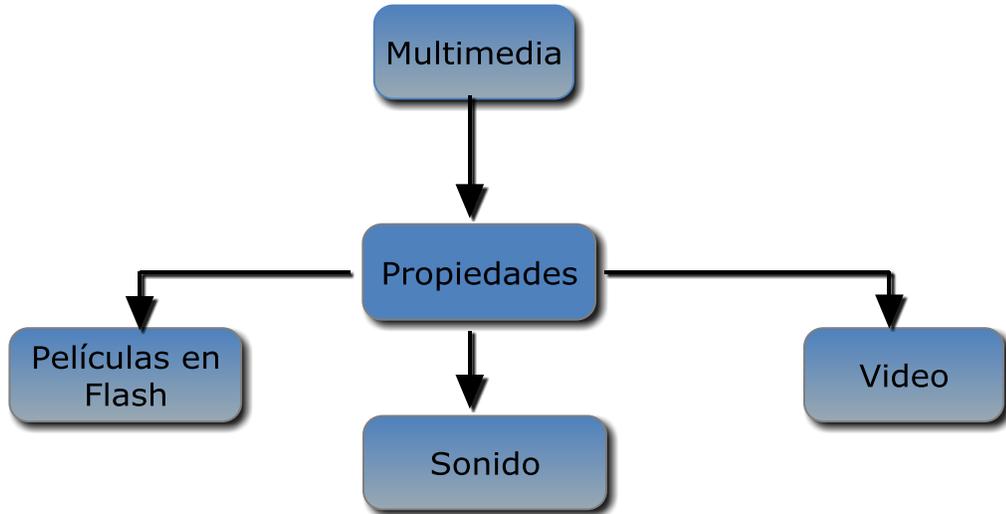
TEMARIO

7.1 PELÍCULAS EN *FLASH*

7.2 SONIDO

7.3 VIDEO

MAPA CONCEPTUAL



INTRODUCCIÓN

Los elementos multimedia en una página web, son un conjunto de vectores y gráficos animados que muestran la elegancia del contenido. En esta unidad se describirán los archivos multimedia que algunas veces se utilizan en un portal para mejorar la experiencia del usuario.

7.1 PELÍCULAS EN FLASH

Las películas en *Flash* son animaciones de imagen, texto, y botones, con una extensión de archivo *.SWF* (*small web format*) que pueden generar diversas aplicaciones, aunque el programa original de *Adobe Flash* utiliza un formato editable con la extensión *.fla*, para que el usuario trabaje en forma de diseño y después de compilar se genere una extensión *.SWF*. Para reproducir los diferentes tipos de video de una página web es necesario instalar un plug-in de Flash Player.

Para la inserción de una película flash en un documento de *Dreamweaver* se efectúan los siguientes pasos:

- a) <Barra de menú><Insertar><Media><Flash>.
- b) Ctrl+alt+f.
- c) Barra insertar, buscar el icono .

Los pasos que se indicaron se utilizan para insertar una película en *flash* que tiene varios elementos dentro de la propiedad, tal como se aprecia en la figura 7.1.

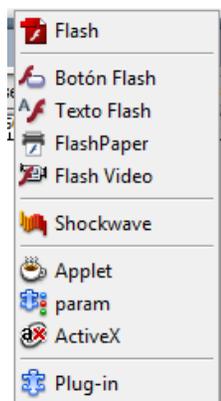


Figura 7.1 Elementos de inserción media

Los elementos de la barra insertar media son: Archivo en Flash, Botón, Texto, Flash Paper, Flash video, Shockware, Applet, ActiveX y Plug-in.

Los resultados de cada uno de los elementos que se muestran en la figura 7.1 son los siguientes: *Flash* se utiliza para insertar películas hechas en flash; *Botón flash* se usa para insertar los botones; *Texto flash* se aplica para insertar textos con animación; *Flash paper* se ocupa principalmente para insertar textos planos sin animación; *Flash video* inserta películas de cualquier extensión; y los otros elementos tienen una función específica para insertar extensiones desconocidas dentro de la página.

El siguiente ejemplo ilustra la creación de un botón animado, para ello existen las siguientes propiedades: texto del botón, fuente, vínculos destino, color de fondo, y guardar como; tal como se aprecia en la siguiente figura:

