

TEMARIO

IFCT046PO

Dreamweaver básico

TEMA 1. INTRODUCCIÓN AL MEDIO WEB

TEMA 2. *INTERFACE* DEL PROGRAMA

TEMA 3. PUBLICACIÓN DE CONTENIDOS EN LA RED

TEMA 4. AYUDA EN DREAMWEAVER

TEMA 5. MANEJAR LOS PANELES DE INSERTAR, CÓDIGO Y APLICACIÓN INTEGRADOS EN EL ENTORNO DE TRABAJO

TEMA 6. CREAR DOCUMENTOS ESTRUCTURADOS CON TABLAS Y/O *FRAMES*. INSERTAR OBJETOS DE FORMULARIO QUE REALICEN ACCIONES (COMO ENVIAR E-MAILS) CON LOS DATOS RECOGIDOS

TEMA 7. UTILIZAR HOJAS DE ESTILOS EN CASCADA (CSS) Y PLANTILLAS EN DREAMWEAVER PARA AGILIZAR Y PROFESIONALIZAR LOS DOCUMENTOS

TEMA 8. DEFINIR UN SITIO REMOTO Y GESTIONAR LA SUBIDA DE FICHEROS UTILIZANDO EL CLIENTE FTP DE DREAMWEAVER

TEMA 9. INSTALACIÓN DE LOS SERVIDORES DE ESTAS TECNOLOGÍAS

TEMA 10. ENVIAR DATOS A TRAVÉS DE URL CON ASP, COLDFUSION Y PHP

OBJETIVO GENERAL

- Dar a conocer al alumno los conocimientos suficientes para que sea capaz de definir conceptos generales sobre Internet, distinguir las principales herramientas para el diseño web y diseñar una página web básica con Dreamweaver.



TEMA 1

Introducción al medio web

INTRODUCCIÓN

Dreamweaver es un software fácil de usar que permite crear páginas web profesionales. Se considera una herramienta de desarrollo web líder en el mercado y permite a los usuarios diseñar, desarrollar y mantener de forma eficaz sitios y aplicaciones web basados en normas.

Es un programa muy completo y, aunque el contenido de esta especialidad está basado principalmente en la versión CS5, existen nuevas versiones cada vez más sencillas, pero de las que es necesario tener unos conocimientos previos para poder utilizarlas con éxito. Por este motivo, este material está basado en la versión CS5, con el fin de poner al usuario en antecedentes de lo que puede encontrar en las nuevas versiones CS6 y CC.

Entre las novedades que podemos encontrar en la última versión de Dreamweaver señalar, por ejemplo:

- La refactorización de JavaScript, que permite cambiar el nombre de las funciones y variables de forma inteligente.

- ▶ **Introducción al medio web**
- ▶ **El programa Dreamweaver**
- ▶ **Ventana del documento**
- ▶ **Abrir, guardar, recuperar y cerrar un documento nuevo**
- ▶ **El Sitio**

OBJETIVOS:

- Comprender en qué consiste el diseño web y saber qué es un *hosting* y un dominio para comenzar a crear páginas web.
- Saber diferenciar la creación de páginas web por código o por diseño.
- Entender las principales funciones de Dreamweaver para ser capaz de crear páginas web interactivas editando el contenido almacenado en el servidor.



- La compatibilidad con ECMAScript 6.
- La integración con CEF (vista en vivo de las páginas con diseños de cuadrícula CSS).
- Las mejoras de seguridad en las que se ha integrado la nueva versión OpenSSH, que permite conexiones SFTP sin interrupciones con varios servidores.
- Pantalla de inicio mejorada.
- Mejora de la vista previa en tiempo real.

Sin embargo, insistir en que para conocer las nuevas funcionalidades que este programa ofrece debemos saber manejar de forma adecuada sus funciones más básicas y poco a poco ir introduciendo nuevos conceptos y funcionalidades que permitan crear, de manera más funcional, nuestro sitio web.

