ADOBE® DREAMWEAVER®

Pomoc i samouczki

Niektóre łącza mogą prowadzić do stron tylko w języku angielskim.

czerwiec 2013

Dreamweaver Creative Cloud

Część łączy podanych na tej stronie może prowadzić do zasobów dostępnych tylko w języku angielskim.

Synchronizowanie ustawień programu Dreamweaver z platformą Creative Cloud

Subskrypcja Adobe Creative Cloud umożliwia aktywację programu Dreamweaver na dwóch komputerach. Funkcja synchronizacji ustawień w chmurze ułatwia zachowanie spójności następujących ustawień programu Dreamweaver pomiędzy tymi dwoma komputerami:

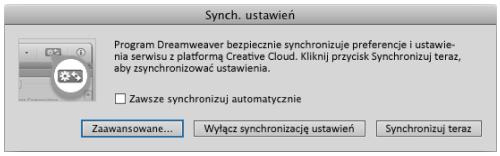
- Preferencje aplikacji:
  - Ogólne: wszystkie preferencje z wyjątkiem ustawień Włącz pliki powiązane oraz Wykryj pliki powiązane dynamicznie.
  - Kolorowanie kodu: Domyślne tło, Tło aktywnego kodu, Tło elementów tylko do odczytu, Ukryte znaki, Zmiany w aktywnym kodzie.
  - Format kodu: wszystkie preferencje z wyjątkiem bibliotek znaczników.
  - Wskazówki do kodu: wszystkie preferencje z wyjątkiem zmian wprowadzanych za pomocą łącza Edytor biblioteki znaczników.
  - Przebudowa kodu: wszystkie preferencje.
  - Kopiowanie/wklejanie: wszystkie preferencje.
  - Style CSS: wszystkie preferencje z wyjątkiem prefiksów dostawców.
  - Typy plików/edytory: Tylko Wczytaj ponownie zmodyfikowane pliki oraz Zapisz przy uruchamianiu.
  - Czcionki: wszystkie preferencje.
  - Podświetlanie: wszystkie preferencje.
  - Nowy dokument: wszystkie preferencje.
  - Podgląd w przeglądarce: Główna przeglądarka, Dodatkowa przeglądarka oraz Podgląd przy użyciu pliku tymczasowego.
  - Serwis: wszystkie preferencje z wyjątkiem ustawień Zawsze pokazuj <opcje> po <prawej/lewej>.
  - Walidator W3C: wszystkie preferencje z wyjątkiem ustawień „Zarządzaj”.
  - Rozmiary okien: wszystkie preferencje z wyjątkiem ustawień szybkości połączenia.
- Ustawienia serwisu: wszystkie ustawienia z wyjątkiem nazwy użytkownika i hasła.

Uwaga: *Subskrypcja polega na założeniu konta z użyciem identyfikatora Adobe ID uzyskanego przy zakupie tej subskrypcji. Synchronizacja z chmurą jest ściśle powiązana z kontem subskrypcji.*

Pierwsza synchronizacja

Do góry

Po uruchomieniu programu Dreamweaver na tym komputerze, na którym został zainstalowany najpierw, zostanie wyświetlone następujące okno dialogowe:



Synchronizuj teraz Powoduje natychmiastową synchronizację ustawień z chmurą.

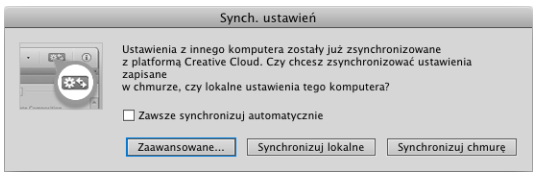
Zawsze synchronizuj automatycznie Powoduje automatyczną synchronizację ustawień. Więcej informacji zawiera temat Synchronizacja automatyczna.

Wyłącz synchronizację ustawień Powoduje wyłączenie synchronizacji.

Uwaga: *Synchronizację można w dowolnym momencie włączyć, używając okna dialogowego Preferencje.*

Zaawansowane Powoduje otwarcie opcji Synchronizacja ustawień w oknie dialogowym Preferencje.

Po uruchomieniu programu Dreamweaver na drugim komputerze zostanie wyświetlone następujące okno dialogowe:



Synchronizuj chmurę Powoduje wprowadzenie ustawień z chmury. Preferencje aplikacji na drugim komputerze zostaną zastąpione ustawieniami uzyskanymi z chmury. Ustawienia serwisu z chmury są dodawane do ustawień na drugim komputerze.

Synchronizuj lokalne Zmiany wprowadzone w preferencjach i ustawieniach serwisu na drugim komputerze również zostaną zachowane i przeniesione do chmury.

Zawsze synchronizuj automatycznie Powoduje automatyczną synchronizację ustawień. Więcej informacji zawiera temat Synchronizacja automatyczna.

Zaawansowane Powoduje otwarcie opcji Synchronizacja ustawień w oknie dialogowym Preferencje.

Następujące scenariusze ułatwią wyjaśnienie różnicy między opcjami Synchronizuj chmurę i Synchronizuj lokalne:

Scenariusz 1

Użytkownik zmienia preferencje na pierwszym komputerze i synchronizuje te ustawienia z chmurą. Użytkownik zmienia preferencje również na drugim komputerze. Następnie po kliknięciu opcji:

Synchronizuj chmurę Zmiany preferencji na pierwszym komputerze są synchronizowane z drugim komputerem. Zmiany wprowadzone na drugim komputerze zostaną utracone.

Synchronizuj lokalne Zmiany preferencji na drugim komputerze są zachowywane i również synchronizowane z chmurą. Przy następnej synchronizacji pierwszego komputera za pomocą opcji Synchronizuj chmurę zmiany te zostaną wprowadzone na pierwszym komputerze.

Scenariusz 2

Synchronizuj chmurę Zmiany ustawień serwisu na pierwszym komputerze zostaną „dodane” do ustawień na drugim komputerze.

Synchronizuj lokalne Zmiany na drugim komputerze są zachowywane i synchronizowane z chmurą. Przy następnej synchronizacji pierwszego komputera za pomocą opcji Synchronizuj chmurę nowy serwis zostanie dodany do ustawień na pierwszym komputerze.

Automatyczna synchronizacja

Do góry

Automatyczną synchronizację można włączyć jedną z następujących metod:

- Wybierz opcję Zawsze synchronizuj automatycznie w oknie dialogowym Synchronizacja ustawień.

Uwaga: Okna dialogowe Synchronizacja ustawień są wyświetlane tylko wtedy, gdy uruchamia się program Dreamweaver po raz pierwszy po zainstalowaniu go na komputerach. Aby wykonać kolejne synchronizacje, należy użyć okna dialogowego Preferencje lub pola powiadomień ( ).

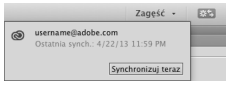
- Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) albo Dreamweaver > Preferencje (Mac), a następnie opcje Synchronizacja ustawień > Włącz automatyczną synchronizację.

Po włączeniu automatycznej synchronizacji program Dreamweaver będzie synchronizować ustawienia automatycznie w chwili każdej zmiany i zapisania preferencji lub ustawień serwisu.

Synchronizacja ręczna

Do góry

- Kliknij opcję Synchronizuj teraz w oknie dialogowym Synchronizacja ustawień.
- Kliknij opcję Synchronizuj teraz w polu powiadomień. Aby otworzyć okno powiadomień, kliknij ikonę na pasku narzędzi dokumentu.



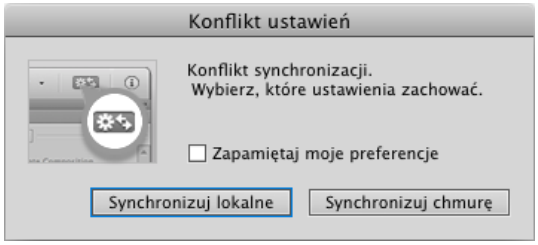
- Wybierz polecenie Dreamweaver > Synchronizuj teraz (Mac) lub Edycja > Synchronizuj teraz (Windows).

Rozwiązywanie konfliktów podczas synchronizacji

Do góry

Różnice między ustawieniami na komputerach i w chmurze są rozstrzygane zgodnie z opcjami Rozwiązanie konfliktu w oknie dialogowym Preferencje.

Jeśli opcja Rozwiązanie konfliktu jest ustawiona na wartość Pytaj o moje preferencje, to w przypadku konfliktu zostanie wyświetlone następujące okno dialogowe:



Zaznaczenie pola wyboru Zapamiętaj moje preferencje spowoduje, że wybrana opcja (Synchronizuj lokalne albo Synchronizuj chmurę) zostanie zaznaczona w oknie dialogowym Preferencje.

(cc) BY-NC-SA. Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Release Notes | Dreamweaver 12.1 | Creative Cloud

This release is available for Creative Cloud members and point product subscribers only. To join Adobe Creative Cloud, see Adobe Creative Cloud.

Before you upgrade
Upgrade to Dreamweaver Creative Cloud
After you upgrade
Known limitations
HTML5 videos do not play as intended on website

Version: 12.1

Release Date: 24 September 2012

This document lists the known issues, limitations, and workarounds in the Dreamweaver release for Creative Cloud.

Ensure that you read this document before you upgrade.

Before you upgrade

To the top

To avoid losing your personal settings and preferences in Dreamweaver CS6, ensure that you follow the instructions listed below.

Export keyboard shortcuts

Before upgrading to Creative Cloud, do the following:

1. Select Edit > Keyboard Shortcuts
2. Click "Export Set As HTML" button.

After you upgrade, refer to the exported file to set the shortcuts again.

Note down items in the Favorites section of the Insert panel

Items in the Favorites section of the Insert panel are removed after upgrade. Note down the items so that you can manually add them after upgrade.

Upgrade to Dreamweaver Creative Cloud

To the top

This 12.1 upgrade includes fixes from the earlier Dreamweaver 12.0.1 patch release.

1. Open Dreamweaver.
2. Select Help > Updates.
3. In the Adobe Application Manager, select the Dreamweaver update.
4. Click Update.

After you upgrade

To the top

Enable previously installed extensions

If you upgrade from Dreamweaver CS6 to Creative Cloud, your previously installed extensions do not appear in Dreamweaver menus.

To display previously installed extensions, open Adobe Extension Manager, select all extensions, and re-enable them.

Insert items into the Favorites section of the Insert panel

The items you inserted into the Favorites section of the Insert panel in Dreamweaver CS6 are removed after upgrade. Manually reinsert items into the Favorites panel.

(Mac OS 10.6.x only, FileVault enabled) Point site local root folder outside Users folder

Live search does not work if FileVault is enabled for site local root folder.

The local root folder is inside the user folder (/Users/<user>/). Point the site local root folder outside the Users folder.

HTML labels in Property Inspector

HTML keywords are no longer localized in the Property Inspector. They appear in English only.

Known limitations

To the top

Edge Animate Compositions

Previewing Edge Animate compositions in the Live View slows down Dreamweaver considerably. Adobe suggests that you use browser preview for Edge Animate Compositions.

Only OAM files can be inserted into Dreamweaver. OAM files with double-byte, high-ASCII, or special characters in the filename cannot be inserted.

HTML5 Video/Audio does not play in Live View

Preview HTML5 audio/video in a browser.

HTML5 videos do not play as intended on website

To the top

If your video plays well on your local computer but doesn't play on a live web server, it's probably because the remote web server isn't configured properly for your video format.

For HTML5 video support on your websites, ensure that you correctly configure MIME (Multi-purpose Internet Mail Extensions) types on your webserver .

For choosing the correct MIME type, check the format of your videos (MP4, OGV, WEBM). Adobe recommends that you have all the formats or at least MP4 and WEBM for maximum browser compatibility. You set MIME types for each format separately.

For video encoding, you can try HTML5 Video Player. The player can convert your videos into different HTML5 video formats in a batch mode.

If you plan to host your websites on different web server types such as Windows server with IIS, or Linux server with Apache, configure HTML5 MIME types in accordance with the server type.

Set HTML5 video MIME type on Apache

```
AddType video/ogg.ogv
```

```
AddType video/mp4.mp4
```

```
AddType video/webm.webm
```

Add the following code to your `httpd.conf` file or to a `.htaccess` file in the directory containing your video file.

The first line is for videos in an Ogg container. The second line is for videos in an MPEG-4 container. The third is for WebM.

Set HTML5 video MIME type on IIS

To set up HTML5 video MIME types on IIS servers, open IIS Manager on the Windows server. Navigate to the MIME Types settings.

There are some differences between the IIS versions. Consult your server's documentation or your hosting company on how to set the HTML5 video MIME type for specific file types on Windows servers.

If you use IIS Express and don't have a full instance of IIS running, use the **Web.config** file. This method works on any IIS7 web server, and is ignored on all non-IIS7 web servers. So, it is safe regardless of the type of application or content.

Add the following code to your configuration file:

```
<configuration>
<system.webserver>
<staticContent>
<mimeMap FileExtension=":mp4" mimeType="video/mp4" />
<mimeMap FileExtension=".ogv" mimeType="video/ogg" />
<mimeMap FileExtension=".webmv" mimeType="video/webmv" />
</staticContent>
</system.webServer>
</configuration>
```

If you use a web server other than Apache or IIS, consult your server's documentation on how to set the HTML5 video MIME type for specific file types.

(cc) BY-NC-SA Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Legal Notices | Online Privacy Policy

Co nowego | Creative Cloud

Te funkcje są dostępne tylko dla użytkowników platformy Creative Cloud i abonentów pojedynczych produktów. Aby dołączyć do grona użytkowników platformy Adobe Creative Cloud, odwiedź stronę Adobe Creative Cloud.

Wstawianie dźwięku i wideo HTML5
Wstawianie elementów semantycznych języka HTML5 z panelu Wstaw
Importowanie kompozycji Adobe Edge Animate
Obsługa elementu CANVAS języka HTML5
Rozszerzona obsługa elementów formularzy HTML5
Aktywne wyszukiwanie (Mac OS)
Rozszerzenia transmisji FTP
Udoskonalenia związane z obsługą czcionek
Reorganizacja menu Wstaw

Wstawianie dźwięku i wideo HTML5

Do góry

Za pomocą programu Dreamweaver można wstawiać na strony WWW zawartość audio i wideo w standardzie HTML5. Elementy VIDEO i AUDIO języka HTML5 udostępniają standardowe metody osadzania i wyświetlania wideo i dźwięku na stronach WWW.

Szczegółowe informacje o wstawianiu wideo HTML5 zawiera temat Wstawianie wideo HTML5.

Szczegółowe informacje o wstawianiu dźwięku HTML5 zawiera temat Wstawianie dźwięku HTML5.

Wstawianie elementów semantycznych języka HTML5 z panelu Wstaw

Do góry

Wybierz opcję Układ w panelu Wstaw (Okno > Wstaw), aby wyświetlić listę elementów semantycznych, które można wstawić w układzie strony HTML5. Aby zmodyfikować właściwości wstawionych elementów semantycznych, zaznacz element i edytuj jego właściwości za pomocą panelu Właściwości.

Znaczniki semantyczne można również wstawiać za pomocą menu Wstaw (Wstaw > Układ).

W tej wersji wprowadzono siedem nowych znaczników semantycznych: Article (artykuł), Aside (notatka), HGroup (grupa tytułów), Nav (nawigacja), Section (sekcja), Header (nagłówek) oraz Footer (stopka).

Artykuł w blogu Jennifer Marsman zatytułowany Semantic Markup and Page Layout przedstawia samouczek dotyczący używania znaczników semantycznych w układzie strony.

Samouczek HTML5 Semantics in Dreamweaver CS5.5 prezentuje zastosowanie elementów semantycznych HTML5 w programie Dreamweaver CS 5.5.

Importowanie kompozycji Adobe Edge Animate

Do góry

Kompozycje Adobe Edge Animate (pliki OAM) można importować do programu Dreamweaver. Kompozycja jest wstawiana w miejscu, w którym znajduje się kursor.

Program Dreamweaver domyślnie umieszcza zawartość wyodrębnioną z pliku OAM w folderze edgeanimate_assets. To domyślne położenie można zmienić za pomocą okna dialogowego Konfiguracja serwisu.

Więcej informacji zawiera sekcja Importowanie kompozycji Edge Animate.

Obsługa elementu CANVAS języka HTML5

Do góry

Canvas to element języka HTML5, który stanowi kontener na dynamicznie generowaną zawartość graficzną. Grafika ta jest tworzona w czasie wykonywania za pomocą języka skryptowego, np. JavaScript. Więcej informacji zawiera artykuł HTML5 Canvas.

Element CANVAS ma następujące atrybuty: identyfikator, wysokość i grubość.

- Aby odszukać element Canvas, wybierz polecenie Wstaw > Obszar roboczy. Można też otworzyć panel Wstaw (Okno > Wstaw) i wybrać z menu polecenie Wspólne.
- Aby zmodyfikować właściwości wstawionego elementu CANVAS, zaznacz element i edytuj jego właściwości za pomocą panelu Właściwości.

Rozszerzona obsługa elementów formularzy HTML5

Do góry

W ramach obsługi języka HTML5 dodano nowe atrybuty elementów formularzy, dostępne w panelu Właściwości. Wprowadzono także cztery nowe elementy formularzy (`E-mail, wyszukiwanie, telefon, URL`), dostępne w sekcji Formularze w panelu Wstaw.

Więcej informacji zawiera sekcja Rozszerzona obsługa obiektów formularzy HTML5.

Aktywne wyszukiwanie (Mac OS)

Do góry

Funkcja aktywnego wyszukiwania umożliwia znajdowanie plików na podstawie ich nazwy albo zawartego w nich tekstu. Do wyszukiwania używany jest serwis wybrany w panelu Pliki.

Funkcja aktywnego wyszukiwania używa funkcji API Spotlight dostępnych w systemie Mac OS. Wszelkie zmiany preferencji funkcji Spotlight będą uwzględnione także podczas korzystania z funkcji aktywnego wyszukiwania. Spotlight wyświetla wszystkie pliki w komputerze, które spełniają kryteria wyszukiwania. Funkcja aktywnego wyszukiwania przeszukuje pliki w folderze głównym serwisu wybranego w panelu Pliki.

Więcej informacji zawiera temat Wyszukiwanie plików według nazwy lub zawartości

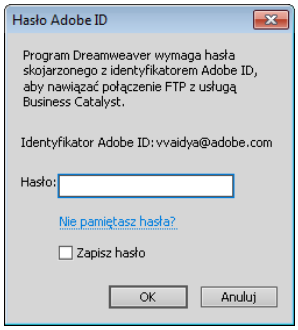
Rozszerzenia transmisji FTP

Do góry

Automatycznie wyślij pliki na serwer przy zapisie Ta opcja umożliwia wysyłanie plików na serwer także wtedy, gdy podczas operacji zapisywania trwa równoległy proces wysyłania lub pobierania. Poprawiono błędy tej funkcji, występujące w poprzedniej wersji.

Kontynuacja pracy w programie Dreamweaver podczas pobierania serwisu Business Catalyst Wybranie opcji Automatycznie wyślij pliki na serwer przy zapisie nie powoduje przerwania pracy w programie Dreamweaver podczas pobierania serwisu Business Catalyst.

Rozszerzenia okna dialogowego z hasłem do identyfikatora Adobe ID W oknie tym będzie wyświetlany identyfikator Adobe ID wybrany podczas instalacji. Dostępne są opcje zapisania hasła oraz odzyskania zapomnianych haseł.

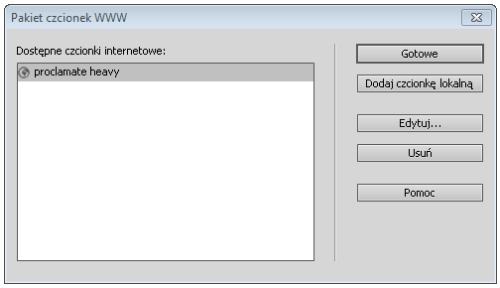


Udoskonalenia związane z obsługą czcionek

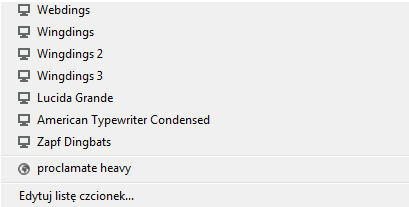
Do góry

Lista czcionek w menu Czcionka została podzielona na kategorie czcionek systemowych i czcionek internetowych. Na początku menu są wymienione czcionki systemowe.

- Okno dialogowe Menedżer czcionek internetowych (Modyfikuj > Czcionki internetowe) zmieniło nazwę na **Pakiet czcionek WWW**. Za pomocą okna Pakiet czcionek WWW można dodawać czcionki internetowe do listy czcionek.
- Przycisk Dodaj czcionki zmienił nazwę na **Dodaj czcionkę lokalną**.
- Czcionki systemowe można łatwo odróżnić od czcionek internetowych, ponieważ mają inne ikony.



Okno dialogowe Pakiet czcionek WWW



Czcionki systemowe i internetowe mają różne ikony

Reorganizacja menu Wstaw

Do góry

Organizacja opcji w panelu Wstaw oraz menu Wstaw została zmieniona. Więcej informacji zawiera sekcjaZmiany opcji wstawiania | Creative Cloud.

(cc) BY-NC-SA. Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Podgląd i inspekcja stron WWW na wielu urządzeniach

Ta funkcja jest dostępna tylko dla użytkowników platformy Creative Cloud i abonentów pojedynczych produktów. Aby dołączyć do grona użytkowników platformy Adobe Creative Cloud, odwiedź stronę Adobe Creative Cloud.

Integracja programu Dreamweaver z usługą Edge Inspect umożliwia podgląd i inspekcję stron WWW na wielu urządzeniach na raz w przeglądarce Google Chrome.

Edge Inspect to aplikacja firmy Adobe, którą można pobrać z chmury Adobe Creative Cloud oraz sklepów aplikacji na platformy Apple i Android. Więcej informacji na temat aplikacji Edge można znaleźć na stronie Adobe Edge Inspect: najczęściej zadawane pytania.

Bezpłatna wersja aplikacji Edge Inspect umożliwia wyświetlanie podglądu projektu tylko na jednym urządzeniu na raz.

1. Skonfiguruj aplikację Adobe Edge Inspect na urządzeniach zgodnie z instrukcjami podanymi w Podręczniku instalowania Adobe Edge Inspect.

2. W programie Dreamweaver utwórz serwis WWW na serwerze testowym. Dodaj do serwisu strony, których podgląd chcesz wyświetlić na wielu urządzeniach.

3. W programie Dreamweaver otwórz stronę, której podgląd chcesz wyświetlić.

4. Wybierz polecenie Plik > Podgląd w przeglądarce > Podgląd w Edge Inspect. Zostanie otwarta przeglądarka Google Chrome. Za jej pomocą można obejrzeć podgląd stron WWW.

5. Wykonaj następujące czynności na urządzeniach, na których chcesz wyświetlić podgląd strony:
   a. Upewnij się, że wszystkie urządzenia są połączone ze wspólną siecią.
   b. W przeglądarce Google Chrome kliknij ikonę wtyczki Adobe Inspect.
   c. Otwórz aplikację Edge Inspect na każdym z urządzeń i kliknij symbol „+”
   d. Wpisz adres IP komputera, na którym została wyświetlona podglądana strona.
   e. Kliknij opcję Połącz. Po pomyślnym skonfigurowaniu pary urządzeń strona otwarta w przeglądarce Google Chrome będzie widoczna także na podłączonych urządzeniach.

   Podczas inspekcji serwisu WWW w przeglądarce Google Chrome zmiany są odzwierciedlane także na podłączonych urządzeniach.

(cc) BY-NC-SA. Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Dodawanie czcionek Edge i czcionek internetowych do listy czcionek

Ta funkcja jest dostępna tylko dla użytkowników platformy Creative Cloud i abonentów pojedynczych produktów. Aby dołączyć do grona użytkowników platformy Adobe Creative Cloud, odwiedź stronę Adobe Creative Cloud.

Do listy czcionek w programie Dreamweaver można dodawać zarówno czcionki Adobe Edge, jak i czcionki internetowe. W oknie Czcionki najpierw wyświetlane są stosy czcionek programu Dreamweaver, a następnie czcionki internetowe i czcionki Edge.

Dodawanie czcionek Adobe Edge do listy czcionek

Do góry

Na stronach WWW można teraz używać czcionek Adobe Edge. Użycie czcionki Edge na stronie wiąże się z dodaniem do kodu strony dodatkowego skryptu, zawierającego odwołanie do pliku JavaScript. Jest to plik pobierający czcionkę bezpośrednio z serwera Creative Cloud do bufora przeglądarki.

Podczas wyświetlania strony czcionki są pobierane z serwera Creative Cloud, nawet jeśli dana czcionka jest dostępna w komputerze użytkownika.

Poniżej znajduje się przykład znacznika Script, który używa tylko czcionki „Abel” (wersja 12.2):

```
<!--Następujący znacznik Script pobiera czcionkę z serwera usługi Adobe Edge Web Fonts, aby można jej było użyć na tej stronie WWW. Zaleca się niemodyfikowanie tego znacznika.-->
```

```
<script src="http://webfonts.creativecloud.com/abel:n4:default.js" type="text/javascript"></script>
```

W znaczniku użyta jest wewnętrzna nazwa czcionki: „abel”, za pomocą której serwer identyfikuje tę czcionkę. Parametr „n4” oznacza, że pobierany wariant czcionki ma styl „normal” (zwykły) i grubość „400”.

W wersji Dreamweaver CC dodawany jest następujący skrypt:

```
<!--Następujący znacznik Script pobiera czcionkę z serwera usługi Adobe Edge Web Fonts, aby można jej było użyć na tej stronie WWW. Zaleca się niemodyfikowanie tego znacznika.-->
```

```
<script>var adobewebfontsappname ="dreamweaver"</script>
```

```
<script src="http://use.edgefonts.net/abel:n4:default.js" type="text/javascript"></script>
```

1. Wybierz polecenie Modyfikuj > Zarządzaj czcionkami.
2. Zakładka Czcionki Adobe Edge wyświetla wszystkie czcionki Adobe Edge, które można dodać do listy Czcionka.
3. Aby odszukać czcionki i dodać je do listy Czcionka, wykonaj następujące czynności:
   - Kliknij czcionkę, którą chcesz dodać do listy czcionek.
   - Aby usunąć zaznaczenie czcionki, kliknij ją ponownie.
   - Skorzystaj z filtrów, aby ograniczyć wyświetlanie do preferowanych czcionek. Można na przykład wybrać wyświetlanie tylko czcionek szeryfowych, klikając ikonę M.
   - Można używać wielu filtrów na raz. Aby na przykład wyświetlić listę ograniczoną do czcionek szeryfowych, których można używać w akapitach, kliknij ikony M oraz ≡.
   - Aby wyszukać czcionkę według nazwy, wpisz odpowiednią nazwę w pole wyszukiwania.
4. Kliknij ikonę ☑, aby przefiltrować zaznaczone czcionki.
5. Kliknij przycisk Gotowe.
6. Otwórz listę Czcionka w dowolnym miejscu programu. Może to być np. lista Czcionka w sekcji CSS panelu Właściwości.

   Na liście Czcionka na początku umieszczone są stosy czcionek programu Dreamweaver, a za nimi czcionki internetowe. Przewiń listę, aby odnaleźć wybrane czcionki.

Dodawanie lokalnych czcionek internetowych do listy czcionek

Do góry

Lokalne czcionki internetowe z własnego komputera można dodawać do listy Czcionka w programie Dreamweaver. Dodane czcionki będą widoczne we wszystkich menu Czcionka w programie Dreamweaver. Obsługiwane są czcionki następujących typów: EOT, WOFF, TTF oraz SVG.

1. Wybierz polecenie Modyfikuj > Zarządzaj czcionkami.

2. W wyświetlonym oknie dialogowym kliknij zakładkę Lokalne czcionki internetowe.

3. Kliknij przycisk Przeglądaj odpowiadający typowi czcionki, która ma zostać dodana. Na przykład jeśli chcesz dodać czcionkę w formacie EOT, kliknij przycisk Przeglądaj dla pozycji Czcionka EOT.

4. Przejdź do lokalizacji czcionki w komputerze lokalnym. Wybierz plik i otwórz go. Jeśli w danej lokalizacji istnieją inne formaty tej samej czcionki, to zostaną automatycznie dodane do okna dialogowego. Nazwa czcionki jest również uzyskiwana automatycznie z pliku czcionki.

5. Zaznacz opcję, która zawiera prośbę o potwierdzenie, że masz licencję na używanie danej czcionki w serwisie WWW.

6. Kliknij przycisk Gotowe. Lista czcionek jest wyświetlana w polu Bieżąca lista lokalnych czcionek.

   Aby usunąć czcionkę internetową z listy czcionek, zaznacz ją na liście Bieżąca lista lokalnych czcionek i kliknij opcję Usuń.

Tworzenie niestandardowych stosów czcionek

Do góry

Stos czcionek to lista czcionek w deklaracji font-family stylu CSS. Za pomocą zakładki Niestandardowe stosy czcionek w oknie dialogowym Zarządzaj czcionkami można wykonywać następujące czynności:

- Aby dodać nowe stosy czcionek, użyj przycisku „+”.
- Aby edytować istniejące stosy czcionek, wybierz stos z listy czcionek. Używając przycisków „>>” i „<<”, zaktualizuj listę Wybrane czcionki.
- Aby usunąć istniejące stosy czcionek, użyj przycisku „-”.
- Aby zmienić kolejność stosów, użyj przycisków ze strzałkami.

Podgląd wstawionych czcionek

Do góry

W widoku Projekt nie można wyświetlić podglądu czcionek Edge i czcionek internetowych. Aby je zobaczyć, należy przejść do widoku aktywnego lub wyświetlić podgląd strony w przeglądarce.

Aktualizowanie znacznika Script czcionek internetowych we wszystkich plikach

Do góry

Po uaktualnieniu czcionki w pliku CSS, który jest powiązany z wieloma plikami HTML, program wyświetli monit o aktualizację znacznika Script w takich powiązanych plikach HTML. Kliknięcie przycisku Aktualizuj spowoduje uaktualnienie znaczników Script we wszystkich plikach HTML, których dotyczy zmiana.

Aktualizowanie znacznika Script czcionek internetowych na stronie

Do góry

Wybierz polecenie Polecenia > Oczyść znacznik Script czcionek internetowych (bieżąca strona), aby uaktualnić czcionki internetowe na stronie, które nie są uwzględnione w znaczniku Script.

(cc) BY-NC-SA. Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Zmiany opcji wstawiania

Ta funkcja jest dostępna tylko dla użytkowników platformy Creative Cloud i abonentów pojedynczych produktów. Aby dołączyć do grona użytkowników platformy Adobe Creative Cloud, odwiedź stronę Adobe Creative Cloud.

Szybszy dostęp do opcji wstawiania i rozszerzona obsługa elementów HTML5
Opcje już nieużywane
Zreorganizowane opcje w panelu Wstaw i menu Wstaw

Szybszy dostęp do opcji wstawiania i rozszerzona obsługa elementów HTML5

Do góry

Opcje w panelu Wstaw i menu Wstaw zostały zreorganizowane, aby ułatwić szybki dostęp do nich. W menu Wstaw dodano nowe elementy HTML5.

Opcje wstawiania zostały zmienione z następujących powodów:

- Zsynchronizowano kolejność opcji w panelu Wstaw z opcjami w menu Wstaw. Ułatwia to odnalezienie potrzebnej opcji.
- W ramach rozszerzonej obsługi standardu HTML5 w programie Dreamweaver w opcjach wstawiania pojawiły się nowe elementy HTML5.
- Wycofano z użycia opcje wstawiania, które wymagały użycia wielu kliknięć. Opcje te można z łatwością skonfigurować za pomocą Inspektora właściwości lub widoku Kod.

Opcje już nieużywane

Do góry

Wycofano z użycia opcje wstawiania, które wymagały użycia wielu kliknięć. Opcje te można skonfigurować za pomocą Inspektora właściwości lub widoku Kod.

Z tego powodu nie są już używane następujące okna dialogowe: Edytor znaczników, Przybornik znaczników, Znacznik formularza oraz Atrybuty dostępności wstawianego znacznika. Dlatego też w menu kontekstowym nie są już dostępne opcje odpowiadające tym oknom.

Wycofano następujące opcje z sekcji Dane w panelu Wstaw: Zestaw danych, Powtórz, Region orazPowtórz listę.

Wycofano następujące opcje z kategorii Znaczniki elementu Head w sekcji HTML: Refresh, Base, Link.

Opcja ustawiania kolorowych ikon w panelu Wstaw została wycofana. Dostępne są tylko czarno-białe ikony elementów.

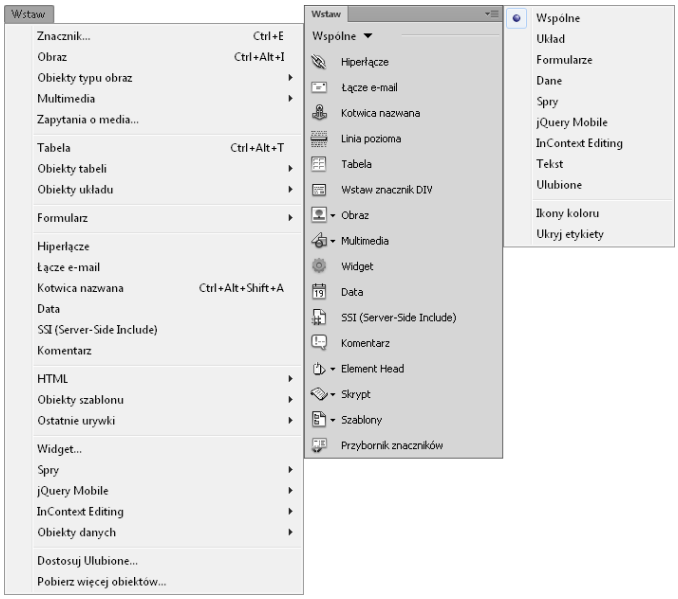
Zreorganizowane opcje w panelu Wstaw i menu Wstaw

Do góry

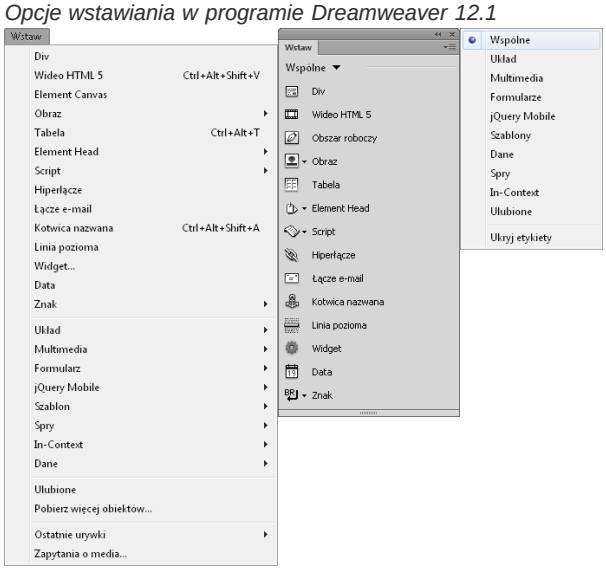
Panel Wstaw i menu Wstaw zostały zreorganizowane w celu zapewnienia synchronizacji między nimi. Kolejność opcji w panelu Wstaw jest taka sama, jak opcji w menu Wstaw.

Udostępniono także nowe opcje, a część starych opcji usunięto.

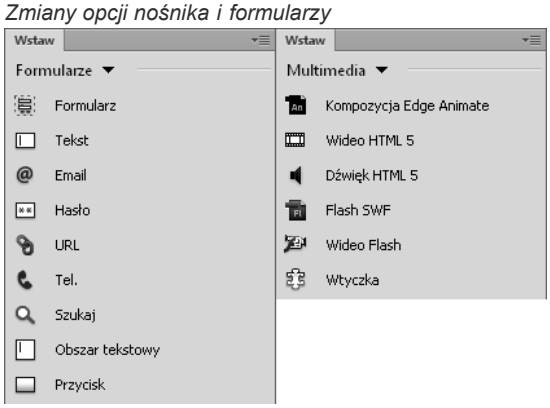
Opcje wstawiania w programie Dreamweaver 12 (CS6)



Opcje wstawiania w programie Dreamweaver 12.1



Zmiany opcji nośnika i formularzy



Opcja	CS6, CS5.5	Creative Cloud	Opcje
Div	Wstaw > Obiekty układu > Znacznik DIV	Wstaw > Znacznik DIV	
Wideo HTML 5	Niedostępne	Wstaw > Wideo HTML5	
Obszar roboczy	Niedostępne	Wstaw > Obszar roboczy	
			Łamanie wiersza, Twarda

Znak	Wstaw > HTML > Znaki specjalne	Wstaw > Znak	spacja, Prawa autorskie, Zarejestrowany znak towarowy, Znak towarowy, Funt, Jen, Euro, Cudzysłów otwierający, Cudzysłów zamykający, Pauza, Półpauza, Inny
Element Head	Wstaw > HTML > Znaczniki w elemencie Head	Wstaw > Element Head	Meta, Keywords, Description, Viewport
Linia pozioma	Niedostępne	Wstaw > Linia pozioma	
Dane	Wstaw > Obiekty danych	Wstaw > Dane	Zestaw rekordów, Procedura składowana, Dynamiczne dane, Powtarzaj region, Pokaż region, Podział zestawu rekordów na strony, Idź do, Wyświetl liczbę rekordów, Zestaw stron Wzorzec-szczegóły, Wstaw rekord, Uaktualnij rekord, Usuń rekord, Uwierzytelnianie użytkownika, Transformacja XSLT
Znacznik	Wstaw > Znacznik	Niedostępne	
Obraz	Wstaw > Obraz	Wstaw > Obraz	Obraz, Obraz po najeździe, Plik HTML programu Fireworks
Multimedia	Wstaw > Multimedia	Wstaw > Multimedia	Kompozycja Edge Animate, Flash SWF, Flash Video, Wideo HTML5, Dźwięk HTML5, Wtyczka
Zapytania o media	Wstaw > Zapytania o media	Wstaw > Zapytania o media	
Tabela	Wstaw > Tabelę	Wstaw > Tabelę	
Obiekty tabeli	Wstaw > Obiekty tabeli	Niedostępne	
Układ	Wstaw > Układ	Wstaw > Układ	DIV, DIV układu elastycznej siatki, Rysuj blok DIV AP, Element Header, Element HGroup, Nawigacja, Element Aside, Element Article, Element Section, Element Footer, Ramki
Formularz	Wstaw > Formularz	Wstaw > Formularz	Formularz, Tekst, E-mail, Hasło, URL, Tel., Wyszukiwanie — obszar tekstowy (Textarea), Przycisk, Wyślij, Wyzeruj, Plik, Przycisk obrazu, Ukryty, Wybierz, Przycisk opcji, Grupa przycisków opcji, Pole wyboru, Grupa pól wyboru, Zestaw pól, Etykieta
Hiperłącze	Wstaw > Hiperłącze	Wstaw > Hiperłącze	
Łącze e-mail	Wstaw > Łącze e-mail	Wstaw > Łącze e-mail	
Kotwica nazwana	Wstaw > Kotwica nazwana	Wstaw > Kotwica nazwana	
Data	Wstaw > Datę	Wstaw > Datę	
Dołączenie (Include) po stronie serwera	Wstaw > Dołączenie po stronie serwera	Niedostępne	
Komentarz	Wstaw > Komentarz	Niedostępne	
HTML	Wstaw > HTML	Niedostępne	
Szablon	Wstaw > Szablon	Wstaw > Szablon	Utwórz szablon, Utwórz szablon zagnieżdżony, Region edytowalny, Region opcjonalny, Region powtarzalny, Edytowalny region opcjonalny, Tabela powtarzalna

Ostatnie urywki	Wstaw > Ostatnie urywki	Wstaw > Ostatnie urywki	
Widget	Wstaw > Widget	Wstaw > Widget	
jQuery Mobile	Wstaw > jQuery Mobile	Wstaw > jQuery Mobile	Strona, Widok listy, Siatka układu, Blok zwijany, Tekst, Hasło, Obszar tekstowy, Wybór, Pole wyboru, Przycisk opcji, Przycisk, Suwak, Przełącznik
In-Context	Wstaw > In-Context	Wstaw > In-Context	Region edytowalny, Region powtarzalny
Spry	Wstaw > Spry	Wstaw > Spry	Zestaw danych, Region, Powtórz, Powtórz listę, Pole tekstowe z walidacją, Obszar tekstowy z walidacją, Pole wyboru z walidacją, Wybór z walidacją, Hasło z walidacją, Potwierdzenie z walidacją, Grupa przycisków opcji z walidacją, Pasek menu, Panele z zakładkami, Harmonijka, Panel zwijany, Podpowiedź
Obiekty danych	Wstaw > Obiekty danych	Wstaw > Dane	
Ulubione	Wstaw > Ulubione	Wstaw > Ulubione	
Pobierz więcej obiektów	Wstaw > Pobierz więcej obiektów	Wstaw > Pobierz więcej obiektów	

(cc) BY-NC-SA. Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Wstawianie dźwięku HTML5

Ta funkcja jest dostępna tylko dla użytkowników platformy Creative Cloud i abonentów pojedynczych produktów. Aby dołączyć do grona użytkowników platformy Adobe Creative Cloud, odwiedź stronę Adobe Creative Cloud.

Program Dreamweaver umożliwia wstawianie dźwięku HTML5 na strony WWW i wyświetlanie podglądu tego elementu. Element AUDIO języka HTML5 to standardowa metoda osadzania zawartości dźwiękowej na stronach WWW.

Więcej informacji o elemencie AUDIO języka HTML5 zawiera artykuł HTML5 audio w serwisie W3schools.com.

Wstawianie dźwięku HTML5
Podgląd dźwięku w przeglądarce

Wstawianie dźwięku HTML5

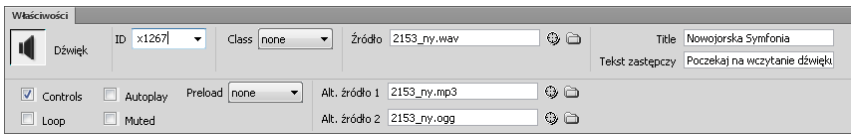
Do góry

1. Upewnij się, że kursor jest w miejscu, w którym ma zostać wstawiony dźwięk.
2. Wybierz polecenie Wstaw > Multimedia > Dźwięk HTML5. Plik dźwiękowy zostanie wstawiony w wybranym miejscu.
3. W panelu Właściwości wprowadź następujące informacje:
   - Źródło / Alt. źródło 1 / Alt. źródło 2: W polu Źródło wprowadź położenie pliku dźwiękowego. Możesz również kliknąć ikonę folderu, aby wybrać plik dźwiękowy z komputera. Różne przeglądarki obsługują różne formaty plików dźwiękowych. Jeśli format pliku dźwiękowego określonego w polu Źródło nie jest obsługiwany, użyty zostanie plik z pola Alt. źródło 1 lub Alt. źródło 2. Przeglądarka odtworzy dźwięk z pierwszego pliku o rozpoznawalnym formacie.

Aby szybko dodać pliki wideo w tych trzech polach, można użyć wielokrotnego zaznaczenia. Jeśli wybierze się trzy formaty wideo dla tego samego pliku wideo z danego folderu, to jako wartość pola Źródło zostanie użyty pierwszy format na liście. Kolejne formaty zostaną użyte do automatycznego wypełnienia pól Alt. źródło 1 oraz Alt. źródło 2.

Przeglądarka	MP3	Wav	Ogg
Internet Explorer 9	TAK	NIE	NIE
Firefox 4.0	NIE	TAK	TAK
Google Chrome 6	TAK	TAK	TAK
Apple Safari 5	TAK	TAK	NIE
Opera 10.6	NIE	TAK	TAK

- Tytuł: podaj tytuł pliku dźwiękowego.
- Tekst zastępczy: podaj tekst wyświetlany w przeglądarkach, które nie obsługują standardu HTML 5.
- Sterowanie: wybierz te opcje, jeśli chcesz wyświetlić na stronie HTML formanty sterujące odtwarzaniem dźwięku, np. Odtwarzaj, Przerwij i Wycisz.
- Autoodtwarzanie: wybierz tę opcję, jeśli odtwarzanie dźwięku ma się rozpocząć automatycznie po wczytaniu strony WWW.
- Dźwięk w pętli: wybierz tę opcję, jeśli dźwięk ma być odtwarzany tak długo, dopóki użytkownik nie zatrzyma odtwarzania.
- Wycisz: wybierz tę opcję, jeśli po pobraniu dźwięk ma zostać wyciszony.
- Wstępne ładowanie: jeśli wybierzesz opcję Auto, cały plik dźwiękowy zostanie załadowany podczas pobierania strony. Jeśli wybierzesz opcję Metadane, po zakończeniu pobierania strony pobrane zostaną tylko metadane.



Panel Właściwości dźwięku HTML5

Podgląd dźwięku w przeglądarce

Do góry

1. Zapisz stronę WWW.
2. Wybierz polecenie Plik > Podgląd w przeglądarce. Wybierz przeglądarkę, w której chcesz wyświetlić podgląd elementu dźwiękowego.

(cc) BY-NC-SA. Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Wstawianie wideo HTML5

Ta funkcja jest dostępna tylko dla użytkowników platformy Creative Cloud i abonentów pojedynczych produktów. Aby dołączyć do grona użytkowników platformy Adobe Creative Cloud, odwiedź stronę Adobe Creative Cloud.

Program Dreamweaver umożliwia wstawianie zawartości wideo na strony WWW w języku HTML5.

Element VIDEO języka HTML5 udostępnia standardową metodę osadzania filmów lub materiału wideo na stronach WWW.

Więcej informacji na temat elementu VIDEO języka HTML5 zawiera artykuł HTML5 Video w serwisie W3schools.com.

Wstawianie zawartości wideo HTML5 w programie Dreamweaver
Wstawianie wideo HTML5
Podgląd wideo w przeglądarce

Wstawianie wideo HTML5

Do góry

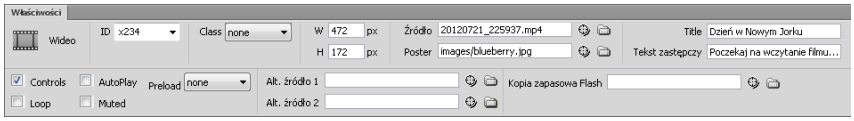
1. Upewnij się, że kursor jest w miejscu, w którym ma zostać wstawiony materiał wideo.
2. Wybierz polecenie Wstaw > Multimedia > Wideo HTML5. Element VIDEO języka HTML5 zostanie wstawiony w wybranym miejscu.
3. Określ wartości poszczególnych opcji w panelu Właściwości.
   - Źródło / Alt. źródło 1 / Alt. źródło 2: W polu Źródło wprowadź położenie pliku wideo. Możesz również kliknąć ikonę folderu, aby wybrać plik wideo z komputera. Różne przeglądarki obsługują różne formaty plików wideo. Jeśli format pliku wideo określonego w polu Źródło nie jest obsługiwany, użyty zostanie plik z pola Alt. źródło 1 lub Alt. źródło 2. Przeglądarka odtworzy materiał z pierwszego pliku wideo o rozpoznawalnym formacie.

   Aby szybko dodać pliki wideo w tych trzech polach, można użyć wielokrotnego zaznaczenia. Jeśli wybierze się trzy formaty wideo dla tego samego pliku wideo z danego folderu, to jako wartość pola Źródło zostanie użyty pierwszy format na liście. Kolejne formaty zostaną użyte do automatycznego wypełnienia pól Alt. źródło 1 oraz Alt. źródło 2.

   Poniższa tabela zawiera więcej informacji o formatach wideo obsługiwanych przez poszczególne przeglądarki. Najnowsze informacje zawiera strona HTML5 — Browser Support.

Przeglądarka	MP4	WebM	Ogg
Internet Explorer 9	TAK	NIE	NIE
Firefox 4.0	NIE	TAK	TAK
Google Chrome 6	TAK	TAK	TAK
Apple Safari 5	TAK	NIE	NIE
Opera 10.6	NIE	TAK	TAK

   - Tytuł: podaj tytuł materiału wideo.
   - Szerokość (Sz.): wprowadź szerokość materiału wideo w pikselach.
   - Wysokość (W.): wprowadź wysokość materiału wideo w pikselach.
   - Sterowanie: wybierz te opcje, jeśli chcesz wyświetlić na stronie HTML formanty sterujące odtwarzaniem wideo, np. Odtwarzaj, Przerwij i Wycisz.
   - Autoodtwarzanie: wybierz tę opcję, jeśli odtwarzanie wideo ma się rozpocząć automatycznie po wczytaniu strony WWW.
   - Afisz: wprowadź położenie obrazu, który ma być wyświetlany do czasu, gdy zostanie pobrany cały film lub użytkownik kliknie opcję Odtwarzaj. Wartości Wysokość i Szerokość są wypełniane automatycznie podczas wstawiania obrazu.
   - Pętla: wybierz tę opcję, jeśli materiał wideo ma być odtwarzany tak długo, dopóki użytkownik nie zatrzyma odtwarzania.
   - Wyciszony: wybierz tę opcję, aby wyciszyć dźwięk w materiale wideo.
   - Flash Video: wybierz plik SWF na potrzeby przeglądarek, które nie obsługują wideo HTML5.
   - Tekst zastępczy: podaj tekst wyświetlany w przeglądarkach, które nie obsługują standardu HTML5.
   - Wstępne ładowanie: określa preferencje twórcy materiału dotyczące sposobu ładowania wideo podczas wczytywania strony. Wybranie opcji Auto powoduje, że przy pobieraniu strony ładowany jest cały materiał wideo. Jeśli wybierzesz opcję Metadane, po zakończeniu pobierania strony pobrane zostaną tylko metadane.



Panel Właściwości wideo HTML5

Podgląd wideo w przeglądarce

Do góry

1. Zapisz stronę WWW.
2. Wybierz polecenie Plik > Podgląd w przeglądarce. Wybierz przeglądarkę, w której chcesz wyświetlić podgląd materiału wideo.

(cc) BY-NC-SA. Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Importowanie kompozycji Edge Animate

Ta funkcja jest dostępna tylko dla użytkowników platformy Creative Cloud i abonentów pojedynczych produktów. Aby dołączyć do grona użytkowników platformy Adobe Creative Cloud, odwiedź stronę Adobe Creative Cloud.

Importowanie kompozycji Edge Animate
Zmiana domyślnej lokalizacji wyodrębnianych plików
Otaczanie wstawianego pliku znacznikiem

Do góry

Importowanie kompozycji Edge Animate

Kompozycje Adobe Edge Animate (pliki OAM) można importować do programu Dreamweaver. Kompozycja jest wstawiana w miejscu, w którym znajduje się kursor.

Program Dreamweaver domyślnie wyodrębnia zawartość z pliku OAM do folderu o nazwie edgeanimate_assets. To domyślne położenie można zmienić za pomocą okna dialogowego Konfiguracja serwisu.

Uwaga: *Nie są obsługiwane nazwy plików zawierające znaki dwubajtowe.*

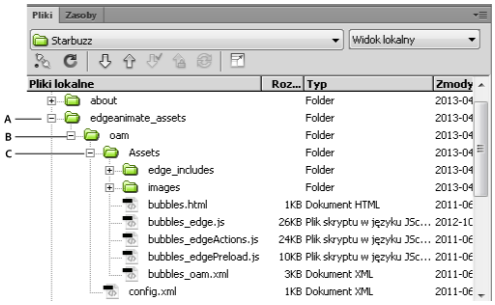
1. Upewnij się, że kursor jest w miejscu, w którym ma zostać wstawiona kompozycja Edge Animate.

2. Wybierz polecenie Wstaw > Multimedia > Wstaw kompozycję Edge Animate.

3. Przejdź do folderu na komputerze lokalnym, który zawiera plik OAM. Otwórz ten plik. Animacja zostanie wstawiona w wybranym miejscu.

   Zawartość pliku OAM jest domyślnie wyodrębniana do folderu **edgeanimate_assets**. Tworzony jest podfolder o nazwie odpowiadającej nazwie pliku. Zawartość pliku OAM jest umieszczana w folderze **Assets** w tej lokalizacji.

   Uwaga: *Kompozycje Edge Animate można umieszczać na osobnych stronach niestanowiących części żadnego serwisu. Pliki zostaną wyodrębnione w lokalizacji strony.*



Położenie wyodrębnionych plików
A. *Folder edgeanimate_assets* ***B.*** *Folder utworzony z nazwą odpowiadającą nazwie pliku OAM* ***C.*** *Folder Assets zawierający wyodrębnione pliki*

4. Podgląd wstawionej kompozycji Edge Animate można wyświetlić w przeglądarce albo w widoku aktywnym.

Do góry

Zmiana domyślnej lokalizacji wyodrębnianych plików

1. Otwórz okno dialogowe Konfiguracja serwisu.

2. W sekcji Ustawienia zaawansowane wybierz opcję Zasoby Edge Animate.

3. W sekcji Folder zasobów zmień położenie wyodrębnianych plików.

Do góry

Otaczanie wstawianego pliku znacznikiem

Aby otoczyć wstawiony plik OAM znacznikiem, wykonaj następujące czynności:

1. Kliknij plik w widoku Projekt prawym przyciskiem myszy.
2. Wybierz polecenie Otocz znacznikiem.
3. W oknie dialogowym Otocz znacznikiem wybierz znacznik, który ma zostać użyty do otoczenia pliku.

(cc) BY-NC-SA. Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Wyszukiwanie plików według nazwy lub zawartości | Mac OS

Ta funkcja jest dostępna tylko dla użytkowników platformy Creative Cloud i abonentów pojedynczych produktów. Aby dołączyć do grona użytkowników platformy Adobe Creative Cloud, odwiedź stronę Adobe Creative Cloud.

Ta funkcja jest dostępna tylko w systemie Mac OS.

Funkcja aktywnego wyszukiwania umożliwia znajdowanie plików na podstawie ich nazwy albo zawartego w nich tekstu. Do wyszukiwania używany jest serwis wybrany w panelu Pliki. Jeśli w panelu tym nie zaznaczono żadnego serwisu, opcja wyszukiwania nie będzie wyświetlana.

Funkcja aktywnego wyszukiwania używa funkcji API Spotlight dostępnych w systemie Mac OS. Wszelkie zmiany preferencji funkcji Spotlight będą uwzględnione także podczas korzystania z funkcji aktywnego wyszukiwania. Spotlight wyświetla wszystkie pliki w komputerze, które spełniają kryteria wyszukiwania. Funkcja aktywnego wyszukiwania przeszukuje pliki w lokalnym folderze głównym serwisu wybranego w panelu Pliki.

1. Wybierz polecenie Edycja > Aktywne wyszukiwanie. Możesz także nacisnąć klawisze **CMD+SHIFT+F**. Uaktywniane jest pole tekstowe Aktywne wyszukiwanie w panelu Pliki.

2. Wprowadź w tym polu szukane słowo lub frazę. Wyniki są wyświetlane w czasie wpisywania tekstu w tym polu.

   Zgodne pliki Wyświetla maksymalnie 10 nazw plików spełniających kryteria wyszukiwania. Jeśli liczba plików spełniających kryteria przekroczy 10, zostanie wyświetlony komunikat Znaleziono ponad 10 zgodnych wyników. Jeśli w wyświetlonych opcjach nie ma poszukiwanego pliku, uściślij kryteria wyszukiwania.

   Zgodny z tekstem Wyświetla maksymalnie 10 plików zawierających wprowadzone słowo lub frazę. Aby wyświetlić więcej opcji, kliknij pozycję Znajdź wszystkie. Wyniki są wyświetlane w panelu Szukaj.

3. Po przesunięciu kursora myszy nad wyniki wyszukiwania wyświetlana jest podpowiedź ze ścieżką do pliku, podaną względem katalogu głównego. Naciśnij klawisz Enter albo kliknij pozycję, aby otworzyć plik.

   W przypadku plików ze zgodnym tekstem wyróżniane jest pierwsze wystąpienie tego tekstu. Aby przejść do kolejnych wystąpień, naciśnij klawisze **Cmd+G**.

   Uwaga: *Aby zamknąć panel wyników aktywnego wyszukiwania, kliknij poza panelem albo naciśnij klawisz Escape / Esc*

(cc) BY-NC-SA. Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Rozszerzona obsługa elementów formularza w języku HTML5

Ta funkcja jest dostępna tylko dla użytkowników platformy Creative Cloud i abonentów pojedynczych produktów. Aby dołączyć do grona użytkowników platformy Adobe Creative Cloud, odwiedź stronę Adobe Creative Cloud.

Zmodyfikowany obieg pracy formularzy w programie Dreamweaver
Nowe atrybuty wspólne dla elementów formularzy
Elementy formularzy ze zmodyfikowanymi atrybutami
Elementy formularzy HTML5

W ramach kontynuacji obsługi języka HTML5 w programie Dreamweaver wprowadzono nowe atrybuty dla niektórych elementów formularzy. Udostępniono także cztery nowe elementy formularzy HTML5.

Elementy formularzy można znaleźć w menu panelu Wstaw. Wybierz polecenie Okno > Wstaw. Z menu panelu Wstaw wybierz polecenie Formularze.

Łącza pokrewne

Nowe atrybuty wspólne dla elementów formularzy

Do góry

Następujące atrybuty są wspólne dla wszystkich elementów formularzy:

- `Disabled` (Wyłączony): wybierz tę opcję, jeśli przeglądarka ma wyłączyć dany element
- `Required` (Wymagany): wybierz tę opcję, jeśli przeglądarka ma sprawdzać, czy podano wartość
- `Autocomplete` (Autouzupełnianie): wybierz tę opcję, aby automatycznie wypełniać wartości, gdy użytkownik wprowadza informacje w przeglądarce.
- `Autofocus` (Auto-uaktywnianie): wybierz tę opcję, jeśli chcesz, by po wczytaniu strony do przeglądarki ten element był automatycznie aktywny.
- `Read only`: wybierz tę opcję, aby ustawić wartość elementu w tryb „tylko do odczytu”.
- `Form`: określa przynajmniej jeden formularz, do którego należy dany element <input>.
- `Name` (Nazwa): niepowtarzalna nazwa używana jako odniesienie do tego obiektu w kodzie.
- `Placeholder` (Element zastępczy): wskazówka opisująca oczekiwaną wartość pola wprowadzania
- `Pattern` (Wzór): wyrażenie regularne służące do walidacji (sprawdzania poprawności) wartości formularza.
- `Title` (Tytuł): dodatkowe informacje o elemencie. Wyświetlane w formie podpowiedzi.
- `Tab Index` (Indeks tabulatora): określa położenie bieżącego elementu w porządku przejścia tabulatorów w bieżącym dokumencie.

Elementy formularzy ze zmodyfikowanymi atrybutami

Do góry

- `Formnovalidate` (Formularz bez walidacji): wybranie tej opcji wyłącza walidację (sprawdzanie poprawności) formularza. Opcja powoduje przesłonięcie atrybutu „Novalidate” na poziomie formularza.
- `Formenctype` (Typ kodowania formularza): typ MIME, który oprogramowanie agenta użytkownika ma powiązać z danym elementem podczas wysyłania formularza.
- `Form Target` (Element docelowy formularza): nazwa kontekstowa przeglądania lub hasło, które reprezentują element docelowy formantu.
- `Accept-charset` (Akceptuj zestaw znaków): określa kodowanie znaków używane podczas wysyłania formularza.

Uwaga: *Odsyłacze do atrybutów zawierają informacje o wszystkich atrybutach wymienionych w specyfikacjach HTML5. Panel Właściwości nie zawiera wszystkich tych atrybutów. Atrybuty, których nie ma w panelu, można dodawać w widoku Kod.*

Element formularza	Nowe atrybuty konkretnych elementów	Opis atrybutów
Text	`List`	http://www.w3.org/TR/html-markup/input.text.html
Button	<Brak nowych atrybutów specjalnych elementu>	http://www.w3.org/wiki/HTML/Elements/button
Checkbox	<Brak nowych atrybutów specjalnych elementu>	http://www.w3.org/TR/html-markup/input.checkbox.html

File	`Multiple`	http://www.w3.org/TR/html-markup/input.file.html
Form	`Novalidate`, `Accept-charset`	http://www.w3.org/TR/2012/WD-html-markup-20120329/form.html
Hidden	<Brak nowych atrybutów specjalnych elementu>	http://www.w3.org/TR/2012/WD-html-markup-20120329/input.hidden.html
Password	<Brak nowych atrybutów specjalnych elementu>	http://www.w3.org/TR/html-markup/input.password.html
Image	`Width, Height, Action, Method, Formnovalidate, Formenctype, Formtarget.`	http://www.w3.org/TR/html-markup/input.image.html
Reset	<Brak nowych atrybutów specjalnych elementu>	http://dev.w3.org/html5/markup/button.reset.html
Submit	`Formnovalidate, Formenctype, Formtarget, Action, Tabindex, Method.`	http://www.w3.org/TR/html-markup/input.submit.html
Radio	<Brak nowych atrybutów specjalnych elementu>	http://www.w3.org/TR/html-markup/input.radio.html
Textarea	`Rows, Cols, Placeholder, Wrap, Maxlength, Tabindex`	http://www.w3.org/TR/html-markup/textarea.html
Select	`Size`	http://www.w3.org/wiki/HTML/Elements/select

Elementy formularzy HTML5

Do góry

Element formularza	Dostępny w wersji	Opis	Opis atrybutów
Color	12.2	Umożliwia wprowadzanie koloru.	http://www.w3.org/TR/html-markup/input.color.html
Date	12.2	Formant ułatwiający użytkownikowi wybranie daty.	http://www.w3.org/TR/html-markup/input.date.html
Date Time	12.2	Umożliwia użytkownikowi wybranie daty i godziny (wraz ze strefą czasową).	http://www.w3.org/TR/html-markup/input.datetime.html
Date Time Local	12.2	Umożliwia użytkownikowi wybranie daty i godziny (bez strefy czasowej).	http://www.w3.org/TR/html-markup/input.datetime-local.html
Month	12.2	Umożliwia użytkownikowi wybranie miesiąca i roku.	http://www.w3.org/TR/html-markup/input.month.html
Number	12.2	Używany w przypadku pól, które powinny zawierać tylko liczby.	http://www.w3.org/TR/html-markup/input.number.html
Range	12.2	Używany w przypadku pól, które powinny zawierać zakres wartości liczbowych.	http://www.w3.org/TR/html-markup/input.range.html
Time	12.2	Umożliwia użytkownikowi wybranie godziny.	http://www.w3.org/TR/html-markup/input.time.html
Week	12.2	Umożliwia użytkownikowi wybranie tygodnia i roku.	http://www.w3.org/TR/html-markup/input.week.html
E-mail	12.1	Formant umożliwiający edycję listy adresów e-mail podanych w wartości elementu.	http://www.w3.org/TR/html-markup/input.email.html
Search	12.1	Formant składający się z jednowierszowego pola edycji zwykłego tekstu. Umożliwia wpisywanie haseł do wyszukania.	http://www.w3.org/TR/html-markup/input.search.html
Telephone (Tel)	12.1	Formant składający się z jednowierszowego pola edycji zwykłego tekstu. Umożliwia wpisywanie numeru telefonu.	http://www.w3.org/TR/html-markup/input.tel.html

URL	12.1	Formant umożliwiający edycję bezwzględnego adresu URL podanego w wartości elementu.	http://www.w3.org/TR/html-markup/input.url.html

(cc) BY-NC-SA. Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Dreamweaver 12.2 — co nowego | Creative Cloud

Te funkcje są dostępne tylko dla użytkowników platformy Creative Cloud i abonentów pojedynczych produktów. Aby dołączyć do grona użytkowników platformy Adobe Creative Cloud, odwiedź stronę Adobe Creative Cloud.

Integracja z biblioteką Edge Web Fonts
Rozszerzenia układów elastycznej siatki
Nowe typy formantów wejściowych formularzy HTML5
Nowe elementy formularzy jQuery Mobile
Podgląd i inspekcja stron WWW na wielu urządzeniach
Rozszerzenia obiegu pracy Edge Animate
Uaktualnienia obiegu pracy PhoneGap
Inne zmiany i udoskonalenia

Rozszerzenia, elementy „Ulubione” w panelu Wstaw oraz skróty klawiszowe są zapamiętywane przy aktualizacji z wersji 12.0 i 12.1. Jeśli rozszerzenie znajdowało się w menu Wstaw, które nie jest już obsługiwane, można je znaleźć, wybierając polecenie **Wstaw** > **Brakujące rozszerzenia**.

Jeśli rozszerzenia zainstalowały punkty dostępu (pozycje) na liście w panelu Wstaw, która została usunięta, można odszukać te punkty dostępu w kategorii „Różne”. Na przykład lista Multimedia w kategorii Wspólne panelu Wstaw została usunięta. Znajduje się ona teraz bezpośrednio pod panelem Wstaw, jako kategoria o nazwie Multimedia. Wszystkie pozycje, które były poprzednio dodane do listy Multimedia przez rozszerzenia, zostaną teraz umieszczone w kategorii Różne.

Integracja z biblioteką Edge Web Fonts

Do góry

Do listy czcionek w programie Dreamweaver można dodawać zarówno czcionki Adobe Edge, jak i czcionki internetowe. W oknie Czcionki najpierw wyświetlane są stosy czcionek programu Dreamweaver, a następnie czcionki internetowe i czcionki Edge. Więcej informacji na ten temat zawiera sekcja Dodawanie czcionek systemowych i czcionek Edge do menu Czcionka.

Rozszerzenia układów elastycznej siatki

Do góry

Wszystkie elementy układu elastycznej siatki zostały przeniesione do kategorii Struktura w menu Wstaw. Wprowadzono nowe opcje, takie jak lista uporządkowana (OI), lista nieuporządkowana (UI) i pozycja listy (LI). Przy tworzeniu strony z układem elastycznej siatki lub otwieraniu strony z szablonem elastycznej siatki panel Wstaw domyślnie wyświetla widok Struktura.

Ponadto po zaznaczeniu elementu wyświetlane są teraz opcje interfejsu użytkownika dotyczące manipulowania blokami DIV, takie jak ukrywanie, powielanie, blokowanie i zamienianie.

Elementy elastycznego układu można teraz zagnieżdżać. Można również określać klasę lub identyfikator jako selektor elementu układu elastycznego podczas wstawiania tego elementu.

Dogłębne omówienie tych rozszerzeń zawiera ten film.

Więcej informacji na temat układów elastycznej siatki zawiera sekcja Układy elastycznej siatki.

Nowe typy formantów wejściowych formularzy HTML5

Do góry

W programie Dreamweaver są teraz dostępne następujące typy formantów wejściowych formularzy HTML5. Więcej informacji na temat tych elementów można znaleźć na stronie HTML5 Input Types.

- Color
- Date
- Date Time
- Date Time Local
- Month
- Number
- Range
- Time
- Week

Nowe elementy formularzy jQuery Mobile

Do góry

W programie Dreamweaver są teraz dostępne następujące elementy jQuery. Funkcje tych elementów są zbliżone do funkcji odpowiadających im formantów wejściowych formularzy HTML5.

Więcej informacji zawiera strona http://jquerymobile.com/test/docs/forms/textinputs/

- Date
- Date Time
- E-mail
- Month
- Number
- Search
- Time
- URL
- Week

Podgląd i inspekcja stron WWW na wielu urządzeniach

Do góry

Strony WWW tworzone w programie Dreamweaver można wyświetlać i sprawdzać na wielu urządzeniach jednocześnie, korzystając z aplikacji Edge Inspect. Więcej informacji zawiera temat Podgląd stron WWW na wielu urządzeniach.

Rozszerzenia obiegu pracy Edge Animate

Do góry

- W Widoku projekt wprowadzono menu kontekstowe do obsługi zastępczych plików OAM. Opcje dostępne w tym menu to: Nawigator kodu, Otocz znacznikiem, Usuń znacznik, Wytnij, Kopiuj, Wklej.
- Można teraz wstawiać plik OAM o nazwie zawierającej znaki dwubajtowe.

Uaktualnienia obiegu pracy PhoneGap

Do góry

Zmiany wprowadzone w programie Dreamweaver mają na celu zapewnienie zgodności ze zmianami w usłudze PhoneGap. Ta funkcja jest również dostępna w ramach aktualizacji 12.0.3.

Program prosi teraz o podanie klucza i hasła dla docelowych systemów operacyjnych (jeśli są wymagane). Informacje klucza podpisu są wymagane tylko w przypadku systemów Android, iOS i Blackberry. Brak możliwości zbudowania więcej niż jednej aplikacji może wynikać z braku subskrypcji usługi PhoneGap.

Więcej informacji zawiera temat Pakowanie aplikacji internetowych jako rodzimych aplikacji mobilnych za pomocą usługi PhoneGap Build.

Inne zmiany i udoskonalenia

Do góry

- Domyślnym typem dokumentu (DocType) dla wszystkich nowych dokumentów jest HTML5.
- Zmieniono domyślne ustawienia w oknie dialogowym synchronizacji FTP.
  - W przypadku opcji Synchronizuj ustawienie domyślne to „Cały serwis”.
  - W przypadku opcji Kierunek ustawienie domyślne to „Pobierz i wyślij nowsze pliki”.
- Ponownie wprowadzono widok rozszerzony tabel. Opcja ta nie znajduje się już jednak w menu Układ. Aby z niej skorzystać, wstaw tabelę w programie Dreamweaver, kliknij ją prawym przyciskiem myszy i wybierz polecenie Widok rozszerzony tabel.

(cc) BY-NC-SA. Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Co nowego

Część łączy podanych na tej stronie prowadzi do zasobów dostępnych tylko w języku angielskim.

Co nowego w wersji Dreamweaver CC

Ten dokument zawiera listę nowych funkcji wprowadzonych w programie Dreamweaver w stosunku do aktualizacji Dreamweaver 12.2. Informacje o nowych funkcjach wprowadzonych we wcześniejszych aktualizacjach Creative Cloud do programu Dreamweaver można znaleźć na stronie Co nowego w programie Dreamweaver 12.1 | Creative Cloud oraz Co nowego w programie Dreamweaver 12.2 | Creative Cloud.

Przegląd nowych funkcji
Projektant CSS
Synchronizowanie ustawień programu Dreamweaver z platformą Creative Cloud
Obsługa nowoczesnych platform
Uproszczony interfejs użytkownika

Nowe funkcje omówienie

Do góry

Paul Trani, starszy menedżer produktu ds. platformy Creative Cloud, omawia nowe funkcje w programie Adobe Dreamweaver CC.

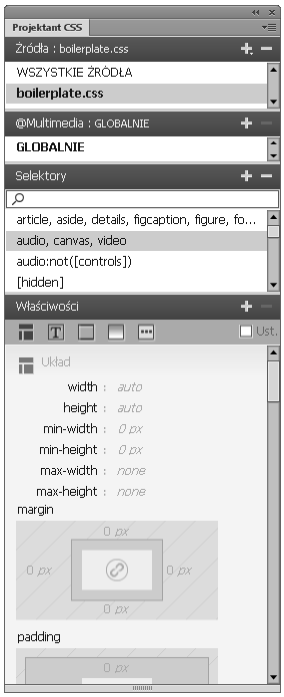
Projektant CSS

Do góry

Niezwykle intuicyjne narzędzie do edytowania metodą graficzną, umożliwiające generowanie przejrzystego kodu zgodnego ze standardami WWW. Umożliwia szybkie wyświetlanie i edytowanie stylów stosownych do danego kontekstu (lub elementu strony). Kilkoma kliknięciami myszy można nadawać takie właściwości, jak gradient i box-shadow.

Panel Style CSS (wersje wcześniejsze niż Dreamweaver CC)

Projektant CSS (Dreamweaver CC i nowsze wersje)



Powiązane tematy

- Panel Projektant CSS
- Stosowanie gradientów na tło

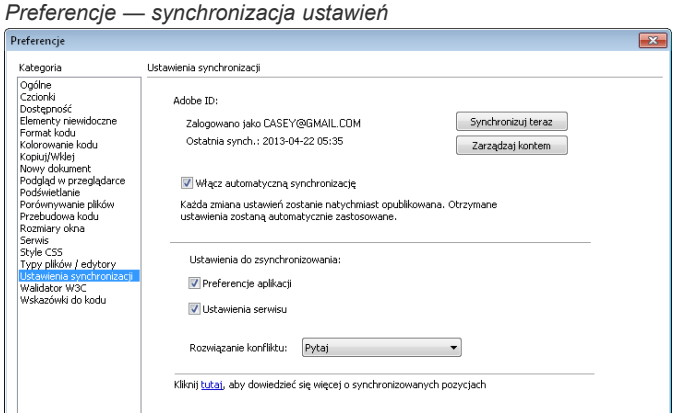
Synchronizowanie ustawień programu Dreamweaver z platformą Creative Cloud

Do góry

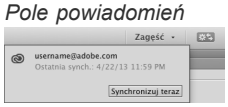
Pliki, ustawienia aplikacji i definicje serwisu można przechowywać w chmurze Creative Cloud. Po zalogowaniu do platformy Creative Cloud będzie można pobrać te pliki i ustawienia na dowolny komputer, gdy będą potrzebne.

Program Dreamweaver można skonfigurować w taki sposób, aby automatycznie synchronizował ustawienia z chmurą. Można również przeprowadzać synchronizację na żądanie, gdy jest to konieczne: wystarczy kliknąć pole powiadomień (na pasku narzędzi Dokument) lub otworzyć okno dialogowe Preferencje > Synchronizuj ustawienia.

Preferencje — synchronizacja ustawień



Pole powiadomień



Powiązane tematy

- Synchronizowanie ustawień programu Dreamweaver z platformą Creative Cloud

---

Do góry

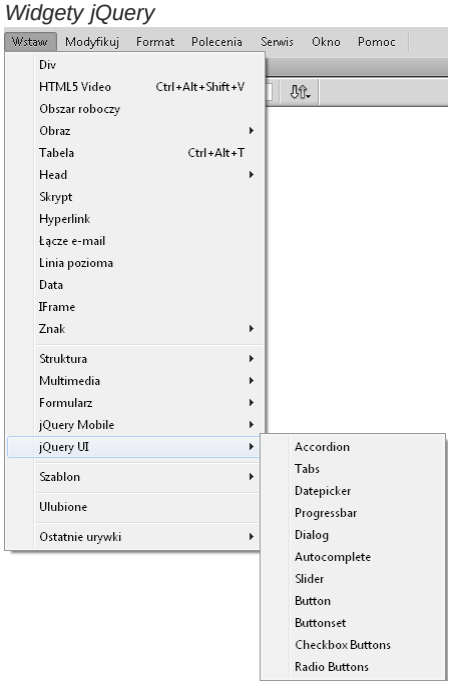
Obsługa nowoczesnych platform

Program umożliwia tworzenie projektów z zastosowaniem standardów HTML5/CSS3, jQuery oraz jQuery Mobile. Strony dynamiczne można tworzyć w technologii PHP.

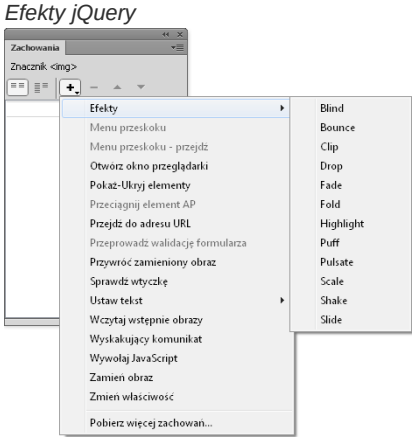
Widgety jQuery

W dokumencie można przeciągać i upuszczać harmonijki, przyciski, zakładki i wiele innych widgetów jQuery. Zastosowanie efektów jQuery (Okna > Zachowania > Efekty) pozwala uatrakcyjnić tworzone serwisy WWW.

Widgety jQuery



Efekty jQuery



Powiązane tematy

- Używanie widgetów jQuery
- Używanie efektów jQuery

Do góry

Uproszczony interfejs użytkownika

Interfejs użytkownika w programie Dreamweaver CC został zmodernizowany. Zmniejszono liczbę okien dialogowych. Udoskonalony interfejs ułatwia wydajne tworzenie serwisów, oferując intuicyjne menu kontekstowe.

Więcej informacji o zmianach w interfejsie użytkownika zawiera ten artykuł.

(cc) BY-NC-SA. Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Dreamweaver 12.2 — co nowego | Creative Cloud

Te funkcje są dostępne tylko dla użytkowników platformy Creative Cloud i abonentów pojedynczych produktów. Aby dołączyć do grona użytkowników platformy Adobe Creative Cloud, odwiedź stronę Adobe Creative Cloud.

Integracja z biblioteką Edge Web Fonts
Rozszerzenia układów elastycznej siatki
Nowe typy formantów wejściowych formularzy HTML5
Nowe elementy formularzy jQuery Mobile
Podgląd i inspekcja stron WWW na wielu urządzeniach
Rozszerzenia obiegu pracy Edge Animate
Uaktualnienia obiegu pracy PhoneGap
Inne zmiany i udoskonalenia

Rozszerzenia, elementy „Ulubione” w panelu Wstaw oraz skróty klawiszowe są zapamiętywane przy aktualizacji z wersji 12.0 i 12.1. Jeśli rozszerzenie znajdowało się w menu Wstaw, które nie jest już obsługiwane, można je znaleźć, wybierając polecenie **Wstaw** > **Brakujące rozszerzenia**.

Jeśli rozszerzenia zainstalowały punkty dostępu (pozycje) na liście w panelu Wstaw, która została usunięta, można odszukać te punkty dostępu w kategorii „Różne”. Na przykład lista Multimedia w kategorii Wspólne panelu Wstaw została usunięta. Znajduje się ona teraz bezpośrednio pod panelem Wstaw, jako kategoria o nazwie Multimedia. Wszystkie pozycje, które były poprzednio dodane do listy Multimedia przez rozszerzenia, zostaną teraz umieszczone w kategorii Różne.

Integracja z biblioteką Edge Web Fonts

Do góry

Do listy czcionek w programie Dreamweaver można dodawać zarówno czcionki Adobe Edge, jak i czcionki internetowe. W oknie Czcionki najpierw wyświetlane są stosy czcionek programu Dreamweaver, a następnie czcionki internetowe i czcionki Edge. Więcej informacji na ten temat zawiera sekcja Dodawanie czcionek systemowych i czcionek Edge do menu Czcionka.

Rozszerzenia układów elastycznej siatki

Do góry

Wszystkie elementy układu elastycznej siatki zostały przeniesione do kategorii Struktura w menu Wstaw. Wprowadzono nowe opcje, takie jak lista uporządkowana (OI), lista nieuporządkowana (UI) i pozycja listy (LI). Przy tworzeniu strony z układem elastycznej siatki lub otwieraniu strony z szablonem elastycznej siatki panel Wstaw domyślnie wyświetla widok Struktura.

Ponadto po zaznaczeniu elementu wyświetlane są teraz opcje interfejsu użytkownika dotyczące manipulowania blokami DIV, takie jak ukrywanie, powielanie, blokowanie i zamienianie.

Elementy elastycznego układu można teraz zagnieżdżać. Można również określać klasę lub identyfikator jako selektor elementu układu elastycznego podczas wstawiania tego elementu.

Dogłębne omówienie tych rozszerzeń zawiera ten film.

Więcej informacji na temat układów elastycznej siatki zawiera sekcja Układy elastycznej siatki.

Nowe typy formantów wejściowych formularzy HTML5

Do góry

W programie Dreamweaver są teraz dostępne następujące typy formantów wejściowych formularzy HTML5. Więcej informacji na temat tych elementów można znaleźć na stronie HTML5 Input Types.

- Color
- Date
- Date Time
- Date Time Local
- Month
- Number
- Range
- Time
- Week

Nowe elementy formularzy jQuery Mobile

Do góry

W programie Dreamweaver są teraz dostępne następujące elementy jQuery. Funkcje tych elementów są zbliżone do funkcji odpowiadających im formantów wejściowych formularzy HTML5.

Więcej informacji zawiera strona http://jquerymobile.com/test/docs/forms/textinputs/

- Date
- Date Time
- E-mail
- Month
- Number
- Search
- Time
- URL
- Week

Podgląd i inspekcja stron WWW na wielu urządzeniach

Do góry

Strony WWW tworzone w programie Dreamweaver można wyświetlać i sprawdzać na wielu urządzeniach jednocześnie, korzystając z aplikacji Edge Inspect. Więcej informacji zawiera temat Podgląd stron WWW na wielu urządzeniach.

Rozszerzenia obiegu pracy Edge Animate

Do góry

- W Widoku projekt wprowadzono menu kontekstowe do obsługi zastępczych plików OAM. Opcje dostępne w tym menu to: Nawigator kodu, Otocz znacznikiem, Usuń znacznik, Wytnij, Kopiuj, Wklej.
- Można teraz wstawiać plik OAM o nazwie zawierającej znaki dwubajtowe.

Uaktualnienia obiegu pracy PhoneGap

Do góry

Zmiany wprowadzone w programie Dreamweaver mają na celu zapewnienie zgodności ze zmianami w usłudze PhoneGap. Ta funkcja jest również dostępna w ramach aktualizacji 12.0.3.

Program prosi teraz o podanie klucza i hasła dla docelowych systemów operacyjnych (jeśli są wymagane). Informacje klucza podpisu są wymagane tylko w przypadku systemów Android, iOS i Blackberry. Brak możliwości zbudowania więcej niż jednej aplikacji może wynikać z braku subskrypcji usługi PhoneGap.

Więcej informacji zawiera temat Pakowanie aplikacji internetowych jako rodzimych aplikacji mobilnych za pomocą usługi PhoneGap Build.

Inne zmiany i udoskonalenia

Do góry

- Domyślnym typem dokumentu (DocType) dla wszystkich nowych dokumentów jest HTML5.
- Zmieniono domyślne ustawienia w oknie dialogowym synchronizacji FTP.
  - W przypadku opcji Synchronizuj ustawienie domyślne to „Cały serwis”.
  - W przypadku opcji Kierunek ustawienie domyślne to „Pobierz i wyślij nowsze pliki”.
- Ponownie wprowadzono widok rozszerzony tabel. Opcja ta nie znajduje się już jednak w menu Układ. Aby z niej skorzystać, wstaw tabelę w programie Dreamweaver, kliknij ją prawym przyciskiem myszy i wybierz polecenie Widok rozszerzony tabel.