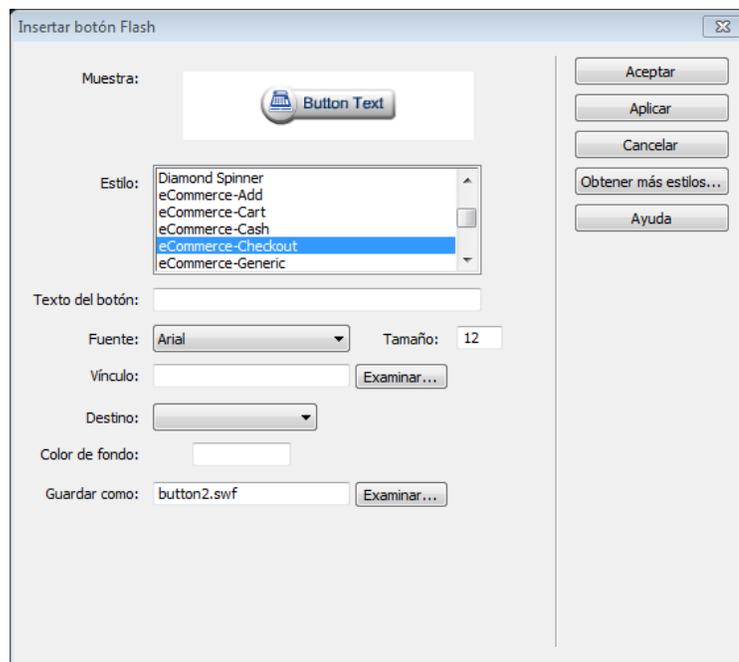


Figura 7.2 Propiedades de un botón en flash

Al terminar la configuración de las propiedades aparece una pantalla de atributos de accesibilidad de Flash, cuyas descripciones son: título, tecla de acceso e índice de tabulador.



Figura 7.3 Atributos de accesibilidad de flash

Como resultado de la creación del botón animado, se obtiene un botón como el de la figura 7.4.



Figura 7.4 Botón animado en Flash

Las propiedades del botón ilustrado en la figura 7.4 se ilustran en la figura 7.5, las cuales permiten hacer pruebas para ver el comportamiento del botón; el diseñador puede modificar estas propiedades de acuerdo a su interés.



Figura 7.5 Propiedades del botón animado en flash

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Crea una página especializada en deportes en *Dreamweaver*, que contenga un `index.html` y `quienes_somos.html`. Inserta los siguientes elementos en la página:

- a) Un texto de “Bienvenida” con animación en Flash.
- b) Botón en Flash `quienes_somos.swf`.
- c) Vincula el botón `quienes_somos.swf`.

- d) Inserta una película con animación en Flash con el nombre de deportes.swf, y busca en la carpeta imágenes del sitio y colócalas en la página principal.
- e) Haz que la animación se reproduzca automáticamente una sola vez.
- f) Guarda los cambios y cierra el documento de *Dreamweaver*.

7.2 SONIDO

Los formatos que se pueden incluir en una página web son: MP3, WAV, y en algunas ocasiones, MIDI; aunque *Dreamweaver* soporta otros formatos. Lo ideal al insertar audio es que no ocupe demasiado espacio.

Para insertar un archivo de sonido en un documento de *Dreamweaver* se efectúan los siguientes pasos:

- a) <Barra de menú><insertar><media><plug-in><seleccionar><aceptar>

Al insertar audio en un documento de *Dreamweaver* no se mostrarán los controles de audio, todos los archivos insertados como plug-in aparecerán como una imagen, tal como se aprecia en la siguiente figura:



Figura 7.6 Plug-in media en Dreamweaver



Figura 7.7 Controles de audio

En la figura 7.7 se muestran los controles de sonido al cargarse en la página y visualizarse en el explorador.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Crea una página de música en *Dreamweaver*, que contenga un *index.html* y *mi música.html*. Inserta los siguientes elementos en la página:

- a) Un texto de “Bienvenida” con animación en Flash.
- b) Botón en Flash mi música.
- c) Vincula el botón mi música.
- d) Inserta varios archivos de música en formato MP3 y busca en la carpeta imágenes del sitio y colócalas en la página principal.
- e) Guarda los cambios y cierra el documento de *Dreamweaver*.

7.3 VIDEO

En ocasiones, es interesante incluir un video dentro de una página web. Un video suele ocupar demasiado espacio dentro de un proyecto, y además, se requiere memoria para su procesamiento, así como una conexión de Internet para poder cargarse y que sea visualizado por el usuario. Los formatos de video soportado en un documento de *Dreamweaver* son: AVI, MPEG y MOV, para insertar un video dentro de la página se efectúan los siguientes pasos:

- a) <Barra de menú><insertar><media><plug-in><seleccionar><aceptar>

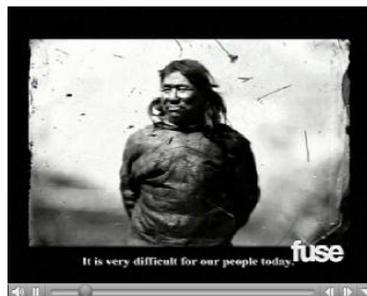


Figura 7.8 Video insertado en *Dreamweaver*

La figura 7.8 es un ejemplo de reproducción de video; además, muestra los controles para un control total del video.

El video también tiene su inspector de propiedades, tal como los archivos de audio, y contienen las mismas propiedades ya que ambos se insertan como plug-in en el documento.

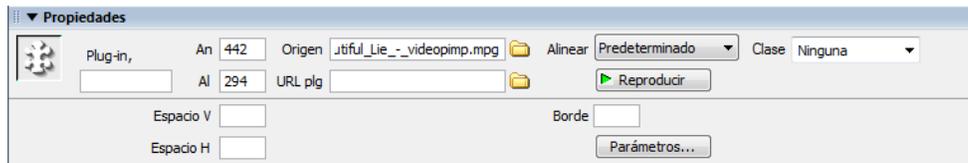


Figura 7.9 Propiedades de video

El video, como la música, se reproduce automáticamente al cargarse en la página; se pueden modificar algunas propiedades añadiendo autostar = “false” y loop = “true”.