El uso de una u otra versión del programa dependerá del uso que vayamos a hacer del mismo y, por tanto, cuando asimilemos los conocimientos básicos es cuando deberemos valorar si verdaderamente es rentable utilizar una versión más actualizada o no, siempre en función de nuestros objetivos (ya sean personales o profesionales).

A lo largo de este tema vamos a estudiar en qué consiste el medio web y hablaremos sobre cómo empezar a trabajar con Dreamweaver, un *software* que permite editar documentos en distintos formatos y cuyo programa es uno de los más utilizados para la creación y edición de páginas web.

El diseño web se basa en una actividad que radica en la planificación, diseño e implementación de páginas web.

1. INTRODUCCIÓN AL MEDIO WEB

Entendemos por página web el documento electrónico que contiene texto, sonido, vídeo, programas, enlaces, imágenes, etc., a las que podemos acceder mediante un navegador. Toda página web contiene elementos (texto, vídeo, audio, animaciones, imágenes) y, además, existen diversos tipos de páginas, como son los blogs, las páginas de comercio electrónico, las páginas institucionales, las páginas multimedia, los foros, las páginas personales, etc.

Para crear una página web se necesita:

- El *hosting* (alojamiento web): permite a los usuarios almacenar la información, imágenes, vídeo, etc., vía web. Nos referimos al lugar que ocupa una página web en concreto (carpeta virtual) para que esté disponible para todo el mundo y cualquier persona pueda acceder.
- Un dominio: red de identificación asociada a un grupo de dispositivos conectados a la Red. Tiene dos partes: el nombre y la extensión.



Existen dos tipos de dominio: los genéricos y los territoriales. Los dominios genéricos son los más utilizados a nivel mundial, por ejemplo:

TIPO DE EXTENSIÓN	SIGNIFICADO
.com	Se usa para empresas comerciales, siendo el dominio más utilizado en internet.
.net	Se usa para empresas relacionadas con internet.
.org	Se usa en organizaciones, instituciones o fundaciones sin ánimo de lucro.
.info	Se utiliza para publicar contenido informativo.
.edu	Se utiliza para fines educativos.

Sin embargo, los dominios territoriales son los mantenidos por cada país, lo que significa que son utilizados por organizaciones y empresas que desean establecerse en internet en un país

concreto. Las terminaciones de los dominios territoriales están compuestas de dos letras, por ejemplo:

TIPO DE EXTENSIÓN	SIGNIFICADO
.AR	Argentina
.CO	Colombia
.BO	Bolivia
.PE	Perú
.ES	España

Por su parte, existen dos formas de crear páginas web: por código o por diseño.

- Las páginas web creadas a través de código (denominado HTML) vienen definidas por una serie de etiquetas que le dicen al navegador cómo se debe mostrar el documento (cuando se muestra el texto en color, cuando aparece una imagen, cuando aparece un documento, etc.).
- También podemos crear páginas web por diseño a través de un creador web, donde a través de una plantilla podemos editar, almacenar y dar soporte a nuestra página, ya que de las tareas más complejas se ocuparía el mismo creador web. Esta segunda opción es interesante para principiantes, pues es fácil de usar y no se necesitan conocimientos técnicos, aunque no siempre se pueden utilizar las funcionalidades que deseamos.

El programa Dreamweaver es uno de los más utilizados para la creación de páginas web tanto a nivel personal como profesional. Es sencillo y se puede utilizar a muchos niveles.

Nuestro principal objetivo a lo largo de este curso es describir las principales funciones de Dreamweaver para que cualquier alumno sea capaz de comprender el programa y pueda crear páginas web multimedia interactivas, diseñando y editando el contenido almacenado en el servidor.

Esta herramienta es útil para todo tipo de públicos, tanto para personas que estén interesadas en mejorar sus conocimientos para uso personal como para aquellas que quieran mejorar su actividad laboral (profesores, educadores, profesionales, etc.).