(cc) BY-NC-SA. Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Co nowego | Creative Cloud

Te funkcje są dostępne tylko dla użytkowników platformy Creative Cloud i abonentów pojedynczych produktów. Aby dołączyć do grona użytkowników platformy Adobe Creative Cloud, odwiedź stronę Adobe Creative Cloud.

Wstawianie dźwięku i wideo HTML5
Wstawianie elementów semantycznych języka HTML5 z panelu Wstaw
Importowanie kompozycji Adobe Edge Animate
Obsługa elementu CANVAS języka HTML5
Rozszerzona obsługa elementów formularzy HTML5
Aktywne wyszukiwanie (Mac OS)
Rozszerzenia transmisji FTP
Udoskonalenia związane z obsługą czcionek
Reorganizacja menu Wstaw

Wstawianie dźwięku i wideo HTML5

Do góry

Za pomocą programu Dreamweaver można wstawiać na strony WWW zawartość audio i wideo w standardzie HTML5. Elementy VIDEO i AUDIO języka HTML5 udostępniają standardowe metody osadzania i wyświetlania wideo i dźwięku na stronach WWW.

Szczegółowe informacje o wstawianiu wideo HTML5 zawiera temat Wstawianie wideo HTML5.

Szczegółowe informacje o wstawianiu dźwięku HTML5 zawiera temat Wstawianie dźwięku HTML5.

Wstawianie elementów semantycznych języka HTML5 z panelu Wstaw

Do góry

Wybierz opcję Układ w panelu Wstaw (Okno > Wstaw), aby wyświetlić listę elementów semantycznych, które można wstawić w układzie strony HTML5. Aby zmodyfikować właściwości wstawionych elementów semantycznych, zaznacz element i edytuj jego właściwości za pomocą panelu Właściwości.

Znaczniki semantyczne można również wstawiać za pomocą menu Wstaw (Wstaw > Układ).

W tej wersji wprowadzono siedem nowych znaczników semantycznych: Article (artykuł), Aside (notatka), HGroup (grupa tytułów), Nav (nawigacja), Section (sekcja), Header (nagłówek) oraz Footer (stopka).

Artykuł w blogu Jennifer Marsman zatytułowany Semantic Markup and Page Layout przedstawia samouczek dotyczący używania znaczników semantycznych w układzie strony.

Samouczek HTML5 Semantics in Dreamweaver CS5.5 prezentuje zastosowanie elementów semantycznych HTML5 w programie Dreamweaver CS 5.5.

Importowanie kompozycji Adobe Edge Animate

Do góry

Kompozycje Adobe Edge Animate (pliki OAM) można importować do programu Dreamweaver. Kompozycja jest wstawiana w miejscu, w którym znajduje się kursor.

Program Dreamweaver domyślnie umieszcza zawartość wyodrębnioną z pliku OAM w folderze edgeanimate_assets. To domyślne położenie można zmienić za pomocą okna dialogowego Konfiguracja serwisu.

Więcej informacji zawiera sekcja Importowanie kompozycji Edge Animate.

Obsługa elementu CANVAS języka HTML5

Do góry

Canvas to element języka HTML5, który stanowi kontener na dynamicznie generowaną zawartość graficzną. Grafika ta jest tworzona w czasie wykonywania za pomocą języka skryptowego, np. JavaScript. Więcej informacji zawiera artykuł HTML5 Canvas.

Element CANVAS ma następujące atrybuty: identyfikator, wysokość i grubość.

- Aby odszukać element Canvas, wybierz polecenie Wstaw > Obszar roboczy. Można też otworzyć panel Wstaw (Okno > Wstaw) i wybrać z menu polecenie Wspólne.
- Aby zmodyfikować właściwości wstawionego elementu CANVAS, zaznacz element i edytuj jego właściwości za pomocą panelu Właściwości.

Rozszerzona obsługa elementów formularzy HTML5

Do góry

W ramach obsługi języka HTML5 dodano nowe atrybuty elementów formularzy, dostępne w panelu Właściwości. Wprowadzono także cztery nowe elementy formularzy (`E-mail, wyszukiwanie, telefon, URL`), dostępne w sekcji Formularze w panelu Wstaw.

Więcej informacji zawiera sekcja Rozszerzona obsługa obiektów formularzy HTML5.

Aktywne wyszukiwanie (Mac OS)

Do góry

Funkcja aktywnego wyszukiwania umożliwia znajdowanie plików na podstawie ich nazwy albo zawartego w nich tekstu. Do wyszukiwania używany jest serwis wybrany w panelu Pliki.

Funkcja aktywnego wyszukiwania używa funkcji API Spotlight dostępnych w systemie Mac OS. Wszelkie zmiany preferencji funkcji Spotlight będą uwzględnione także podczas korzystania z funkcji aktywnego wyszukiwania. Spotlight wyświetla wszystkie pliki w komputerze, które spełniają kryteria wyszukiwania. Funkcja aktywnego wyszukiwania przeszukuje pliki w folderze głównym serwisu wybranego w panelu Pliki.

Więcej informacji zawiera temat Wyszukiwanie plików według nazwy lub zawartości

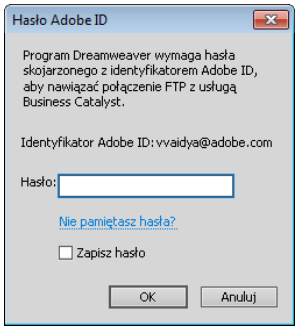
Rozszerzenia transmisji FTP

Do góry

Automatycznie wyślij pliki na serwer przy zapisie Ta opcja umożliwia wysyłanie plików na serwer także wtedy, gdy podczas operacji zapisywania trwa równoległy proces wysyłania lub pobierania. Poprawiono błędy tej funkcji, występujące w poprzedniej wersji.

Kontynuacja pracy w programie Dreamweaver podczas pobierania serwisu Business Catalyst Wybranie opcji Automatycznie wyślij pliki na serwer przy zapisie nie powoduje przerwania pracy w programie Dreamweaver podczas pobierania serwisu Business Catalyst.

Rozszerzenia okna dialogowego z hasłem do identyfikatora Adobe ID W oknie tym będzie wyświetlany identyfikator Adobe ID wybrany podczas instalacji. Dostępne są opcje zapisania hasła oraz odzyskania zapomnianych haseł.

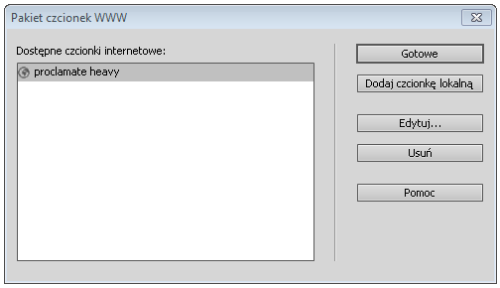


Udoskonalenia związane z obsługą czcionek

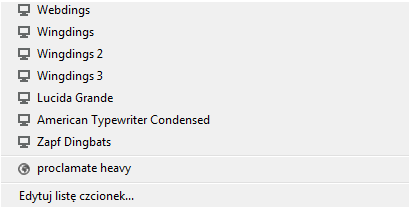
Do góry

Lista czcionek w menu Czcionka została podzielona na kategorie czcionek systemowych i czcionek internetowych. Na początku menu są wymienione czcionki systemowe.

- Okno dialogowe Menedżer czcionek internetowych (Modyfikuj > Czcionki internetowe) zmieniło nazwę na **Pakiet czcionek WWW**. Za pomocą okna Pakiet czcionek WWW można dodawać czcionki internetowe do listy czcionek.
- Przycisk Dodaj czcionki zmienił nazwę na **Dodaj czcionkę lokalną**.
- Czcionki systemowe można łatwo odróżnić od czcionek internetowych, ponieważ mają inne ikony.



Okno dialogowe Pakiet czcionek WWW



Czcionki systemowe i internetowe mają różne ikony

Reorganizacja menu Wstaw

Do góry

Organizacja opcji w panelu Wstaw oraz menu Wstaw została zmieniona. Więcej informacji zawiera sekcjaZmiany opcji wstawiania | Creative Cloud.

(cc) BY-NC-SA. Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Panel Projektant CSS

W programie Dreamweaver CC i nowszych wersjach panel Style CSS został zastąpiony przez panel Projektant CSS.

Tworzenie i dołączanie arkuszy stylów
Definiowanie zapytań o media
Definiowanie selektorów
Określanie właściwości

Projektant CSS (Okna > Projektant CSS) to zintegrowany panel, który umożliwia tworzenie plików i reguł CSS metodą graficzną, ustawianie właściwości oraz definiowanie zapytań o media.

Panel Projektant CSS

Panel Projektant CSS składa się z następujących sekcji:

Źródła Zawiera listę wszystkich arkuszy stylów związanych z danym dokumentem. Za pomocą tej sekcji można tworzyć i dołączać arkusze CSS do dokumentu. Można również definiować style CSS wewnątrz dokumentu.

@Multimedia Zawiera listę wszystkich zapytań o media w źródłach wybranych w sekcji Źródła. Jeśli nie wybrano konkretnego arkusza stylów CSS, to ta sekcja panelu będzie wyświetlać wszystkie zapytania o media związane z dokumentem.

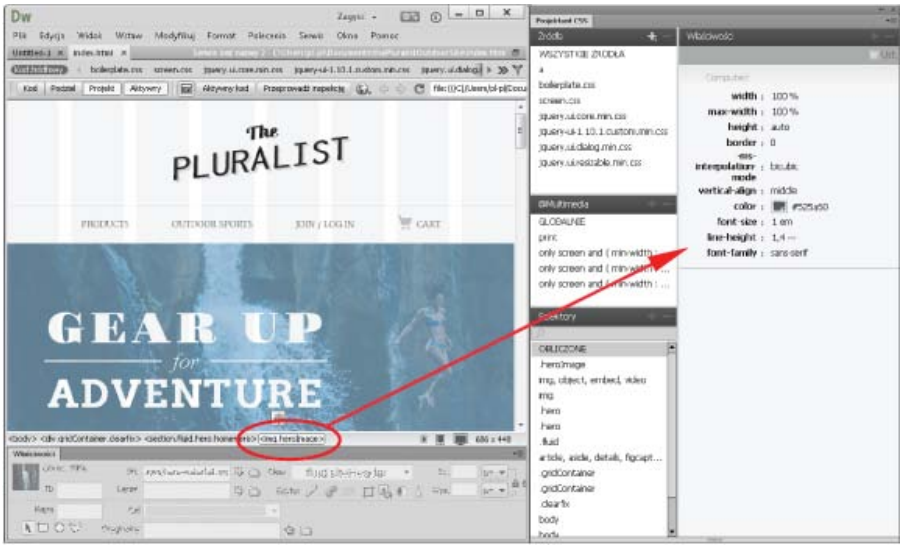
Selektory Zawiera listę wszystkich selektorów w źródłach wybranych w sekcji Źródła. Jeśli wybrano również zapytanie o media, to ta sekcja panelu wyświetli listę ograniczoną do selektorów dla danego zapytania o media. Jeśli natomiast nie wybrano ani arkusza CSS, ani zapytań o

media, to zostaną wyświetlone wszystkie selektory w dokumencie.

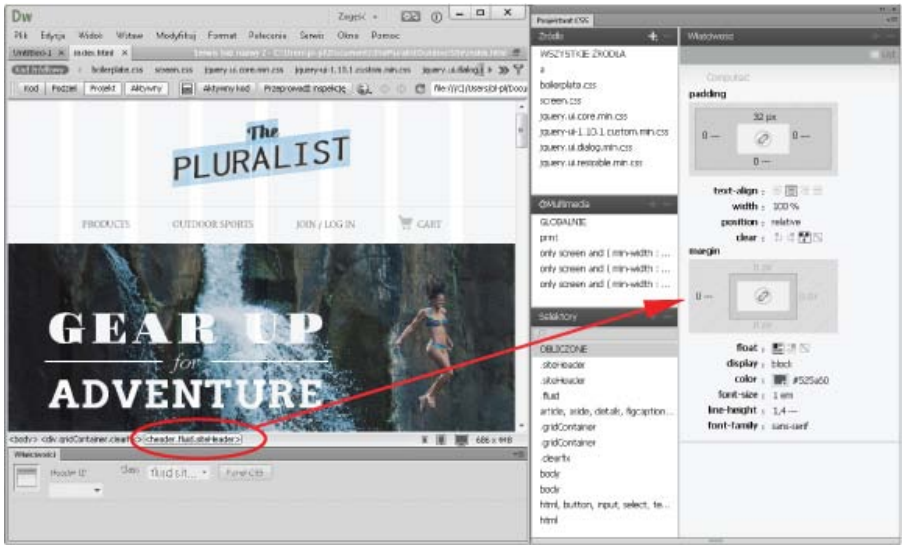
Jeśli w sekcji @Multimedia wybrano opcję Globalnie, to wyświetlone zostaną wszystkie selektory, które nie zostały uwzględnione w zapytaniu o media dla wybranego źródła.

Właściwości Wyświetla właściwości, które można ustawić dla wybranego selektora. Więcej informacji zawiera temat Określanie właściwości.

Panel Projektant CSS ma charakter kontekstowy. Oznacza to, że są na nim widoczne selektory i właściwości dla danego kontekstu lub wybranego elementu strony. Ponadto po wybraniu selektora w panelu Projektant CSS w poszczególnych sekcjach tego panelu zostaną podświetlone źródło i zapytania o media związane z tym selektorem.



Projektant CSS wyświetlający właściwości obrazu zaznaczonego w widoku aktywnym



Projektant CSS wyświetlający właściwości nagłówka zaznaczonego w widoku aktywnym

Uwaga: *Po wybraniu elementu strony w sekcji Selektory zostanie zaznaczona pozycja „Computed" (Obliczone). Kliknij selektor, aby wyświetlić związane z nim źródło, zapytanie o media lub właściwości.*

Aby wyświetlić wszystkie selektory, można wybrać opcję Wszystkie źródła w sekcji Źródła. Aby wyświetlić selektory, które nie należą do żadnego zapytania o media w wybranym źródle, kliknij opcję Globalnie w panelu @Multimedia.

Do góry

Tworzenie i dołączanie arkuszy stylów

1. W sekcji Źródła panelu Projektant CSS kliknij ikonę , a następnie jedną z następujących opcji:
   - Utwórz nowy plik CSS: aby utworzyć i dołączyć do dokumentu nowy plik CSS
   - Dołącz istniejący plik CSS: aby dołączyć do dokumentu istniejący plik CSS
   - Zdefiniuj na stronie: aby zdefiniować style CSS wewnątrz dokumentu

W zależności od wybranej opcji zostanie wyświetlone okno dialogowe Utwórz nowy plik CSS albo Dołącz istniejący plik CSS.

2. Kliknij przycisk Przeglądaj, aby podać nazwę pliku CSS. Jeśli tworzysz plik CSS, określ również lokalizację, w której ma zostać zapisany.

3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij opcję Łącze, aby połączyć dokument programu Dreamweaver z plikiem CSS
   - Kliknij opcję Importuj, aby zaimportować plik CSS do dokumentu.

4. (Opcjonalnie) Kliknij opcję Użycie warunkowe i określ zapytanie o media, które ma zostać skojarzone z danym plikiem CSS.

Definiowanie zapytań o media

Do góry

1. W panelu Projektant CSS kliknij źródło CSS w sekcji Źródła.

2. Kliknij ikonę ➕ w sekcji @Multimedia, aby dodać nowe zapytanie o media.

   Zostanie wyświetlone okno dialogowe Zdefiniuj zapytanie o media, zawierające listę wszystkich warunków zapytań o media obsługiwanych przez program Dreamweaver.

3. Wybierz warunki stosownie do potrzeb. Szczegółowe informacje na temat zapytań o media zawiera ten artykuł.

   Upewnij się, że dla wszystkich wybranych warunków zostały podane poprawne wartości. W przeciwnym razie związane z nimi zapytania o media nie zostaną pomyślnie utworzone.

   Uwaga: *Obecnie jedynym operatorem obsługiwanym w przypadku wielu warunków jest AND.*

Jeśli zapytanie o media zostało dodane w kodzie, to w oknie dialogowym Zdefiniuj zapytanie o media wyświetlone będą tylko obsługiwane warunki. Natomiast widoczne w tym oknie dialogowym pole tekstowe Kod będzie wyświetlać pełną postać kodu (wraz z nieobsługiwanymi warunkami).

Po kliknięciu zapytania o media w widoku Projekt/Aktywny okno przeglądarki zostanie uaktualnione w taki sposób, aby odzwierciedlić parametry w wybranym zapytaniu. Aby wyświetlić okno przeglądarki w pełnej wielkości, kliknij opcję Globalnie w panelu @Multimedia.

Definiowanie selektorów

Do góry

1. W panelu Projektant CSS wybierz źródło CSS w sekcji Źródła lub zapytanie o media w sekcji @Multimedia.

2. W sekcji Selektory kliknij ikonę ➕. W zależności od elementu zaznaczonego w dokumencie, panel Projektant CSS inteligentnie rozpoznaje i udostępnia użytkownikowi odpowiedni selektor. Domyślny selektor to „Bardziej szczegółowy”. Selektor można zmienić w „Mniej szczegółowy”.

   W przeciwieństwie do panelu Style CSS, w panelu Projektant CSS nie można bezpośrednio wybrać typu selektora. Trzeba wpisać nazwę selektora wraz z oznacznikiem określającym jego typ. Na przykład aby określić identyfikator (ID), przed nazwą selektora należy umieścić znak „#”.

- Aby wyszukać konkretny selektor, użyj pola wyszukiwania w górnej części sekcji panelu.
- Aby zmienić nazwę selektora, kliknij go i wpisz odpowiednią nazwę.
- Aby zmienić kolejność selektorów, przeciągnij je na odpowiednie pozycje.
- Aby przenieść selektor z jednego źródła do innego, przeciągnij go do wymaganego źródła w sekcji Źródła.
- Aby powielić selektor w wybranym źródle, kliknij go prawym przyciskiem myszy i wybierz opcję Powiel.
- Aby powielić selektor i dodać go do zapytania o media, kliknij selektor prawym przyciskiem myszy, zatrzymaj wskaźnik myszy nad opcją Powiel jako zapytanie o media, a następnie wybierz zapytanie o media.

  Uwaga: opcja Powiel jako zapytanie o media jest dostępna tylko wtedy, gdy źródło wybranego selektora zawiera zapytania o media. Nie można powielić selektora z jednego źródła do zapytania o media innego źródła.

Określanie właściwości

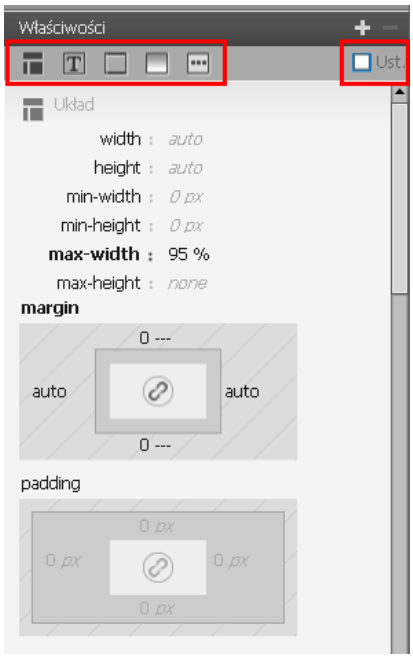
Do góry

Właściwości są grupowane w następujące kategorie, oznaczone różnymi ikonami u góry sekcji Właściwości:

- Układ
- Tekst

- Krawędź
- Tło
- Inne (lista właściwości „tylko tekstowych”, które nie mają parametrów graficznych)

Aby wyświetlane były tylko te właściwości, które zostały ustawione, zaznacz pole wyboru Ust. Aby wyświetlić wszystkie właściwości, jakie można określić dla danego selektora, usuń zaznaczenie z pola wyboru Ust.



Wszystkie właściwości

Tylko ustawione właściwości

Aby ustawić właściwość, np. `width` lub `border-collapse`, kliknij odpowiednie opcje wyświetlone obok tej właściwości w sekcji panelu Właściwości. Informacje o ustawianiu gradientu tła i właściwości sterujących polem, takich jak marginesy, odstępy i położenie, zawierają wymienione poniżej sekcje:

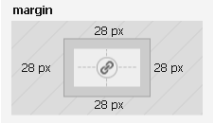
- Ustawianie marginesów, odstępów i położenia
- Stosowanie gradientów na tło

Przesłonięte właściwości są oznaczane przekreśleniem.

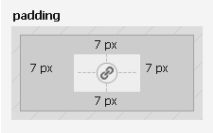
Przekreślenie wskazujące przesłonięte właściwości

Ustawianie marginesów, odstępów i położenia

Sekcja Właściwości w panelu Projektant CSS umożliwia szybkie określanie marginesów, odstępów wewnętrznych i położenia za pomocą właściwości sterujących parametrami pola.



Właściwość „margin”

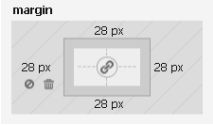


Właściwość „padding”

Właściwość „position”

Kliknij opcje i wpisz odpowiednią wartość. Jeśli chcesz, aby wszystkie cztery wartości były takie same i zmieniały się jednocześnie, kliknij ikonę łańcucha ( ) na środku.

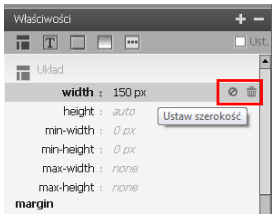
Poszczególne wartości (np. lewy margines) można w dowolnym momencie wyłączać ( ) lub usuwać ( ), nie zmieniając pozostałych, np. prawego, górnego i dolnego marginesu.



Ikony wyłączania, usuwania i powiązania dla marginesów

Wyłączanie lub usuwanie właściwości

Panel Projektant CSS umożliwia wyłączanie lub usuwanie poszczególnych właściwości. Na poniższych ilustracjach widoczne są ikony wyłączania ( ) i usuwania ( ) dla właściwości `width`. Ikony te pojawiają się po zatrzymaniu kursora myszy nad właściwością.



Wyłączanie/usuwanie właściwości

(cc) BY-NC-SA. Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Podgląd i inspekcja stron WWW na wielu urządzeniach

Ta funkcja jest dostępna tylko dla użytkowników platformy Creative Cloud i abonentów pojedynczych produktów. Aby dołączyć do grona użytkowników platformy Adobe Creative Cloud, odwiedź stronę Adobe Creative Cloud.

Integracja programu Dreamweaver z usługą Edge Inspect umożliwia podgląd i inspekcję stron WWW na wielu urządzeniach na raz w przeglądarce Google Chrome.

Edge Inspect to aplikacja firmy Adobe, którą można pobrać z chmury Adobe Creative Cloud oraz sklepów aplikacji na platformy Apple i Android. Więcej informacji na temat aplikacji Edge można znaleźć na stronie Adobe Edge Inspect: najczęściej zadawane pytania.

Bezpłatna wersja aplikacji Edge Inspect umożliwia wyświetlanie podglądu projektu tylko na jednym urządzeniu na raz.

1. Skonfiguruj aplikację Adobe Edge Inspect na urządzeniach zgodnie z instrukcjami podanymi w Podręczniku instalowania Adobe Edge Inspect.

2. W programie Dreamweaver utwórz serwis WWW na serwerze testowym. Dodaj do serwisu strony, których podgląd chcesz wyświetlić na wielu urządzeniach.

3. W programie Dreamweaver otwórz stronę, której podgląd chcesz wyświetlić.

4. Wybierz polecenie Plik > Podgląd w przeglądarce > Podgląd w Edge Inspect. Zostanie otwarta przeglądarka Google Chrome. Za jej pomocą można obejrzeć podgląd stron WWW.

5. Wykonaj następujące czynności na urządzeniach, na których chcesz wyświetlić podgląd strony:
   a. Upewnij się, że wszystkie urządzenia są połączone ze wspólną siecią.
   b. W przeglądarce Google Chrome kliknij ikonę wtyczki Adobe Inspect.
   c. Otwórz aplikację Edge Inspect na każdym z urządzeń i kliknij symbol „+”
   d. Wpisz adres IP komputera, na którym została wyświetlona podglądana strona.
   e. Kliknij opcję Połącz. Po pomyślnym skonfigurowaniu pary urządzeń strona otwarta w przeglądarce Google Chrome będzie widoczna także na podłączonych urządzeniach.

   Podczas inspekcji serwisu WWW w przeglądarce Google Chrome zmiany są odzwierciedlane także na podłączonych urządzeniach.

(cc) BY-NC-SA. Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Importowanie kompozycji Edge Animate

Ta funkcja jest dostępna tylko dla użytkowników platformy Creative Cloud i abonentów pojedynczych produktów. Aby dołączyć do grona użytkowników platformy Adobe Creative Cloud, odwiedź stronę Adobe Creative Cloud.

Importowanie kompozycji Edge Animate
Zmiana domyślnej lokalizacji wyodrębnianych plików
Otaczanie wstawianego pliku znacznikiem

Do góry

Importowanie kompozycji Edge Animate

Kompozycje Adobe Edge Animate (pliki OAM) można importować do programu Dreamweaver. Kompozycja jest wstawiana w miejscu, w którym znajduje się kursor.

Program Dreamweaver domyślnie wyodrębnia zawartość z pliku OAM do folderu o nazwie edgeanimate_assets. To domyślne położenie można zmienić za pomocą okna dialogowego Konfiguracja serwisu.

Uwaga: *Nie są obsługiwane nazwy plików zawierające znaki dwubajtowe.*

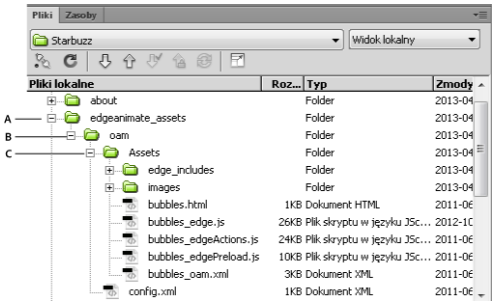
1. Upewnij się, że kursor jest w miejscu, w którym ma zostać wstawiona kompozycja Edge Animate.

2. Wybierz polecenie Wstaw > Multimedia > Wstaw kompozycję Edge Animate.

3. Przejdź do folderu na komputerze lokalnym, który zawiera plik OAM. Otwórz ten plik. Animacja zostanie wstawiona w wybranym miejscu.

   Zawartość pliku OAM jest domyślnie wyodrębniana do folderu **edgeanimate_assets**. Tworzony jest podfolder o nazwie odpowiadającej nazwie pliku. Zawartość pliku OAM jest umieszczana w folderze **Assets** w tej lokalizacji.

   Uwaga: *Kompozycje Edge Animate można umieszczać na osobnych stronach niestanowiących części żadnego serwisu. Pliki zostaną wyodrębnione w lokalizacji strony.*



Położenie wyodrębnionych plików
A. *Folder edgeanimate_assets* ***B.*** *Folder utworzony z nazwą odpowiadającą nazwie pliku OAM* ***C.*** *Folder Assets zawierający wyodrębnione pliki*

4. Podgląd wstawionej kompozycji Edge Animate można wyświetlić w przeglądarce albo w widoku aktywnym.

Do góry

Zmiana domyślnej lokalizacji wyodrębnianych plików

1. Otwórz okno dialogowe Konfiguracja serwisu.

2. W sekcji Ustawienia zaawansowane wybierz opcję Zasoby Edge Animate.

3. W sekcji Folder zasobów zmień położenie wyodrębnianych plików.

Do góry

Otaczanie wstawianego pliku znacznikiem

Aby otoczyć wstawiony plik OAM znacznikiem, wykonaj następujące czynności:

1. Kliknij plik w widoku Projekt prawym przyciskiem myszy.
2. Wybierz polecenie Otocz znacznikiem.
3. W oknie dialogowym Otocz znacznikiem wybierz znacznik, który ma zostać użyty do otoczenia pliku.

(cc) BY-NC-SA. Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Dodawanie czcionek Edge i czcionek internetowych do listy czcionek

Ta funkcja jest dostępna tylko dla użytkowników platformy Creative Cloud i abonentów pojedynczych produktów. Aby dołączyć do grona użytkowników platformy Adobe Creative Cloud, odwiedź stronę Adobe Creative Cloud.

Do listy czcionek w programie Dreamweaver można dodawać zarówno czcionki Adobe Edge, jak i czcionki internetowe. W oknie Czcionki najpierw wyświetlane są stosy czcionek programu Dreamweaver, a następnie czcionki internetowe i czcionki Edge.

Dodawanie czcionek Adobe Edge do listy czcionek

Do góry

Na stronach WWW można teraz używać czcionek Adobe Edge. Użycie czcionki Edge na stronie wiąże się z dodaniem do kodu strony dodatkowego skryptu, zawierającego odwołanie do pliku JavaScript. Jest to plik pobierający czcionkę bezpośrednio z serwera Creative Cloud do bufora przeglądarki.

Podczas wyświetlania strony czcionki są pobierane z serwera Creative Cloud, nawet jeśli dana czcionka jest dostępna w komputerze użytkownika.

Poniżej znajduje się przykład znacznika Script, który używa tylko czcionki „Abel” (wersja 12.2):

```
<!--Następujący znacznik Script pobiera czcionkę z serwera usługi Adobe Edge Web Fonts, aby można jej było użyć na tej stronie WWW. Zaleca się niemodyfikowanie tego znacznika.-->
```

```
<script src="http://webfonts.creativecloud.com/abel:n4:default.js" type="text/javascript"></script>
```

W znaczniku użyta jest wewnętrzna nazwa czcionki: „abel”, za pomocą której serwer identyfikuje tę czcionkę. Parametr „n4” oznacza, że pobierany wariant czcionki ma styl „normal” (zwykły) i grubość „400”.

W wersji Dreamweaver CC dodawany jest następujący skrypt:

```
<!--Następujący znacznik Script pobiera czcionkę z serwera usługi Adobe Edge Web Fonts, aby można jej było użyć na tej stronie WWW. Zaleca się niemodyfikowanie tego znacznika.-->
```

```
<script>var adobewebfontsappname ="dreamweaver"</script>
```

```
<script src="http://use.edgefonts.net/abel:n4:default.js" type="text/javascript"></script>
```

1. Wybierz polecenie Modyfikuj > Zarządzaj czcionkami.
2. Zakładka Czcionki Adobe Edge wyświetla wszystkie czcionki Adobe Edge, które można dodać do listy Czcionka.
3. Aby odszukać czcionki i dodać je do listy Czcionka, wykonaj następujące czynności:
   - Kliknij czcionkę, którą chcesz dodać do listy czcionek.
   - Aby usunąć zaznaczenie czcionki, kliknij ją ponownie.
   - Skorzystaj z filtrów, aby ograniczyć wyświetlanie do preferowanych czcionek. Można na przykład wybrać wyświetlanie tylko czcionek szeryfowych, klikając ikonę M.
   - Można używać wielu filtrów na raz. Aby na przykład wyświetlić listę ograniczoną do czcionek szeryfowych, których można używać w akapitach, kliknij ikony M oraz ≡.
   - Aby wyszukać czcionkę według nazwy, wpisz odpowiednią nazwę w pole wyszukiwania.
4. Kliknij ikonę ☑, aby przefiltrować zaznaczone czcionki.
5. Kliknij przycisk Gotowe.
6. Otwórz listę Czcionka w dowolnym miejscu programu. Może to być np. lista Czcionka w sekcji CSS panelu Właściwości.

   Na liście Czcionka na początku umieszczone są stosy czcionek programu Dreamweaver, a za nimi czcionki internetowe. Przewiń listę, aby odnaleźć wybrane czcionki.

Dodawanie lokalnych czcionek internetowych do listy czcionek

Do góry

Lokalne czcionki internetowe z własnego komputera można dodawać do listy Czcionka w programie Dreamweaver. Dodane czcionki będą widoczne we wszystkich menu Czcionka w programie Dreamweaver. Obsługiwane są czcionki następujących typów: EOT, WOFF, TTF oraz SVG.

1. Wybierz polecenie Modyfikuj > Zarządzaj czcionkami.

2. W wyświetlonym oknie dialogowym kliknij zakładkę Lokalne czcionki internetowe.

3. Kliknij przycisk Przeglądaj odpowiadający typowi czcionki, która ma zostać dodana. Na przykład jeśli chcesz dodać czcionkę w formacie EOT, kliknij przycisk Przeglądaj dla pozycji Czcionka EOT.

4. Przejdź do lokalizacji czcionki w komputerze lokalnym. Wybierz plik i otwórz go. Jeśli w danej lokalizacji istnieją inne formaty tej samej czcionki, to zostaną automatycznie dodane do okna dialogowego. Nazwa czcionki jest również uzyskiwana automatycznie z pliku czcionki.

5. Zaznacz opcję, która zawiera prośbę o potwierdzenie, że masz licencję na używanie danej czcionki w serwisie WWW.

6. Kliknij przycisk Gotowe. Lista czcionek jest wyświetlana w polu Bieżąca lista lokalnych czcionek.

   Aby usunąć czcionkę internetową z listy czcionek, zaznacz ją na liście Bieżąca lista lokalnych czcionek i kliknij opcję Usuń.

Tworzenie niestandardowych stosów czcionek

Do góry

Stos czcionek to lista czcionek w deklaracji font-family stylu CSS. Za pomocą zakładki Niestandardowe stosy czcionek w oknie dialogowym Zarządzaj czcionkami można wykonywać następujące czynności:

- Aby dodać nowe stosy czcionek, użyj przycisku „+”.
- Aby edytować istniejące stosy czcionek, wybierz stos z listy czcionek. Używając przycisków „>>” i „<<”, zaktualizuj listę Wybrane czcionki.
- Aby usunąć istniejące stosy czcionek, użyj przycisku „-”.
- Aby zmienić kolejność stosów, użyj przycisków ze strzałkami.

Podgląd wstawionych czcionek

Do góry

W widoku Projekt nie można wyświetlić podglądu czcionek Edge i czcionek internetowych. Aby je zobaczyć, należy przejść do widoku aktywnego lub wyświetlić podgląd strony w przeglądarce.

Aktualizowanie znacznika Script czcionek internetowych we wszystkich plikach

Do góry

Po uaktualnieniu czcionki w pliku CSS, który jest powiązany z wieloma plikami HTML, program wyświetli monit o aktualizację znacznika Script w takich powiązanych plikach HTML. Kliknięcie przycisku Aktualizuj spowoduje uaktualnienie znaczników Script we wszystkich plikach HTML, których dotyczy zmiana.

Aktualizowanie znacznika Script czcionek internetowych na stronie

Do góry

Wybierz polecenie Polecenia > Oczyść znacznik Script czcionek internetowych (bieżąca strona), aby uaktualnić czcionki internetowe na stronie, które nie są uwzględnione w znaczniku Script.

(cc) BY-NC-SA. Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Używanie efektów jQuery w programie Dreamweaver

W programie Dreamweaver CC efekty Spry zostały zastąpione przez efekty jQuery. Nadal możliwe jest modyfikowanie istniejących efektów Spry na stronie, ale nie można dodawać nowych.

Dodawanie efektów jQuery
Efekty jQuery oparte na zdarzeniach
Usuwanie efektów jQuery

Dodawanie efektów jQuery

Do góry

1. Wyświetl dokument programu Dreamweaver w widoku Projekt lub Kod i zaznacz element, do którego chcesz zastosować efekt jQuery.
2. Wybierz polecenie Okna > Zachowania, aby otworzyć panel Zachowania.
3. Kliknij ikonę , wybierz opcję Efekty, a następnie kliknij odpowiedni efekt.

   Zostanie wyświetlony panel dostosowań z ustawieniami dla wybranego efektu.
4. Określ ustawienia takie jak element docelowy, do którego stosowany jest obiekt, oraz czas trwania efektu.

   Elementem docelowym może być początkowo zaznaczony element albo inny element na stronie. Na przykład jeśli po kliknięciu elementu A ma być ukrywany lub pokazywany element B, to B będzie elementem docelowym.
5. Aby dodać wiele efektów jQuery, powtórz opisane powyżej kroki.

   W przypadku wybrania wielu efektów program Dreamweaver zastosuje je w takiej kolejności, w jakiej są wyświetlone w panelu Zachowania. Aby zmienić kolejność efektów, skorzystaj ze strzałek w górnej części panelu.

Program Dreamweaver automatycznie wstawi odpowiedni kod do dokumentu. Na przykład jeśli wybrano efekt „Zanik”, wstawiony zostanie następujący kod:

- Odwołania do zewnętrznych plików zależnych, niezbędnych do działania efektów jQuery:

```
<script src="jQueryAssets/jquery-1.7.2.min.js" type="text/javascript"></script><script
src="jQueryAssets/jquery-ui-effects.custom.min.js" type="text/javascript"></script>
```

- Następujący kod zostanie zastosowany do elementu wewnątrz znacznika Body:

```
<li id="earthFrm" onclick="MM_DW_effectAppearFade($('#earthForms'),'show','fade',1000)"> Earth Forms</li>
```

- Dodany zostanie znacznik Script i następujący kod:

```
<script type="text/javascript"> function MM_DW_effectAppearFade(obj,method,effect,speed) {
obj[method](effect, {}, speed); }</script>
```

Efekty jQuery oparte na zdarzeniach

Do góry

Efekt jQuery zastosowany na stronie jest domyślnie przypisywany do zdarzenia `onClick` („po kliknięciu”). Zdarzenie wyzwalające efekt można zmienić za pomocą panelu Zachowania.

1. Zaznacz odpowiedni element strony.
2. W panelu Okna > Zachowania kliknij ikonę Pokaż zdarzenia ustawione.
3. Kliknij wiersz odpowiadający zastosowanemu obecnie efektowi. Pierwsza kolumna zmieni się w rozwijaną listę, z której można wybrać różne zdarzenia.
4. Kliknij odpowiednie zdarzenie.

Do góry

Usuwanie efektów jQuery

1. Zaznacz odpowiedni element strony.

   Panel Zachowania zawiera listę wszystkich efektów zastosowanych obecnie do zaznaczonego elementu strony.

2. Kliknij efekt, który chcesz usunąć, a następnie ikonę ▬.

(cc) BY-NC-SA. Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Wyszukiwanie plików według nazwy lub zawartości | Mac OS

Ta funkcja jest dostępna tylko dla użytkowników platformy Creative Cloud i abonentów pojedynczych produktów. Aby dołączyć do grona użytkowników platformy Adobe Creative Cloud, odwiedź stronę Adobe Creative Cloud.

Ta funkcja jest dostępna tylko w systemie Mac OS.

Funkcja aktywnego wyszukiwania umożliwia znajdowanie plików na podstawie ich nazwy albo zawartego w nich tekstu. Do wyszukiwania używany jest serwis wybrany w panelu Pliki. Jeśli w panelu tym nie zaznaczono żadnego serwisu, opcja wyszukiwania nie będzie wyświetlana.

Funkcja aktywnego wyszukiwania używa funkcji API Spotlight dostępnych w systemie Mac OS. Wszelkie zmiany preferencji funkcji Spotlight będą uwzględnione także podczas korzystania z funkcji aktywnego wyszukiwania. Spotlight wyświetla wszystkie pliki w komputerze, które spełniają kryteria wyszukiwania. Funkcja aktywnego wyszukiwania przeszukuje pliki w lokalnym folderze głównym serwisu wybranego w panelu Pliki.

1. Wybierz polecenie Edycja > Aktywne wyszukiwanie. Możesz także nacisnąć klawisze **CMD+SHIFT+F**. Uaktywniane jest pole tekstowe Aktywne wyszukiwanie w panelu Pliki.

2. Wprowadź w tym polu szukane słowo lub frazę. Wyniki są wyświetlane w czasie wpisywania tekstu w tym polu.

   Zgodne pliki Wyświetla maksymalnie 10 nazw plików spełniających kryteria wyszukiwania. Jeśli liczba plików spełniających kryteria przekroczy 10, zostanie wyświetlony komunikat Znaleziono ponad 10 zgodnych wyników. Jeśli w wyświetlonych opcjach nie ma poszukiwanego pliku, uściślij kryteria wyszukiwania.

   Zgodny z tekstem Wyświetla maksymalnie 10 plików zawierających wprowadzone słowo lub frazę. Aby wyświetlić więcej opcji, kliknij pozycję Znajdź wszystkie. Wyniki są wyświetlane w panelu Szukaj.

3. Po przesunięciu kursora myszy nad wyniki wyszukiwania wyświetlana jest podpowiedź ze ścieżką do pliku, podaną względem katalogu głównego. Naciśnij klawisz Enter albo kliknij pozycję, aby otworzyć plik.

   W przypadku plików ze zgodnym tekstem wyróżniane jest pierwsze wystąpienie tego tekstu. Aby przejść do kolejnych wystąpień, naciśnij klawisze **Cmd+G**.

   Uwaga: *Aby zamknąć panel wyników aktywnego wyszukiwania, kliknij poza panelem albo naciśnij klawisz Escape / Esc*

(cc) BY-NC-SA. Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Wstawianie dźwięku HTML5

Ta funkcja jest dostępna tylko dla użytkowników platformy Creative Cloud i abonentów pojedynczych produktów. Aby dołączyć do grona użytkowników platformy Adobe Creative Cloud, odwiedź stronę Adobe Creative Cloud.

Program Dreamweaver umożliwia wstawianie dźwięku HTML5 na strony WWW i wyświetlanie podglądu tego elementu. Element AUDIO języka HTML5 to standardowa metoda osadzania zawartości dźwiękowej na stronach WWW.

Więcej informacji o elemencie AUDIO języka HTML5 zawiera artykuł HTML5 audio w serwisie W3schools.com.

Wstawianie dźwięku HTML5
Podgląd dźwięku w przeglądarce

Wstawianie dźwięku HTML5

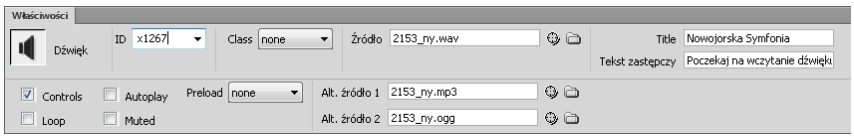
Do góry

1. Upewnij się, że kursor jest w miejscu, w którym ma zostać wstawiony dźwięk.
2. Wybierz polecenie Wstaw > Multimedia > Dźwięk HTML5. Plik dźwiękowy zostanie wstawiony w wybranym miejscu.
3. W panelu Właściwości wprowadź następujące informacje:
   - Źródło / Alt. źródło 1 / Alt. źródło 2: W polu Źródło wprowadź położenie pliku dźwiękowego. Możesz również kliknąć ikonę folderu, aby wybrać plik dźwiękowy z komputera. Różne przeglądarki obsługują różne formaty plików dźwiękowych. Jeśli format pliku dźwiękowego określonego w polu Źródło nie jest obsługiwany, użyty zostanie plik z pola Alt. źródło 1 lub Alt. źródło 2. Przeglądarka odtworzy dźwięk z pierwszego pliku o rozpoznawalnym formacie.

Aby szybko dodać pliki wideo w tych trzech polach, można użyć wielokrotnego zaznaczenia. Jeśli wybierze się trzy formaty wideo dla tego samego pliku wideo z danego folderu, to jako wartość pola Źródło zostanie użyty pierwszy format na liście. Kolejne formaty zostaną użyte do automatycznego wypełnienia pól Alt. źródło 1 oraz Alt. źródło 2.

Przeglądarka	MP3	Wav	Ogg
Internet Explorer 9	TAK	NIE	NIE
Firefox 4.0	NIE	TAK	TAK
Google Chrome 6	TAK	TAK	TAK
Apple Safari 5	TAK	TAK	NIE
Opera 10.6	NIE	TAK	TAK

- Tytuł: podaj tytuł pliku dźwiękowego.
- Tekst zastępczy: podaj tekst wyświetlany w przeglądarkach, które nie obsługują standardu HTML 5.
- Sterowanie: wybierz te opcje, jeśli chcesz wyświetlić na stronie HTML formanty sterujące odtwarzaniem dźwięku, np. Odtwarzaj, Przerwij i Wycisz.
- Autoodtwarzanie: wybierz tę opcję, jeśli odtwarzanie dźwięku ma się rozpocząć automatycznie po wczytaniu strony WWW.
- Dźwięk w pętli: wybierz tę opcję, jeśli dźwięk ma być odtwarzany tak długo, dopóki użytkownik nie zatrzyma odtwarzania.
- Wycisz: wybierz tę opcję, jeśli po pobraniu dźwięk ma zostać wyciszony.
- Wstępne ładowanie: jeśli wybierzesz opcję Auto, cały plik dźwiękowy zostanie załadowany podczas pobierania strony. Jeśli wybierzesz opcję Metadane, po zakończeniu pobierania strony pobrane zostaną tylko metadane.



Panel Właściwości dźwięku HTML5

Podgląd dźwięku w przeglądarce

Do góry

1. Zapisz stronę WWW.
2. Wybierz polecenie Plik > Podgląd w przeglądarce. Wybierz przeglądarkę, w której chcesz wyświetlić podgląd elementu dźwiękowego.

(cc) BY-NC-SA. Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Wstawianie wideo HTML5

Ta funkcja jest dostępna tylko dla użytkowników platformy Creative Cloud i abonentów pojedynczych produktów. Aby dołączyć do grona użytkowników platformy Adobe Creative Cloud, odwiedź stronę Adobe Creative Cloud.

Program Dreamweaver umożliwia wstawianie zawartości wideo na strony WWW w języku HTML5.

Element VIDEO języka HTML5 udostępnia standardową metodę osadzania filmów lub materiału wideo na stronach WWW.

Więcej informacji na temat elementu VIDEO języka HTML5 zawiera artykuł HTML5 Video w serwisie W3schools.com.

Wstawianie zawartości wideo HTML5 w programie Dreamweaver
Wstawianie wideo HTML5
Podgląd wideo w przeglądarce

Wstawianie wideo HTML5

Do góry

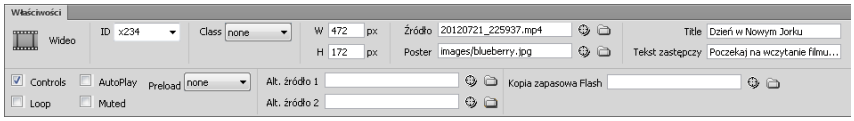
1. Upewnij się, że kursor jest w miejscu, w którym ma zostać wstawiony materiał wideo.
2. Wybierz polecenie Wstaw > Multimedia > Wideo HTML5. Element VIDEO języka HTML5 zostanie wstawiony w wybranym miejscu.
3. Określ wartości poszczególnych opcji w panelu Właściwości.
   - Źródło / Alt. źródło 1 / Alt. źródło 2: W polu Źródło wprowadź położenie pliku wideo. Możesz również kliknąć ikonę folderu, aby wybrać plik wideo z komputera. Różne przeglądarki obsługują różne formaty plików wideo. Jeśli format pliku wideo określonego w polu Źródło nie jest obsługiwany, użyty zostanie plik z pola Alt. źródło 1 lub Alt. źródło 2. Przeglądarka odtworzy materiał z pierwszego pliku wideo o rozpoznawalnym formacie.

   Aby szybko dodać pliki wideo w tych trzech polach, można użyć wielokrotnego zaznaczenia. Jeśli wybierze się trzy formaty wideo dla tego samego pliku wideo z danego folderu, to jako wartość pola Źródło zostanie użyty pierwszy format na liście. Kolejne formaty zostaną użyte do automatycznego wypełnienia pól Alt. źródło 1 oraz Alt. źródło 2.

   Poniższa tabela zawiera więcej informacji o formatach wideo obsługiwanych przez poszczególne przeglądarki. Najnowsze informacje zawiera strona HTML5 — Browser Support.

Przeglądarka	MP4	WebM	Ogg
Internet Explorer 9	TAK	NIE	NIE
Firefox 4.0	NIE	TAK	TAK
Google Chrome 6	TAK	TAK	TAK
Apple Safari 5	TAK	NIE	NIE
Opera 10.6	NIE	TAK	TAK

   - Tytuł: podaj tytuł materiału wideo.
   - Szerokość (Sz.): wprowadź szerokość materiału wideo w pikselach.
   - Wysokość (W.): wprowadź wysokość materiału wideo w pikselach.
   - Sterowanie: wybierz te opcje, jeśli chcesz wyświetlić na stronie HTML formanty sterujące odtwarzaniem wideo, np. Odtwarzaj, Przerwij i Wycisz.
   - Autoodtwarzanie: wybierz tę opcję, jeśli odtwarzanie wideo ma się rozpocząć automatycznie po wczytaniu strony WWW.
   - Afisz: wprowadź położenie obrazu, który ma być wyświetlany do czasu, gdy zostanie pobrany cały film lub użytkownik kliknie opcję Odtwarzaj. Wartości Wysokość i Szerokość są wypełniane automatycznie podczas wstawiania obrazu.
   - Pętla: wybierz tę opcję, jeśli materiał wideo ma być odtwarzany tak długo, dopóki użytkownik nie zatrzyma odtwarzania.
   - Wyciszony: wybierz tę opcję, aby wyciszyć dźwięk w materiale wideo.
   - Flash Video: wybierz plik SWF na potrzeby przeglądarek, które nie obsługują wideo HTML5.
   - Tekst zastępczy: podaj tekst wyświetlany w przeglądarkach, które nie obsługują standardu HTML5.
   - Wstępne ładowanie: określa preferencje twórcy materiału dotyczące sposobu ładowania wideo podczas wczytywania strony. Wybranie opcji Auto powoduje, że przy pobieraniu strony ładowany jest cały materiał wideo. Jeśli wybierzesz opcję Metadane, po zakończeniu pobierania strony pobrane zostaną tylko metadane.



Panel Właściwości wideo HTML5

Podgląd wideo w przeglądarce

Do góry

1. Zapisz stronę WWW.
2. Wybierz polecenie Plik > Podgląd w przeglądarce. Wybierz przeglądarkę, w której chcesz wyświetlić podgląd materiału wideo.

(cc) BY-NC-SA. Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Rozszerzona obsługa elementów formularza w języku HTML5

Ta funkcja jest dostępna tylko dla użytkowników platformy Creative Cloud i abonentów pojedynczych produktów. Aby dołączyć do grona użytkowników platformy Adobe Creative Cloud, odwiedź stronę Adobe Creative Cloud.

Zmodyfikowany obieg pracy formularzy w programie Dreamweaver
Nowe atrybuty wspólne dla elementów formularzy
Elementy formularzy ze zmodyfikowanymi atrybutami
Elementy formularzy HTML5

W ramach kontynuacji obsługi języka HTML5 w programie Dreamweaver wprowadzono nowe atrybuty dla niektórych elementów formularzy. Udostępniono także cztery nowe elementy formularzy HTML5.

Elementy formularzy można znaleźć w menu panelu Wstaw. Wybierz polecenie Okno > Wstaw. Z menu panelu Wstaw wybierz polecenie Formularze.

Łącza pokrewne

Nowe atrybuty wspólne dla elementów formularzy

Do góry

Następujące atrybuty są wspólne dla wszystkich elementów formularzy:

- `Disabled` (Wyłączony): wybierz tę opcję, jeśli przeglądarka ma wyłączyć dany element
- `Required` (Wymagany): wybierz tę opcję, jeśli przeglądarka ma sprawdzać, czy podano wartość
- `Autocomplete` (Autouzupełnianie): wybierz tę opcję, aby automatycznie wypełniać wartości, gdy użytkownik wprowadza informacje w przeglądarce.
- `Autofocus` (Auto-uaktywnianie): wybierz tę opcję, jeśli chcesz, by po wczytaniu strony do przeglądarki ten element był automatycznie aktywny.
- `Read only`: wybierz tę opcję, aby ustawić wartość elementu w tryb „tylko do odczytu”.
- `Form`: określa przynajmniej jeden formularz, do którego należy dany element <input>.
- `Name` (Nazwa): niepowtarzalna nazwa używana jako odniesienie do tego obiektu w kodzie.
- `Placeholder` (Element zastępczy): wskazówka opisująca oczekiwaną wartość pola wprowadzania
- `Pattern` (Wzór): wyrażenie regularne służące do walidacji (sprawdzania poprawności) wartości formularza.
- `Title` (Tytuł): dodatkowe informacje o elemencie. Wyświetlane w formie podpowiedzi.
- `Tab Index` (Indeks tabulatora): określa położenie bieżącego elementu w porządku przejścia tabulatorów w bieżącym dokumencie.

Elementy formularzy ze zmodyfikowanymi atrybutami

Do góry

- `Formnovalidate` (Formularz bez walidacji): wybranie tej opcji wyłącza walidację (sprawdzanie poprawności) formularza. Opcja powoduje przesłonięcie atrybutu „Novalidate” na poziomie formularza.
- `Formenctype` (Typ kodowania formularza): typ MIME, który oprogramowanie agenta użytkownika ma powiązać z danym elementem podczas wysyłania formularza.
- `Form Target` (Element docelowy formularza): nazwa kontekstowa przeglądania lub hasło, które reprezentują element docelowy formantu.
- `Accept-charset` (Akceptuj zestaw znaków): określa kodowanie znaków używane podczas wysyłania formularza.

Uwaga: *Odsyłacze do atrybutów zawierają informacje o wszystkich atrybutach wymienionych w specyfikacjach HTML5. Panel Właściwości nie zawiera wszystkich tych atrybutów. Atrybuty, których nie ma w panelu, można dodawać w widoku Kod.*

Element formularza	Nowe atrybuty konkretnych elementów	Opis atrybutów
Text	`List`	http://www.w3.org/TR/html-markup/input.text.html
Button	<Brak nowych atrybutów specjalnych elementu>	http://www.w3.org/wiki/HTML/Elements/button
Checkbox	<Brak nowych atrybutów specjalnych elementu>	http://www.w3.org/TR/html-markup/input.checkbox.html

File	`Multiple`	http://www.w3.org/TR/html-markup/input.file.html
Form	`Novalidate`, `Accept-charset`	http://www.w3.org/TR/2012/WD-html-markup-20120329/form.html
Hidden	<Brak nowych atrybutów specjalnych elementu>	http://www.w3.org/TR/2012/WD-html-markup-20120329/input.hidden.html
Password	<Brak nowych atrybutów specjalnych elementu>	http://www.w3.org/TR/html-markup/input.password.html
Image	`Width, Height, Action, Method, Formnovalidate, Formenctype, Formtarget.`	http://www.w3.org/TR/html-markup/input.image.html
Reset	<Brak nowych atrybutów specjalnych elementu>	http://dev.w3.org/html5/markup/button.reset.html
Submit	`Formnovalidate, Formenctype, Formtarget, Action, Tabindex, Method.`	http://www.w3.org/TR/html-markup/input.submit.html
Radio	<Brak nowych atrybutów specjalnych elementu>	http://www.w3.org/TR/html-markup/input.radio.html
Textarea	`Rows, Cols, Placeholder, Wrap, Maxlength, Tabindex`	http://www.w3.org/TR/html-markup/textarea.html
Select	`Size`	http://www.w3.org/wiki/HTML/Elements/select

Elementy formularzy HTML5

Do góry

Element formularza	Dostępny w wersji	Opis	Opis atrybutów
Color	12.2	Umożliwia wprowadzanie koloru.	http://www.w3.org/TR/html-markup/input.color.html
Date	12.2	Formant ułatwiający użytkownikowi wybranie daty.	http://www.w3.org/TR/html-markup/input.date.html
Date Time	12.2	Umożliwia użytkownikowi wybranie daty i godziny (wraz ze strefą czasową).	http://www.w3.org/TR/html-markup/input.datetime.html
Date Time Local	12.2	Umożliwia użytkownikowi wybranie daty i godziny (bez strefy czasowej).	http://www.w3.org/TR/html-markup/input.datetime-local.html
Month	12.2	Umożliwia użytkownikowi wybranie miesiąca i roku.	http://www.w3.org/TR/html-markup/input.month.html
Number	12.2	Używany w przypadku pól, które powinny zawierać tylko liczby.	http://www.w3.org/TR/html-markup/input.number.html
Range	12.2	Używany w przypadku pól, które powinny zawierać zakres wartości liczbowych.	http://www.w3.org/TR/html-markup/input.range.html
Time	12.2	Umożliwia użytkownikowi wybranie godziny.	http://www.w3.org/TR/html-markup/input.time.html
Week	12.2	Umożliwia użytkownikowi wybranie tygodnia i roku.	http://www.w3.org/TR/html-markup/input.week.html
E-mail	12.1	Formant umożliwiający edycję listy adresów e-mail podanych w wartości elementu.	http://www.w3.org/TR/html-markup/input.email.html
Search	12.1	Formant składający się z jednowierszowego pola edycji zwykłego tekstu. Umożliwia wpisywanie haseł do wyszukania.	http://www.w3.org/TR/html-markup/input.search.html
Telephone (Tel)	12.1	Formant składający się z jednowierszowego pola edycji zwykłego tekstu. Umożliwia wpisywanie numeru telefonu.	http://www.w3.org/TR/html-markup/input.tel.html

URL	12.1	Formant umożliwiający edycję bezwzględnego adresu URL podanego w wartości elementu.	http://www.w3.org/TR/html-markup/input.url.html

(cc) BY-NC-SA. Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Co nowego w wersji CS6

Aktualizacje Creative Cloud późniejsze niż CS6
Samouczki wideo
Wstawianie zawartości wideo HTML5
Nowy menedżer serwisów
Układy CSS oparte na elastycznej siatce
Przejścia CSS3
Wybór wielu klas CSS
Integracja z usługą PhoneGap Build
Obsługa standardu jQuery Mobile 1.0 i próbek jQuery Mobile
Integracja z aplikacją Business Catalyst
Czcionki internetowe
Uproszczona optymalizacja plików PSD
Udoskonalenia związane z transmisją w protokole FTP

Aktualizacje Creative Cloud późniejsze niż CS6

Do góry

Aktualizacja 12.1 (24 września 2012 r.):

Informacje o nowych możliwościach wprowadzonych w tej aktualizacji zawiera strona Co nowego | Creative Cloud.

Aktualizacja 12.2 (14 lutego 2013 r.):

Informacje o nowych możliwościach wprowadzonych w tej aktualizacji zawiera strona Co nowego | Creative Cloud | luty 2013 r.

Samouczki wideo

Do góry

Samouczki wideo dotyczące nowych funkcji programu Dreamweaver CS6 są teraz dostępne w serwisie Adobe TV (http://www.adobe.com/go/learn_dwcs6_adobetv_pl).

Nowy menedżer serwisów

Do góry

Okno dialogowe Zarządzaj serwisami (Serwisy > Zarządzaj serwisami) ma nowy wygląd i funkcjonalność. Jego działanie pozostaje jednak w większości niezmienione. Dodatkowe funkcje obejmują możliwość tworzenia i importowania serwisów Business Catalyst.

- Opcje okna dialogowego Zarządzanie serwisami

Układy CSS oparte na elastycznej siatce

Do góry

Układ elastycznej siatki to nowa, bardzo skuteczna funkcja programu Dreamweaver (Nowy > Nowy układ elastycznej siatki), umożliwiająca tworzenie ruchomych układów CSS, które są oparte na wymiarach wyrażonych procentowo i dzięki temu dopasowują się do różnych wielkości ekranu. Gdy strona WWW jest zbudowana na podstawie elastycznej siatki, układ i jego zawartość automatycznie dostosowują się do urządzenia wyświetlającego, z którego korzysta użytkownik. Może to być komputer stacjonarny, tablet albo smartfon.

- Adobe TV: Używanie układów elastycznej siatki w programie Dreamweaver CS6
- Adobe TV: Tworzenie adaptacyjnych układów za pomocą funkcji elastycznej siatki w programie Dreamweaver CS6
- Używanie układów elastycznej siatki w programie Dreamweaver CS6
- Samouczki WebDesign Tuts — układy elastycznej siatki programu Dreamweaver CS6: pierwsze kroki.

Przejścia CSS3

Do góry

Nowy panel Przejścia CSS umożliwia płynną zmianę właściwości elementów strony opartych na stylach CSS w reakcji na takie zdarzenia, jak kliknięcie, uaktywnienie lub przesunięcie kursora myszy. (Typowy przykład zastosowania takich efektów to pozycja menu, która płynnie zmienia kolor na inny po umieszczeniu nad nią kursora myszy). Przejścia CSS można teraz tworzyć zarówno na poziomie kodu, jak i za pomocą nowego panelu Przejścia CSS (Okno > Przejścia CSS).

- Podstawowe informacje o przejściach CSS3

- Efekty przejść CSS3 w programie Dreamweaver (odniesienie)
- Tworzenie płynnych zmian za pomocą panelu Przejścia CSS (samouczek)
- Adobe TV: Używanie efektów przejść CSS3 w programie Dreamweaver CS6

Wybór wielu klas CSS

Do góry

Do jednego elementu można teraz stosować wiele klas CSS. Zaznacz element, otwórz okno dialogowe Wybór wielu klas, a następnie wybierz klasy. Po zastosowaniu wielu klas program Dreamweaver tworzy nową klasę zbiorczą złożoną z wybranych klas. Nowa klasa zbiorcza będzie dostępna w innych miejscach, w których wybiera się parametry CSS.

Okno dialogowe Wybór wielu klas można otworzyć na kilka sposobów:

- Z inspektora właściwości HTML (wybierz z menu polecenie Zastosuj wiele klas).
- Z wyskakującego menu Reguła docelowa w inspektorze właściwości CSS.
- Z kontekstowego menu selektora znaczników na dole okna dokumentu (kliknij znacznik prawym przyciskiem myszy i wybierz polecenie Ustaw klasę > Zastosuj wiele klas).

Adobe TV: Wybieranie wielu klas w programie Dreamweaver CS6

Integracja z usługą PhoneGap Build

Do góry

Dzięki bezpośredniej integracji z nową usługą PhoneGap Build, użytkownicy programu Dreamweaver CS6 mogą tworzyć aplikacje w rodzimym formacie urządzeń przenośnych, wykorzystując już posiadaną znajomość języka HTML i JavaScript oraz stylów CSS. Po zalogowaniu do usługi PhoneGap Build za pomocą panelu PhoneGap Build (Serwis > PhoneGap Build) można utworzyć aplikację internetową bezpośrednio w tej usłudze, a następnie pobrać gotową aplikację na lokalny komputer stacjonarny lub urządzenie przenośne. Usługa PhoneGap Build zapewnia zarządzanie projektem i umożliwia tworzenie aplikacji w formatach rodzimych najpopularniejszych platform mobilnych, w tym Android, iOS, Blackberry, Symbian i webOS.

- Co to jest PhoneGap?
- Pakowanie aplikacji internetowych za pomocą usługi PhoneGap Build (odniesienie)
- Adobe TV: Pakowanie aplikacji za pomocą usługi PhoneGap Build

Obsługa standardu jQuery Mobile 1.0 i próbek jQuery Mobile

Do góry

jQuery Mobile 1.0

Program Dreamweaver CS6 jest dostarczany wraz z plikami jQuery 1.6.4 oraz jQuery Mobile 1.0. Wzory stron jQuery Mobile są dostępne w oknie dialogowym Nowy dokument (Plik > Nowy > Strona z przykładu > Rozpoczęcie pracy z biblioteką jQuery Mobile). Tworząc strony jQuery Mobile, można teraz również wybrać jeden z dwóch typów pliku CSS: pełne pliki CSS lub pliki CSS podzielone na elementy strukturalne i elementy motywu.

- Aplikacje jQuery Mobile i strony startowe
- Adobe TV: Rozszerzona obsługa biblioteki jQuery Mobile w programie Dreamweaver CS6

Próbki jQuery Mobile

Nowy panel Próbki jQuery Mobile (Okno > Próbki jQuery Mobile) umożliwia wyświetlenie podglądu wszystkich próbek (motywów) w pliku CSS jQuery Mobile. Za pomocą panelu można również stosować próbki lub usuwać je z różnych elementów strony internetowej jQuery Mobile. Pozwala to na stosowanie różnych próbek do poszczególnych nagłówków, list, przycisków i innych elementów.

- Używanie motywów jQuery w programie Dreamweaver CS6 (samouczek)
- Adobe TV: Rozszerzona obsługa biblioteki jQuery Mobile w programie Dreamweaver CS6

Integracja z aplikacją Business Catalyst

Do góry

Nowe serwisy Business Catalyst

Serwis próbny Business Catalyst można teraz utworzyć bezpośrednio w programie Dreamweaver. Pozwala to sprawdzić szeroką gamę możliwości Business Catalyst i płynących z nich korzyści dla klientów.

Panel Business Catalyst

Po zalogowaniu do utworzonego przez siebie serwisu Business Catalyst można wstawiać i modyfikować poszczególne moduły bezpośrednio z panelu Business Catalyst (Okno > Business Catalyst) w programie Dreamweaver. Program zapewnia dostęp do rozbudowanych funkcji, takich jak katalogi produktów, integracja z blogami i mediami społecznościowymi, obsługa koszyka zamówień itp. Taka integracja pozwala na płynną pracę jednocześnie z plikami lokalnymi w programie Dreamweaver oraz z zawartością bazy danych serwisu Business Catalyst.

- Integracja programów Dreamweaver i Business Catalyst (odniesienie)

- Reimportowanie serwisów Business Catalyst do programu Dreamweaver CS6 (odniesienie)
- Dostosowywanie modułu Business Catalyst za pomocą programu Dreamweaver (odniesienie)
- Adobe TV: Tworzenie i edytowanie serwisu Business Catalyst

Czcionki internetowe

Do góry

W programie Dreamweaver można teraz używać kreatywnych czcionek obsługiwanych w sieci WWW (takich jak czcionki Google lub Typekit). Najpierw należy użyć Menedżera czcionek internetowych (Modyfikuj > Czcionki internetowe), aby zaimportować takie czcionki do serwisu programu Dreamweaver. Od tego momentu czcionka internetowa będzie dostępna do użytku w tworzonych stronach WWW.

- Adobe TV: Praca z czcionkami internetowymi w programie Dreamweaver CS6

Uproszczona optymalizacja plików PSD

Do góry

Okno dialogowe Podgląd obrazu z programu Dreamweaver CS5 zmieniło nazwę na okno Optymalizacja obrazu. Aby otworzyć to okno dialogowe, zaznacz obraz w oknie dokumentu i kliknij przycisk Edytowanie ustawień obrazu w Inspektorze właściwości. Część opcji dostępnych poprzednio (w wersji CS5) w oknie dialogowym Podgląd obrazu znajduje się teraz w Inspektorze właściwości.

W widoku Projekt jest wyświetlany natychmiastowy podgląd obrazu aktualizowany zgodnie ze zmianami wprowadzanymi w oknie dialogowym Optymalizacja obrazu.

- Edytowanie obrazów w programie Dreamweaver (odniesienie)
- Adobe TV: Edytowanie obrazów w programie Dreamweaver CS6

Udoskonalenia związane z transmisją w protokole FTP

Do góry

Program Dreamweaver używa transmisji wielokanałowej, co umożliwia przesyłanie wybranych plików przez wiele kanałów na raz. Ponadto program Dreamweaver umożliwia jednoczesną transmisję plików za pomocą operacji pobierania i wysyłania.

Jeśli dysponuje się dostateczną przepustowością sieci, wielokanałowa transmisja asynchroniczna w protokole FTP znacznie przyspiesza proces przesyłania plików.

Więcej informacji zawiera strona http://blogs.adobe.com/dreamweaver/2012/06/ftp-improvement-in-dreamweaver-cs6.html.

(cc) BY-NC-SA. Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Zmiany opcji wstawiania

Ta funkcja jest dostępna tylko dla użytkowników platformy Creative Cloud i abonentów pojedynczych produktów. Aby dołączyć do grona użytkowników platformy Adobe Creative Cloud, odwiedź stronę Adobe Creative Cloud.

Szybszy dostęp do opcji wstawiania i rozszerzona obsługa elementów HTML5
Opcje już nieużywane
Zreorganizowane opcje w panelu Wstaw i menu Wstaw

Szybszy dostęp do opcji wstawiania i rozszerzona obsługa elementów HTML5

Do góry

Opcje w panelu Wstaw i menu Wstaw zostały zreorganizowane, aby ułatwić szybki dostęp do nich. W menu Wstaw dodano nowe elementy HTML5.

Opcje wstawiania zostały zmienione z następujących powodów:

- Zsynchronizowano kolejność opcji w panelu Wstaw z opcjami w menu Wstaw. Ułatwia to odnalezienie potrzebnej opcji.
- W ramach rozszerzonej obsługi standardu HTML5 w programie Dreamweaver w opcjach wstawiania pojawiły się nowe elementy HTML5.
- Wycofano z użycia opcje wstawiania, które wymagały użycia wielu kliknięć. Opcje te można z łatwością skonfigurować za pomocą Inspektora właściwości lub widoku Kod.

Opcje już nieużywane

Do góry

Wycofano z użycia opcje wstawiania, które wymagały użycia wielu kliknięć. Opcje te można skonfigurować za pomocą Inspektora właściwości lub widoku Kod.

Z tego powodu nie są już używane następujące okna dialogowe: Edytor znaczników, Przybornik znaczników, Znacznik formularza oraz Atrybuty dostępności wstawianego znacznika. Dlatego też w menu kontekstowym nie są już dostępne opcje odpowiadające tym oknom.

Wycofano następujące opcje z sekcji Dane w panelu Wstaw: Zestaw danych, Powtórz, Region orazPowtórz listę.

Wycofano następujące opcje z kategorii Znaczniki elementu Head w sekcji HTML: Refresh, Base, Link.

Opcja ustawiania kolorowych ikon w panelu Wstaw została wycofana. Dostępne są tylko czarno-białe ikony elementów.

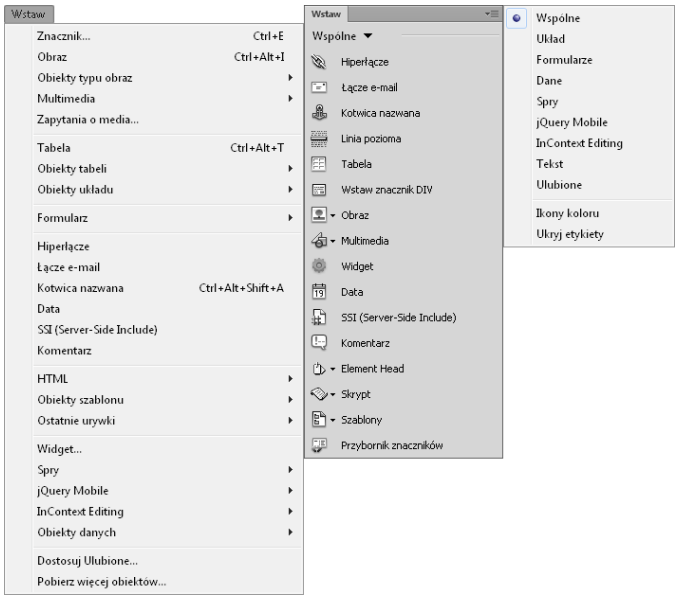
Zreorganizowane opcje w panelu Wstaw i menu Wstaw

Do góry

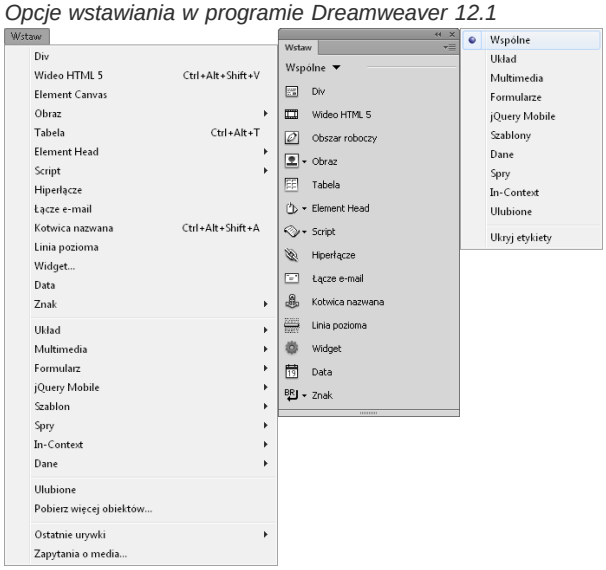
Panel Wstaw i menu Wstaw zostały zreorganizowane w celu zapewnienia synchronizacji między nimi. Kolejność opcji w panelu Wstaw jest taka sama, jak opcji w menu Wstaw.

Udostępniono także nowe opcje, a część starych opcji usunięto.

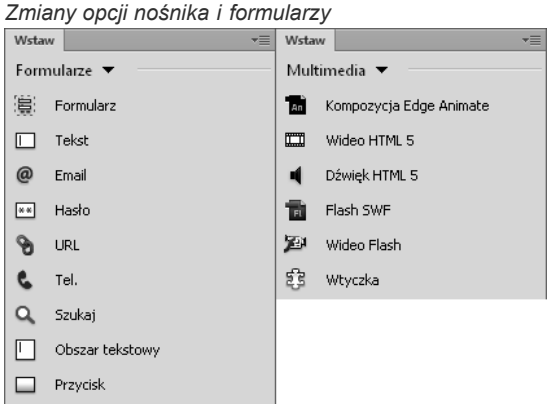
Opcje wstawiania w programie Dreamweaver 12 (CS6)



Opcje wstawiania w programie Dreamweaver 12.1



Zmiany opcji nośnika i formularzy



Opcja	CS6, CS5.5	Creative Cloud	Opcje
Div	Wstaw > Obiekty układu > Znacznik DIV	Wstaw > Znacznik DIV	
Wideo HTML 5	Niedostępne	Wstaw > Wideo HTML5	
Obszar roboczy	Niedostępne	Wstaw > Obszar roboczy	
			Łamanie wiersza, Twarda

Znak	Wstaw > HTML > Znaki specjalne	Wstaw > Znak	spacja, Prawa autorskie, Zarejestrowany znak towarowy, Znak towarowy, Funt, Jen, Euro, Cudzysłów otwierający, Cudzysłów zamykający, Pauza, Półpauza, Inny
Element Head	Wstaw > HTML > Znaczniki w elemencie Head	Wstaw > Element Head	Meta, Keywords, Description, Viewport
Linia pozioma	Niedostępne	Wstaw > Linia pozioma	
Dane	Wstaw > Obiekty danych	Wstaw > Dane	Zestaw rekordów, Procedura składowana, Dynamiczne dane, Powtarzaj region, Pokaż region, Podział zestawu rekordów na strony, Idź do, Wyświetl liczbę rekordów, Zestaw stron Wzorzec-szczegóły, Wstaw rekord, Uaktualnij rekord, Usuń rekord, Uwierzytelnianie użytkownika, Transformacja XSLT
Znacznik	Wstaw > Znacznik	Niedostępne	
Obraz	Wstaw > Obraz	Wstaw > Obraz	Obraz, Obraz po najeździe, Plik HTML programu Fireworks
Multimedia	Wstaw > Multimedia	Wstaw > Multimedia	Kompozycja Edge Animate, Flash SWF, Flash Video, Wideo HTML5, Dźwięk HTML5, Wtyczka
Zapytania o media	Wstaw > Zapytania o media	Wstaw > Zapytania o media	
Tabela	Wstaw > Tabelę	Wstaw > Tabelę	
Obiekty tabeli	Wstaw > Obiekty tabeli	Niedostępne	
Układ	Wstaw > Układ	Wstaw > Układ	DIV, DIV układu elastycznej siatki, Rysuj blok DIV AP, Element Header, Element HGroup, Nawigacja, Element Aside, Element Article, Element Section, Element Footer, Ramki
Formularz	Wstaw > Formularz	Wstaw > Formularz	Formularz, Tekst, E-mail, Hasło, URL, Tel., Wyszukiwanie — obszar tekstowy (Textarea), Przycisk, Wyślij, Wyzeruj, Plik, Przycisk obrazu, Ukryty, Wybierz, Przycisk opcji, Grupa przycisków opcji, Pole wyboru, Grupa pól wyboru, Zestaw pól, Etykieta
Hiperłącze	Wstaw > Hiperłącze	Wstaw > Hiperłącze	
Łącze e-mail	Wstaw > Łącze e-mail	Wstaw > Łącze e-mail	
Kotwica nazwana	Wstaw > Kotwica nazwana	Wstaw > Kotwica nazwana	
Data	Wstaw > Datę	Wstaw > Datę	
Dołączenie (Include) po stronie serwera	Wstaw > Dołączenie po stronie serwera	Niedostępne	
Komentarz	Wstaw > Komentarz	Niedostępne	
HTML	Wstaw > HTML	Niedostępne	
Szablon	Wstaw > Szablon	Wstaw > Szablon	Utwórz szablon, Utwórz szablon zagnieżdżony, Region edytowalny, Region opcjonalny, Region powtarzalny, Edytowalny region opcjonalny, Tabela powtarzalna

Ostatnie urywki	Wstaw > Ostatnie urywki	Wstaw > Ostatnie urywki	
Widget	Wstaw > Widget	Wstaw > Widget	
jQuery Mobile	Wstaw > jQuery Mobile	Wstaw > jQuery Mobile	Strona, Widok listy, Siatka układu, Blok zwijany, Tekst, Hasło, Obszar tekstowy, Wybór, Pole wyboru, Przycisk opcji, Przycisk, Suwak, Przełącznik
In-Context	Wstaw > In-Context	Wstaw > In-Context	Region edytowalny, Region powtarzalny
Spry	Wstaw > Spry	Wstaw > Spry	Zestaw danych, Region, Powtórz, Powtórz listę, Pole tekstowe z walidacją, Obszar tekstowy z walidacją, Pole wyboru z walidacją, Wybór z walidacją, Hasło z walidacją, Potwierdzenie z walidacją, Grupa przycisków opcji z walidacją, Pasek menu, Panele z zakładkami, Harmonijka, Panel zwijany, Podpowiedź
Obiekty danych	Wstaw > Obiekty danych	Wstaw > Dane	
Ulubione	Wstaw > Ulubione	Wstaw > Ulubione	
Pobierz więcej obiektów	Wstaw > Pobierz więcej obiektów	Wstaw > Pobierz więcej obiektów	

(cc) BY-NC-SA. Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Arabic and Hebrew text

Bi-directional text flow
Tag editor
Text direction and Unicode-bidi in CSS Rules
Table properties
Div properties

New and improved features for working in Arabic and Hebrew are available in the Middle East and North African edition of this software.

Bi-directional text flow

To the top

Text in Middle Eastern languages is mostly written from right to left (RTL). However, in general, the most commonly used form is bi-directional (bidi) text - a mix of left-to-right and right-to-left text. An example of bidi text is a paragraph that includes Arabic and English text. In CS6, you can use Dreamweaver to type Arabic, Hebrew, or bidi text, in design view and code view.

In Dreamweaver Middle Eastern version, Right-to-left direction attribute can be applied to two notional objects, paragraphs and characters. The `direction` attribute can be applied to tags supported in the HTML specification. The direction attribute can take values: `ltr` (default), `rtl`, or `inherit`.

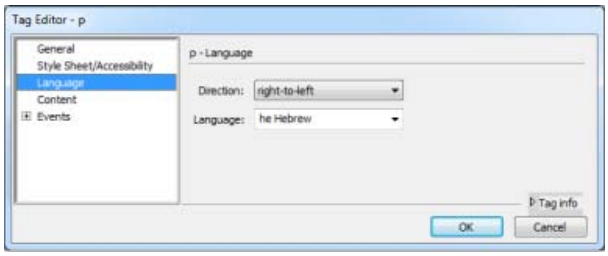
Direction attribute in CSS

When you enter Arabic, Hebrew, or mixed text, Dreamweaver recognizes the languages as Right-to-left (RTL) and displays it text appropriately.

Tag editor

To the top

You can apply direction and language settings using the Tag Editor.

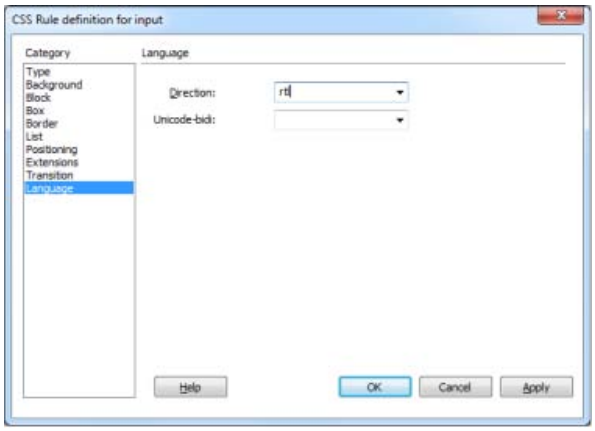


Tag Editor

Text direction and Unicode-bidi in CSS Rules

To the top

You can specify the Text direction as a CSS rule. In the CSS Rule definition dialog box, specify Direction and Unicode-bidi options.



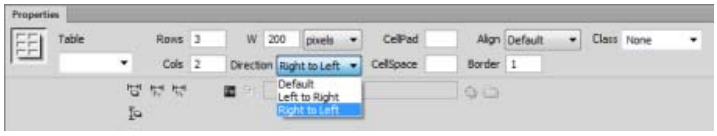
Language options in CSS Rules

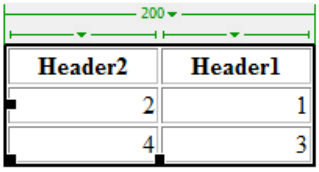
Table properties

To the top

Right-to-left tables are right aligned, and columns are ordered from right to left. The resizing handles appear on the left side. On tabbing, the cursor moves in RTL direction..

Specify the table direction using the Properties panel.



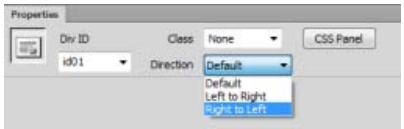


Right-to-left table

Div properties

To the top

Use Direction to specify the Div direction in the Properties.