Para reproducir un video es necesario tener instalado *Adobe Flash Player*.¹⁸ Al cambiar la propiedad del video a autostar= false, no se reproducirá automáticamente el video en la página web; con la propiedad loop= true, se reproducirá automáticamente el video al acceder en la página web. Como recomendación, para insertar una película en una página web es conveniente desactivar la propiedad auto-reproducción para comodidad del usuario.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Practica cómo insertar un archivo de video que se reproduzca indefinidamente y que muestre los controles.

- a) Abrir *Dreamweaver*.
- b) Crear nueva página.
- c) Insertar un video con la extensión *swf*.
- d) Doble clic para ver las propiedades.
- e) Si no aparece el inspector de propiedades, abrir a través de barra de menú: opciones propiedades.

¹⁸ <http://get.adobe.com/es/flashplayer/>

AUTOEVALUACIÓN

1. El botón  se refiere a:
2. ¿Qué es una película en flash?
3. ¿Cuál es la ventaja de utilizar un audio con extensión MP3?
4. ¿Para qué sirven los controles An?
5. ¿Para qué sirve la instrucción: loop= "true"?
6. Crea un documento en *Dreamweaver* en donde insertes una película con extensión .AVI, y modifica las propiedades a loop"true".

RESPUESTAS

1. La pestaña de formulario en panel insertar.
2. Son vectores gráficos que contienen movimientos.
3. Ocupa menos espacio y mejora la velocidad de acceso dentro de la página.
4. Sirven para ocultar los controles de video y su valor inicial es cero.
5. Sirve para que la reproducción se repita dentro del documento.

UNIDAD 8

CREAR PLANTILLA WEB EN CAPAS

OBJETIVO

El alumno aprenderá a crear una plantilla con tipos de regiones editables y no editables para usar en diferentes proyectos de la página web.

TEMARIO

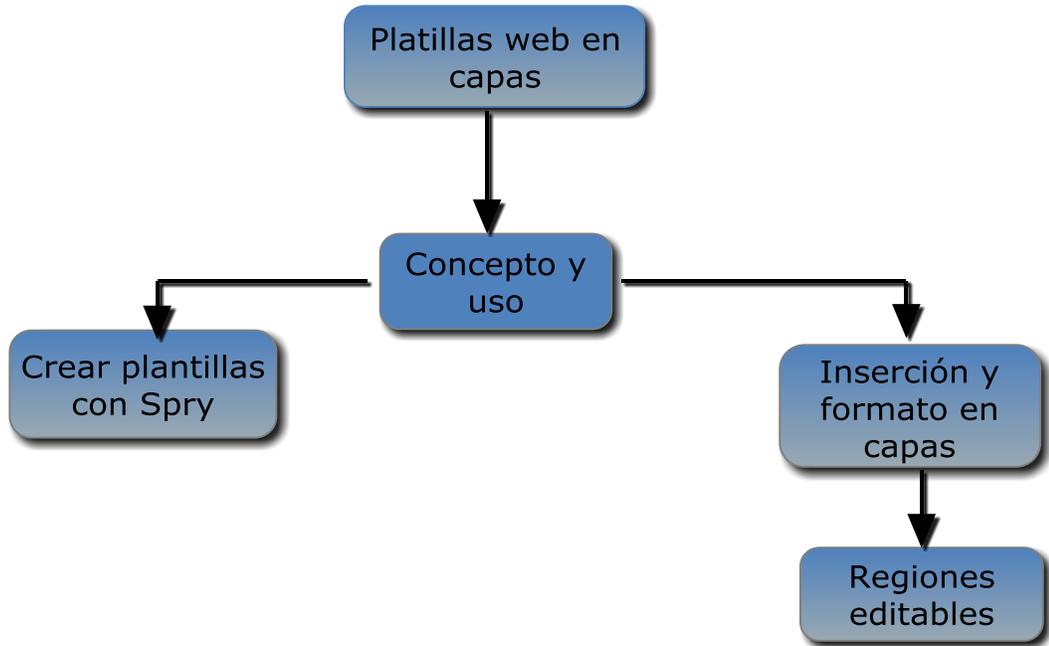
8.1 CONCEPTO Y USO

8.2 CREAR PLANTILLAS CON SPRY

8.3 INSERCIÓN Y FORMATO EN CAPA

8.4 DISEÑAR REGIONES EDITABLES EN UNA PLANTILLA CON CAPAS

MAPA CONCEPTUAL



INTRODUCCIÓN

Una plantilla web prediseñada facilita al diseñador o al técnico en informática, integrar contenidos a una página web, también facilita el mantenimiento y modificar múltiples páginas con el mismo diseño. En esta unidad se describirán los pasos para desarrollar una plantilla web que se podrá utilizar en múltiples proyectos.

8.1 CONCEPTO Y USO

Una plantilla creada en *Dreamweaver* ayuda al diseñador en el ahorro de tiempo para desarrollar un proyecto web. “Una plantilla web es una página web pre-fabricada, con el código HTML e imágenes ya listas que usted podrá modificar a su gusto”.¹⁹ Una plantilla web se utiliza para crear múltiples páginas con el mismo diseño. Al diseñar una plantilla, se podrán indicar elementos de la página que deberán ser permanentes en los contenidos, es decir, elementos no editables o protegidos. Cuando se modifica una plantilla se actualizan automáticamente todas las partes compartidas del documento.