Dreamweaver es un software destinado a la edición de documentos en distintos formatos, sobre todo para su uso en el entorno web, permitiendo vista de código y de diseño, convirtiéndolo en uno de los programas que más se utilizan para la creación y edición de páginas web.

2. EL PROGRAMA DREAMWEAVER

Para poder trabajar con el programa, lo primero que tenemos que hacer es ponerlo en marcha, es decir, iniciar sesión en Dreamweaver. La sesión puede iniciarse de varias formas, aunque la más sencilla es haciendo doble clic en el icono situado en el escritorio. También podemos llevar a cabo el inicio de sesión desde el botón “Inicio” situado en la esquina inferior izquierda del escritorio, en el cual se desplegará el menú “Inicio” y haremos clic sobre el icono del programa.

En la barra de “Título” veremos el nombre de la aplicación y el título de la página que tengamos en funcionamiento. A continuación, tenemos la barra de “Menús” con acceso a todas las opciones que nos ofrece Dreamweaver.

Debajo de la barra “Menús” nos encontramos con la barra de “Grupos de paneles” que irá cambiando en función de la tarea en la que estemos trabajando.

En el centro encontraremos la pantalla de inicio, que dispone de tres zonas:

- Parte izquierda: lista de documentos que hemos utilizado recientemente.
- Parte central: nos permite crear un nuevo documento independientemente del formato de este.
- Parte derecha: ayuda a utilizar plantillas de ejemplo para crear documentos de forma rápida y sencilla.

3. VENTANA DEL DOCUMENTO

Ahora estudiaremos los iconos que están en la ventana del documento donde se visualiza y edita la página web que estemos trabajando:

TOMA NOTA

Dreamweaver posee numerosas funcionalidades que hacen cómodo el trabajo de diseño al usuario. Obviamente todas requieren un gran número de botones, menús y opciones que pueden resultar complejos, pero que ayudan a que el usuario diseñe su entorno de trabajo como desee.

- En la barra del título de la parte superior del documento encontraremos iconos para minimizar, maximizar y cerrar la ventana en caso de tener abiertos varios documentos a la vez.
- En la parte inferior está la barra de estado. A la derecha de esta barra se nos indica el tamaño del documento y el tiempo que un usuario de nuestra web tardaría en visualizar completamente la página. A la izquierda aparecen las dimensiones en píxeles de la página que estamos creando, pudiendo elegir tamaños predeterminados.
- En la barra de documentos (esquina superior derecha) hay tres botones que modifican la vista de trabajo del documento: código, dividir y diseño. Son las tres formas que el programa nos permite visualizar el documento para su edición.
 - En la pestaña “Código” se muestra el código HTML de la página, el cual nos permite editar directamente las instrucciones con las que el navegador del usuario mostrará la misma.
 - En la pestaña “Diseño” vemos la página tal cual la verá el usuario y podemos editarla sin necesidad de conocer lenguaje HTML.
 - Finalmente, la pestaña “Dividir” muestra el código y la vista de diseño al mismo tiempo, de forma que podemos escribir instrucciones con código y comprobar in situ cómo se visualizará en el navegador.

En caso de querer ver en pantalla completa nuestra página, pulsaremos sobre el icono “Previsualización” y Dreamweaver abrirá una ventana del navegador que nos mostrará la página al completo, ayudándonos a detectar los errores tanto de diseño como de código para poder modificarlos.



4. ABRIR, GUARDAR, RECUPERAR Y CERRAR UN DOCUMENTO NUEVO

Para abrir un nuevo documento iremos a la barra de menús y pulsaremos en “Archivo”. Se desplegará un menú y buscaremos la opción “Nuevo”, haciendo clic sobre el mismo. A continuación, se abrirá una ventana que nos permite elegir diversos tipos de documentos. Haremos clic en la pestaña “General” y en el panel de la izquierda elegiremos “Página básica”. De las diferentes opciones que se nos presentan, haremos clic en “HTML”.