Div direction

(cc) BY-NC-SA Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Legal Notices | Online Privacy Policy

Co nowego

Co nowego (CS5.5)
Co nowego (CS5)
Wycofywane funkcje

Ważne: *Na tej stronie znajduje się lista nowych funkcji w wersji Dreamweaver CS5 i Dreamweaver CS5.5. Strona nie zawiera jednak instrukcji korzystania z tych funkcji. Więcej informacji na temat tych nowych funkcji można uzyskać po kliknięciu odpowiednich odsyłaczy. W serwisie AdobeTV dostępne są również filmy przedstawiające przegląd funkcji dostępnych w wersji CS5 oraz w wersji CS5.5.*

Co nowego (CS5.5)

Do góry

Obsługa wielu ekranów

Projekty można wyświetlać w postaci podglądu przy różnej rozdzielczości ekranowej. Rozdzielczość można również definiować za pomocą zapytań o media. Na niektórych urządzeniach orientacja strony zmienia się w zależności od tego, w jaki sposób użytkownik trzyma to urządzenie. Testując zawartość na takie urządzenia, warto użyć podczas podglądu opcji „pionowo” i „poziomo”. Więcej informacji zawiera temat Projektowanie na wiele ekranów i urządzeń.

Obsługa zapytań o media

Zapytania o media umożliwiają dostosowywanie wyglądu serwisu do różnych rozdzielczości ekranowych. Więcej informacji zawiera sekcja Tworzenie zapytań o media (CS5.5 i nowsze wersje).

Aplikacje internetowe przeznaczone na urządzenia mobilne

Widget jQuery Mobile umożliwia szybkie tworzenie aplikacji internetowych, które będą działać na większości urządzeń przenośnych. Więcej informacji zawiera sekcja Tworzenie aplikacji internetowych przeznaczonych na urządzenia przenośne (CS5.5).

Pakowanie aplikacji internetowych na platformy Android, iPhone oraz iPad

Program Dreamweaver umożliwia spakowanie aplikacji internetowych i wdrażanie ich na urządzeniach z systemem operacyjnym Android™ lub iOS. Więcej informacji zawiera temat Pakowanie aplikacji internetowych jako rodzimych aplikacji mobilnych (CS5.5).

Obsługa kodu HTML5, CSS3 i jQuery

Program Dreamweaver obsługuje wskazówki do kodu HTML5, CSS3 i jQuery.

Dostępne są również układy startowe, umożliwiające tworzenie stron HTML5 od zera. Program Dreamweaver obsługuje funkcję HTML5, umożliwiającą osadzanie filmów wideo na stronach HTML. Więcej informacji zawiera sekcja Osadzanie plików wideo na stronach internetowych (HTML5).

Panel CSS został rozszerzony o często używane właściwości CSS3. Więcej informacji zawierają sekcje Wskazówki do kodu oraz Rozszerzona obsługa standardu CSS3 w panelu stylów CSS (CS5.5).

Obsługa protokołu FTPS

Dane można przesyłać w protokole FTPS. Protokół FTPS (FTP przez SSL) obsługuje zarówno szyfrowanie, jak i uwierzytelnianie, podczas gdy protokół SFTP oferuje tylko obsługę szyfrowania. Więcej informacji zawiera sekcja Połączenia FTPS (CS5.5).

Obsługa walidatora W3C

Funkcja walidatora W3C w programie Dreamweaver umożliwia tworzenie stron HTML i XHTML zgodnych ze standardami tej organizacji. Więcej informacji zawiera sekcja Walidacja dokumentów za pomocą walidatora W3C (CS5.5).

Co nowego (CS5)

Do góry

Adobe BrowserLab

Program Dreamweaver CS5 jest zintegrowany z usługą Adobe BrowserLab — jedną z nowych usług online pakietu CS Live, która zapewnia szybkie i precyzyjne rozwiązanie do testowania zgodności z różnymi przeglądarkami. Usługa BrowserLab umożliwia generowanie podglądu stron internetowych i zawartości lokalnej za pomocą wielu narzędzi do wyświetlania i porównywania. Zobacz BrowserLab.

Integracja z aplikacją Business Catalyst

Adobe Business Catalyst to aplikacja udostępniana w hostingu, która zastępuje tradycyjne narzędzia używane na komputerach biurkowych jedną, centralną platformą dla projektantów stron WWW. Aplikacja ta współpracuje z programem Dreamweaver, umożliwiając tworzenie serwisów WWW o różnym stopniu złożoności — od prostych stron WWW sterowanych danymi po rozbudowane sklepy internetowe. Zobacz http://www.adobe.com/go/business_catalyst_get_extension_pl.

Rozszerzenia stylów CSS

Włączanie i wyłączanie właściwości CSS

Funkcja ta umożliwia włączanie i wyłączanie właściwości CSS bezpośrednio z panelu Style CSS. Wyłączenie właściwości CSS powoduje po prostu, że jest ona otaczana znakami komentarza. Właściwość ta nie zostanie usunięta. Zobacz Włączanie i wyłączanie właściwości CSS.

Inspekcja stylów CSS

Tryb inspekcji stylów umożliwia wyświetlanie szczegółowej, wizualnej reprezentacji właściwości CSS o modelu blokowym, takich jak „padding” (odstępy), „border” (krawędzie) i „margin” (marginesy). Nie ma potrzeby wczytywania się w kod ani używania osobnych narzędzi innych firm, takich jak Firebug. Zobacz Inspekcja stylów CSS w widoku aktywnym.

Startowe układy CSS

Program Dreamweaver CS5 zawiera uaktualnione i uproszczone startowe układy CSS. Usunięto złożone selektory dziedziczone, które znajdowały się w układach w wersji CS4 i zastąpiono je uproszczonymi, łatwymi do prześledzenia klasami. Zobacz Tworzenie strony z układem CSS.

Pliki powiązane dynamicznie

Funkcja Pliki powiązane dynamicznie umożliwia wykrywanie wszystkich plików i skryptów zewnętrznych, niezbędnych do skomponowania stron w systemie CMS (Content Management System) opartych na standardzie PHP. Nazwy wykrytych plików są wyświetlane na pasku narzędziowym Pliki powiązane. W konfiguracji domyślnej program Dreamweaver obsługuje trzy struktury tego typu: Drupal, Joomla! i Wordpress. Struktury CMS. Zobacz Otwieranie plików dynamicznie powiązanych.

Nawigacja w widoku aktywnym

Nawigacja w widoku aktywnym powoduje uaktywnienie łączy w tym widoku. Pozwala to na interakcję z aplikacjami serwerowymi i danymi dynamicznymi. Funkcja ta umożliwia również wpisanie adresu URL w celu przeprowadzenia inspekcji stron z aktywnego serwera WWW oraz edytowanie przeglądanych stron, pod warunkiem, że istnieją one w jednym z lokalnie zdefiniowanych serwisów. Zobacz Podgląd stron w programie Dreamweaver.

Wskazówki do kodu PHP zawierającego klasy niestandardowe

Wskazówki do kodu PHP zawierającego klasy niestandardowe umożliwiają wyświetlanie podpowiedzi z prawidłową składnią funkcji, obiektów i stałych PHP. Ułatwia to bardziej precyzyjne wpisywanie kodu. Wskazówki do kodu dotyczą również funkcji i klas zdefiniowanych przez użytkownika, a także struktur innych firm, np. struktury Zend.

Uproszczona konfiguracja serwisu

Okno Definicja serwisu zostało przebudowane i nosi teraz nazwę Konfiguracja serwisu. Nowy układ okna ułatwia konfigurowanie lokalnego serwisu programu Dreamweaver, tak aby można było od razu rozpocząć tworzenie stron WWW. Kategoria serwera zdalnego umożliwia określanie serwerów zdalnych i testowych na jednym ekranie. Zobacz Konfigurowanie lokalnej wersji serwisu oraz Nawiązywanie połączenia z serwerem zdalnym.

Wskazówki do kodu właściwe dla serwisu

Funkcja Wskazówki do kodu właściwe dla serwisu umożliwia dostosowywanie środowiska kodowania z użyciem bibliotek PHP i struktur CMS innych firm, np. WordPress, Joomla! lub Drupal. Poszczególne źródła wskazówek do kodu, takie jak pliki motywów i inne niestandardowe pliki i katalogi PHP, można włączać i wyłączać. Zobacz Wskazówki do kodu właściwe dla serwisu.

Rozszerzona obsługa środowiska Subversion

Program Dreamweaver CS5 rozszerza obsługę środowiska Subversion, umożliwiając lokalne przenoszenie, kopiowanie lub usuwanie plików i późniejszą synchronizację zmian ze zdalnym repozytorium SVN. Nowe polecenie Przywróć umożliwia szybkie korygowanie konfliktów drzew i wycofywanie zmian w celu powrócenia do poprzedniej wersji pliku. Wprowadzono również nowe rozszerzenie, które umożliwia wybranie wersji środowiska Subversion dla danego projektu. Zobacz Pobieranie i odkładanie plików za pomocą oprogramowania Subversion (SVN).

Do góry

Wycofywane funkcje

W programie Dreamweaver w wersji CS5 nie są już używane następujące funkcje:

- Raport walidacji dostępności

- Zachowania ASP/JavaScript
- Zachowanie JavaScript „Sprawdź przeglądarkę”
- Łączenie się z serwerem FTP/RDS bez definiowania serwisu
- Zachowanie JavaScript „Sterowanie operacją Shockwave lub SWF”
- Tworzenie internetowego albumu fotografii
- Zachowanie JavaScript „Ukryj menu wysuwane”
- InContext Editing — zarządzanie dostępnymi klasami CSS
- Insert FlashPaper
- Wstawianie i usuwanie kodu MOTW
- Integracja z oprogramowaniem Microsoft Visual SourceSafe
- Paski nawigacji
- Zachowanie JavaScript „Odtwarzaj dźwięk”
- Menu Pokaż zdarzenia (panel Zachowania)
- Zachowanie JavaScript „Pokaż wyskakujące menu”
- Zachowania JavaScript dotyczące osi czasu
- Walidacja znaczników
- Wyświetlanie danych aktywnych

(cc) BY-NC-SA

Pierwsze kroki w programie Dreamweaver — samouczki

Poznaj program Dreamweaver: samouczki wideo
Adobe TV (22 lutego 2013 r.)
samouczek
Opracowane przez ekspertów samouczki z cyklu „Pierwsze kroki” i „Nowe funkcje” przedstawiają podstawowe możliwości programu Dreamweaver CS6.

Pierwsze kroki i samouczki
Dreamweaver Developer Center (19 lipca 2012 r.)
samouczek
Witamy w serwisie Dreamweaver Developer Center. Szybki dostęp do informacji o programie Dreamweaver: dostępne są filmy wideo prezentujące najważniejsze nowe funkcje i sposoby ich używania, można również od razu zacząć budować od podstaw swój pierwszy statyczny lub dynamiczny serwis WWW.

Dostosowywanie paska menu Spry
David Powers (1 stycznia 2011 r.)
samouczek
Prezentacja przebudowy standardowego paska menu w znacznie bardziej eleganckie rozwiązanie dzięki starannemu planowaniu i podstawowej znajomości kodu CSS.

Tworzenie stron na urządzenia przenośne w programie Dreamweaver CS5.5
David Karlins (3 sierpnia 2011 r.)
samouczek
David Karlins, autor „Adobe Creative Suite 5 Web Premium How-Tos: 100 Essential Techniques", prezentuje techniki budowania stron WWW na urządzenia przenośne w programie Dreamweaver za pomocą bibliotek JavaScript jQuery.

Tworzenie układu stron w programie Dreamweaver CS6
Adobe Creative Team (19 lipca 2012 r.)
artykuł
Samouczek przedstawia podstawy projektowania stron WWW, tworzenie miniaturek i siatek projektu, wstawianie i formatowanie nowych elementów predefiniowanego układu CSS oraz sprawdzanie zgodności z przeglądarkami.

Tworzenie i edytowanie serwisu Business Catalyst za pomocą programu Dreamweaver CS6
Adobe TV (19 lipca 2012)
samouczek wideo
Zawiera omówienie wbudowanych funkcji Business Catalyst dostępnych w wersji CS6, pracy z szablonami modułów za pomocą interfejsu tego produktu oraz prezentację kilku nowych funkcji, takich jak uzupełnianie kodu i pliki powiązane.

Część łączy podanych na tej stronie prowadzi do zasobów dostępnych tylko w języku angielskim.

Przestrzeń robocza i obieg pracy

Część łączy podanych na tej stronie prowadzi do zasobów dostępnych tylko w języku angielskim.

Obieg pracy i przestrzeń robocza w programie Dreamweaver

Interfejs użytkownika w programie Dreamweaver CC i nowszych wersjach został uproszczony. Dlatego niektóre opcje opisane w tym artykule mogą nie być dostępne w programie Dreamweaver CC i nowszych wersjach. Więcej informacji zawiera ten artykuł.

Omówienie obiegu pracy w programie Dreamweaver
Omówienie układu przestrzeni roboczej
Omówienie elementów przestrzeni roboczej
Omówienie okna Dokument
Omówienie paska narzędziowego Dokument
Omówienie paska narzędziowego Standardowy
Omówienie paska narzędziowego Renderowanie stylów
Omówienie paska narzędziowego Nawigacja w przeglądarce
Omówienie paska narzędziowego Kodowanie
Omówienie paska stanu
Omówienie Inspektora właściwości
Omówienie panelu Wstaw
Omówienie panelu Pliki
Omówienie panelu Style CSS
Omówienie wizualnych linii pomocniczych
Użytkownicy programu GoLive

Do góry

Omówienie obiegu pracy w programie Dreamweaver

Serwis internetowy można utworzyć na kilka sposobów. Oto jeden z nich:

Planowanie i konfigurowanie serwisu internetowego

Określ, gdzie umieszczone zostaną pliki i sprawdź wymagania serwisu, profile odbiorców oraz cele serwisu. Ponadto weź pod uwagę wymagania techniczne, takie jak dostęp użytkowników, ograniczenia przeglądarek, wtyczek oraz pobierania plików. Po zebraniu informacji i określeniu struktury możesz przystąpić do tworzenia serwisu. (Zobacz Informacje o serwisach programu Dreamweaver)

Organizacja plików serwisu i zarządzanie nimi

Za pomocą panelu Pliki można z łatwością dodawać i usuwać pliki i foldery oraz zmieniać ich nazwy, reorganizując je stosownie do własnych potrzeb. Panel Pliki udostępnia także wiele narzędzi do zarządzania serwisem, przesyłania plików na serwer zdalny i z tego serwera, konfigurowania procesu odkładania i pobierania do edycji, który zapobiega nadpisywaniu plików, a także synchronizacji plików między serwisem zdalnym i lokalnym. Panel Zasoby ułatwia organizowanie zasobów zawartych w serwisie. Większość zasobów można następnie przeciągać bezpośrednio z panelu Zasoby do dokumentu programu Dreamweaver. Program Dreamweaver umożliwia także zarządzanie elementami serwisów programu Adobe®Contribute®. (Zobacz Zarządzanie plikami i folderami oraz Zarządzanie zasobami i bibliotekami).

Tworzenie układu stron internetowych

Wybierz preferowaną technikę tworzenia układów lub skorzystaj z opcji układu programu Dreamweaver. Techniki można łączyć ze sobą, tworząc oczekiwany wygląd tworzonego serwisu. Podczas tworzenia układu można korzystać z elementów AP, stylów CSS lub też z zaprojektowanych wcześniej układów CSS programu Dreamweaver. Narzędzia tabeli umożliwiają szybkie tworzenie stron za pomocą rysowania i aranżacji struktury strony. Jeśli chcesz wyświetlić wiele elementów w tym samym czasie w przeglądarce, możesz skorzystać z ramek i umieścić w nich dokumenty. Nowe strony można również tworzyć na podstawie szablonu programu Dreamweaver. Szablony tych stron będą automatycznie aktualizowane po każdym zastosowaniu zmian. (Zobacz Tworzenie stron z użyciem arkuszy stylów CSS oraz Tworzenie układu stron w języku HTML).

Dodawanie zawartości do stron

Do stron możesz dodawać zasoby i elementy projektu, jak np. tekst, obrazy, obrazy rollover, mapy obrazów, kolory, filmy, dźwięk, łącza HTML, menu przeskoku i inne. Możesz też używać wbudowanych funkcji tworzenia stron, dla takich elementów jak tytuły czy tła, pisanie tekstu bezpośrednio na stronie lub import z innych dokumentów. Program Dreamweaver udostępnia także zachowania służące do wykonywania zadań w odpowiedzi na określone zdarzenie, np. walidację formularza po kliknięciu przycisku Wyślij lub otwarcie nowego okna przeglądarki po wczytaniu strony głównej. Ponadto program Dreamweaver udostępnia narzędzia do zwiększania wydajności serwisu internetowego oraz testowania stron pod względem zgodności z różnymi przeglądarkami internetowymi. (Zobacz Dodawanie zawartości do stron).

Tworzenie stron przez pisanie kodu

Tworzenie stron internetowych przez ręczne pisanie kodu jest kolejną metodą tworzenia serwisów. Program Dreamweaver dostarcza łatwych w użyciu narzędzi edycyjnych, ale zapewnia też zaawansowane środowisko kodowania. Podczas tworzenia i edycji stron internetowych można korzystać zarówno z jednej, jak i drugiej metody, lub z obydwu naraz. (Zobacz Praca z kodem strony).

Ustawianie aplikacji internetowych do obsługi zawartości dynamicznej

Wiele serwisów internetowych zawiera strony dynamiczne, umożliwiające odwiedzającym przeglądanie informacji przechowywanych w bazach danych i pozwalające użytkownikom na dodawanie i edycję informacji w bazach danych. Aby utworzyć takie strony, najpierw należy skonfigurować serwer WWW i serwer aplikacji, utworzyć lub zmodyfikować serwis programu Dreamweaver i połączyć się z bazą danych. (Zobacz Przygotowanie do budowy serwisów dynamicznych).

Tworzenie dynamicznych stron internetowych

W programie Dreamweaver można zdefiniować wiele źródeł zawartości dynamicznej, łącznie z zestawami rekordów wydzielonych z baz danych, parametrami formularzy oraz komponentami JavaBeans. Aby dodać zawartość dynamiczną do strony, wystarczy przeciągnąć tę zawartość na stronę.

Możesz ustawić swoją stronę na wyświetlanie jednego rekordu lub wielu rekordów w jednym czasie, wyświetlanie więcej niż jednej strony rekordów oraz łączy specjalnych do przechodzenia z jednej strony rekordów do następnej (i z powrotem), możesz także tworzyć liczniki rekordów, umożliwiające użytkownikom śledzenie rekordów. Za pomocą takich technologii, jak Adobe® ColdFusion®, oraz przy użyciu różnych serwisów WWW, możesz osadzać na stronach aplikacje i rozwiązania biznesowe. Jeśli potrzebujesz więcej elastyczności, możesz tworzyć własne zachowania serwerowe i formularze interaktywne. (Zobacz Tworzenie dynamicznych stron).

Testowanie i publikowanie

Testowanie stron internetowych jest procesem ciągłym trwającym przez cały cykl produkcyjny. Ostatnim etapem cyklu tworzenia serwisu internetowego jest jego publikacja na serwerze. Wielu programistów tworzy okresowe harmonogramy obsługi, aby zapewnić bieżącą aktualizację i funkcjonalność serwisu. (Zobacz Pobieranie plików z serwera i wysyłanie ich na serwer).

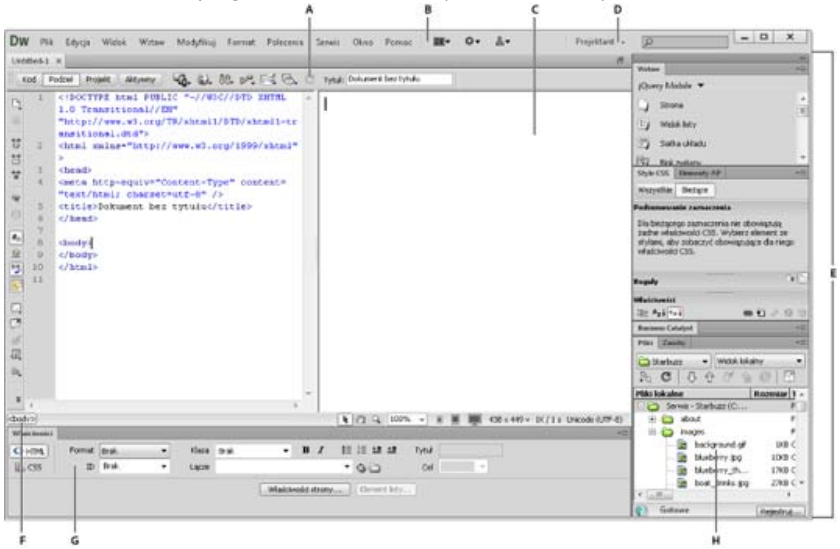
Samouczek wideo dotyczący możliwości programu Dreamweaver można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/lrvid4040_dw_pl.

Do góry

Omówienie układu przestrzeni roboczej

Przestrzeń robocza programu Dreamweaver umożliwia wyświetlanie właściwości dokumentów i obiektów. W przestrzeni roboczej znajdują są także wiele najczęściej używane opcje, umieszczone na paskach narzędziowych, co umożliwia szybkie stosowanie zmian w dokumentach.

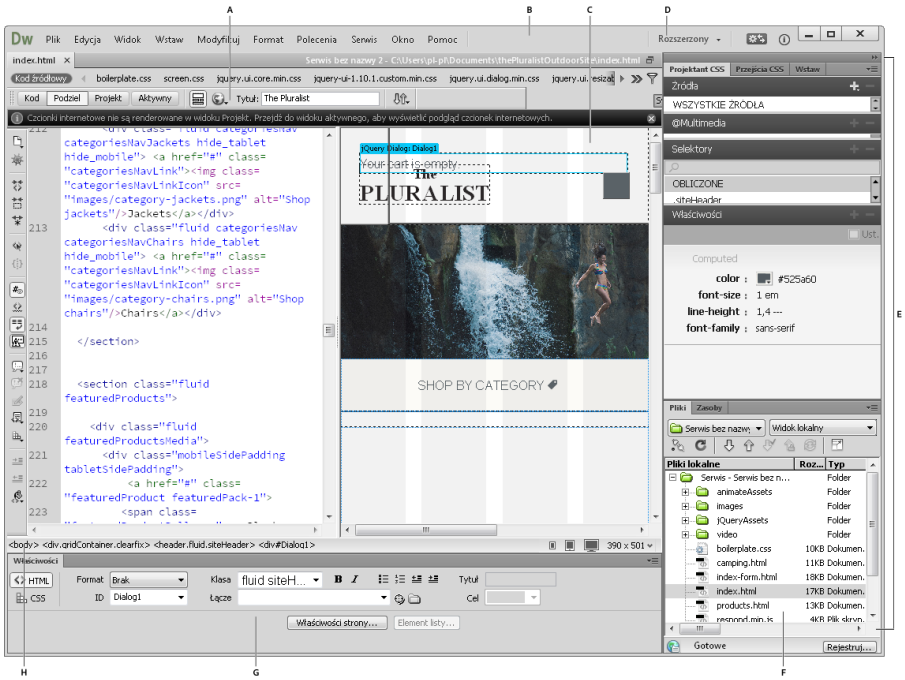
Przestrzeń robocza programu Dreamweaver (CS6, 12.1, 12.2)



***A.** Pasek narzędziowy Dokument **B.** Pasek aplikacji **C.** Okno Dokument **D.** Przełącznik przestrzeni roboczej **E.** Grupy paneli **F.** Selektor znaczników **G.** Inspektor właściwości **H.** Panel Pliki*

Samouczek dotyczący różnych przestrzeni roboczych programu Dreamweaver można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/lrvid4042_dw_pl.

Przestrzeń robocza programu Dreamweaver (CC)



***A.** Pasek narzędziowy Dokument **B.** Pasek aplikacji **C.** Okno Dokument **D.** Przełącznik przestrzeni roboczej **E.** Grupy paneli **F.** Panel Pliki **G.** Inspektor właściwości **H.** Selektor znaczników*

Do góry

Omówienie elementów przestrzeni roboczej

Przestrzeń robocza składa się z następujących elementów.

***Uwaga:** Program Dreamweaver zawiera też wiele innych paneli, inspektorów i okien. Panele, inspektory i okna otwiera się za pomocą menu Okno.*

Ekran powitalny Umożliwia otwieranie ostatnich dokumentów lub tworzenie nowych. Ekran powitalny umożliwia także uzyskanie dodatkowych informacji o programie Dreamweaver, podając odsyłacze do filmów szkoleniowych i samouczków.

Pasek aplikacji W górnej części okna aplikacji znajdują się przełącznik przestrzeni roboczej, menu (tylko w systemie Windows) i inne formanty aplikacji.

Pasek narzędziowy Dokument Zawiera przyciski dostarczające opcji dla różnych widoków okna Dokument (np. widoki Projekt i Kod), różne opcje wyświetlania, często używane operacje, np. podgląd w przeglądarce.

Pasek narzędziowy Standardowy Aby wyświetlić standardowy pasek narzędziowy, wybierz polecenie Widok > Paski narzędziowe > Standardowy. Standardowy pasek narzędziowy zawiera przyciski typowych operacji z menu Plik i Edycja: Nowy, Otwórz, Przeglądaj w programie Bridge, Zapisz, Zapisz wszystko, Drukuj kod, Wytnij, Kopiuj, Wklej, Cofnij i Ponów.

Pasek narzędziowy Kodowanie (Wyświetlany tylko w widoku Kod). Zawiera przyciski umożliwiające wykonanie wiele standardowych operacji kodowania.

Pasek narzędziowy Renderowanie stylów Aby wyświetlić standardowy pasek narzędziowy, wybierz polecenie Widok > Paski narzędziowe > Renderowanie stylów. Pasek ten zawiera przyciski umożliwiające symulację wyglądu projektu na różnych typach nośników, gdy używane są arkusze stylów zależne od nośników. Na pasku znajduje się także przycisk, który pozwala na włączanie lub wyłączanie stylów CSS (Cascading Style Sheets).

***Uwaga:** W programie Dreamweaver CC i nowszych wersjach został usunięty pasek Renderowanie stylów.*

Okno Dokument Wyświetla bieżący dokument w trakcie jego tworzenia i edycji.

Inspektor właściwości Umożliwia wyświetlanie i zmiany różnych właściwości dla zaznaczonego obiektu lub tekstu. Każdy obiekt ma inne właściwości. W układzie przestrzeni roboczej Koder Inspektor właściwości domyślnie nie jest rozwinięty.

Selektor znaczników Umieszczony na pasku stanu, w dolnej części okna Dokument. Pokazuje hierarchię znaczników otaczających bieżące zaznaczenie. Kliknij dowolny znacznik w hierarchii, aby wybrać znacznik i całą jego zawartość.

Panele Pomagają śledzić wykonywane czynności i modyfikować ich wyniki. Typowe przykłady to panel Wstaw, panel Style CSS i panel Pliki. Aby rozwinąć panel, kliknij dwukrotnie jego zakładkę.

Panel Wstaw Zawiera przyciski do wstawiania w dokumencie różnego rodzaju obiektów, np. obrazów, tabel oraz elementów multimedialnych.

Każdemu obiektowi odpowiada pewien fragment kodu HTML, określającego różne atrybuty obiektu. W panelu Wstaw jest dostępny na przykład przycisk Tabela, którego kliknięcie powoduje wstawienie tabeli. Jeśli wolisz, zamiast z panelu Wstaw możesz wstawiać obiekty za pomocą menu Wstaw.

Panel Pliki Umożliwia zarządzanie plikami i folderami, bez względu na to, czy są częścią serwisu programu Dreamweaver, czy znajdują się na serwerze zdalnym. Ponadto panel Pliki zapewnia dostęp do wszystkich plików na dysku lokalnym.

Omówienie okna Dokument

Do góry

Okno Dokument wyświetla bieżący dokument. Aby przejść do innego dokumentu, należy kliknąć jego zakładkę.

Można wybierać dowolne z następujących widoków.

Widok Projekt Środowisko projektu służące do prezentowania wizualnego układu strony i edycji, a także do szybkiego opracowywania aplikacji. W tym widoku program Dreamweaver przedstawia wizualnie dokument z możliwością nieograniczonej edycji. Wygląd dokumentu jest zbliżony do tego, co będzie widoczne podczas przeglądania strony w przeglądarce.

Widok Kod Środowisko ręcznego programowania do wpisywania i edycji kodu HTML, JavaScript, kodu języka serwerowego, takiego jak PHP lub ColdFusion Markup Language (CFML), oraz innych rodzajów kodu.

Widok podzielonego kodu Wariant widoku Kod, w którym istnieje możliwość jednoczesnego przeglądania wielu różnych fragmentów dokumentu.

Widok Kod i Projekt Wyświetla zarówno widok Kod jak i widok Projekt dla tego samego dokumentu w jednym oknie.

Widok aktywny Widok aktywny przypomina widok Projekt. Dodatkowo jednak zapewnia bardziej realistyczną symulację wyglądu strony w przeglądarce i pozwala śledzić na bieżąco zmiany kodu sterującego działaniem strony. Widok aktywny nie pozwala edytować zawartości strony. Wszelkie zmiany można jednak wprowadzić w widoku Kod, a następnie odświeżyć dokument w widoku aktywnym.

Widok Aktywny kod Jest dostępny pod warunkiem, że dokument jest przeglądany w widoku aktywnym. W widoku aktywnego kodu program wyświetla kod wykonywany przez przeglądarkę podczas prezentacji strony; w odpowiedzi na czynności użytkownika w widoku aktywnym kod ten podlega dynamicznym zmianom. Widok Aktywny kod nie pozwala edytować zawartości strony.

Gdy okno Dokument jest zmaksymalizowane (ustawienie domyślne), w górnej części tego okna znajdują się zakładki z nazwami plików wszystkich otwartych dokumentów. Jeśli w pliku wprowadzono zmiany i nie zapisano ich, program Dreamweaver wyświetla obok nazwy tego pliku gwiazdkę.

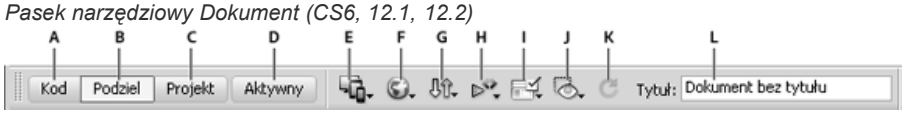
Pod zakładką dokumentu (lub pod jego paskiem tytułowym, jeśli dokumenty są przeglądane w osobnych oknach) program Dreamweaver wyświetla też pasek narzędziowy Pliki powiązane. Dokumenty powiązane są to dokumenty skojarzone z bieżącym plikiem, np. pliki CSS lub pliki JavaScript. Aby otworzyć jeden z plików powiązanych w oknie Dokument, należy kliknąć jego nazwę na pasku narzędziowym Pliki powiązane.

Omówienie paska narzędziowego Dokument

Do góry

Pasek narzędziowy Dokument zawiera przyciski, które umożliwiają szybkie przełączanie się między różnymi widokami dokumentu. Pasek narzędziowy zawiera także często używane polecenia i opcje wyświetlania dokumentu i przesyłania go między serwisami lokalnym i zdalnym. Poniższa ilustracja przedstawia rozwinięty pasek narzędziowy Dokument.

Pasek narzędziowy Dokument (CS6, 12.1, 12.2)



***A.** Pokaż widok Kod **B.** Pokaż widoki Kod i Projekt **C.** Pokaż widok Projekt **D.** Widok aktywny **E.** Tryb wieloekranowy **F.** Podgląd/debugowanie w przeglądarce **G.** Zarządzanie plikami **H.** Walidacja W3C **I.** Sprawdź zgodność przeglądarek **J.** Pomoce wizualne **K.** Odśwież widok Projekt **L.** Tytuł dokumentu*

Pasek narzędziowy Dokument (CC)

***A.** Pokaż widok Kod **B.** Pokaż widok Kod i projekt **C.** Pokaż widok projekt **D.** Widok aktywny **E.** Podgląd/debugowanie w przeglądarce **F.** Tytuł dokumentu **G.** Zarządzanie plikami*

Na pasku narzędziowym Dokument są wyświetlane następujące opcje:

Pokaż widok Kod Wyświetla tylko widok Kod w oknie Dokument.

Pokaż widoki Kod i Projekt Dzieli okno Dokument na dwa widoki: Kod i Projekt. Po wybraniu tego połączonego widoku w menu Opcje widoku staje się dostępna opcja Widok Projekt na wierzchu.

Pokaż widok Projekt Wyświetla tylko widok Projekt w oknie Dokument.

***Uwaga**: Podczas pracy z plikami XML, JavaScript, CSS lub z innymi plikami zawierającymi kod nie można oglądać zawartości tych plików w*

widoku Projekt, a przyciski Projekt i Podziel są wygaszone.

Widok aktywny Dokument wygląda tak jak w przeglądarce; nie można go edytować, ale można go używać.

Tryb wieloekranowy Prezentuje wygląd strony na ekranach różnej wielkości.

Podgląd/Debugowanie w przeglądarce Umożliwia podgląd lub debugowanie dokumentu w przeglądarce. Wybierz przeglądarkę z wyskakującego menu.

Zarządzanie plikami Wyświetla wyskakujące menu Zarządzanie plikami.

Walidacja W3C Służy do walidacji bieżącego dokumentu lub wybranego znacznika.

Sprawdź zgodność przeglądarek Umożliwia sprawdzenie, czy kod CSS jest zgodny z różnymi przeglądarkami.

Pomoce wizualne Pozwala na korzystanie z różnych pomocy wizualnych podczas projektowania stron.

Odśwież widok Projekt Odświeża widok Projekt dokumentu po wprowadzeniu zmian w widoku Kod. Zmiany wprowadzone w widoku Kod nie są automatycznie wyświetlane w widoku Projekt, dopóki nie wykona się określonych zadań, np. zapisanie pliku lub kliknięcie tego przycisku.

***Uwaga**: Odświeżanie uaktualnia także funkcje kodu zależne od modelu DOM (Document Object Model), np. możliwość wyboru znaczników otwierających lub zamykających bloki kodu.*

Tytuł dokumentu Umożliwia wpisanie tytułu dla dokumentu, który będzie wyświetlany na pasku tytułu w przeglądarce. Jeśli twój dokument już ma wpisany tytuł, pojawia się on w tym polu.

Omówienie paska narzędziowego Standardowy

Do góry

Standardowy pasek narzędziowy zawiera przyciski typowych operacji z menu Plik i Edycja: Nowy, Otwórz, Przeglądaj w programie Bridge, Zapisz, Zapisz wszystko, Drukuj kod, Wytnij, Kopiuj, Wklej, Cofnij i Ponów. Przyciski te zastępują polecenia menu i należy ich używać w taki sposób, jak poleceń.

Omówienie paska narzędziowego Renderowanie stylów

Do góry

***Uwaga:** W programie Dreamweaver CC i nowszych wersjach został usunięty pasek Renderowanie stylów.*

Pasek narzędziowy Renderowanie stylów (domyślnie ukryty) zawiera przyciski umożliwiające symulację wyglądu projektu na różnych typach nośników, gdy używane są arkusze stylów zależne od nośników. Pasek zawiera także przycisk pozwalający na włączanie lub wyłączanie stylów CSS. Aby wyświetlić ten pasek narzędziowy, wybierz polecenie Widok > Paski narzędziowe > Renderowanie stylów.

Ten pasek narzędziowy jest aktywny tylko wtedy, gdy dokumenty używają arkuszy stylów zależnych od nośników. Na przykład arkusz stylów może określać inne zasady wyświetlania treści do druku i inne dla urządzeń przenośnych. Więcej informacji na temat arkuszy stylów zależnych od nośnika można znaleźć w serwisie organizacji World Wide Web Consortium pod adresem www.w3.org/TR/CSS21/media.html.

Domyślnie program Dreamweaver wyświetla projekt dla nośników typu ekran (pokazujący sposób renderowania strony na ekranie komputera). Klikając przyciski na pasku narzędziowym Renderowanie stylów można wyświetlać następujące rodzaje renderowania odpowiadające typom nośników.

Typ renderowania: ekran Pokazuje sposób wyświetlania strony na ekranie komputera.

Typ renderowania: druk Pokazuje, w jaki sposób strona zostanie wydrukowana na kartce papieru.

Typ renderowania: urządzenia przenośne Pokazuje sposób wyświetlania strony na urządzeniach przenośnych, takich jak telefon komórkowy lub urządzenie BlackBerry.

Typ renderowania: rzutniki Pokazuje sposób wyświetlania strony przez rzutnik.

Typ renderowania: dalekopis Pokazuje sposób wyświetlania strony przez maszyny teletekstowe.

Typ renderowania: telewizja Pokazuje sposób wyświetlania strony na ekranie telewizora.

Przełącz wyświetlanie stylów CSS Umożliwia włączanie lub wyłączanie stylów CSS. Przycisk ten działa niezależnie od innych przycisków nośników.

Arkusze stylów podczas projektowania Pozwala określić arkusz stylów na czas projektowania.

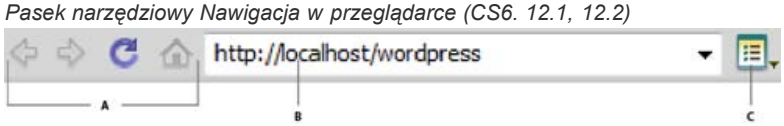
Samouczek przedstawiający projektowanie arkuszy stylów do druku i dla urządzeń przenośnych dostępny jest na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0156_pl.

Omówienie paska narzędziowego Nawigacja w przeglądarce

Do góry

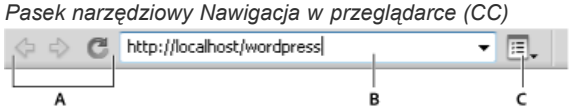
Pasek narzędziowy Nawigacja w przeglądarce włącza się w widoku aktywnym. Pasek ten zawiera adres strony wyświetlonej w oknie Dokument. Począwszy od wersji Dreamweaver CS5, widok aktywny zachowuje się tak, jak typowa przeglądarka. Nawet jeśli przejdzie się do stron spoza lokalnego serwisu (np. na stronę http://www.adobe.com/pl), program Dreamweaver wyświetli je w oknie Dokument.

Pasek narzędziowy Nawigacja w przeglądarce (CS6. 12.1, 12.2)



***A.** Opcje sterowania przeglądarką **B.** Pole adresu **C.** Opcje widoku aktywnego*

Pasek narzędziowy Nawigacja w przeglądarce (CC)



***A.** Opcje sterowania przeglądarką **B.** Pole adresu **C.** Opcje widoku aktywnego*

Łącza w widoku aktywnym są domyślnie nieaktywne. Dzięki temu można zaznaczyć lub kliknąć tekst łącza w oknie Dokument — kliknięcie nie spowoduje przejścia do kolejnej strony. Aby przetestować łącza w widoku aktywnym, można włączyć jednorazowe lub stałe klikanie, wybierając odpowiednio polecenie Śledź łącza albo Stale śledź łącza z menu Opcje widoku po prawej stronie pola adresu.

Omówienie paska narzędziowego Kodowanie

Do góry

Pasek narzędziowy Kodowanie zawiera przyciski umożliwiające wykonywanie wielu standardowych operacji związanych z programowaniem, np. zwijanie i rozwijanie zaznaczonych fragmentów kodu, podświetlanie nieprawidłowego kodu, wprowadzanie i usuwanie komentarzy, tworzenie wcięć kodu i wstawianie ostatnio używanych urywków kodu. Pasek narzędziowy Kodowanie jest wyświetlany pionowo w lewej części okna Dokument i jest widoczny tylko w widoku Kod.

Pasek narzędziowy Kodowanie (CS6. 12.1, 12.2)

Pasek narzędziowy Kodowanie (CC)

Pasek narzędziowy Kodowanie nie może zostać oddokowany ani przesunięty, ale można go ukryć (Widok > Paski narzędziowe > Kodowanie).

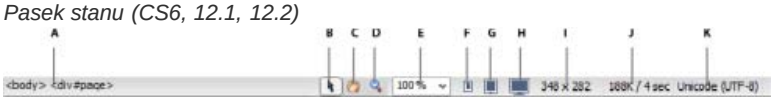
Można także zmodyfikować pasek narzędziowy Kodowanie, tak aby wyświetlał więcej przycisków (np. Zawijanie tekstu, Pokazywanie ukrytych znaków czy Autowcięcie) lub ukrywał nieużywane przyciski. Aby to jednak uczynić, należy zmodyfikować plik XML, który generuje pasek narzędziowy. Więcej informacji można znaleźć w sekcji *Rozszerzanie programu Dreamweaver.*

Do góry

Omówienie paska stanu

Pasek stanu w dolnej części okna Dokument zapewnia dodatkowe informacje o tworzonym dokumencie.

Pasek stanu (CS6, 12.1, 12.2)



A. *Selektor znaczników* ***B.*** *Narzędzie Zaznaczanie* ***C.*** *Narzędzie Rączka* ***D.*** *Narzędzie Lupka* ***E.*** *Ustaw powiększenie* ***F.*** *Rozmiar: telefon* ***G.*** *Rozmiar: tablet* ***H.*** *Rozmiar: komputer* ***I.*** *Rozmiar okna* ***J.*** *Rozmiar i czas pobierania* ***K.*** *Format kodowania*

Pasek stanu (CC)

A. *Selektor znaczników* ***B.*** *Rozmiar: telefon* ***C.*** *Rozmiar: tablet* ***D.*** *Rozmiar: komputer* ***E.*** *Rozmiar okna*

Selektor znaczników

Pokazuje hierarchię znaczników otaczających bieżące zaznaczenie. Kliknij dowolny znacznik w hierarchii, aby wybrać znacznik i całą jego zawartość. Kliknij znacznik `<body>`, aby zaznaczyć cały dokument. Aby ustawić atrybuty `class` lub `ID` znacznika występującego w selektorze znaczników, kliknij znacznik prawym przyciskiem myszy (Windows) lub z wciśniętym klawiszem Control (Macintosh), a następnie wybierz klasę lub identyfikator z menu kontekstowego.

Narzędzie Zaznaczanie

Włącza i wyłącza narzędzie Rączka.

Narzędzie Rączka

Pozwala na kliknięcie dokumentu i przeciągnięcie w oknie Dokument.

Narzędzie Lupka i wyskakujące menu Ustaw powiększenie

Umożliwia ustawienie poziomu powiększenia dla dokumentu.

Wyskakujące menu Rozmiar okna

(Niedostępne w widoku Kod). Umożliwia zmianę wielkości okna Dokument do ustalonego lub niestandardowego rozmiaru. Zmiana rozmiaru wyświetlania strony w widoku projektu lub widoku aktywnym powoduje tylko zmianę wymiarów widoku. Rozmiar dokumentu nie ulegnie zmianie.

Oprócz rozmiarów ustalonych i niestandardowych program Dreamweaver umożliwia także wybranie wymiarów określonych w zapytaniu o media. Gdy wybrany zostanie rozmiar odpowiadający zapytaniu o media, program Dreamweaver wyświetli stronę na podstawie tego zapytania. Można również zmienić orientację strony, aby wyświetlić jej podgląd na urządzeniach przenośnych, na których układ strony zmienia się w zależności od tego, w jaki sposób użytkownik trzyma urządzenie.

Rozmiar dokumentu i czas pobierania

Wyświetla szacunkowy rozmiar dokumentu oraz przybliżony czas pobierania strony, łącznie ze wszystkimi plikami zależnymi, jak np. obrazy lub pliki multimedialne.

Wskaźnik kodowania

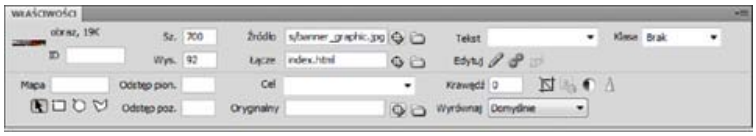
Informuje o kodowaniu tekstu, które jest używane w bieżącym dokumencie.

Do góry

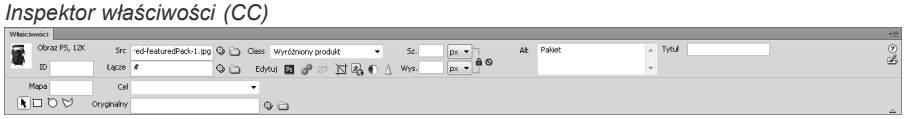
Omówienie Inspektora właściwości

Inspektor właściwości umożliwia sprawdzenie i edycję najczęściej używanych właściwości dla aktualnie wybranego elementu strony, takich jak tekst lub wstawiony obiekt. Zawartość Inspektora właściwości zależy od zaznaczonego elementu. Na przykład jeśli zaznaczy się obraz na stronie, to Inspektor właściwości będzie wyświetlać właściwości zaznaczonego obrazu (np. jego ścieżkę, szerokość i wysokość, dane krawędzi wokół obrazu itp.).

Inspektor właściwości (CS6, 12.1, 12.2)



Inspektor właściwości (CC)



Inspektor właściwości jest wyświetlany domyślnie przy lewej krawędzi przestrzeni roboczej, ale można go oddokować i uczynić panelem ruchomym.

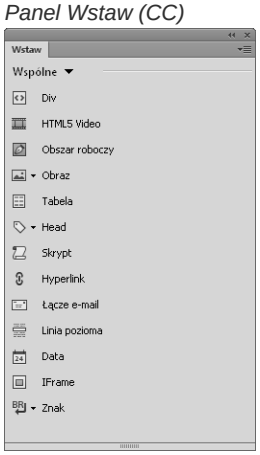
Omówienie panelu Wstaw

Do góry

Panel Wstaw zawiera przyciski do tworzenia i wstawiania obiektów, takich jak tabele, obrazy i łącza. Przyciski są zgrupowane w kilku kategoriach, które można przełączać za pomocą wyskakującego menu Kategoria. Dodatkowe kategorie wyświetlane są, gdy bieżący dokument zawiera kod serwera, np. dokumenty ASP lub CFML.

Panel Wstaw (CS6, 12.1, 12.2)

Panel Wstaw (CC)



Niektóre kategorie zawierają przyciski z wyskakującymi menu. Zaznaczenie opcji w wyskakującym menu powoduje, że staje się ona domyślną operacją danego przycisku. Na przykład jeśli z wyskakującego menu przycisku Obraz zostanie wybrana opcja Obraz zastępczy, to po następnym kliknięciu przycisku Obraz program Dreamweaver wstawi obraz zastępczy. Po wybraniu nowej opcji z wyskakującego menu domyślna operacja przycisku jest zmieniana.

Panel Wstaw zawiera następujące kategorie:

Kategoria Wspólne Umożliwia tworzenie i wstawianie najczęściej używanych obiektów, np. obrazów lub tabel.

Kategoria Układ Umożliwia wstawianie tabel, elementów tabel, znaczników `div`, ramek i widgetów Spry. Dla tabel można wybrać jeden z dwóch

widoków: Standardowy (domyślny) oraz Tabele rozszerzone.

Kategoria Formularze Zawiera przyciski do tworzenia formularzy i wstawiania elementów formularza, łącznie z widgetami Spry.

Kategoria Dane Umożliwia wstawianie obiektów danych Spry oraz innych elementów dynamicznych, takich jak zestawy rekordów, regiony powtarzalne oraz wstawianie rekordów i uaktualnianie formularzy.

Kategoria Spry Zawiera przyciski do tworzenia stron Spry, łącznie z obiektami danych Spry i widgetów.

Kategoria jQuery Mobile Zawiera przyciski do tworzenia serwisów korzystających z biblioteki jQuery Mobile.

Kategoria InContext Editing Zawiera przyciski do tworzenia stron InContext Editing, w tym przyciski dotyczące regionów edytowalnych i regionów powtarzalnych oraz zarządzania klasami CSS.

Kategoria Tekst Umożliwia wstawianie szerokiego zakresu znaczników formatowania tekstu i list, np. `b`, `em`, `p`, `h1` czy `ul`.

Kategoria Ulubione Umożliwia grupowanie i organizację najczęściej używanych przycisków z panelu Wstaw w jednym wspólnym miejscu.

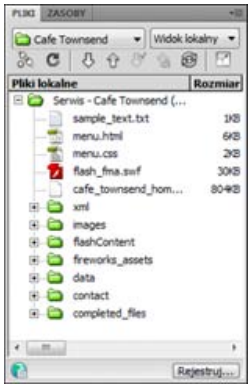
Kategorie kodu wykonywanego na serwerze Dostępne tylko w przypadku stron zaprojektowanych przy użyciu określonego języka serwerowego, np. języka ASP, CFML Basic, CFML Flow, CFML Advanced i PHP. Każda z tych kategorii zawiera obiekty kodu wykonywanego na serwerze, które można wstawić w widoku Kod.

W odróżnieniu od innych paneli programu Dreamweaver panel Wstaw można przeciągnąć poza domyślne miejsce dokowania i umieścić poziomo, w górnej części okna Dokument. Po takiej operacji panel staje się paskiem narzędziowym (nie można go jednak ukrywać i wyświetlać, tak jak w przypadku innych pasków narzędziowych).

Omówienie panelu Pliki

Do góry

Panel Pliki służy do wyświetlania plików wchodzących w skład serwisu programu Dreamweaver oraz zarządzania tymi plikami.



Wyświetlając serwisy, pliki lub foldery w panelu Pliki można zmieniać rozmiar obszaru wyświetlania. Panel Pliki można też zwijać lub rozwijać. Gdy panel Pliki jest zwinięty, zawartość serwisu lokalnego, serwisu zdalnego, serwera testowego lub repozytorium SVN jest wyświetlana w postaci listy plików. Po rozwinięciu jest wyświetlany serwis lokalny, a ponadto serwis zdalny, serwer testowy lub repozytorium SVN.

Można też dostosować panel Pliki dla serwisów programu Dreamweaver, zmieniając widok wyświetlany domyślnie na zwiniętym panelu na serwis zdalny albo lokalny.

(CS5.5) Panel Pliki regularnie kontaktuje się z serwerem, aktualizując swoją zawartość. Próba wykonania operacji w panelu Pliki w trakcie automatycznej aktualizacji powoduje wyświetlenie komunikatu o błędzie. Aby wyłączyć automatyczną aktualizację, otwórz menu panelu Pliki i odznacz opcję Aktualizuj automatycznie w menu Widok.

Aby ręcznie zaktualizować zawartość panelu Pliki, użyj przycisku Odśwież, który znajduje się w tym panelu. Jednak bieżący status dotyczący pobrania pliku do edycji jest aktualizowany tylko wtedy, gdy włączone są aktualizacje automatyczne.

Omówienie panelu Style CSS

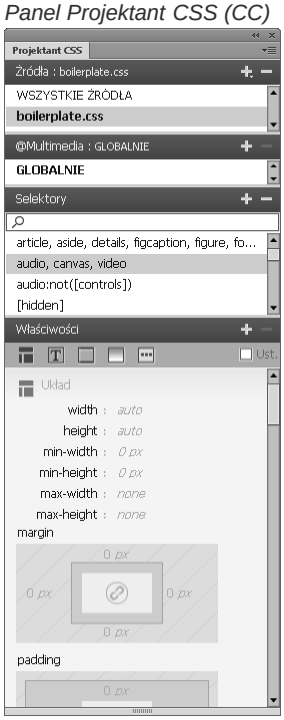
Do góry

Panel Style CSS umożliwia zarządzanie regułami i właściwościami CSS, które obowiązują dla zaznaczonego w danym momencie elementu strony (tryb Bieżący) albo wszystkimi regułami wpływającymi na cały dokument (tryb Wszystkie). Przycisk przełączania na górze panelu Style CSS umożliwia przechodzenie z jednego trybu do drugiego. Panel Style CSS umożliwia modyfikowanie właściwości CSS zarówno w trybie Wszystkie, jak i w trybie Bieżące.

Uwaga: *W programie Dreamweaver CC i nowszych wersjach panel Style CSS został zastąpiony przez panel Projektant CSS. Więcej informacji zawiera temat Panel Projektant CSS.*

Panel Style CSS (CS6, 12.1, 12.2)

Panel Projektant CSS (CC)



Wielkość paneli można zmieniać, przeciągając krawędzie między nimi.

W trybie Bieżące panel Style CSS wyświetla trzy sekcje: panel Podsumowanie zaznaczenia przedstawia właściwości CSS bieżącego zaznaczenia w dokumencie; panel Reguły wyświetla położenie zaznaczonych właściwości (lub kaskadę reguł dla zaznaczonego znacznika, w zależności od zaznaczenia); natomiast panel Właściwości umożliwia edytowanie właściwości CSS w regule zastosowanej do danego zaznaczenia.

W trybie Wszystkie panel Style CSS wyświetla dwie sekcje: Wszystkie reguły (na górze) oraz Właściwości (na dole). Panel Wszystkie reguły zawiera listę reguł zdefiniowanych w bieżącym dokumencie oraz w dołączonych do niego arkuszach stylów. Panel Właściwości umożliwia edytowanie właściwości CSS reguły zaznaczonej w panelu Wszystkie reguły.

Zmiany wprowadzone w panelu Właściwości są natychmiast stosowane, co zapewnia podgląd wyników podczas pracy.

Do góry

Omówienie wizualnych linii pomocniczych

Program Dreamweaver udostępnia kilka rodzajów wizualnych linii pomocniczych, pomagając zaprojektować dokumenty i przewidzieć, w jaki sposób będą one wyświetlane w przeglądarkach. Użytkownik może wykonywać następujące czynności:

- Szybkie przyciąganie okna Dokument do wymaganego rozmiaru okna, aby sprawdzić, w jaki sposób elementy zostaną dopasowane do strony.
- Używanie obrazu-wzornika jako tła strony, pomocne przy powielaniu projektu utworzonego w aplikacji do edycji ilustracji lub zdjęć, np. Adobe® Photoshop® lub Adobe® Fireworks®.
- Używanie miarek i linii pomocniczych do precyzyjnego rozmieszczania i zmiany wielkości elementów strony.
- Używanie siatki do precyzyjnego rozmieszczania i zmiany wielkości bezwzględnie umieszczonych elementów (elementy AP).

Znaczniki siatki na stronie służą do wyrównywania elementów AP. Gdy włączone jest przyciąganie, to podczas przesuwania lub zmiany wielkości elementów AP są one automatycznie przyciągane do najbliższego punktu siatki. (Inne obiekty, np. obrazy lub akapity, nie są przyciągane do siatki). Przyciąganie działa bez względu na widoczność siatki.

Do góry

Użytkownicy programu GoLive

Jeśli do tej pory używano programu GoLive, ale użytkownik zamierza przenieść swoją pracę do programu Dreamweaver, warto przejrzeć dostępne online informacje wprowadzające na temat przestrzeni roboczej i obiegu pracy w programie Dreamweaver, a także omówienie metod efektywnego przenoszenia serwisu do programu Dreamweaver.

- Praca w oknie Dokument
- Informacje o widoku aktywnym
- Ogólne informacje o kodowaniu w programie Dreamweaver
- Podgląd stron w widoku aktywnym
- Ustawianie preferencji kodowania
- Wyświetlanie i edytowanie zawartości znacznika HEAD
- Korzystanie z wizualnych pomocy do układu
- Podgląd stron w programie Dreamweaver
- Wstawianie kodu za pomocą paska narzędziowego Kodowanie
- Ustawianie rozmiaru okna i szybkości połączenia
- Powiększanie i zmniejszanie
- Zmiana rozmiaru okna Dokument
- Ustawianie preferencji czasu pobierania i rozmiaru
- Zarządzanie oknami i panelami
- Używanie Inspektora właściwości
- Korzystanie z panelu Wstaw
- Praca z plikami w panelu Pliki
- Korzystanie z wizualnych pomocy do układu
- Samouczek dotyczący funkcji programu Dreamweaver dla użytkowników produktu GoLive

(cc) BY-NC-SA. Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Zwijanie kodu

Informacje o zwijaniu kodu
Zwijanie i rozwijanie fragmentów kodu
Wklejanie i przesuwanie zwiniętych fragmentów kodu

Informacje o zwijaniu kodu

Do góry

Możesz zwinąć lub rozwinąć fragmenty kodu, tak, abyś mógł zobaczyć różne sekcje dokumentu, bez konieczności użycia pasków przewijania. Na przykład, aby zobaczyć wszystkie formaty CSS w znaczniku head, które mają zastosowanie do znacznika div znajdującego się dalej na stronie, możesz zwinąć wszystko co się znajduje pomiędzy znacznikiem head oraz znacznikiem div tak, abyś mógł zobaczyć obie sekcje kodu na raz. Mimo, że możesz zaznaczyć fragmenty kodu robiąc to w widoku Projekt lub widoku Kod, to zwijanie kodu działa tylko w widoku Kod.
Uwaga: *Pliki utworzone z szablonów programu Dreamweaver wyświetlają cały kod jako rozwinięty, nawet jeżeli plik szablonu (.dwt) zawiera zwinięte fragmenty kodu.*

Zwijanie i rozwijanie fragmentów kodu

Do góry

Kiedy zaznaczysz kod, zestaw przycisków zwijania zostaje wyświetlony w pobliżu zaznaczenia (symbol minus na Windows, pionowe trójkąty na Macintoshu). Kliknij przyciski, aby zwinąć i rozwinąć zaznaczenie. Kiedy kod jest zwinięty, przyciski zwijania zmieniają się w przyciski rozwijania (przycisk Plus w systemie Windows, poziomy trójkąt na komputerach Macintosh).

Czasami fragment kodu, który zaznaczono nie jest zwinięty dokładnie tak, jak był zaznaczony. Dreamweaver używa „inteligentnego zwijania” do zwijania najczęściej używanych i optycznie czytelnych zaznaczeń. Na przykład jeżeli zaznaczono znacznik wcięcia, a następnie także wcięte spacje przed znacznikiem, program Dreamweaver nie zwinie wciętych spacji, ponieważ większość użytkowników oczekuje, że ich poziomy wcięcia zostaną zachowane. Aby wyłączyć inteligentne zwijanie i zmusić program Dreamweaver do zwijania dokładnie tego, co zaznaczono, wciśnij klawisz Control przez zwijaniem kodu.

Pojawi się także na zwiniętych fragmentach kodu ikona ostrzeżenia, jeżeli fragmenty zawierają błędy lub kod, który nie jest obsługiwany przez niektóre przeglądarki.

Możesz także zwinąć kod, klikając z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Macintosh) jeden z przycisków zwijania lub klikając przycisk Zwiń zaznaczenie na pasku Kodowanie.

1. Zaznacz jakiś kod.
2. Wybierz polecenie Edycja > Zwijanie kodu, a następnie wybierz opcje.

Wybieranie zwiniętego fragmentu kodu

❖ W widoku Kod kliknij zwinięty fragment kodu.
Uwaga: *Kiedy zrobisz zaznaczenie w widoku Projekt, które jest częścią zwiniętego fragmentu kodu, ten fragment jest automatycznie rozwijany w widoku Kod. Kiedy zrobisz zaznaczenie w widoku Projekt, które jest całością zwiniętego fragmentu kodu, ten fragment pozostaje zwinięty w widoku Kod.*

Oglądanie kodu w zwiniętym fragmencie bez rozwijania go

❖ Przytrzymaj wskaźnik myszy nad zwiniętym fragmentem kodu.

Używanie skrótów klawiaturowych do zwijania i rozwijania kodu

❖ Możesz także użyć następujących skrótów klawiaturowych:

Command	Windows	Macintosh
Zwiń zaznaczenie	Control+Shift+C	Command+Shift+C
Zwiń poza zaznaczeniem	Control+Alt+C	Command+Alt+C
Rozwiń zaznaczenie	Control+Shift+E	Command+Shift+E
Zwiń pełne znaczniki	Control+Shift+J	Command+Shift+J
Zwiń na zewn. pełnych znaczników	Control+Alt+J	Command+Alt+J
Rozwiń wszystko	Control+Alt+E	Command+Alt+E

Wklejanie i przesuwanie zwiniętych fragmentów kodu

Do góry

Możesz skopiować i wkleić zwinięte fragmenty kodu lub przesunąć je przez przeciąganie.

Kopiowanie i wklejanie zwiniętego fragmentu kodu

1. Wybierz zwinięty fragment kodu
2. Wybierz polecenie Edycja > Kopiuj.
3. Umieść punkt wstawiania w miejscu, gdzie chcesz wkleić kod.
4. Wybierz polecenie Edycja > Wklej.
   Uwaga: *Możesz wkleić do innych aplikacji, ale stan zwinięcia fragmentu kodu nie jest zachowany.*

Przeciąganie zwiniętego fragmentu kodu

1. Wybierz zwinięty fragment kodu
2. Przeciągnij zaznaczenie na nowe miejsce.
   Aby przeciągnąć kopię zaznaczenia, przeciągnij z wciśniętym klawiszem Control (Windows) lub Alt (Macintosh).

   Uwaga: *Nie możesz przeciągać do innych dokumentów.*

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Dostosowywanie przestrzeni roboczej programu Dreamweaver CS5

Zarządzanie oknami i panelami
Zapisywanie i przełączanie przestrzeni roboczych
Wyświetlanie dokumentów z zakładkami (Dreamweaver Macintosh)
Włączanie kolorowych ikon
Ukrywanie i wyświetlanie ekranu powitalnego programu Dreamweaver
Informacje na temat dostosowywania pracy aplikacji w środowisku wielostanowiskowym
Określanie ogólnych preferencji dla programu Dreamweaver
Określanie preferencji czcionek dla dokumentów w programie Dreamweaver
Dostosowywanie kolorów podświetlenia w programie Dreamweaver
Przywracanie preferencji domyślnych

Do góry

Zarządzanie oknami i panelami

Własną przestrzeń roboczą można utworzyć poprzez przesuwanie oraz zmienianie okien dokumentów oraz paneli. Można także zapisać własne przestrzenie robocze i przełączać się między nimi. W przypadku programu Fireworks zmiana nazwy własnych przestrzeni roboczych może prowadzić do nieoczekiwanych rezultatów.

Uwaga: *W poniższych przykładach w celach prezentacji posłużono się programem Photoshop. Przestrzeń robocza zachowuje się tak samo we wszystkich produktach.*

Zmiana kolejności, dokowanie i uruchamianie okien dokumentu

Po otwarciu większej liczby plików okna dokumentów zostają oznaczone.

- Aby zmienić kolejność oznaczonych okien dokumentów, przeciągnij zakładkę okna w nowe miejsce w ramach grupy.
- Aby oddokować (uruchomić lub wyciągnąć z zakładki) okno dokumentu z grupy okien, przeciągnij zakładkę okna poza grupę.

  Uwaga: *W programie Photoshop można również wybrać polecenie Okno > Ułóż > Okno ruchome, aby uruchomić jedno okno dokumentu; albo polecenie Okno > Ułóż > Wszystkie okna ruchome, aby uruchomić wszystkie okna dokumentów na raz. Więcej informacji zawiera nota techniczna kb405298.*
  Uwaga: *Program Dreamweaver nie obsługuje dokowania i oddokowywania okien dokumentów. Ruchome okna można utworzyć za pomocą przycisku Minimalizuj okna Dokument (Windows). Można również wybrać polecenie Okno > Rozmieść pionowo, aby utworzyć okna dokumentów ułożone jedno przy drugim. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w Pomocy programu Dreamweaver, wyszukując frazę „Rozmieść pionowo". Procedura postępowania jest nieco inna w systemie Macintosh.*
- Aby zadokować okno dokumentu w osobnej grupie okien, przeciągnij zakładkę okna do tej grupy.
- Aby utworzyć grupę dokumentów ułożonych na stosie lub sąsiadująco, przeciągnij okno do jednej ze stref upuszczania u szczytu, u dołu lub po bokach innego okna. Możesz określić sposób ułożenia grupy używając przycisku Układ, który znajduje się na pasku aplikacji.

  Uwaga: *Niektóre produkty nie są wyposażone w tą funkcję. Twój produkt może mieć jednak polecenia Kaskada i Sąsiadująco w menu Okno, które mogą pomóc ci w ułożeniu dokumentów.*
- Aby w czasie zaznaczania przełączyć się na inny dokument w grupie z zakładką, przeciągnij na chwilę zaznaczenie nad zakładką dokumentu.

  Uwaga: *Niektóre produkty nie są wyposażone w tą funkcję.*

Dokowanie i oddokowywanie paneli

Stacja dokowania to zbiór wyświetlanych razem, najczęściej pionowo, paneli lub grup paneli. Można zadokować i oddokować panele poprzez przemieszczanie ich do i ze stacji dokowania.

- Aby zadokować panel, należy przeciągnąć go przy użyciu jego zakładki do stacji dokowania na górze, na dole lub pomiędzy innymi panelami.
- Aby zadokować grupę paneli, należy przeciągnąć je przy użyciu ich paska tytułu (jednolity pusty pasek powyżej zakładki) do stacji dokowania.
- Aby usunąć panel lub grupę paneli, przeciągnij go poza stację dokowania przy użyciu zakładki lub paska tytułu. Można także przeciągnąć go do innej stacji dokowania lub umożliwić mu swobodne przemieszczanie się.

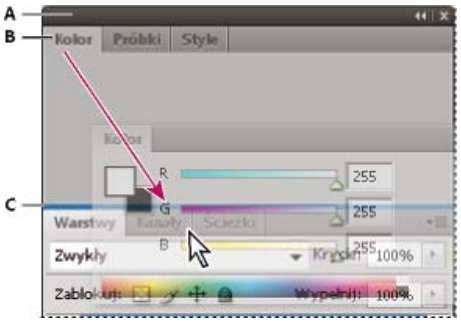
Przesuń panele

W trakcie przesuwania paneli można zobaczyć podświetlone na niebiesko strefy upuszczania. Są to obszary, do których można przesunąć panel.

Można na przykład przesunąć panel do góry lub w dół w stacji dokowania, poprzez przeciągniecie go do wąskiej niebieskiej strefy powyżej lub poniżej panelu. Jeśli przesuniesz go do obszaru, który nie jest strefą upuszczania, panel będzie się swobodnie przemieszczał w przestrzeni roboczej.

Uwaga: *Strefę upuszczania aktywuje położenie myszy, a nie położenie panelu. Jeśli nie widać strefy upuszczania, spróbuj przeciągnąć wskaźnik myszy w miejscu, gdzie strefa ta powinna się znajdować.*

- *Aby przesunąć panel, przeciągnij jego zakładkę.*
- *Aby przesunąć grupę paneli, przeciągnij pasek tytułu.*



Wąska niebieska strefa upuszczania wskazuje, że panel Kolor będzie dokowany sam na sobie powyżej grupy panelu Warstwy.
A. *Pasek tytułowy* ***B.*** *Zakładka* ***C.*** *Strefa upuszczania*

Naciśnij Ctrl (Windows) lub Command (Mac OS) podczas przesuwania panelu, aby uchronić go od dokowania. Naciśnij klawisz Esc w trakcie przesuwania panelu, aby anulować operację.

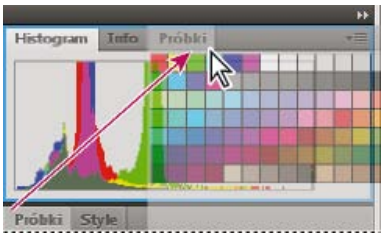
Dodawanie i usuwanie paneli

Jeśli usuniesz wszystkie panele ze stacji dokowania, stacja zniknie. Dok można utworzyć poprzez przesunięcie paneli do prawej krawędzi przestrzeni roboczej tak, aby pojawił się obszar upuszczenia.

- Aby usunąć panel, kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub kliknij przycisk Control (Mac) jego zakładkę i wybierz opcję Zamknij lub usuń zaznaczenie w menu Okno.
- Aby dodać panel, zaznacz go w menu Okno i zadokuj gdziekolwiek.

Obsługuj grupy paneli

- Aby przesunąć panel do grupy, przeciągnij jego zakładkę do podświetlonej strefy upuszczania w grupie.

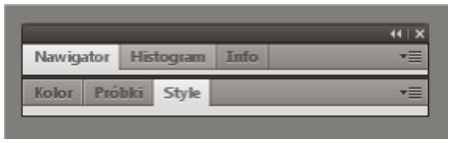


Dodawanie panelu do grupy paneli

- Ponowne ułożenie paneli w grupie jest możliwe dzięki przeciągnięciu zakładek paneli na inne miejsce w grupie.
- Aby usunąć panel z grupy umożliwiając mu swobodne przemieszczanie się, należy przeciągnąć jego zakładkę poza grupę.
- Aby przesunąć grupę, przeciągnij pasek tytułowy (obszar nad zakładkami).

Składowanie przemieszczających się paneli

W czasie przeciągania panelu z jego stacji dokowania do miejsca innego niż strefa upuszczania, panel swobodnie przemieszcza się. Panel przemieszczający się można umieścić w dowolnym miejscu przestrzeni roboczej. Przemieszczające się panele oraz grupy paneli można układać w stos — tak, aby przy przeciąganiu paska tytułu najwyżej położonego elementu przemieszczały się jak pojedynczy obiekt.



Swobodnie przemieszczające się panele składowane na stosie

- Aby umieścić na stosie przemieszczające się panele, przeciągaj je używając ich zakładek do strefy upuszczania znajdującej się na dole innego panelu.

- Aby zmienić porządek składowania, przeciągnij panel do góry lub w dół używając jego zakładki.

  Uwaga: *Upewnij się, że zwolniłeś zakładkę nad wąską strefą upuszczania znajdującą się pomiędzy panelami, a nie nad szeroką strefą upuszczania znajdującą się w pasku tytułu.*

- Aby usunąć panel lub grupę paneli ze stosu, tak by mógł się przemieszczać swobodnie, przeciągnij go poza stos używając jego zakładki lub paska tytułu.

Zmiana rozmiarów paneli

- Kliknij dwukrotnie zakładkę, aby zminimalizować lub zmaksymalizować panel, grupę paneli lub stos paneli. Można także dwukrotnie kliknąć obszar zakładek (wolna przestrzeń obok zakładek).
- Aby zmienić rozmiary panelu, przeciągnij dowolną jego część. Rozmiary niektórych paneli, np. panelu Kolor w programie Photoshop, nie mogą być zmieniane metodą przeciągania.

Zwijanie i rozwijanie ikon paneli

Można zwinąć panele do postaci ikon, aby uporządkować przestrzeń roboczą. W niektórych przypadkach, panele są zwinięte do postaci ikon w domyślnych ustawieniach przestrzeni roboczej.

Panele zwinięte do postaci ikon

Panele rozwinięte z postaci ikon

- Aby zwinąć lub rozwinąć wszystkie ikony paneli w kolumnie, kliknij podwójną strzałkę u góry stosu.
- Kliknij ikonę panelu aby ją rozwinąć.
- Aby zmienić rozmiar ikon paneli tak, aby widoczne były wyłącznie ikony (a nie ich etykiety), dostosuj szerokość doku tak, aby zniknął tekst. Aby ponownie wyświetlić tekst ikony, zwiększ szerokość doku.
- Aby zwinąć rozwinięty panel z powrotem do postaci ikony, kliknij jego zakładkę, jego ikonę lub podwójną strzałkę na pasku tytułu panelu.

  W niektórych produktach, jeśli wybierzesz opcję Auto-zwijanie paneli do ikon z preferencji Interfejs lub Opcje interfejsu użytkownika, rozwinięta ikona panelu zwija się automatycznie, gdy klikniesz poza nią.

- Aby dodać pływający panel lub grupę paneli do stosu ikon, przeciągnij go używając zakładki lub paska tytułu. (Panele zwijają się automatycznie do ikon, jeśli są dodane do stosu ikon).
- Aby przesunąć ikonę panelu (lub ikonę grupy paneli), przeciągnij ją. Ikony paneli można przeciągać w górę i w dół stosu, do innych stosów (gdzie pojawiają się w stylu panelu tego stosu) lub poza stos (gdzie pojawiają się jako ruchome ikony).

Do góry

Zapisywanie i przełączanie przestrzeni roboczych

Dzięki zapisaniu bieżącego rozmiaru i położenia paneli jako nazwanej przestrzeni roboczej, możliwe jest przywrócenie przestrzeni roboczej, nawet jeśli przesunie się lub zamknie panel. Nazwy zapisanych przestrzeni roboczych są wyświetlane w przełączniku na pasku aplikacji.

Zapisz własną przestrzeń roboczą

1. Aby zapisać wybraną konfigurację przestrzeni roboczej, wykonaj jedną z następujących czynności:
   - (Illustrator) Wybierz polecenie Okno > Przestrzeń robocza > Zapisz przestrzeń roboczą.
   - (Photoshop, InDesign, InCopy) Wybierz polecenie Okno > Przestrzeń robocza > Nowa przestrzeń robocza.
   - (Dreamweaver) Wybierz polecenie Okno > Układ przestrzeni roboczych > Nowa przestrzeń robocza.
   - (Flash) Wybierz polecenie Nowa przestrzeń robocza za pomocą przełącznika na pasku aplikacji.
   - (Fireworks) Wybierz polecenie Zapisz bieżącą za pomocą przełącznika na pasku aplikacji.
2. Wpisz nazwę przestrzeni roboczej.
3. (Photoshop, InDesign) W obszarze Przechwytywania zaznacz jedną lub więcej opcji:

   Położenie paneli Zapisuje bieżące położenia paneli (tylko program InDesign).

   Skróty klawiaturowe Zapisuje bieżący zestaw skrótów klawiaturowych (tylko Photoshop).

   Menu lub Dostosowanie menu Zapisuje bieżący zestaw menu.

Wyświetl lub przełączaj między przestrzeniami roboczymi

✤ Wybierz przestrzeń roboczą za pomocą przełącznika na pasku aplikacji.

W programie Photoshop z każdą przestrzenią roboczą można skojarzyć specjalny skrót klawiaturowy, który będzie przyspieszał dostęp do niej.

Usuń własną przestrzeń roboczą

- Wybierz polecenie Zarządzaj przestrzenią roboczą za pomocą przełącznika na pasku aplikacji, a następnie wybierz przestrzeń i kliknij przycisk Usuń. (Opcja ta nie jest dostępna w programie Fireworks).
- (Photoshop, InDesign, InCopy) Wybierz polecenie Usuń przestrzeń roboczą z przełącznika przestrzeni roboczych.
- (Illustrator) Wybierz polecenie Okno > Przestrzeń robocza > Zarządzaj przestrzeniami roboczymi, zaznacz przestrzeń roboczą, a następnie kliknij ikonę Usuń.
- (Photoshop, InDesign) Wybierz polecenie Okno > Przestrzeń robocza > Usuń przestrzeń roboczą, zaznacz przestrzeń roboczą, a następnie kliknij ikonę Usuń.

Przywracanie domyślnej przestrzeni roboczej

1. Za pomocą przełącznika na pasku aplikacji wybierz domyślną przestrzeń roboczą lub przestrzeń roboczą Istotne elementy. Informacje na temat programu Fireworks podano w artykule http://www.adobe.com/devnet/fireworks/articles/workspace_manager_panel.html.

   Uwaga: *W programie Dreamweaver domyślną przestrzenią roboczą jest przestrzeń Projektant.*
2. W przypadku programu Fireworks (Windows) wykasuj niniejsze foldery:
   Windows Vista \\Użytkownicy\<nazwa użytkownika>\AppData\Roaming\Adobe\Fireworks CS4\

   Windows XP \\Documents and Settings\<nazwa użytkownika>\Application Data\Adobe\Fireworks CS4
3. (Photoshop, InDesign, InCopy) Wybierz polecenie Okno > Przestrzeń robocza> Wyzeruj [nazwa przestrzeni roboczej].

(Photoshop) Przywracanie zapisanego układu przestrzeni roboczej

W programie Photoshop przestrzenie robocze automatycznie zachowują ostatnio wprowadzone zmiany układu. Można jednak przywrócić oryginalny, zapisany układ paneli.

- Aby przywrócić jedną przestrzeń roboczą, wybierz polecenie Okno > Przestrzeń robocza > Przywróć nazwa przestrzeni roboczej.
- Aby przywrócić wszystkie przestrzenie robocze zainstalowane w programie Photoshop, kliknij przycisk „Przywróć domyślne przestrzenie robocze” w preferencjach interfejsu.

Aby zmienić kolejność przestrzeni roboczych na pasku aplikacji, przeciągnij je.

Do góry

Wyświetlanie dokumentów z zakładkami (Dreamweaver Macintosh)

Program Dreamweaver może wyświetlać wiele dokumentów w pojedynczym oknie Dokument, korzystając z zakładek służących do rozpoznawania dokumentów. Może też wyświetlać je jako część ruchomej przestrzeni roboczej, w której każdy dokument wyświetlany jest w jego własnym oknie.

Otwieranie dokumentu z zakładkami w oddzielnym oknie

✤ Kliknij zakładkę z wciśniętym klawiszem Control i wybierz z menu kontekstowego polecenie Przejdź do nowego okna.

Łączenie oddzielnych dokumentów w okna z zakładkami

❖ Wybierz polecenie Okno > Połącz jako zakładki.

Zmiana domyślnego ustawienia dokumentu z zakładkami

1. Wybierz polecenie Dreamweaver > Preferencje i zaznacz kategorię Ogólne.
2. Zaznacz lub usuń zaznaczenie opcji Otwórz dokumenty w zakładkach i kliknij przycisk OK.

   Program Dreamweaver nie zmienia sposobu wyświetlania dokumentów otwartych w przypadku zmiany preferencji. Dokumenty otwarte po wybraniu nowej preferencji zostaną wyświetlone zgodnie z wybranymi opcjami.

Do góry

Włączanie kolorowych ikon

W programie Dreamweaver CS4 i nowszych wersjach są używane domyślne ikony czarno-białe; po zatrzymaniu nad nimi kursora stają się one kolorowe. Kolorowe ikony można włączyć na stałe; będą one kolorowe niezależnie od położenia kursora.

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz polecenie Widok > Ikony koloru.
- Przejdź do klasycznej przestrzeni roboczej lub przestrzeni kodowania.

Aby ponownie wyłączyć kolorowe ikony, przejdź do menu Widok i anuluj zaznaczenie opcji Kolorowe ikony albo przejdź do innej przestrzeni roboczej.

Do góry

Ukrywanie i wyświetlanie ekranu powitalnego programu Dreamweaver

Ekran powitalny pojawia się po uruchomieniu programu Dreamweaver i w czasie, gdy nie są otwarte jakiekolwiek inne dokumenty. Ekran powitalny może być ukrywany, a potem znowu wyświetlany. Jeśli ekran powitalny jest ukryty i nie ma żadnych otwartych dokumentów, to okno Dokument jest puste.

Ukrywanie ekranu powitalnego

❖ Zaznacz opcję Nie pokazuj ponownie dostępną na ekranie powitalnym.

Wyświetlanie ekranu powitalnego

1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Dreamweaver > Preferencje (Macintosh).
2. W kategorii Ogólne zaznacz opcję Pokaż ekran powitalny.

Do góry

Informacje na temat dostosowywania pracy aplikacji w środowisku wielostanowiskowym

Program Dreamweaver można dopasować do swoich potrzeb nawet w systemie operacyjnym dla wielu użytkowników, np. Windows XP lub Mac OS X.

Program Dreamweaver chroni dostosowaną konfigurację użytkownika przed nadpisaniem jej przez innego użytkownika, który inaczej skonfiguruje program. Aby to było możliwe, podczas pierwszego uruchomienia programu Dreamweaver w systemie operacyjnym dla wielu użytkowników, aplikacja tworzy kopie plików konfiguracyjnych. Pliki konfiguracyjne użytkownika są umieszczane w folderze danego użytkownika.

Na przykład w systemie Windows XP znajdują się one w folderze C:\Documents and Settings\nazwa_użytkownika\Application Data\Adobe\Dreamweaver\pl_PL\Configuration, który może być domyślnie ukryty. Aby wyświetlić ukryte pliki i foldery, wybierz polecenie Narzędzia > Opcje folderów w Eksploratorze Windows, kliknij zakładkę Widok i zaznacz opcję Pokaż ukryte pliki i foldery.

W systemie Windows Vista znajdują się one w folderze C:\Users\nazwa_użytkownika\AppData\Roaming\Adobe\Dreamweaver \pl_PL\Configuration, który może być domyślnie ukryty. Aby wyświetlić ukryte pliki i foldery, wybierz polecenie Narzędzia > Opcje folderów w Eksploratorze Windows, kliknij zakładkę Widok i zaznacz opcję Pokaż ukryte pliki i foldery.

W systemie Mac OS X znajdują się one w folderze Users/nazwa_użytkownika/Library/Application Support/Adobe/Dreamweaver /Configuration.

Jeśli program Dreamweaver jest ponownie instalowany lub uaktualniany, program Dreamweaver automatycznie tworzy kopie zapasowe istniejących plików konfiguracyjnych, co umożliwia w dalszym ciągu dostęp do zmian naniesionych w tych plikach.

Do góry

Określanie ogólnych preferencji dla programu Dreamweaver

1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Dreamweaver > Preferencje (Macintosh).
2. Ustaw dowolne spośród poniższych opcji:
   Otwórz dokumenty w zakładkach Otwiera wszystkie dokumenty w pojedynczym oknie z zakładkami, które pozwalają przełączać się między dokumentami (tylko Macintosh).

   Pokaż ekran powitalny Wyświetla ekran powitalny programu Dreamweaver po uruchomieniu Dreamweaver lub gdy nie ma żadnych

otwartych dokumentów.

Otwórz ponownie dokumenty po uruchomieniu Otwiera dowolne dokumenty, które były otwarte podczas zamykania programu Dreamweaver. Jeśli ta opcja nie jest wybrana, program Dreamweaver wyświetla ekran powitalny lub pusty ekran podczas uruchamiania (zależnie od ustawień opcji Pokaż ekran powitalny).

Ostrzegaj przy otwieraniu plików tylko do odczytu Ostrzega podczas otwierania pliku tylko do odczytu. Wybierz, aby odblokować/pobrać plik, wyświetlić plik lub anulować.

Włącz pliki powiązane Pozwala sprawdzić, jakie pliki są skojarzone z bieżącym dokumentem (np. pliki CSS lub JavaScript). W oknie programu Dreamweaver każdemu plikowi powiązanemu odpowiada oddzielny przycisk; przyciski takie są wyświetlane u góry okna dokumentu, kliknięcie przycisku powoduje otwarcie pliku.