En ocasiones, las páginas basadas en plantillas son útiles cuando se trabaja en equipo.

8.2 CREAR PLANTILLAS CON SPRY

Para crear una plantilla web con elementos Spry, a partir de un documento HTML, se efectúan los siguientes pasos:

- a) <Archivo><Nuevo><Plantilla web><Seleccionar elementos>.
- b) Ctrl+ N.

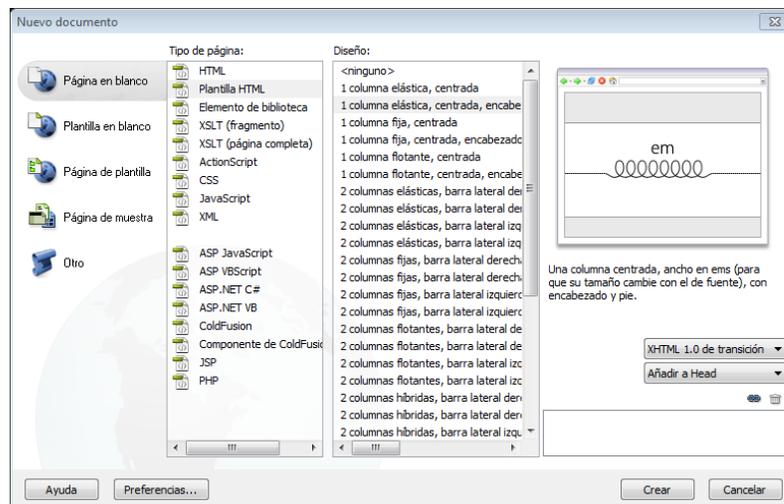


Figura 8.1 Elección de una plantilla

¹⁹ <http://dattatecayuda.com/%C2%BFque-es-una-plantilla-web/1098>

Cuando se ha aceptado la plantilla, se debe crear una carpeta donde se guarde el archivo, y se obtiene un documento como muestra la figura 8.2.

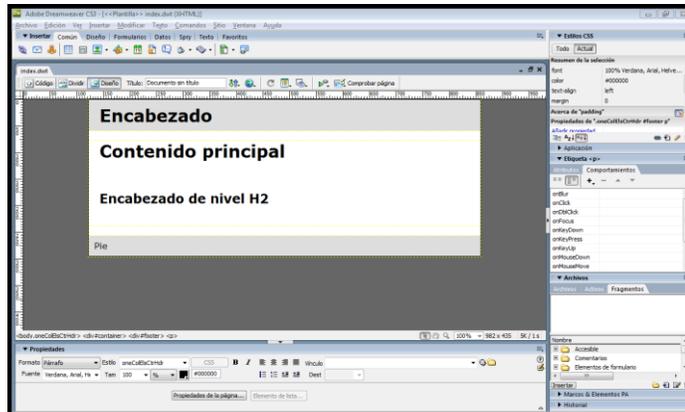


Figura 8.2 Plantilla con elementos

Dreamweaver, automáticamente al guardar las plantillas, crea una extensión de .dwt en una carpeta denominada *Templates* en la carpeta raíz del sitio local. Si no existe la carpeta, *Dreamweaver* la creará automáticamente para guardar las plantillas.

Para insertar los elementos Spry dentro de la página se efectúan los siguientes pasos:

- a) <Barra de menú><Insertar><Spry><Seleccionar elementos>.
- b) Barra *insertar* seleccionando el icono:  .

Como resultado se obtienen los siguientes elementos:

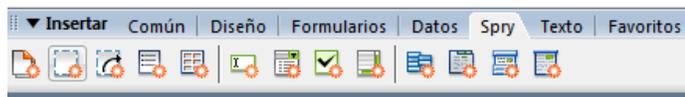


Figura 8.3 Barra de herramientas Spry

Al seleccionar un elemento de Spry se muestran diferentes ventanas para configurar, en este ejemplo se insertaron unas barras de menú Spry, como se observa en la figura 8.4.



Figura 8.4 Barra de menú Spry

El diseñador puede seleccionar los diseños deseados, ya sea de forma horizontal o vertical, para adaptar en su documento de *Dreamweaver*. Cuando se han insertado los elementos se guardan, como se muestra en la figura 8.5, para efectuar los cambios dentro de la plantilla.