Una vez sabemos crear documentos, necesitaremos aprender a guardarlos para poder recuperarlos en un futuro. Para ello, se desplegará el menú “Archivo” y, en este caso, haremos clic en “Guardar”. Ahora se nos abrirá una ventana que nos indica “Guardar como” y en ella podemos elegir dónde queremos guardarlo. En la parte inferior indicaremos el nombre del documento. Finalmente, haremos clic en “Guardar”.

Para recuperar un documento, iremos al menú “Archivo” y con el botón izquierdo del ratón se nos desplegará un menú con la opción “Abrir”. Se nos abrirá un cuadro de diálogo donde veremos las distintas carpetas hasta encontrar el lugar donde tenemos almacenado el documento.

Una vez encontrada la carpeta que posee el documento, aparecerá una lista de documentos y pulsaremos aquella que deseamos abrir.

Para cerrar un documento una vez hayamos terminado de trabajar con él iremos al menú “Archivo” y pulsaremos sobre la opción “Cerrar”. Si lo hemos modificado, nos aparecerá un cuadro de diálogo que nos advertirá de si queremos grabar los cambios introducidos en el documento que hayamos estado trabajando. En caso de hacer clic en “No”, todos los cambios realizados desde la última grabación serán descartados y si hacemos clic en “Sí” los cambios realizados se guardarán adecuadamente.

Finalmente, aparecerá, tras marcar la opción “Sí”, otra ventana de diálogo en la que se nos advierte de que el documento ya existe. Independientemente de si guardamos los cambios o no, solo nos queda salir del programa a través del menú “Archivo”, pulsando sobre la opción “Salir”.

Para abrir un nuevo documento iremos a la barra de menús y pulsaremos en “Archivo”. Se desplegará un menú y buscaremos la opción “Nuevo”, haciendo clic sobre el mismo.

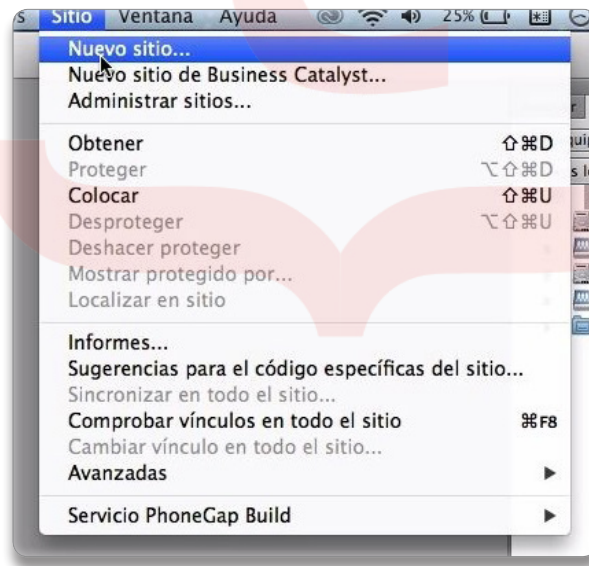
5. EL SITIO

Hasta el momento hemos conocido las diferentes partes de la ventana de trabajo del programa y cómo crear una página en blanco. Dicho esto, todas las páginas web tienen contenido (imágenes, animaciones, vínculos, etc.) y el conjunto en sí se denomina "Sitio" o "Site".

Para configurar el "Sitio" lo haremos desde el menú "Sitio" de la barra de menús. Para configurarlo, haremos clic en "Administrar sitios" y el programa nos abrirá una ventana de diálogo con todas las opciones. Si aún no tenemos ninguno pulsaremos sobre el botón "Nuevo".

A continuación, haremos clic en "Sitio" y veremos que se nos abre una nueva ventana de diálogo en la que iremos rellenando todos los campos del programa. Haremos clic en "Siguiente" después de rellenar cada uno de ellos.