Wykryj pliki dynamicznie powiązane Umożliwia określenie, czy pliki dynamicznie powiązane mają się automatycznie pojawiać w pasku narzędzi Pliki powiązane, czy też ich wyświetlenie ma wymagać ręcznego działania. Można również wyłączyć wykrywanie plików dynamicznie powiązanych.

Uaktualnij łącza po przeniesieniu plików Określa zdarzenie po przeniesieniu, zmianie nazwy lub usunięciu dokumentu w serwisie. Ustaw tę preferencję, aby zawsze automatycznie uaktualniać łącza, nigdy nie uaktualniać łączy lub aby pytać, czy zastosować uaktualnianie. (Zobacz Automatyczne uaktualnianie łącz).

Pokaż okno dialogowe przy wstawianiu obiektów Określa, czy podczas wstawiania obrazów, tabel, filmów Shockwave i innych obiektów za pomocą panelu lub menu Wstaw program Dreamweaver ma monitować o podanie dodatkowych informacji. Jeśli opcja jest wyłączona, okno dialogowe nie jest wyświetlane i należy użyć Inspektora właściwości do określenia pliku źródłowego dla obrazów, liczby rzędów w tabeli itp. W przypadku obrazów rollover oraz kodu HTML z programu Fireworks okno dialogowe jest wyświetlane podczas każdej operacji wstawiania obiektu, niezależnie od ustawień opcji. (Aby tymczasowo nadpisać te ustawienia, podczas tworzenia i wstawiania obiektów kliknij z wciśniętym klawiszem Control (Windows) lub Command (Macintosh)).

Włącz bezpośrednie wprowadzanie znaków dwubajtowych Umożliwia wpisywanie dwubajtowego tekstu bezpośrednio w oknie Dokument, jeśli używane jest środowisko programistyczne lub zestaw językowy obsługujący tekst dwubajtowy (np. znaki japońskie). Gdy opcja nie jest wybrana, wyświetlane jest okno wpisywania i konwersji tekstu dwubajtowego; po zaakceptowaniu tekst wyświetlany jest w oknie Dokument.

Po nagłówku przełącz na zwykły akapit Powoduje, że naciśnięcie klawisza Enter (Windows) lub Return (Macintosh) na końcu akapitu nagłówka w widoku Projekt, tworzy nowy akapit ze znacznikiem p. (Akapit nagłówka oznaczany jest znacznikiem nagłówka, np. h1 lub h2). Gdy opcja jest wyłączona, naciśnięcie klawisz Enter lub Return na końcu akapitu nagłówka tworzy nowy akapit z takimi samymi znacznikami (pozwalając wpisywać kilka nagłówków w wierszu, następnie wrócić i wpisać treść).

Dopuszczaj wiele kolejnych spacji Powoduje, że wpisywanie dwóch lub więcej spacji w widoku Projekt tworzy spacje nierozdzielające, wyświetlane w przeglądarce jako spacje wielokrotne. (Na przykład między zdaniami możesz wstawić dwie spacje, tak jak na maszynie do pisania). Ta opcja zaprojektowana została dla osób zwykle używających edytorów tekstu. Gdy ta opcja jest wyłączona, wielokrotne spacje traktowane są jako jedna spacja (ponieważ wielokrotne spacje w przeglądarkach są traktowane jako jedna spacja).

Użyj znaczników i zamiast <b> oraz <i> Powoduje, że program Dreamweaver stosuje znacznik strong w każdym miejscu, gdzie wykonana zostanie operacja zwykle stosująca znacznik b, oraz stosuje znacznik em, gdzie wykonana zostanie operacja zwykle stosująca znacznik i. Operacje te obejmują klikanie przycisków Pogrubienie lub Kursywa w Inspektorze właściwości tekstu w trybie HTML oraz wybieranie poleceń z menu Format > Styl > Pogrubienie lub Format > Styl > Kursywa. Aby używać znaczników b i i w dokumentach, należy odznaczyć tę opcję.
Uwaga: *World Wide Web Consortium nie zachęca do używania znaczników b i i; znaczniki strong i em dostarczają więcej informacji semantycznych niż znaczniki b oraz i.*

Ostrzegaj o umieszczeniu regionów edytowalnych wewnątrz znaczników <p> lub <h1>-<h6> Określa, czy wyświetlane jest ostrzeżenie, gdy zapisywany jest szablon programu Dreamweaver posiadający region edytowalny ze znacznikiem akapitu lub nagłówka. Ostrzeżenie przypomina, że użytkownicy nie będą mogli utworzyć więcej akapitów w danym regionie. Opcja jest domyślnie włączona.

Wyśrodkowanie Określa, czy po kliknięciu przycisku Wyrównaj do środka w Inspektorze właściwości elementy powinny być środkowane za pomocą znacznika divalign="center" lub center.
Uwaga: *Obie metody wyśrodkowania zostały oficjalnie zdeprecjonowane przez specyfikację HTML 4.01. W celu wyśrodkowania tekstu należy używać stylów CSS. Technicznie rzecz biorąc, obie metody są prawidłowe zgodnie ze specyfikacją XHTML 1.0 Transitional, ale już nie są prawidłowe według specyfikacji XHTML 1.0 Strict.*

Maksymalna liczba kroków historii Określa liczbę kroków, które są przechowywane i pokazywane w panelu Historia. (Domyślna wartość powinna być wystarczająca dla większości użytkowników). Jeśli liczba kroków rejestrowanych w panelu Historia przekroczy ograniczenie, starsze kroki zostaną usunięte.

Więcej informacji znajduje się w części Automatyzacja zadania.

Słownik ortograficzny wyświetla listę dostępnych słowników ortograficznych. Jeśli słownik zawiera kilka dialektów lub konwencji pisowni (np. angielski US i angielski UK), lista dialektów umieszczana jest oddzielnie w wyskakującym menu słownika.

Do góry

Określanie preferencji czcionek dla dokumentów w programie Dreamweaver

Kodowanie dokumentu określa zasady wyświetlania dokumentu w przeglądarce. Preferencje czcionki programu Dreamweaver umożliwiają

wyświetlanie kodowania za pomocą preferowanej czcionki i wielkości. Czcionki zaznaczone w oknie dialogowym Preferencje czcionek dotyczą tylko sposobu wyświetlania tekstu w programie Dreamweaver; nie mają natomiast wpływu na wygląd dokumentu w przeglądarce użytkownika. Aby zmienić wygląd czcionek w przeglądarce użytkownika, należy użyć Inspektora właściwości albo reguły CSS.

Informacje na temat ustawiania domyślnego kodowania nowych dokumentów znajdują się w sekcji Tworzenie i otwieranie dokumentów.

1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Dreamweaver > Preferencje (Macintosh).
2. Na liście kategorii po lewej stronie wybierz pozycję Czcionki.
3. Wybierz rodzaj kodowania (np. europejskie zachodnie lub japońskie) z listy Ustawienia czcionki.
   Uwaga: *Aby wyświetlić język azjatycki, musisz używać systemu obsługującego czcionki dwubajtowe.*
4. Wybierz czcionkę i rozmiar stosowane dla każdej kategorii wybranego kodowania.
   Uwaga: *Aby czcionka została pokazana w wyskakującym menu, musi zostać zainstalowana na komputerze. Na przykład aby pokazać japoński tekst, musi zostać zainstalowana japońska czcionka.*
   Czcionka proporcjonalna Czcionka, której program Dreamweaver używa do wyświetlania zwykłego tekstu (np. tekst w akapitach, nagłówkach i tabelach). Ustawienie domyślnej czcionki zależy od zainstalowanych czcionek w systemie. W większości systemów U.S., domyślną czcionką jest Times New Roman 12 pkt. (Medium) w systemie Windows i Times 12 pkt. w systemie Mac OS.

   Czcionka o stałej szerokości Czcionka, której program Dreamweaver używa do wyświetlania tekstu w zakresie znaczników pre, code i tt. Ustawienie domyślnej czcionki zależy od zainstalowanych czcionek w systemie. W większości systemów U.S., domyślną czcionką jest Courier New 10 pkt. (Small) w systemie Windows i Monaco 12 pkt. w systemie Mac OS.

   Widok Kod Czcionka używana dla całego tekstu, która jest wyświetlana w widoku Kod i w Inspektorze kodu. Ustawienie domyślnej czcionki zależy od zainstalowanych czcionek w systemie.

Do góry

Dostosowywanie kolorów podświetlenia w programie Dreamweaver

Preferencja Podświetlenie umożliwia dostosowanie kolorów używanych przez program Dreamweaver do określenia obszarów szablonów, elementów biblioteki, znaczników innych producentów, elementów układu i kodu.

Zmiana koloru podświetlenia

1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje i zaznacz kategorię Podświetlanie.
2. Kliknij pole koloru obok obiektu, dla którego chcesz zmienić kolor podświetlenia i użyj próbnika kolorów do zaznaczenia nowego koloru lub wpisz jego wartość szesnastkową.

Włączanie i wyłączanie podświetlania obiektu

1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje i zaznacz kategorię Podświetlanie.
2. Zaznacz lub usuń zaznaczenie opcji Pokaż znajdującej się obok obiektu, którego kolor podświetlenia chcesz włączyć lub wyłączyć.

Do góry

Przywracanie preferencji domyślnych

Procedury przywracania domyślnych preferencji programu Dreamweaver można znaleźć w dokumencie Tech Note 83912.

Więcej tematów Pomocy
Omówienie układu przestrzeni roboczej

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Panele związane z zawartością dynamiczną

Panel Wiązania
Panel Zachowania serwerowe
Panel Bazy danych
Panel Komponenty

Panel Wiązania

Do góry

Za pomocą panelu Wiązania można definiować i edytować źródła zawartości dynamicznej, dodawać zawartość dynamiczną do strony oraz stosować formaty danych do dynamicznego tekstu.

Panel ten umożliwia wykonanie następujących zadań:

- Definiowanie źródeł zawartości dynamicznej
- Dodawanie zawartości dynamicznej do stron
- Zmienianie lub usuwanie źródeł zawartości
- Używanie predefiniowanych formatów danych
- Dołączanie źródeł danych XML
- Wyświetlanie danych XML na stronach XSLT
- Parametry adresu URL
- Definiowanie zmiennych sesji
- Definiowanie zmiennych aplikacji ASP i ColdFusion
- Definiowanie zmiennych serwerowych
- Buforowanie źródeł zawartości
- Kopiowanie zestawu rekordów z jednej strony do drugiej
- Tworzenie dynamicznych atrybutów HTML

Panel Zachowania serwerowe

Do góry

Panel Zachowania serwerowe umożliwia dodawanie zachowań serwerowych programu Dreamweaver do strony oraz edytowanie i tworzenie takich zachowań.

Panel ten umożliwia wykonanie następujących zadań:

- Wyświetlanie rekordów z bazy danych
- Definiowanie źródeł zawartości dynamicznej
- Tworzenie stron wzorca i szczegółów za pomocą jednej operacji
- Tworzenie stron wyszukiwania i wyników
- Tworzenie strony do wstawiania rekordów
- Budowanie strony uaktualniania rekordów
- Tworzenie strony usuwania rekordów
- Tworzenie strony, do której dostęp będą mieli tylko uwierzytelnieni użytkownicy
- Tworzenie strony rejestracji
- Tworzenie strony logowania
- Tworzenie strony, do której dostęp będą mieli tylko uwierzytelnieni użytkownicy
- Dodawanie procedury składowanej (ColdFusion)
- Usuwanie zawartości dynamicznej
- Dodawanie własnych zachowań serwerowych

Panel Bazy danych

Do góry

Panel Bazy danych służy do tworzenia połączeń z bazami danych, do przeprowadzania inspekcji baz danych oraz do wstawiania na stronach kodu związanego z bazami danych.

Za pomocą tego panelu można wyświetlać bazy danych i łączyć się z nimi.

- Wyświetlanie bazy danych w programie Dreamweaver
- Połączenia z bazami danych dla programistów ColdFusion
- Połączenia z bazami danych dla programistów ASP
- Połączenia z bazami danych dla programistów PHP

Panel Komponenty

Do góry

Panel Komponenty służy do tworzenia i inspekcji komponentów oraz wstawiania kodu komponentów na strony.

Uwaga: *Ten panel nie działa w widoku Projekt.*
Panel ten umożliwia wykonanie następujących zadań:

❖ Korzystanie ze składników ColdFusion

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

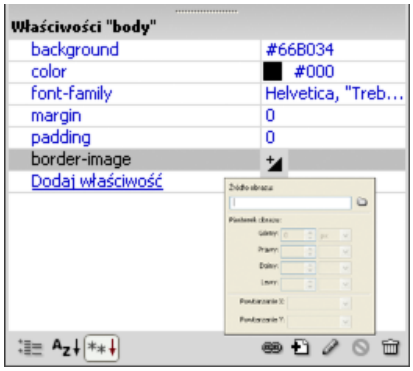
Rozszerzona obsługa standardu CSS3 w panelu stylów CSS (CS5.5)

Stosowanie właściwości CSS3 za pomocą wyskakującego panelu
Określanie wielu zbiorów wartości
Położenie właściwości w widoku Kategoria
Zapewnianie zgodności z przeglądarkami
Podgląd zmian w widoku aktywnym

W panelu CSS wprowadzono wyskakujący panel do obsługi następujących właściwości:

- text-shadow
- box-shadow
- border-radius
- border-image

Opcje dostępne w wyskakującym panelu gwarantują prawidłowe zastosowanie właściwości nawet wtedy, gdy użytkownik nie zna ich składni w standardzie W3C.



Wyskakujący panel z opcjami właściwości CSS3 „border-image”

Stosowanie właściwości CSS3 za pomocą wyskakującego panelu

Do góry

❖ Kliknij ikonę „+” odpowiadającą danej właściwości. Skorzystaj z opcji w wyskakującym panelu, aby zastosować tę właściwość.

Określanie wielu zbiorów wartości

Do góry

Właściwości CSS3 takie jak „text-shadow” obsługują wiele zbiorów wartości. Na przykład: text-shadow: 3px 3px #000, -3px -3px #0f0;

Jeśli określi się wiele zbiorów wartości w widoku Kod, a następnie otworzy wyskakujący panel do edycji, wyświetlony zostanie tylko pierwszy zbiór wartości. Edycja zbioru wartości w wyskakującym panelu powoduje zmodyfikowanie tylko pierwszego zbioru wartości w widoku Kod. Pozostałe zbiory wartości nie ulegają zmianie i są stosowane w takiej formie, w jakiej zostały zapisane w kodzie.

Położenie właściwości w widoku Kategoria

Do góry

W widoku kategorii właściwość text-shadow jest wymieniona w kategorii Czcionka.Właściwości box-shadow, border-radius i border-image znajdują się w kategorii Krawędź.

Zapewnianie zgodności z przeglądarkami

Do góry

Program Dreamweaver CS5.5 obsługuje również implementacje właściwości box-shadow, border-radius i border-image specyficzne dla różnych przeglądarek (Webkit, Mozilla).

W widoku Kategoria, w kategoriach odpowiadających poszczególnym przeglądarkom, dostępne są opcje umożliwiające zapewnienie zgodności z tymi właściwościami. Na przykład aby zapewnić zgodność z implementacją właściwości border-image w przeglądarkach Mozilla, edytuj pozycję -moz-border-image w kategorii Mozilla.

Do góry

Podgląd zmian w widoku aktywnym

Zmiany dokonane we właściwościach CSS nie są wyświetlane w widoku Projekt. Aby obejrzeć podgląd zmian, przejdź do widoku aktywnego. W widoku aktywnym można również wprowadzać drobne zmiany edycyjne właściwości CSS3. Efekty tych zmian są natychmiast widoczne w widoku aktywnym.

Widok aktywny obsługuje następujące właściwości CSS3:

- text-shadow
- border-radius
- -webkit-box-shadow
- -webkit-border-image

Adobe poleca

Tutaj można opublikować własne samouczki

Rozszerzona obsługa specyfikacji CSS3 w programie DW CS5.5
Preran Kurnool
Obsługa właściwości text-shadow, box-shadow, border-radius oraz border-image

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Optymalizacja przestrzeni roboczej do programowania wizualnego

Wyświetlanie paneli do tworzenia aplikacji internetowych
Wyświetlanie bazy danych w programie Dreamweaver
Wyświetlanie podglądu dynamicznych stron w przeglądarce
Ograniczanie informacji z bazy danych, wyświetlanych w programie Dreamweaver
Konfigurowanie Inspektora właściwości do obsługi procedur składowanych ColdFusion i poleceń ASP
Opcje nazwy wejścia

Wyświetlanie paneli do tworzenia aplikacji internetowych

Do góry

W wyskakującym menu Kategoria panelu Wstaw zaznacz kategorię Dane, która zawiera zestaw przycisków pozwalających dodawać do strony zawartość dynamiczną i zachowania serwerowe.

Liczba i typ dostępnych przycisków zależy od typu dokumentu otwartego w oknie Dokument. Przesuń mysz nad ikonę, aby wyświetlić podpowiedź opisującą działanie przycisku.

Panel Wstaw zawiera przyciski pozwalające umieszczać na stronie następujące elementy:

- Zestawy rekordów
- Dynamiczny tekst lub tabele
- Paski do nawigacji między rekordami

  Jeżeli przejdziesz do widoku Kod (Widok > Kod), mogą pojawić się inne panele umożliwiające wstawianie kodu na stronie. Znajdują się one w osobnej kategorii panelu Wstaw. Na przykład jeśli strona ColdFusion jest wyświetlana w widoku Kod, to w kategorii CFML panelu Wstaw staje się dostępny panel CFML.

  Istnieje kilka paneli służących do tworzenia stron dynamicznych:

  - Panel Wiązania (Okno > Wiązania) umożliwia definiowanie źródeł zawartości dynamicznej na stronie oraz wstawianie takiej zawartości.
  - Panel Zachowania serwerowe (Okno > Zachowania serwerowe) służy do wprowadzania na stronach dynamicznych kodu wykonywanego na serwerze.
  - Panel Bazy danych (Okno > Bazy danych) służy do eksploracji baz danych oraz do tworzenia połączeń z bazami danych.
  - Panel Składniki (Okno > Składniki) służy do sprawdzania, dodawania i modyfikowania kodu składników ColdFusion.

  Uwaga: *Panel Składniki jest aktywny, pod warunkiem że otwarto stronę ColdFusion.*

  Zachowanie serwerowe to zbiór instrukcji wstawionych na dynamicznej stronie podczas projektowania, a wykonywanych na serwerze.

  Samouczek przedstawiający tworzenie przestrzeni roboczej do programowania stron znajduje się pod adresem www.adobe.com/go/vid0144_pl.

Wyświetlanie bazy danych w programie Dreamweaver

Do góry

Po utworzeniu połączenia z bazą danych można wyświetlać jej strukturę i dane za pomocą programu Dreamweaver.

1. Otwórz panel Bazy danych (Okno > Bazy danych).

   Panel Bazy danych wyświetla wszystkie bazy, do których utworzono połączenia. Jeżeli projektujesz serwis ColdFusion, to panel ten wyświetli wszystkie bazy danych, które zawierają źródła danych zdefiniowane w module Administrator ColdFusion.

   Uwaga: *Program Dreamweaver sprawdza serwer ColdFusion zdefiniowany dla bieżącego serwisu.*

   Jeżeli w panelu nie ma żadnych baz, to trzeba utworzyć połączenie z bazą danych.
2. Aby wyświetlić tabele, procedury składowane i widoki w bazie danych, kliknij znak plus (+) obok połączenia na liście.
3. Aby wyświetlić kolumny w tabeli, kliknij nazwę tabeli.

   Ikony kolumny wskazują typ danych oraz klucz główny tabeli.
4. Aby wyświetlić dane w tabeli, kliknij nazwę tabeli na liście prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Macintosh) i wybierz z wyskakującego menu polecenie Wyświetl dane.

Do góry

Wyświetlanie podglądu dynamicznych stron w przeglądarce

Programiści aplikacji internetowych często przeprowadzają debugowanie stron, sprawdzając je regularnie w przeglądarce internetowej. Strony dynamiczne można szybko wyświetlić w przeglądarce, bez potrzeby uprzedniego wysyłania ich ręcznie na serwer (naciśnij klawisz F12).

Aby wyświetlić podgląd dynamicznych stron, należy wprowadzić dane w kategorii Serwer testowy w oknie dialogowym Definicja serwisu.

Można wskazać, że program Dreamweaver ma używać plików tymczasowych zamiast plików oryginalnych. W takiej sytuacji program Dreamweaver uruchamia tymczasową kopię strony na serwerze WWW, zanim wyświetli ją w przeglądarce. (Następnie Dreamweaver usuwa plik tymczasowy z serwera). Aby ustawić tę opcję, wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Podgląd w przeglądarce.

Opcja Podgląd w przeglądarce nie powoduje wysyłania powiązanych stron, np. stron wyników czy strony szczegółów, plików zależnych (np. graficznych) ani dołączeń po stronie serwera (SSI). Aby wysłać brakujący plik, wybierz polecenie Okno > Serwis, aby otworzyć panel Serwis. Wybierz plik z sekcji Folder lokalny i kliknij niebieską strzałkę w górę na pasku przycisków, aby skopiować ten plik do folderu na serwerze WWW.

Do góry

Ograniczanie informacji z bazy danych, wyświetlanych w programie Dreamweaver

Zaawansowani użytkownicy dużych systemów baz danych, takich jak Oracle, powinni ograniczyć liczbę pozycji, które program Dreamweaver pobiera z bazy danych i wyświetla podczas projektowania. Baza danych Oracle może zawierać pozycje, których program Dreamweaver nie potrafi przetworzyć podczas projektowania. W aplikacji Oracle można utworzyć schemat i za jego pomocą odfiltrować w programie Dreamweaver niepotrzebne pozycje podczas projektowania.

Uwaga: *W systemie Microsoft Access nie można utworzyć schematu ani katalogu.*

Inni użytkownicy mogą odnieść korzyści z ograniczenia ilości informacji pobieranych przez program Dreamweaver podczas projektowania. Niektóre bazy danych zawierają dziesiątki czy nawet setki tabel. Niekiedy wygodniej jest nie wyświetlać ich wszystkich podczas pracy. Do ograniczenia liczby pozycji z bazy danych, pobieranych podczas projektowania, może służyć schemat albo katalog.

Taki schemat lub katalog trzeba utworzyć w oprogramowaniu bazy danych. Dopiero wtedy można użyć go w programie Dreamweaver. Zapoznaj się z dokumentacją systemu bazy danych albo zapytaj o to administratora systemu.

Uwaga: *Schematu ani katalogu nie można używać w programie Dreamweaver, jeżeli tworzysz aplikację ColdFusion albo korzystasz z systemu Microsoft Access.*

1. Otwórz dynamiczną stronę w programie Dreamweaver; następnie otwórz panel Bazy danych (Okno > Bazy danych).
   - Jeżeli istnieje już połączenie z bazą danych, kliknij nazwę połączenia na liście prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Macintosh) i wybierz z wyskakującego menu polecenie Edytuj połączenie.
   - Jeżeli połączenie nie istnieje, kliknij przycisk Plus (+) na górze panelu i utwórz je.
2. W oknie dialogowym połączenia kliknij opcję Zaawansowane.
3. Wskaż schemat albo katalog i kliknij przycisk OK.

Do góry

Konfigurowanie Inspektora właściwości do obsługi procedur składowanych ColdFusion i poleceń ASP

Zmodyfikuj zaznaczoną procedurę składowaną. Dostępne opcje zależą od technologii serwerowej.

❖ Ustaw dowolne spośród dostępnych opcji. Po zaznaczeniu nowej opcji w inspektorze, program Dreamweaver uaktualni stronę.

Do góry

Opcje nazwy wejścia

Ten Inspektor właściwości pojawia się, gdy program Dreamweaver napotka nieznany typ wprowadzania. Na ogół zdarza się to, gdy wystąpił błąd literowy lub inny błąd wprowadzania danych.

Jeżeli zmieni się typ pola w Inspektorze właściwości na rozpoznawany przez program Dreamweaver, np. dzięki poprawieniu błędnej pisowni, to Inspektor właściwości zostanie uaktualniony i wyświetli właściwości rozpoznanego typu. Ustaw dowolne spośród opcji w Inspektorze właściwości:

Nazwa wejścia Przypisuje nazwę do pola. Jest to pole wymagane, a nazwa musi być niepowtarzalna.

Typ Ustawia typ wejścia dla pola. Zawartość pola odzwierciedla wartość typu wprowadzania, znajdującą się w danym momencie w kodzie źródłowym HTML.

Wartość Ustawia wartość pola.

Parametry Otwiera okno dialogowe Parametry, w którym można wyświetlić bieżące atrybuty pola, a także dodawać lub usuwać atrybuty.

Więcej tematów Pomocy

Samouczek przedstawiający przestrzeń roboczą programowania

Konfigurowanie serwera testowego

(cc) BY-NC-SA

Ustawianie preferencji kodowania

Informacje o preferencjach kodowania
Ustawianie kolorowania kodu
Zmiana formatu kodu
Ustawianie preferencji poprawiania kodu
Ustawianie kolorowania kodu
Używanie zewnętrznego edytora

Informacje o preferencjach kodowania

Do góry

Preferencje kodowania dotyczące między innymi formatowania i kolorów kodu pozwalają dostosować wygląd kodu do swoich potrzeb.

Uwaga: *Aby ustawić zaawansowane preferencje użyj Edytora biblioteki znaczników (patrz Zarządzanie bibliotekami znaczników).*

Ustawianie kolorowania kodu

Do góry

W menu Widok > Opcje widoku Kod możesz ustawić opcje zawijania linii, wyświetlić numery linii kodu, podświetlić nieprawidłowy kod, ustawić kolorowanie składni dla elementów kodu, wcięcia oraz sposób pokazywania ukrytych znaków.

1. Oglądanie dokumentu w widoku Kod lub Inspektorze kodu
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz Widok > Opcje widoku Kod.
   - Kliknij przycisk Opcje wyświetlania na pasku narzędziowym znajdującym się na górze widoku Kod lub w Inspektorze kodu.
3. Zaznacz lub oznacz dowolną z następujących opcji:
   Zawijanie tekstu Zawija kod tak, ab można było go przeglądać bez przewijania okna w poziomie. Ta opcja nie powoduje wstawiania znaków podziałów wiersza, pozwala ona tylko na łatwiejsze czytanie kodu.

   Numery wierszy Wyświetla numery wierszy obok kodu.

   Ukryte znaki Wyświetla specjalne znaki w miejscu odstępów. Na przykład, kropka zastępuje każdą spację, podwójny szewron (strzałka skierowana w dół) - tabulatora, a znacznik akapitu zastępuje każdą znak końca linii.
   Uwaga: *Miękkie znaki podziału wiersza, które program Dreamweaver używa do zawijania wierszy nie są wyświetlane za pomocą znacznika akapitu.*

   Podświetl nieprawidłowy kod Powoduje, że program Dreamweaver podświetla na żółto kod HTML, który nie jest prawidłowy. Kiedy zaznaczysz nieprawidłowy znacznik, Inspektor właściwości wyświetla informacje w jaki sposób można poprawić błąd.

   Oznaczanie składni kolorami Włącza i wyłącza kolorowanie składni. Więcej informacji na temat zmieniania schematu kolorowania można znaleźć w temacie Ustawianie kolorowania kodu.

   Autowcięcie Powoduje, że kod zostaje wcięty automatycznie za każdym razem, gdy wciśniesz Enter w czasie pisania kodu. Nowe linie kodu są wcinanie na tym samym poziomie co poprzednia linia. Więcej informacji na temat zmieniania odstępów wcięcia można znaleźć w opisie opcji Rozmiar tabulatora w temacie Zmiana formatu kodu.

Zmiana formatu kodu

Do góry

Możesz zmienić wygląd kodu określając preferencje formatowania takie jak wcięcie, długość linii oraz wielkość liter nazwa znaczników oraz atrybutów.

Wszystkie opcje formatowania kodu, oprócz opcji Przesłaniaj wielkość, są stosowane automatycznie tylko do nowych dokumentów oraz do dodatków do dokumentów, które następnie utworzysz.

Aby reformatować istniejące dokumenty HTML, otwórz dokument i wybierz Polecenia > Zastosuj formatowanie źródła.

1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje.
2. Z listy Kategoria po lewej stronie wybierz pozycję Formatowanie kodu.
3. Ustaw dowolne spośród poniższych opcji:
   Wcięcie Wskazuje, czy kod generowany przez program Dreamweaver powinien być wcięty (zgodnie z regułami wcięcia określonymi w tych preferencjach) czy też nie.
   Uwaga: *Większość opcji w tym oknie dialogowym ma zastosowanie tylko do kodu generowanego przez program Dreamweaver, a nie do*

kodu, który sam wpisujesz. Aby każda nowa linia miała to samo wcięcie jak linia poprzednia, wybierz Widok > Opcje widoku Kod, a następnie opcja Autowcięcie. Więcej informacji znajduje się w części Ustawianie kolorowania kodu.

Z (Pole tekstowe oraz menu wyskakujące) Określa ile spacji oraz tabulatorów program Dreamweaver powinien użyć, aby wciąć kod, który sam generuje. Na przykład, jeżeli wpiszesz 3 w polu tekstowym i wybierzesz Tabulatory z menu wyskakującego, to kod generowany przez program Dreamweaver będzie wcięty za pomocą trzech tabulatorów na każdym poziomie zagnieżdżenia.

Rozmiar tabulatora Określa ile znaków szerokości będzie miał w oknie kodu każdy tabulator. Na przykład, jeżeli Rozmiar tabulatora został ustawiony na 4, każdy tabulator wyświetlany w widoku Kod będzie miał szerokość czterech spacji. Jeżeli, dodatkowo, opcja Wcięcie przez jest ustawiona na 3 tabulatory, kod generowany przez program Dreamweaver zostanie wcięty przez trzy znaki tabulacji na każdym poziomie zagnieżdżenia, co spowoduje, ze w widoku Kod odstępy będą miały szerokość 12 znaków.
Uwaga: *Dreamweaver wicina za pomocą spacji lub tabulatorów, nie konwertuje kilku spacji na tabulator, kiedy wstawia kod.*

Typ podziałów wierszy Określa typ zdalnego serwera (Windows, Macintosh lub UNIX), na, którym znajduje się twój zdalny serwis. Wybierając odpowiedni typ znaków końca linii powoduje, że twój kod źródłowy HTML będzie wyglądał poprawnie kiedy będzie oglądany na zdalnym serwerze. To ustawienie jest przydatne gdy pracujesz z zewnętrznym edytorem tekstowym, który rozpoznaje tylko niektóre znaki końca linii. Na przykład, użyj CR LF (Windows) jeżeli twoim zewnętrznym edytorem jest Notepad, i użyj znaku CR (Macintosh), jeżeli twoim zewnętrznym edytorem jest SimpleText.
Uwaga: *Dla serwerów, z, którymi łączysz się za pomocą protokołu FTP, opcja ta ma znaczenie tylko w trybie binarnej transmisji, w trybie transmisji ASCII program Dreamweaver pomija tę opcję. Kiedy pobierasz pliki w trybie ASCII, program Dreamweaver ustawia znaki końca linii zgodnie z ustawieniami systemu operacyjnego twojego komputera, jeżeli ładujesz pliki w tym trybie, wszystkie znaki końca linii są ustawione na CR LF.*

Domyślna wielkość liter znaczników i domyślna wielkość liter atrybutów Odpowiada za wielkość liter w znacznikach i nazwach atrybutów. Te opcje mają zastosowanie do znaczników i atrybutów, które ustawiasz i edytujesz w widoku projektowania, ale mają one zastosowania do znaczników i atrybutów wprowadzanych bezpośrednio w widoku Kod, jak równie do znaczników i atrybutów znajdujących się w dokumentach, które otwierasz (chyba że wybrano jedną lub obie opcje Przesłaniaj wielkość).
Uwaga: *Te preferencje mają zastosowanie tylko do stron HTML. Dreamweaver ignoruje je dla stron XHTML, ponieważ znaczniki i atrybuty pisane dużymi literami są niedopuszczalne w XHTML.*

Przesłaniaj wielkość: Znaczniki i atrybuty Określa, czy zawsze należy wymuszać określone opcje wielkości liter, włączając w to otwieranie istniejących dokumentów HTML. Kiedy wybierzesz jedną z tych opcji i klikniesz OK, aby zamknąć okno dialogowe, wszystkie znaczniki i atrybuty w bieżącym dokumencie zostaną natychmiast przekonwertowane na małe litery, jak również wszystkie znaczniki i atrybuty w każdym dokumencie, który otworzysz począwszy od tej chwili (do czasu kiedy wyłączysz z powrotem tę opcję). Znaczniki i atrybuty, które wpisujesz w widoku Kod i w Szybkim edytorze znaczników będą także przekonwertowane do określonej wielkości, podobnie jak znaczniki i atrybuty, które wstawiasz za pomocą panelu Wstaw. Na przykład, jeżeli chcesz, aby nazwy znaczników były zawsze konwertowane na małe litery, wybierz małe litery w opcji Domyślna wielkość liter znaczników, a następnie wybierz Przesłaniaj wielkość. Opcje znaczników. Kiedy otwierasz dokument, który zawiera nazwy znaczników pisane dużymi literami, program Dreamweaver przekształca je wszystkie na małe litery.
Uwaga: *Starsze wersje języka HTML pozwalały na pisanie nazw atrybutów i znaczników zarówno małymi jak i dużymi literami, ale XHTML wymusza małe litery. WWW zmierza w kierunku XHTML, tak więc jest zalecane używanie mały liter w nazwach znaczników i atrybutów.*

Znacznik TD: Nie wstawiaj znaku końca wiersza wewnątrz znacznika TD Rozwiązuje problem wyświetlania, który występuje w starszych wersjach przeglądarek, kiedy następuje odstęp lub łamanie linii bezpośrednio po znaczniku <td> lub bezpośrednio przed znacznikiem </td>. Kiedy wybierasz tę opcję, program Dreamweaver nie zapisuje znaków końca linii bezpośrednio po znacznikach <td> oraz przed znacznikiem </td>, nawet jeżeli formatowanie w Bibliotece znaczników wskazuje, że zakończenie wiersza powinno być w tym miejscu.

Formatowanie zaawansowane Pozwala ustawić opcje formatowania kodu CSS (Cascading Style Sheets) oraz pojedynczych znaczników i atrybutów znajdujących się w Edytorze biblioteki znaczników.

Znak białego odstępu (Tylko wersja japońska) Pozwala ci wybrać w kodzie HTML znak albo znak Zenkaku. Biały odstęp wybrany w tej opcji będzie używany do pustych znaczników podczas tworzenia tabeli oraz kiedy zostanie włączona opcja Dopuszczaj wiele kolejnych spacji w stronach w kodowaniu japońskim.

Do góry

Ustawianie preferencji poprawiania kodu

Za pomocą preferencji poprawiania kodu określ jak i kiedy program Dreamweaver modyfikuje twój kod w czasie otwierania dokumentów, kopiowania i wklejania elementów formularzy oraz podczas wstawiania wartości atrybutów i adresów URL za pomocą takich narzędzi jak Inspektor właściwości. Te preferencje nie mają zastosowania podczas edytowania HTML oraz skryptów w widoku Kod.

Jeżeli wyłączysz opcje poprawiania kodu, nieprawidłowe elementy znaczników, które powinny być poprawione, będą wyświetlane w oknie Dokument odpowiadającym plikowi HTML.

1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Dreamweaver > Preferencje (Macintosh).
2. Z listy Kategoria po lewej stronie wybierz pozycję Przebudowa kodu.
3. Ustaw dowolne spośród poniższych opcji:
   Napraw błędnie zagnieżdżone i niezamknięte znaczniki Przepisuje nakładające się znaczniki Na przykład, text jest przepisany na text. Ta opcja powoduje także wstawienie znaków cudzysłowu oraz zamykających nawiasów, jeżeli ich brakuje.

   Zmień nazwy pozycji formularza przy wklejaniu Zapewnia, że nie masz zduplikowanych nazw obiektów formularza. Opcja jest włączona

domyślnie.
Uwaga: *Inaczej niż inne opcje w tym oknie dialogowym preferencji, ta opcja nie ma zastosowania w momencie, kiedy otworzysz dokument, ale kiedy skopiujesz i wkleisz element formularza.*

Usuń nadmiarowe znaczniki zamykające Usuwa zamykające znaczniki, które nie mają odpowiadających im znaczników otwierających.

Ostrzegaj o naprawianiu lub usuwaniu znaczników Wyświetla opis technicznie nieprawidłowego dokumentu HTML, który program Dreamweaver usiłował poprawić. Opis zawiera informacje o położeniu problemu (podając numer linii oraz kolumny) tak, abyś był wstanie znaleźć rozwiązanie oraz upewnić się, że wyświetlanie w przeglądarce jest poprawne.

Nigdy nie przebudowuj kodu: W plikach z rozszerzeniami Pozwala zabronić aplikacji Dreamweaver przepisywania kodu w plikach mających określone rozszerzenia. Ta opcja jest szczególnie użyteczna do plików, które używają niestandardowych znaczników.

Zakoduj znaki <, >, & oraz \" w wartościach atrybutów za pomocą & Zapewnia, że wartości atrybutów, które wprowadzasz lub edytujesz za pomocą narzędzi programu Dreamweaver takich jak Inspektor właściwości zawierają tylko prawidłowe znaki. Opcja jest włączona domyślnie.
Uwaga: *T opcja i następujące opcje nie mają zastosowania do adresu URL, który wpisujesz w widoku Kod. Podobnie, nie powoduje ona zmiany w kodzie już istniejącym w pliku.*

Nie koduj znaków specjalnych Uniemożliwia programowi Dreamweaver zmianę adresu URL na zawierający tylko prawidłowe znaki. Opcja jest włączona domyślnie.

Zakoduj znaki specjalne w adresie URL, używając znaku &# Zapewnia, że wartości atrybutów, które wprowadzasz lub edytujesz za pomocą narzędzi programu Dreamweaver takich jak Inspektor właściwości zawierają tylko prawidłowe znaki.

Zakoduj znaki specjalne w adresie URL, używając znaku &# Działa w ten sam sposób jak poprzednia opcja, ale używa innej metody zakodowania znaków specjalnych. Ta metoda zakodowania znaków (za pomocą znaku procenta) jest bardziej zgodna ze starszymi wersjami przeglądarek, ale nie działa dobrze z znakami z niektórych języków.

Do góry

Ustawianie kolorowania kodu

Za pomocą preferencji kolorowania kodu można określić kolory ogólnych kategorii znaczników oraz elementów kodu, takich jak znaczniki formularza oraz identyfikatory JavaScript. Aby ustawić preferencje dla określonego znacznika, zmień jego definicję w edytorze biblioteki znaczników.

1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Dreamweaver > Preferencje (Macintosh).
2. Z listy Kategoria po lewej stronie wybierz pozycję Kolorowanie kodu.
3. Wybierz typ dokumentu z listy Dokument. Wszelkie zmiany preferencji kolorowania kodu będą dotyczyły wszystkich dokumentów danego typu.
4. Kliknij przycisk Edytuj schemat kolorowania.
5. W oknie dialogowym Edytuj schemat kolorowania wybierz odpowiedni element kodu z listy „Style dla”. Ustaw kolor tekstu i tła dla tego elementu. Opcjonalnie można ustawić również styl (pogrubiony, pochylony albo podkreślony). Następnie kliknij przycisk OK. Przykładowy kod w panelu Podgląd zmieni się zgodnie z nowymi kolorami i stylami.

   Kliknij przycisk OK, aby zapisać zmiany i zamknąć okno dialogowe Edytuj schemat kolorowania.
6. Wybierz inne niezbędne opcje w preferencjach kolorowania kodu i kliknij przycisk OK.
   Domyślne tło określa domyślny kolor tła w widoku Kod oraz Inspektorze kodu.

   Ukryte znaki określa kolor ukrytych znaków.

   Tło aktywnego kodu określa kolor tła w widoku Aktywny kod. Domyślnym kolorem jest żółty.

   Zmiany w aktywnym kodzie określa kolor podświetlenia kodu, który zmienił się w widoku Aktywny kod. Domyślnym kolorem jest różowy.

   Tło elementów tylko do odczytu określa kolor tła tekstu tylko do odczytu.

Do góry

Używanie zewnętrznego edytora

Możesz określić zewnętrzny edytor do edycji plików o określonych rozszerzeniach. Na przykład, możesz użyć programów BBEdit, Notepad lub TextEdit z poziomu programu Dreamweaver do edycji plików JavaScript (JS).

Możesz przypisać różne edytory zewnętrzne do różnych rozszerzeń plików.

Ustawianie zewnętrznego edytora dla danego typu pliku

1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje.
2. Wybierz Typy plików/Edytory z listy Kategorie po lewej stronie, ustaw opcje i kliknij przycisk OK.
   Otwórz w widoku Kod Określa rozszerzenia plików, które automatycznie otwierają się w widoku Kod w programie Dreamweaver.

   Zewnętrzny edytor kodu Określa wybrany edytor tekstowy.

Wczytaj ponownie zmodyfikowane pliki Określa zachowanie programu Dreamweaver w momencie, kiedy wykryje on zmiany zrobione zewnętrznie w dokumencie, który jest już otwarty w programie Dreamweaver.

Zapisz przy uruchamianiu Określa czy program Dreamweaver powinien zawsze zapisywać bieżący dokument przed uruchomieniem edytora, nigdy nie zapisywać albo też pytać czy zapisać czy nie przy każdym uruchomieniu zewnętrznego edytora.

Fireworks Określa edytor dla różnych typów danych multimedialnych.

Uruchamianie zewnętrznego edytoru kodu

❖ Wybierz Edycja > Edytuj za pomocą aplikacji: Edytor zewnętrzny.

Więcej tematów Pomocy

Omówienie paska narzędziowego Kodowanie

Oczyszczanie kodu HTML utworzonego przez program Microsoft Word

---

(cc) BY-NC-SA

Ustawianie swojego środowiska programistycznego

Korzystanie z przestrzeni roboczych do pracy z kodem
Wyświetlanie kodu
Dostosowywanie skrótów klawiaturowych
Domyślne otwieranie plików w widoku Kod

Korzystanie z przestrzeni roboczych do pracy z kodem

Do góry

Możesz dopasować środowisko programistyczne w programie Dreamweaver tak, aby pasowało do twojego sposobu pracy. Na przykład, możesz zmienić sposób w jaki oglądasz kod, ustawić inne skróty klawiaturowe oraz zaimportować i używać twojej ulubionej biblioteki znaczników.

Program Dreamweaver obejmuje kilka układów przestrzeni roboczej, które nadają się szczególnie dobrze do edycji kodu. Na pasku Aplikacja znajduje się przełącznik przestrzeni roboczej, który pozwala przełączać się między takimi przestrzeniami, jak Projektowanie aplikacji, Rozszerzone projektowanie aplikacji, Kodowanie i Rozszerzone kodowanie. Domyślnym widokiem tych przestrzeni roboczych jest widok Kod (zarówno w oknie Dokument, jak i w widokach Kod i Projekt), a wszystkie panele są zadokowane po lewej stronie ekranu. We wszystkich widokach oprócz rozszerzonego widoku projektowania aplikacji nie jest dostępny (domyślnie) Inspektor właściwości.

Jeśli żadna z przygotowanych przestrzeni roboczych nie spełnia wymagań projektanta, może on wybrać jedną z przestrzeni i dostosować ją do swoich potrzeb. W tym celu musi wybrać jeden z układów domyślnych, otworzyć wybrane panele, przesunąć je w dogodne miejsca i zapisać całość jako niestandardową przestrzeń roboczą.

Wyświetlanie kodu

Do góry

Możesz oglądać kod źródłowy bieżącego dokumentu na wiele sposobów: możesz wyświetlić go w oknie Dokument włączając widok Kod, możesz podzielić okno Dokument tak, aby wyświetlało zarówno stronę jak i dołączony do niej kod, a także możesz pracować z Inspektorem kodu w osobnym oknie. Inspektor kodu działa dokładnie tak samo jako widok Kod; możesz o nim myśleć jako o swobodnym oknie kodu dla bieżącego dokumentu.

Oglądanie kodu w oknie Dokument

❖ Wybierz polecenie Widok > Kod.

Jednoczesne kodowanie i edycja strony w oknie Dokument

1. Wybierz polecenie Widok > Kod i Projekt.

   Kod pojawia się w górnym panelu a strona w dolnym.

2. Aby wyświetlić stronę na górze, wybierz polecenie Widok Projekt na wierzchu z menu Opcje wyświetlania na pasku narzędziowym Dokument.
3. Aby dopasować wielkość paneli w oknie Dokument, przesuń pasek dzielenia w wybrane położenie. Pasek dzielenia znajduje się pomiędzy dwoma panelami.

   Widok Kod jest jest automatycznie odświeżany kiedy robisz zmiany w widoku Projekt. Jednakże, po zrobieniu zmian w widoku Kod musisz ręcznie uaktualnić dokument w widoku Projekt albo klikając na niego, albo naciskając klawisz F5.

Wyświetlanie kodu w osobnym oknie z Inspektorem kodu.

Inspektor kodu pozwala pracować w osobnym oknie kodowania w taki sam sposób jak się pracuje w oknie Kod.

❖ Wybierz polecenie Okno > Inspektor kodu. Pasek narzędziowy zawiera następujące opcje:

Zarządzanie plikami Wysyła lub pobiera plik.

Podgląd/Debugowanie w przeglądarce Podgląda lub debuguje twój dokument w przeglądarce internetowej.

Odśwież widok Projekt Uaktualnia dokument w widoku Projekt tak, aby odzwierciedlał zmiany wykonane w kodzie. Zmiany, których dokonano w kodzie nie pojawiają się automatycznie w widoku Projekt zanim nie podejmie się określonych działań, takich jak zapisanie pliku lub kliknięcie tego przycisku.

Odniesienie Otwiera panel Odniesienie. Patrz Korzystanie z materiałów pomocniczych w danym języku.

Nawigacja w kodzie Pozwala przesuwać się szybko po kodzie. Patrz Przechodzenie do funkcji JavaScript lub VBScript.

Opcje widoku Pozwala ustalić jak będzie wyświetlany kod. Patrz Ustawianie kolorowania kodu.

Aby użyć paska narzędziowego Kodowanie po lewej stronie okna, patrz Wstawianie kodu za pomocą paska narzędziowego Kodowanie.

Dostosowywanie skrótów klawiaturowych

Do góry

W programie Dreamweaver możesz używać swoich ulubionych skrótów klawiaturowych. Jeżeli masz ustalone przyzwyczajenia dotyczące skrótów klawiszowych — na przykład chcesz używać skrótu Shift+Enter w celu przejścia do nowego wiersza, skrótu Control+G, aby przejść do określonej pozycji w kodzie, czy też skrótu Shift+F6, aby uruchomić walidację pliku — możesz je dodać do programu Dreamweaver za pomocą Edytora skrótów klawiszowych.

Niezbędne instrukcje znajdują się w części Dostosowywanie skrótów klawiaturowych.

Domyślne otwieranie plików w widoku Kod

Do góry

Kiedy otwierasz plik, który normalnie nie zawiera kodu HTML (na przykład plik JavaScript), otwiera się on w widoku Kod (lub Inspektorze kodu) zamiast w widoku Projekt. Możesz określić, jakie typy plików otwierają się w widoku Kod.

1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Dreamweaver > Preferencje (Macintosh).
2. Wybierz Typy plików / edytory z listy Kategorie po lewej stronie.
3. W polu Otwórz w widoku Kod dodaj rozszerzenie pliku, które chcesz, aby się automatycznie otwierały w widoku Kod.

   Wpisz odstęp pomiędzy rozszerzeniami pliku. Możesz dodać dowolną liczbę rozszerzeń.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Korzystanie z panelu Wstaw

Wyświetlanie lub ukrywanie panelu Wstaw
Wyświetlanie przycisków z określonej kategorii
Wyświetlanie wyskakującego menu przycisku
Wstawianie obiektu
Pomijanie okna dialogowego wstawiania obiektu i wstawianie pustego obiektu zastępczego
Modyfikowanie preferencji dotyczących panelu Wstaw
Dodawanie, usuwanie lub obsługa elementów z kategorii Ulubione panelu Wstaw
Wstawianie obiektów za pomocą przycisków w kategorii Ulubione
Wyświetlanie panelu Wstaw jako poziomego paska Wstaw
Ponowne umieszczanie poziomego paska Wstaw w grupie paneli
Wyświetlanie kategorii poziomego paska Wstaw jako zakładek
Wyświetlanie kategorii poziomego paska Wstaw w postaci menu

Panel Wstaw zawiera przyciski do tworzenia i wstawiania obiektów, np. tabel i obrazów. Przyciski są uporządkowane w kategoriach.

Wyświetlanie lub ukrywanie panelu Wstaw

Do góry

❖ Wybierz polecenie Okno > Wstaw.

Uwaga: *Jeśli pracujesz z plikami określonego typu, np. XML, JavaScript, Java lub CSS, to panel Wstaw i widok Projekt są wyszarzone, ponieważ do plików tego typu nie można wstawiać elementów.*

Wyświetlanie przycisków z określonej kategorii

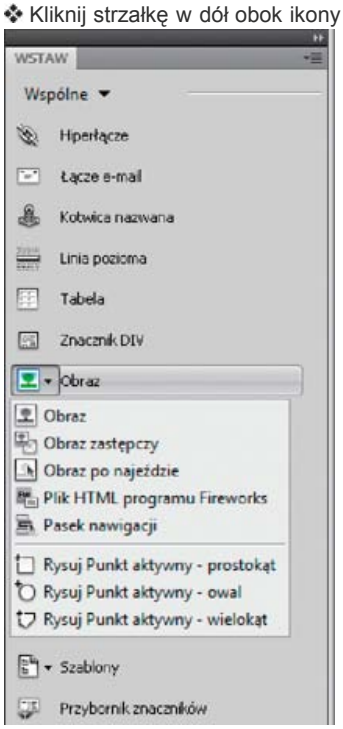
Do góry

❖ Wybierz nazwę kategorii z wyskakującego menu Kategoria. Na przykład, aby wyświetlić przyciski z kategorii Układ, wybierz polecenie Układ.

Wyświetlanie wyskakującego menu przycisku

Do góry

❖ Kliknij strzałkę w dół obok ikony przycisku.



Wstawianie obiektu

Do góry

1. Wybierz odpowiednią kategorię z wyskakującego menu Kategoria w panelu Wstaw.

2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij przycisk obiektu lub przeciągnij ikonę przycisku na okno Dokument.
   - Kliknij strzałkę na przycisku, następnie wybierz opcję z menu.

     Zależnie od obiektu, może zostać wyświetlone odpowiadające mu okno dialogowe, monitujące o wskazanie pliku lub określenie parametrów obiektu. Program Dreamweaver może też wstawić kod do dokumentu, lub otworzyć edytor znaczników lub panel do podania informacji przed wstawieniem kodu.

     Dla niektórych obiektów, jeśli obiekt zostanie wstawiony w widoku Projekt, okno dialogowe nie zostanie wyświetlone, ale jeśli obiekt wstawiony zostanie w widoku Kod, to otwarty zostanie edytor znaczników. Dla kilku obiektów, wstawianie obiektu w widoku Projekt powoduje przełączenie programu Dreamweaver na widok Kod, przed wstawieniem obiektu.

     Uwaga: *Niektóre obiekty, np. nazwane kotwice, nie są widoczne gdy strona jest przeglądana w oknie przeglądarki. W widoku Projekt można wyświetlać ikony oznaczające położenie niewidocznych obiektów.*

Do góry

Pomijanie okna dialogowego wstawiania obiektu i wstawianie pustego obiektu zastępczego

❖ Kliknij z wciśniętym klawiszem Control (Windows) lub Option (Macintosh) przycisk dla obiektu.
Na przykład aby wstawić element zastępczy obrazu bez określania pliku obrazu, kliknij z wciśniętym klawiszem Control lub Option przycisk Obraz.

Uwaga: *W trakcie tej procedury nie są pomijane żadne okna dialogowe wstawiania obiektu. Dla wielu obiektów, w tym elementów AP i układów ramek, nie są wstawiane elementy zastępcze ani obiekty o wartościach domyślnych.*

Do góry

Modyfikowanie preferencji dotyczących panelu Wstaw

1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Dreamweaver > Preferencje (Macintosh).
2. W kategorii Ogólne w oknie dialogowym Preferencje, odznacz opcję Pokaż okno dialogowe przy wstawianiu obiektów, aby pominąć okna dialogowe podczas wstawiania takich obiektów jak, obrazy, tabele, skrypty i elementy nagłówka lub podczas tworzenia obiektu przytrzymaj klawisz Control (Windows) lub klawisz Option (Macintosh).
   Gdy wstawiany jest obiekt z wyłączoną opcją, to nadawane mu są domyślne wartości atrybutów. Użyj Inspektora właściwości, aby zmienić właściwości obiektu po jego wstawieniu.

Do góry

Dodawanie, usuwanie lub obsługa elementów z kategorii Ulubione panelu Wstaw

1. Wybierz odpowiednią kategorię w panelu Wstaw.
2. Kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub z wciśniętym klawiszem Control (Macintosh) w obszarze przycisków, a następnie wybierz polecenie Dostosuj ulubione.
3. Wprowadź niezbędne zmiany w oknie dialogowym Dostosuj ulubione obiekty, a następnie kliknij przycisk OK.
   - Aby dodać obiekt, zaznacz go w panelu Dostępne obiekty i kliknij strzałkę między panelami lub dwukrotnie kliknij obiekt w panelu Dostępne obiekty.

     Uwaga: *Jednorazowo można dodać jeden obiekt. Nie można zaznaczyć nazwy kategorii, np. Wspólne, aby dodać całą kategorię do listy ulubionych.*
   - Aby usunąć obiekt lub separator, należy zaznaczyć obiekt w panelu Ulubione obiekty po prawej stronie i kliknąć przycisk Usuń zaznaczone obiekty z listy Ulubionych obiektów.
   - Aby przesunąć obiekt, należy zaznaczyć obiekt w panelu Ulubione obiekty po prawej stronie i kliknąć przycisk W górę lub W dół.
   - Aby dodać separator pod obiektem, należy zaznaczyć obiekt w panelu Ulubione obiekty po prawej stronie i kliknąć przycisk Dodaj separator.
4. Jeśli kategoria Ulubione panelu Wstaw nie jest aktywna, to aby obejrzeć zmiany, wybierz tę kategorię.

Do góry

Wstawianie obiektów za pomocą przycisków w kategorii Ulubione

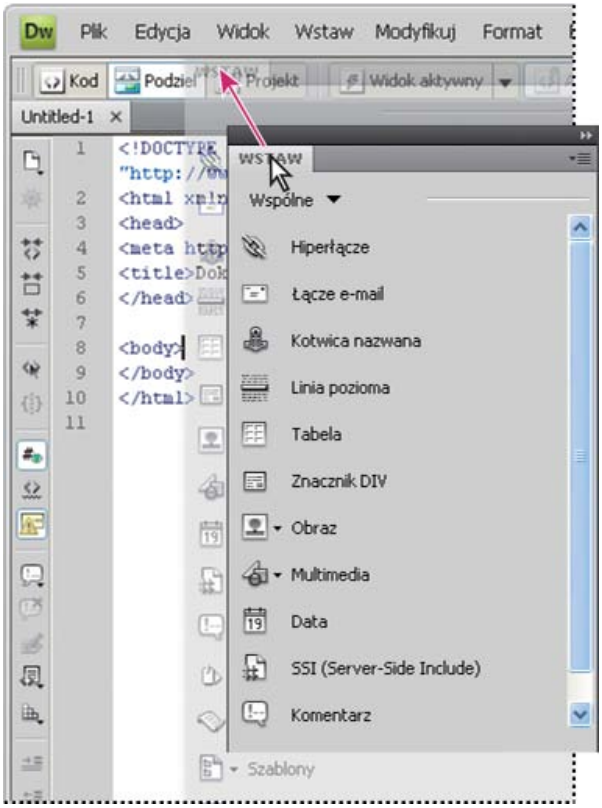
❖ Przejdź do wyskakującego menu Kategoria w panelu Wstaw, wybierz kategorię Ulubione i kliknij przycisk dla każdego spośród uprzednio dodanych obiektów ulubionych.

Do góry

Wyświetlanie panelu Wstaw jako poziomego paska Wstaw

W odróżnieniu od innych paneli programu Dreamweaver panel Wstaw można przeciągnąć poza domyślne miejsce dokowania i umieścić poziomo, w górnej części okna Dokument. Po takiej operacji panel staje się paskiem narzędziowym (nie można go jednak ukrywać i wyświetlać, tak jak inne paski narzędziowe).

1. Kliknij zakładkę panelu Wstaw i przeciągnij ją w kierunku górnej krawędzi okna Dokument.



2. Gdy w górnej części okna dokumentu pojawi się niebieska pozioma linia, upuść przeciągany panel Wstaw.

Uwaga: *Poziomy pasek Wstaw stanowi również domyślny element zwykłej przestrzeni roboczej. Aby przejść do zwykłej przestrzeni roboczej, ustaw przełącznik przestrzeni roboczej na pasku aplikacji w pozycji Klasycznie.*

Do góry

Ponowne umieszczanie poziomego paska Wstaw w grupie paneli

1. Kliknij uchwyt poziomego paska Wstaw (po lewej stronie paska) i przeciągnij pasek do miejsca zadokowania paneli.
2. Ustaw panel Wstaw w odpowiednim położeniu i upuść go. Panel można upuścić, kiedy pojawi się niebieska linia.

Do góry

Wyświetlanie kategorii poziomego paska Wstaw jako zakładek

❖ Kliknij strzałkę obok nazwy kategorii z lewej strony poziomego paska Wstaw, a następnie zaznacz opcję Pokaż jako zakładki.

Do góry

Wyświetlanie kategorii poziomego paska Wstaw w postaci menu

❖ Kliknij zakładkę kategorii na poziomym pasku Wstaw prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Macintosh), a następnie zaznacz opcję Pokaż jako menu.

Więcej tematów Pomocy

Omówienie panelu Wstaw

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Korzystanie z pasków narzędziowych, inspektorów i menu kontekstowych

Wyświetlanie pasków narzędziowych
Korzystanie z Inspektora właściwości
Używanie menu kontekstowych

Wyświetlanie pasków narzędziowych

Do góry

Paski narzędziowe Dokument i Standardowy służą do wykonywania standardowych lub odnoszących się do dokumentu edycji; pasek narzędziowy Kodowanie służy do szybkiego wstawiania kodu; pasek narzędziowy Renderowanie stylów służy do wyświetlania strony w taki sposób, w jaki będzie wyświetlana na różnych typach nośników. Paski narzędziowe można wyświetlać lub ukrywać według potrzeb.

- Wybierz polecenie z menu Widok > Paski narzędziowe i wybierz pasek narzędziowy.
- Kliknij jeden z pasków narzędziowych prawym przyciskiem myszy (Windows) lub z wciśniętym klawiszem Control (Mac OS) i z menu kontekstowego wybierz pasek narzędziowy.
  Uwaga: *Aby wyświetlić lub ukryć pasek narzędziowy Kodowanie w oknie Inspektora kodu (Okno > Inspektor kodu), z wyskakującego menu Opcje umieszczonego w górnej części okna Inspektor wybierz polecenie Pasek narzędziowy Kodowanie.*

Korzystanie z Inspektora właściwości

Do góry

Inspektor właściwości umożliwia sprawdzenie i edycję najczęściej używanych właściwości dla aktualnie wybranego elementu strony, np. tekst lub wstawiony obiekt. Zawartość Inspektora właściwości różni się zależnie od zaznaczonych elementów.

Aby uzyskać dostęp do pomocy dotyczącej konkretnego Inspektora właściwości, kliknij przycisk pomocy w prawym górnym narożniku Inspektora właściwości lub przejdź do menu Opcje Inspektora właściwości i wybierz opcję Pomoc.

Uwaga: *Inspektor znaczników pozwala wyświetlać i edytować atrybuty związane z poszczególnymi znacznikami.*

Pokazywanie lub ukrywanie Inspektora właściwości

❖ Wybierz polecenie Okno > Właściwości.

Rozwijanie lub zwijanie Inspektora właściwości

❖ Kliknij strzałkę rozwijania w dolnym prawym rogu Inspektora właściwości.

Wyświetlanie właściwości dla elementu strony

1. Zaznacz element strony w oknie Dokument.

   Możliwe jest rozwinięcie Inspektora właściwości, aby wyświetlić wszystkie właściwości wybranego elementu.

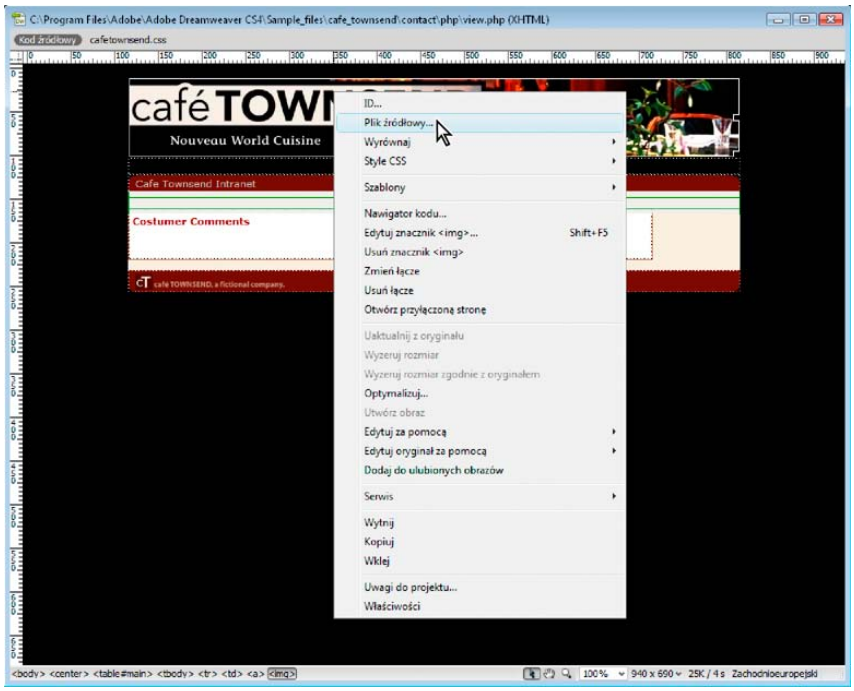
2. Zmień dowolne właściwości w Inspektorze właściwości.
   Uwaga: *Aby uzyskać informacje na temat określonych właściwości, wybierz element w oknie Dokument i kliknij ikonę Pomocy w prawym górnym rogu Inspektora właściwości.*
3. Jeśli zmiany nie zostały od razu zastosowane w oknie Dokument, zastosuj zmiany w jeden z następujących sposobów:
   - Kliknij poza polami tekstowymi edycji właściwości.
   - Naciśnij klawisz Enter (Windows) lub Return (Macintosh).
   - Naciśnij klawisz Tab, aby przełączyć na inną wartość.

Używanie menu kontekstowych

Do góry

Menu kontekstowe daje wygodny dostęp do najczęściej używanych poleceń i właściwości powiązanych z obiektem lub oknem, z którymi pracujesz. Menu kontekstowe zawiera tylko te polecenia, które odnoszą się do bieżącego zaznaczenia.

1. Kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub kliknij przytrzymując klawisz Control (Macintosh) obiekt lub okno.
2. Wybierz polecenie z menu kontekstowego.



Więcej tematów Pomocy

Omówienie paska narzędziowego Dokument

Ustawianie właściwości tekstu w Inspektorze właściwości

(cc) BY-NC-SA

Praca w oknie Dokument

Przełączanie pomiędzy widokami w oknie Dokument
Kaskadowe lub sąsiadujące okna dokumentu
Zmiana rozmiaru okna dokumentu
Ustawianie rozmiaru okna i szybkości połączenia
Raporty w programie Dreamweaver

Do góry

Przełączanie pomiędzy widokami w oknie Dokument

Do wyświetlania dokumentów w oknie Dokument można używać widoków Kod, Podziel kod, Projekt, widoku Kod i Projekt łącznie (widok Podziel), a także widoku aktywnego. Widoki Podzielony kod oraz Kod i Projekt można stosować w orientacji poziomej lub pionowej. (Orientacja pozioma jest orientacją domyślną).

Przełączanie do widoku Kod

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz polecenie Widok > Kod.
- Kliknij przycisk Pokaż widok Kod na pasku narzędziowym Dokument.

  Kod

Przechodzenie do widoku Podziel kod

W widoku Podziel kod dokument jest dzielony na dwie części, dzięki czemu w jednym oknie można pracować z dwoma fragmentami kodu.

❖ Wybierz polecenie Widok > Podziel kod.

Przełączanie do widoku Projekt

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz polecenie Widok > Projekt.
- Kliknij przycisk Pokaż widok Projekt na pasku narzędziowym Dokument.

  Projekt

Jednoczesne wyświetlanie widoków Kod i Projekt

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz polecenie Widok > Kod i Projekt.
- Kliknij przycisk Pokaż widoki Kod i Projekt Na pasku narzędziowym Dokument.

  Podziel

Przy ustawieniach domyślnych widok Kod jest wyświetlany u góry okna Dokument, a widok Projekt u dołu. Aby wyświetlić widok Projekt na wierzchu, wybierz polecenie Widok > Widok Projekt na wierzchu.

Przełączanie między widokiem Kod a Projekt

❖ Wciśnij klawisz Control+apostrof odwrócony (`).

Jeśli w oknie Dokument pokazane są obydwa widoki, to ten skrót klawiaturowy przenosi aktywność klawiatury z jednego widoku do drugiego.

Dzielenie widoków pionowo

Opcja ta jest dostępna tylko w widokach Podziel kod oraz Kod i Projekt (widok Podziel). Opcja jest niedostępna w widoku Kod oraz w widoku Projekt.

1. Upewnij się, że pracujesz w widoku podzielonego kodu (Widok > Podziel kod) lub w widoku Kod i Projekt (Widok > Kod i Projekt).
2. Wybierz polecenie Widok > Podziel pionowo.

   W widoku Kod i Projekt istnieje możliwość wyświetlania widoku Projekt po lewej stronie (Widok > Widok Projekt po lewej).

Kaskadowe lub sąsiadujące okna dokumentu

Do góry

Jeśli otwartych jest kilka dokumentów, można ułożyć je kaskadowo lub sąsiadująco.

Okna dokumentu w widoku Kaskada

❖ Wybierz polecenie z menu Okno > Kaskada

Okna dokumentu w widoku Sąsiadująco

- (Windows) Wybierz polecenie z menu Okno > Sąsiadująco w poziomie lub Okno > Sąsiadująco w pionie.
- (Macintosh) Wybierz polecenie z menu Okno > Sąsiadująco.

Zmiana rozmiaru okna dokumentu

Do góry

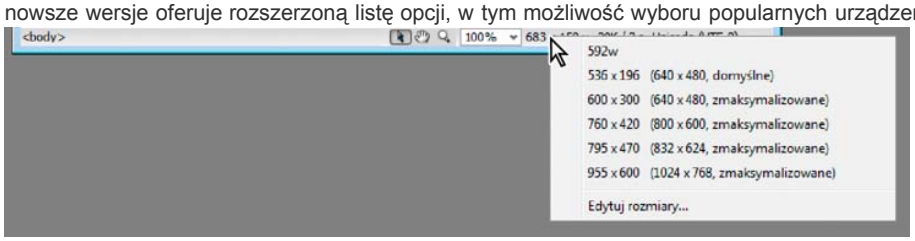
Na pasku stanu są wyświetlane bieżące wymiary okna Dokument (w pikselach). Aby zaprojektować stronę, która najlepiej wygląda w określonej wielkości, możesz dopasować okno Dokument do jednego z wcześniej określonych rozmiarów, zmienić określone rozmiary lub utworzyć nowy rozmiar.

Zmiana rozmiaru wyświetlania strony w widoku projektu lub widoku aktywnym powoduje tylko zmianę wymiarów widoku. Rozmiar dokumentu nie ulegnie zmianie.

Oprócz rozmiarów ustalonych i niestandardowych program Dreamweaver umożliwia także wybranie wymiarów określonych w zapytaniu o media. Gdy wybrany zostanie rozmiar odpowiadający zapytaniu o media, program Dreamweaver wyświetli stronę na podstawie tego zapytania. Można również zmienić orientację strony, aby wyświetlić jej podgląd na urządzeniach przenośnych, na których układ strony zmienia się w zależności od tego, w jaki sposób użytkownik trzyma urządzenie.

Zmiana okna Dokument do wcześniej określonego rozmiaru

❖ Wybierz jeden z rozmiarów z listy w wyskakującym menu Rozmiar okna w dolnej części okna Dokument. Program Dreamweaver CS5.5 i nowsze wersje oferuje rozszerzoną listę opcji, w tym możliwość wyboru popularnych urządzeń przenośnych (patrz ilustracja poniżej).



Pokazany rozmiar okna odzwierciedla wewnętrzne wymiary okna przeglądarki bez krawędzi; rozmiar monitora lub urządzenia przenośnego jest wskazany po prawej stronie.

Jeśli tak precyzyjna zmiana rozmiaru okna nie jest potrzebna, można skorzystać ze standardowej systemowej metody zmiany rozmiaru, np. przez przeciąganie prawego dolnego narożnika okna.

Uwaga: *(Tylko system Windows) Dokumenty wyświetlane w oknie Dokument są domyślnie maksymalizowane, a przy takim ustawieniu nie można zmieniać ich wymiarów. Aby wyłączyć ustawienie maksymalizacji dokumentu, kliknij odpowiedni przycisk w prawym górnym narożniku okna dokumentu.*

Zmiana wartości w wyskakującym menu Rozmiar okna

1. Z wyskakującego menu Rozmiar okna wybierz polecenie Edytuj rozmiary.
2. Kliknij wybrane wartości szerokości lub wysokości znajdujące się na liście Rozmiary okna i wpisz nową wartość.

   Aby dopasować okno Dokument tylko do określonej szerokości (bez zmiany wysokości), wybierz wartość wysokości i usuń ją.
3. Kliknij pole tekstowe Opis, aby wpisać tekst opisujący określony rozmiar.

Dodawanie nowego rozmiaru do wyskakującego menu Rozmiar okna

1. Z wyskakującego menu Rozmiar okna wybierz polecenie Edytuj rozmiary.
2. Kliknij puste miejsce pod ostatnią wartością w kolumnie Szerokość.
3. Wprowadź wartości w polach Szerokość i Wysokość.

   Aby ustawić tylko szerokość lub wysokość, należy po prostu pozostawić jedno pole puste.
4. Kliknij pole tekstowe Opis, aby wpisać tekst opisujący dodawany rozmiar.

   Na przykład SVGA lub Średni PC można wpisać obok monitora 800 x 600 pikseli i 17-calowy Mac obok monitora 832 x 624 pikseli. Większość monitorów może być dopasowana do różnych rozdzielczości.

Ustawianie rozmiaru okna i szybkości połączenia

Do góry

1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Dreamweaver > Preferencje (Macintosh).
2. Z listy Kategoria po lewej stronie wybierz pozycję Pasek stanu (CS5) lub Rozmiary okna (CS5.5 i nowsze wersje).
3. Ustaw dowolne spośród poniższych opcji:
   Rozmiary okna umożliwia dostosowanie wymiarów okna, które są pokazywane w wyskakującym menu Pasek stanu.

   Szybkość połączenia określa szybkość połączenia (w kilobitach na sekundę) używaną do obliczania rozmiaru pobieranych materiałów. Na pasku stanu jest wyświetlany rozmiar pobieranej strony. Gdy zaznaczony jest obraz w oknie Dokument, rozmiar pobieranych obrazów wyświetlany jest w Inspektorze właściwości.

Raporty w programie Dreamweaver

Do góry

Raporty w programie Dreamweaver służą do wyszukiwania treści, przeglądania zaistniałych problemów czy też testowania zawartości. Możliwe jest tworzenie następujących rodzajów raportów:

Wyszukiwanie Umożliwia wyszukiwanie znaczników, atrybutów oraz określonego tekstu zawartego między znacznikami.

Odniesienie Pozwala wyszukać użyteczne informacje.

Walidacja Umożliwia sprawdzanie kodu lub błędów składni.

Zgodność przeglądarki Umożliwia testowanie HTML w dokumentach w celu sprawdzenia, czy znaczniki lub atrybuty obsługiwane są w docelowych przeglądarkach.

Kontroler łączy Umożliwia znajdowanie i naprawę uszkodzonych, zewnętrznych lub porzuconych łączy.

Raporty o serwisie Umożliwia poprawę obiegu pracy i testowanie atrybutów HTML w serwisie. Raporty obiegu pracy zawierają informacje o użytkownikach pobierających pliki do edycji, ostatnich zmianach i projekcie. Raporty HTML zawierają informacje o zagnieżdżonych znacznikach czcionek, dostępności, brakującym tekście zastępczym, zbędnych zagnieżdżonych znacznikach, pustych znacznikach oraz o dokumentach bez tytułu.

Dziennik FTP Umożliwia wyświetlanie wszystkich operacji transferu plików za pomocą FTP.

Debugowanie na serwerze Pozwala wyświetlić informacje dotyczące debugowania kodu w aplikacji Adobe® ColdFusion®.

Więcej tematów Pomocy

Omówienie okna Dokument

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Powiększanie i zmniejszanie

Powiększanie lub zmniejszanie strony
Edytowanie strony po powiększeniu
Przesuwanie strony po powiększeniu obrazu
Wypełnianie okna Dokument zaznaczeniem
Wypełnianie okna dokumentu całą stroną
Wypełnianie okna dokumentu całą szerokością strony

Dreamweaver umożliwia powiększanie (przybliżanie) zawartości okna dokumentu, co pozwala sprawdzić dokładność grafiki na poziomie pikseli, zaznaczać małe elementy, projektować strony zawierające drobny tekst, projektować duże strony itd.

Uwaga: *Narzędzia powiększające są dostępne tylko w widoku Projekt.*

Powiększanie lub zmniejszanie strony

Do góry

1. Kliknij narzędzie Lupka (z ikoną szkła powiększającego), umieszczone w prawym dolnym narożniku okna dokumentu.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Klikaj w tym miejscu na stronie, które chcesz powiększyć, aż uzyskać pożądane powiększenie.
   - Przeciągnij prostokąt wokół tego obszaru strony, który chcesz powiększyć, a potem zwolnij przycisk myszy.
   - Wybierz predefiniowany poziom powiększenia z wysuwanego menu Powiększenie.
   - Wpisz poziom powiększenia w pole tekstowe Powiększenie.

     Możesz również powiększać wyświetlanie bez użycia narzędzia Lupka, naciskając klawisze Control+= (Windows) lub Command+= (Macintosh).
3. Aby zmniejszyć powiększenie, wybierz narzędzie Lupka, wciśnij klawisz Alt (Windows) lub Option (Macintosh) i kliknij na stronie.
   Możesz również pomniejszać wyświetlanie bez użycia narzędzia Lupka, naciskając klawisze Control+- (Windows) lub Command+- (Macintosh).

Edytowanie strony po powiększeniu

Do góry

❖ Kliknij narzędzie Zaznaczanie (ikona wskaźnika) w prawym dolnym narożniku okna dokumentu, a następnie kliknij wewnątrz strony.

Przesuwanie strony po powiększeniu obrazu

Do góry

1. Kliknij narzędzie Rączka (ikona dłoni) w prawym dolnym narożniku okna dokumentu.
2. Przeciągnij stronę.

Wypełnianie okna Dokument zaznaczeniem

Do góry

1. Zaznacz element na stronie.
2. Wybierz polecenie Widok > Dopasuj zaznaczenie.

Wypełnianie okna dokumentu całą stroną

Do góry

❖ Wybierz polecenie Widok > Dopasuj wszystko.

Wypełnianie okna dokumentu całą szerokością strony

Do góry

❖ Wybierz polecenie Widok > Dopasuj szerokość.

Więcej tematów Pomocy

Omówienie paska stanu

(cc) BY-NC-SA

Zarządzanie serwisem

Część łączy podanych na tej stronie prowadzi do zasobów dostępnych tylko w języku angielskim.

Nawiązywanie połączenia z serwerem zdalnym

Określanie metody połączenia
Konfigurowanie zaawansowanych opcji serwera
Łączenie i rozłączanie z folderem zdalnym za pomocą dostępu sieciowego
Łączenie i rozłączanie z folderem zdalnym za pomocą dostępu przez FTP
Rozwiązywanie problemów związanych z konfiguracją folderu zdalnego

Po określeniu serwisu lokalnego w programie Dreamweaver można podać również serwer zdalny serwisu. Serwer zdalny (często nazywany serwerem WWW) to miejsce, w którym publikuje się pliki serwisu, aby użytkownicy mogli je oglądać w Internecie. Serwer zdalny to po prostu inny komputer zawierający kolekcję plików i folderów, tak samo jak komputer lokalny. Dla serwisu trzeba będzie określić folder na serwerze zdalnym — tak samo, jak folder dla serwisu lokalnego, wybrany na własnym, lokalnym komputerze.

Program Dreamweaver określa tak wybrany folder zdalny jako *serwis zdalny*.

Podczas konfigurowania folderu zdalnego należy wybrać metodę połączenia, której program Dreamweaver będzie używać przy wysyłaniu i pobieraniu plików z serwera WWW. Najczęściej używaną metodą połączenia jest protokół FTP. Jednak program Dreamweaver obsługuje również połączenia z komputerem lokalnym lub sieciowym oraz protokoły FTPS, SFTP, WebDav i RDS. Jeśli nie wiesz, jakiej metody połączenia użyć, skonsultuj się z operatorem usługi internetowej lub administratorem serwera.

Uwaga: *Program Dreamweaver obsługuje również połączenia z serwerami korzystającymi z protokołu IPv6. Obsługiwane typy połączeń obejmują FTP, SFTP, WebDav oraz RDS. Więcej informacji znajduje się na stronie internetowej www.ipv6.org/*

Do góry

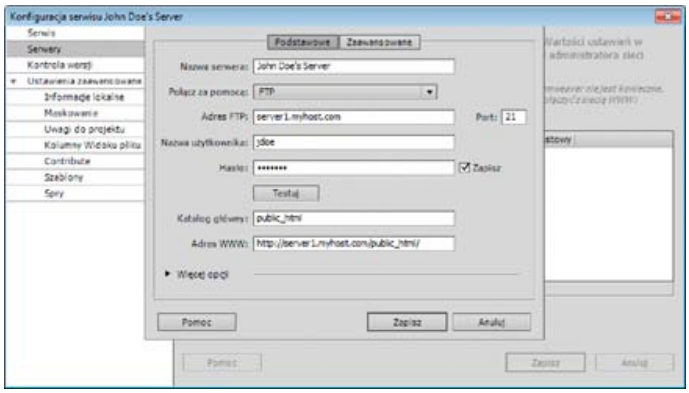
Określanie metody połączenia

Połączenia FTP

Ustawienie to jest przeznaczone dla użytkowników, którzy łączą się z serwerem WWW za pomocą protokołu FTP.

1. Wybierz polecenie Serwis > Zarządzaj serwisami.
2. Kliknij przycisk Nowy, aby skonfigurować nowy serwis, albo wybierz istniejący serwis programu Dreamweaver i kliknij przycisk Edytuj.
3. Wybierz kategorię Serwery w oknie dialogowym Konfiguracja serwisu i wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij przycisk Dodaj nowy serwer, aby dodać nowy serwer.
   - Wybierz istniejący serwer i kliknij przycisk Edytuj istniejący serwer.

   Poniższa ilustracja przedstawia ekran Podstawowe w kategorii Serwer z wypełnionymi polami tekstowymi.



Ekran podstawowy kategorii Serwer w oknie dialogowym Konfiguracja serwisu.

4. Podaj nazwę nowego serwera w polu tekstowym Nazwa serwera. Może to być dowolnie wybrana nazwa.
5. Z wyskakującego menu Połącz za pomocą wybierz opcję FTP.
6. W polu tekstowym Adres FTP wpisz adres serwera FTP, na który wysyłasz pliki używane w serwisie WWW.

   Adres FTP to pełny adres internetowy systemu komputerowego, na przykład ftp.mindspring.com. Należy wpisać pełny adres bez żadnego dodatkowego tekstu. Dotyczy to zwłaszcza nazwy protokołu — nie należy jej wpisywać przed adresem serwera.

   Jeśli nie znasz adresu FTP serwera, skontaktuj się z firmą hostingową, z której usług korzystasz.

Uwaga: *Domyślnym portem dla przychodzących połączeń FTP jest port 21. Domyślny numer portu można zmienić, edytując pole tekstowe po prawej stronie. Po zapisaniu ustawień, do adresu FTP dodany zostanie dwukropek i nowy numer portu (np. ftp.mindspring.com:29).*

7. W pola tekstowe Nazwa użytkownika i Hasło wpisz identyfikator logowania i hasło, których używasz podczas łączenia się z serwerem FTP.
8. Kliknij przycisk Testuj, aby przetestować adres FTP, nazwę użytkownika i hasło.

   Uwaga: *Informacje o adresie FTP serwera, nazwie użytkownika i haśle należy uzyskać od administratora systemu w firmie, która świadczy usługę hostingu serwisu. Nikt inny nie może mieć dostępu do tych informacji. Wprowadź informacje w dokładnie takiej formie, w jakiej poda je administrator systemu.*

9. Program Dreamweaver domyślnie zapisuje hasło. Jeśli wolisz, aby program Dreamweaver przy każdym połączeniu z serwerem zdalnym pytał o hasło, odznacz opcję Zapisz.
10. W polu Katalog główny określ katalog (folder) na serwerze zdalnym, w którym przechowywane są dokumenty wyświetlane użytkownikom serwisu.

    Jeśli nie masz pewności, jaki katalog główny wpisać, skontaktuj się z administratorem serwera lub pozostaw to pole puste. Na niektórych serwerach katalog główny to pierwszy katalog, z którym połączono się przez FTP. Aby go odszukać, należy połączyć się z serwerem. Sprawdź, czy w widoku Plik zdalny w panelu Pliki widoczny jest folder o nazwie typu public_html, www lub nazwie zbliżonej do twojej nazwy użytkownika. Jeśli tak, jest to prawdopodobnie ten katalog, który należy podać w polu tekstowym Katalog główny.