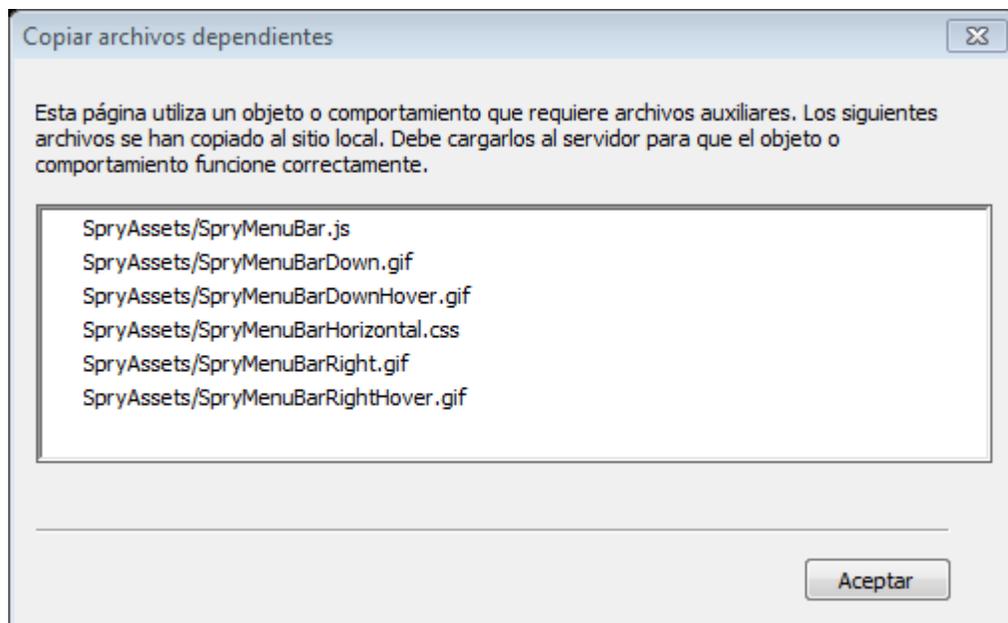


Figura 8.5 Archivos de funcionamiento Spry

La edición de los elementos Spry en el documento de *Dreamweaver* se efectúa directamente del código HTML, como se observa en la figura 8.6.

```

<td width="155"><ul id="MenuBar1" class="MenuBarVertical">
  <li><a class="MenuBarItemSubmenu" href="#">elemento 1</a>
    <ul>
      <li><a href="#">elemento 1.1</a></li>
      <li><a href="#">elemento 1.2</a></li>
      <li><a href="#">elemento 1.3</a></li>
    </ul>
  </li>
  <li><a href="#">elemento 2</a></li>
  <li><a class="MenuBarItemSubmenu" href="#">elemento 3</a>
    <ul>
      <li><a class="MenuBarItemSubmenu" href="#">elemento 3.1</a>
        <ul>
          <li><a href="#">elemento 3.1.1</a></li>
          <li><a href="#">elemento 3.1.2</a></li>
        </ul>
      </li>
    </ul>
  </li>
</ul>

```

Figura 8.6 Codificación de elementos Spry

Se observan claramente los temas a modificar; en este caso, el primero que se modificará es el elemento 1, y así sucesivamente cada uno hasta culminar cada barra de menú.

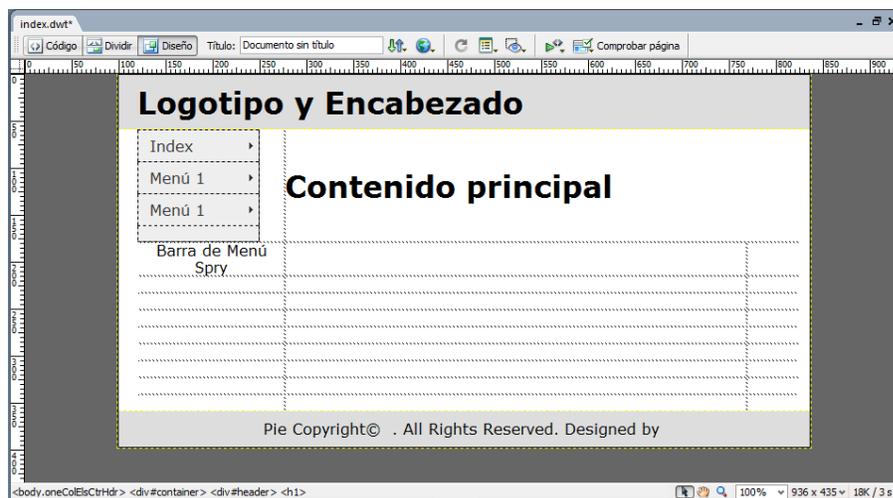


Figura 8.7 Plantilla dividida por secciones

En la figura 8.7 se muestra una plantilla con elementos Spry. La mayoría de las plantillas sólo están disponibles cuando la vista del diseño está activa.

Algunos documentos de *Dreamweaver* a partir de una plantilla, heredan las propiedades del documento, salvo el título de la página.