En primer lugar, tendremos que escribir el nombre del sitio y normalmente deberemos darle a este un nombre relacionado con el contenido que estemos creando para recordarlo fácilmente. Ahora nos pregunta sobre si vamos a utilizar las tecnologías de servidor, pero marcaremos la opción "No". Finalmente, nos pregunta sobre si conectaremos con el servidor remoto, pero en esta ocasión marcaremos de entre las opciones dadas "Ninguno". Y estas son las preguntas que nos ayudarán a configurar nuestro sitio.



El Sitio en Dreamweaver

5.1 Editar un sitio

Para personalizar nuestro “Sitio” y adaptarlo a nuestras necesidades de trabajo, volvemos a la ventana “Administrar sitios” y, en esta ocasión, como ya lo tenemos creado, marcaremos el mismo y haremos clic en “Editar”.

En la ventana de “Diálogo”, haremos clic en la pestaña “Avanzadas” y en la categoría haremos clic en “Datos locales”. Ahora podemos cambiar y ajustar los valores del sitio, como son el nombre y la carpeta raíz donde queremos situar las páginas que creamos y los documentos vinculados a la misma.

Para terminar, configuraremos la dirección “http” de nuestro sitio, donde el programa distingue las páginas internas de nuestro sitio y se ahorra tiempo de navegación. Además, con la opción “Caché”, el programa actualiza todos los cambios de la página y sus enlaces para que, si cambiamos una imagen, no tengamos que ir modificando una a una todas las páginas.

5.2 Administrar sitios

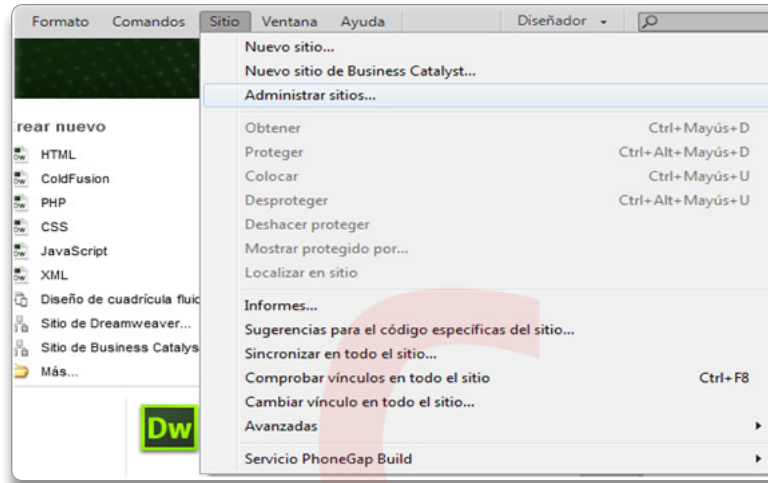
La opción que nos ofrece el programa Dreamweaver de “Administrar sitios” nos ayudará a gestionar el sitio de forma más ágil y fácil. Es en esta pestaña donde encontraremos las siguientes opciones:

- Duplicar: nos ayuda a crear un duplicado del sitio que tenemos actualmente y resulta útil para utilizarlo como plantilla de la estructura. Una vez tengamos varios, algunos de ellos estarán obsoletos y podemos eliminarlos pulsando el botón “Quitar”.
- Exportar: nos permite guardar características de un sitio en archivo XML para que, con un solo archivo, se puedan guardar, recuperar y compartir con otras personas las características del sitio.

TOMA NOTA

La opción “Actualizar lista archivos” nos permite actualizar automáticamente las carpetas cuando se modifique un archivo y la opción “Carpeta predeterminada de imágenes” es donde se agruparán todas las imágenes con las que trabajemos, lo que será de gran ayuda para evitar errores de vinculación.

- Importar: sirve para crear un nuevo sitio a partir de las características de otro exportado.
- Ayuda: nos explica en qué aspectos puede servirnos.
- Listo: para finalizar las tareas y guardar todos los cambios.



Administrar sitios