11. W polu tekstowym Adres WWW wpisz adres URL serwisu (np. http://www.mysite.com). Program Dreamweaver wykorzystuje ten adres URL do tworzenia łączy względnych w stosunku do katalogu głównego oraz do przeprowadzania weryfikacji za pomocą kontrolera łączy.

    Bardziej szczegółowy opis tej opcji zawiera sekcja Kategoria Ustawienia zaawansowane.

12. Rozwiń sekcję Więcej opcji, jeśli chcesz skonfigurować dodatkowe opcje.
13. Jeśli konfiguracja zapory wymaga korzystania z trybu pasywnego FTP, zaznacz opcję Użyj trybu pasywnego FTP.

    Tryb pasywny FTP włącza oprogramowanie lokalne do ustanowienia połączenia FTP, natomiast nie korzysta z serwera zdalnego do ustanowienia połączenia. Jeśli nie wiesz, czy użyć trybu pasywnego FTP, poradź się administratora albo wypróbuj działanie połączenia z zaznaczoną opcją Użyj pasywnego FTP i po jej wyłączeniu.

    Więcej informacji znajduje się w dokumentacji TechNote 15220 na stronie internetowej firmy Adobe www.adobe.com/go/tn_15220_pl.

14. Jeśli używasz serwera FTP obsługującego protokół IPv6, zaznacz opcję Użyj trybu transferu IPv6.

    Gdy stosowany jest Internet Protocol w wersji 6 (IPv6), polecenia EPRT oraz EPSV zastępują odpowiednio PORT i PASV. Tak więc, jeśli próbujesz połączyć się do serwera FTP IPv6, musisz używać poleceń rozszerzonego trybu pasywnego (EPSV) i rozszerzonego trybu aktywnego (EPRT).

    Więcej informacji znajduje się na stronie internetowej www.ipv6.org/.

15. Zaznacz opcję Użyj serwera proxy, jeśli chcesz podać nazwę hosta lub numer portu serwera proxy.

    Aby uzyskać więcej informacji, kliknij odsyłacz do okna dialogowego Preferencje. W kategorii Serwis okna dialogowego Preferencje kliknij przycisk Pomoc.

16. Kliknij przycisk Zapisz, aby zapisać ekran Podstawowe. Następnie przejdź do kategorii Serwery i określ, czy dodany przed chwilą serwer jest serwerem zdalnym, serwerem testowym, czy też pełni obie te role.

Dokument TechNote kb405912 w serwisie internetowym firmy Adobe zawiera informacje przydatne podczas rozwiązywania problemów z połączeniami FTP: www.adobe.com/go/kb405912_pl.

Połączenia SFTP

Jeśli korzystasz z zapory, której konfiguracja wymaga użycia bezpiecznego protokołu FTP, zaznacz opcję Użyj bezpiecznego FTP (SFTP). Protokół SFTP używa szyfrowania i kluczy publicznych, aby zabezpieczyć połączenie z serwerem testowym.

Uwaga: *Z tej opcji można korzystać tylko wtedy, gdy serwer obsługuje protokół SFTP. Jeśli nie wiesz, czy serwer obsługuje ten protokół, zapytaj administratora.*

1. Wybierz polecenie Serwis > Zarządzaj serwisami.
2. Kliknij przycisk Nowy, aby skonfigurować nowy serwis, albo wybierz istniejący serwis programu Dreamweaver i kliknij przycisk Edytuj.
3. Wybierz kategorię Serwery w oknie dialogowym Konfiguracja serwisu i wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij przycisk Dodaj nowy serwer, aby dodać nowy serwer.
   - Wybierz istniejący serwer i kliknij przycisk Edytuj istniejący serwer.
4. Podaj nazwę nowego serwera w polu tekstowym Nazwa serwera. Może to być dowolnie wybrana nazwa.
5. Z wyskakującego menu Połącz za pomocą wybierz opcję SFTP.

Pozostałe opcje są takie same, jak w przypadku połączeń FTP. Dodatkowe informacje na ten temat zawiera poprzednia sekcja.

Uwaga: *Domyślnym portem dla przychodzących połączeń SFTP jest port 22.*

Połączenia FTPS (CS5.5)

Protokół FTPS (FTP przez SSL) obsługuje zarówno szyfrowanie, jak i uwierzytelnianie, natomiast protokół SFTP oferuje tylko obsługę szyfrowania.

Przesyłając dane w protokole FTPS można zaszyfrować zarówno dane uwierzytelniające, jak i same dane przekazywane na serwer. Można również uwierzytelnić informacje identyfikacyjne serwera i połączenia z tym serwerem. Informacje identyfikujące serwer są porównywane z bieżącym zestawem certyfikatów serwerów wydanych przez zaufane źródła. Certyfikaty te znajdują się w bazie danych programu Dreamweaver. Źródła certyfikatów (Certificate Authority — CA) to firmy takie jak VeriSign, Thawte itp., które wydają podpisane cyfrowo certyfikaty serwera.

Uwaga: *W tej procedurze opisano opcje dotyczące protokołu FTPS. Informacje o opcjach zwykłego protokołu FTP zostały omówione w poprzedniej sekcji.*

1. Wybierz polecenie Serwis > Zarządzaj serwisami.
2. Kliknij przycisk Nowy, aby skonfigurować nowy serwis, albo wybierz istniejący serwis programu Dreamweaver i kliknij przycisk Edytuj.
3. Wybierz kategorię Serwery w oknie dialogowym Konfiguracja serwisu i wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij przycisk „+” (Dodaj nowy serwer), aby dodać nowy serwer.
   - Wybierz istniejący serwer i kliknij przycisk Edytuj istniejący serwer.
4. Podaj nazwę nowego serwera w polu tekstowym Nazwa serwera.
5. Z menu Połącz za pomocą wybierz jedną z następujących opcji (stosownie do potrzeb):

   FTP przez SSL/TLS (szyfrowanie niejawne) Serwer przerwie połączenie, jeśli nie zostanie odebrane żądanie bezpieczeństwa.

   FTP przez SSL/TLS (szyfrowanie jawne) Jeśli klient nie wyśle żądania bezpieczeństwa, serwer może kontynuować realizację niezabezpieczonej transakcji albo odrzucić bądź ograniczyć połączenie.
6. W sekcji Uwierzytelnianie wybierz jedną z następujących opcji:

   Brak Wyświetlane są informacje uwierzytelniające serwer (podpisane lub samopodpisane). Jeśli użytkownik zaakceptuje te informacje uwierzytelniające, certyfikat serwera zostanie dodany do składnicy certyfikatów (`trustedSites.db`) w programie Dreamweaver. Podczas nawiązywania kolejnego połączenia z tym samym serwerem program Dreamweaver połączy się już bezpośrednio.

   Uwaga*: jeśli na serwerze tym zmienią się informacje uwierzytelniające wchodzące w skład samopodpisanego certyfikatu, to użytkownik zostanie poproszony o zaakceptowanie nowych informacji uwierzytelniających.*

   Zaufany Przedstawiony certyfikat jest porównywany z bieżącym zestawem certyfikatów serwerów wydanych przez zaufane źródła. Certyfikaty te znajdują się w bazie danych programu Dreamweaver. Lista zaufanych serwerów jest przechowywana w pliku `cacerts.pem`.

   Uwaga*: jeśli użytkownik wybierze opcję Serwer zaufany, a następnie połączy się z serwerem, który przedstawi certyfikat samopodpisany, to zostanie wyświetlony komunikat o błędzie.*
7. Rozwiń sekcję Więcej opcji, aby skonfigurować dodatkowe opcje.

   Szyfruj tylko kanał poleceń Zaznacz tę opcję, jeśli chcesz szyfrować tylko przesyłane polecenia. Z opcji tej korzysta się wówczas, gdy przesyłane dane są już zaszyfrowane albo nie zawierają informacji poufnych.

   Szyfruj tylko nazwę użytkownika i hasło Zaznacz tę opcję, jeśli chcesz szyfrować tylko swoją nazwę użytkownika i hasło.
8. Kliknij przycisk Zapisz, aby zapisać ekran Podstawowe. Następnie przejdź do kategorii Serwery i określ, czy dodany serwer jest serwerem zdalnym, serwerem testowym, czy też pełni obie te role.

Dokument TechNote kb405912 w serwisie internetowym firmy Adobe zawiera informacje przydatne podczas rozwiązywania problemów z połączeniami FTP: www.adobe.com/go/kb405912_pl.

Połączenia lokalne lub sieciowe

To ustawienie umożliwia łączenie się z folderem sieciowym lub komputerem lokalnym, jeśli służy on jako serwer testowy lub przechowuje pliki.

1. Wybierz polecenie Serwis > Zarządzaj serwisami.
2. Kliknij przycisk Nowy, aby skonfigurować nowy serwis, albo wybierz istniejący serwis programu Dreamweaver i kliknij przycisk Edytuj.
3. Wybierz kategorię Serwery w oknie dialogowym Konfiguracja serwisu i wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij przycisk Dodaj nowy serwer, aby dodać nowy serwer.
   - Wybierz istniejący serwer i kliknij przycisk Edytuj istniejący serwer.
4. Podaj nazwę nowego serwera w polu tekstowym Nazwa serwera. Może to być dowolnie wybrana nazwa.

5. Z wyskakującego menu Połącz za pomocą wybierz opcję Lokalnie/sieć.
6. Kliknij ikonę folderu obok pola tekstowego Folder serwerowy, aby przejść do folderu, w którym przechowywane są pliki serwisu, i wybrać go.
7. W polu tekstowym Adres WWW wpisz adres URL serwisu (np. http://www.mysite.com). Program Dreamweaver wykorzystuje ten adres URL do tworzenia łączy względnych w stosunku do katalogu głównego oraz do przeprowadzania weryfikacji za pomocą kontrolera łączy.

   Bardziej szczegółowy opis tej opcji zawiera sekcja Kategoria Ustawienia zaawansowane.

8. Kliknij przycisk Zapisz, aby zapisać ekran Podstawowe. Następnie przejdź do kategorii Serwery i określ, czy dodany przed chwilą serwer jest serwerem zdalnym, serwerem testowym, czy też pełni obie te role.

Połączenia WebDAV

Jest to ustawienie przeznaczone dla użytkowników, którzy łączą się z serwerem WWW za pośrednictwem protokołu WebDAV (Web-based Distributed Authoring and Versioning).

Ta metoda połączenia wymaga użycia serwera, który obsługuje protokół WebDAV. Może to być np. produkt Microsoft Internet Information Server (IIS) 5.0 lub odpowiednio skonfigurowana instalacja serwera WWW Apache.

***Uwaga**: wybierając protokół WebDAV do obsługi połączeń w środowisku wielostanowiskowym należy się upewnić, że wszyscy użytkownicy programu Dreamweaver wybrali połączenia WebDAV. Jeśli tylko część użytkowników wybierze protokół WebDAV, a inni będą korzystać z innych protokołów połączeń (np. FTP), funkcja pobierania do edycji / odkładania programu Dreamweaver nie będzie działać zgodnie z oczekiwaniami, ponieważ protokół WebDAV używa własnego systemu blokowania.*

1. Wybierz polecenie Serwis > Zarządzaj serwisami.
2. Kliknij przycisk Nowy, aby skonfigurować nowy serwis, albo wybierz istniejący serwis programu Dreamweaver i kliknij przycisk Edytuj.
3. Wybierz kategorię Serwery w oknie dialogowym Konfiguracja serwisu i wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij przycisk Dodaj nowy serwer, aby dodać nowy serwer.
   - Wybierz istniejący serwer i kliknij przycisk Edytuj istniejący serwer.
4. Podaj nazwę nowego serwera w polu tekstowym Nazwa serwera. Może to być dowolnie wybrana nazwa.
5. Z wyskakującego menu Połącz za pomocą wybierz opcję WebDAV.
6. W polu Adres URL, podaj pełny adres URL do katalogu na serwerze WebDAV, do którego chcesz się połączyć.

   Adres URL zawiera protokół, port i katalog (jeśli nie jest to katalog główny). Na przykład, http://webdav.mojadomena.net/mojserwis.

7. Wpisz nazwę użytkownika i hasło.

   Te informacje są potrzebne do uwierzytelniania na serwerze i nie dotyczą programu Dreamweaver. Jeśli nie masz pewności, jakiej nazwy użytkownika i hasła użyć, skontaktuj się z administratorem systemu lub z administratorem serwera WWW.

8. Kliknij przycisk Testuj, aby sprawdzić ustawienia połączenia.
9. Jeśli chcesz, aby program Dreamweaver zapamiętał hasło dla każdej nowej sesji, zaznacz opcję Zapisz.
10. W polu tekstowym Adres WWW wpisz adres URL serwisu (np. http://www.mysite.com). Program Dreamweaver wykorzystuje ten adres URL do tworzenia łączy względnych w stosunku do katalogu głównego oraz do przeprowadzania weryfikacji za pomocą kontrolera łączy.

    Bardziej szczegółowy opis tej opcji zawiera sekcja Kategoria Ustawienia zaawansowane.

11. Kliknij przycisk Zapisz, aby zapisać ekran Podstawowe. Następnie przejdź do kategorii Serwery i określ, czy dodany przed chwilą serwer jest serwerem zdalnym, serwerem testowym, czy też pełni obie te role.

Połączenia RDS

To ustawienie jest przeznaczone dla użytkowników, którzy łączą się z serwerem sieciowym za pośrednictwem usług RDS (Remote Development Services). Aby można było korzystać z takich połączeń, serwer zdalny musi znajdować się na komputerze, na którym uruchomiono oprogramowanie Adobe® ColdFusion®.

1. Wybierz polecenie Serwis > Zarządzaj serwisami.
2. Kliknij przycisk Nowy, aby skonfigurować nowy serwis, albo wybierz istniejący serwis programu Dreamweaver i kliknij przycisk Edytuj.
3. Wybierz kategorię Serwery w oknie dialogowym Konfiguracja serwisu i wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij przycisk Dodaj nowy serwer, aby dodać nowy serwer.
   - Wybierz istniejący serwer i kliknij przycisk Edytuj istniejący serwer.
4. Podaj nazwę nowego serwera w polu tekstowym Nazwa serwera. Może to być dowolnie wybrana nazwa.
5. Z wyskakującego menu Połącz za pomocą wybierz opcję RDS.
6. Kliknij przycisk Ustawienia i podaj następujące informacje w oknie Konfiguruj serwer RDS:
   - Wpisz nazwę komputera-hosta na którym zainstalowany jest serwer sieciowy.
   - Nazwa hosta sprowadza się do adresu IP lub URL. Jeśli nie jesteś pewien, zapytaj administratora.
   - Wpisz numer portu, na który się łączysz.

- Podaj główny zdalny folder jako katalog hosta.
- Na przykład, c:\inetpub\wwwroot\mojKatHosta\.
- Wpisz nazwę użytkownika i hasło do usług RDS.

Uwaga: *Opcje te mogą być niewidoczne, jeśli nazwa użytkownika i hasło zostały skonfigurowane w ustawieniach zabezpieczeń programu ColdFusion Administrator.*

- Jeśli chcesz, aby program Dreamweaver zapamiętał te ustawienia, zaznacz opcję Zapisz.

7. Kliknij przycisk OK, aby zamknąć okno dialogowe Konfiguruj serwer RDS.
8. W polu tekstowym Adres WWW wpisz adres URL serwisu (np. http://www.mysite.com). Program Dreamweaver wykorzystuje ten adres URL do tworzenia łączy względnych w stosunku do katalogu głównego oraz do przeprowadzania weryfikacji za pomocą kontrolera łączy.

   Bardziej szczegółowy opis tej opcji zawiera sekcja Kategoria Ustawienia zaawansowane.
9. Kliknij przycisk Zapisz, aby zapisać ekran Podstawowe. Następnie przejdź do kategorii Serwery i określ, czy dodany przed chwilą serwer jest serwerem zdalnym, serwerem testowym, czy też pełni obie te role.

Połączenia Microsoft Visual SourceSafe

W wersji programu Dreamweaver CS5 obsługa protokołu Microsoft Visual SourceSafe została wycofana.

Do góry

Konfigurowanie zaawansowanych opcji serwera

1. Wybierz polecenie Serwis > Zarządzaj serwisami.
2. Kliknij przycisk Nowy, aby skonfigurować nowy serwis, albo wybierz istniejący serwis programu Dreamweaver i kliknij przycisk Edytuj.
3. Wybierz kategorię Serwery w oknie dialogowym Konfiguracja serwisu i wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij przycisk Dodaj nowy serwer, aby dodać nowy serwer.
   - Wybierz istniejący serwer i kliknij przycisk Edytuj istniejący serwer.
4. Zdefiniuj odpowiednie opcje podstawowe, a następnie kliknij przycisk Zaawansowane.
5. Jeśli chcesz automatycznie synchronizować lokalne i zdalne pliki, wybierz opcję Zachowaj informacje o synchronizacji. (Opcja ta jest domyślnie włączona.)
6. Jeśli chcesz, aby program Dreamweaver podczas zapisywania pliku wysyłał ten plik do zdalnego serwisu, wybierz opcję „Automatycznie wyślij pliki na serwer przy zapisie”.
7. Jeśli chcesz aktywować system pobierania i odkładania, wybierz opcję Włącz pobieranie pliku do edycji.
8. Jeśli używasz serwera testowego, wybierz odpowiedni model z wyskakującego menu Model serwera. Więcej informacji zawiera sekcja Konfigurowanie serwera testowego.

Do góry

Łączenie i rozłączanie z folderem zdalnym za pomocą dostępu sieciowego

- Nie potrzebujesz łączyć się do folderu zdalnego, ponieważ zawsze jesteś do niego połączony. Aby wyświetlić zdalne pliki, kliknij przycisk Odśwież.

Do góry

Łączenie i rozłączanie z folderem zdalnym za pomocą dostępu przez FTP

- W panelu Pliki:
  - Aby połączyć, na pasku narzędziowym kliknij Połączenie z hostem zdalnym.
  - Aby rozłączyć, na pasku narzędziowym kliknij Rozłącz.

Do góry

Rozwiązywanie problemów związanych z konfiguracją folderu zdalnego

Poniższa lista zawiera informacje dotyczące często spotykanych problemów występujących podczas ustawiania zdalnego folderu oraz sposoby ich rozwiązania.

Na stronie internetowej firmy Adobe znajduje się również rozbudowana dokumentacja techniczna, zawierająca szczegółowe informacje o rozwiązywaniu problemów z połączeniami FTP: www.adobe.com/go/kb405912_pl.

- Implementacja FTP programu Dreamweaver może nie współpracować poprawnie z niektórymi serwerami proxy, wielopoziomowymi zaporami i innymi formami pośredniego dostępu do serwera. Jeśli wystąpiły problemy z dostępem przez FTP, skontaktuj się z administratorem systemu.
- Aby skorzystać z implementacji protokołu FTP programu Dreamweaver, połącz się z głównym katalogiem zdalnego systemu. Upewnij się, że jako katalog hosta - wskazywany jest główny katalog zdalnego systemu. Jeśli katalog hosta określony został za pomocą pojedynczego

ukośnika (/), może zaistnieć potrzeba określenia względnej ścieżki z katalogu do którego nawiązywane jest połączenie oraz głównego zdalnego folderu. Na przykład, jeśli główny zdalny folder jest katalogiem na wyższym poziomie, trzeba podać ../../ dla katalogu głównego.

- W miejscu spacji użyj podkreśleń i nie stosuj znaków specjalnych w nazwach plików i folderów, gdzie tylko to możliwe. Umieszczanie w nazwach plików i folderów średników, ukośników, kropek i cudzysłowów może niekiedy powodować problemy.
- Problemy mogą występować też z długimi nazwami plików, zastąp je krótszymi nazwami. W systemie Mac OS, nazwy plików nie mogą przekraczać długości 31 znaków.
- Wiele serwerów używa łączy symbolicznych (UNIX), skrótów (Windows) lub aliasów (Macintosh), aby połączyć folder znajdujący się w jednej części dysku serwera z innym folderem znajdującym w innym miejscu. Skróty takie, zwykle nie sprawiają problemów w połączeniu do odpowiedniego folderu lub katalogu; jednak, jeśli można połączyć się do jednej części serwera, ale nie do drugiej, może wystąpić rozbieżność aliasów.
- Jeśli wyświetlony zostanie komunikat o błędzie, np. „nie można wysłać pliku," to zdalny folder może znajdować się poza przestrzenią. Więcej informacji znajduje się w pliku dziennika FTP.

  Uwaga*: w przypadku problemów z transmisją FTP należy na ogół przejrzeć dziennik FTP, wybierając polecenie Okno > Wyniki (Windows) lub Serwis > Dziennik FTP (Macintosh) i klikając znacznik dziennika FTP.*

(cc) BY-NC-SA. Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Konfigurowanie serwera testowego

Konfigurowanie serwera testowego
Informacje o adresie WWW dla serwera testowego

Jeśli chcesz projektować strony dynamiczne, program Dreamweaver będzie wymagać serwera testowego generującego i wyświetlającego zawartość dynamiczną podczas pracy. Serwerem testowym może być komputer lokalny, serwer programistyczny, serwer pośredniczący lub serwer produkcyjny.

Szczegółowe omówienie zastosowań serwera testowego można znaleźć w artykule Davida Powersa w serwisie Dreamweaver Developer Center: Konfigurowanie lokalnego serwera testowego w programie Dreamweaver CS5.

Konfigurowanie serwera testowego

Do góry

1. Wybierz polecenie Serwis > Zarządzaj serwisami.
2. Kliknij przycisk Nowy, aby skonfigurować nowy serwis, albo wybierz istniejący serwis programu Dreamweaver i kliknij przycisk Edytuj.
3. Wybierz kategorię Serwery w oknie dialogowym Konfiguracja serwisu i wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij przycisk Dodaj nowy serwer, aby dodać nowy serwer.
   - Wybierz istniejący serwer i kliknij przycisk Edytuj istniejący serwer.
4. Zdefiniuj odpowiednie opcje podstawowe, a następnie kliknij przycisk Zaawansowane.

   Uwaga: *Podczas definiowania serwera testowego na ekranie Podstawowe należy podać adres WWW. Więcej informacji podano w następnej sekcji.*
5. W sekcji Serwer testowy wybierz model serwera dla aplikacji internetowej.

   Uwaga: *Począwszy od wersji CS5 program Dreamweaver nie instaluje zachowań serwerowych ASP.NET, ASP JavaScript ani JSP. (Można ręcznie aktywować wycofane zachowania serwerowe, ale należy pamiętać, że program Dreamweaver oficjalnie nie zapewnia już ich obsługi). Program Dreamweaver nadal obsługuje jednak widok aktywny, kolorowanie kodu i wskazówki do kodu dla stron ASP.NET, ASP JavaScript i JSP. Poprawna obsługa tych funkcji nie wymaga uprzedniego zaznaczenia opcji ASP.NET, ASP JavaScript lub JSP w oknie dialogowym Definicja serwisu.*
6. Kliknij przycisk Zapisz, aby zapisać ekran Zaawansowane. Następnie przejdź do kategorii Serwery i określ, że dodany przed chwilą serwer jest serwerem testowym.

Informacje o adresie WWW dla serwera testowego

Do góry

Aby program Dreamweaver mógł korzystać z usług serwera testowego w celu wyświetlania danych i łączenia się z bazą danych podczas pracy, należy określić odpowiedni adres WWW. Program Dreamweaver używa tego połączenia podczas projektowania, aby dostarczać użytecznych informacji dotyczących bazy danych, takich jak nazwy tabel w bazie oraz nazwy kolumn w tabelach.

Adres WWW serwera testowego składa się z nazwy domeny i dowolnego podkatalogu lub katalogu wirtualnego w katalogu głównym serwisu.

Uwaga: *Terminologia używana w usługach Microsoft IIS może być różna dla różnych serwerów, ale w przypadku większości serwerów internetowych stosowane są te same pojęcia.*

Katalog główny Folder na serwerze odwzorowanym na nazwie domeny serwisu. Przypuśćmy, że folderem używanym do przetwarzania dynamicznych stron jest c:\sites\company\ i folder ten jest katalogiem głównym (oznacza to, że folder ten jest odwzorowany na nazwie domeny — np. www.mystartup.com). W takim przypadku prefiksem URL jest http://www.mystartup.com/.

Jeśli folder przeznaczony do przetwarzania dynamicznych stron jest podfolderem katalogu głównego, należy dodać podfolder do adresu URL. Jeśli katalogiem głównym jest c:\sites\company\, nazwą domeny serwisu jest www.mystartup.com, a folderem przeznaczonym do przetwarzania dynamicznych stron jest c:\sites\company\inventory. Wpisz następujący adres WWW:

http://www.mystartup.com/inventory/

Jeśli folder przeznaczony do przetwarzania dynamicznych stron nie jest głównym katalogiem ani żadnym z jego podkatalogów, należy utworzyć katalog wirtualny.

Katalog wirtualny Folder, który fizycznie nie jest zawarty w katalogu głównym serwera, nawet jeśli tak wygląda w adresie URL. Aby utworzyć

katalog wirtualny, należy określić alias dla ścieżki folderu w adresie URL. Przypuśćmy, że katalogiem głównym jest c:\sites\company, folderem przetwarzania jest d:\apps\inventory i definiujesz alias dla tego folderu o nazwie warehouse. Wpisz następujący adres WWW:

http://www.mystartup.com/warehouse/

Localhost Prowadzi do katalogu głównego w adresach URL w sytuacji, gdy klient (którym zwykle jest przeglądarka, jednak w tym przypadku klientem jest program Dreamweaver) pracuje na tym samym komputerze co serwer WWW. Załóżmy, że program Dreamweaver pracuje w tym samym systemie Windows co serwer WWW, katalog główny to c:\sites\company oraz zdefiniowany został katalog wirtualny o nazwie warehouse (będzie on używany jako odniesienie do folderu służącego do przetwarzania dynamicznych stron). Poniżej podano adresy, które należałoby wpisać dla wybranych serwerów WWW:

Serwer WWW	Adres WWW
ColdFusion MX 7	http://localhost:8500/warehouse/
IIS	http://localhost/warehouse/
Apache (Windows)	http://localhost:80/warehouse/
Jakarta Tomcat (Windows)	http://localhost:8080/warehouse/

Uwaga: *Domyślnie serwer internetowy ColdFusion MX 7 uruchamiany jest na porcie 8500, serwer internetowy Apache uruchamiany jest na porcie 80, a serwer internetowy Jakarta Tomcat uruchamiany jest na porcie 8080.*

Dla użytkowników systemu Macintosh używających serwera Apache głównym katalogiem osobistym jest Users:MyUserName:Sites, gdzie MyUserName to nazwa użytkownika w systemie Macintosh. Podczas instalacji systemu Mac OS 10.1 lub nowszej wersji dla tego folderu automatycznie definiowany jest alias ~MyUserName. Zatem domyślny adres WWW w programie Dreamweaver będzie następujący:

http://localhost/~MyUserName/

Jeśli folderem przeznaczonym do przetwarzania dynamicznych stron jest folder Users:MyUserName:Sites:inventory, to adres WWW jest następujący:

http://localhost/~MyUserName/inventory/

- Wybór serwera aplikacji
- Przygotowanie do tworzenia serwisów dynamicznych

(cc) BY-NC-SA. Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Konfigurowanie lokalnej wersji serwisu

Aby skonfigurować lokalną wersję serwisu, wystarczy określić folder lokalny, w którym będą przechowywane wszystkie pliki należące do serwisu. Folder lokalny może się znajdować na komputerze lokalnym lub na serwerze sieciowym.

1. Odszukaj lub utwórz na własnym komputerze folder, w którym chcesz przechowywać lokalną wersję plików serwisu. (Folder ten może się znajdować w dowolnym miejscu na komputerze). Będzie to folder, który należy wybrać jako serwis lokalny w programie Dreamweaver.

2. W programie Dreamweaver wybierz polecenie Serwis > Nowy serwis.

3. Upewnij się, że w oknie dialogowym Konfiguracja serwisu jest wybrana kategoria Serwis. (Kategoria ta powinna być wybrana domyślnie).

4. W polu tekstowym Nazwa serwisu wpisz nazwę serwisu. Nazwa ta będzie wyświetlana w panelu Pliki oraz w oknie dialogowym Zarządzaj serwisami, nie będzie natomiast wyświetlana w przeglądarce.

5. W polu tekstowym Folder serwisu lokalnego określ folder wybrany w kroku 1. Jest to folder na komputerze, w którym chcesz przechowywać lokalną wersję plików serwisu. Kliknięcie ikony folderu po prawej stronie pola tekstowego umożliwia przeglądanie w celu przejścia do odpowiedniego folderu.

6. Kliknij przycisk Zapisz, aby zamknąć okno dialogowe Konfiguracja serwisu. Można teraz rozpocząć pracę nad plikami serwisu lokalnego w programie Dreamweaver.

Dane w innych kategoriach okna dialogowego Konfiguracja serwisu można wypełnić później. Dotyczy to również kategorii Serwery, w której określa się folder zdalny na serwerze zdalnym.

Samouczek wideo dotyczący konfigurowania nowego serwisu programu Dreamweaver można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/learn_dw_comm08_pl.

(cc) BY-NC-SA. Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Opcje w oknie dialogowym Zarządzaj serwisami

Opcje w oknie dialogowym Zarządzaj serwisami (CS6)
Opcje w oknie dialogowym Zarządzaj serwisami (CS5 i CS5.5)

Okno dialogowe Zarządzaj serwisami zapewnia dostęp do różnych funkcji serwisu programu Dreamweaver. Za pomocą tego okna dialogowego inicjuje się proces tworzenia nowego serwisu, edytowania, powielania lub usuwania istniejącego serwisu, a także importowania lub importowania ustawień serwisu.

Uwaga: *Okno dialogowe Zarządzaj serwisami nie umożliwia połączenia z serwerem zdalnym ani publikowania na nim plików. Instrukcje dotyczące łączenia się z serwerem zdalnym zawiera sekcja Nawiązywanie połączenia z serwerem zdalnym. Jeśli chcesz się połączyć z istniejącym serwisem WWW, zobacz Edycja istniejącego zdalnego serwisu WWW.*

Opcje w oknie dialogowym Zarządzaj serwisami (CS6)

Do góry

1. Wybierz polecenie Serwis > Zarządzaj serwisami.

   Zostanie wyświetlona lista serwisów. Jeśli nie zostały jeszcze utworzone żadne serwisy, to lista ta będzie pusta.

2. Wykonaj jedną z następujących czynności:

   Utwórz nowy serwis Kliknij przycisk Nowy serwis, aby utworzyć nowy serwis programu Dreamweaver. Następnie określ nazwę i położenie nowego serwisu w oknie dialogowym Konfiguracja serwisu. Więcej informacji zawiera sekcja Konfigurowanie lokalnej wersji serwisu.

   Importuj serwis Kliknij przycisk Importuj serwis, aby zaimportować serwis. Więcej informacji zawiera sekcja Importowanie i eksportowanie ustawień serwisu.

   Uwaga*: funkcja importowania umożliwia jedynie wczytanie ustawień serwisu, które zostały wcześniej wyeksportowane z programu Dreamweaver. Nie importuje plików serwisu w celu utworzenia nowego serwisu programu Dreamweaver. Informacje o tworzeniu nowego serwisu w programie Dreamweaver zawiera sekcja Konfigurowanie lokalnej wersji serwisu.*

   Utwórz nowy serwis Business Catalyst Kliknij przycisk Nowy serwis Business Catalyst, aby utworzyć nowy serwis Business Catalyst. Więcej informacji zawiera sekcja Tworzenie tymczasowego serwisu Business Catalyst.

   Importuj serwis Business Catalyst Kliknij przycisk Importuj serwis Business Catalyst, aby zaimportować istniejący serwis Business Catalyst. Więcej informacji zawiera sekcja Importowanie serwisu Business Catalyst.

3. W przypadku istniejących serwisów są dostępne również następujące opcje:

   Usuń Usuwa wybrany serwis i całą jego konfigurację z listy serwisów programu Dreamweaver. Funkcja ta *nie powoduje* jednak usunięcia fizycznych plików serwisu. (Pliki serwisu można usunąć z komputera wyłącznie ręcznie). Aby usunąć serwis z programu Dreamweaver, zaznacz go na liście serwisów i kliknij przycisk Usuń. Tego działania nie można cofnąć.

   Edytuj Umożliwia edytowanie takich informacji o istniejącym serwisie programu Dreamweaver, jak nazwa użytkownika, hasło i dane serwera. Aby edytować istniejący serwis, wybierz go z listy serwisów i kliknij przycisk Edytuj. (Po kliknięciu przycisku Edytuj dla wybranego serwisu zostanie wyświetlone okno dialogowe Konfiguracja serwisu). Więcej informacji o edytowaniu opcji istniejącego serwisu można uzyskać po kliknięciu przycisku Pomoc na poszczególnych ekranach okna dialogowego Konfiguracja serwisu.

   Powiel Tworzy kopię istniejącego serwisu. Aby powielić serwis, zaznacz go na liście serwisów i kliknij przycisk Powiel. Powielony serwis pojawi się na liście serwisów. Do jego nazwy zostanie dodane słowo „kopia”. Aby zmienić nazwę powielonego serwisu, kliknij przycisk Edycja, gdy serwis jest zaznaczony na liście.

   Eksportuj Umożliwia eksport ustawień wybranego serwisu do pliku XML (*.ste). Więcej informacji zawiera sekcja Importowanie i eksportowanie ustawień serwisu.

Opcje w oknie dialogowym Zarządzaj serwisami (CS5 i CS5.5)

Do góry

1. Wybierz polecenie Serwis > Zarządzaj serwisami i wskaż serwis na liście po lewej stronie.
2. Kliknij przycisk, aby wybrać jedną z opcji. Wprowadź niezbędne zmiany, a następnie kliknij przycisk Gotowe.

Nowy Umożliwia utworzenie nowego serwisu. Po kliknięciu przycisku Nowy zostanie wyświetlone okno dialogowe Konfiguracja serwisu, w który można nadać nazwę nowemu serwisowi i określić jego położenie. Więcej informacji zawiera sekcja Konfigurowanie lokalnej wersji serwisu.

Edytuj Umożliwia edytowanie takich informacji o istniejącym serwisie programu Dreamweaver, jak nazwa użytkownika, hasło i dane serwera. Aby edytować istniejący serwis, wybierz go z listy po lewej stronie i kliknij przycisk Edytuj. Więcej informacji na temat edytowania opcji istniejącego serwisu zawiera sekcja Nawiązywanie połączenia z serwerem zdalnym.

Powiel Tworzy kopię istniejącego serwisu. Aby powielić serwis, zaznacz go na liście po lewej stronie i kliknij przycisk Powiel. Powielony serwis pojawi się na liście serwisów. Do jego nazwy zostanie dodane słowo „kopia". Aby zmienić nazwę powielonego serwisu, kliknij przycisk Edycja, gdy serwis jest zaznaczony na liście.

Usuń Usuwa wybrany serwis i całą jego konfigurację z listy serwisów programu Dreamweaver. Funkcja ta *nie powoduje* jednak usunięcia fizycznych plików serwisu. (Pliki serwisu można usunąć z komputera wyłącznie ręcznie). Aby usunąć serwis z programu Dreamweaver, zaznacz go na liście serwisów i kliknij przycisk Usuń. Tego działania nie można cofnąć.

Eksportuj/Importuj Umożliwia wyeksportowanie ustawień wybranego serwisu do pliku XML (z rozszerzeniem *.ste) lub zaimportowanie ustawień serwisu. Więcej informacji zawiera sekcja Importowanie i eksportowanie ustawień serwisu.

***Uwaga**: funkcja importowania umożliwia jedynie wczytanie ustawień serwisu, które zostały wcześniej wyeksportowane. Nie importuje plików serwisu w celu utworzenia nowego serwisu programu Dreamweaver. Informacje o tworzeniu nowego serwisu w programie Dreamweaver zawiera sekcja Konfigurowanie lokalnej wersji serwisu.*

- Informacje o serwisach programu Dreamweaver

(cc) BY-NC-SA. Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Kontrola wersji i ustawienia zaawansowane

Kategoria Kontrola wersji
Kategoria Ustawienia zaawansowane

Kategorie Kontrola wersji i Ustawienia zaawansowane w oknie dialogowym Konfiguracja serwisu można otworzyć po wybraniu polecenia Serwis > Zarządzaj serwisami, zaznaczeniu odpowiedniego serwisu i kliknięciu przycisku Edytuj.

Kategoria Kontrola wersji

Do góry

Oprogramowanie Subversion umożliwia pobieranie i odkładanie plików. Więcej informacji zawiera sekcja Pobieranie i odkładanie plików za pomocą oprogramowania Subversion (SVN).

Kategoria Ustawienia zaawansowane

Do góry

Informacje lokalne

Domyślny folder obrazów Folder, w którym przechowywane będą obrazy używane w serwisie. Podaj ścieżkę do folderu lub kliknij ikonę folderu, aby przeglądać foldery i odszukać odpowiedni. Program Dreamweaver używa tej ścieżki do folderu, gdy dodaje się obrazy do dokumentów.

Łącza względem Określa rodzaj łączy tworzonych przez program Dreamweaver dla odniesień do innych zasobów lub stron w serwisie. Program Dreamweaver może tworzyć dwa rodzaje łączy: łącza względne w stosunku do dokumentu i łącza względne w stosunku do serwisu. Więcej informacji o różnicach między tymi typami łączy zawiera sekcja Ścieżki bezwzględne, względne w stosunku do dokumentu oraz względne w stosunku do katalogu głównego.

Domyślnie program Dreamweaver tworzy łącza względne w stosunku do dokumentu. Jeśli zmienisz ustawienie domyślne i wybierzesz opcję Katalog główny, upewnij się, że w polu Adres WWW jest wpisany prawidłowy adres URL serwisu (patrz niżej). Zmiana tego ustawienia nie powoduje konwersji ścieżek istniejących łączy; ustawienie to będzie stosowane tylko do nowych łączy tworzonych w programie Dreamweaver.

Uwaga: *Zawartość przyłączona ścieżkami względnymi w stosunku do katalogu głównego serwisu nie będzie widoczna podczas podglądu dokumentów w przeglądarce lokalnej, jeżeli nie określi się serwera testowego lub nie zaznaczy opcji Przeglądaj, używając pliku tymczasowego w oknie Edycja > Preferencje > Podgląd w przeglądarce. Wynika to z faktu, że przeglądarki nie rozpoznają katalogów głównych zdefiniowanych dla serwisu. Działanie to wykonuje za nie serwer.*

Adres URL Adres URL serwisu WWW. Program Dreamweaver wykorzystuje ten adres URL do tworzenia łączy względnych w stosunku do katalogu głównego oraz do przeprowadzania weryfikacji za pomocą kontrolera łączy.

Łącza względne w stosunku do katalogu głównego to przydatna opcja, gdy nie jest jeszcze znane położenie opracowywanej strony w ostatecznej strukturze katalogów lub gdy pliki zawierające łącza mają być w przyszłości przenoszone w inne miejsca lub reorganizowane. Łącza względne w stosunku do katalogu głównego definiują ścieżki do zasobów serwisu, odnosząc się do jego katalogu głównego, a nie samego dokumentu. Można więc przenieść dokument w inne miejsce, a ścieżka do zasobów pozostanie poprawna.

Załóżmy na przykład, że adres WWW serwisu (czyli katalog główny na serwerze zdalnym) to http://www.mysite.com/mycoolsite. W katalogu na serwerze zdalnym „mycoolsite” znajduje się katalog „images” (http://www.mysite.com/mycoolsite/images). Załóżmy również, że plik index.html znajduje się w katalogu „mycoolsite”.

Jeśli utworzymy łącze względne w stosunku do katalogu głównego, prowadzące z pliku index.html do obrazu w katalogu „images”, to będzie ono miało następującą postać:

```
<img src="/mycoolsite/images/image1.jpg" />
```

Natomiast łącze względne w stosunku do dokumentu miałoby następującą postać:

```
<img src="images/image1.jpg" />
```

Dodanie frazy /mycoolsite/ do definicji źródła obrazu powoduje, że tworzone jest łącze odnoszące się do katalogu głównego, a nie do dokumentu. Zakładając, że obraz pozostanie w katalogu „images”, ścieżka do tego obrazu (mycoolsite/images/image1.jpg) będzie zawsze poprawna, nawet jeśli plik index.html zostanie przeniesiony do innego katalogu.

Więcej informacji zawiera sekcja Ścieżki bezwzględne, względne w stosunku do dokumentu oraz względne w stosunku do katalogu głównego.

W przypadku weryfikacji łączy adres WWW jest konieczny w celu określenia, czy łącze ma charakter zewnętrzny, czy wewnętrzny w stosunku do serwisu. Załóżmy na przykład, że adres WWW to http://www.mysite.com/mycoolsite, a kontroler łączy znajdzie na stronie łącze o adresie http://www.yoursite.com. W takiej sytuacji kontroler zgłosi, że to ostatnie łącze jest łączem zewnętrznym. Kontroler łączy wykorzystuje adres WWW także do stwierdzenia, czy łącza mają charakter wewnętrzny w obrębie serwisu. Jeśli tak, to można skontrolować, czy łącza takie są prawidłowe.

Sprawdzanie łączy z uwzględnieniem wielkości liter Gdy program Dreamweaver sprawdza łącza, sprawdzana jest też zgodność wielkości liter

łączy i nazw plików. Opcja ta użyteczna jest w systemach UNIX, gdzie nazwy plików uwzględniają wielkość liter.

Włącz bufor Wskazuje, czy utworzyć bufor lokalny, aby zwiększyć szybkości łącza i zadań zarządzania serwisem. Jeśli opcja nie zostanie zaznaczona, program Dreamweaver ponownie zapyta, czy chcesz utworzyć bufor, zanim utworzony zostanie serwis. Dobrze jest zaznaczyć te opcję, ponieważ panel Zasoby (w grupie panelu Pliki) pracuje tylko wtedy, gdy utworzony jest bufor.

Maskowanie i inne kategorie

Więcej informacji na temat kategorii Maskowanie, Uwagi do projektu, Kolumny Widoku pliku, Contribute, Szablony i Spry można uzyskać po kliknięciu przycisku Pomoc w oknie dialogowym.

(cc) BY-NC-SA. Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Importowanie i eksportowanie ustawień serwisu programu Dreamweaver

Eksportowanie ustawień serwisu
Importowanie ustawień serwisu

Ustawienia serwisu można eksportować do pliku XML. Plik ten można będzie później zaimportować do programu Dreamweaver. Eksportowanie i importowanie serwisów umożliwia przenoszenie ustawień serwisu na inne komputery i do innych wersji produktu, udostępnianie ustawień serwisu innym użytkownikom oraz tworzenie kopii zapasowej tych ustawień.

Funkcja importowania i eksportowania nie importuje ani nie eksportuje *plików* serwisu. Wczytywane lub zapisywane są tylko jego ustawienia, co pozwala przyspieszyć odtwarzanie serwisów w programie Dreamweaver. Informacje o tworzeniu nowego serwisu w programie Dreamweaver zawiera sekcja Konfigurowanie lokalnej wersji serwisu.

Regularne eksportowanie zapewnia kopię zapasową serwisu zabezpieczającą przed jego utratą.

Eksportowanie ustawień serwisu

Do góry

1. Wybierz polecenie Serwis > Zarządzaj serwisami.
2. Wybierz przynajmniej jeden serwis, którego ustawienia chcesz eksportować i kliknij opcję Eksportuj (CS5/CS5.5) albo przycisk Eksportuj (CS6 i nowsze wersje):
   - Aby wybrać więcej niż jeden serwis, klikaj każdy z wybranych serwisów z wciśniętym klawiszem Control (Windows) lub Command (Macintosh).
   - Aby wybrać zakres serwisów, kliknij z wciśniętym klawiszem Shift pierwszy i ostatni serwis w zakresie.
3. Jeśli chcesz utworzyć kopię zapasową ustawień serwisu na własne potrzeby, zaznacz pierwszą opcję w oknie dialogowym Eksportowanie serwisu i kliknij przycisk OK. Program Dreamweaver zapisuje informacje dotyczące logowania na serwerze zdalnym, takie jak nazwa użytkownika i hasło, a także ścieżkę lokalną.
4. Jeśli chcesz udostępnić ustawienia innym użytkownikom, zaznacz drugą opcję w oknie dialogowym Eksportowanie serwisu i kliknij przycisk OK. (Program Dreamweaver nie zapisuje informacji, które nie mogą być wykorzystywane przez innych użytkowników, np. informacji dotyczących logowania na serwerze zdalnym oraz ścieżek lokalnych).
5. Dla każdego serwisu, którego ustawienia są eksportowane, wskaż miejsce, gdzie ma zostać zapisany plik serwisu. Następnie kliknij przycisk Zapisz. (Program Dreamweaver zapisuje ustawienia każdego serwisu jako plik XML, z rozszerzeniem pliku .ste).
6. Kliknij przycisk Gotowe.

   Uwaga: *Zapisz plik *.ste do katalogu głównego lub na pulpit, aby łatwo było go odnaleźć. Jeśli nie pamiętasz, gdzie został on umieszczony, wyszukaj na komputerze pliki z rozszerzeniem *.ste.*

Importowanie ustawień serwisu

Do góry

1. Wybierz polecenie Serwis > Zarządzaj serwisami.
2. Kliknij opcję Importuj (CS5/CS5.5) albo przycisk Importuj serwis (CS6 i nowsze wersje).
3. Wyszukaj i wybierz przynajmniej jeden serwis — zdefiniowany w pliku z rozszerzeniem .ste — którego ustawienia, chcesz importować.

   Aby wybrać więcej niż jeden serwis, klikaj każdy plik .ste z wciśniętym klawiszem Control (Windows) lub Command (Macintosh). Aby wybrać zakres serwisów, kliknij z wciśniętym klawiszem Shift pierwszy i ostatni plik w zakresie.
4. Kliknij przycisk Otwórz, a następnie przycisk Gotowe.

   Gdy program Dreamweaver zaimportuje ustawienia serwisu, nazwy serwisów wyświetlone zostaną w oknie dialogowym Zarządzaj serwisami.

- Informacje o serwisach programu Dreamweaver
- Tworzenie i odtwarzanie kopii zapasowej definicji serwisu

(cc) BY-NC-SA. Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Informacje o serwisach Dreamweaver

Czym jest „serwis” programu Dreamweaver
Omówienie struktury folderu lokalnego i zdalnego

Czym jest „serwis” programu Dreamweaver

Do góry

W programie Dreamweaver termin “serwis” odnosi się do lokalnego lub zdalnego miejsca przechowywania dokumentów należących do witryny internetowej. Serwis programu Dreamweaver umożliwia organizację i zarządzanie dokumentami internetowymi, wczytywanie serwisu na serwer WWW, śledzenie i obsługę łączy oraz zarządzanie współużytkowanymi plikami. Serwis powinien zostać zdefiniowany, aby wykorzystać wszystkie możliwości funkcji programu Dreamweaver.

Uwaga: *Aby zdefiniować serwis Dreamweaver, wystarczy ustawić folder lokalny. Aby przetransferować pliki na serwer WWW lub tworzyć aplikacje internetowe, należy dodać informacje dla zdalnego serwisu i serwera testowego.*

Serwis Dreamweaver składa się z trzech części lub folderów, zależnie od środowiska programowania i typu projektowanego serwisu internetowego:

Lokalny folder główny Przechowuje pliki, z którymi pracujesz. Program Dreamweaver odnosi się do tego folderu jako do twojego “serwisu lokalnego.” Folder ten znajduje się na ogół na twoim lokalnym komputerze. Może jednak znajdować się również na serwerze sieciowym.

Folder zdalny Przechowuje pliki do testowania, produkcji, współpracy, itd. Program Dreamweaver odnosi się do tego folderu jako do “zdalnego serwisu” w panelu Pliki. Zazwyczaj folder zdalny umieszczany jest na komputerze, na którym uruchomiony jest serwer WWW. Folder zdalny zawiera pliki udostępniane użytkownikom za pośrednictwem Internetu.

Obydwa foldery, lokalny i zdalny, umożliwiają transfer plików między lokalnym dyskiem twardym a serwerem WWW, ułatwiając zarządzanie plikami w serwisach programuDreamweaver. Możesz pracować nad plikami w folderze lokalnym, a gdy będą już gotowe do przedstawienia użytkownikom — opublikować je w folderze zdalnym.

Folder na serwerze testowym Folder, gdzie program Dreamweaver przetwarza strony dynamiczne.

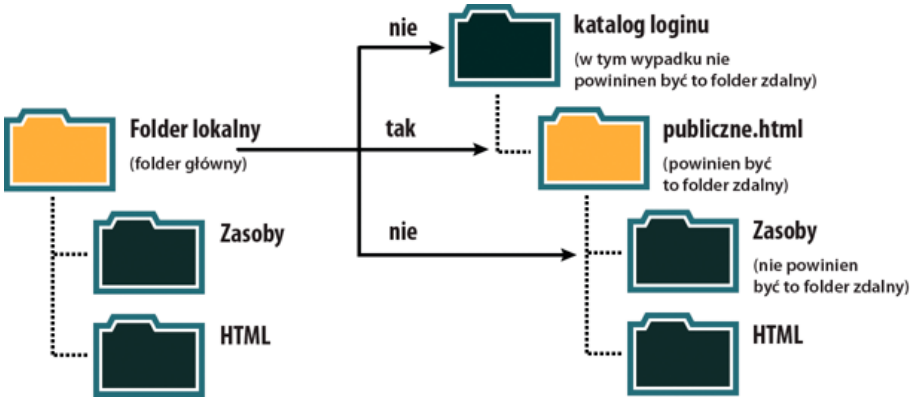
Samouczek dotyczący definiowania nowego serwisu programu Dreamweaver można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/learn_dw_comm08_pl.

Omówienie struktury folderu lokalnego i zdalnego

Do góry

Aby połączyć się z folderem zdalnym za pomocą programu Dreamweaver, należy określić ten folder zdalny w kategorii Serwery w oknie dialogowym Konfiguracja serwisu. Określony folder zdalny (znany także jako “katalog hosta”) powinien odpowiadać lokalnemu głównemu folderowi w serwisie Dreamweaver. (Lokalny folder główny jest folderem na najwyższym poziomie folderów serwisu Dreamweaver.) Foldery zdalne, tak jak foldery lokalne, mogą mieć dowolny tytuł, ale operatorzy usług internetowych na ogół nadają im takie nazwy, jak public_html, pub_html itp. Jeśli zarządzasz zdalnym serwerem i możesz zmienić nazwę folderu zdalnego, warto nadać tę samą nazwę dla lokalnego folderu głównego i folderu zdalnego.

Poniższy przykład pokazuje taki katalog lokalny po lewej i przykładowy zdalny folder po prawej. Lokalny folder główny na urządzeniu lokalnym bezpośrednio odnosi się do folderu zdalnego serwerze WWW, nie zaś do pod-folderów folderu zdalnego ani też do folderów w strukturze katalogu.



Uwaga: *Powyższy przykład ilustruje jeden lokalny folder główny na komputerze lokalnym i jeden zdalny folder najwyższego poziomu na zdalnym serwerze WWW. Jeśli jednak obsługujesz kilka serwisów Dreamweaver na lokalnym komputerze, potrzebna będzie taka sama liczba folderów zdalnych na zdalnym serwerze. W takim przypadku powyższy przykład nie ma zastosowania i w zamian należy utworzyć zdalne foldery w folderze public_html, a następnie przypisać je do odpowiadających im lokalnych folderów głównych na komputerze lokalnym.*

Po pierwszym ustawieniu zdalnego połączenia folder zdalny na serwerze WWW jest zwykle pusty. Następnie, gdy program Dreamweaver jest

używany do wczytania wszystkich plików znajdujących się w lokalnym folderze głównym, zdalny folder zapełniany jest wszystkimi plikami sieciowymi. Struktura katalogu zdalnego folderu oraz lokalnego folderu głównego powinna być zawsze taka sama. (To znaczy, zawsze powinna występować zależność jeden do jednego między plikami i folderami w folderze lokalnym i zdalnym oraz między plikami i folderami w folderze zdalnym.) Jeśli struktura zdalnego folderu nie jest zgodna ze strukturą lokalnego folderu głównego, to program Dreamweaver wysyła pliki w nieprawidłowe miejsce i mogą być one niewidoczne dla gości serwisu. Ponadto ścieżki obrazów i łączy łatwo mogą zostać uszkodzone, gdy struktura folderów i plików nie jest zsynchronizowana.

Zanim Dreamweaver będzie mógł się połączyć do zdalnego folderu, musi on zostać utworzony. Jeśli nie istnieje jeszcze specjalny folder, mający pełnić rolę folderu zdalnego na serwerze WWW, utwórz go lub poproś o to administratora serwera.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Odbieranie i wysyłanie plików na serwer

Transfer plików a pliki zależne
Informacje o transferze plików w tle
Pobieranie plików z serwera zdalnego
Wysyłanie plików na serwer zdalny
Zarządzanie transferami plików

Transfer plików a pliki zależne

Do góry

Jeżeli posługujesz się programem Dreamweaver w środowisku współpracy, przesyłaj pliki między serwisem lokalnym i zdalnym za pomocą funkcji pobierania do edycji i odkładania plików. Jeżeli jednak jesteś jedyną osobą pracującą nad serwisem zdalnym, to możesz korzystać z poleceń Odbierz i Wyślij, aby przesyłać pliki bez potrzeby pobierania ich do edycji i odkładania.

Gdy przesyłasz dokument między folderem lokalnym a zdalnym za pomocą panelu Pliki, możesz przesłać również pliki zależne tego dokumentu. Pliki zależne to obrazy, zewnętrzne arkusze stylów i inne pliki, do których odwołuje się dokument i które przeglądarka wczytuje razem z dokumentem.

Uwaga: *Na ogół warto pobierać pliki zależne wraz z nowym plikiem pobieranym do edycji. Jednak jeżeli najnowsze wersje plików zależnych są już na dysku lokalnym, nie trzeba pobierać ich ponownie. To samo dotyczy wysyłania i odkładania plików na serwer: nie trzeba wysyłać plików, jeżeli w serwisie zdalnym są już ich aktualne kopie.*

Pozycje biblioteczne są traktowane jako pliki zależne.

Niektóre serwery zgłaszają błędy podczas wysyłania pozycji bibliotecznych. Możesz jednak zamaskować te pliki, aby nie były przesyłane.

Informacje o transferze plików w tle

Do góry

Podczas wysyłania albo odbierania plików można wykonywać inne działania, niezwiązane z serwerem. Transfer plików w tle można wykonywać we wszystkich protokołach obsługiwanych przez program Dreamweaver: FTP, SFTP, LAN, WebDAV, Subversion i RDS.

Działania niezwiązane z serwerem to typowe operacje, takie jak wpisywanie, edytowanie zewnętrznego arkusza stylów, generowanie raportów dla serwisu i tworzenie nowych serwisów.

Podczas transferu plików, Dreamweaver nie może wykonywać takich działań związanych z serwerem, jak:

- Wysyłanie, odbieranie, pobieranie do edycji i odkładanie plików
- Cofanie pobierania
- Tworzenie połączenia z bazą danych
- Wiązanie danych dynamicznych
- Podgląd danych w widoku aktywnym
- Wstawianie usługi WWW
- Usuwanie zdalnych plików lub folderów
- Podgląd w przeglądarce na serwerze testowym
- Zapisywanie pliku na serwerze zdalnym
- Wstawianie obrazu z serwera zdalnego
- Otwieranie pliku z serwera zdalnego
- Automatyczne wysyłanie plików podczas zapisywania
- Przeciąganie plików do serwisu zdalnego
- Wycinanie, kopiowanie lub wklejanie plików w serwisie zdalnym
- Odświeżanie widoku zdalnego

Podczas transferu plików okno dialogowe Operacje na plikach w tle jest domyślnie otwarte. Okno to można zminimalizować, klikając przycisk minimalizacji w prawym, górnym narożniku. Zamknięcie okna dialogowego podczas przesyłania plików skutkuje anulowaniem całej operacji.

Do góry

Pobieranie plików z serwera zdalnego

Za pomocą polecenia Odbierz można kopiować pliki z serwisu zdalnego do lokalnego. Pliki można odbierać za pomocą panelu Pliki albo okna dokumentu.

Dreamweaver tworzy dziennik operacji podczas transferu, który można wyświetlać i zapisywać.

Uwaga: *Nie można wyłączyć transferu plików w tle. Jeżeli w oknie dialogowym Operacje na plikach w tle jest otwarty dziennik szczegółów, to w celu zwiększenia wydajności programu możesz go zamknąć.*

Dreamweaver rejestruje także wszystkie działania związane z transferem plików w protokole FTP. Jeżeli podczas transferu plików w protokole FTP wystąpi błąd, dziennik FTP serwisu pomoże określić, na czym polega problem.

Pobieranie plików z serwera zdalnego za pomocą panelu Pliki

1. Otwórz panel Pliki (Okno > Pliki) i zaznacz pliki, które chcesz pobrać.

   Zazwyczaj zaznacza się te pliki w widoku Zdalny, ale jeżeli wolisz, możesz zaznaczyć odpowiadające im pliki w widoku Lokalny. Jeżeli aktywny jest widok Zdalny, to Dreamweaver skopiuje zaznaczone pliki do serwisu lokalnego. Jeżeli aktywny jest widok Lokalny, to Dreamweaver skopiuje zdalną wersję zaznaczonych plików lokalnych do serwisu lokalnego.

   Uwaga: *Aby pobrać tylko te pliki, których wersja zdalna jest nowsza, niż lokalna, użyj polecenia Synchronizuj.*

2. Wykonaj jedną z następujących czynności, aby odebrać plik:

   - Kliknij przycisk Odbierz na pasku narzędziowym panelu Pliki.
   - Kliknij plik na panelu Pliki prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Macintosh). Z kontekstowego menu wybierz polecenie Odbierz.

3. Kliknij Tak w oknie dialogowym Pliki zależne, aby pobrać pliki zależne. Jeżeli masz już lokalne kopie plików zależnych, kliknij Nie. Według ustawienia domyślnego, pliki zależne nie są pobierane. Opcję tę możesz ustawić za pomocą polecenia Edycja > Preferencje > Serwis.

   Dreamweaver pobiera zaznaczone pliki w następujący sposób:

   - Jeżeli korzystasz z funkcji pobierania do edycji i odkładania, to odebranie pliku powoduje, że otrzymujesz lokalną kopię tego pliku tylko do odczytu. Plik pozostaje dostępny w serwisie zdalnym albo na serwerze testowym, skąd inni członkowie zespołu mogą pobierać go do edycji.
   - Jeżeli nie używasz funkcji pobierania do edycji i odkładania, to w wyniku odebrania pliku powstaje kopia zapewniająca przyzwolenia odczytu i zapisu.

     Uwaga: *Jeżeli pracujesz w środowisku współpracy, tzn. jeżeli inne osoby pracują nad tymi samymi plikami, to nie należy wyłączać funkcji pobierania plików do edycji i odkładania ich na serwer. Jeśli inne osoby korzystają z tej funkcji w serwisie, to również należy z niej korzystać.*

     W oknie dialogowym Operacje na plikach w tle jest dostępny przycisk Anuluj, który pozwala zatrzymać transfer plików w dowolnym momencie.

Pobieranie plików z serwera zdalnego za pomocą okna Dokument

1. Sprawdź, czy dokument jest aktywny w oknie dokumentu.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności, aby odebrać plik:

   - Wybierz polecenie Serwis > Odbierz.
   - Kliknij ikonę Zarządzanie plikami na pasku narzędziowym okna dokumentu. Z menu wybierz polecenie Odbierz.

     Uwaga: *Jeżeli bieżący plik nie jest częścią bieżącego serwisu na panelu Pliki, to Dreamweaver spróbuje określić, do którego serwisu lokalnego należy plik. Jeżeli bieżący plik należy tylko do jednego serwisu lokalnego, Dreamweaver otworzy ten serwis i wykona operację Odbierz.*

Wyświetlanie dziennika FTP

1. Kliknij menu Opcje w prawym górnym narożniku panelu Pliki.
2. Wybierz polecenie Widok > Dziennik FTP serwisu.

Uwaga: *W rozwiniętym panelu Pliki możesz kliknąć przycisk Dziennik FTP i wyświetlić w ten sposób dziennik.*

Do góry

Wysyłanie plików na serwer zdalny

Pliki z serwisu lokalnego możesz wysyłać do serwisu zdalnego, na ogół bez zmiany stanu 'Pobrany do edycji'.

Istnieją dwie typowe sytuacje, gdy warto użyć polecenia Wyślij, zamiast polecenia Odłóż:

- Nie jesteś w środowisku współpracy i nie korzystasz z funkcji pobierania do edycji i odkładania plików.
- Chcesz wysłać bieżącą wersję pliku na serwer, ale zamierzasz dalej ją edytować.

Uwaga: *Jeżeli używasz funkcji pobierania do edycji i odkładania i wyślesz do serwisu zdalnego plik, którego tam wcześniej nie było, to plik ten zostanie skopiowany do serwisu zdalnego i pobrany do edycji dla ciebie, możesz więc go dalej edytować.*

Pliki można wysyłać za pomocą panelu Pliki albo okna dokumentu. Dreamweaver tworzy dziennik operacji podczas transferu, który można wyświetlać i zapisywać.

Uwaga: *Nie można wyłączyć transferu plików w tle. Jeżeli w oknie dialogowym Operacje na plikach w tle jest otwarty dziennik szczegółów, to w celu zwiększenia wydajności programu możesz go zamknąć.*

Dreamweaver rejestruje także wszystkie działania związane z transferem plików w protokole FTP. Jeżeli podczas transferu plików w protokole FTP wystąpi błąd, dziennik FTP serwisu pomoże określić, na czym polega problem.

Samouczek przedstawiający wysyłanie plików na serwer zdalny można znaleźć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0163_pl.

Samouczek przedstawiający rozwiązywanie problemów z publikowaniem plików znaleźć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0164_pl.

Wysyłanie plików na serwer testowy albo do serwisu zdalnego za pomocą panelu Pliki

1. Otwórz panel Pliki (Okno > Pliki) i zaznacz pliki, które chcesz wysłać.

   Zazwyczaj zaznacza się te pliki w widoku Lokalny, ale jeżeli wolisz, możesz zaznaczyć odpowiadające im pliki w widoku Zdalny.

   Uwaga: *Możesz wysyłać tylko takie pliki, których wersja lokalna jest nowsza, niż wersja zdalna.*
2. Wykonaj jedną z poniższych czynności, aby wysłać plik na serwer zdalny:
   - Kliknij przycisk Wyślij na pasku narzędziowym panelu Pliki.
   - Kliknij plik na panelu Pliki prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Macintosh). Z kontekstowego menu wybierz polecenie Wyślij.
3. Jeżeli plik nie został zapisany, pojawi się okno dialogowe (o ile ustawiono takie preferencje w kategorii Serwis okna dialogowego Preferencje). Okno to umożliwia zapisanie pliku przed wysłaniem go na serwer zdalny. Kliknij Tak, aby zapisać plik albo kliknij Nie, aby wysłać na serwer wcześniej zapisaną wersję.
   Uwaga: *Jeżeli nie zapiszesz pliku, to zmiany wprowadzone od czasu ostatniego zapisywania nie zostaną wysłane na serwer zdalny. Jednak plik pozostanie otwarty, nadal masz więc możliwość zapisania zmian, już po wysłaniu pliku na serwer.*
4. Kliknij Tak, jeśli chcesz wysłać zależne pliki wraz z zaznaczonymi plikami. Kliknij Nie, aby nie wysyłać zależnych plików. Według ustawienia domyślnego, pliki zależne nie są wysyłane. Opcję tę możesz ustawić za pomocą polecenia Edycja > Preferencje > Serwis.
   Uwaga: *Na ogół warto wysyłać pliki zależne wraz z nowym plikiem odkładanym na serwer. Jednak jeżeli najnowsze wersje plików zależnych są już na serwerze zdalnym, nie trzeba wysyłać ich ponownie.*

   W oknie dialogowym Operacje na plikach w tle jest dostępny przycisk Anuluj, który pozwala zatrzymać transfer plików w dowolnym momencie.

Wysyłanie plików na serwer zdalny za pomocą okna Dokument

1. Sprawdź, czy dokument jest aktywny w oknie dokumentu.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności, aby wysłać plik:
   - Wybierz polecenie Serwis > Wyślij.
   - Kliknij ikonę Zarządzanie plikami na pasku narzędziowym okna dokumentu. Z menu wybierz polecenie Wyślij.

     Uwaga: *Jeżeli bieżący plik nie jest częścią bieżącego serwisu na panelu Pliki, to Dreamweaver spróbuje określić, do którego serwisu lokalnego należy plik. Jeżeli bieżący plik należy tylko do jednego serwisu lokalnego, Dreamweaver otworzy ten serwis i wykona operację Wyślij.*

Wyświetlanie dziennika FTP

1. Kliknij menu Opcje w prawym górnym narożniku panelu Pliki.
2. Wybierz polecenie Widok > Dziennik FTP serwisu.

Uwaga: *W rozwiniętym panelu Pliki możesz kliknąć przycisk Dziennik FTP i wyświetlić w ten sposób dziennik.*

Do góry

Zarządzanie transferami plików

Możesz wyświetlać stan operacji transferu plików, a także listę przesłanych plików wraz z rezultatem operacji (zakończony powodzeniem lub niepowodzeniem, plik pominięty). Możesz również zapisywać dziennik operacji na plikach.

Uwaga: *Dreamweaver umożliwia wykonywanie operacji niezwiązanych z serwerem podczas transferu plików z serwera lub na serwer.*

Anulowanie transferu plików

❖ Kliknij przycisk Anuluj w oknie dialogowym Operacje na plikach w tle. Jeśli okno dialogowe nie jest widoczne, kliknij przycisk Operacje na plikach w dolnej części panelu Pliki.

Wyświetlanie okna dialogowego Operacje na plikach w tle podczas transferu plików

❖ Kliknij przycisk Operacje na plikach lub przycisk Dziennik w dolnej części panelu Pliki.

Uwaga: *Przycisku Dziennik nie można ukryć ani usunąć. Jest to stała część panelu.*

Wyświetlanie szczegółowych informacji o ostatnim transferze plików

1. Kliknij przycisk Dziennik na dole panelu Pliki, aby otworzyć okno dialogowe Operacje na plikach w tle.
2. Kliknij strzałkę rozwijania 'Szczegóły'.

Zapisywanie dziennika z ostatniego transferu plików

1. Kliknij przycisk Dziennik na dole panelu Pliki, aby otworzyć okno dialogowe Operacje na plikach w tle.
2. Kliknij przycisk Zapisz dziennik i zapisz te informacje w pliku tekstowym.

   Operacje na plikach możesz przeglądać, otwierając plik dziennika w programie Dreamweaver albo w dowolnym edytorze tekstu.

Więcej tematów Pomocy

Samouczek przedstawiający wysyłanie plików

Samouczek przedstawiający rozwiązywanie problemów z publikowaniem plików

---

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Zarządzanie serwisami Contribute

Zarządzanie serwisami Contribute
Struktura serwisu i projekt strony w serwisie Contribute
Przesyłanie pliku do i z serwisu Contribute
Przyzwolenia pliku i folderu Contribute na serwerze
Pliki specjalne Contribute
Przygotowanie serwisu do korzystania ze środowiska Contribute
Administrowanie serwisem Contribute w programie Dreamweaver
Usuwanie, przenoszenie lub zmiana nazwy zdalnego pliku w serwisie Contribute
Umożliwianie użytkownikom Contribute dostępu do szablonów bez dostępu do folderu głównego
Rozwiązywanie problemów z serwisem w środowisku Contribute

Zarządzanie serwisami Contribute

Do góry

Program Adobe® Contribute® CS4 łączy w sobie przeglądarkę internetową z edytorem stron internetowych. Program umożliwia twoim współpracownikom i klientom przeglądanie stron w utworzonym przez Ciebie serwisie, oraz ich edycję i uaktualnianie, jeśli mają do tego wymagane przyzwolenia. Użytkownicy programu Contribute mogą dodawać i uaktualniać podstawowe materiały internetowe, takie jak formatowany tekst, obrazy, tabele i łącza. Administratorzy serwisu Contribute mogą ograniczać możliwości edycji serwisów zwykłym użytkownikom.

Uwaga: *W tym temacie założono, że jesteś administratorem Contribute.*

Jako administrator serwisu, umożliwiasz zwykłym użytkownikom edycję stron tworząc klucz połączenia i wysyłają go do nich (informacje na ten temat znajdują się w Pomocy programu Contribute. Możesz także ustanowić połączenie do serwisu Contribute, korzystając z programu Dreamweaver, co pozwala ci lub twojemu projektantowi serwisu na połączenie do serwisu Contribute i wykorzystać możliwości edycyjne programu Dreamweaver.

Program Contribute dodaje funkcji do serwisu internetowego korzystając z Contribute Publishing Server (CPS), zestawu aplikacji do publikacji oraz narzędzi zarządzania użytkownikami, które umożliwiają integrację Contribute z twoim serwisem katalogu użytkowników — np. Lightweight Directory Access Protocol (LDAP) lub Active Directory. Gdy włączysz swój serwis Dreamweaver jako serwis Contribute, Dreamweaver odczytuje ustawienia administracyjne Contribute, podczas każdego połączenia do zdalnego serwisu. Gdy program Dreamweaver wykryje, że CPS jest włączony, dziedziczy on niektóre funkcje CPS, np. wycofywanie pliku czy rejestrowanie zdarzeń.

Program Dreamweaver może być używany do połączenia i modyfikacji plików w serwisie Contribute. Większość funkcji programu Dreamweaver pracuje z serwisem Contribute, w ten sam sposób co z innymi serwisami. Jednak, gdy używany jest program Dreamweaver z serwisem Contribute, Dreamweaver automatycznie wykonuje określone operacje zarządzania plikami, np. takie jak zapisywanie wersji dokumentu czy rejestrowanie określonych zdarzeń w konsoli CPS.

Więcej informacji na ten temat można znaleźć w systemie pomocy do programu Contribute.

Struktura serwisu i projekt strony w serwisie Contribute

Do góry

Aby umożliwić użytkownikom Contribute edycję twojego serwisu internetowego, miej na uwadze następujące rzeczy podczas tworzenia struktury:

- Utrzymuj prostą strukturę serwisu. Nie zagnieżdżaj folderów zbyt głęboko. Grupuj powiązane elementy razem w folderze.
- Ustawiaj odpowiednie przyzwolenia odczytu i zapisu dla folderów na serwerze.
- Dodaj strony indeksu do folderów, podczas ich tworzenia, aby zachęcić użytkowników Contribute do umieszczenia nowych stron w odpowiednich folderach. Na przykład jeśli użytkownicy programu Contribute dostarczają stron zawierających protokół z zebrania, utwórz folder w katalogu głównym o nazwie protokol_spotkania i utwórz stronę indeksu w tym folderze. Następnie umieść łącze ze strony głównej serwisu na stronie indeksowej spotkanie minuty. Użytkownicy programu Contribute mogą wskazać tę stronę indeksową i utworzyć nową stronę minut dla określonego spotkania, połączoną z tej strony.
- Na każdej stronie indeksowej folderu, umieść listę łączy do pojedynczych stron z zawartością i dokumentów w tym folderze.
- Utrzymuj projekty stron tak proste, jak to tylko możliwe, ograniczając wymyślne formatowanie.
- Używaj raczej CSS, niż znaczników HTML i nadawaj przejrzyste nazwy stylów CSS. Jeśli użytkownicy programu Contribute używają standardowego zestawu stylów Microsoft Word, używaj tych samych nazw stylów CSS. W ten sposób Contribute może odwzorować style, gdy użytkownik kopiuje treść z dokumentu Word i wkleja ją na stronie programu Contribute.
- Aby zapobiec udostępnieniu stylów CSS użytkownikom programu Contribute, zmień nazwę stylu, tak aby zaczynała się od mmhide_. Na przykład, jeśli używasz stylu RightJustified na stronie, ale nie chcesz, aby użytkownicy Contribute używali tego stylu, zmień nazwę stylu na mmhide_RightJustified.

Uwaga: *Przedrostek mmhide_ musi zostać dodany do nazwy stylu w widoku Kod; nie można go dodać w panelu CSS.*

- Używaj jak najmniej stylów CSS, aby treść była prosta i przejrzysta.
- Jeśli w elementach strony HTML, używane są dołączenia po stronie serwera, takie jak nagłówki czy stopki, utwórz samodzielną stronę HTML zawierającą łącza do plików dołączeń. Użytkownicy Contribute mogą ustawić zakładkę dla tej strony i używać jej do wskazywania i edycji plików dołączeń.

Do góry

Przesyłanie pliku do i z serwisu Contribute

Contribute używa systemu podobnego do systemu programu Dreamweaver - Pobieranie do edycji/Zwracanie - co zapobiega edycji strony internetowej przez kilku użytkowników w tym samym czasie. Gdy w programie Dreamweaver włączona zostanie zgodność z Contribute, to system programu Dreamweaver pobierania do edycji/zwracania jest automatycznie włączany.

Aby przesłać do i z serwisu Contribute za pomocą programu Dreamweaver, zawsze używaj poleceń Zwróć i Pobierz do edycji. Jeśli zamiast nich do przesyłania plików, użyte zostaną polecenia WYŚLIJ i POBIERZ, istnieje niebezpieczeństwo nadpisania modyfikacji ostatnio zastosowanych przez innego użytkownika.

Gdy zwracasz plik po edycji na serwis Contribute, program Dreamweaver tworzy kopię zapasową wcześniej zwróconej wersji pliku w folderze _baks i dodaje twoją nazwę użytkownika i datę w pliku Uwagi do projektu.

Do góry

Przyzwolenia pliku i folderu Contribute na serwerze

W programie Contribute, można na wiele sposobów zarządzać przyzwoleniami pliku i folderu dla każdej zdefiniowanej roli użytkownika; jednakże, Contribute nie pozwala w żaden sposób zarządzać przyzwoleniami odczytu i zapisu przydzielonymi do plików i folderów przez serwer. W programie Dreamweaver, można zarządzać tymi przyzwoleniami bezpośrednio na serwerze.

Jeśli użytkownik Contribute nie posiada dostępu odczytu do pliku zależnego na serwerze, np. obrazu wyświetlanego na stronie, to zawartość zależnego pliku nie jest wyświetlana w oknie Contribute. Np. jeśli użytkownik nie posiada dostępu odczytu do folderu obrazów, obrazy w tym folderze wyświetlane są jako ikony nieprawidłowych obrazów w Contribute. Podobnie, szablony programu Dreamweaver umieszczone są w podfolderze głównego folderu serwisu, tak więc jeśli użytkownik programu Contribute nie posiada dostępu odczytu do folderu głównego, nie może używać szablonów w tym serwisie, dopóki szablony nie zostaną skopiowane do odpowiedniego folderu.

Podczas konfigurowania serwisu Dreamweaver , należy przydzielić użytkownikom dostęp odczytu na serwerze do folderu /_mm (podfolder _mm głównego folderu), folderu /Szablony oraz do wszystkich folderów zawierających zasoby, których mogą potrzebować użytkownicy.

Jeśli z powodu konieczności zapewnienia bezpieczeństwa nie można przyznać użytkownikom prawa odczytu folderu /Szablony, to w dalszym ciągu można zezwalać użytkownikom programu Contribute na dostęp do szablonów. Zobacz Umożliwianie użytkownikom Contribute dostępu do szablonów bez dostępu do folderu głównego.

Więcej informacji na temat przyzwoleń programu Contribute znajduje się w części *Administrowanie programem Contribute* w Pomocy programu Contribute.

Do góry

Pliki specjalne Contribute

Program Contribute używa wielu różnorodnych plików, które nie są przeznaczone do wyświetlania przez osoby odwiedzające serwis:

- Plik wspólnych ustawień, posiadający mylącą nazwę z rozszerzeniem CSI, znajduje się w folderze o nazwie _mm w głównym katalogu serwisu i zawiera informacje, których Contribute używa do zarządzania serwisem.
- Starsze wersje plików, w folderach o nazwie _baks
- Tymczasowe wersje stron, służące użytkownikom do podglądu zmian
- Pliki tymczasowo zablokowane oznaczają, że dana strona aktualnie jest edytowana lub wyświetlana
- Pliki Uwagi do projektu zawierają metadane dotyczące stron serwisu

  Ogólnie, pliki specjalne Contribute nie powinny być edytowane w programie Dreamweaver; Dreamweaver zarządza nimi automatycznie.

  Jeśli nie chcesz, aby pliki specjalne Contribute były wyświetlane na publicznie dostępnym serwerze, ustaw serwer pośredniczący, gdzie użytkownicy Contribute pracują ze stronami. Okresowo kopiuj te strony internetowe z serwera pośredniczącego na serwer produkcyjny, ogólnie dostępny przez Internet. Jeśli skorzystasz z ustawienia serwera pośredniczącego, kopiuj tylko strony internetowe na serwer produkcyjny, nie zaś wyżej wymienione pliki specjalne Contribute. W szczególności, na serwer produkcyjny nie należy kopiować folderów _mm i _baks.

  Uwaga: *Informacje na temat ustawiania serwera w celu zapobiegania przed wyświetlaniem plików z folderów, których nazwy zaczynają się od podkreśleń, znajdują się w części "Zabezpieczenie serwisu internetowego" w Pomocy programu Contribute.*

  Czasami może wystąpić potrzeba ręcznego usunięcia plików specjalnych Contribute. Na przykład, w przypadku kiedy Contribute nie usunie tymczasowych stron podglądu po zakończeniu podglądu; wtedy, może okazać się niezbędne ręczne usunięcie stron tymczasowych. Nazwy plików tymczasowych stron podglądu rozpoczynają się od TMP.

Podobnie, w niektórych przypadkach nieaktualne pliki blokady mogą pozostać na serwerze. Jeśli tak się zdarzy, należy ręcznie usunąć plik blokady, aby pozwolić innym na edycję strony.

Do góry

Przygotowanie serwisu do korzystania ze środowiska Contribute

Jeśli przygotowujesz istniejący serwis Dreamweaver dla użytkowników Contribute, może wystąpić potrzeba włączenia zgodności z Contribute, aby móc korzystać z funkcji powiązanych z Contribute; Program Dreamweaver nie wyświetla monitu, aby to uczynić; jednak, gdy połączysz się z serwisem, który został ustawiony jako serwis Contribute, program Dreamweaver monituje o włączenie zgodności z Contribute.

Nie wszystkie typy połączenia obsługują zgodność z programem Contribute. Do poszczególnych typów połączenia, stosowane są następujące ograniczenia:

- Łącząc się z serwisem zdalnym za pośrednictwem protokołu WebDav nie można włączyć zgodności z programem Contribute, ponieważ takie systemy kontroli wersji nie są zgodne z funkcją Uwagi do projektu oraz systemem pobierania do edycji i odkładania, za pomocą których program Dreamweaver obsługuje serwisy Contribute.
- Jeśli połączenie do zdalnego serwisu korzysta z RDS, można włączyć zgodność z Contribute, ale przed udostępnieniem serwisu dla użytkowników Contribute, połączenie musi zostać odpowiednio dostosowane.
- Jeśli używasz lokalnego komputera jako serwera internetowego, musisz ustawić serwis używając FTP lub połączenia sieciowego do komputera (nie tylko lokalnej ścieżki do folderu), aby połączenie mogło być dostępne dla użytkowników Contribute.

Po włączeniu zgodności z Contribute, Dreamweaver automatycznie włącza Uwagi do projektu (łącznie z opcją Wyślij uwagi do projektu, aby je udostępnić) oraz system Pobierania do edycji/Zwracania.

Jeśli Contribute Publishing Server (CPS) jest włączony w serwisie zdalnym, do którego się łączysz, Dreamweaver zapamiętuje CPS za każdym razem, gdy wyzwalana jest operacja sieciowa np. zwracanie po edycji, wycofywanie zmian lub publikacja pliku. CPS rejestruje te zdarzenia, a dziennik można obejrzeć na konsoli administracji CPS. (Jeśli system CPS zostanie wyłączony, zdarzenia nie będą rejestrowane.) System CPS włącza się za pomocą programu Contribute. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w systemie pomocy do programu Adobe Contribute.

Uwaga: *Serwis można uczynić zgodnym z programem Contribute, nawet jeśli program Contribute nie jest zainstalowany na komputerze; aby jednak z programu Dreamweaver można było uruchamiać Administratora programu Contribute, program Contribute musi zostać zainstalowany na tym samym komputerze co program Dreamweaver, a przed ustawieniem opcji zgodności z Contribute należy połączyć się z serwisem zdalnym. W innym przypadku program Dreamweaver nie będzie mógł odczytać ustawień administracyjnych programu Contribute, aby określić, czy włączono opcje CPS i Wycofywanie zmian.*
Ważne: *Musisz upewnić się, że plik ustawień wspólnych (plik CSI), którego program Contribute używa do administrowania serwisem, znajduje się na serwerze zdalnym i nie jest uszkodzony. Program Contribute tworzy ten plik automatycznie (i zastępuje jego starsze wersje) za każdym razem, gdy jest używany Administrator programu Contribute. Jeśli plik ustawień wspólnych nie znajduje się na serwerze lub jest uszkodzony, to przy każdej próbie operacji sieciowej (np. put), program Dreamweaver zwraca błąd z następującym komunikatem "Na tym serwerze nie istnieje plik niezbędny do obsługi zgodności z programem Contribute". Aby mieć pewność, że na serwerze znajduje się właściwy plik, przerwij połączenie z serwerem w programie Dreamweaver, uruchom Administratora programu Contribute, wprowadź zmiany administracyjne i połącz się ponownie z serwerem za pomocą programu Dreamweaver. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w systemie pomocy do programu Adobe Contribute.*

1. Wybierz polecenie Serwis > Zarządzaj serwisami.
2. Zaznacz serwis i kliknij Edytuj.
3. W oknie dialogowym Konfiguracja serwisu rozwiń węzeł Ustawienia zaawansowane, wybierz kategorię Contribute, a następnie zaznacz opcję Włącz zgodność z programem Contribute.
4. Gdy wyświetlone zostanie okno dialogowe monitujące o włączenie Uwag do projektu i systemu Pobierania do edycji/Zwracania, kliknij przycisk OK.
5. Jeśli wcześniej nie podano informacji kontaktowych Pobierania do edycji/Zwracania, w oknie dialogowym wpisz swoją nazwę użytkownika i adres e-mail, następnie kliknij przycisk OK. W oknie dialogowym Definicja serwisu są widoczne następujące elementy: status wycofywania zmian, status CPS, pole tekstowe Główny adres URL serwisu oraz przycisk Zarządzaj serwisem w programie Contribute.