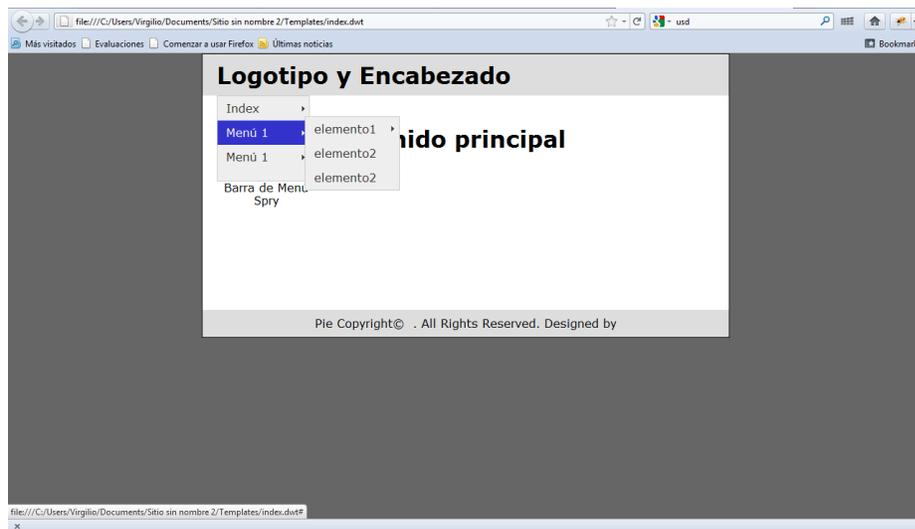


Figura 8.8 Vista preliminar de la plantilla en navegador

Para efectuar la modificación de las propiedades de la plantilla se realizan los siguientes pasos:

- a) Abrir el archivo de la plantilla y seleccionar en barra de menú: <Modificar><Propiedad de la página>.
- b) Especificar las opciones deseadas para la página y aceptar.
- c) Al terminar, se actualiza la página.

8.3 INSERCIÓN Y FORMATO EN CAPA

Las capas en *Dreamweaver* son cuadros o elementos de bloques que pueden tener textos, imágenes, etc. Las capas, también denominadas *layers* o divisiones, que se crean a partir de la etiqueta <div></div> dentro de una página web son útiles para organizar el contenido. Para insertar las capas se realizan los siguientes pasos:

- a) <Barra de menú><Insertar><Objetos Diseño><Div PA>

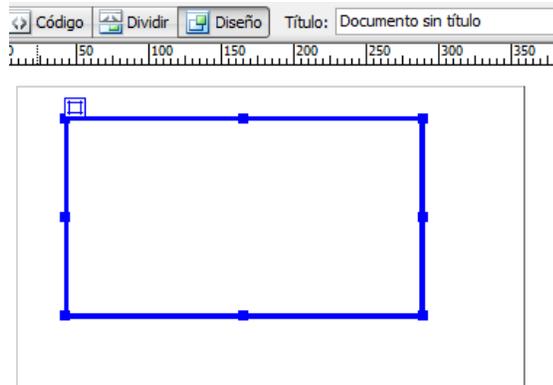


Figura 8.9 Capas

Las capas insertadas en el documento de *Dreamweaver* se muestran en color azul, y distribuidas sobre el color gris. La capa se puede mover de una posición a otra de la ventana, seleccionando el cuadro sin soltar el botón, y así arrastrar a la nueva posición.

Al seleccionar las capas, automáticamente aparecerán las propiedades, como se muestra en la figura 8.10.

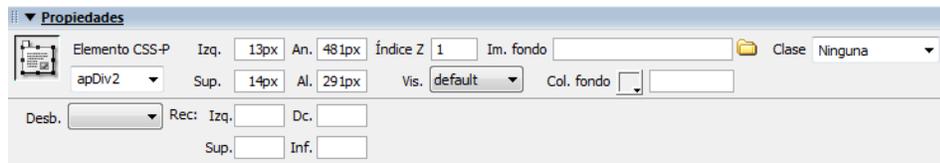


Figura 8.10 Propiedad de la capa

El elemento CSS-P es el nombre o identificación de la capa. Izq. y Sup., indica la distancia en pixeles que existe entre los límites izquierdo y superior del documento, por defecto se toman los lados del documento. El índice Z es el número de orden de colocación de las capas; este valor también puede cambiarse a través del panel elementos PA. Una capa será solapada por aquellas capas cuyo índice Z sea mayor que el suyo.

Vis indica la visibilidad inicial de la capa. La visibilidad puede ser de cuatro tipos:

- *Default*: visibilidad según el navegador.
- *Inherit*: se muestra la capa mientras la página a la que pertenece también se muestre.
- *Visible*: muestra la capa, aunque la página no se esté observando.
- *Hidden*: la capa está oculta.

Además, a las capas se les puede agregar color de fondo para mejorar la apariencia visual.

8.4 DISEÑAR REGIONES EDITABLES EN UNA PLANTILLA CON CAPAS

Las regiones editables en una plantilla con Spry en capas, son las partes de la página que pueden cambiar los archivos basados en plantilla, es decir, son las regiones de un texto de un boletín que cambia la información constantemente. Las regiones del documento bloqueadas (no editables) son partes del diseño como el logotipo, las barras de menú, pie de página, entre otros elementos del documento.

Para editar las regiones de la plantilla, se efectúan los siguientes pasos:

- En la plantilla, se selecciona el texto o el contenido que se desea convertir en una región editable.
- <Barra de menú><Modificar><Nueva región editable>.
- Clic con el botón derecho del ratón o clic manteniendo la tecla Ctrl.

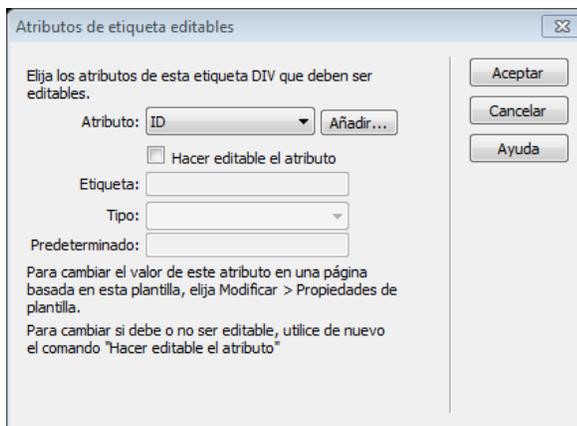


Figura 8.11 Atributos de etiqueta editables

La ventana de la figura 8.11 muestra los atributos de la región editable, se agrega un atributo que identifica la región, además se puede agregar una etiqueta a cada región.