   Jeśli w Contribute włączone jest wycofywanie zmian, możliwe jest wycofanie poprzednich wersji plików, które został zmienione w programie Dreamweaver.
6. Sprawdź adres URL w polu tekstowym Główny URL serwisu i popraw go, jeśli jest taka potrzeba. Dreamweaver tworzy główny URL serwisu w oparciu o inne podane informacje definicji serwisu, ale czasami utworzony adres URL nie jest całkowicie poprawny.
7. Kliknij przycisk Testuj, aby zweryfikować poprawność podanego adresu URL.

   Uwaga: *Jeśli już teraz jesteś gotowy do wysłania klucza połączenia lub wykonania zadań administracyjnych serwisu Contribute, możesz pominąć pozostałe etapy.*
8. Aby wprowadzić zmiany administracyjne, kliknij w programie Contribute przycisk Administruj serwisem. Pamiętaj, że aby w programie Dreamweaver można było uruchomić Administratora programu Contribute, programy Dreamweaver i Contribute należy zainstalować na tym samym komputerze.
9. Kliknij przycisk Zapisz, a następnie przycisk Gotowe.

Administrowanie serwisem Contribute w programie Dreamweaver

Do góry

Po włączeniu zgodności z Contribute, w programie Dreamweaver można uruchomić Contribute i wykonać zadania administracyjne serwisu.

Uwaga: *Program Contribute musi być zainstalowany na tym samym komputerze co Dreamweaver.*

Jako administrator serwisu Contribute, możesz:

- Zmienić ustawienia administracyjne serwisu.

  Ustawienia administracyjne Contribute są zbiorem ustawień stosowanych do wszystkich użytkowników serwisu internetowego. Ustawienia te umożliwiają dostrojenie programu Contribute, ułatwiające jego obsługę.

- Zmienić przyzwolenia przyznane do ról użytkownika w Contribute.
- Konfigurować użytkowników Contribute

  Użytkownicy Contribute potrzebują pewnych informacji o serwisie, aby móc się z nim połączyć. Wszystkie te informacje można spakować do pliku nazywanego kluczem połączenia i wysłać do użytkowników Contribute.

  Uwaga: *Klucz połączenia, to nie to samo co wyeksportowany plik serwisu Dreamweaver.*
  Przed wysłaniem do użytkowników Contribute informacji o połączeniu potrzebnych im do edycji stron, skorzystaj z programu Dreamweaver i utwórz podstawową hierarchię folderów oraz potrzebne dla serwisu szablony i arkusze stylów CSS.

1. Wybierz polecenie Serwis > Zarządzaj serwisami.
2. Zaznacz serwis i kliknij przycisk Edytuj.
3. W oknie dialogowym Konfiguracja serwisu rozwiń węzeł Ustawienia zaawansowane i wybierz kategorię Contribute.
4. Kliknij przycisk Administruj serwisem w Contribute.
   Uwaga: *Przycisk ten nie jest widoczny, jeśli zgodność z Contribute nie została włączona.*
5. W razie ukazania się monitu wpisz hasło i kliknij przycisk OK.

   Zostanie wyświetlone okno dialogowe Zarządzaj serwisem WWW.

   - Aby zmienić ustawienia administracyjne, wybierz kategorię z listy po lewej i zmień ustawienia wg potrzeb.
   - Aby zmienić ustawienia roli, w kategorii Użytkownicy i role, kliknij Edytuj ustawienia ról i dokonaj zmian wg potrzeb.
   - Aby wysłać klucz połączenia do ustawienia użytkowników, w kategorii Użytkownicy i role kliknij opcję Wyślij klucz połączenia i następnie przejdź przez etapy Kreatora połączenia.
6. Kliknij Zamknij, kliknij przycisk OK, a następnie kliknij Gotowe.

Więcej informacji na temat ustawień administracyjnych, zarządzania rolami użytkowników lub tworzenia klucza połączenia znajduje się w Pomocy programu Contribute.

Usuwanie, przenoszenie lub zmiana nazwy zdalnego pliku w serwisie Contribute

Do góry

Usuwanie pliku ze zdalnego serwera hostującego serwis Contribute, działa podobnie jak usuwanie pliku serwera jakiegokolwiek serwisu Dreamweaver. Jednakże, podczas usuwania pliku z serwisu Contribute, program Dreamweaver pyta czy usunąć wszystkie starsze wersje pliku. Jeśli zachowasz starsze wersje, Dreamweaver zapisuje kopię bieżącej wersji w folderze _baks i można ją później odtworzyć.

Zmiana nazwy zdalnego pliku lub przeniesienie go do innego folderu w serwisie Contribute, działa w ten sam sposób jak na innych serwisach Dreamweaver. W serwisie Contribute, Dreamweaver zmienia nazwy lub przenosi także powiązane wersje wcześniejsze pliku, które zostały zapisane w folderze _baks.

1. Wybierz pliku w panelu Zdalne znajdującym się wewnątrz panelu Pliki (Okno > Pliki), następnie wciśnij klawisz Backspace (Windows) lub Delete (Macintosh).

   Wyświetlone zostanie okno dialogowe z zapytaniem o potwierdzenie usunięcia pliku.

2. W oknie dialogowym potwierdzenia:
   - Zaznacz opcję Usuń wcześniejsze wersje - aby usunąć wszystkie poprzednie wersje pliku wraz z wersją bieżącą.
   - Odznacz opcję Usuń wcześniejsze wersje - aby pozostawić wcześniejsze wersje na serwerze.
3. Kliknij Tak, aby usunąć plik.

Umożliwianie użytkownikom Contribute dostępu do szablonów bez dostępu do folderu głównego

Do góry

W serwisie Contribute, zarządzanie przyzwoleniami leżących poniżej plików i folderów odbywa się bezpośrednio na serwerze. Jeśli z przyczyn bezpieczeństwa, nie można dać użytkownikom prawa odczytu folderu /Szablony, w dalszym ciągu można pozwolić użytkownikom na dostęp do szablonów.

1. Ustaw serwis Contribute w ten sposób, aby folder główny serwisu był widziany przez użytkowników jako główny.

2. Używając panelu Pliki, ręcznie skopiuj folder szablonu z głównego folderu serwisu do głównego folderu serwisu Contribute.
3. Po uaktualnieniu szablonów dla głównego serwisu, przekopiuj zmienione szablony do odpowiednich podfolderów wg potrzeb.

   Jeśli skorzystasz z tej metody, nie używaj w podfolderach łączy odnoszących się do katalogu głównego. Łącza odnoszące się do katalogu głównego odnoszą się do głównego folderu na serwerze, nie zaś do folderu głównego zdefiniowanego w programie Dreamweaver. Użytkownicy Contribute nie mogą tworzyć łączy odnoszących się do katalogu głównego.

   Jeśli łącza na stronie Contribute wyglądają na przerwane, prawdopodobnie wystąpił problem z przyzwoleniami folderu, szczególnie jeśli łącza odnoszą się do stron znajdujących się poza głównym folderem użytkowników Contribute. Oznacz przyzwolenia odczytu i zapisu dla folderów na serwerze.

Do góry

Rozwiązywanie problemów z serwisem w środowisku Contribute

Jeśli zdalny plik w serwisie Contribute jest pobrany, ale plik nie jest zablokowany na komputerze użytkownika, możesz odblokować plik, aby umożliwić użytkownikom jego edycję.

Gdy klikniesz dowolny przycisk odnoszący się do administracji serwisu Contribute, program Dreamweaver weryfikuje, czy istnieje możliwość połączenia ze zdalnym serwisem oraz czy podany Główny URL serwisu jest prawidłowy dla serwisu. Jeśli Dreamweaver nie może nawiązać połączenia lub jeśli adres URL nie jest prawidłowy, wyświetlany jest komunikat o błędzie.

Jeśli narzędzia administracyjne nie pracują prawidłowo, przyczyną mogą być problemy z folderem _mm.

Odblokowywanie pliku w serwisie Contribute

Uwaga: *Przed rozpoczęciem procesu odblokowania pliku, należy upewnić się, że plik na pewno nie jest pobrany. Jeśli plik zostanie odblokowany, w czasie gdy jeden użytkowników Contribute edytuje go, może być on edytowany równocześnie przez wielu użytkowników.*

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Otwórz plik w oknie Dokument, i wybierz polecenie z menu Serwis > Cofnij pobieranie.
   - W panelu Pliki (Okno > Pliki), kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub z wciśniętym klawiszem Control (Macintosh) i następnie wybierz opcję Cofnij pobieranie.

     Wyświetlone może zostać okno dialogowe ze wskazaniem osoby, która pobrała plik i monitujące o potwierdzenie odblokowania pliku.
2. Jeśli okno dialogowe zostanie wyświetlone, kliknij Tak, aby potwierdzić.

   Plik zostaje odblokowany na serwerze.

Usuwanie problemów z połączeniem z serwisem Contribute

1. Sprawdź Główny URL serwisu w kategorii Contribute w oknie dialogowym Definicja serwisu, otwierając ten URL w przeglądarce, aby upewnić się, że otwarta zostanie prawidłowa strona.
2. Użyj przycisku Testuj w kategorii Informacje zdalne w oknie dialogowym Definicja serwisu, aby upewnić się, że połączenie z serwisem jest możliwe.
3. Jeśli adres URL jest prawidłowy, ale wyniki testowania (przycisk Testuj) zwracają błąd, zwróć się o pomoc do administratora.

Usuwanie problemów narzędzi administracyjnych Contribute

1. Na serwerze, upewnij się, że posiadasz prawa odczytu i zapisu, a także przyzwolenia wykonawcze, jeśli są wymagane, dla folderu _mm.
2. Upewnij się, że folder _mm zawiera plik wspólnych ustawień z rozszerzeniem CSI.
3. Jeśli nie, użyj Kreatora połączenia (Windows) lub Asystenta połączenia (Macintosh), aby nawiązać połączenie do serwisu i zostać administratorem serwisu. Plik wspólnych ustawień jest tworzony automatycznie, gdy zostajesz administratorem. Więcej informacji dotyczących administratora serwisu Contribute znajduje się w części Administracja Contribute w Pomocy programu Contribute.

Więcej tematów Pomocy
Importowanie i eksportowanie ustawień serwisu programu Dreamweaver

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Ustawianie preferencji serwisu dotyczących transferu plików

Program pozwala określać preferencje funkcji transferu plików, dostępnych w panelu Pliki.

1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Dreamweaver > Preferencje (Macintosh).
2. W oknie dialogowym Preferencje wybierz opcję Serwis z listy kategorii po lewej stronie.
3. Ustaw opcje i kliknij przycisk OK.

   Zawsze pokazuj Określa, który serwis (lokalny, czy zdalny) ma być zawsze widoczny i w którym okienku na panelu pliki (po lewej lub po prawej stronie) mają się pojawiać pliki lokalne i zdalne.

   Domyślnie, serwis lokalny jest zawsze pokazywany po prawej stronie. Okienko, które nie jest wybrane (domyślnie jest to lewe okienko), może ulegać zmianom: w okienku tym mogą być wyświetlane pliki z innego serwisu (domyślnie jest to serwis zdalny).

   Pliki zależne Wyświetla monit o przesłanie plików zależnych (np. obrazów, zewnętrznych arkuszy stylów i innych plików, do których odwołuje się plik HTML), wczytywanych przez przeglądarkę razem z plikiem HTML. Domyślnie zaznaczone są obie opcje: 'Monituj przy pobieraniu do edycji i ściąganiu' oraz 'Monituj przy odkładaniu i wysyłaniu'.

   Na ogół warto pobierać pliki zależne wraz z nowym plikiem pobieranym do edycji. Jednak jeżeli najnowsze wersje plików zależnych są już na dysku lokalnym, nie trzeba pobierać ich ponownie. To samo dotyczy wysyłania i odkładania plików na serwer: nie trzeba wysyłać plików, jeżeli w miejscu docelowym są już ich aktualne kopie.

   Jeżeli wyłączysz te opcje, pliki zależne nie będą transferowane. Aby wymusić pojawienie się okna dialogowego Pliki zależne nawet wtedy, gdy obie te opcje są wyłączone, przytrzymaj klawisz Alt (Windows) lub Option (Macintosh), wybierając polecenie Odbierz, Wyślij, Odłóż albo Pobierz do edycji.

   Połączenie FTP Określa, czy połączenie z serwisem zdalnym ma zostać zakończone po upływie zadanej liczby minut bez żadnych działań.

   Limit czasu FTP Określa, przez ile sekund Dreamweaver podejmuje próbę nawiązania połączenia z serwerem zdalnym.

   Jeżeli po zadanym czasie nie ma żadnej odpowiedzi, Dreamweaver wyświetla okno dialogowe z ostrzeżeniem.

   Opcje transferu FTP Określa, czy Dreamweaver wybiera domyślną opcję po upływie zadanej liczby sekund, gdy podczas transferu plików pojawi się okno dialogowe, ale nie będzie żadnej reakcji ze strony użytkownika.

   Host proxy Określa adres serwera proxy, za pomocą którego łączysz się z serwerami zdalnymi spoza zapory.

   Jeżeli nie jesteś za zaporą, pozostaw to pole puste. Jeśli komputer jest chroniony zaporą, zaznacz opcję „Użyj proxy” w oknie dialogowym Definicja serwisu (Serwery > Edytuj istniejący serwer (ikona ołówka) > Więcej opcji).

   Port proxy Określa port na serwerze proxy lub zaporze, przez który należy przechodzić, aby połączyć się z serwerem zdalnym. Jeżeli łączysz się przez inny port, niż 21 (domyślny numer portu FTP), to wpisz tutaj jego numer.

   Opcje wysyłania: Zapisz pliki przed wysłaniem Wskazuje, że niezapisane pliki mają być automatycznie zapisywane przez wysłaniem do serwisu zdalnego.

   Opcje przenoszenia: Monituj przed przeniesieniem plików na serwer Przy próbie przeniesienia pliku w serwisie zdalnym jest wyświetlane ostrzeżenie.

   Zarządzaj serwisami Otwiera okno dialogowe Zarządzaj serwisami, w którym można edytować istniejący serwis albo tworzyć nowe.

   Jeśli chcesz zdefiniować, że dane typy plików mają być przenoszone jako ASCII (tekst) lub jako pliki binarne, zmodyfikuj plik FTPExtensionMap.txt w folderze Dreamweaver/Configuration (na komputerach Macintosh: FTPExtensionMapMac.txt). Więcej informacji można znaleźć w sekcji Rozszerzanie programu Dreamweaver.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Testowanie serwisu programu Dreamweaver

Wytyczne testowania serwisu
Testowanie serwisu za pomocą raportów

Wytyczne testowania serwisu

Do góry

Zanim wyślesz swój serwis na serwer i ogłosisz, że jest gotowy do oglądania, warto przetestować go lokalnie. (W zasadzie dobrze jest często testować i diagnozować serwis przez cały czas jego budowania - pozwoli to wcześnie wychwycić problemy i uniknąć ich powtarzania).

Trzeba sprawdzić, czy strony prawidłowo wyglądają i funkcjonują w docelowych przeglądarkach, czy nie pojawiły się zerwane łącza i czy strony nie wczytują się zbyt długo. Cały serwis możesz przetestować i zdiagnozować, uruchamiając raport z serwisu.

Poniższe wytyczne ułatwią zapewnienie prawidłowego odbioru serwisu przez użytkowników:

1. Sprawdź, czy strony funkcjonują w docelowych przeglądarkach.
Strony powinny być czytelne i funkcjonalne w przeglądarkach, które nie obsługują stylów, warstw, wtyczek ani kodu JavaScript. Jeżeli strony bardzo źle działają w starszych przeglądarkach, rozważ wprowadzenie zachowania Sprawdź przeglądarkę, które pozwoli automatycznie skierować użytkowników na inną stronę.

2. Wyświetl podgląd stron w różnych przeglądarkach i na różnych platformach.
Pozwala to dostrzec różnice w układzie, kolorach, rozmiarach czcionek i domyślnym rozmiarze okna przeglądarki, których nie da się przewidzieć podczas wykonywania kontroli przeglądarek docelowych.

3. Sprawdź, czy w serwisie nie ma zerwanych łączy i napraw je.
Inne serwisy również podlegają zmianom i reorganizacji, zatem strona, do której prowadzi twoje łącze, mogła zostać usunięta lub przeniesiona. Łącza możesz przetestować, uruchamiając raport kontroli łączy.

4. Monitoruj rozmiar plików stron i długość ich pobierania.
Pamiętaj, że jeżeli strona składa się z jednej wielkiej tabeli, to w niektórych przeglądarkach użytkownicy będą widzieli pustą stronę, dopóki nie skończy się wczytywać cała tabela. Zastanów się nad podzieleniem dużych tabel. Jeżeli to niemożliwe, możesz umieścić poza tabelą, na górze strony, niewielkie fragmenty zawartości - np. powitanie albo baner reklamowy. Użytkownicy zobaczą tę zawartość w czasie, gdy tabela będzie się wczytywać.

5. Uruchom kilka raportów, aby przetestować i zdiagnozować cały serwis.
Możesz skontrolować cały serwis pod kątem problemów, np. dokumentów bez tytułu, pustych znaczników, nadmiarowych znaczników zagnieżdżonych.

6. Przeprowadź walidację kodu, aby znaleźć błędy znaczników lub błędy składniowe.

7. Uaktualniaj i konserwuj serwis po jego opublikowaniu.
Opublikowanie serwisu - czyli oddanie go do użytku - można osiągnąć na wiele sposobów, gdyż jest to proces ciągły. Jego ważnym elementem jest zdefiniowanie i wdrożenie systemu kontroli wersji. Można to zrobić za pomocą narzędzi programu Dreamweaver, albo skorzystać z zewnętrznej aplikacji do kontroli wersji.

8. Korzystaj z forów dyskusyjnych.
Fora dyskusyjne poświęcone programowi Dreamweaver można znaleźć w serwisie internetowym firmy Adobe pod adresem www.adobe.com/go/dreamweaver_newsgroup_pl.

Fora te stanowią doskonałe źródło informacji o różnych przeglądarkach, platformach, itd. Możesz również omawiać problemy techniczne i udzielać porad innym użytkownikom programu Dreamweaver.

Samouczek przedstawiający rozwiązywanie problemów z publikowaniem plików znaleźć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0164_pl.

Testowanie serwisu za pomocą raportów

Do góry

Raporty serwisu można generować dla obiegu pracy lub atrybutów HTML. Za pomocą polecenia Raporty można również skontrolować łącza w serwisie.

Raporty z obiegu pracy pomagają usprawnić współpracę członków zespołu internetowego. Możesz uruchamiać raporty z obiegu pracy, informujące, kto pobrał plik do edycji, z którymi plikami skojarzone są uwagi do projektu oraz które pliki zostały ostatnio zmodyfikowane. Raporty o

uwagach do projektu możesz uszczegóławiać, podając parametry nazw i wartości.

Uwaga: *Do uruchamiania raportów z obiegu pracy niezbędne jest zdefiniowane połączenie z serwisem zdalnym.*

Raporty HMTL umożliwiają kompilowanie i generowanie raportów o kilku atrybutach HTML. Pozwala to wyszukiwać zagnieżdżone znaczniki FONT, które można połączyć, niepotrzebne znaczniki zagnieżdżone, puste znaczniki, które można usunąć, dokumenty bez tytułu, a także brakujący tekst zastępczy (atrybut ALT).

Po uruchomieniu raportu można go zapisać w pliku XML, a następnie zaimportować do szablonu, bazy danych albo arkusza kalkulacyjnego i wydrukować lub wyświetlić w serwisie WWW.

Uwaga: *Możesz również dodawać inne typy raportów do programu Dreamweaver, korzystając z serwisu Adobe Dreamweaver Exchange.*

Uruchamianie raportu testującego serwis

1. Wybierz polecenie Serwis > Raporty.
2. Z wysuwanego menu Raportuj wybierz pozycje, które mają być zgłaszane. Ustaw typy raportów do uruchomienia (z obiegu pracy lub HTML).

   Nie możesz uruchomić raportu Zaznaczone pliki w serwisie, jeżeli wcześniej nie zaznaczysz plików na panelu Pliki.

3. Jeżeli wybierasz raport z obiegu pracy, kliknij Ustawienia raportu. W przeciwnym razie pomiń ten krok.
   Uwaga: *Jeżeli wybierasz więcej niż jeden raport z obiegu pracy, to musisz kliknąć przycisk Ustawienia raportu dla każdego z nich. Zaznacz raport, kliknij Ustawienia raportu i wprowadź ustawienia. Powtórz ten proces dla pozostałych raportów z obiegu pracy.*
   Pobrane do edycji przez Tworzy raport wymieniający wszystkie dokumenty pobrane do edycji przez wskazanego członka zespołu. Wpisz nazwę tego użytkownika, a następnie kliknij przycisk OK, aby powrócić do okna dialogowego Raporty.

   Uwagi do projektu Tworzy raport, wymieniający wszystkie uwagi do projektu skojarzone z wybranymi dokumentami w tym serwisie. Wpisz przynajmniej jedną parę nazwa-wartość, a potem wybierz wartości porównawcze z odpowiednich menu. Kliknij przycisk OK, aby wrócić do okna dialogowego Raporty.

   Ostatnio zmodyfikowane Tworzy raport wymieniający pliki, które zmieniły się we wskazanym przedziale czasu. Wprowadź zakresy dat i położenia plików, które chcesz wyświetlić.

4. Jeżeli tworzysz raport HTML, to masz do wyboru następujące raporty:
   Zagnieżdżone znaczniki czcionek, które można połączyć Tworzy raport z listą wszystkich zagnieżdżonych znaczników FONT, które można połączyć ze sobą, aby oczyścić kod.

   Zgłoszony zostanie np. znacznik STOP!.

   Brak tekstu zastępczego - "alt" Tworzy raport z listą wszystkich znaczników img, w których nie podano tekstu alternatywnego.

   Jest to tekst wyświetlany zamiast obrazu w przeglądarkach obsługujących wyłącznie tekst, albo w przeglądarkach, w których ustawiono ręczne pobieranie obrazów. Czytniki ekranu odczytują alternatywny tekst. Niektóre przeglądarki wyświetlają go, gdy użytkownik najedzie wskaźnikiem myszy na obraz.

   Nadmiarowe znaczniki zagnieżdżone Tworzy raport wyszczególniający zagnieżdżone znaczniki, które należy oczyścić.

   Zgłoszony zostanie np. znacznik W Szczebrzeszynie chrząszcz brzmi w trzcinie.

   Puste znaczniki do usunięcia Tworzy raport wyszczególniający wszystkie puste znaczniki, które można usunąć w celu oczyszczenia kodu HTML.

   Może się np. zdarzyć, że usuniesz pozycję albo obraz w widoku Kod, ale pozostawisz znaczniki, które były do tej pozycji zastosowane.

   Dokumenty bez tytułu Tworzy raport z listą wszystkich dokumentów bez tytułu, znalezionych w ramach wybranych kryteriów. Dreamweaver zgłasza wszystkie dokumenty z domyślnymi tytułami, powtarzającymi się znacznikami TITLE lub pozbawione znaczników TITLE.

5. Kliknij Uruchom, aby utworzyć raport.

   W zależności od rodzaju uruchamianego raportu, program może poprosić o zapisanie pliku, zdefiniowanie serwisu lub wybranie folderu (jeżeli te czynności nie zostały jeszcze wykonane).

   Lista wyników pojawi się na panelu Raporty serwisu (w grupie panelu Wyniki).

Używanie i zapisywanie raportu

1. Uruchom raport (zobacz poprzednią procedurę).
2. Wykonaj jedną z następujących czynności na panelu Raporty serwisu, aby wyświetlić raport:
   - Kliknij nagłówek kolumny, według której chcesz posortować wyniki.

     Możesz sortować je według nazwy pliku, numeru wiersza lub opisu. Możesz również uruchomić kilka różnych raportów i mieć otwartych kilka na raz.

   - Zaznacz dowolny wiersz w raporcie i kliknij przycisk Więcej informacji, który znajduje się po lewej stronie panelu Raporty serwisu. Wyświetli się opis problemu.
   - Dwukrotnie kliknij dowolny wiersz raportu, aby wyświetlić odpowiadający mu kod w oknie dokumentu.

     Uwaga: *Jeżeli jesteś w widoku Projekt, Dreamweaver zmieni wyświetlanie na widok podzielony, tak aby pokazać zgłaszany problem w*

kodzie.

3. Kliknij Zapisz raport, aby zapisać raport.

   Po zapisaniu raportu możesz go zaimportować do istniejącego pliku szablonu. Później można zaimportować taki plik do bazy danych lub arkusza kalkulacyjnego i wydrukować. Plik można również wykorzystać do wyświetlenia raportu na stronie WWW.

   Po uruchomieniu raportów HTML użyj polecenia Oczyść kod HTML, aby poprawić problemy z kodem HMTL, wymienione w raporcie.

Więcej tematów Pomocy

Samouczek przedstawiający rozwiązywanie problemów z publikowaniem plików

---

(cc) BY-NC-SA

CSS

Tworzenie układu strony za pomocą stylów CSS
artykuł (24 września 2012 r.)

Podstawowe informacje o stylach CSS
artykuł (16 sierpnia 2012 r.)

Projektowanie stron w programie Dreamweaver z zastosowaniem standardu CSS3
Janine Warner (4 lutego 2011 r.)
samouczek

Dreamweaver CS5 — Inspekcja CSS
Geoff Blake (23 kwietnia 2010 r.)
samouczek wideo

Część łączy podanych na tej stronie prowadzi do zasobów dostępnych tylko w języku angielskim.

Panel Projektant CSS

W programie Dreamweaver CC i nowszych wersjach panel Style CSS został zastąpiony przez panel Projektant CSS.

Tworzenie i dołączanie arkuszy stylów
Definiowanie zapytań o media
Definiowanie selektorów
Określanie właściwości

Projektant CSS (Okna > Projektant CSS) to zintegrowany panel, który umożliwia tworzenie plików i reguł CSS metodą graficzną, ustawianie właściwości oraz definiowanie zapytań o media.

Panel Projektant CSS

Panel Projektant CSS składa się z następujących sekcji:

Źródła Zawiera listę wszystkich arkuszy stylów związanych z danym dokumentem. Za pomocą tej sekcji można tworzyć i dołączać arkusze CSS do dokumentu. Można również definiować style CSS wewnątrz dokumentu.

@Multimedia Zawiera listę wszystkich zapytań o media w źródłach wybranych w sekcji Źródła. Jeśli nie wybrano konkretnego arkusza stylów CSS, to ta sekcja panelu będzie wyświetlać wszystkie zapytania o media związane z dokumentem.

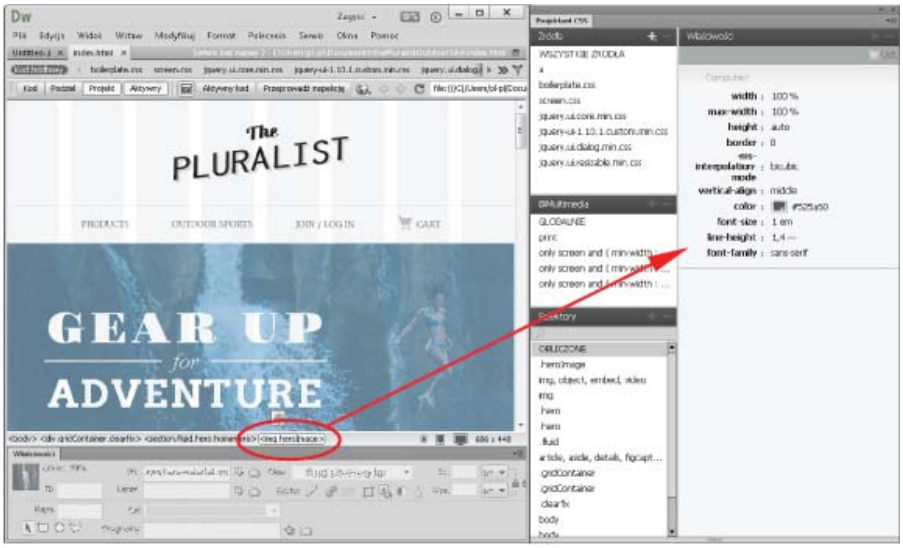
Selektory Zawiera listę wszystkich selektorów w źródłach wybranych w sekcji Źródła. Jeśli wybrano również zapytanie o media, to ta sekcja panelu wyświetli listę ograniczoną do selektorów dla danego zapytania o media. Jeśli natomiast nie wybrano ani arkusza CSS, ani zapytań o

media, to zostaną wyświetlone wszystkie selektory w dokumencie.

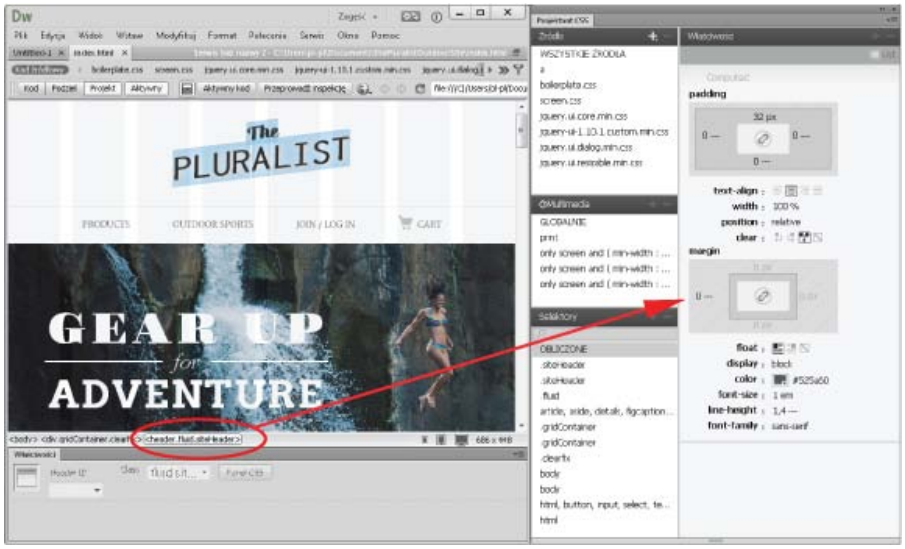
Jeśli w sekcji @Multimedia wybrano opcję Globalnie, to wyświetlone zostaną wszystkie selektory, które nie zostały uwzględnione w zapytaniu o media dla wybranego źródła.

Właściwości Wyświetla właściwości, które można ustawić dla wybranego selektora. Więcej informacji zawiera temat Określanie właściwości.

Panel Projektant CSS ma charakter kontekstowy. Oznacza to, że są na nim widoczne selektory i właściwości dla danego kontekstu lub wybranego elementu strony. Ponadto po wybraniu selektora w panelu Projektant CSS w poszczególnych sekcjach tego panelu zostaną podświetlone źródło i zapytania o media związane z tym selektorem.



Projektant CSS wyświetlający właściwości obrazu zaznaczonego w widoku aktywnym



Projektant CSS wyświetlający właściwości nagłówka zaznaczonego w widoku aktywnym

Uwaga: *Po wybraniu elementu strony w sekcji Selektory zostanie zaznaczona pozycja „Computed" (Obliczone). Kliknij selektor, aby wyświetlić związane z nim źródło, zapytanie o media lub właściwości.*

Aby wyświetlić wszystkie selektory, można wybrać opcję Wszystkie źródła w sekcji Źródła. Aby wyświetlić selektory, które nie należą do żadnego zapytania o media w wybranym źródle, kliknij opcję Globalnie w panelu @Multimedia.

Do góry

Tworzenie i dołączanie arkuszy stylów

1. W sekcji Źródła panelu Projektant CSS kliknij ikonę , a następnie jedną z następujących opcji:
   - Utwórz nowy plik CSS: aby utworzyć i dołączyć do dokumentu nowy plik CSS
   - Dołącz istniejący plik CSS: aby dołączyć do dokumentu istniejący plik CSS
   - Zdefiniuj na stronie: aby zdefiniować style CSS wewnątrz dokumentu

W zależności od wybranej opcji zostanie wyświetlone okno dialogowe Utwórz nowy plik CSS albo Dołącz istniejący plik CSS.

2. Kliknij przycisk Przeglądaj, aby podać nazwę pliku CSS. Jeśli tworzysz plik CSS, określ również lokalizację, w której ma zostać zapisany.

3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij opcję Łącze, aby połączyć dokument programu Dreamweaver z plikiem CSS
   - Kliknij opcję Importuj, aby zaimportować plik CSS do dokumentu.

4. (Opcjonalnie) Kliknij opcję Użycie warunkowe i określ zapytanie o media, które ma zostać skojarzone z danym plikiem CSS.

Definiowanie zapytań o media

Do góry

1. W panelu Projektant CSS kliknij źródło CSS w sekcji Źródła.

2. Kliknij ikonę ➕ w sekcji @Multimedia, aby dodać nowe zapytanie o media.

   Zostanie wyświetlone okno dialogowe Zdefiniuj zapytanie o media, zawierające listę wszystkich warunków zapytań o media obsługiwanych przez program Dreamweaver.

3. Wybierz warunki stosownie do potrzeb. Szczegółowe informacje na temat zapytań o media zawiera ten artykuł.

   Upewnij się, że dla wszystkich wybranych warunków zostały podane poprawne wartości. W przeciwnym razie związane z nimi zapytania o media nie zostaną pomyślnie utworzone.

   Uwaga: *Obecnie jedynym operatorem obsługiwanym w przypadku wielu warunków jest AND.*

Jeśli zapytanie o media zostało dodane w kodzie, to w oknie dialogowym Zdefiniuj zapytanie o media wyświetlone będą tylko obsługiwane warunki. Natomiast widoczne w tym oknie dialogowym pole tekstowe Kod będzie wyświetlać pełną postać kodu (wraz z nieobsługiwanymi warunkami).

Po kliknięciu zapytania o media w widoku Projekt/Aktywny okno przeglądarki zostanie uaktualnione w taki sposób, aby odzwierciedlić parametry w wybranym zapytaniu. Aby wyświetlić okno przeglądarki w pełnej wielkości, kliknij opcję Globalnie w panelu @Multimedia.

Definiowanie selektorów

Do góry

1. W panelu Projektant CSS wybierz źródło CSS w sekcji Źródła lub zapytanie o media w sekcji @Multimedia.

2. W sekcji Selektory kliknij ikonę ➕. W zależności od elementu zaznaczonego w dokumencie, panel Projektant CSS inteligentnie rozpoznaje i udostępnia użytkownikowi odpowiedni selektor. Domyślny selektor to „Bardziej szczegółowy”. Selektor można zmienić w „Mniej szczegółowy”.

   W przeciwieństwie do panelu Style CSS, w panelu Projektant CSS nie można bezpośrednio wybrać typu selektora. Trzeba wpisać nazwę selektora wraz z oznacznikiem określającym jego typ. Na przykład aby określić identyfikator (ID), przed nazwą selektora należy umieścić znak „#”.

- Aby wyszukać konkretny selektor, użyj pola wyszukiwania w górnej części sekcji panelu.
- Aby zmienić nazwę selektora, kliknij go i wpisz odpowiednią nazwę.
- Aby zmienić kolejność selektorów, przeciągnij je na odpowiednie pozycje.
- Aby przenieść selektor z jednego źródła do innego, przeciągnij go do wymaganego źródła w sekcji Źródła.
- Aby powielić selektor w wybranym źródle, kliknij go prawym przyciskiem myszy i wybierz opcję Powiel.
- Aby powielić selektor i dodać go do zapytania o media, kliknij selektor prawym przyciskiem myszy, zatrzymaj wskaźnik myszy nad opcją Powiel jako zapytanie o media, a następnie wybierz zapytanie o media.

  Uwaga: opcja Powiel jako zapytanie o media jest dostępna tylko wtedy, gdy źródło wybranego selektora zawiera zapytania o media. Nie można powielić selektora z jednego źródła do zapytania o media innego źródła.

Określanie właściwości

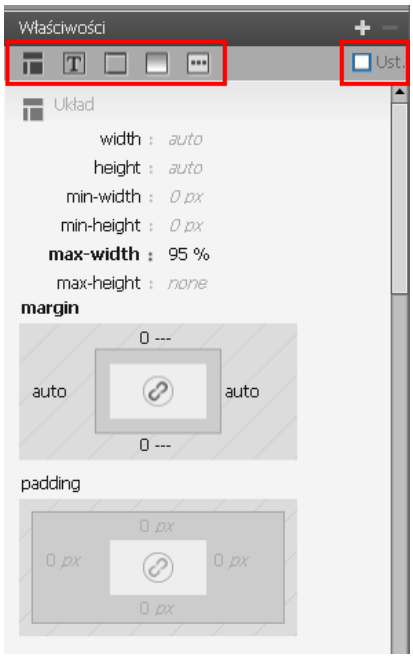
Do góry

Właściwości są grupowane w następujące kategorie, oznaczone różnymi ikonami u góry sekcji Właściwości:

- Układ
- Tekst

- Krawędź
- Tło
- Inne (lista właściwości „tylko tekstowych”, które nie mają parametrów graficznych)

Aby wyświetlane były tylko te właściwości, które zostały ustawione, zaznacz pole wyboru Ust. Aby wyświetlić wszystkie właściwości, jakie można określić dla danego selektora, usuń zaznaczenie z pola wyboru Ust.



Wszystkie właściwości

Tylko ustawione właściwości

Aby ustawić właściwość, np. `width` lub `border-collapse`, kliknij odpowiednie opcje wyświetlone obok tej właściwości w sekcji panelu Właściwości. Informacje o ustawianiu gradientu tła i właściwości sterujących polem, takich jak marginesy, odstępy i położenie, zawierają wymienione poniżej sekcje:

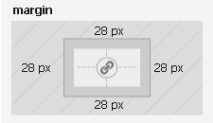
- Ustawianie marginesów, odstępów i położenia
- Stosowanie gradientów na tło

Przesłonięte właściwości są oznaczane przekreśleniem.

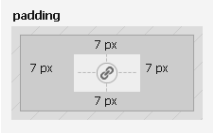
Przekreślenie wskazujące przesłonięte właściwości

Ustawianie marginesów, odstępów i położenia

Sekcja Właściwości w panelu Projektant CSS umożliwia szybkie określanie marginesów, odstępów wewnętrznych i położenia za pomocą właściwości sterujących parametrami pola.



Właściwość „margin”

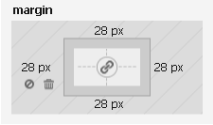


Właściwość „padding”

Właściwość „position”

Kliknij opcje i wpisz odpowiednią wartość. Jeśli chcesz, aby wszystkie cztery wartości były takie same i zmieniały się jednocześnie, kliknij ikonę łańcucha ( ) na środku.

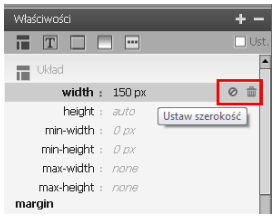
Poszczególne wartości (np. lewy margines) można w dowolnym momencie wyłączać ( ) lub usuwać ( ), nie zmieniając pozostałych, np. prawego, górnego i dolnego marginesu.



Ikony wyłączania, usuwania i powiązania dla marginesów

Wyłączanie lub usuwanie właściwości

Panel Projektant CSS umożliwia wyłączanie lub usuwanie poszczególnych właściwości. Na poniższych ilustracjach widoczne są ikony wyłączania ( ) i usuwania ( ) dla właściwości `width`. Ikony te pojawiają się po zatrzymaniu kursora myszy nad właściwością.



Wyłączanie/usuwanie właściwości

(cc) BY-NC-SA. Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Ustawianie właściwości CSS

W programie Dreamweaver CC i nowszych wersjach panel Style CSS został zastąpiony przez panel Projektant CSS. Więcej informacji zawiera temat Projektant CSS.

Definiowanie właściwości CSS dla tekstu
Definiowanie właściwości tła w stylu CSS
Definiowanie właściwości blokowych w stylu CSS
Definiowanie właściwości pola w stylu CSS
Definiowanie właściwości krawędzi w stylu CSS
Definiowanie właściwości listy w stylu CSS
Definiowanie właściwości położenia w stylu CSS
Definiowanie właściwości rozszerzenia w stylu CSS

Możesz definiować właściwości reguł CSS, takie jak czcionka tekstu, obraz w tle i kolor tła, odstępy i właściwości układu oraz wygląd elementów listy. Najpierw utwórz nową regułę, a następnie ustaw dowolne z opisanych poniżej właściwości.

Definiowanie właściwości CSS dla tekstu

Do góry

Za pomocą kategorii Tekst w oknie dialogowym Definicja reguły CSS można definiować podstawowe właściwości czcionek i ustawienia tekstu dla stylu CSS.

1. Otwórz panel Style CSS (Shift + F11), o ile nie jest jeszcze otwarty.
2. Dwukrotnie kliknij istniejącą regułę albo właściwość w górnej sekcji w panelu Style CSS.
3. W oknie dialogowym Definicja reguły CSS wybierz kategorię Tekst, a następnie ustaw właściwości stylu.

   Te z opisanych poniżej właściwości, które nie są istotne w tworzonym stylu, pozostaw puste:

   Font-family Ustawia rodzinę czcionek (albo serię rodzin) dla stylu. Przeglądarki będą wyświetlać tekst w pierwszej czcionce z serii, która będzie zainstalowana na komputerze użytkownika. Dla zachowania zgodności z przeglądarką Internet Explorer 3.0, na początku umieść czcionki Windows. Atrybut czcionki jest obsługiwany przez obie przeglądarki.

   Font-size Określa rozmiar tekstu. Możesz określić konkretny rozmiar, wybierając liczbę i jednostkę miary, albo zdefiniować rozmiar względny. Dobrą jednostką miary są piksele, ponieważ pozwalają uniknąć problemu zniekształcania czcionek w przeglądarce. Atrybut rozmiaru jest obsługiwany przez obie przeglądarki.

   Font-style Dostępne style czcionki to Normal (zwykły), Italic (kursywa) albo Oblique (pochylony). Ustawienie domyślne to Normal. Atrybut stylu jest obsługiwany przez obie przeglądarki.

   Line-height Określa wysokość wiersza, w którym umieszczony jest tekst. To ustawienie jest tradycyjnie nazywane *interlinią*. Jeżeli chcesz, aby wysokość wiersza była automatycznie dobierana do rozmiaru czcionki, wybierz opcję Normal (zwykła). W przeciwnym razie wpisz dokładną wartość i wybierz jednostkę miary. Atrybut wysokości wiersza jest obsługiwany w obu przeglądarkach.

   Text-decoration Dodaje do tekstu podkreślenie, kreskę nad tekstem lub przekreślenie, albo powoduje migotanie tekstu. Domyślne ustawienie dla zwykłego tekstu to None (brak). Domyślne ustawienie dla hiperłączy do Underline (podkreślenie). Gdy ustawisz ten atrybut dla hiperłącza na wartość None, możesz pozbyć się podkreśleń pod hiperłączami, definiując specjalną klasę. Atrybut ozdobników jest obsługiwany przez obie przeglądarki.

   Font-weight Wprowadza w czcionce pogrubienie - względne albo bezwzględne. Opcja Normal (zwykła) odpowiada wartości 400; opcja Bold (pogrubiona) odpowiada wartości 700. Atrybut grubości jest obsługiwany przez obie przeglądarki.

   Font-variant Ustawia w tekście kapitaliki. Program Dreamweaver nie wyświetla tego atrybutu w oknie dokumentu. Atrybut ten obsługuje przeglądarka Internet Explorer, ale nie Navigator.

   Text-transform Powoduje, że każdy wyraz w zaznaczeniu będzie pisany wielką literą, albo ustawia wielkie lub małe litery w całym tekście. Atrybut wielkości liter jest obsługiwany przez obie przeglądarki.

   Kolor Ustawia kolor tekstu. Atrybut koloru jest obsługiwany przez obie przeglądarki.
4. Gdy skończysz ustawiać te opcje, wybierz inną kategorię CSS z listy po lewej stronie panelu, aby dodać kolejne właściwości stylu, albo kliknij przycisk OK.

Definiowanie właściwości tła w stylu CSS

Do góry

Za pomocą kategorii Tło w oknie dialogowym Definicja reguły CSS można zdefiniować ustawienia tła w stylu CSS. Właściwości tła można zastosować do dowolnego elementu na stronie WWW. Możesz np. utworzyć styl, który wprowadzi kolor tła albo obraz w tle dla dowolnego elementu strony - za tekstem, za tabelą, za całą stroną itd. Możesz również sterować położeniem obrazu w tle.

1. Otwórz panel Style CSS (Shift + F11), o ile nie jest jeszcze otwarty.
2. Dwukrotnie kliknij istniejącą regułę albo właściwość w górnej sekcji w panelu Style CSS.
3. W oknie dialogowym Definicja reguły CSS wybierz kategorię Tło, a następnie ustaw właściwości stylu.

   Te z opisanych poniżej właściwości, które nie są istotne w tworzonym stylu, pozostaw puste:

   Kolor tła Określa kolor tła elementu. Atrybut tła jest obsługiwany przez obie przeglądarki.

   Background-image Ustawia obraz w tle elementu. Atrybut tła jest obsługiwany przez obie przeglądarki.

   Background-repeat Określa, czy i jak obraz w tle ma być powtarzany. Atrybut powtarzania jest obsługiwany przez obie przeglądarki.

   - Opcja No Repeat (nie powtarzaj) powoduje, że obraz będzie wyświetlany tylko raz, na początku elementu.
   - Opcja Repeat (powtórz) układa obraz jak kafelki, w pionie i w poziomie, za elementem.
   - Opcje Repeat-x (powtórz-x) i Repeat-y (powtórz-y) wyświetlają odpowiednio poziomy albo pionowy pasek obrazów. Obrazy zostaną przycięte, tak aby mieściły się w granicach elementu.

   ***Uwaga**: za pomocą właściwości Repeat można zmienić definicję znacznika `body` i ustawić obraz w tle, który nie jest układany sąsiadująco ani powtarzany.*

   Background-attachment Określa, czy obraz w tle ma pozostać nieruchomo w oryginalnym położeniu, czy też ma być przewijany wraz z zawartością. Należy pamiętać, że niektóre przeglądarki traktują opcję Fixed (stała) jak opcję Scroll (przewijaj). Ta właściwość jest obsługiwana przez program Internet Explorer, ale nie przez przeglądarkę Netscape Navigator.

   Background-position (X) i Background-position (Y) Określają początkowe położenie obrazu w tle w stosunku do elementu. Za pomocą tych opcji można wyrównać obraz tła do środka strony — zarówno w pionie (Y), jak i w poziomie (X). Jeżeli właściwość przyłączenia ustawiono na wartość Fixed (stała), to położenie będzie określane względem okna dokumentu, a nie względem elementu.
4. Gdy skończysz ustawiać te opcje, wybierz inną kategorię CSS z listy po lewej stronie panelu, aby dodać kolejne właściwości stylu, albo kliknij przycisk OK.

Definiowanie właściwości blokowych w stylu CSS

Do góry

Za pomocą kategorii Blok w oknie dialogowym Definicja reguły CSS można definiować odstępy i wyrównanie, obowiązujące dla znaczników i właściwości.

1. Otwórz panel Style CSS (Shift + F11), o ile nie jest jeszcze otwarty.
2. Dwukrotnie kliknij istniejącą regułę albo właściwość w górnej sekcji w panelu Style CSS.
3. W oknie dialogowym Definicja reguły CSS wybierz kategorię Blok, a następnie ustaw dowolne spośród opisanych poniżej właściwości stylu. (Jeżeli dana właściwość nie ma znaczenia w danym stylu, pozostaw ją pustą).

   Word-spacing Ustawia odstępy między wyrazami. Aby ustawić konkretną wartość, wybierz polecenie Value (wartość) z wyskakującego menu i wpisz liczbę. Z drugiego wyskakującego menu wybierz jednostkę miary (np. piksele, punkty itd.).

   ***Uwaga**: można podawać wartości ujemne, ale sposób ich wyświetlania zależy od przeglądarki. Program Dreamweaver nie wyświetla tego atrybutu w oknie dokumentu.*

   Letter-spacing Zwiększa lub zmniejsza odstępy między literami czy znakami. Aby zmniejszyć odstęp między znakami, podaj wartość ujemną, np. (-4). Ustawienia odstępów między literami przesłaniają ustawienia tekstu wyjustowanego. Atrybut Letter Spacing jest obsługiwany w przeglądarkach Internet Explorer 4 i nowszych oraz Netscape Navigator 6.

   Vertical-align Ta właściwość określa wyrównanie w pionie dla elementu, do którego zostanie zastosowana. Program Dreamweaver wyświetla ten atrybut w oknie dokumentu tylko wtedy, gdy zostanie zastosowany do znacznika obrazu: `<img>`.

   Text-align Ustawia sposób wyrównywania tekstu w elemencie. Atrybut wyrównywania tekstu jest obsługiwany przez obie przeglądarki.

   Text-indent Określa odległość, na jaką pierwszy wiersz tekstu jest wsuwany do wewnątrz. Wartość ujemna może posłużyć do stworzenia efektu wysunięcia, ale sposób jego wyświetlania zależy od przeglądarki. Program Dreamweaver wyświetla ten atrybut w oknie dokumentu tylko wtedy, gdy zostanie zastosowany do elementów blokowych. Atrybut wcięcia tekstu jest obsługiwany przez obie przeglądarki.

   Whitespace Określa sposób obsługi znaków odstępu w elemencie. Do wyboru są trzy opcje: Normal (zwykły) powoduje zredukowanie

znaków odstępu do jednego. Pre (preformatowany) powoduje, że odstępy traktowane są tak, jakby tekst był otoczony znacznikami `pre` (tzn. zachowane zostaną wszystkie znaki odstępu, w tym spacje, tabulatory i znaki końca wiersza). Nowrap (bez zawijania) powoduje, że tekst jest przenoszony do następnego wiersza tylko w razie wystąpienia znacznika `br`. Program Dreamweaver nie wyświetla tego atrybutu w oknie dokumentu. Atrybut odstępów jest obsługiwany przez przeglądarki Netscape Navigator i Internet Explorer 5.5.

Display Określa, czy element jest wyświetlany, a jeśli tak, to w jaki sposób. Opcja None (brak) wyłącza wyświetlanie elementu, do którego ją przypisano.

4. Gdy skończysz ustawiać te opcje, wybierz inną kategorię CSS z listy po lewej stronie panelu, aby dodać kolejne właściwości stylu, albo kliknij przycisk OK.

Do góry

Definiowanie właściwości pola w stylu CSS

Za pomocą kategorii Pole w oknie dialogowym Definicja reguły CSS można definiować ustawienia znaczników i właściwości, które sterują położeniem elementów na stronie.

Wprowadzając odstęp od krawędzi i marginesy, można stosować odrębne ustawienia dla poszczególnych boków elementu albo użyć opcji 'Jednakowy dla wszystkich', aby wprowadzić takie same ustawienia dla wszystkich boków.

1. Otwórz panel Style CSS (Shift + F11), o ile nie jest jeszcze otwarty.
2. Dwukrotnie kliknij istniejącą regułę albo właściwość w górnej sekcji w panelu Style CSS.
3. W oknie dialogowym Definicja reguły CSS wybierz kategorię Pole, a następnie ustaw dowolne spośród opisanych poniżej właściwości stylu. (Jeżeli dana właściwość nie ma znaczenia w danym stylu, pozostaw ją pustą).

   Width i Height Określają szerokość i wysokość elementu.

   Float Określa, po której stronie będą opływać ten element inne elementy. Element opływany pozostaje na stałe po stronie określonej atrybutem float. Pozostała zawartość opływa ten element po drugiej stronie.

   Na przykład obraz z atrybutem opływu po prawej będzie na stałe umieszczony po prawej stronie, natomiast zawartość dodana później będzie opływać ten obraz po jego lewym boku.

   Więcej informacji można znaleźć na stronie http://css-tricks.com/all-about-floats/

   Clear Określa te boki elementu, po których niedozwolony jest opływ przez inne elementy.

   Padding Określa wielkość odstępu między zawartością elementu, a jego krawędzią (albo marginesem, jeżeli nie ma krawędzi). Jeśli chcesz ustawić różne odstępy od krawędzi dla poszczególnych boków elementu, wyłącz opcję 'Jednakowy dla wszystkich'.

   Jednakowy dla wszystkich Ta opcja ustawia takie same właściwości odstępu od krawędzi dla górnego, prawego, dolnego i lewego boku elementu, do którego ją zastosowano.

   Margin Określa wielkość odstępu między krawędzią elementu (albo odstępem wewnętrznym od, jeżeli nie ma krawędzi) a innym elementem. Program Dreamweaver wyświetla ten atrybut w oknie dokumentu tylko wtedy, gdy zostanie zastosowany do elementów blokowych (akapitów, nagłówków, list itd.). Jeśli chcesz ustawić różne marginesy dla poszczególnych boków elementu, wyłącz opcję Jednakowy dla wszystkich.

   Jednakowy dla wszystkich Ta opcja ustawia takie same właściwości marginesów dla górnego, prawego, dolnego i lewego boku elementu, do którego ją zastosowano.

4. Gdy skończysz ustawiać te opcje, wybierz inną kategorię CSS z listy po lewej stronie panelu, aby dodać kolejne właściwości stylu, albo kliknij przycisk OK.

Do góry

Definiowanie właściwości krawędzi w stylu CSS

Za pomocą kategorii Krawędź w oknie dialogowym Definicja reguły CSS można definiować ustawienia krawędzi otaczających elementy, np. ich szerokość, kolor i styl.

1. Otwórz panel Style CSS (Shift + F11), o ile nie jest jeszcze otwarty.
2. Dwukrotnie kliknij istniejącą regułę albo właściwość w górnej sekcji w panelu Style CSS.
3. W oknie dialogowym Definicja reguły CSS wybierz kategorię Krawędź, a następnie ustaw dowolne spośród opisanych poniżej właściwości stylu. (Jeżeli dana właściwość nie ma znaczenia w danym stylu, pozostaw ją pustą).

   Typ Ustawia stylistykę wyglądu krawędzi. Sposób wyświetlania danej stylistyki zależy od przeglądarki. Jeśli chcesz ustawić różne style krawędzi dla poszczególnych boków elementu, wyłącz opcję 'Jednakowy dla wszystkich'.

   Jednakowy dla wszystkich Ta opcja ustawia takie same właściwości stylu krawędzi dla górnego, prawego, dolnego i lewego boku elementu, do którego ją zastosowano.

Width Określa grubość krawędzi elementu. Atrybut grubości jest obsługiwany przez obie przeglądarki. Jeśli chcesz ustawić różne grubości krawędzi dla poszczególnych boków elementu, wyłącz opcję 'Jednakowy dla wszystkich'.

Jednakowy dla wszystkich Ta opcja ustawia taką samą grubość krawędzi dla górnego, prawego, dolnego i lewego boku elementu, do którego ją zastosowano.

Color Ustawia kolor krawędzi. Możesz ustawiać odrębne kolory dla każdego boku, ale sposób wyświetlania tego efektu zależy od przeglądarki. Jeśli chcesz ustawić różne kolory krawędzi dla poszczególnych boków elementu, wyłącz opcję 'Jednakowy dla wszystkich'.

Jednakowy dla wszystkich Ta opcja ustawia taki sam kolor krawędzi dla górnego, prawego, dolnego i lewego boku elementu, do którego ją zastosowano.

4. Gdy skończysz ustawiać te opcje, wybierz inną kategorię CSS z listy po lewej stronie panelu, aby dodać kolejne właściwości stylu, albo kliknij przycisk OK.

Definiowanie właściwości listy w stylu CSS

Do góry

Kategoria Listy w oknie dialogowym Definicja reguły CSS służy do definiowania ustawień list, np. rozmiaru i rodzaju punktora. Ustawienia te odnoszą się do znaczników wprowadzających listy.

1. Otwórz panel Style CSS (Shift + F11), o ile nie jest jeszcze otwarty.
2. Dwukrotnie kliknij istniejącą regułę albo właściwość w górnej sekcji w panelu Style CSS.
3. W oknie dialogowym Definicja reguły CSS wybierz kategorię Lista, a następnie ustaw dowolne spośród opisanych poniżej właściwości stylu. (Jeżeli dana właściwość nie ma znaczenia w danym stylu, pozostaw ją pustą).

   List-style-type Określa wygląd punktorów lub numerów. Opcja typu jest obsługiwana przez obie przeglądarki.

   List-style-image Umożliwia wybranie niestandardowego obrazu jako punktora. Kliknij Przeglądaj (Windows) lub Choose (Macintosh), aby przejść do obrazu albo wpisz ścieżkę do niego.

   List-style-position Określa, czy tekst pozycji listy jest zawijany z wcięciem (pozycja zewnętrzna), czy też tekst jest przenoszony na lewy margines (pozycja wewnętrzna).

4. Gdy skończysz ustawiać te opcje, wybierz inną kategorię CSS z listy po lewej stronie panelu, aby dodać kolejne właściwości stylu, albo kliknij przycisk OK.

Definiowanie właściwości położenia w stylu CSS

Do góry

Właściwości położenia określają, w jaki sposób zawartość związana z wybranym stylem CSS będzie pozycjonowana na stronie.

1. Otwórz panel Style CSS (Shift + F11), o ile nie jest jeszcze otwarty.
2. Dwukrotnie kliknij istniejącą regułę albo właściwość w górnej sekcji w panelu Style CSS.
3. W oknie dialogowym Definicja reguły CSS wybierz kategorię Położenie, a następnie ustaw pożądane właściwości stylu.

   Te z opisanych poniżej właściwości, które nie są istotne w tworzonym stylu, pozostaw puste:

   Position Określa, w jaki sposób przeglądarka ma pozycjonować zaznaczony element:

   - Opcja *Absolute (absolutne)* rozmieszcza zawartość zgodnie ze współrzędnymi podanymi w polach Placement (położenie), względem najbliższego obiektu macierzystego, który jest pozycjonowany absolutnie albo względnie. Jeżeli nie ma takiego obiektu macierzystego, to zawartość jest umieszczana w lewym górnym rogu strony.
   - Opcja *Relative (względne)* umieszcza blok zawartości zgodnie ze współrzędnymi wpisanymi w polach Placement (położenie), względem pozycji tego bloku w przepływie tekstu w dokumencie. Np. jeśli przypisze się obiektowi położenie względne oraz współrzędną górną i lewą po 20 pikseli, to element przesunie się o 20 pikseli w prawo i o 20 pikseli w dół w stosunku do jego normalnego położenia w przepływie strony. Elementy mogą być również pozycjonowane względnie bez lub z użyciem współrzędnej górnej, lewej, prawej i dolnej, aby ustanowić kontekst dla elementów potomnych, pozycjonowanych absolutnie.
   - Opcja *Fixed (stałe)* umieszcza zawartość zgodnie ze współrzędnymi podanymi w polach Placement (położenie), względem lewego górnego rogu przeglądarki. Gdy użytkownik będzie przewijał stronę, zawartość pozostanie stale w tym samym miejscu.
   - *Static (statyczne)* umieszcza zawartość w jej położeniu w przepływie tekstu. Jest to domyślne położenie wszystkich elementów HTML, które przyjmują atrybut pozycji.

   Visibility Określa początkowy stan widoczności zawartości. Jeżeli nie określisz widoczności, to zawartość domyślnie odziedziczy tę wartość ze znacznika macierzystego. Domyślna widoczność znacznika BODY to 'widoczny'. Wybierz jedną z następujących opcji:

   - Ustawienie *Inherit (odziedzicz)* powoduje dziedziczenie właściwości widoczności, którą ustawiono dla elementu macierzystego zawartości.

- *Visible (widoczny)* powoduje, że zawartość będzie wyświetlana niezależnie od wartości ustawionej dla jej elementu macierzystego.
- *Hidden (ukryty)* powoduje, że zawartość będzie ukryta niezależnie od wartości ustawionej dla jej elementu macierzystego.

Z-Index Określa kolejność układania zawartości. Element o wyższym indeksie Z będzie pojawiał się nad elementami, które mają niższy indeks Z (albo nie mają go wcale). Wartości te mogą być dodatnie lub ujemne. (Jeżeli położenie zawartości jest określane bezwzględnie, to kolejność układania łatwiej jest zmieniać za pomocą panelu Elementy AP).

Overflow Określa, co się dzieje, gdy zawartość kontenera (np. znacznika DIV lub P) przekroczy jego rozmiar. Właściwości te sterują rozszerzaniem, jak to opisano poniżej:

- Opcja *Visible (widoczny)* powoduje zwiększenie rozmiaru kontenera tak, aby cała zawartość była widoczna. Kontener poszerza się w dół i w prawo.
- *Hidden (ukryty)* zachowuje rozmiar kontenera i przycina zawartość, która się w nim nie mieści. Nie są wstawiane paski przewijania.
- Opcja *Scroll (przewijaj)* dodaje do kontenera paski przewijania niezależnie od tego, czy zawartość przekracza jego rozmiar. Wyraźne określenie, że paski przewijania mają być widoczne, pozwala uniknąć efektu pojawiania się i znikania pasków przewijania w środowisku dynamicznym, który utrudnia orientację użytkownikom strony. Ta opcja nie jest wyświetlana w oknie dokumentu.
- Opcja *Auto* powoduje, że paski wyświetlania pojawiają się tylko wtedy, gdy zawartość kontenera wykroczy poza jego granice. Ta opcja nie jest wyświetlana w oknie dokumentu.

Placement Określa położenie i wielkość bloku zawartości. Sposób interpretowania położenia w przeglądarce zależy od ustawienia opcji Typ. Jeżeli zawartość bloku przekroczy wprowadzone wartości rozmiarów, to rozmiar ten jest ignorowany.

Domyślnymi jednostkami określania położenia i rozmiaru są piksele. Możesz również używać następujących jednostek: pc (pica), pk (punkty), cale, mm (milimetry), cm (centymetry), em (firety), ex (wysokość pola znaku) lub % (procent wartości elementu macierzystego). Skróty muszą znaleźć się bezpośrednio za wartością, bez spacji: np. `3mm`.

Clip Określa, która część zawartości jest widoczna. Gdy zdefiniujesz region przycinania, masz do niego dostęp z poziomu języku skryptów, np. JavaScript. Możesz więc manipulować jego właściwościami, tworząc efekty specjalne, np. ścieranie. Efekty ścierania można skonfigurować za pomocą zachowania Zmień właściwość.

4. Gdy skończysz ustawiać te opcje, wybierz inną kategorię CSS z listy po lewej stronie panelu, aby dodać kolejne właściwości stylu, albo kliknij przycisk OK.

Do góry

Definiowanie właściwości rozszerzenia w stylu CSS

Właściwości rozszerzenia definiowane w stylu obejmują filtry, podziały na strony i opcje wskaźnika.

Uwaga: *W programie Dreamweaver dostępnych jest wiele innych właściwości rozszerzeń, ale trzeba z nich korzystać za pomocą panelu Style CSS. Listę dostępnych właściwości rozszerzeń można wyświetlić. Należy otworzyć panel Style CSS (Okno > Style CSS), kliknąć przycisk Pokaż widok kategorii u dołu panelu i rozwinąć kategorię Rozszerzenia.*

1. Otwórz panel Style CSS (Shift + F11), o ile nie jest jeszcze otwarty.
2. Dwukrotnie kliknij istniejącą regułę albo właściwość w górnej sekcji w panelu Style CSS.
3. W oknie dialogowym Definicja reguły CSS wybierz kategorię Rozszerzenia, a następnie ustaw dowolne spośród opisanych poniżej właściwości stylu. (Jeżeli dana właściwość nie ma znaczenia w danym stylu, pozostaw ją pustą).

   Page-break-before Wymusza podział strony podczas drukowania - przed albo po obiekcie kontrolowanym przez ten styl. Z wyskakującego menu wybierz opcję, którą chcesz ustawić. Ta opcja nie jest obsługiwana przez żadną przeglądarkę w wersji 4.0, ale być może jej obsługa pojawi się w przyszłości.

   Cursor Zmienia obraz wskaźnika, gdy znajduje się on nad obiektem kontrolowanym przez ten styl. Z wyskakującego menu wybierz opcję, którą chcesz ustawić. Atrybut ten obsługują przeglądarki Internet Explorer 4.0 i nowsze wersje oraz Netscape Navigator 6.

   Filter Stosuje efekty specjalne, np. rozmycie albo negatyw, do obiektu kontrolowanego przez ten styl. Wybierz efekt z wyskakującego menu.

4. Gdy skończysz ustawiać te opcje, wybierz inną kategorię CSS z listy po lewej stronie panelu, aby dodać kolejne właściwości stylu, albo kliknij przycisk OK.

(cc) BY-NC-SA. Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Tworzenie reguły CSS

W programie Dreamweaver CC i nowszych wersjach panel Style CSS został zastąpiony przez panel Projektant CSS. Więcej informacji zawiera temat Projektant CSS.

Możesz utworzyć regułę CSS, która zautomatyzuje formatowanie znaczników HTML lub zakresu tekstu wyróżnionego za pomocą atrybutu `class` lub `ID`.

1. Umieść punkt wstawiania w dokumencie, a następnie otwórz okno dialogowe Nowa reguła CSS, wykonując jedną z następujących czynności:
   - Wybierz polecenie Format > Style CSS > Nowy.
   - Przejdź do panelu Style CSS (Okno > Style CSS) i kliknij przycisk Nowa reguła CSS (+), znajdujący się u dołu, w prawej części panelu.
   - Zaznacz tekst w oknie Dokument, przejdź do Inspektora właściwości CSS (Okno > Właściwości) i wybierz opcję Nowa reguła CSS z wyskakującego menu Reguła docelowa. Następnie zainicjuj nową regułę, klikając przycisk Edytuj regułę lub wybierając odpowiednią opcję w oknie Inspektora właściwości (np. kliknij przycisk Pogrubienie).
2. W oknie dialogowym Nowa reguła CSS określ typ selektora tworzonej reguły CSS:
   - Aby utworzyć styl niestandardowy, który będzie można stosować do dowolnych elementów HTML jako atrybut `class`, wybierz z wyskakującego menu Typ selektora opcję Klasa, a następnie wprowadź nazwę stylu w polu tekstowym Nazwa selektora.

   Uwaga: *Nazwy klas muszą zaczynać się od kropki i mogą zawierać dowolną kombinację liter i liczb (np. .mojnaglowek1). Jeżeli nie wstawisz kropki na początku, program Dreamweaver automatycznie zrobi to za ciebie.*

   - Aby zdefiniować sposób formatowania znacznika, który zawiera konkretny atrybut `ID`, wybierz opcję ID z wyskakującego menu Typ selektora, a następnie wprowadź niepowtarzalny identyfikator (np. kontenerDIV) w polu tekstowym Nazwa selektora.

   Uwaga: *Identyfikatory muszą zaczynać się od znaku "#" i mogą zawierać dowolną kombinację liter i cyfr (np. #myID1). Jeżeli nie wstawisz na początku znaku „#”, program Dreamweaver wstawi go automatycznie.*

   - Aby ponownie zdefiniować domyślny sposób formatowania konkretnego znacznika HTML, wybierz opcję Znacznik z wyskakującego menu Typ selektora, a następnie wprowadź znacznik w polu tekstowym Nazwa selektora lub wybierz znacznik z wyskakującego menu.
   - Aby zdefiniować regułę złożoną, która będzie miała zastosowanie do wielu znaczników, klas lub identyfikatorów, wybierz opcję Złożona i wprowadź selektory reguły. Na przykład jeśli wybierzesz selektor **div p**, reguła będzie stosowana do wszystkich elementów p wewnątrz znaczników div. Podczas dodawania i usuwania selektorów program informuje, do jakich elementów będzie miała zastosowanie reguła.
3. Wybierz miejsce, w którym chcesz zdefiniować regułę, a następnie kliknij przycisk OK:
   - Aby umieścić regułę w arkuszu stylów, który jest już dołączony do dokumentu, wybierz ten właśnie arkusz.
   - Aby utworzyć zewnętrzny arkusz stylów, wybierz Nowy plik z arkuszem stylów.
   - Aby osadzić styl w bieżącym dokumencie, wybierz Tylko ten dokument.
4. W oknie dialogowym Definicja reguły CSS wybierz opcje stylu, które chcesz ustawić w nowej regule CSS. Więcej informacji podano w następnej sekcji.
5. Po zakończeniu ustawiania właściwości stylu kliknij przycisk OK.

   Uwaga: *Jeżeli klikniesz przycisk OK, ale nie ustawisz opcji stylu, powstanie nowa, pusta reguła.*

(cc) BY-NC-SA. Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Układy elastycznej siatki

Używanie układów elastycznej siatki
Samouczki dotyczące układów elastycznej siatki
Tworzenie układu elastycznej siatki
Wstawianie elementów układu elastycznej siatki
Zagnieżdżanie elementów

Układ serwisu WWW musi dostosowywać się do wymiarów urządzenia, na którym strony są wyświetlane. Układy elastycznej siatki to wizualna metoda tworzenia różnych układów odpowiadających urządzeniom, na których będzie wyświetlany serwis.

Serwisy WWW mogą być wyświetlane na takich urządzeniach, jak na przykład komputery, tablety i telefony komórkowe. Funkcja układów elastycznej siatki umożliwia określenie układu dla każdego z takich urządzeń. Odpowiedni układ zostanie dobrany w zależności od tego, czy serwis WWW będzie wyświetlany na komputerze, tablecie czy telefonie komórkowym.

Więcej informacji: Układy adaptacyjne a układy reagujące

Wersja Dreamweaver 12.2 Creative Cloud zawiera wiele rozszerzeń układów elastycznej siatki, takich jak obsługa elementów strukturalnych HTML5 oraz ułatwienia w edycji elementów zagnieżdżonych. Przegląd pełnej listy rozszerzeń można znaleźć tutaj.

Samouczki dotyczące układów elastycznej siatki

Do góry

Używanie układów elastycznej siatki w programie Dreamweaver CS6 (samouczek)

Adobe TV: Tworzenie adaptacyjnych układów za pomocą funkcji elastycznej siatki w programie Dreamweaver CS6 (wideo)

Układy elastycznej siatki programu Dreamweaver CS6: pierwsze kroki (samouczek)

Tworzenie układu elastycznej siatki

Do góry

1. Wybierz polecenie Plik > Nowy układ elastycznej siatki.
2. Na środku typu mediów jest wyświetlana domyślna liczba kolumn siatki. Aby zmienić liczbę kolumn dla danego urządzenia, należy odpowiednio edytować tę wartość.
3. Aby ustawić szerokość strony względem wielkości ekranu, należy podać wartość procentową.
4. Można także zmienić szerokość odstępów. Odstęp to odległość między dwiema kolumnami.
5. Określ opcje CSS strony.

   Po kliknięciu przycisku Utwórz program poprosi o wybranie pliku CSS. Można wykonać jedną z następujących czynności:

   - Utworzyć nowy plik CSS.
   - Otworzyć istniejący plik CSS.
   - Określić otwierany plik CSS jako plik CSS elastycznej siatki.

   Domyślnie wyświetlany jest układ elastycznej siatki dla telefonów komórkowych. Wyświetlany jest również panel Wstaw dla elastycznej siatki. Skorzystaj z opcji w panelu Wstaw, aby utworzyć układ.

   Aby przełączyć się na projektowanie układu dla innych urządzeń, kliknij odpowiednią ikonę w opcjach pod widokiem Projekt.
6. Zapisz plik. Podczas zapisywania pliku program prosi o zapisanie plików zależnych, takich jak boilerplate.css oraz respond.min.js, na komputerze lokalnym. Wybierz odpowiednią lokalizację i kliknij przycisk Kopiuj.

   Plik boilerplate.css jest oparty na bibliotece boilerplate HTML5. Jest to zbiór stylów CSS, który gwarantuje spójny wygląd strony renderowanej na różnych urządzeniach. Plik respond.min.js to biblioteka JavaScript, która ułatwia obsługę zapytań o media w starszych wersjach przeglądarek.

Wstawianie elementów układu elastycznej siatki

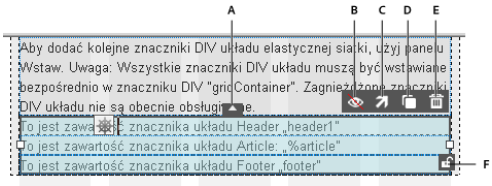
Do góry

Zarówno elementy elastycznej siatki, jak i inne elementy są wymienione w panelu Struktura lub w opcjach Struktura (Wstaw > Układ).

W programie Dreamweaver w wersji 12.2 wprowadzono trzy nowe elementy: listę nieuporządkowaną (UL), listę uporządkowaną (OL) oraz pozycję listy (LI).

1. Wybierz polecenie Wstaw > Układ.
2. Wybierz element, który chcesz wstawić.
3. (12.2) W wyświetlonym oknie dialogowym wybierz klasę (Class) lub wpisz wartość identyfikatora (ID). Menu Class wyświetla klasy z pliku CSS wybranego podczas tworzenia strony.

   Wybrany element zostanie wstawiony do układu.
4. (Aktualizacja w wersji 12.2) Po zaznaczeniu wstawionego elementu zostaną wyświetlone opcje umożliwiające ukrycie, powielenie, zablokowanie lub usunięcie danego bloku DIV. W przypadku bloków DIV nakładających się na siebie dostępna jest opcja zamiany ich miejscami.



Opcja	Etykieta	Opis
A	Zamień blok DIV	Zamienia zaznaczony element miejscami z elementem nad nim lub pod nim.
B	Ukryj	Ukrywa element. Aby pokazać ukryty element, wykonaj jedną z następujących czynności: Aby pokazać ukryte selektory ID, zmodyfikuj właściwość „display” w pliku CSS na wartość „block” (`display:block`). Aby pokazać ukryte selektory Class, usuń zastosowaną klasę (`hide_<MediaType>`) w kodzie źródłowym.
C	Przenieś w górę o wiersz	Przenosi element w górę o jeden wiersz.
D	Powiel	Powiela zaznaczony element. Styl CSS połączony z tym elementem również jest powielany.
E	Usuń	W przypadku selektorów ID usuwany jest kod HTML oraz CSS. Aby usunąć tylko kod HTML, naciśnij klawisz Delete. W przypadku selektorów Class usuwany jest tylko kod HTML.
F	Blokuj	Konwertuje blok na element typu AP (o położeniu określanym bezwzględnie).
G	Wyrównaj	W przypadku selektorów Class opcja Wyrównaj działa jak przycisk zerowania marginesu. W przypadku selektorów ID przycisk Wyrównaj powoduje wyrównanie elementu do siatki.

Naciskając klawisze strzałki w lewo i w prawo można przechodzić cyklicznie między kolejnymi elementami elastycznego układu na stronie. Zaznacz krawędź elementu i naciśnij klawisz strzałki.

Do góry

Zagnieżdżanie elementów

Aby zagnieździć elementy elastyczne w innych elementach elastycznych, upewnij się, że element nadrzędny jest uaktywniony. Następnie wstaw odpowiedni element potomny.

Obsługiwane jest również powielanie z zagnieżdżaniem. Powielanie z zagnieżdżaniem polega na powieleniu kodu HTML zaznaczonego elementu; program generuje odpowiedni styl CSS układu elastycznego. Elementy AP (pozycjonowane bezwzględnie) znajdujące się wewnątrz zaznaczonego elementu zostaną odpowiednio umieszczone. Elementy zagnieżdżone można również powielać za pomocą przycisku Powiel.

Po usunięciu elementu nadrzędnego usuwany jest styl CSS odpowiadający temu elementowi, jego elementy potomne, a także związany z nim kod HTML. Elementy zagnieżdżone można również usuwać zbiorczo za pomocą przycisku Usuń (kombinacja klawiszy Ctrl+Delete).

(cc) BY-NC-SA. Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Pomoc programu Dreamweaver / Tworzenie układu strony za pomocą stylów CSS

Informacje o układzie strony w stylach CSS
Informacje o strukturze układu strony CSS
Tworzenie strony z układem CSS

Do góry

Informacje o układzie strony w stylach CSS

Układ strony w stylach CSS to układ wykorzystujący do organizowania zawartości na stronie WWW style CSS, a nie tradycyjne tabele czy ramki HTML. Podstawowym elementem konstrukcyjnym układu CSS jest znacznik DIV. Jest to znacznik HTML, który najczęściej służy jako kontener tekstu, obrazów czy innych elementów strony. Tworząc układ CSS, umieszczasz na stronie znaczniki DIV, wprowadzasz do nich zawartość i umieszczasz je w różnych miejscach. W przeciwieństwie to komórek, które muszą znajdować się w siatce wytyczonej przez wiersze i kolumny tabeli, znaczniki DIV mogą pojawić się w dowolnym miejscu na stronie. Znaczniki DIV mogą być pozycjonowane bezwzględnie (przez podanie współrzędnych X i Y) albo względnie (przez podanie ich nowego położenia względem położenia obecnego). Inna metoda modyfikowania pozycji znaczników div polega na określaniu właściwości „float” oraz definiowaniu odstępów wewnętrznych i marginesów. Jest to metoda preferowana według obecnych standardów internetowych.

Tworzenie układów CSS od zera może być trudne, ponieważ można to robić na wiele różnych sposobów. Prosty, dwukolumnowy układ CSS można utworzyć za pomocą elementów pływających, marginesów, odstępów od krawędzi i innych właściwości CSS w niemalże nieskończonej liczbie kombinacji. Ponadto problemy z interpretacją stylów w różnych przeglądarkach powodują, że pewne układy CSS wyświetlają się prawidłowo w niektórych przeglądarkach, ale nieprawidłowo w innych. Program Dreamweaver ułatwia tworzenie stron za pomocą układów CSS, udostępniając ponad 16 gotowych układów, obsługiwanych przez różne przeglądarki.

Użycie gotowych układów CSS, dołączonych do programu Dreamweaver, to najprostszy sposób stworzenia strony w układzie CSS. Można jednak również tworzyć układy CSS, używając elementów absolutnie pozycjonowanych (elementów AP) programu Dreamweaver. Element AP to element strony HTML w programie Dreamweaver — znacznik `div` albo dowolny inny znacznik — któremu przypisano położenie bezwzględne. Elementy AP programu Dreamweaver nie są jednak pozbawione ograniczeń. Ponieważ są pozycjonowane bezwzględnie, ich położenie na stronie nigdy nie zmienia się wraz ze zmianą rozmiaru okna przeglądarki.

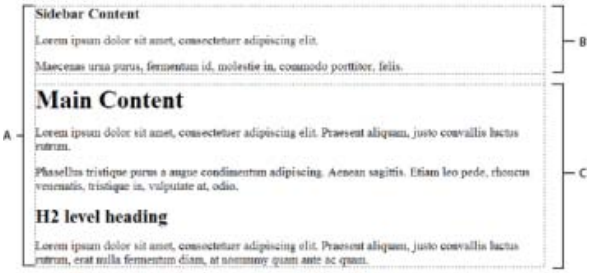
Zaawansowani użytkownicy mogą również ręcznie wstawiać znaczniki `div` i nadawać im style pozycjonujące, aby tworzyć układy strony.

Do góry

Informacje o strukturze układu strony CSS

Zanim przejdziesz do dalszych części tej sekcji, warto poznać podstawowe pojęcia związane ze stylami CSS.

Podstawowym elementem konstrukcyjnym układu CSS jest znacznik DIV. Jest to znacznik HTML, który najczęściej służy jako kontener tekstu, obrazów czy innych elementów strony. Poniższy przykład przedstawia stronę HTML, która zawiera trzy oddzielne znaczniki DIV: jeden duży znacznik "kontener", w którym znajdują się dwa kolejne: znacznik dla paska bocznego oraz znacznik dla głównej treści.



***A.** Znacznik DIV służący jako kontener **B.** Znacznik DIV dla paska bocznego **C.** Znacznik DIV dla głównej treści*

Poniżej przedstawiono kod HTML dla wszystkich trzech znaczników DIV:

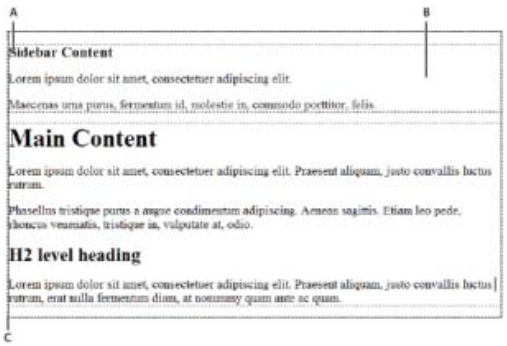
<!--znacznik DIV służący jako kontener--> <!--znacznik DIV paska bocznego--> <h3>Zawartość paska bocznego</h3> Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. Maecenas urna purus, fermentum id, molestie in, commodo porttitor, felis. <!--znacznik DIV głównej zawartości--> <h1> Główna zawartość </h1> Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. Praesent aliquam, justo convallis luctus rutrum. Phasellus tristique purus a augue condimentum adipiscing. Aenean sagittis. Etiam leo pede, rhoncus venenatis, tristique in, vulputate at, odio. <h2>Nagłówek poziomu H2 </h2> Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. Praesent aliquam, justo convallis luctus rutrum, erat nulla fermentum diam, at nonummy quam ante ac quam.

W powyższym przykładzie do znaczników DIV nie przypisano żadnego stylu. Skoro nie zdefiniowano żadnych reguł CSS, każdy znacznik DIV wraz ze swoją zawartością znajduje się na domyślnym miejscu na stronie. Jeżeli jednak każdy znacznik DIV będzie miał niepowtarzalny identyfikator (tak jak w przykładzie powyżej), to można użyć tych identyfikatorów do stworzenia reguł CSS. Zastosowanie reguł CSS pozwoli zaś zmienić styl i położenie znaczników DIV.

Poniższa reguła CSS, która może znajdować się w sekcji nagłówka dokumentu albo w zewnętrznym pliku CSS, tworzy styl dla pierwszego znacznika DIV na stronie, czyli „kontenera”:

#container { width: 780px; background: #FFFFFF; margin: 0 auto; border: 1px solid #000000; text-align: left; }

Reguła #container definiuje styl tego znacznika DIV następująco: szerokość 780 pikseli, białe tło, bez marginesu (z lewej strony), jednolita, czarna, 1-pikselowa krawędź oraz tekst wyrównany do lewej. Rezultaty zastosowania tej reguły do znacznika DIV służącego za kontener są następujące:

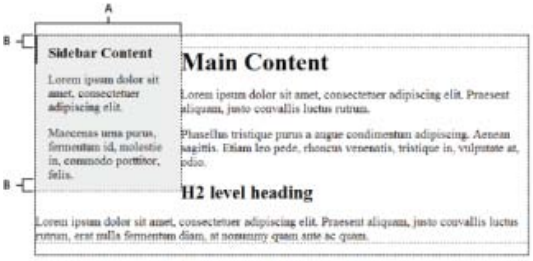


Znacznik DIV służący za kontener, 780 pikseli, bez marginesu
***A.** Tekst wyrównany do lewej **B.** Białe tło **C.** 1-pikselowa, jednolita czarna krawędź*

Kolejna reguła CSS tworzy styl dla znacznika DIV paska bocznego:

#sidebar { float: left; width: 200px; background: #EBEBEB; padding: 15px 10px 15px 20px; }

Reguła #sidebar definiuje następujący styl dla znacznika DIV określającego pasek boczny: szerokość 200 pikseli, szare tło, odstęp od krawędzi na górze i na dole równy 15 pikseli, odstęp od prawej krawędzi równy 10 pikseli, odstęp od lewej krawędzi równy 20 pikseli. (Domyślna kolejność dopełnień to góra-prawo-dół-lewo). Ponadto reguła ta określa pozycjonowanie znacznika DIV dla paska bocznego, wprowadzając właściwość opływu z lewej - "float: left". Ta właściwość spycha znacznik DIV paska bocznego na lewą stronę znacznika DIV kontenera. Rezultaty zastosowania tej reguły do znacznika DIV paska bocznego są następujące:



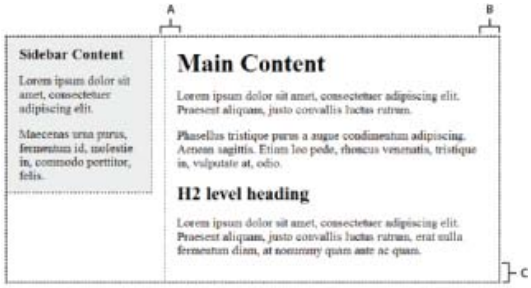
Znacznik DIV paska bocznego, opływ z lewej
***A.** Szerokość 200 pikseli **B.** Odstęp od górnej i dolne krawędzi 15 pikseli*

Ostatnim elementem układu jest reguła CSS dotycząca znacznika DIV głównego kontenera:

#mainContent { margin: 0 0 0 250px; padding: 0 20px 20px 20px; }

Reguła #mainContent definiuje dla znacznika DIV głównej treści lewy margines równy 250 pikseli. Oznacza to, że między lewą stroną znacznika DIV kontenera a lewą stroną znacznika DIV głównej treści ma się pojawić 250 pikseli odstępu. Ponadto reguła CSS definiuje 20 pikseli odstępu po prawej, dolnej i lewej stronie znacznika DIV głównej zawartości. Rezultaty zastosowania tej reguły do znacznika DIV głównej treści są następujące:

Łączny kod wygląda następująco:



Znacznik DIV głównej treści, lewy margines 250 pikseli
***A.** Odstęp od lewej krawędzi 20 pikseli **B.** Odstęp od prawej krawędzi 20 pikseli **C.** Odstęp od dolnej krawędzi 20 pikseli*

<head> <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-2" /> <title>Dokument bez tytułu</title> <style type="text/css"> #container { width: 780px; background: #FFFFFF; margin: 0 auto; border: 1px solid #000000; text-align: left; } #sidebar { float: left; width: 200px; background: #EBEBEB; padding: 15px 10px 15px 20px; } #mainContent { margin: 0 0 0 250px; padding: 0 20px 20px 20px; } </style> </head> <body> <!--znacznik DIV służący jako kontener--> <!--znacznik DIV paska bocznego--> <h3>Zawartość paska bocznego</h3> Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. Maecenas urna purus, fermentum id, molestie in, commodo porttitor, felis. <!--znacznik DIV głównej zawartości--> <h1> Główna zawartość </h1> Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. Praesent aliquam, justo convallis luctus rutrum. Phasellus tristique purus a augue condimentum adipiscing. Aenean sagittis. Etiam leo pede, rhoncus venenatis, tristique in, vulputate at, odio. <h2>Nagłówek poziomu H2 </h2> Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. Praesent aliquam, justo convallis luctus rutrum, erat nulla fermentum diam, at nonummy quam ante ac quam.   </body>

***Uwaga:** Przedstawiony powyżej przykładowy kod jest uproszczoną wersją kodu tworzącego dwukolumnowy układ ze stałym paskiem bocznym po lewej stronie, który pojawia się podczas tworzenia nowego dokumentu na podstawie gotowych układów programu Dreamweaver.*

Do góry

Tworzenie strony z układem CSS

Tworząc nową stronę w programie Dreamweaver można utworzyć taką, która już zawiera układ CSS. Program Dreamweaver zawiera 16 gotowych układów CSS. Można również tworzyć własne układy CSS i dodawać je do folderu konfiguracyjnego, co spowoduje, że będą pojawiać się jako układy do wyboru w oknie dialogowym Nowy dokument.

Układy CSS programu Dreamweaver są prawidłowo renderowane w następujących przeglądarkach: Firefox (Windows i Macintosh) 1.0, 1.5, 2.0, 3.6; Internet Explorer (Windows) 5.5, 6.0, 7.0, 8.0; Opera (Windows i Macintosh) 8.0, 9.0, 10.0; Safari 2.0, 3.0, 4.0; a także Chrome 3.0.

W serwisie Dreamweaver Developer Center znajduje się artykuł informacyjny, opisujący sposób korzystania z układów CSS dołączonych do programu Dreamweaver.

Dostępne są również dodatkowe układy CSS, które można znaleźć w serwisie Adobe Dreamweaver Exchange.

Tworzenie strony z układem CSS

1. Wybierz polecenie Plik > Nowy.
2. W oknie dialogowym Nowy dokument wybierz kategorię Pusta strona. (Jest to wybór domyślny).
3. W sekcji Typ strony wybierz, jaki rodzaj strony chcesz utworzyć.

   Uwaga: *Aby skorzystać z układu CSS, musisz wybrać typ strony HTML. Możesz wybrać na przykład opcję HTML, ColdFusion®, PHP itd. Nie można natomiast utworzyć strony typu ActionScript™, CSS, Pozycja biblioteki, JavaScript, XML, XSLT albo Składnik ColdFusion z układem CSS. Również typy stron z kategorii Inne w oknie dialogowym Nowy dokument nie mogą zawierać układów CSS.*

4. W sekcji Układ wybierz układ CSS, którego chcesz użyć. Do wyboru jest 16 różnych układów. Okno Podgląd pokazuje zaznaczony układ i podaje jego krótki opis.

   Gotowe układy CSS zawierają następujące rodzaje kolumn:

   Stałe Szerokość kolumn jest określona w pikselach. Kolumna nie zmienia rozmiaru zgodnie z rozmiarem przeglądarki albo ustawieniami tekstowymi użytkownika serwisu.

   Płynne Szerokość kolumn jest określona jako wartość procentowa szerokości okna przeglądarki. Ten układ dostosowuje się do zmian szerokości okna przeglądarki, dokonywanych przez użytkownika, ale nie zmienia się wraz ze zmianą ustawień tekstu.

5. Wybierz typ dokumentu z wyskakującego menu DocType.
6. Z wyskakującego menu 'Układ CSS w' wybierz położenie kodu CSS układu.

   Dodaj do nagłówka (Head) Dodaje kod CSS układu do nagłówka tworzonej strony.

   Utwórz nowy plik Dodaje kod CSS układu do nowego, zewnętrznego arkusza stylów CSS i dołącza ten nowy arkusz do tworzonej strony.

   Połącz z istniejącym plikiem Umożliwia wskazanie istniejącego pliku CSS, który zawiera już reguły CSS niezbędne dla układu. Ta opcja jest szczególnie przydatna, gdy chcesz użyć tego samego układu CSS (którego reguły znajdują się w pojedynczym pliku) w wielu dokumentach.

7. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Jeżeli z wyskakującego menu Układ CSS w wybrano opcję Dodaj do nagłówka, co jest opcją domyślną, kliknij Utwórz.
   - Jeżeli z wyskakującego menu Układ CSS w wybrano opcję Utwórz nowy plik, kliknij Utwórz, a potem podaj nazwę nowego, zewnętrznego pliku w oknie dialogowym Zapisz plik arkusza stylów jako.
   - Jeżeli z wyskakującego menu Układ CSS w wybrano opcję Połącz z istniejącym plikiem, dodaj ten zewnętrzny plik do pola tekstowego Dołącz plik CSS, klikając ikonę Dodaj arkusz stylów, wypełniając okno dialogowe Dołącz zewnętrzny arkusz stylów i klikając przycisk klikaOK. Gdy skończysz, kliknij Utwórz w oknie dialogowym Nowy dokument.

   Uwaga: *Jeżeli wybierzesz opcję Połącz z istniejącym plikiem, to wskazany plik musi już zawierać reguły CSS.*

   Gdy umieszczasz kod CSS układu w nowym pliku lub łączysz z istniejącym, program Dreamweaver automatycznie łączy ten plik z tworzoną stroną HTML.

   Uwaga: *Komentarze warunkowe IE, które ułatwiają obejście problemów z interpretacją stylów CSS w programie Internet Explorer, pozostaną osadzone w nagłówku nowego dokumentu z układem CSS nawet wtedy, gdy jako położenie kodu CSS wybierze się nowy plik zewnętrzny albo istniejący plik zewnętrzny.*

8. (Opcjonalnie) Podczas tworzenia strony możesz również dołączyć do niej arkusze stylów CSS niezwiązane z kodem CSS samego układu. W tym celu kliknij ikonę Dołącz arkusz stylów nad panelem Dołącz plik CSS i wybierz arkusz stylów CSS.

   Szczegółowe omówienie tego procesu można znaleźć w artykule Davida Powersa Automatyczne dołączanie arkusza stylów do nowych dokumentów.

Dodawanie własnych układów CSS do listy wyborów

1. Utwórz stronę HTML, zawierającą układ CSS, który chcesz dodać do listy wyborów w oknie dialogowym Nowy dokument. Kod CSS tego układu musi się znajdować w nagłówku strony HTML.

   Aby własny układ CSS był zgodny z innymi układami, dołączonymi do programu Dreamweaver, musisz zapisać plik HTML z rozszerzeniem .htm.

2. Dodaj tę stronę HTML do folderu Adobe Dreamweaver CS5\Configuration\BuiltIn\Layouts.
3. (Opcjonalnie) Dodaj obraz podglądu układu (np. plik .gif albo .png) do folderu Adobe Dreamweaver CS5\Configuration\BuiltIn\Layouts. Domyślne obrazy, dołączone do programu Dreamweaver, są w formacie PNG i mają szerokość 227 pikseli, a wysokość 193 piksele.

   Nadaj obrazowi podglądu taką samą nazwę pliku, jak stronie HTML, co pozwoli uniknąć pomyłek. Np. jeżeli plik HTML ma nazwę mojUklad.htm, to obraz z podglądem nazwij mojUklad.png.

4. (Opcjonalnie) Utwórz plik uwag dotyczących niestandardowego układu. W tym celu otwórz folder Adobe Dreamweaver CS5\Configuration\BuiltIn\Layouts_notes, skopiuj jeden z istniejących plików uwag i wklej go w tym samym folderze. Zmień nazwę skopiowanego pliku na nazwę niestandardowego układu. Możesz np. skopiować plik oneColElsCtr.htm i zmienić nazwę jego kopii na mojUklad.htm.mno.
5. (Opcjonalnie) Po utworzeniu pliku notatek dla własnego układu, możesz otworzyć ten plik i podać w nim nazwę i opis układu oraz wskazać obraz podglądu.

- Informacje o stylach CSS
- Tworzenie pustej strony
- Ustawianie domyślnego typu dokumentu i kodowania
- Łączenie z zewnętrznym arkuszem stylów CSS

This site is not authorized to access the Community Everywhere feature.

(cc) BY-NC-SA. Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Copyright © 2013 Adobe Systems Software Ireland Ltd. All rights reserved.
Warunki korzystania | **Prywatność** | **Cookies**

Pomoc programu Dreamweaver / Podstawowe informacje o stylach CSS

Informacje o stylach CSS
Informacje o regułach CSS
Informacje o stylach kaskadowych
Informacje o formatowaniu tekstu i stylach CSS
Informacje o skróconych właściwościach CSS

Do góry

Informacje o stylach CSS

CSS (Cascading Style Sheets) to zbiór reguł formatowania, które sterują wyglądem zawartości na stronie WWW. Sformatowanie strony za pomocą stylów CSS umożliwia rozdzielenie zawartości od prezentacji. Zawartość strony, kod HTML, znajduje się w pliku HTML. Natomiast reguły CSS, które definiują prezentację tego kodu, znajdują się w innym pliku (zewnętrznym arkuszu stylów), albo w innej części dokumentu HTML (zazwyczaj w sekcji nagłówka). Rozdzielenie zawartości i prezentacji znacznie ułatwia scentralizowaną obsługę wyglądu serwisu. Gdy chce się wprowadzić zmiany, nie trzeba modyfikować każdej właściwości na każdej stronie z osobna. Ponadto oddzielenie zawartości od prezentacji pozwala uzyskać prostszy i bardziej przejrzysty kod HTML, co skraca czas wczytywania się stron w przeglądarce i upraszcza nawigację osobom niepełnosprawnym (np. korzystającym z czytników ekranu).

CSS zapewnia elastyczność i kontrolę nad precyzyjnym wyglądem strony. Za pomocą stylów CSS można sterować wieloma właściwościami tekstu, np. czcionkami i ich rozmiarami; pogrubieniem, kursywą, podkreśleniem i cieniem tekstu; kolorem tekstu i kolorem tła; kolorem i podkreśleniem łączy; a także wieloma innymi właściwościami. Sterując czcionkami za pomocą stylu CSS można również zagwarantować bardziej spójną obsługę układu i wyglądu strony w wielu różnych przeglądarkach.

Obok formatowania tekstu, za pomocą stylów CSS można sterować formatem i położeniem elementów blokowych na stronie WWW. Element blokowy to samodzielny fragment zawartości, na ogół oddzielony nowym wierszem na stronie HTML i sformatowany graficznie w postaci bloku. Na przykład znaczniki `h1` (nagłówek 1. rzędu), `p` (akapit) oraz `div` (rozdział) generują elementy blokowe na stronach WWW. Dla elementów blokowych można ustawiać marginesy i krawędzie, umieszczać je w określonym miejscu, dodawać kolor tła, oblewać je tekstem itd. Manipulowanie elementami blokowymi to podstawowa metoda tworzenia układu strony za pomocą stylów CSS.

Do góry

Informacje o regułach CSS

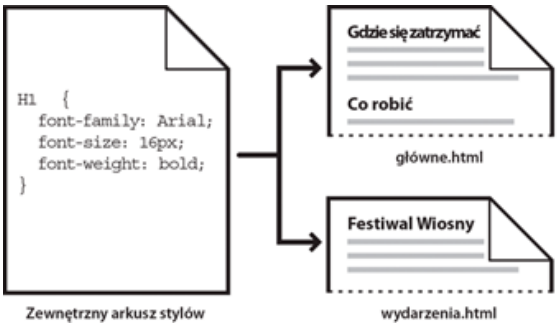
Reguła formatowania CSS składa się dwóch części: selektora i deklaracji (lub, w większości przypadków, bloku deklaracji). Selektor to termin (odnoszący się do takich elementów, jak znacznik `p`, `h1`, nazwa klasy albo identyfikator), który identyfikuje formatowany element. Natomiast blok deklaracji definiuje właściwości stylu. W poniższym przykładzie, `h1` to selektor, a cały tekst w klamrach (`{}`) to blok deklaracji:

```
h1 { font-size: 16 pixels; font-family: Helvetica; font-weight:bold; }
```

Pojedyncza deklaracja składa się z dwóch części: właściwości, np. `font-family` (rodzina czcionek) oraz wartości, np. `Helvetica`. W poprzedniej regule CSS, utworzono styl dla znaczników `h1`: tekst wszystkich znaczników `h1` powiązanych z tym stylem będzie miał rozmiar 16 punktów, czcionkę Helvetica i będzie pogrubiony.

Styl (który pochodzi z reguły lub zbioru reguł) jest przechowywany w innym miejscu, niż tekst, który formatuje. Zazwyczaj jest to zewnętrzny arkusz stylów albo sekcja nagłówka w dokumencie HTML. Zatem jedna reguła dla znaczników `h1` może dotyczyć wielu znaczników

na raz (a w przypadku zewnętrznego arkusza stylów, reguła może dotyczyć jednocześnie wielu znaczników na wielu różnych stronach). Dzięki temu standard CSS ogromnie ułatwia modyfikowanie wyglądu. Uaktualnienie reguły CSS w jednym miejscu powoduje, że formatowanie wszystkich używających jej elementów automatycznie przyjmuje nowy styl.



W programie Dreamweaver można tworzyć następujące rodzaje stylów:

- *Style klasy* umożliwiają stosowanie właściwości stylu do dowolnych elementów na stronie.
- *Style znaczników HTML* zmieniają definicję formatowania poszczególnych znaczników, np. `h1`. Gdy utworzysz lub zmienisz styl CSS dla znacznika `h1`, zmieni się automatycznie cały tekst sformatowany znacznikiem `h1`.
- *Style zaawansowane* zmieniają definicję formatowania pewnych kombinacji elementów albo innych form selektorów, dozwolonych w standardzie CSS (np. selektor `td h2` obowiązuje wtedy, gdy nagłówek `h2` występuje w komórce tabeli). Style zaawansowane zmieniają także formatowanie znaczników, które zawierają określony atrybut `id` (np. style definiowane przez `#mojStyl` obowiązują dla wszystkich znaczników, które zawierają parę atrybut wartość: `id="mojStyl"`).

Reguły CSS mogą być przechowywane w następujących miejscach:

Zewnętrzne arkusze stylów CSS Zbiory reguł CSS, przechowywane w oddzielnym, zewnętrznym pliku CSS (.css), a nie w pliku HTML. Taki plik jest połączony z jedną lub wieloma stronami w serwisie WWW za pomocą łącza albo reguły @import, umieszczanej w sekcji nagłówka dokumentu.

Osadzone arkusze stylów CSS Zbiory reguł CSS, dodane w znaczniku `style` w sekcji nagłówka dokumentu HTML.

Style wewnętrzne Zdefiniowane w poszczególnych wystąpieniach znaczników w dokumencie HTML. (Nie zaleca się stosowania stylów wewnętrznych).

Program Dreamweaver rozpoznaje style zdefiniowane w istniejących dokumentach, jeżeli spełniają one wytyczne CSS. W widoku Projekt program Dreamweaver bezpośrednio renderuje większość zastosowanych stylów. (Jednak wyświetlenie podglądu dokumentu w przeglądarce zapewnia najbardziej precyzyjne renderowanie strony „na żywo”). Niektóre style CSS są różnie renderowane w przeglądarkach Microsoft Internet Explorer, Netscape, Opera, Apple Safari i innych. Niektórych stylów nie obsługuje jak dotąd żadna przeglądarka.

Aby wyświetlić podręcznik „O’Reilly CSS Reference” dołączony do programu Dreamweaver, wybierz polecenie Pomoc > Podręcznik. Następnie wybierz polecenie O’Reilly CSS Reference z wyskakującego menu w panelu Podręcznik.

Do góry

Informacje o stylach kaskadowych

Termin *kaskadowy* odnosi się do sposobu, w jaki przeglądarka ostatecznie wyświetla style dla określonych elementów na stronie internetowej. Za style wyświetlane na stronie internetowej odpowiedzialne są trzy różne źródła: arkusz stylów utworzony przez autora strony, zaznaczenia stylów dostosowane przez użytkownika (jeśli są) i domyślne style przeglądarki. W poprzednich tematach opisane zostało tworzenie stylów dla strony internetowej jako tworzenie strony internetowej i arkusza stylów dołączonego do tej strony. Przeglądarki posiadają też swoje własne domyślne arkusze stylów dyktujące renderowanie stron internetowych, dodatkowo użytkownicy mogą dostosować swoje przeglądarki tworząc

zaznaczenia określające wyświetlanie stron internetowych. Końcowe wyświetlanie strony internetowej jest wynikiem reguły wszystkich trzech źródeł razem wziętych (“kaskadowanie”), co ma na celu renderowanie strony internetowej w optymalny sposób.

Często stosowany znacznik — znacznik akapitu, lub znacznik <p>— ilustruje koncepcję. Domyślnie, przeglądarki posiadają arkusze stylów definiujące czcionkę i rozmiar czcionki dla tekstu akapitu (tzn. tekstu umieszczonego między znacznikami <p> w kodzie HTML). Przykładowo w przeglądarce Internet Explorer cały tekst główny łącznie z tekstem akapitu, domyślnie wyświetlany jest czcionką Times New Roman, Medium.

Jednak, jako autor strony internetowej, możesz utworzyć arkusz stylów nadpisujący domyślny styl czcionki i rozmiar czcionki akapitu. Na przykład w swoim arkuszu stylów możesz utworzyć następującą regułę:

p { font-family: Arial; font-size: small; }

Gdy użytkownik wczytuje stronę, ustawienia czcionki akapitu i rozmiaru czcionki ustawione przez autora strony nadpiszą domyślne ustawienia przeglądarki.

Użytkownicy mogą tworzyć zaznaczenia, aby dostosować wyświetlanie strony w przeglądarce w optymalny sposób do ich własnego używania. Na przykład w przeglądarce Internet Explorer użytkownik może wybrać polecenie z menu Widok > Rozmiar tekstu > Największy, aby powiększyć czcionkę do bardziej czytelnego rozmiaru, jeśli czcionka jest zbyt mała. Ostatecznie (przynajmniej w tym przypadku), wybór użytkownika nadpisuje domyślne style przeglądarki dla czcionki akapitu i rozmiaru czcionki oraz style akapitowe utworzone przez autora strony.

Kolejną ważną częścią stylów kaskadowych jest dziedziczenie. Właściwości dla większości elementów na stronie internetowej są dziedziczone — na przykład znaczniki akapitu dziedziczą określone właściwości ze znaczników treści (body), znaczniki zakresu dziedziczą określone właściwości znaczników akapitowych itd. Zatem, jeśli w swoim arkuszu stylów utworzysz następującą regułę:

body { font-family: Arial; font-style: italic; }

Cały tekst akapitowy na stornie internetowej (także tekst dziedziczący właściwości ze znaczników akapitowych) będzie pisany czcionką Arial, kursywą ponieważ znacznik akapitowy dziedziczy te właściwości ze znaczników body. Możesz, jednak określać reguły bardziej dokładnie i tworzyć style nadpisujące standardową formułę dla dziedziczenia. Na przykład jeśli w swoim arkuszu stylów utworzysz następującą regułę:

body { font-family: Arial; font-style: italic; } p { font-family: Courier; font-style: normal; }

Cały tekst treści (body) będzie pisany czcionką Arial, kursywą *z wyjątkiem* tekstu akapitowego (i jego dziedziczenia), który będzie wyświetlany za pomocą czcionki Courier (nie-kursywa). Technicznie, znacznik akapitu najpierw dziedziczy właściwości ustawione dla znacznika body, ale następnie je ignoruje, ponieważ ma własne zdefiniowane właściwości. Inaczej mówiąc, podczas gdy zwykle elementy strony dziedziczą właściwości z powyższych, bezpośrednia aplikacja właściwości znaczników zawsze powoduje nadpisanie formuły standardowej dla dziedziczenia.

Kombinacja wszystkich współczynników omawianych powyżej, oraz innych współczynników, np. specyfikacja CSS, oraz kolejność reguł CSS, ostatecznie tworzy złożoną kaskadę, gdzie elementy o wyższym priorytecie nadpisują elementy o niższym priorytecie. Więcej informacji na temat reguł rządzących kaskadami, dziedziczeniem i precyzją znajduje się na stronie internetowej www.w3.org/TR/CSS2/cascade.html.

Do góry

Informacje o formatowaniu tekstu i stylach CSS

Domyślnie program Dreamweaver formatuje tekst za pomocą stylów CSS (Cascading Style Sheet). Style nadawane tekstowi za pomocą Inspektora właściwości albo poleceń menu generują reguły CSS, osadzane w nagłówku bieżącego dokumentu.

Panel Style CSS również umożliwia tworzenie reguł i właściwości CSS oraz ich edytowanie. Panel Style CSS zapewnia znacznie bardziej rozbudowane możliwości edycji, niż Inspektor właściwości. Wyświetla wszystkie reguły CSS zdefiniowane w bieżącym dokumencie, zarówno te osadzone w nagłówku dokumentu, jak i te z zewnętrznego arkusza stylów. Firma Adobe zaleca stosowanie panelu Style CSS (zamiast Inspektora właściwości) jako podstawowego narzędzia do tworzenia i edytowania stylów CSS. Dzięki temu kod jest

bardziej przejrzysty i łatwiejszy w utrzymaniu.

Oprócz własnych stylów i arkuszy można stosować w dokumentach arkusze stylów dołączone do programu Dreamweaver.

Samouczek przedstawiający formatowanie tekstu za pomocą stylów CSS można znaleźć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0153_pl.

Do góry

Informacje o skróconych właściwościach CSS

Specyfikacja CSS umożliwia tworzenie stylów w krótszej notacji. Nazywa się to *skróconą składnią CSS*. Skrócona składnia CSS umożliwia podanie wartości kilku właściwości w jednej deklaracji. Na przykład właściwość `font` umożliwia ustawienie w jednym wierszu właściwości `font-style`, `font-variant`, `font-weight`, `font-size`, `line-height` oraz `font-family`.

Korzystając ze skróconej składni CSS należy pamiętać, że opcje pominięte w skróconej właściwości CSS otrzymają wartości domyślne. Może to spowodować nieprawidłowe wyświetlanie stron, jeżeli do tego samego znacznika przypisano dwie lub więcej reguł CSS.

Np. przedstawiona poniżej reguła h1 stosuje pełną składnię CSS. Należy zauważyć, że właściwości `font-variant`, `font-stretch`, `font-size-adjust` oraz `font-style` otrzymały wartości domyślne.

h1 { font-weight: bold; font-size: 16pt; line-height: 18pt; font-family: Arial; font-variant: normal; font-style: normal; font-stretch: normal; font-size-adjust: none }

Ta sama reguła w postaci pojedynczej właściwości o składni skróconej wygląda następująco:

h1 { font: bold 16pt/18pt Arial }

Gdy stosuje się notację skróconą, właściwości pominięte przyjmują wartości domyślne. Zatem w poprzednim przykładzie pominięto właściwości `font-variant`, `font-style`, `font-stretch` oraz `font-size-adjust`.

Jeżeli style zdefiniowano w więcej niż jednym miejscu (np. osadzone zarówno w stronie HTML, jak i zaimportowane z zewnętrznego arkusza stylów) i użyto kombinacji pełnej i skróconej składni CSS, to trzeba pamiętać, że właściwości pominięte w regule skróconej mogą *kaskadowo* przesłaniać właściwości bezpośrednio zdefiniowane w innej regule.

Dlatego też program Dreamweaver domyślnie stosuje pełną notację składni CSS. Pozwala to uniknąć potencjalnych problemów wynikłych z przesłonięcia reguły w notacji pełnej przez regułę w notacji skróconej. Otwierając w programie Dreamweaver stronę WWW zapisaną w skróconej notacji CSS należy pamiętać, że program utworzy nowe reguły CSS w składni pełnej. Sposób, w jaki program Dreamweaver tworzy i edytuje reguły CSS, można zmienić w preferencjach edycji CSS w kategorii Style CSS okna dialogowego Preferencje (Edycja > Preferencje w systemie Windows lub Dreamweaver > Preferencje w systemie Macintosh).

Uwaga: *Panel Style CSS tworzy style tylko w notacji pełnej. Jeżeli tworzysz stronę lub arkusz stylów CSS za pomocą panelu Style CSS, pamiętaj, że ręczne programowanie skróconych reguł CSS może spowodować przesłonięcie reguł w pełnej składni przez reguły w skróconej składni. Dlatego też należy tworzyć własne style, używając pełnej notacji CSS.*

- Posługiwanie się znacznikami DIV
- Tworzenie układu strony za pomocą stylów CSS
- Samouczek przedstawiający podstawy stylów CSS
- Stosowanie, usuwanie lub zmiana nazwy stylów klasy
- Dodawanie i formatowanie tekstu
- Panel Style CSS
- Tworzenie nowej reguły CSS
- Samouczek przedstawiający formatowanie tekstu za pomocą stylów CSS

This site is not authorized to access the Community Everywhere feature.

(cc) BY-NC-SA. Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Copyright © 2013 Adobe Systems Software Ireland Ltd. All rights reserved.

Efekty przejścia CSS3

Panel Przejścia CSS umożliwia tworzenie, modyfikowanie i usuwanie efektów przejścia CSS3.

Aby utworzyć efekt przejścia CSS3, należy zdefiniować klasę przejścia. Robi się to, przypisując odpowiednie wartości tym właściwościom elementu, które sterują przejściem. Jeśli przed przystąpieniem do tworzenia klasy przejścia był już zaznaczony element, to klasa przejścia zostanie automatycznie zastosowana do tego elementu.

Wygenerowany kod CSS można dodać do bieżącego dokumentu albo wybrać zewnętrzny plik CSS.

Tworzenie i stosowanie efektu przejścia CSS3

Do góry

1. (Opcjonalnie) Zaznacz element (akapit, nagłówek itp.), do którego chcesz zastosować efekt przejścia. Można również utworzyć przejście, a dopiero później zastosować je do elementu.

2. Wybierz polecenie Okno > Przejścia CSS.

3. Kliknij ikonę ✚.

4. Utwórz klasę przejścia, korzystając z opcji w oknie dialogowym Nowe przejście.

   Reguła docelowa Wpisz nazwę selektora. Selektorem może być dowolny selektor CSS, np. znacznik, reguła, identyfikator lub selektor złożony. Na przykład aby zastosować efekty przejścia do wszystkich znaczników `<hr>`, wpisz selektor `hr`.

   Przejście podczas Wybierz stan, do którego chcesz zastosować przejście. Na przykład aby efekt przejścia był stosowany wtedy, gdy kursor myszy przesuwa się nad element, należy użyć opcji `hover`.

   Użyj tego samego efektu przejścia dla wszystkich właściwości Wybranie tej opcji umożliwia użycie tych samych wartości parametrów Czas trwania, Pauza i Funkcja regulacji czasu dla wszystkich właściwości CSS, które mają podlegać przejściu.

   Użyj innego efektu przejścia dla każdej właściwości Wybranie tej opcji umożliwia podawanie osobnych wartości parametrów Czas trwania, Pauza i Funkcja regulacji czasu dla poszczególnych właściwości CSS, które mają podlegać przejściu.

   Właściwość Kliknij ikonę ✚, aby dodać właściwość CSS do efektu przejścia.

   Czas trwania Wprowadź czas trwania efektu przejścia w sekundach (s) lub milisekundach (ms).

   Pauza Określa czas oczekiwania (w sekundach lub milisekundach) na rozpoczęcie efektu przejścia.

   Funkcja regulacji czasu Wybierz styl przejścia spośród dostępnych opcji.

   Wartość końcowa Końcowa wartość efektu przejścia. Aby na przykład po zakończeniu efektu przejścia rozmiar czcionki zwiększył się do 40 pikseli, należy podać wartość 40 px dla właściwości „font-size”.

   Wybierz położenie przejścia Aby osadzić styl w bieżącym dokumencie, wybierz opcję Tylko ten dokument.

   Jeśli chcesz utworzyć zewnętrzny arkusz stylów dla kodu CSS3, wybierz opcję Nowy plik z arkuszem stylów. Po kliknięciu opcji Utwórz przejście program poprosi o określenie miejsca, w którym ma zostać zapisany nowy plik CSS. Nowo utworzony arkusz stylów jest dodawany do menu Wybierz położenie przejścia.

Edytowanie efektów przejścia CSS3

Do góry

1. Przejdź do panelu Przejścia CSS i zaznacz efekt przejścia, który chcesz edytować.
2. Kliknij ikonę .
3. Posługując się oknem dialogowym Edytuj przejście, zmodyfikuj wprowadzone wcześniej wartości przejścia.

Wyłączanie notacji skróconej CSS dla przejść

Do góry

1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje.
2. Wybierz opcję Style CSS.
3. W sekcji Użyj skrótów dla odznacz pozycję Przejście.

(cc) BY-NC-SA. Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Dodawanie właściwości do reguły CSS

Właściwości można dodawać do reguł za pomocą panelu Style CSS.

1. Otwórz panel Style CSS (Okno > Style CSS), zaznacz regułę w panelu Wszystkie reguły (w trybie Wszystko) lub zaznacz właściwość w panelu Podsumowanie zaznaczenia (w trybie Bieżący).
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Jeżeli w panelu Właściwości włączony jest widok Pokaż tylko właściwości ustawione, kliknij łącze Dodaj właściwości i dodaj właściwość.
   - Jeżeli w panelu Właściwości włączony jest widok Kategoria albo Lista, wprowadź wartość dla właściwości, którą chcesz dodać.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Stosowanie, usuwanie lub zmiana nazwy stylów klasy CSS

Stosowanie stylu klasy CSS
Usuwanie stylu klasy z zaznaczenia
Zmiana nazwy stylu klasy

Style klasowe to jedyny rodzaj stylu CSS, który można zastosować do każdego tekstu w dokumencie, niezależnie od znacznika, który tym tekstem steruje. Panel Style CSS wyświetla wszystkie style klasowe, skojarzone z bieżącym dokumentem. Ich nazwy poprzedzone są kropką [.]. Style klasowe są widoczne również w wyskakującym menu Styl w Inspektorze właściwości.

Większość stylów uaktualnia się natychmiast, należy jednak obejrzeć podgląd strony w przeglądarce, aby sprawdzić, czy efekty zastosowania stylu odpowiadają oczekiwaniom. Jeżeli do tego samego tekstu zastosuje się dwa lub więcej stylów, to może dojść między nimi do konfliktu, powodującego nieoczekiwane rezultaty.

Oglądając podgląd stylów zdefiniowanych w zewnętrznym arkuszu CSS, pamiętaj o zapisaniu tego arkusza stylów. Dzięki temu twoje zmiany zostaną wprowadzone do podglądu strony w przeglądarce.

Stosowanie stylu klasy CSS

Do góry

1. Zaznacz tekst w dokumencie, do którego chcesz zastosować styl CSS.

   Jeżeli chcesz zastosować styl do całego akapitu, to umieść punkt wstawiania w tym akapicie.

   Jeżeli zaznaczysz tekst w jednym akapicie, to styl CSS będzie dotyczył tylko tego zaznaczenia.

   Aby wskazać konkretny znacznik, do którego ma zostać zastosowany styl CSS, zaznacz ten znacznik w przyborniku znaczników, który znajduje się na dole po lewej stronie okna dokumentu.

2. Aby zastosować styl klasowy, wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Otwórz panel Style CSS (Okno > Style CSS) w trybie Wszystko. Kliknij nazwę stylu, który chcesz zastosować, prawym przyciskiem myszy i wybierz polecenie Zastosuj z kontekstowego menu.
   - Przejdź do Inspektora właściwości HTML. Z wyskakującego menu Klasa wybierz styl klasy, który chcesz zastosować.
   - Kliknij zaznaczony tekst w oknie dokumentu prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Macintosh). Z kontekstowego menu wybierz polecenie Style CSS, a następnie nazwę stylu, który chcesz zastosować.
   - Wybierz polecenie Format > Style CSS. Z podmenu wybierz nazwę stylu, który chcesz zastosować.

Usuwanie stylu klasy z zaznaczenia

Do góry

1. Zaznacz obiekt lub tekst, z którego chcesz usunąć styl.
2. Przejdź do Inspektora właściwości HTML (Okno > Właściwości), otwórz wyskakujące menu Klasa i wybierz polecenie Brak.

Zmiana nazwy stylu klasy

Do góry

1. Otwórz panel Style CSS. Kliknij prawym przyciskiem myszy styl klasowy CSS, którego nazwę chcesz zmienić. Wybierz polecenie Zmień nazwę klasy.
   Nazwę klasy możesz również zmieniać, wybierając polecenie Zmień nazwę klasy z menu opcji w panelu Style CSS.
2. W oknie dialogowym Zmień nazwę klasy sprawdź, czy styl, którego nazwę chcesz zmienić, został zaznaczony w wyskakującym menu Zmień nazwę klasy.
3. W polu tekstowym Nowa nazwa wpisz nową nazwę klasy i kliknij przycisk OK.

   Jeżeli klasa, której nazwę zmieniasz, jest osadzona w sekcji nagłówka bieżącego dokumentu, program Dreamweaver zmieni nazwę klasy oraz wszystkich wystąpień tej klasy w bieżącym dokumencie. Jeżeli klasa, której nazwę zmieniasz, znajduje się w zewnętrznym pliku CSS, Dreamweaver otworzy ten plik i zmieni w nim nazwę klasy. Dreamweaver otworzy również okno Znajdź i zastąp dla całego serwisu, w którym można wyszukać wszystkie wystąpienia starej nazwy klasy w serwisie.

Więcej tematów Pomocy
[druk]Informacje o stylach CSS

(cc) BY-NC-SA

Sprawdzanie problemów z renderowaniem stylów CSS w różnych przeglądarkach

Przeprowadź kontrolę zgodności przeglądarki.
Zaznaczanie elementu, w którym wykryto problem
Przechodzenie do następnego albo poprzedniego problemu wykrytego w kodzie
Wybieranie przeglądarek, względem których Dreamweaver ma przeprowadzać kontrolę
Wyłączanie problemu z kontroli zgodności przeglądarki
Edytowanie listy ignorowanych problemów
Zapisywanie raportu z kontroli zgodności przeglądarki
Wyświetlanie w przeglądarce raportu z kontroli zgodności przeglądarki
Otwieranie serwisu Adobe CSS Advisor

Funkcja Kontrola zgodności przeglądarki ułatwia wykrywanie takich kombinacji kodu HTML i CSS, które mogą powodować problemy w niektórych przeglądarkach. Gdy uruchomisz funkcję kontroli dla otwartego pliku, Dreamweaver przeskanuje ten plik i zgłosi potencjalne problemy z interpretacją stylów CSS w panelu Wyniki. Prawdopodobieństwo wystąpienia błędu jest sygnalizowane zgodnie z trzystopniową skalą, oznaczaną w postaci kółka wypełnionego w jednej czwartej, w połowie albo całkowicie. Kółko wypełnione w jednej czwartej oznacza potencjalną możliwość wystąpienia błędu, a kółko całkowicie wypełnione oznacza, błąd wystąpi z dużym prawdopodobieństwem. Dla każdego znalezionego błędu, Dreamweaver podaje odsyłacz do dotyczącej go dokumentacji w serwisie Adobe CSS Advisor. Jest to serwis zawierający szczegółowe informacje o powszechnie znanych błędach interpretacji stylów w przeglądarkach oraz sposoby ich naprawienia.

Funkcja kontroli zgodności domyślnie sprawdza następujące przeglądarki: Firefox 1.5; Internet Explorer (Windows) 6.0 i 7.0; Internet Explorer (Macintosh) 5.2; Netscape Navigator 8.0; Opera 8.0 i 9.0; Safari 2.0.

Ta funkcja zastąpiła wcześniejszą funkcję Kontrola docelowej przeglądarki, zachowując jej możliwości weryfikacji stylów CSS. Nowa funkcja kontroli nadal testuje kod dokumentu, sprawdzając, czy zawiera on właściwości lub wartości nieobsługiwane przez docelowe przeglądarki.

Problemy z obsługą stylów w przeglądarce dzielą się na trzy poziomy:

- Błąd oznacza kod CSS, który może spowodować poważny, dostrzegalny problem w konkretnej przeglądarce, np. zniknięcie części obrazu. (Błąd to domyślne oznaczenie problemów z obsługą w przeglądarkach; zatem niekiedy kod o nieznanym efekcie będzie również sygnalizowany jako błąd).
- Ostrzeżenie oznacza, że dany fragment kodu CSS nie jest obsługiwany przez określoną przeglądarkę, ale nie spowoduje poważnych problemów z wyświetlaniem.
- Komunikat informacyjny oznacza, że kod nie jest obsługiwany przez daną przeglądarkę, ale nie ma to żadnego widocznego efektu.

Kontrole zgodności z przeglądarką nie powodują żadnych zmian w dokumencie.

Przeprowadź kontrolę zgodności przeglądarki.

Do góry

❖ Wybierz polecenie Plik > Sprawdź stronę > Zgodność przeglądarki.

Zaznaczanie elementu, w którym wykryto problem

Do góry

❖ Dwukrotnie kliknij problem w panelu Wyniki.

Przechodzenie do następnego albo poprzedniego problemu wykrytego w kodzie

Do góry

❖ Wybierz polecenie Następny problem albo Poprzedni problem z menu Kontrola zgodności przeglądarki na pasku narzędziowym Dokument.

Wybieranie przeglądarek, względem których Dreamweaver ma przeprowadzać kontrolę

Do góry

1. Otwórz panel Wyniki (Okno > Wyniki) i kliknij zakładkę Kontrola zgodności przeglądarki.
2. Kliknij zieloną strzałkę w lewym górnym rogu panelu Wyniki i wybierz Ustawienia.
3. Zaznacz pole wyboru obok każdej przeglądarki, która ma być uwzględniona w kontroli.
4. Dla każdej zaznaczonej przeglądarki wybierz z odpowiedniego menu wersję minimalną, podlegającą kontroli.

   Np. aby sprawdzić, czy błędy z interpretacją kodu CSS mogą wystąpić w przeglądarce Internet Explorer 5.0 i nowszych wersjach oraz Netscape Navigator 7.0 i nowszych wersjach, zaznacz pola wyboru obok nazw tych przeglądarek i wybierz 5.0 z wyskakującego menu Internet Explorer oraz 7.0 z wyskakującego menu Netscape.

Wyłączanie problemu z kontroli zgodności przeglądarki

Do góry

1. Przeprowadź kontrolę zgodności przeglądarki.
2. Otwórz panel Wyniki. Kliknij problem, który chcesz wyłączyć z kontroli, prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Macintosh).
3. Z kontekstowego menu wybierz polecenie Ignoruj problem.

Edytowanie listy ignorowanych problemów

Do góry

1. Otwórz panel Wyniki (Okno > Wyniki) i kliknij zakładkę Kontrola zgodności przeglądarki.
2. Kliknij zieloną strzałkę w lewym górnym rogu panelu Wyniki i wybierz Edytuj listę ignorowanych problemów.
3. W pliku Exceptions.xml odszukaj problem, który chcesz usunąć z listy ignorowanych problemów i usuń go.
4. Zapisz i zamknij plik Exceptions.xml.

Zapisywanie raportu z kontroli zgodności przeglądarki

Do góry

1. Przeprowadź kontrolę zgodności przeglądarki..
2. Kliknij przycisk Zapisz raport, umieszczony po lewej stronie panelu Wyniki.
   Jeśli zatrzymasz wskaźnik nad przyciskami w panelu Wyniki, program wyświetli ich opis.

   Uwaga: *Raporty nie są zapisywane automatycznie. Jeżeli chcesz zachować egzemplarz raportu, musisz wykonać powyższą procedurę.*

Wyświetlanie w przeglądarce raportu z kontroli zgodności przeglądarki

Do góry

1. Przeprowadź kontrolę zgodności przeglądarki.
2. Kliknij przycisk Przeglądaj raport, umieszczony po lewej stronie panelu Wyniki.
   Jeśli zatrzymasz wskaźnik nad przyciskami w panelu Wyniki, program wyświetli ich opis.

Otwieranie serwisu Adobe CSS Advisor

Do góry

1. Otwórz panel Wyniki (Okno > Wyniki) i kliknij zakładkę Kontrola zgodności przeglądarki.
2. Kliknij przycisk tekst łącza, umieszczonego po prawej stronie u dołu panelu.

Więcej tematów Pomocy

Serwis z poradami na temat CSS

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Konwertowanie stylu CSS wewnątrz znacznika na regułę CSS

Stosowanie stylów wewnętrznych jest niewskazane. Aby uzyskać większą przejrzystość i lepszą organizację kodu CSS, można przekonwertować wewnętrzne style CSS na reguły CSS umieszczone w sekcji nagłówka dokumentu albo w zewnętrznym arkuszu stylów.

1. Przejdź do widoku kodu (Widok > Kod) i zaznacz cały atrybut stylu, zawierający wewnętrzny styl CSS, który chcesz przekonwertować.
2. Kliknij prawym przyciskiem myszy i wybierz polecenie Style CSS > Konwertuj wewnętrzny styl CSS na regułę.
3. W oknie dialogowym Konwertuj wewnętrzny styl CSS, wpisz nazwę klasy dla nowej reguły, a następnie wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wskaż arkusz stylów, w którym chcesz umieścić nową regułę CSS i kliknij przycisk OK.
   - Wybierz sekcję nagłówka dokumentu jako położenie nowej reguły CSS, a następnie kliknij przycisk OK.

   Reguły można również konwertować za pomocą paska narzędziowego Kodowanie. Pasek Kodowanie jest dostępny tylko w widoku kodu.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Włączanie i wyłączanie właściwości CSS

Funkcja Włącz/Wyłącz właściwość CSS umożliwia przekształcanie części kodu CSS w komentarze bezpośrednio w panelu Style CSS, bez potrzeby modyfikowania kodu. Przekształcenie części kodu CSS w komentarze pozwala sprawdzić, jaki wpływ mają poszczególne właściwości i wartości na wygląd strony.

Wyłączenie właściwości CS5 powoduje, że program Dreamweaver dodaje do niej znaczniki komentarza CSS i etykietę [wyłączone]. Tak wyłączoną właściwość CSS można łatwo usunąć albo ponownie włączyć.

Pod adresem http://www.adobe.com/go/dwcs5css_pl dostępny jest film wideo dotyczący posługiwania się funkcją Włącz/Wyłącz właściwość CSS, przygotowany przez zespół inżynierów programu Dreamweaver.

1. Przejdź do sekcji Właściwości w panelu Style CSS (Okno > Style CSS). Zaznacz właściwość, którą chcesz wyłączyć.
2. Kliknij ikonę Włącz/Wyłącz właściwość CSS, znajdującą się w prawym dolnym rogu sekcji Właściwości. Ikona ta pojawi się również po zawieszeniu kursora myszy po lewej stronie danej właściwości.

   Po kliknięciu ikony Włącz/Wyłącz właściwość CSS, obok właściwości pojawi się ikona Wyłączone. Aby ponownie włączyć właściwość, kliknij ikonę Wyłączone albo kliknij właściwość prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Macintosh) i wybierz polecenie Włącz.
3. (Opcjonalnie) Aby włączyć lub usunąć wszystkie wyłączone właściwości w wybranej regule, kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Macintosh OS) dowolną właściwość lub regułę, w której znajdują się wyłączone właściwości. Wybierz polecenie „Włącz wszystkie wyłączone elementy w zaznaczonej regule” albo „Usuń wszystkie wyłączone elementy w zaznaczonej regule”.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Edytowanie reguły CSS

Edytowanie reguły w panelu Style CSS (w trybie Bieżący)
Edytowanie reguły w panelu Style CSS (w trybie Wszystko)
Zmiana nazwy selektora CSS

Edytować można zarówno reguły osadzone, jak i reguły zewnętrzne zastosowane w dokumencie.

Edytując arkusz stylów CSS, który kontroluje tekst w dokumencie, bezpośrednio modyfikujesz formatowanie całego tekstu, którym steruje dany arkusz stylów. Edytowanie zewnętrznego arkusza stylów powoduje zmiany we wszystkich dokumentach, które są z nim połączone.

Możesz ustawić edytor zewnętrzny, który będzie służył do edytowania stylów.

Edytowanie reguły w panelu Style CSS (w trybie Bieżący)

Do góry

1. Otwórz panel Style CSS, wybierając polecenie Okno > Style CSS.
2. Kliknij przycisk Bieżący na górze panelu Style CSS.
3. Zaznacz element tekstowy na bieżącej stronie, aby wyświetlić jego właściwości.
4. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Dwukrotnie kliknij właściwość w panelu Podsumowanie zaznaczenia, aby wyświetlić okno dialogowe Definicja reguły CSS. Następnie wprowadź zmiany.
   - Zaznacz właściwość w panelu Podsumowanie zaznaczenia i zmodyfikuj ją w panelu Właściwości, umieszczonym na dole.
   - Zaznacz regułę w panelu Reguły, a następnie zmodyfikuj jej właściwości w panelu Właściwości, umieszczonym na dole.

     Uwaga: *Reakcję na dwukrotne kliknięcie przy edycji stylów można zmienić, podobnie jak inne reakcje programu Dreamweaver, za pomocą preferencji.*

Edytowanie reguły w panelu Style CSS (w trybie Wszystko)

Do góry

1. Otwórz panel Style CSS, wybierając polecenie Okno > Style CSS.
2. Kliknij przycisk Wszystko na górze panelu Style CSS.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Dwukrotnie kliknij regułę w panelu Wszystkie reguły, aby wyświetlić okno dialogowe Definicja reguły CSS. Następnie wprowadź zmiany.
   - Zaznacz regułę w panelu Wszystkie reguły, a następnie zmodyfikuj jej właściwości w panelu Właściwości, umieszczonym na dole.
   - Zaznacz regułę w panelu Wszystkie reguły, a następnie kliknij przycisk Edytuj styl, umieszczony w prawym dolnym rogu panelu Style CSS.

     Uwaga: *Reakcję na dwukrotne kliknięcie przy edycji stylów można zmienić, podobnie jak inne reakcje programu Dreamweaver, za pomocą preferencji.*

Zmiana nazwy selektora CSS

Do góry

1. Otwórz panel Style CSS w trybie Wszystko i zaznacz selektor, który chcesz zmienić.
2. Kliknij selektor jeszcze raz, aby włączyła się edycja jego nazwy.
3. Wprowadź zmiany i naciśnij klawisz Enter (Windows) lub Return (Macintosh).

Więcej tematów Pomocy
Ustawianie właściwości tekstu w Inspektorze właściwości

(cc) BY-NC-SA

Edytowanie arkusza stylów CSS

Arkusz stylów CSS na ogół zawiera przynajmniej jedną regułę. Możesz edytować poszczególne reguły w arkuszu za pomocą panelu Style CSS, albo pracować bezpośrednio w samym arkuszu stylów CSS.

1. Otwórz panel Style CSS (Okno > Style CSS) i wybierz tryb Wszystko.
2. w panelu Wszystkie reguły, dwukrotnie kliknij nazwę arkusza stylów, który chcesz edytować.
3. Zmodyfikuj arkusz stylów w oknie dokumentu i zapisz go.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

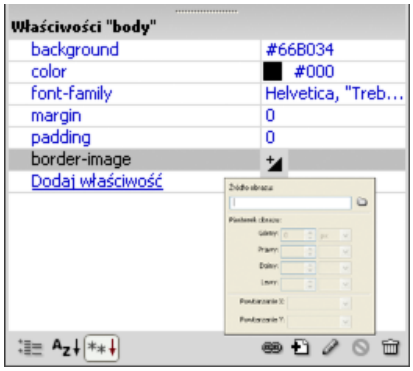
Rozszerzona obsługa standardu CSS3 w panelu stylów CSS (CS5.5)

Stosowanie właściwości CSS3 za pomocą wyskakującego panelu
Określanie wielu zbiorów wartości
Położenie właściwości w widoku Kategoria
Zapewnianie zgodności z przeglądarkami
Podgląd zmian w widoku aktywnym

W panelu CSS wprowadzono wyskakujący panel do obsługi następujących właściwości:

- text-shadow
- box-shadow
- border-radius
- border-image

Opcje dostępne w wyskakującym panelu gwarantują prawidłowe zastosowanie właściwości nawet wtedy, gdy użytkownik nie zna ich składni w standardzie W3C.



Wyskakujący panel z opcjami właściwości CSS3 „border-image”

Stosowanie właściwości CSS3 za pomocą wyskakującego panelu

Do góry

❖ Kliknij ikonę „+” odpowiadającą danej właściwości. Skorzystaj z opcji w wyskakującym panelu, aby zastosować tę właściwość.

Określanie wielu zbiorów wartości

Do góry

Właściwości CSS3 takie jak „text-shadow” obsługują wiele zbiorów wartości. Na przykład: text-shadow: 3px 3px #000, -3px -3px #0f0;

Jeśli określi się wiele zbiorów wartości w widoku Kod, a następnie otworzy wyskakujący panel do edycji, wyświetlony zostanie tylko pierwszy zbiór wartości. Edycja zbioru wartości w wyskakującym panelu powoduje zmodyfikowanie tylko pierwszego zbioru wartości w widoku Kod. Pozostałe zbiory wartości nie ulegają zmianie i są stosowane w takiej formie, w jakiej zostały zapisane w kodzie.

Położenie właściwości w widoku Kategoria

Do góry

W widoku kategorii właściwość text-shadow jest wymieniona w kategorii Czcionka.Właściwości box-shadow, border-radius i border-image znajdują się w kategorii Krawędź.

Zapewnianie zgodności z przeglądarkami

Do góry

Program Dreamweaver CS5.5 obsługuje również implementacje właściwości box-shadow, border-radius i border-image specyficzne dla różnych przeglądarek (Webkit, Mozilla).

W widoku Kategoria, w kategoriach odpowiadających poszczególnym przeglądarkom, dostępne są opcje umożliwiające zapewnienie zgodności z tymi właściwościami. Na przykład aby zapewnić zgodność z implementacją właściwości border-image w przeglądarkach Mozilla, edytuj pozycję -moz-border-image w kategorii Mozilla.

Do góry

Podgląd zmian w widoku aktywnym

Zmiany dokonane we właściwościach CSS nie są wyświetlane w widoku Projekt. Aby obejrzeć podgląd zmian, przejdź do widoku aktywnego. W widoku aktywnym można również wprowadzać drobne zmiany edycyjne właściwości CSS3. Efekty tych zmian są natychmiast widoczne w widoku aktywnym.

Widok aktywny obsługuje następujące właściwości CSS3:

- text-shadow
- border-radius
- -webkit-box-shadow
- -webkit-border-image

Adobe poleca

Tutaj można opublikować własne samouczki

Rozszerzona obsługa specyfikacji CSS3 w programie DW CS5.5
Preran Kurnool
Obsługa właściwości text-shadow, box-shadow, border-radius oraz border-image

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Formatowanie kodu CSS

Ustawianie preferencji formatowania kodu CSS
Ręczne formatowanie kodu w arkuszu stylów CSS
Ręczne formatowanie osadzonego kodu CSS

Możesz ustawić preferencje, sterujące formatem kodu CSS gdy tworzysz lub edytujesz regułę CSS za pomocą interfejsu programu Dreamweaver. Można np. ustawić preferencje, które będą umieszczać właściwości CSS w oddzielnych wierszach, wstawiać puste wiersze między regułami CSS itd.

Gdy ustawisz preferencje formatowania kodu CSS, to będą one automatycznie stosowane do wszystkich nowo tworzonych reguł CSS. Można jednak zastosować te preferencje ręcznie, tylko do poszczególnych dokumentów. Takie rozwiązanie może być przydatne w przypadku starszych dokumentów HTML lub CSS, które wymagają sformatowania.

Uwaga: *Preferencje formatowania kodu CSS dotyczą tylko reguł CSS w zewnętrznych albo osadzonych arkuszach stylów (nie dotyczą stylów wewnętrznych).*

Ustawianie preferencji formatowania kodu CSS

Do góry

1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje.
2. W oknie dialogowym Preferencje wybierz kategorię Format kodu.
3. Kliknij przycisk CSS obok opcji Formatowanie zaawansowane.
4. W oknie dialogowym Opcje formatu kodu źródłowego CSS zaznacz opcje, które chcesz zastosować do swojego kodu CSS. Poniżej znajduje się okno Podgląd, które wyświetla podgląd efektu wybranych opcji w kodzie CSS.
   Właściwości wcięcia Ustawia wartość wcięcia właściwości w obrębie reguły. Do wyboru są tabulatory lub spacje.

   Każda właściwość w oddzielnym wierszu Umieszcza każdą właściwość reguły w oddzielnym wierszu.

   Nawias otwierający w oddzielnym wierszu Umieszcza otwierający nawias reguły w innym wierszu, niż selektor.

   Tylko jeśli więcej niż 1 właściwość Umieszcza reguły złożone z jednej właściwości w tym samym wierszu, co selektor.

   Wszystkie selektory reguły w tym samym wierszu Umieszcza wszystkie selektory danej reguły w tym samym wierszu

   Pusty wiersz między regułami Wstawia puste wiersze między poszczególnymi regułami.
5. Kliknij przycisk OK.

Uwaga: *Opcje formatowania kodu CSS dziedziczą również ustawienia preferencji 'Typ podziałów wierszy', które ustawiono w kategorii Format kodu w oknie dialogowym Preferencje.*

Ręczne formatowanie kodu w arkuszu stylów CSS

Do góry

1. Otwórz arkusz stylów CSS.
2. Wybierz polecenie Polecenia > Zastosuj formatowanie źródła.

   Opcje formatowania ustawione w preferencjach formatowania kodu CSS zostaną zastosowane do całego dokumentu. Nie można formatować poszczególnych zaznaczeń.

Ręczne formatowanie osadzonego kodu CSS

Do góry

1. Otwórz stronę HTML, która zawiera kod CSS osadzony w sekcji nagłówka dokumentu.
2. Zaznacz dowolną część kodu CSS.
3. Wybierz polecenie Polecenia > Zastosuj formatowanie źródła do zaznaczenia.

   Opcje formatowania ustawione w preferencjach formatowania kodu CSS zostaną zastosowane do wszystkich reguł CSS w sekcji nagłówka bieżącego dokumentu.

   Uwaga: *Możesz też wybrać polecenie Polecenia > Zastosuj formatowanie źródła, aby sformatować cały dokument zgodnie z ustawieniami preferencji formatowania kodu.*

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Inspekcja stylów CSS w widoku aktywnym

Tryb inspekcji w połączeniu z widokiem aktywnym umożliwia szybkie identyfikowanie elementów HTML i związanych z nimi stylów CSS. Przy włączonym trybie inspekcji można umieścić kursor myszy nad blokowym elementami na stronie, aby wyświetlić ich atrybuty modelu blokowego CSS.

Uwaga: *Więcej informacji o modelu blokowym CSS zawiera Specyfikacja CSS 2.1.*

Oprócz wyświetlania graficznej reprezentacji modelu blokowego w trybie inspekcji można również wykorzystać możliwości panelu Style CSS, umieszczając kursor myszy nad elementami w oknie dokumentu. Gdy panel Style CSS jest otwarty w trybie Bieżący, umieszczenie kursora myszy nad elementem na stronie spowoduje automatyczne uaktualnienie reguł i właściwości w panelu. Pozwala to sprawdzić reguły i właściwości danego elementu. Uaktualniane są również wszystkie inne panele i widoki związane z elementem, nad którym znajduje się kursor myszy (np. widok Kod, selektor znaczników, Inspektor właściwości itp.).

1. Mając dokument otwarty w oknie Dokument, kliknij przycisk Inspekcja (znajdujący się obok przycisku Widok aktywny na pasku narzędziowym Dokument).

   Uwaga: *Jeśli widok aktywny nie był włączony, to tryb inspekcji automatycznie go uaktywni.*

2. Umieść kursor myszy nad elementami na stronie, aby wyświetlić model blokowy CSS. Tryb Inspekcja podświetla różnymi kolorami krawędzie, marginesy, odstęp wewnętrzny i zawartość.
3. (Opcjonalnie) Naciśnij klawisz strzałki w lewo na klawiaturze komputera, aby podświetlić element macierzysty podświetlonego w danym momencie elementu. Naciśnij klawisz strzałki w prawo, aby powrócić do podświetlania elementu potomnego.
4. (Opcjonalnie) Kliknij element, aby zablokować wybór podświetlenia.

   Uwaga: *Kliknięcie elementu i zablokowanie wyboru podświetlenia powoduje wyłączenie trybu inspekcji.*

Adobe poleca

Tutaj można opublikować własne samouczki

Dreamweaver CS5 — Inspekcja CSS
Scott Fegette, menedżer produktu ds. programu Dreamweaver
Samouczek wideo prezentujący korzystanie z funkcji Inspekcja CSS

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Łączenie z zewnętrznym arkuszem stylów CSS

Gdy edytujesz zewnętrzny arkusz stylów CSS, wszystkie dokumenty połączone z tym arkuszem są uaktualniane zgodnie z wprowadzanymi zmianami. Style CSS znajdujące się w dokumencie można wyeksportować, aby utworzyć nowy arkusz stylów CSS, a następnie dołączyć go lub dodać łącze do tego arkusza. Pozwoli to stosować zawarte w nim style.

Do stron można dołączyć każdy arkusz stylów, który został utworzony w serwisie lub skopiowany do niego. Do programu Dreamweaver dołączono ponadto gotowe arkusze stylów, które można automatycznie przenieść do serwisu i dołączać do stron.

1. Otwórz panel Style CSS, wykonując jedną z poniższych czynności:
   - Wybierz polecenie Okno > Style CSS.
   - Naciśnij klawisze Shift + F11.
2. Kliknij przycisk Dołącz arkusz stylów w panelu Style CSS. Przycisk znajduje się w prawym dolnym rogu panelu.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij przeglądaj, aby przejść do zewnętrznego arkusza stylów CSS.
   - Wpisz ścieżkę do arkusza stylów w polu Plik/URL.
4. W sekcji Dodaj jako, wybierz jedną z poniższych opcji:
   - Aby utworzyć połączenie między bieżącym dokumentem, a zewnętrznym arkuszem stylów, wybierz opcję Połącz. Spowoduje to utworzenie znacznika LINK z atrybutem href w kodzie HTML wraz z odwołaniem do adresu URL, pod którym znajduje się opublikowany arkusz stylów. Jest to metoda obsługiwana zarówno przez przeglądarkę Microsoft Internet Explorer, jak i Netscape Navigator.
   - Za pomocą znacznika LINK nie można utworzyć odniesienia z jednego zewnętrznego arkusza stylów do innego. Jeżeli chcesz zagnieżdżać style, musisz użyć dyrektywy IMPORT. Większość przeglądarek rozpoznaje także dyrektywę IMPORT na stronie (a nie tylko w arkuszu stylów). Istnieją drobne różnice w rozwiązywaniu konfliktów między właściwościami z nakładających się reguł, pochodzących zewnętrznych arkuszy stylów, które zależą od tego, czy arkusz został zaimportowany, czy dołączony do strony. Jeżeli chcesz importować zewnętrzny arkusz stylów, zamiast tworzyć do niego łącze, wybierz opcję Importuj.
5. Z wyskakującego menu Nośnik wybierz docelowy nośnik dla arkusza stylów.

   Więcej informacji na temat arkuszy stylów uzależnionych od nośnika można znaleźć w serwisie organizacji World Wide Web Consortium pod adresem www.w3.org/TR/CSS21/media.html.
6. Kliknij przycisk Podgląd, aby sprawdzić, czy arkusz stylów stosuje style, które chcesz wprowadzać na bieżącej stronie.

   Jeżeli stosowane style nie odpowiadają twoim oczekiwaniom, kliknij przycisk Anuluj, aby usunąć arkusz stylów. Strona powróci do wcześniejszego wyglądu.
7. Kliknij przycisk OK.

Więcej tematów Pomocy

Tworzenie strony na podstawie przykładowego pliku programu Dreamweaver

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Przenoszenie/eksportowanie reguł CSS

Przenoszenie/eksportowanie reguł CSS do nowego arkusza stylów
Przenoszenie/eksportowanie reguł CSS do istniejącego arkusza stylów
Przenoszenie lub zmiana kolejności reguł CSS przez przeciąganie
Zaznaczanie wielu reguł przed przeniesieniem

Funkcje zarządzania stylami CSS, dostępne w programie Dreamweaver, ułatwiają przenoszenie reguł CSS w różne miejsca i eksportowanie ich. Reguły można przenosić z jednego dokumentu do drugiego, z sekcji nagłówka dokumentu do zewnętrznego arkusza stylów, pomiędzy różnymi plikami zewnętrznych arkuszy CSS itd.

Uwaga: *Jeżeli reguła, którą chcesz przenieść, wchodzi w konflikt z regułą w docelowym arkuszu stylów, Dreamweaver wyświetli okno dialogowe Reguła z taką samą nazwą już istnieje. Jeżeli postanowisz przenieść regułę powodującą konflikt, Dreamweaver umieści tę przeniesioną regułę w docelowym arkuszu stylów tuż obok reguły, z którą zachodzi konflikt.*

Przenoszenie/eksportowanie reguł CSS do nowego arkusza stylów

Do góry

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Otwórz panel Style CSS i zaznacz reguły, które chcesz przenieść. Kliknij zaznaczenie prawym przyciskiem myszy. Z kontekstowego menu wybierz polecenie Przenieś reguły CSS. Aby zaznaczyć wiele reguł, klikaj je, przytrzymując klawisz Control (Windows) lub Command (Macintosh).
   - Przejdź do widoku kodu i zaznacz reguły, które chcesz przenieść. Kliknij zaznaczenie prawym przyciskiem myszy. Z kontekstowego menu wybierz polecenie Style CSS > Przenieś reguły CSS.
   - ***Uwaga:*** *Częściowe zaznaczenie reguły spowoduje, że przeniesiona zostanie cała reguła.*
2. W oknie dialogowym Przenieś do zewnętrznego arkusza stylów wybierz opcję nowego arkusza stylów i kliknij przycisk OK.
3. W oknie dialogowym 'Zapisz plik arkusza stylów jako' wpisz nazwę nowego arkusza i kliknij Zapisz.

   Gdy klikniesz Zapisz, Dreamweaver zapisze nowy arkusz stylów, zawierający zaznaczone przez ciebie reguły, po czym dołączy go do bieżącego dokumentu.

   Reguły można również przenosić za pomocą paska narzędziowego Kodowanie. Pasek Kodowanie jest dostępny tylko w widoku kodu.

Przenoszenie/eksportowanie reguł CSS do istniejącego arkusza stylów

Do góry

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Otwórz panel Style CSS i zaznacz reguły, które chcesz przenieść. Kliknij zaznaczenie prawym przyciskiem myszy. Z kontekstowego menu wybierz polecenie Przenieś reguły CSS. Aby zaznaczyć wiele reguł, klikaj je, przytrzymując klawisz Control (Windows) lub Command (Macintosh).
   - Przejdź do widoku kodu i zaznacz reguły, które chcesz przenieść. Kliknij zaznaczenie prawym przyciskiem myszy. Z kontekstowego menu wybierz polecenie Style CSS > Przenieś reguły CSS.
   - ***Uwaga:*** *Częściowe zaznaczenie reguły spowoduje, że przeniesiona zostanie cała reguła.*
2. W oknie dialogowym Przenieś do zewnętrznego arkusza stylów, wybierz istniejący arkusz stylów z wyskakującego menu albo przeglądając, wybierz istniejący arkusz. kliknij przycisk OK.
   Uwaga: *Wyskakujące menu wyświetla wszystkie arkusze stylów połączone z bieżącym dokumentem.*
   Reguły można również przenosić za pomocą paska narzędziowego Kodowanie. Pasek Kodowanie jest dostępny tylko w widoku kodu.

Przenoszenie lub zmiana kolejności reguł CSS przez przeciąganie

Do góry

❖ Otwórz panel Style CSS w trybie Wszystko. Zaznacz regułę w panelu i przeciągnij ją na pożądane miejsce. Możesz przeciągać zaznaczone reguły w taki sposób, aby zmienić ich kolejność w arkuszu stylów, albo aby przenieść je do innego arkusza stylów lub do sekcji nagłówka dokumentu.
Jeśli chcesz przenieść kilka reguł na raz, zaznacz je, klikając z przytrzymaniem klawisza Control (Windows) lub Command (Macintosh).

Zaznaczanie wielu reguł przed przeniesieniem

Do góry

❖ Otwórz panel Style CSS. Klikaj reguły, które chcesz zaznaczyć, przytrzymując klawisz Control (Windows) lub Command (Macintosh).
Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Ustawianie preferencji stylów CSS

Preferencje stylów CSS określają, w jaki sposób Dreamweaver zapisuje kod definiujący styl CSS. Style CSS można zapisywać w notacji skróconej. Niektórzy preferują taką notację. Jednak starsze wersje niektórych przeglądarek nie interpretują poprawnie składni skróconej.

1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Dreamweaver > Preferencje (Macintosh). Z listy Kategoria wybierz Style CSS.
2. Ustaw opcje stylów CSS, które chcesz zastosować:
   Tworząc reguły CSS, użyj skrótów dla Umożliwia wybranie właściwości stylów CSS, które Dreamweaver ma zapisywać w notacji skróconej.

   Edytując reguły CSS, użyj skrótów Określa, czy Dreamweaver ma zmodyfikować istniejące style, stosując notację skróconą.

   Jeśli chcesz pozostawić style bez zmian, wybierz opcję 'Jeżeli skrócone w oryginale'.

   Jeśli chcesz, aby właściwości wybrane w sekcji 'Użyj skrótów dla' były przebudowywane w notacji skróconej, wybierz 'Według powyższych ustawień'.

   Dwukrotne kliknięcie w panelu CSS Umożliwia wybranie narzędzia do edycji reguł CSS.
3. Kliknij przycisk OK.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Ustawianie właściwości nagłówków dla całej strony za pomocą stylów CSS

Dla nagłówków strony można określać takie atrybuty, jak kroje i rozmiary czcionki oraz kolory. Program Dreamweaver domyślnie tworzy reguły CSS dla nagłówków i stosuje je do wszystkich nagłówków użytych na stronie. (Reguły te są osadzane w sekcji head projektowanej strony).

Nagłówki można wybierać w Inspektorze właściwości HTML.

1. Wybierz polecenie Modyfikuj > Właściwości strony albo kliknij przycisk Właściwości strony w Inspektorze właściwości tekstu.
2. Wybierz kategorię Nagłówki (CSS) i ustaw opcje.
   Czcionka nagłówka Określa domyślną rodzinę czcionek używanych w nagłówkach. Dreamweaver użyje wybranej przez ciebie rodziny czcionek, chyba że dla danego elementu tekstowego zostanie specjalnie wybrana inna czcionka.

   Nagłówek 1 do Nagłówek 6 Określ rozmiar i kolor czcionki, która ma być używana dla sześciu poziomów znaczników nagłówkowych.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Ustawianie właściwości łączy CSS dla całej strony

Dla łączy można określać kroje i rozmiary czcionki, kolory i inne atrybuty. Program Dreamweaver domyślnie tworzy reguły CSS dla łączy i stosuje je do wszystkich łączy użytych na stronie. (Reguły te są osadzane w sekcji head projektowanej strony).

Uwaga: *Jeśli chcesz dostosować wygląd wybranych łączy na stronie, musisz utworzyć odrębne reguły CSS i zastosować je do poszczególnych łączy.*

1. Wybierz polecenie Modyfikuj > Właściwości strony albo kliknij przycisk Właściwości strony w Inspektorze właściwości tekstu.
2. Wybierz kategorię Łącza (CSS) i ustaw opcje.

   Czcionka łącza Określa domyślną rodzinę czcionek, używaną dla tekstu łącza. Domyślnie, program Dreamweaver będzie używać rodziny czcionek wybranej przez ciebie dla całej strony, chyba że ustawisz inną czcionkę.

   Rozmiar Określa domyślny rozmiar czcionek, używany dla tekstu łącza.

   Kolor łączy Określa kolor tekstu łącza.

   Łącza odwiedzone: Określa kolor tekstu łącza odwiedzonego.

   Łącza rollover Określa kolor łącza w momencie, gdy znajduje się nad nim kursor myszy.

   Łącza aktywne Określa kolor łącza w momencie, gdy klika się łącze kursorem myszy.

   Styl podkreślenia Określa sposób podkreślania łączy. Jeżeli dla strony zdefiniowano już styl podkreślania łączy (np. za pomocą zewnętrznego arkusza stylów CSS), to domyślną opcją w menu Styl będzie "nie zmieniaj". Ta opcja informuje, że zdefiniowano już styl łącza. Jeżeli zmodyfikujesz styl podkreślania łącza za pomocą okna dialogowego Właściwości strony, Dreamweaver zmieni poprzednią definicję łącza.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Panel Style CSS

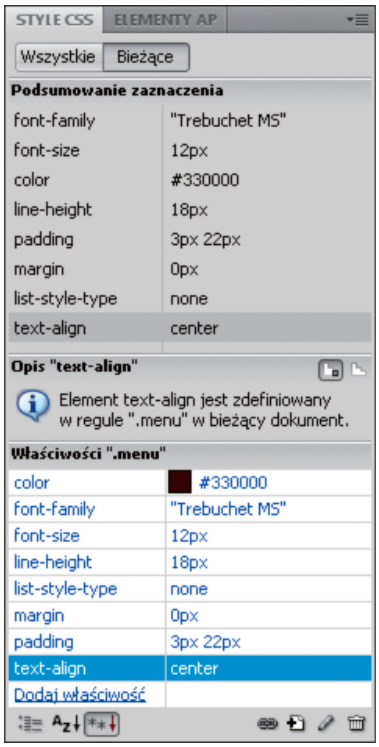
Panel Style CSS w trybie Bieżący
Panel Style CSS w trybie Wszystko
Przyciski i tryby widoku w panelu Style CSS
Otwieranie panelu Style CSS

Panel Style CSS umożliwia zarządzanie regułami i właściwościami CSS, które obowiązują dla zaznaczonego w danym momencie elementu strony (tryb Bieżący) albo wszystkimi regułami dostępnymi w dokumencie (tryb Wszystkie). Przycisk przełączania na górze panelu umożliwia przechodzenie z jednego trybu do drugiego. Panel Style CSS umożliwia modyfikowanie właściwości CSS zarówno w trybie Wszystkie, jak i w trybie Bieżące.

Panel Style CSS w trybie Bieżący

Do góry

W trybie Bieżący, panel Style CSS wyświetla trzy sekcje: panel Podsumowanie zaznaczenia przedstawia właściwości CSS bieżącego zaznaczenia w dokumencie; panel Reguły wyświetla położenie zaznaczonych właściwości (lub kaskadę reguł dla zaznaczonego znacznika, w zależności od zaznaczenia); natomiast panel Właściwości umożliwia edytowanie właściwości CSS w regule zastosowanej do danego zaznaczenia.



Rozmiar tych sekcji można zmieniać, przeciągając krawędzie między sekcjami. Rozmiar kolumn można zmieniać, przeciągając podziałki.

Panel Podsumowanie zaznaczenia wyświetla zestawienie właściwości CSS i ich wartości dla elementu zaznaczonego w danym momencie w aktywnym dokumencie. Zestawienie przedstawia właściwości wszystkich reguł, które bezpośrednio obowiązują dla zaznaczenia. Pokazywane są tylko te właściwości, które zostały ustawione.

Np. poniższe reguły tworzą styl klasowy i styl znacznika (w tym przypadku, akapitu):

```
.foo{
color: green;
font-family: 'Arial';
}
p{
font-family: 'serif';
font-size: 12px;
}
```

Gdy w oknie dokumentu zaznaczysz tekst akapitu ze stylem klasowym .foo, panel Podsumowanie zaznaczenia wyświetli stosowne właściwości

obu reguł, ponieważ obie obowiązują w tym zaznaczeniu. W tym przypadku w panelu Podsumowanie zaznaczenia pojawi się lista następujących właściwości:

```
font-size: 12px
font-family: 'Arial'
color: green
```

Panel Podsumowanie zaznaczenia układa właściwości w kolejności rosnącej pod względem swoistości. W powyższym przykładzie, styl znacznika definiuje rozmiar czcionki, a styl klasowy - rodzinę czcionek i kolor. (Rodzina czcionek definiowana przez styl klasowy przesłania rodzinę czcionek zdefiniowaną w stylu znacznika, ponieważ selektory klasowe wykazują większą swoistość, niż selektory znacznikowe). Więcej informacji na temat swoistości w specyfikacji CSS można znaleźć pod adresem www.w3.org/TR/CSS2/cascade.html).

Panel Reguły wyświetla dwa różne widoki - widok Informacje oraz widok Reguły. Zależy to od rodzaju zaznaczenia. W widoku Informacje (domyślnym), panel wyświetla nazwę reguły, która definiuje zaznaczoną właściwość CSS oraz nazwę pliku zawierającego tę regułę. W widoku Reguły, panel wyświetla kaskadę (hierarchię) wszystkich reguł, które bezpośrednio albo pośrednio dotyczą bieżącego zaznaczenia. (Znacznik, którego reguła dotyczy bezpośrednio, jest wyświetlany w prawej kolumnie). Możesz przełączać oba widoki, klikając przyciski Pokaż informacje i Pokaż kaskadę w górnym prawym rogu panelu Reguły.

Gdy zaznaczysz właściwość w panelu Podsumowanie zaznaczenia, w panelu Właściwości pojawią się wszystkie właściwości definiującej ją reguły. (Jeżeli włączony jest widok reguł, to definiująca ją reguła również zostanie zaznaczona w panelu Reguły). Na przykład jeżeli masz regułę .tresc, która definiuje rodzinę czcionek, rozmiar i kolor czcionki, to zaznaczenie jednej z tych właściwości w panelu Podsumowanie zaznaczenia spowoduje, że w panelu Właściwości pojawią się wszystkie właściwości zdefiniowane w regule .tresc. Natomiast w panelu Reguły zaznaczona zostanie reguła .tresc. (Ponadto zaznaczenie dowolnej reguły w panelu Reguły powoduje wyświetlenie zawartych w niej właściwości w panelu Właściwości). Za pomocą panelu Właściwości możesz szybko modyfikować swoje style CSS, zarówno te, które są osadzone w dokumencie, jak i te, które są importowane z dołączonego arkusza stylów. Panel Właściwości wyświetla domyślnie tylko te właściwości, które zostały już ustawione, układając je w kolejności alfabetycznej.

Dostępne są jednak dwa inne sposoby wyświetlania panelu Właściwości. Widok Kategoria wyświetla właściwości pogrupowane w kategorie, np. Czcionka, Tło, Blok, Krawędź itd. Zdefiniowane właściwości znajdują się na początku każdej kategorii i są wyświetlane niebieskim tekstem. Widok Lista wyświetla alfabetyczny wykaz wszystkich dostępnych właściwości. Również w tym widoku właściwości zdefiniowane są wyświetlane na początku i na niebiesko. Aby przełączać te widoki, kliknij przycisk Pokaż widok kategorii, Pokaż widok listy albo Pokaż tylko właściwości ustawione.

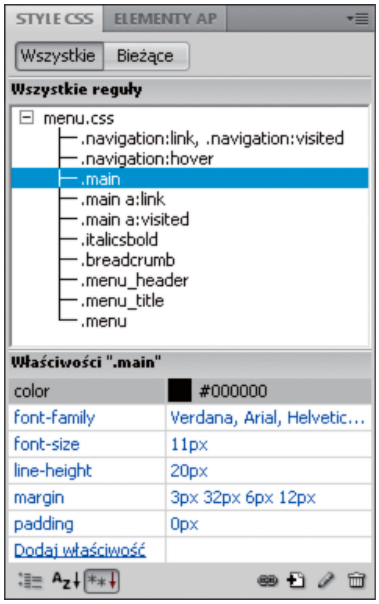
We wszystkich tych widokach, zdefiniowane (ustawione) właściwości są wyświetlane na niebiesko. Właściwości nie dotyczące danego zaznaczenia są wyświetlane na czerwono i przekreślone. Jeśli przytrzymasz kursor myszy nad regułą, która nie dotyczy danego zaznaczenia, pojawi się komunikat wyjaśniający, dlaczego ta właściwość nie ma zastosowania. Na ogół właściwość nie ma zastosowania, ponieważ została przesłonięta lub nie jest właściwością dziedziczoną.

Zmiany wprowadzone w panelu Właściwości są natychmiast stosowane, co zapewnia podgląd wyników podczas pracy.

Do góry

Panel Style CSS w trybie Wszystko

W trybie Wszystkie panel Style CSS wyświetla dwie sekcje: Wszystkie reguły (na górze) oraz Właściwości (na dole). Panel Wszystkie reguły zawiera listę reguł zdefiniowanych w bieżącym dokumencie oraz w dołączonych do niego arkuszach stylów. Panel Właściwości umożliwia edytowanie właściwości CSS reguły zaznaczonej w panelu Wszystkie reguły.



Rozmiary paneli można zmieniać, przeciągając krawędź między nimi. Rozmiar kolumn Właściwości można zmieniać, przeciągając podziałkę.

Gdy zaznaczysz regułę w panelu Wszystkie reguły, w panelu Właściwości pojawią się wszystkie właściwości zdefiniowane w tej regule. Za

pomocą panelu Właściwości możesz szybko modyfikować swoje style CSS, zarówno te, które są osadzone w dokumencie, jak i te, które są importowane z dołączonego arkusza stylów. Panel Właściwości wyświetla domyślnie tylko te właściwości, które zostały już ustawione, układając je w kolejności alfabetycznej.