Las regiones o las capas y el contenido de las capas son elementos distintos; al hacer editable una capa es posible cambiar la posición de la capa así como su contenido, mientras que al hacer editable el contenido sólo de una, solamente puede cambiarse el contenido de la capa, pero no su posición.

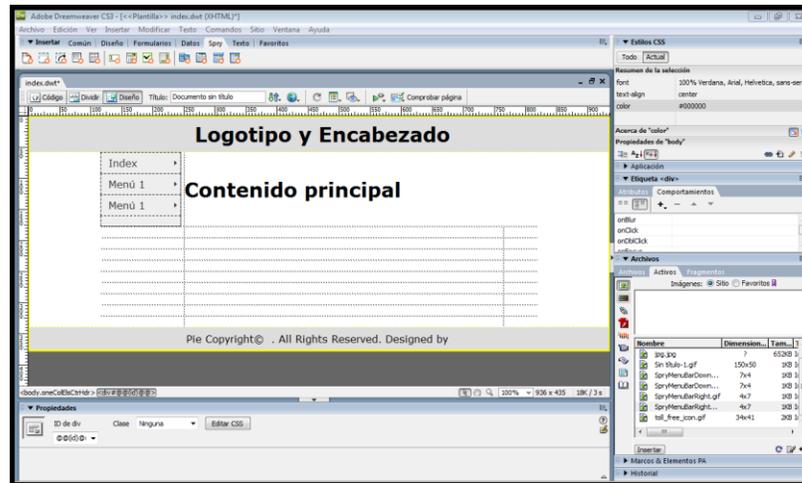


Figura 8.12 Plantillas con la identificación de región editable

En la figura 8.12 se muestra la región editable de la plantilla, por lo tanto, la plantilla queda completamente diseñada.

En la siguiente figura se muestran las regiones editables:

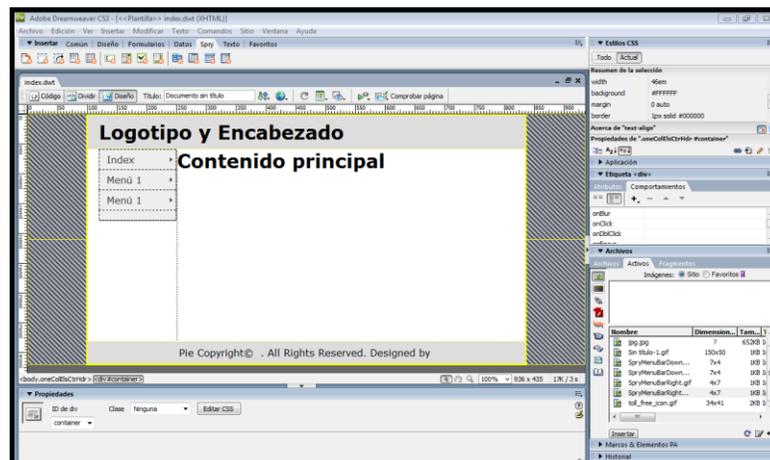


Figura 8.13 Plantilla con la muestra de región no editable

En color gris están las regiones no editables y la región de color blanco corresponde a las regiones editables de la plantilla, identificables por las líneas amarillas.

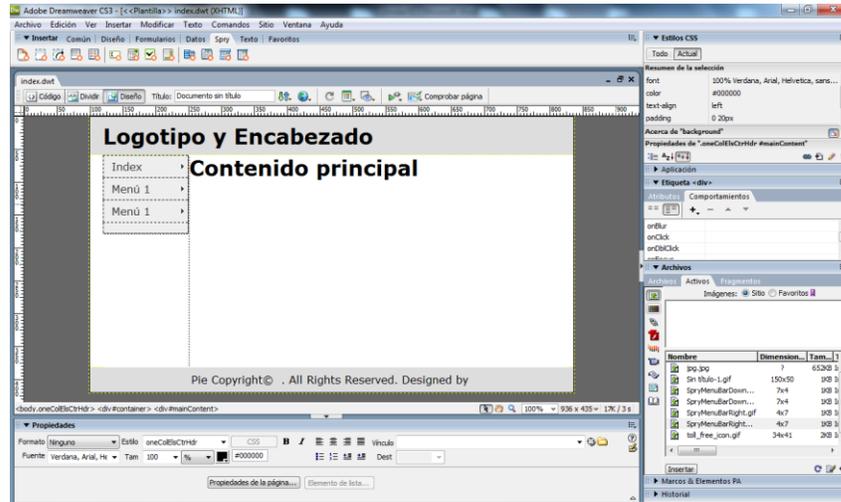


Figura 8.14 Plantilla terminada

En la figura 8.14 se muestra la plantilla terminada, lista para nuevos proyectos de la página web.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

1. Crea una plantilla web utilizando el asistente de *Dreamweaver* con dos columnas elásticas, barra lateral izquierda, encabezado y pie de página, y guarda con el nombre: “Mi plantilla web 1”.
2. Crea una plantilla web con Spry para venta de computadoras con el siguiente contenido:
 - a) Índice.
 - b) Quiénes somos.
 - c) Productos.
 - d) Promociones
 - e) Contactos.

Nota: Para esta actividad se deben utilizar todas las herramientas necesarias para desarrollar una plantilla web.

3. Utiliza todos los conocimientos adquiridos en el libro y crea un proyecto web para una farmacia, que cumpla con los estándares necesarios, incluyendo los siguientes elementos:

- a) Inicio.
- b) Quiénes somos.
- c) Novedades.
- d) Orientación médica gratuita.
- e) Guía de salud.
- f) Mapa del sitio.
- g) Política de la empresa.
- h) Ubicación de la sucursal (no se requiere diseño; incluir *google maps*).
- i) Contacto.

4. Crea un documento en *Dreamweaver* que tenga las capas ocultas pero que se visualice el contenido con imágenes.

AUTOEVALUACIÓN

1. ¿Qué es una capa?
2. ¿Qué elementos identifican a las capas dentro de la página web?
3. ¿Qué indica la visibilidad Hiddden?
4. ¿Qué representa el elemento DiPA?
5. Diseña paso a paso una página web con capa Spry de un restaurante, con el siguiente contenido: `índex.htm`, `nuestra_carta.html`, `Reserva _tu _mesa.html` y `contactos.html`.
6. Crea una plantilla web con extensión PHP, tres columnas elásticas, encabezado y pie de página.

RESPUESTAS

1. Es un contenedor que se puede posicionar a cualquier parte de la página.
2. Las etiquetas DIV y SPAM.
3. Indica la visibilidad de la capa cuando está encimada la otra capa.
4. La visibilidad de la capa dentro de la página.

BIBLIOGRAFÍA

Anibarro Zelaya, Carlos Eduardo, *Manual básico de HTML*, Versión 1.3, 2001.

Adobe System Incorporated, *Adobe, Uso de Dreamweaver CSS5*.

McGinn, Sheila, *Adobe System Incorporated, Uso de Adobe® Dreamweaver® CS3 701*, San Francisco, 2000.

Referencias electrónicas

http://help.adobe.com/es_ES/Dreamweaver/10.0_Using/WScbb6b82af5544594822510a94ae8d65-7f60a.html

<http://www.manualdecss.com/>

<http://www.w3.org>

<http://www.w3c.es/divulgacion/guiasbreves/hojasestilo>

http://help.adobe.com/es_ES/Dreamweaver/10.0_Using/WScbb6b82af5544594822510a94ae8d65-7e2fa.html

http://help.adobe.com/es_ES/Dreamweaver/10.0_Using/WScbb6b82af5544594822510a94ae8d65-7e28a.html

<http://www.desarrolloweb.com/articulos/wampserver-instalar-php5.html>

<http://get.adobe.com/es/flashplayer/>

<http://cakephp.org/>

<http://dattatecayuda.com/%C2%BFque-es-una-plantilla-web/1098>

GLOSARIO

ActionScript: Es una herramienta que se utiliza para programar animaciones en Adobe Flash.

ASP: Es una herramienta de Microsoft que se utiliza para desarrollar aplicaciones de páginas web dinámicas.

Cpanel (acrónimo de control Panel): Es un cliente utilizado para gestionar el contenido de la página web.

ColdFusion: Es un herramienta para desarrollar aplicaciones de páginas web que se usan en forma dinámica.

CMS: Es una programa que permite la gestión de contenidos de una página web.

CS3: Versión de adobe *Dreamweaver*.

DWT: Es una extensión de plantilla web.

DivPa: Es un elemento que está integrado dentro del contenido de *Dreamweaver* para asignar la posición de una imagen o texto.

.fla: Extensión de archivo flash que contiene animación.

JPG: Es la extensión de una foto, es decir, es el formato de un imagen que se utiliza en las páginas web.

GIF: Es la extensión o formato de un imagen con animación que se utiliza dentro de una página web.

HTML: Es una lengua predeterminada para desarrollar páginas web.

HTTP: Es un protocolo de comunicación para la transferencia de archivos en línea.

PHP: Es un lenguaje de programación para interpretar datos de página web.

Plug-in: Es un programa o complemento para soportar la reproducción de un archivo multimedia.

MVC: Es una arquitectura para el desarrollo de programas computacionales que separa los datos de una aplicación, la interfaz de usuario, y la lógica de negocio en tres componentes distintos.

Rollover: Es la sustitución de un imagen que contiene efectos visuales, y al colocar el ratón cambia de forma.

Spry: Es una librería de java donde se pueden hacer animaciones mediante HTML y XML.

.swf: Es la extensión de un archivo creado en flash que se puede modificar para mejorar el diseño.

W3: Es el estándar utilizado para controlar los desarrollos de páginas web que se basa en la accesibilidad del contenido de internet.

XML: Es un metalenguaje de programación utilizado para integrar proyectos de desarrollo por etiquetas.