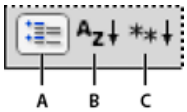
Dostępne są jednak dwa inne sposoby wyświetlania właściwości. Widok Kategoria wyświetla właściwości pogrupowane w kategorie, np. Czcionka, Tło, Blok, Krawędź itd. Zdefiniowane właściwości znajdują się na początku każdej kategorii. Widok Lista wyświetla alfabetyczny wykaz wszystkich dostępnych właściwości. Również w tym widoku właściwości zdefiniowane są wyświetlane na początku. Aby przełączać te widoki, kliknij przycisk Pokaż widok kategorii, Pokaż widok listy albo Pokaż tylko właściwości ustawione. We wszystkich widokach właściwości zdefiniowane są wyświetlane na niebiesko.

Zmiany wprowadzone w panelu Właściwości są natychmiast stosowane, co zapewnia podgląd wyników podczas pracy.

Przyciski i tryby widoku w panelu Style CSS

Do góry

Zarówno w trybie Wszystko, jak i w trybie Bieżące, panel Style CSS zawiera trzy przyciski, które umożliwiają zmianę widoku w panelu Właściwości (dolny panel):



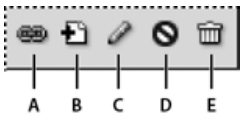
A. *Widok kategorii* ***B.*** *Widok listy* ***C.*** *Widok właściwości ustawionych*

Widok kategorii Dzieli właściwości CSS obsługiwane przez program Dreamweaver na osiem kategorii: czcionka, tło, blok, krawędź, pole, lista, położenie oraz rozszerzenia. Właściwości z każdej kategorii są wyświetlane w formie listy, którą można rozwijać albo zwijać, klikając przycisk Plus (+) obok nazwy kategorii. Ustawione właściwości są wyświetlane na niebiesko na początku listy.

Widok listy Wyświetla wszystkie właściwości CSS obsługiwane przez program Dreamweaver w kolejności alfabetycznej. Ustawione właściwości są wyświetlane na niebiesko na początku listy.

Widok właściwości ustawionych Wyświetla tylko te właściwości, które zostały ustawione. Widok właściwości ustawionych jest widokiem domyślnym.

Zarówno w trybie Wszystko, jak i w trybie Bieżący, panel Style CSS zawiera również następujące przyciski:



A. *Dołącz arkusz stylów* ***B.*** *Nowa reguła CSS* ***C.*** *Edytuj styl* ***D.*** *Włączanie/wyłączanie właściwości CSS* ***E.*** *Usuń regułę CSS*

Dołącz arkusz stylów Otwiera okno dialogowe Dołącz zewnętrzny arkusz stylów. Możesz wybrać zewnętrzny arkusz stylów, który ma zostać połączony z bieżącym dokumentem albo zaimportowany do niego.

Nowa reguła CSS Otwiera okno dialogowe, w którym można wybrać rodzaj stylu, który chcesz utworzyć, np. aby utworzyć styl klasowy, zmienić definicję znacznika HTML albo zdefiniować selektor CSS.

Edytuj styl Otwiera okno dialogowe, w którym można edytować style w bieżącym dokumencie albo w zewnętrznym arkuszu stylów.

Usuń regułę CSS Usuwa zaznaczoną regułę lub właściwość z panelu Style CSS oraz zdejmuje formatowanie z elementów, do których ją zastosowano. (Nie usuwa jednak właściwości 'class' oraz 'ID', które wywołuje dany styl). Przycisk Usuń regułę CSS może również odłączyć arkusz stylów CSS, który został dołączony do dokumentu.

Kliknij panel Style CSS prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Macintosh), aby otworzyć menu kontekstowe z opcjami, które umożliwiają posługiwanie się poleceniami dotyczącymi arkusza stylów CSS.

Otwieranie panelu Style CSS

Do góry

Za pomocą panelu Style CSS można wyświetlać, tworzyć, edytować i usuwać style CSS, a także dołączać zewnętrzne arkusze stylów do dokumentów.

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz polecenie Okno > Style CSS.
- Naciśnij klawisze Shift+F11.
- Kliknij przycisk CSS w Inspektorze właściwości.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Uaktualnianie arkuszy stylów CSS w serwisach programu Contribute

Użytkownicy programu Adobe Contribute nie mogą wprowadzać zmian w arkuszach stylów CSS. Aby zmienić arkusz stylów dla serwisu Contribute, użyj programu Dreamweaver.

1. Edytuj arkusz stylów za pomocą przeznaczonych do tego celu narzędzi programu Dreamweaver.
2. Poinstruuj wszystkich użytkowników Contribute, którzy pracują nad tym serwisem, aby opublikowali strony używające zmienianego arkusza stylów, a potem zmodyfikowali te strony tak, aby używały nowego arkusza stylów.

Poniżej podano ważne kwestie, o których należy pamiętać podczas uaktualniania arkuszy stylów dla serwisu Contribute:

- Jeżeli zmodyfikujesz arkusz stylów w chwili, gdy inny użytkownik Contribute edytuje stronę używającą tego arkusza, to użytkownik ten nie dostrzeże zmian w arkuszu, dopóki nie opublikuje strony.
- Jeżeli usuniesz styl z arkusza, to nazwa tego stylu nie zostanie usunięta ze stron, które używają arkusza. Ponieważ jednak styl już nie istnieje, nie będzie wyświetlany zgodnie z oczekiwaniami użytkownika Contribute. Zatem gdy użytkownik zgłasza, że stosuje styl i nic się nie dzieje, problem może polegać na tym, że styl ten został usunięty z arkusza.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Używanie arkuszy stylów Podczas projektowania

Tymczasowe arkusze stylów umożliwiają wyświetlanie lub ukrywanie formatowania nadawanego przez arkusz stylów CSS podczas pracy w dokumencie programu Dreamweaver. Za pomocą tej opcji można np. podczas projektowania strony włączać lub wyłączać efekty arkusza stylów przeznaczonego tylko dla komputerów Macintosh albo tylko dla systemu Windows.

Tymczasowe arkusze stylów obowiązują tylko podczas pracy w dokumencie. Gdy strona zostanie wyświetlona w przeglądarce, widoczne będą tylko te style, które zostały dołączone do dokumentu albo osadzone w nim.

Uwaga: *Za pomocą paska Renderowanie stylu możesz również włączać lub wyłączać style dla całej strony. Aby wyświetlić ten pasek narzędziowy, wybierz polecenie Widok > Paski narzędziowe > Renderowanie stylów. Przycisk Przełącz wyświetlanie stylów CSS (ostatni przycisk po prawej) działa niezależnie od innych przycisków na tym pasku narzędziowym.*

Aby użyć arkusza stylów tylko podczas projektowania, wykonaj poniższe kroki.

1. Otwórz okno dialogowe Arkusze stylów podczas projektowania, wykonując jedną z następujących czynności:
   - Kliknij panel Style CSS prawym przyciskiem myszy. Z kontekstowego menu wybierz polecenie Podczas projektowania.
   - Wybierz polecenie Format > Style CSS > Podczas projektowania.
2. W oknie dialogowym ustaw opcje tak, aby wyświetlić lub ukryć wybrany arkusz stylów:
   - Aby wyświetlać arkusz stylów CSS podczas projektowania, kliknij przycisk Plus (+) nad sekcją Pokazuj tylko podczas projektowania. W oknie dialogowym 'Wybierz arkusz stylów' przejdź do arkusza, który chcesz wyświetlać.
   - Aby ukryć arkusz stylów CSS podczas projektowania, kliknij przycisk Plus (+) nad sekcją Ukrywaj podczas projektowania. W oknie dialogowym 'Wybierz arkusz stylów' przejdź do arkusza, który chcesz wyświetlać.
   - Aby usunąć arkusz stylów z jednej z tych list, kliknij arkusz, który chcesz usunąć, a potem kliknij odpowiedni przycisk Minus (-).
3. kliknij przycisk OK, aby zamknąć okno dialogowe.

   Panel Style CSS zostanie uaktualniony nazwą wybranego arkusza stylów wraz z opisem "ukryty" lub "projektowanie", odpowiadającym charakterowi tego arkusza.

Więcej tematów Pomocy

Omówienie paska narzędziowego Renderowanie stylów

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Korzystanie z przykładowych arkuszy stylów programu Dreamweaver

Dreamweaver zawiera przykładowe arkusze stylów, które można stosować na stronach albo wykorzystać jako punkt wyjścia do tworzenia własnych stylów.

1. Otwórz panel Style CSS, wykonując jedną z poniższych czynności:
   - Wybierz polecenie Okno > Style CSS.
   - Naciśnij klawisze Shift+F11.
2. Kliknij przycisk 'Dołącz zewnętrzny arkusz stylów' w panelu Style CSS. Przycisk znajduje się w prawym dolnym rogu panelu.
3. W oknie dialogowym Dołącz zewnętrzny arkusz stylów, kliknij Przykładowe arkusze stylów.
4. W oknie dialogowym Przykładowe arkusze stylów, wybierz arkusz z pola listy.

   Gdy zaznaczasz arkusze stylów w polu listy, panel Podgląd wyświetla formatowanie tekstu i kolorów z zaznaczonego arkusza.
5. Kliknij przycisk Podgląd, aby zastosować arkusz stylów i sprawdzić, czy stosuje style, które chcesz wprowadzać na bieżącej stronie.

   Jeżeli zastosowane style nie odpowiadają twoim oczekiwaniom, wybierz inny arkusz z listy i kliknij Podgląd, aby obejrzeć jego style.
6. Domyślnie, program Dreamweaver zapisuje arkusz stylów w folderze o nazwie CSS, o jeden poziom pod folderem głównym serwisu, który zdefiniowano dla strony. Jeżeli taki folder nie istnieje, Dreamweaver go utworzy. Jeśli chcesz zapisać plik z arkuszem stylów w innym miejscu, kliknij Przeglądaj i przejdź do innego folderu.
7. Gdy znajdziesz arkusz stylów, który oferuje reguły formatowania spełniające twoje wymagania graficzne, kliknij przycisk OK.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Posługiwanie się znacznikami DIV

Wstawianie i edytowanie znaczników DIV
Wyświetlanie bloków układu CSS
Praca z elementami AP

Do góry

Wstawianie i edytowanie znaczników DIV

Układ strony można tworzyć, ręcznie wstawiając znaczniki div i stosując do nich pozycjonujące style CSS. Znacznik div to znacznik definiujący logiczne podziały zawartości na stronie WWW. Za pomocą znaczników div można wyśrodkowywać bloki zawartości, tworzyć efekty szpalt, tworzyć różne obszary kolorów itd.

Jeżeli nie potrafisz używać znaczników div i stylów CSS do tworzenia stron WWW, to możesz stworzyć układ CSS na podstawie jednego z gotowych układów, dołączonych do programu Dreamweaver. Jeżeli natomiast nie lubisz posługiwać się CSS, ale umiesz korzystać z tabel, to możesz spróbować posłużyć się tabelami.

Uwaga: *Dreamweaver traktuje wszystkie znaczniki DIV o pozycji absolutnej jako elementy AP (elementy absolutnie pozycjonowane), nawet jeżeli nie zostały utworzone za pomocą narzędzia do rysowania bloków DIV AP.*

Wstawianie znaczników DIV

Za pomocą znaczników div można tworzyć bloki układu CSS i rozmieszczać je w dokumencie. Jest to przydatne, jeżeli do dokumentu jest już dołączony arkusz stylów CSS, który zawiera style pozycjonujące. Dreamweaver umożliwia szybkie wstawianie znacznika DIV i stosowanie do niego istniejących stylów.

1. Umieść punkt wstawiania w tym miejscu w oknie dokumentu, gdzie chcesz wstawić znacznik div.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz polecenie Wstaw > Obiekty układu > Znacznik DIV.
   - W kategorii Układ panelu Wstaw kliknij przycisk Wstaw znacznik DIV .
3. Ustaw dowolne spośród poniższych opcji:
   Wstaw Pozwala wybrać położenie znacznika div oraz nazwę znacznika (jeśli nie jest to nowy znacznik).

   Klasa Wyświetla styl klasowy, przypisany obecnie do znacznika. Jeżeli dołączysz arkusz stylów, to na liście pojawią się klasy zdefiniowane w tym arkuszu. Za pomocą tego wyskakującego menu można wybrać styl znacznika.

   ID Umożliwia zmianę nazwy, służącej do identyfikowania znacznika div. Jeżeli dołączysz arkusz stylów, to na liście pojawią się identyfikatory zdefiniowane w tym arkuszu. Identyfikatory bloków, które już istnieją w dokumencie, nie pojawiają się na liście.
   Uwaga: *Dreamweaver wyświetli ostrzeżenie, jeżeli wpiszesz taki sam identyfikator dla innego znacznika w dokumencie.*

   Nowa reguła CSS Pozwala otworzyć okno dialogowe Nowa reguła CSS.
4. Kliknij przycisk OK.

   Znacznik div ma w dokumencie postać pola z tekstem zastępczym. Gdy przesuniesz wskaźnik nad brzeg tego pola, Dreamweaver ją podświetli.

   Jeżeli znacznik div jest pozycjonowany absolutnie, to staje się elementem AP. (Znaczniki div, które nie są pozycjonowane absolutnie, można edytować).

Edytowanie znaczników DIV

Po wstawieniu znacznika div możesz nim manipulować i dodawać do niego zawartość.

Uwaga: *Znaczniki DIV o pozycjonowaniu absolutnym stają się elementami AP.*

Jeżeli przypiszesz krawędzie do znaczników div lub zaznaczysz opcję Kontury układu CSS, to bloki DIV będą miały widoczne krawędzie. (Opcja Kontury układu CSS w menu Widok > Pomoce wizualne jest domyślnie zaznaczona). Gdy przesuniesz wskaźnik nad znacznik div, Dreamweaver podświetli ten znacznik. Możesz zmienić kolor podświetlenia albo wyłączyć podświetlanie.

Po zaznaczeniu znacznika div możesz wyświetlić i edytować jego reguły w panelu Style CSS. Możesz również dodać zawartość do znacznika div, umieszczając po prostu punkt wstawiania wewnątrz znacznika div i wstawiając zawartość w taki sam sposób, jak w każdym innym miejscu na stronie.

Wyświetlanie i edytowanie reguł zastosowanych do znacznika DIV

1. Wykonaj jedną z następujących czynności, aby zaznaczyć znacznik div:

- Kliknij krawędź znacznika div.

  Położenie krawędzi wskazuje podświetlenie.

- Kliknij wewnątrz znacznika div i dwa razy naciśnij klawisze Control+A (Windows) lub Command+A (Macintosh).
- Kliknij wewnątrz znacznika div, a potem wybierz ten znacznik div z przybornika znaczników na dole okna dokumentu.

2. Jeżeli panel Style CSS nie jest widoczny, wybierz polecenie Okno > Style CSS, aby otworzyć ten panel.

   W panelu wyświetlone zostaną reguły, zastosowane do zaznaczonego znacznika div.

3. Wprowadź potrzebne zmiany.

Umieszczanie punktu wstawiania w znaczniku DIV w celu dodania zawartości
❖ Kliknij w dowolnym miejscu wewnątrz krawędzi znacznika.

Zmiana tekstu zastępczego w znaczniku DIV
❖ Zaznacz tekst i wpisz inny albo naciśnij klawisz Delete.
Uwaga: *Zawartość znaczników div dodaje się w taki sam sposób, jak zawartość strony.*

Zmiana koloru podświetlenia znaczników div

Gdy ustawisz wskaźnik nad brzegiem znacznika div w widoku Projekt, Dreamweaver podświetla krawędzie tego znacznika. W oknie dialogowym Preferencje można włączać lub wyłączać podświetlanie oraz zmieniać kolor podświetlenia.

1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Dreamweaver > Preferencje (Macintosh).
2. Na liście po lewej stronie wybierz pozycję Podświetlenie.
3. Wprowadź zmiany, a następnie kliknij OK:
   - Aby zmienić kolor podświetlania znaczników div, kliknij pole koloru Najazd, a potem wybierz kolor podświetlenia za pomocą próbnika kolorów (albo wpisz wartość koloru podświetlenia w systemie szesnastkowym w pole tekstowe).
   - Aby włączyć lub wyłączyć podświetlanie znaczników div, zaznacz lub wyłącz pole wyboru Pokaż obok opcji Najazd.

     Uwaga: *Te opcje dotyczą wszystkich obiektów, np. tabel, które Dreamweaver podświetla po najechaniu na nie wskaźnikiem myszy.*

Wyświetlanie bloków układu CSS

Do góry

Wizualizacja bloków układu CSS

Podczas pracy w widoku Projekt można wyświetlać wizualizację bloków układu CSS. Blok układu CSS to element strony HTML, który można umieścić w dowolnym miejscu na stronie. Mówiąc dokładniej, blok układu to znacznik div bez atrybutu display:inline albo jakikolwiek inny element strony z atrybutem display:block, position:absolute albo position:relative w deklaracji CSS. Poniżej podano kilka przykładów elementów, które stanowią bloki układu CSS w programie Dreamweaver:

- Znacznik div
- Obraz z pozycjonowaniem absolutnym albo względnym
- Znacznik a z przypisanym stylem display:block
- Akapit z pozycjonowaniem absolutnym albo względnym

Uwaga: *Do celów renderowania wizualnego, do bloków CSS nie zalicza się elementów z atrybutem 'inline' (czyli takich, które mieszczą się w wierszu tekstu) ani prostych elementów blokowych, takich jak akapity.*
Dreamweaver udostępnia kilka pomocy wizualnych do wyświetlania bloków układu CSS. Można np. włączyć kontury, tła i model blokowy dla bloków układu CSS na czas projektowania. Można również wyświetlać podpowiedzi, które podają właściwości wybranego bloku układu CSS, gdy umieścisz wskaźnik myszy nad tym blokiem.

Poniższa lista pomocy wizualnych dla bloków układu CSS opisuje poszczególne elementy, które wizualizuje Dreamweaver:

Kontury układu CSS Program wyświetla kontury wszystkich bloków układu CSS na stronie.
Tła układu CSS Program wyświetla tymczasowo przypisane kolory tła dla poszczególnych bloków układu CSS i ukrywa inne kolory tła czy obrazy, które byłyby normalnie wyświetlane na stronie.
Po włączeniu pomocy wizualnych do wyświetlania tła bloków układu CSS, Dreamweaver automatycznie przydziela każdemu blokowi układu CSS inny kolor tła. (Dreamweaver wybiera te kolory na podstawie algorytmu - nie można samodzielnie przypisywać kolorów). Przypisane kolory widocznie się różnią, co ułatwia rozróżnianie poszczególnych bloków układu CSS.

Układ CSS - model blokowy Wyświetla model blokowy (czyli odstępy od krawędzi i marginesy) wybranego bloku układu CSS.

Wyświetlanie bloków układu CSS

W razie potrzeby możesz włączać lub wyłączać pomoce wizualne układu CSS.

Wyświetlanie konturów bloków w układzie CSS
❖ Wybierz polecenie Widok > Pomoce wizualne > Kontury układu CSS.

Wyświetlanie tła bloków w układzie CSS
❖ Wybierz polecenie Widok > Pomoce wizualne > Tła układu CSS.

Wyświetlanie modelu blokowego dla układu CSS
❖ Wybierz polecenie Widok > Pomoce wizualne > Układ CSS - model blokowy.

Opcje pomocy wizualnych do układu CSS można również zmieniać za pomocą przycisku Pomoce wizualne na pasku narzędziowym Dokument.

Używanie pomocy wizualnych do elementów blokowych innych niż CSS

Za pomocą tymczasowego arkusza stylów (stosowanego tylko na czas projektowania) można wyświetlać tła, krawędzie czy model blokowy dla elementów, które normalnie nie są uznawane za bloki układu CSS. Najpierw trzeba utworzyć tymczasowy arkusz stylów, który przypisze atrybut display:block odpowiedniemu elementowi strony.

1. Utwórz zewnętrzny arkusz stylów: wybierz polecenie Plik > Nowy; w kolumnie Kategoria wybierz Podstawowa strona. W kolumnie Podstawowa strona wybierz CSS i kliknij Utwórz.
2. W nowym arkuszu stylów utwórz reguły, które przypiszą atrybut display:block do tych elementów strony, które chcesz wyświetlać jako bloki układu CSS.

   Np. jeżeli chcesz wyświetlać kolor tła dla akapitów i pozycji listy, utwórz arkusz stylów z następującymi regułami:

   ```
   p{
   display:block;
   }
   li{
   display:block;
   }
   ```
3. Zapisz plik.
4. Przejdź do widoku Projekt i otwórz stronę, do której chcesz dołączyć nowe style.
5. Wybierz polecenie Format > Style CSS > Podczas projektowania.
6. W oknie dialogowym Arkusze stylów podczas projektowania, kliknij przycisk Plus (+) nad polem tekstowym Pokazuj tylko podczas projektowania. Wybierz utworzony wcześniej arkusz stylów i kliknij przycisk OK.
7. kliknij przycisk OK, aby zamknąć okno dialogowe Arkusze stylów podczas projektowania.

   Arkusz stylów zostanie dołączony do dokumentu. W przypadku stylu utworzonego jak w poprzednim przykładzie, wszystkie akapity i pozycje listy byłyby formatowane atrybutem display:block, co pozwoliłoby włączać lub wyłączać pomoce wizualne bloków układu CSS dla tych elementów.

Do góry

Praca z elementami AP

Informacje o elementach AP w programie Dreamweaver

Element AP (element umieszczany bezwzględnie) to element strony HTML - znacznik div, albo dowolny inny znacznik - któremu przypisano położenie bezwzględne. Elementy AP mogą zawierać tekst, obrazy lub inną zawartość, którą można umieszczać w treści dokumentu HTML.

Program Dreamweaver umożliwia wykorzystanie elementów AP do tworzenia układu strony. Elementy AP można umieszczać na wierzchu lub pod spodem innych elementów AP, pokazywać jedne elementy AP, a ukrywać inne, a także przesuwać elementy AP po ekranie. W jednym elemencie AP możesz umieścić obraz-tło, a na wierzchu tego elementu ustawić kolejny element AP z przezroczystym tłem, zawierający tekst.

Elementami AP są zazwyczaj znaczniki DIV pozycjonowane absolutnie. (Są to elementy AP domyślnie wstawiane przez program Dreamweaver). Pamiętaj jednak, że możesz sklasyfikować dowolny element HTML (np. obraz) jako element AP, przypisując mu położenie absolutne. Panel Elementy AP wymienia wszystkie elementy AP (nie tylko znaczniki DIV pozycjonowane absolutnie).

Kod HTML elementów AP w postaci znaczników DIV

Dreamweaver tworzy elementy AP za pomocą znacznika div. Gdy rysujesz element AP za pomocą narzędzia Rysuj blok DIV AP, Dreamweaver wstawia do dokumentu znacznik div i nadaje mu wartość ID. Domyślnie, pierwszy narysowany blok DIV otrzymuje identyfikator apDiv1, następny apDiv2 itd. Później można zmienić nazwę bloku DIV AP na dowolną inną, posługując się panelem Elementy AP albo Inspektorem właściwości. Program Dreamweaver używa także kodu CSS osadzonego nagłówku dokumentu, aby ustawić położenie bloku DIV AP i przypisać każdemu blokowi precyzyjne wymiary.

Poniżej przedstawiono przykładowy kod HTML bloku DIV AP:

```
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1" />
```

```
<title>Sample AP Div Page</title>
<style type="text/css">
<!--
    #apDiv1 {
        position:absolute;
        left:62px;
        top:67px;
        width:421px;
        height:188px;
        z-index:1;
    }
-->
</style>
</head>
<body>
    <div id="apDiv1">
    </div>
</body>
</html>
```

Możesz zmieniać właściwości bloków DIV AP (oraz innych elementów AP) na stronie, np. współrzędne x i y, indeks Z (czyli kolejność układania) oraz widoczność.

Wstawianie bloku DIV AP

Dreamweaver umożliwia tworzenie i pozycjonowanie bloków DIV AP na stronie. Można także tworzyć zagnieżdżone bloki DIV AP.

Gdy wstawiasz blok DIV AP, to według ustawień domyślnych, Dreamweaver automatycznie wyświetla kontur tego bloku w widoku Projekt i podświetla blok, gdy przesuniesz nad niego wskaźnik. Pomoce wizualne, pokazujące kontury bloków DIV AP (lub dowolnego elementu AP) można wyłączyć: wyłącz opcje Kontury elementów AP oraz Kontury układu CSS w menu Widok > Pomoce wizualne. Możesz również włączyć tła i model pól dla elementów AP jako pomoc wizualną na czas projektowania.

Po utworzeniu bloku DIV AP, jego zawartość dodaje się, umieszczając po prostu punkt wstawiania w tym bloku. Następnie można dodać zawartość w taki sam sposób, jak na stronie.

Rysowanie jednego bloku DIV AP albo wielu bloków DIV AP jeden po drugim

1. W kategorii Układ panelu Wstaw kliknij przycisk Rysuj blok DIV AP .
2. Wykonaj jedną z następujących czynności w oknie dokumentu, w widoku Projekt:
   - Przeciągnij, aby narysować jeden blok DIV AP.
   - Przytrzymaj klawisz Control (Windows) albo Command (Macintosh) podczas przeciągania, by narysować wiele bloków DIV AP jeden za drugim.

     Możesz kontynuować rysowanie kolejnych bloków DIV AP tak długo, dopóki nie zwolnisz klawisza Control lub Command.

Wstawianie bloku DIV AP w określonym miejscu w dokumencie

❖ Umieść punkt wstawiania w oknie dokumentu i wybierz polecenie Wstaw > Obiekty układu > Blok DIV AP.

Uwaga: *Ta procedura umieszcza znacznik DIV AP w kliknięty miejscu w oknie dokumentu. Renderowanie graficzne tego bloku DIV AP może zatem wpływać na inne, otaczające go elementy strony (np. tekst).*

Umieszczanie punktu wstawiania w bloku DIV AP

❖ Kliknij w dowolnym miejscu wewnątrz krawędzi bloku DIV AP.

Krawędzie bloku DIV AP zostaną podświetlone i pojawi się uchwyt zaznaczenia, jednak sam blok DIV AP nie zostaje zaznaczony.

Pokazywanie krawędzi bloku DIV AP

❖ Wybierz polecenie Widok > Pomoce wizualne i opcję Kontury bloku DIV AP albo Kontury układu CSS.

Uwaga: *Zaznaczenie obu opcji na raz będzie miało taki sam efekt.*

Ukrywanie krawędzi bloku DIV AP

❖ Wybierz polecenie Widok > Pomoce wizualne i wyłącz zarówno opcję Kontury bloku DIV AP, jak i opcję Kontury układu CSS.

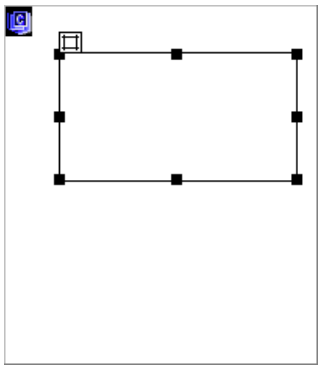
Posługiwanie się zagnieżdżonymi blokami DIV AP

Zagnieżdżony blok DIV AP to taki, którego kod znajduje się wewnątrz znaczników innego bloku DIV AP. Poniższy kod przedstawia przykład dwóch bloków DIV AP, które *nie są* zagnieżdżone oraz dwóch bloków DIV AP, które są zagnieżdżone:

```
<div id="apDiv1"></div>
```

```
<div id="apDiv2"></div>
<div id="apDiv3">
    <div id="apDiv4"></div>
</div>
```

Graficzna interpretacja dowolnego z tych zbiorów bloków DIV AP byłaby następująca:



W pierwszym zestawie znaczników DIV, jeden blok DIV znajduje się na stronie nad drugim. W drugim zestawie, blok apDiv4 znajduje się tak naprawdę wewnątrz bloku apDiv3. (Kolejność układania bloków DIV AP można zmieniać za pomocą panelu Element AP).

Zagnieżdżanie wykorzystuje się często w celu zgrupowania ze sobą bloków DIV AP. Zagnieżdżony blok DIV AP przesuwa się wraz z macierzystym blokiem DIV AP i można ustawić dla niego dziedziczenie widoczności po elemencie macierzystym.

Możesz włączyć opcję Zagnieżdżanie, aby automatycznie zagnieżdżać bloki, gdy zaczniesz rysować blok DIV AP wewnątrz innego bloku DIV AP. Aby narysować blok wewnątrz bloku DIV AP lub nad innym blokiem DIV AP, musisz także wyłączyć opcję Zapobiegaj nakładaniu.

Rysowanie zagnieżdżonego bloku DIV AP

1. Upewnij się, że w panelu Elementy AP (Okno > Elementy AP) wyłączono opcję Zapobiegaj nakładaniu.
2. W kategorii Układ panelu Wstaw kliknij przycisk Rysuj blok DIV AP.
3. Przejdź do widoku Projekt i przeciągnij w oknie dokumentu, tak aby narysować blok DIV AP wewnątrz istniejącego bloku DIV AP.

   Jeżeli w preferencjach elementów AP wyłączono opcję Zagnieżdżanie, przytrzymaj klawisz Alt (Windows) lub Option (Macintosh) i przeciągnij, aby zagnieździć blok DIV AP wewnątrz istniejącego bloku DIV AP.

   Zagnieżdżone bloki DIV AP mogą być różnie wyświetlane w różnych przeglądarkach. Tworząc zagnieżdżone bloki DIV AP, podczas projektowania często sprawdzaj ich wygląd w różnych przeglądarkach.

Wstawianie zagnieżdżonego bloku DIV AP

1. Upewnij się, że opcja Zapobiegaj nakładaniu jest wyłączona.
2. Umieść punkt wstawiania wewnątrz istniejącego bloku DIV AP w oknie dokumentu (w widoku Projekt), a następnie wybierz polecenie Wstaw > Obiekty układu > Bloki DIV AP.

Automatyczne zagnieżdżanie bloków DIV AP podczas rysowania jednego bloku w drugim

❖ Zaznacz opcję zagnieżdżanie w kategorii preferencji Elementy AP.

Wyświetlanie lub ustawianie preferencji elementów AP

Kategoria Elementy AP w oknie dialogowym Preferencje służy do określania domyślnych ustawień nowo tworzonych elementów AP.

1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Dreamweaver > Preferencje (Macintosh).
2. Z listy Kategoria po lewej stronie wybierz Elementy AP. Ustaw dowolne spośród poniższych opcji, a następnie kliknij przycisk OK:
   Widoczność Określa, czy elementy AP są domyślnie widoczne. Dostępne opcje to domyślnie, odziedzicz, widoczny i ukryty.

   Width i Height Określ domyślną szerokość i wysokość (w pikselach) elementów AP, które są tworzone za pomocą polecenia Wstaw > Obiekty układu > Blok DIV AP.

   Kolor tła Określa domyślny kolor tła. Wybierz kolor z próbnika kolorów.

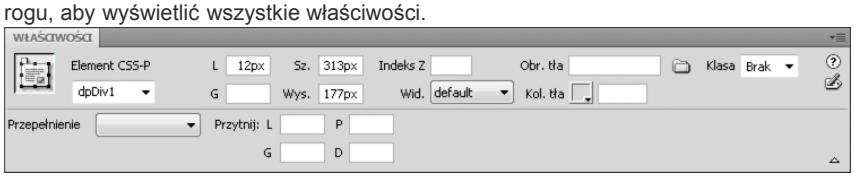
   Background Image Określa domyślny obraz w tle. Kliknij Przeglądaj, aby wskazać plik graficzny na twoim komputerze.

   Zagnieżdżanie: Zagnieżdżaj przy tworzeniu wewnątrz elementu DIV AP Określa, czy blok DIV AP rysowany od punktu mieszczącego się wewnątrz granic istniejącego bloku DIV AP ma być blokiem zagnieżdżonym. Jeśli chcesz tymczasowo zmienić to ustawienie podczas rysowania bloku DIV AP, przytrzymaj klawisz Alt (Windows) lub Option (Macintosh).

Wyświetlanie lub ustawianie właściwości jednego elementu AP

Po zaznaczeniu elementu AP, Inspektor właściwości wyświetli właściwości tego elementu.

1. Zaznacz element AP.
2. Przejdź do Inspektora właściwości (Okno > Właściwości). Jeżeli Inspektor nie jest rozwinięty, kliknij strzałkę rozwijania w prawym dolnym rogu, aby wyświetlić wszystkie właściwości.



3. Ustaw dowolne spośród poniższych opcji:
   Element CSS-P Określa identyfikator (atrybut ID) zaznaczonego elementu AP. ID identyfikuje element AP w panelu Elementy AP oraz w kodzie JavaScript.
   Używaj tylko standardowych znaków alfanumerycznych; nie używaj znaków specjalnych, takich jak spacje, dywizy, ukośniki czy kropki. Każdy element AP musi mieć własny, niepowtarzalny identyfikator.
   Uwaga: *Inspektor właściwości CSS-P przedstawia te same opcje dla elementów pozycjonowanych względnie.*

   L i G (lewy i górny) Określa położenie lewego górnego rogu elementu AP względem lewego górnego rogu strony albo elementu macierzystego, jeżeli element AP jest zagnieżdżony.

   Sz. i Wys. Określają szerokość i wysokość elementu AP.
   Uwaga: *Jeżeli zawartość elementu AP przekroczy zadany rozmiar, to dolny brzeg elementu AP (widoczny w widoku Projekt w programie Dreamweaver) rozciągnie się, aby pomieścić całą zawartość. (W przeglądarce dolny brzeg elementu AP nie będzie się rozciągać, jeżeli właściwość przepełnienia (OVERFLOW) nie została ustawiona na wartość 'widoczne').*

   Domyślnymi jednostkami określania położenia i rozmiaru są piksele (px). Możesz również używać następujących jednostek: pc (pica), pk (punkty), cale, mm (milimetry), cm (centymetry) lub % (procent danej wartości ustawionej dla elementu macierzystego elementu AP). Skróty muszą znaleźć się bezpośrednio za wartością, bez spacji: np. 3mm oznacza 3 milimetry.

   Z-Index Określa indeks Z, czyli kolejność układania elementu AP.

   W przeglądarce, elementy AP o wyższym indeksie Z są wyświetlane na wierzchu elementów AP o niższym indeksie. Wartości te mogą być dodatnie lub ujemne. Zamiast wpisywać konkretne wartości indeksu Z, łatwiej jest zmienić kolejność układania elementów AP za pomocą panelu Elementy AP.

   Wid Określa, czy element AP jest początkowo widoczny, czy nie. Wybierz dowolne spośród następujących opcji:

   - Opcja 'Domyślnie' powoduje, że właściwość widoczności nie będzie określana. Gdy nie określono widoczności, większość przeglądarek przyjmuje wartość 'Odziedzicz'.
   - Opcja 'Odziedzicz' używa wartości widoczności z elementu macierzystego.
   - Opcja 'Widoczny' powoduje, że zawartość elementu AP będzie wyświetlana niezależnie od wartości ustawionej dla jego elementu macierzystego.
   - Opcja 'Ukryty' powoduje, że zawartość elementu AP nie będzie wyświetlana niezależnie od wartości ustawionej dla jego elementu macierzystego.

     Za pomocą języka skryptów, np. JavaScript, można sterować właściwością widoczności i dynamicznie wyświetlać zawartość elementów AP.

   Obraz w tle Określa obraz jako tło dla elementu AP.

   Kliknij ikonę folderu, aby przejść do pliku graficznego i wybrać go.

   Kolor tła Określa kolor tła dla elementu AP.

   Jeśli chcesz, aby tło było przezroczyste, pozostaw tę opcję pustą.

   Klasa Określa klasę CSS, służącą do nadawania stylu temu elementowi AP.

   Overflow Steruje wyświetlaniem elementów AP w przeglądarce w sytuacji, gdy zawartość elementu AP przekroczy jego zdefiniowany rozmiar.

   Opcja 'Widoczne' określa, że nadmiarowa zawartość ma się pojawiać w elemencie AP. W rezultacie element AP rozciąga się, aby pomieścić zawartość. Opcja 'Ukryte' określa, że nadmiarowa zawartość nie będzie wyświetlana w przeglądarce. Opcja 'Przewijaj' wskazuje, że przeglądarka ma dodać paski przewijania do elementu AP, niezależnie od tego, czy są potrzebne, czy nie. Opcja 'Auto' powoduje, że przeglądarka doda paski przewijania dla elementu AP tylko w razie potrzeby (czyli wtedy, gdy zawartość elementu AP przekroczy jego granice).

   Uwaga: *Opcja overflow nie jest jednolicie obsługiwana we wszystkich przeglądarkach.*

   Przytnij Określa widoczny obszar elementu AP.

   Podaj lewą, górną, prawą i dolną współrzędną, aby zdefiniować prostokąt w układzie współrzędnych elementu AP (licząc od jego lewego górnego rogu). Element AP zostanie "przycięty" tak, że widoczny będzie tylko zdefiniowany prostokąt. Np. aby zawartość elementu AP była niewidoczna z wyjątkiem prostokąta o szerokości 50 pikseli, a wysokości 75 pikseli w lewym górnym rogu elementu, zdefiniuj współrzędne: L na 0, G na 0, P na 50 i D na 75.

Uwaga: *Chociaż specyfikacja CSS podaje różne składnie właściwości CLIP, program Dreamweaver interpretuje przycinanie w taki sposób, jak większość przeglądarek.*

4. Po wpisaniu wartości w polu tekstowym, wciśnij klawisz Tab lub Enter (Windows) lub Return (Macintosh) i zastosuj wybraną wartość.

Wyświetlanie lub ustawianie właściwości wielu elementów AP

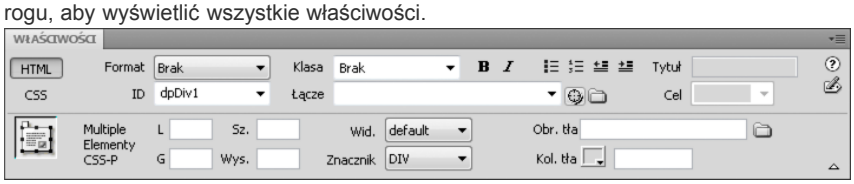
Gdy zaznaczysz dwa lub więcej elementów AP, Inspektor właściwości będzie wyświetlać właściwości tekstowe i podzbiór wszystkich właściwości elementu AP, co pozwala modyfikować kilka elementów AP na raz.

Zaznaczanie wielu elementów AP

❖ Przytrzymaj klawisz Shift, gdy zaznaczasz elementy AP.

Wyświetlanie i ustawianie właściwości dla wielu elementów AP

1. Zaznacz wiele elementów AP.
2. Przejdź do Inspektora właściwości (Okno > Właściwości). Jeżeli Inspektor nie jest rozwinięty, kliknij strzałkę rozwijania w prawym dolnym rogu, aby wyświetlić wszystkie właściwości.



3. Ustaw dowolne z poniższych właściwości dla wielu elementów AP:
   L i G (lewy i górny) Określa położenie lewych górnych rogów elementów AP względem lewego górnego rogu strony albo elementu macierzystego AP, jeżeli elementy są zagnieżdżone.

   Sz. i Wys. Określają szerokość i wysokość elementów AP.
   Uwaga: *Jeżeli zawartość jednego z elementów AP przekroczy zadany rozmiar, to dolny brzeg tego elementu AP (widoczny w widoku Projekt w programie Dreamweaver) rozciągnie się, aby pomieścić całą zawartość. (W przeglądarce dolny brzeg elementu AP nie będzie się rozciągać, jeżeli właściwość przepełnienia (OVERFLOW) nie została ustawiona na wartość 'widoczne').*

   Domyślnymi jednostkami określania położenia i rozmiaru są piksele (px). Możesz również używać następujących jednostek: pc (pica), pk (punkty), cale, mm (milimetry), cm (centymetry) lub % (procent danej wartości ustawionej dla elementu macierzystego elementu AP). Skróty muszą znaleźć się bezpośrednio za wartością, bez spacji: np. 3mm oznacza 3 milimetry.

   Wid Określa, czy elementy AP są początkowo widoczne, czy nie. Wybierz dowolne spośród następujących opcji:

   - Opcja 'Domyślnie' powoduje, że właściwość widoczności nie będzie określana. Gdy nie określono widoczności, większość przeglądarek przyjmuje wartość 'Odziedzicz'.
   - Opcja 'Odziedzicz' używa wartości widoczności z elementu macierzystego.
   - Opcja 'Widoczny' powoduje, że zawartość elementów AP będzie wyświetlana niezależnie od wartości ustawionej dla ich elementu macierzystego.
   - Opcja 'Ukryty' powoduje, że zawartość elementu AP nie będzie wyświetlana niezależnie od wartości ustawionej dla jego elementu macierzystego.

     Za pomocą języka skryptów, np. JavaScript, można sterować właściwością widoczności i dynamicznie wyświetlać zawartość elementów AP.

   Znacznik Określa znacznik CSS, użyty do zdefiniowania elementów AP.

   Obraz w tle Określa obraz jako tło dla elementów AP.

   Kliknij ikonę folderu, aby przejść do pliku graficznego i wybrać go.

   Kolor tła Określa kolor tła dla elementów AP. Jeśli chcesz, aby tło było przezroczyste, pozostaw tę opcję pustą.

4. Po wpisaniu wartości w polu tekstowym, wciśnij klawisz Tab lub Enter (Windows) lub Return (Macintosh) i zastosuj wybraną wartość.

Omówienie panelu Elementy AP

Panel Elementy AP (Okno > Elementy AP) służy do zarządzania elementami AP w dokumencie. Za pomocą panelu Elementy AP można włączyć zapobieganie nakładaniu się bloków, zmieniać widoczność elementów AP, zagnieżdżać elementy lub układać je kolejno nad sobą, a także zaznaczać jeden lub wiele elementów AP.

Uwaga: *Element AP to element strony HTML w programie Dreamweaver - znacznik div, albo dowolny inny znacznik - któremu przypisano położenie bezwzględne. Panel Elementy AP nie wyświetla elementów pozycjonowanych względnie.*

Elementy AP są wyświetlane w postaci wykazu nazw, ułożonego według wartości indeksu Z. Domyślnie, element AP, który został utworzony jako pierwszy (ma indeks Z równy 1) znajduje się na dole listy, a najnowszy element AP - na początku listy. Można jednak zmieniać wartość indeksu Z elementu AP, zmieniając jego położenie w kolejności układania. Np. jeżeli utworzysz osiem elementów AP i chcesz przenieść czwarty element AP na wierzch, to możesz mu przypisać indeks Z wyższy od innych elementów.

Zaznaczanie elementów AP

Możesz zaznaczać pojedynczy element AP lub wiele takich elementów, aby nimi manipulować lub zmieniać ich właściwości.

Zaznaczanie elementu AP w panelu Elementy AP

❖ Otwórz panel Elementy AP (Okno > Elementy AP) i kliknij nazwę elementu AP w panelu.

Zaznaczanie elementu AP w oknie dokumentu

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij uchwyt zaznaczenia elementu AP.

  Jeżeli nie widać uchwytu zaznaczenia, kliknij w dowolnym miejscu wewnątrz elementu AP, aby wyświetlić uchwyt.
- Kliknij krawędź elementu AP.
- Kliknij przytrzymując klawisze Control+Shift (Windows) lub klawisze Command+Shift (Mac OS) wewnątrz elementu AP.
- Kliknij wewnątrz elementu AP i naciśnij klawisze Control+A (Windows) lub Command+A (Macintosh), aby zaznaczyć zawartość elementu AP. Ponownie naciśnij Control+A lub Command+A, aby zaznaczyć sam element AP.
- Kliknij wewnątrz elementu AP i zaznacz jego znacznik w przyborniku znaczników.

Zaznaczanie wielu elementów AP

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Otwórz panel Elementy AP (Okno > Elementy AP). Przytrzymaj klawisz Shift i kliknij nazwy dwóch lub więcej elementów AP w panelu.
- W oknie dokumentu: przytrzymaj klawisz Shift i klikaj wewnątrz elementów AP albo na ich krawędziach.

Zmiana kolejności układania elementów AP

Kolejność układania elementów AP można zmieniać za pomocą Inspektora właściwości albo panelu Elementy AP. Element AP na początku listy w panelu Elementy AP znajduje się na górze w kolejności układania. Jest wyświetlany na wierzchu innych elementów AP.

W kodzie HTML, kolejność układania, czyli właściwość indeks Z elementów AP, określa kolejność ich rysowania w przeglądarce. Im wyższy indeks Z elementu AP, tym wyżej ten element się znajduje w kolejności układania. (Na przykład element o indeksie Z równym 4 będzie wyświetlany na wierzchu elementu o indeksie Z równym 3. Najniższy element w porządku układania ma zawsze indeks 1). Wartość indeksu Z poszczególnych elementów AP można zmieniać za pomocą panelu Elementy AP albo Inspektora właściwości.

Zmiana kolejności układania elementów AP za pomocą panelu Elementy AP

1. Wybierz polecenie Okno > Elementy AP, aby otworzyć panel Elementy AP.
2. Dwukrotnie kliknij numer indeksu Z obok elementu AP, którego indeks chcesz zmienić.
3. Zmieć numer indeksu i naciśnij klawisz Return/Enter.
   - Jeśli chcesz przenieść element AP w górę w kolejności układania, wpisz wyższą liczbę.
   - Jeśli chcesz przenieść element AP w dół w kolejności układania, wpisz niższą liczbę.

Zmiana kolejności układania elementów AP za pomocą Inspektora właściwości

1. Wybierz polecenie Okno > Elementy AP, aby otworzyć panel Elementy AP i sprawdzić istniejącą kolejność układania.
2. Zaznacz element AP, którego indeks chcesz zmienić, w panelu Elementy AP lub w oknie dokumentu.
3. Przejdź do Inspektora właściwości (Okno > Właściwości) i wpisz liczbę w pole tekstowe Indeks Z.
   - Jeśli chcesz przenieść element AP w górę w kolejności układania, wpisz wyższą liczbę.
   - Jeśli chcesz przenieść element AP w dół w kolejności układania, wpisz niższą liczbę.

Pokazywanie i ukrywanie elementów AP

Pracując nad dokumentem, możesz posłużyć się panelem Elementy AP, aby ręcznie wyświetlać lub ukrywać elementy pozycjonowane absolutnie. Pozwala to sprawdzić, jak strona będzie wyglądała w różnych okolicznościach.

Uwaga: *Zaznaczony w danym momencie element AP zawsze staje się widoczny i jest wyświetlany na wierzchu wszystkich innych elementów AP.*

Zmiana widoczności elementu AP

1. Wybierz polecenie Okno > Elementy AP, aby otworzyć panel Elementy AP.
2. Kliknij ikonę oka obok elementu AP, aby zmienić jego widoczność.
   - Otwarte oko oznacza, że element AP jest widoczny.
   - Zamknięte oko oznacza, że element AP jest niewidoczny.

- Jeżeli ikony oka nie ma, to na ogół taki element AP dziedziczy widoczność ze swojego elementu macierzystego. (Gdy elementy AP nie są zagnieżdżone, ich elementem macierzystym jest sekcja BODY dokumentu, która jest zawsze widoczna).

  Ikona oka nie pojawia się również, gdy nie określono widoczności (w Inspektorze właściwości takiemu stanowi odpowiada opcja widoczności 'Domyślne').

Zmiana widoczności wszystkich elementów AP jednocześnie

❖ Przejdź do panelu Elementy AP (Okno > Elementy AP) i kliknij ikonę oka w nagłówku kolumny ikon.

Uwaga: *Ta procedura pozwala ustawić widoczność lub niewidoczność wszystkich elementów AP, ale nie umożliwia ustawiania dziedziczenia.*

Zmiana rozmiarów elementów AP

Możesz zmieniać rozmiar poszczególnych elementów AP, albo wielu na raz, aby nadać im tę samą szerokość i wysokość.

Jeżeli włączona jest opcja Zapobiegaj nakładaniu, to nie można będzie zmienić rozmiarów elementu AP w taki sposób, że nakładałby się on na inny element AP.

Zmiana rozmiarów elementu AP

1. Przejdź do widoku Projekt i zaznacz element AP.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności, aby zmienić rozmiary elementu AP:
   - Aby zmienić rozmiar przez przeciąganie, przeciągnij jeden z uchwytów zmiany rozmiaru na elemencie AP.
   - Aby zmienić rozmiar o jeden piksel na raz, przytrzymaj klawisz Control (Windows) lub Command (Macintosh) i naciskaj klawisz strzałki.

     Klawisze strzałek przesuwają prawą albo dolną krawędź elementu AP. Korzystając z tej techniki, nie można zmieniać rozmiarów na górnej czy lewej krawędzi.
   - Aby zmienić rozmiar z przyciąganiem do siatki, przytrzymaj klawisz Shift-Control (Windows) lub Shift-Command (Macintosh) i naciskaj klawisz strzałki.
   - Przejdź do Inspektora właściwości (Okno > Właściwości) i wpisz wartości w pola Sz. i Wys.

     Zmiana rozmiaru elementu AP polega na zmianie szerokości i wysokości tego elementu. Nie definiuje, jaka część zawartości tego elementu będzie widoczna. Region widoczny w obrębie elementu AP możesz zdefiniować w preferencjach.

Zmiana rozmiarów wielu elementów AP jednocześnie

1. Przejdź do widoku Projekt. Zaznacz przynajmniej dwa elementy AP.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz polecenie Modyfikuj > Ułóż > Taka sama szerokość lub Modyfikuj > Ułóż > Taka sama wysokość.

     Elementy AP zaznaczone na początku zmienią rozmiary tak, aby miały tę samą wysokość lub szerokość, co element AP zaznaczony na końcu.
   - Przejdź do Inspektora właściwości (Okno > Właściwości). W sekcji Wiele elementów CSS-P wpisz szerokość i wysokość.

     Wartości te zostaną zastosowane do wszystkich zaznaczonych elementów AP.

Przenoszenie elementów AP

Elementy AP można przenosić w widoku Projekt w zasadzie w ten sam sposób, co obiekty w większości prostych aplikacji graficznych.

Jeżeli włączona jest opcja Zapobiegaj nakładaniu, to nie można będzie przenieść elementu AP w taki sposób, że nakładałby się on na inny element AP.

1. Przejdź do widoku Projekt. Zaznacz jeden lub wiele elementów AP.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby przenieść elementy przez przeciąganie, przeciągnij uchwyt zaznaczenia elementu AP zaznaczonego na samym końcu (podświetlony na czarno).
   - Aby przenieść o jeden piksel na raz, użyj klawiszy strzałek.

     Aby przenieść element AP o bieżący skok przyciągania do siatki, przytrzymaj klawisz Shift i przyciskaj klawisze strzałek.

Wyrównywanie elementów AP

Za pomocą poleceń do wyrównywania elementów AP można wyrównywać elementy do krawędzi elementu AP zaznaczonego na samym końcu.

Gdy wyrównuje się elementy AP, niezaznaczone elementy potomne AP również mogą się przesunąć, gdyż ich element macierzysty został zaznaczony i przesunął się. Aby tego uniknąć, nie używaj zagnieżdżonych elementów AP.

1. Przejdź do widoku Projekt i zaznacz element AP.
2. Wybierz polecenie Modyfikuj > Ułóż, a następnie wybierz opcję wyrównania.

Jeżeli wybierzesz np. opcję Góra, to wszystkie elementy AP przesuną się w taki sposób, że ich górne krawędzi będą na tej samej pozycji w pionie, co górna krawędź ostatniego z zaznaczonych elementów AP (wyróżnionego na czarno).

Konwertowanie elementów AP na tabele

Niektórzy projektanci stron WWW wolą posługiwać się elementami AP niż tworzyć układ za pomocą tabel. Dreamweaver umożliwia tworzenie układu za pomocą elementów AP. Potem, jeżeli chcesz, możesz przekonwertować je na tabele. Konwersja elementów AP na tabele może być konieczna np. w sytuacji, gdy trzeba zapewnić obsługę przeglądarek starszych niż wersja 4.0. Jednak stanowczo odradza się konwertowanie elementów AP na tabele, ponieważ może to powodować powstawanie wielkiej liczby pustych komórek, nie mówiąc już o niepotrzebnie rozrośniętym kodzie strony. Jeśli potrzebna jest strona z układem w tabelach, to najlepiej utworzyć ją za pomocą standardowych narzędzi do tworzenia układu tabelowego, dostępnych w programie Dreamweaver.

Konwersję między elementami AP a tabelami i z powrotem możesz przeprowadzać wiele razy, aby dostosować układ i zoptymalizować projekt strony. (Jednak gdy konwertujesz tabelę z powrotem na elementy AP, to Dreamweaver konwertuje ją na bloki DIV AP, niezależnie od tego, jakich elementów AP używano na stronie przed konwersją na tabele). Nie można przekonwertować tylko wskazanej tabeli czy elementu AP na stronie; konwersja obejmuje zawsze wszystkie elementy AP albo tabele na całej stronie.

Uwaga: *W szablonie albo w dokumencie, do którego zastosowano szablon, nie można konwertować elementów AP na tabele ani tabel na bloki DIV AP. Możesz natomiast utworzyć układ w dokumencie, który nie jest szablonem i przekonwertować go, zanim zapiszesz dokument jako szablon.*

Konwertowanie między elementami AP a tabelami

Możesz utworzyć układ za pomocą elementów AP, a potem przekonwertować te elementy AP na tabele, tak aby można było oglądać ten układ w starszych przeglądarkach.

Zanim przekonwertujesz układ na tabele, sprawdź, czy elementy AP nie nakładają się na siebie. Upewnij się też, że pracujesz w trybie standardowym (Widok > Tryb tabeli > Tryb standardowy).

Konwertowanie elementów AP na tabele

1. Wybierz polecenie Modyfikuj > Konwertuj > Elementy DIV AP na tabelę.
2. Określ dowolne spośród następujących opcji i kliknij przycisk OK:
   Najdokładniejsze Tworzy komórkę dla każdego elementu AP oraz dodatkowe komórki, niezbędne do zachowania odstępów między elementami AP.

   Najmniejsze: Zwiń puste komórki Określa, że brzegi elementów AP mają zostać wyrównane, jeżeli znajdują się one w odległości wskazanej liczbą pikseli.

   Jeżeli wybierzesz tę opcję, to wynikowa tabela będzie zawierać mniej wierszy i kolumn, ale może nie odzwierciedlać dokładnie układu.

   Użyj przezroczystych GIF-ów Wypełnia ostatni wiersz tabeli przezroczystymi GIF-ami. Gwarantuje to wyświetlanie kolumn tabeli z taką samą szerokością we wszystkich przeglądarkach.

   Gdy ta opcja jest włączona, nie można edytować wynikowej tabeli przez przeciąganie kolumn. Gdy ta opcja jest wyłączona, wynikowa tabela nie będzie zawierać przezroczystych GIF-ów, ale różne przeglądarki mogą wyświetlać różne szerokości kolumn.

   Wyśrodkuj na stronie Wyśrodkowuje wynikową tabelę na stronie. Gdy ta opcja jest wyłączona, tabela zaczyna się przy lewej krawędzi strony.

Konwertowanie tabel na elementy DIV AP

1. Wybierz polecenie Modyfikuj > Konwertuj > Tabele na elementy DIV AP.
2. Określ dowolne spośród następujących opcji i kliknij przycisk OK:
   Zapobiegaj nakładaniu się elementów AP Ogranicza pozycje elementów AP podczas ich tworzenia, przesuwania i zmiany rozmiaru w taki sposób, aby się nie nakładały.

   Pokaż panel Elementy AP Wyświetla panel Elementy AP.

   Pokaż siatkę i Przyciągaj do siatki Umożliwia pozycjonowanie elementów AP za pomocą siatki.

   Tabele zostaną przekonwertowane na elementy DIV AP. Puste komórki nie są konwertowane na elementy AP, chyba że mają kolor tła.

   Uwaga: *Elementy strony, które znajdowały się poza tabelami, zostaną również umieszczone w blokach DIV AP.*

Zapobieganie nakładaniu się elementów AP

Komórki tabeli nie mogą się na siebie nakładać, zatem program Dreamweaver nie może utworzyć tabeli z nakładających się elementów AP. Jeżeli zamierzasz przekonwertować elementy AP w dokumencie na tabele, użyj opcji Zapobiegaj nakładaniu, aby ograniczyć ruchy i położenia elementów AP w taki sposób, by nie mogły się nakładać.

Gdy ta opcja jest włączona, nie można utworzyć elementu AP nad istniejącym elementem AP, ani przenieść go nad istniejący element AP czy zmienić jego rozmiaru tak, aby znalazł się nad istniejącym elementem. Nie można też zagnieździć elementu AP w istniejącym elemencie AP. Jeżeli opcję tę włączysz już po utworzeniu nakładających się elementów AP, przeciągnij taki nakładający się element, aby odsunąć go od innych elementów AP. Dreamweaver nie naprawia automatycznie istniejących nałożeń między elementami AP na stronie, gdy włączysz opcję Zapobiegaj

nakładaniu się elementów AP.

Gdy włączona jest ta opcja i opcja przyciągania, element AP nie będzie przyciągany do siatki, jeżeli miałoby to spowodować nałożenie się elementów AP. W takiej sytuacji, zostanie przyciągnięty do brzegu najbliższego elementu AP.

Uwaga: *Niektóre działania umożliwiają nałożenie na siebie elementów AP nawet wtedy, gdy włączona jest opcja Zapobiegaj nakładaniu. Jeżeli wstawisz element AP za pomocą menu Wstaw, wpiszesz liczby w Inspektorze właściwości albo zmienisz położenie elementów AP, edytując kod HTML, możesz spowodować nałożenie się lub zagnieżdżenie elementów AP nawet wtedy, gdy włączona jest ta opcja. Jeżeli dojdzie do nałożenia się elementów, przeciągnij je w widoku Projekt, aby je rozdzielić.*

- Przejdź do panelu Elementy AP (Okno > Elementy AP) i zaznacz opcję Zapobiegaj nakładaniu.
- W oknie dokumentu wybierz polecenie Modyfikuj > Ułóż > Zapobiegaj nakładaniu się elementów AP.

Więcej tematów Pomocy
Tworzenie strony z układem CSS

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Układ i projekt

Tworzenie układu strony za pomocą stylów CSS
artykuł (24 września 2012 r.)

Tworzenie układu stron w programie Dreamweaver CS6
Adobe Creative Team (19 lipca 2012 r.)
samouczek
Samouczek przedstawia podstawy projektowania stron WWW, tworzenie miniaturek i siatek projektu, wstawianie i formatowanie nowych elementów predefiniowanego układu CSS oraz sprawdzanie zgodności z przeglądarkami.

Część łączy podanych na tej stronie prowadzi do zasobów dostępnych tylko w języku angielskim.

Układy elastycznej siatki

Używanie układów elastycznej siatki
Samouczki dotyczące układów elastycznej siatki
Tworzenie układu elastycznej siatki
Wstawianie elementów układu elastycznej siatki
Zagnieżdżanie elementów

Układ serwisu WWW musi dostosowywać się do wymiarów urządzenia, na którym strony są wyświetlane. Układy elastycznej siatki to wizualna metoda tworzenia różnych układów odpowiadających urządzeniom, na których będzie wyświetlany serwis.

Serwisy WWW mogą być wyświetlane na takich urządzeniach, jak na przykład komputery, tablety i telefony komórkowe. Funkcja układów elastycznej siatki umożliwia określenie układu dla każdego z takich urządzeń. Odpowiedni układ zostanie dobrany w zależności od tego, czy serwis WWW będzie wyświetlany na komputerze, tablecie czy telefonie komórkowym.

Więcej informacji: Układy adaptacyjne a układy reagujące

Wersja Dreamweaver 12.2 Creative Cloud zawiera wiele rozszerzeń układów elastycznej siatki, takich jak obsługa elementów strukturalnych HTML5 oraz ułatwienia w edycji elementów zagnieżdżonych. Przegląd pełnej listy rozszerzeń można znaleźć tutaj.

Samouczki dotyczące układów elastycznej siatki

Do góry

Używanie układów elastycznej siatki w programie Dreamweaver CS6 (samouczek)

Adobe TV: Tworzenie adaptacyjnych układów za pomocą funkcji elastycznej siatki w programie Dreamweaver CS6 (wideo)

Układy elastycznej siatki programu Dreamweaver CS6: pierwsze kroki (samouczek)

Tworzenie układu elastycznej siatki

Do góry

1. Wybierz polecenie Plik > Nowy układ elastycznej siatki.
2. Na środku typu mediów jest wyświetlana domyślna liczba kolumn siatki. Aby zmienić liczbę kolumn dla danego urządzenia, należy odpowiednio edytować tę wartość.
3. Aby ustawić szerokość strony względem wielkości ekranu, należy podać wartość procentową.
4. Można także zmienić szerokość odstępów. Odstęp to odległość między dwiema kolumnami.
5. Określ opcje CSS strony.

   Po kliknięciu przycisku Utwórz program poprosi o wybranie pliku CSS. Można wykonać jedną z następujących czynności:

   - Utworzyć nowy plik CSS.
   - Otworzyć istniejący plik CSS.
   - Określić otwierany plik CSS jako plik CSS elastycznej siatki.

   Domyślnie wyświetlany jest układ elastycznej siatki dla telefonów komórkowych. Wyświetlany jest również panel Wstaw dla elastycznej siatki. Skorzystaj z opcji w panelu Wstaw, aby utworzyć układ.

   Aby przełączyć się na projektowanie układu dla innych urządzeń, kliknij odpowiednią ikonę w opcjach pod widokiem Projekt.
6. Zapisz plik. Podczas zapisywania pliku program prosi o zapisanie plików zależnych, takich jak boilerplate.css oraz respond.min.js, na komputerze lokalnym. Wybierz odpowiednią lokalizację i kliknij przycisk Kopiuj.

   Plik boilerplate.css jest oparty na bibliotece boilerplate HTML5. Jest to zbiór stylów CSS, który gwarantuje spójny wygląd strony renderowanej na różnych urządzeniach. Plik respond.min.js to biblioteka JavaScript, która ułatwia obsługę zapytań o media w starszych wersjach przeglądarek.

Wstawianie elementów układu elastycznej siatki

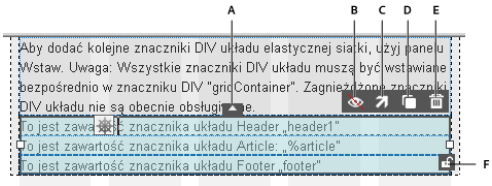
Do góry

Zarówno elementy elastycznej siatki, jak i inne elementy są wymienione w panelu Struktura lub w opcjach Struktura (Wstaw > Układ).

W programie Dreamweaver w wersji 12.2 wprowadzono trzy nowe elementy: listę nieuporządkowaną (UL), listę uporządkowaną (OL) oraz pozycję listy (LI).

1. Wybierz polecenie Wstaw > Układ.
2. Wybierz element, który chcesz wstawić.
3. (12.2) W wyświetlonym oknie dialogowym wybierz klasę (Class) lub wpisz wartość identyfikatora (ID). Menu Class wyświetla klasy z pliku CSS wybranego podczas tworzenia strony.

   Wybrany element zostanie wstawiony do układu.
4. (Aktualizacja w wersji 12.2) Po zaznaczeniu wstawionego elementu zostaną wyświetlone opcje umożliwiające ukrycie, powielenie, zablokowanie lub usunięcie danego bloku DIV. W przypadku bloków DIV nakładających się na siebie dostępna jest opcja zamiany ich miejscami.



Opcja	Etykieta	Opis
A	Zamień blok DIV	Zamienia zaznaczony element miejscami z elementem nad nim lub pod nim.
B	Ukryj	Ukrywa element. Aby pokazać ukryty element, wykonaj jedną z następujących czynności: Aby pokazać ukryte selektory ID, zmodyfikuj właściwość „display” w pliku CSS na wartość „block” (`display:block`). Aby pokazać ukryte selektory Class, usuń zastosowaną klasę (`hide_<MediaType>`) w kodzie źródłowym.
C	Przenieś w górę o wiersz	Przenosi element w górę o jeden wiersz.
D	Powiel	Powiela zaznaczony element. Styl CSS połączony z tym elementem również jest powielany.
E	Usuń	W przypadku selektorów ID usuwany jest kod HTML oraz CSS. Aby usunąć tylko kod HTML, naciśnij klawisz Delete. W przypadku selektorów Class usuwany jest tylko kod HTML.
F	Blokuj	Konwertuje blok na element typu AP (o położeniu określanym bezwzględnie).
G	Wyrównaj	W przypadku selektorów Class opcja Wyrównaj działa jak przycisk zerowania marginesu. W przypadku selektorów ID przycisk Wyrównaj powoduje wyrównanie elementu do siatki.

Naciskając klawisze strzałki w lewo i w prawo można przechodzić cyklicznie między kolejnymi elementami elastycznego układu na stronie. Zaznacz krawędź elementu i naciśnij klawisz strzałki.

Do góry

Zagnieżdżanie elementów

Aby zagnieździć elementy elastyczne w innych elementach elastycznych, upewnij się, że element nadrzędny jest uaktywniony. Następnie wstaw odpowiedni element potomny.

Obsługiwane jest również powielanie z zagnieżdżaniem. Powielanie z zagnieżdżaniem polega na powieleniu kodu HTML zaznaczonego elementu; program generuje odpowiedni styl CSS układu elastycznego. Elementy AP (pozycjonowane bezwzględnie) znajdujące się wewnątrz zaznaczonego elementu zostaną odpowiednio umieszczone. Elementy zagnieżdżone można również powielać za pomocą przycisku Powiel.

Po usunięciu elementu nadrzędnego usuwany jest styl CSS odpowiadający temu elementowi, jego elementy potomne, a także związany z nim kod HTML. Elementy zagnieżdżone można również usuwać zbiorczo za pomocą przycisku Usuń (kombinacja klawiszy Ctrl+Delete).

(cc) BY-NC-SA. Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Tworzenie układu strony za pomocą stylów CSS

Informacje o układzie strony w stylach CSS
Informacje o strukturze układu strony CSS
Tworzenie strony z układem CSS

Informacje o układzie strony w stylach CSS

Do góry

Układ strony w stylach CSS to układ wykorzystujący do organizowania zawartości na stronie WWW style CSS, a nie tradycyjne tabele czy ramki HTML. Podstawowym elementem konstrukcyjnym układu CSS jest znacznik DIV. Jest to znacznik HTML, który najczęściej służy jako kontener tekstu, obrazów czy innych elementów strony. Tworząc układ CSS, umieszczasz na stronie znaczniki DIV, wprowadzasz do nich zawartość i umieszczasz je w różnych miejscach. W przeciwieństwie to komórek, które muszą znajdować się w siatce wytyczonej przez wiersze i kolumny tabeli, znaczniki DIV mogą pojawić się w dowolnym miejscu na stronie. Znaczniki DIV mogą być pozycjonowane bezwzględnie (przez podanie współrzędnych X i Y) albo względnie (przez podanie ich nowego położenia względem położenia obecnego). Inna metoda modyfikowania pozycji znaczników div polega na określaniu właściwości „float” oraz definiowaniu odstępów wewnętrznych i marginesów. Jest to metoda preferowana według obecnych standardów internetowych.

Tworzenie układów CSS od zera może być trudne, ponieważ można to robić na wiele różnych sposobów. Prosty, dwukolumnowy układ CSS można utworzyć za pomocą elementów pływających, marginesów, odstępów od krawędzi i innych właściwości CSS w niemalże nieskończonej liczbie kombinacji. Ponadto problemy z interpretacją stylów w różnych przeglądarkach powodują, że pewne układy CSS wyświetlają się prawidłowo w niektórych przeglądarkach, ale nieprawidłowo w innych. Program Dreamweaver ułatwia tworzenie stron za pomocą układów CSS, udostępniając ponad 16 gotowych układów, obsługiwanych przez różne przeglądarki.

Użycie gotowych układów CSS, dołączonych do programu Dreamweaver, to najprostszy sposób stworzenia strony w układzie CSS. Można jednak również tworzyć układy CSS, używając elementów absolutnie pozycjonowanych (elementów AP) programu Dreamweaver. Element AP to element strony HTML w programie Dreamweaver — znacznik `div` albo dowolny inny znacznik — któremu przypisano położenie bezwzględne. Elementy AP programu Dreamweaver nie są jednak pozbawione ograniczeń. Ponieważ są pozycjonowane bezwzględnie, ich położenie na stronie nigdy nie zmienia się wraz ze zmianą rozmiaru okna przeglądarki.

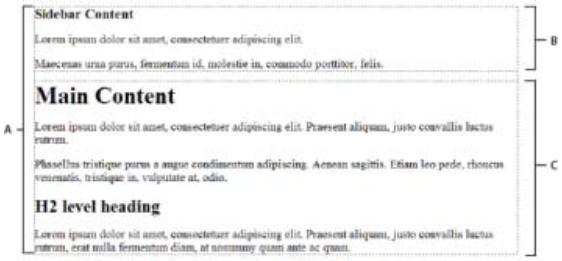
Zaawansowani użytkownicy mogą również ręcznie wstawiać znaczniki `div` i nadawać im style pozycjonujące, aby tworzyć układy strony.

Informacje o strukturze układu strony CSS

Do góry

Zanim przejdziesz do dalszych części tej sekcji, warto poznać podstawowe pojęcia związane ze stylami CSS.

Podstawowym elementem konstrukcyjnym układu CSS jest znacznik DIV. Jest to znacznik HTML, który najczęściej służy jako kontener tekstu, obrazów czy innych elementów strony. Poniższy przykład przedstawia stronę HTML, która zawiera trzy oddzielne znaczniki DIV: jeden duży znacznik "kontener", w którym znajdują się dwa kolejne: znacznik dla paska bocznego oraz znacznik dla głównej treści.



***A.** Znacznik DIV służący jako kontener **B.** Znacznik DIV dla paska bocznego **C.** Znacznik DIV dla głównej treści*

Poniżej przedstawiono kod HTML dla wszystkich trzech znaczników DIV:

```
<!--znacznik DIV służący jako kontener--> <div id="container"> <!--znacznik DIV paska bocznego--> <div
id="sidebar"> <h3>Zawartość paska bocznego</h3> <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing
elit.</p> <p>Maecenas urna purus, fermentum id, molestie in, commodo porttitor, felis.</p> </div> <!--
znacznik DIV głównej zawartości--> <div id="mainContent"> <h1> Główna zawartość </h1> <p>Lorem ipsum dolor
sit amet, consectetuer adipiscing elit. Praesent aliquam, justo convallis luctus rutrum.</p> <p>Phasellus
tristique purus a augue condimentum adipiscing. Aenean sagittis. Etiam leo pede, rhoncus venenatis, tristique
in, vulputate at, odio.</p> <h2>Nagłówek poziomu H2 </h2> <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer
adipiscing elit. Praesent aliquam, justo convallis luctus rutrum, erat nulla fermentum diam, at nonummy quam
```

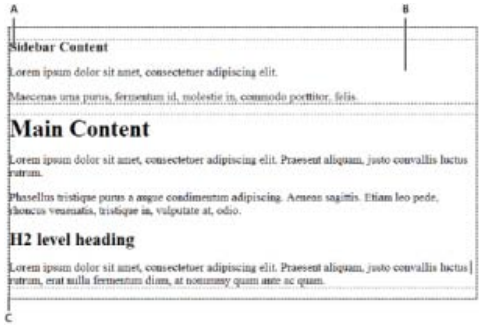
```
ante ac quam.</p> </div> </div>
```

W powyższym przykładzie do znaczników DIV nie przypisano żadnego stylu. Skoro nie zdefiniowano żadnych reguł CSS, każdy znacznik DIV wraz ze swoją zawartością znajduje się na domyślnym miejscu na stronie. Jeżeli jednak każdy znacznik DIV będzie miał niepowtarzalny identyfikator (tak jak w przykładzie powyżej), to można użyć tych identyfikatorów do stworzenia reguł CSS. Zastosowanie reguł CSS pozwoli zaś zmienić styl i położenie znaczników DIV.

Poniższa reguła CSS, która może znajdować się w sekcji nagłówka dokumentu albo w zewnętrznym pliku CSS, tworzy styl dla pierwszego znacznika DIV na stronie, czyli „kontenera”:

```
#container { width: 780px; background: #FFFFFF; margin: 0 auto; border: 1px solid #000000; text-align: left;
}
```

Reguła #container definiuje styl tego znacznika DIV następująco: szerokość 780 pikseli, białe tło, bez marginesu (z lewej strony), jednolita, czarna, 1-pikselowa krawędź oraz tekst wyrównany do lewej. Rezultaty zastosowania tej reguły do znacznika DIV służącego za kontener są następujące:

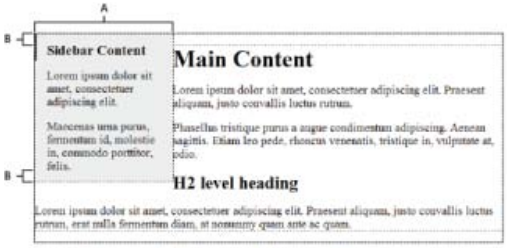


Znacznik DIV służący za kontener, 780 pikseli, bez marginesu
***A.** Tekst wyrównany do lewej **B.** Białe tło **C.** 1-pikselowa, jednolita czarna krawędź*

Kolejna reguła CSS tworzy styl dla znacznika DIV paska bocznego:

```
#sidebar { float: left; width: 200px; background: #EBEBEB; padding: 15px 10px 15px 20px; }
```

Reguła #sidebar definiuje następujący styl dla znacznika DIV określającego pasek boczny: szerokość 200 pikseli, szare tło, odstęp od krawędzi na górze i na dole równy 15 pikseli, odstęp od prawej krawędzi równy 10 pikseli, odstęp od lewej krawędzi równy 20 pikseli. (Domyślna kolejność dopełnień to góra-prawo-dół-lewo). Ponadto reguła ta określa pozycjonowanie znacznika DIV dla paska bocznego, wprowadzając właściwość opływu z lewej - "float: left". Ta właściwość spycha znacznik DIV paska bocznego na lewą stronę znacznika DIV kontenera. Rezultaty zastosowania tej reguły do znacznika DIV paska bocznego są następujące:



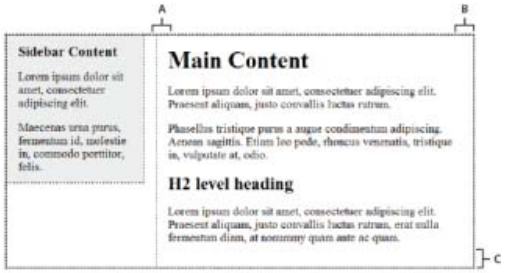
Znacznik DIV paska bocznego, opływ z lewej
***A.** Szerokość 200 pikseli **B.** Odstęp od górnej i dolne krawędzi 15 pikseli*

Ostatnim elementem układu jest reguła CSS dotycząca znacznika DIV głównego kontenera:

```
#mainContent { margin: 0 0 0 250px; padding: 0 20px 20px 20px; }
```

Reguła #mainContent definiuje dla znacznika DIV głównej treści lewy margines równy 250 pikseli. Oznacza to, że między lewą stroną znacznika DIV kontenera a lewą stroną znacznika DIV głównej treści ma się pojawić 250 pikseli odstępu. Ponadto reguła CSS definiuje 20 pikseli odstępu po prawej, dolnej i lewej stronie znacznika DIV głównej zawartości. Rezultaty zastosowania tej reguły do znacznika DIV głównej treści są następujące:

Łączny kod wygląda następująco:



Znacznik DIV głównej treści, lewy margines 250 pikseli
***A.** Odstęp od lewej krawędzi 20 pikseli **B.** Odstęp od prawej krawędzi 20 pikseli **C.** Odstęp od dolnej krawędzi 20 pikseli*

```
<head> <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-2" /> <title>Dokument bez tytułu</title> <style type="text/css"> #container { width: 780px; background: #FFFFFF; margin: 0 auto; border: 1px solid #000000; text-align: left; } #sidebar { float: left; width: 200px; background: #EBEBEB; padding: 15px 10px 15px 20px; } #mainContent { margin: 0 0 0 250px; padding: 0 20px 20px 20px; } </style> </head> <body> <!--znacznik DIV służący jako kontener--> <div id="container"> <!--znacznik DIV paska bocznego--> <div id="sidebar"> <h3>Zawartość paska bocznego</h3> <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit.</p> <p>Maecenas urna purus, fermentum id, molestie in, commodo porttitor, felis.</p> </div> <!--znacznik DIV głównej zawartości--> <div id="mainContent"> <h1> Główna zawartość </h1> <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. Praesent aliquam, justo convallis luctus rutrum.</p> <p>Phasellus tristique purus a augue condimentum adipiscing. Aenean sagittis. Etiam leo pede, rhoncus venenatis, tristique in, vulputate at, odio.</p> <h2>Nagłówek poziomu H2 </h2> <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. Praesent aliquam, justo convallis luctus rutrum, erat nulla fermentum diam, at nonummy quam ante ac quam.</p> </div> </div> </body>
```

***Uwaga:** Przedstawiony powyżej przykładowy kod jest uproszczoną wersją kodu tworzącego dwukolumnowy układ ze stałym paskiem bocznym po lewej stronie, który pojawia się podczas tworzenia nowego dokumentu na podstawie gotowych układów programu Dreamweaver.*

Tworzenie strony z układem CSS

Do góry

Tworząc nową stronę w programie Dreamweaver można utworzyć taką, która już zawiera układ CSS. Program Dreamweaver zawiera 16 gotowych układów CSS. Można również tworzyć własne układy CSS i dodawać je do folderu konfiguracyjnego, co spowoduje, że będą pojawiać się jako układy do wyboru w oknie dialogowym Nowy dokument.

Układy CSS programu Dreamweaver są prawidłowo renderowane w następujących przeglądarkach: Firefox (Windows i Macintosh) 1.0, 1.5, 2.0, 3.6; Internet Explorer (Windows) 5.5, 6.0, 7.0, 8.0; Opera (Windows i Macintosh) 8.0, 9.0, 10.0; Safari 2.0, 3.0, 4.0; a także Chrome 3.0.

W serwisie Dreamweaver Developer Center znajduje się artykuł informacyjny, opisujący sposób korzystania z układów CSS dołączonych do programu Dreamweaver.

Dostępne są również dodatkowe układy CSS, które można znaleźć w serwisie Adobe Dreamweaver Exchange.

Tworzenie strony z układem CSS

1. Wybierz polecenie Plik > Nowy.
2. W oknie dialogowym Nowy dokument wybierz kategorię Pusta strona. (Jest to wybór domyślny).
3. W sekcji Typ strony wybierz, jaki rodzaj strony chcesz utworzyć.

   ***Uwaga:** Aby skorzystać z układu CSS, musisz wybrać typ strony HTML. Możesz wybrać na przykład opcję HTML, ColdFusion®, PHP itd. Nie można natomiast utworzyć strony typu ActionScript™, CSS, Pozycja biblioteki, JavaScript, XML, XSLT albo Składnik ColdFusion z układem CSS. Również typy stron z kategorii Inne w oknie dialogowym Nowy dokument nie mogą zawierać układów CSS.*

4. W sekcji Układ wybierz układ CSS, którego chcesz użyć. Do wyboru jest 16 różnych układów. Okno Podgląd pokazuje zaznaczony układ i podaje jego krótki opis.

   Gotowe układy CSS zawierają następujące rodzaje kolumn:

   Stałe Szerokość kolumn jest określona w pikselach. Kolumna nie zmienia rozmiaru zgodnie z rozmiarem przeglądarki albo ustawieniami tekstowymi użytkownika serwisu.

   Płynne Szerokość kolumn jest określona jako wartość procentowa szerokości okna przeglądarki. Ten układ dostosowuje się do zmian szerokości okna przeglądarki, dokonywanych przez użytkownika, ale nie zmienia się wraz ze zmianą ustawień tekstu.

5. Wybierz typ dokumentu z wyskakującego menu DocType.
6. Z wyskakującego menu 'Układ CSS w' wybierz położenie kodu CSS układu.

   Dodaj do nagłówka (Head) Dodaje kod CSS układu do nagłówka tworzonej strony.

Utwórz nowy plik Dodaje kod CSS układu do nowego, zewnętrznego arkusza stylów CSS i dołącza ten nowy arkusz do tworzonej strony.

Połącz z istniejącym plikiem Umożliwia wskazanie istniejącego pliku CSS, który zawiera już reguły CSS niezbędne dla układu. Ta opcja jest szczególnie przydatna, gdy chcesz użyć tego samego układu CSS (którego reguły znajdują się w pojedynczym pliku) w wielu dokumentach.

7. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Jeżeli z wyskakującego menu Układ CSS w wybrano opcję Dodaj do nagłówka, co jest opcją domyślną, kliknij Utwórz.
   - Jeżeli z wyskakującego menu Układ CSS w wybrano opcję Utwórz nowy plik, kliknij Utwórz, a potem podaj nazwę nowego, zewnętrznego pliku w oknie dialogowym Zapisz plik arkusza stylów jako.
   - Jeżeli z wyskakującego menu Układ CSS w wybrano opcję Połącz z istniejącym plikiem, dodaj ten zewnętrzny plik do pola tekstowego Dołącz plik CSS, klikając ikonę Dodaj arkusz stylów, wypełniając okno dialogowe Dołącz zewnętrzny arkusz stylów i klikając przycisk klikaOK. Gdy skończysz, kliknij Utwórz w oknie dialogowym Nowy dokument.

   Uwaga: *Jeżeli wybierzesz opcję Połącz z istniejącym plikiem, to wskazany plik musi już zawierać reguły CSS.*

   Gdy umieszczasz kod CSS układu w nowym pliku lub łączysz z istniejącym, program Dreamweaver automatycznie łączy ten plik z tworzoną stroną HTML.

   Uwaga: *Komentarze warunkowe IE, które ułatwiają obejście problemów z interpretacją stylów CSS w programie Internet Explorer, pozostaną osadzone w nagłówku nowego dokumentu z układem CSS nawet wtedy, gdy jako położenie kodu CSS wybierze się nowy plik zewnętrzny albo istniejący plik zewnętrzny.*

8. (Opcjonalnie) Podczas tworzenia strony możesz również dołączyć do niej arkusze stylów CSS niezwiązane z kodem CSS samego układu. W tym celu kliknij ikonę Dołącz arkusz stylów nad panelem Dołącz plik CSS i wybierz arkusz stylów CSS.

   Szczegółowe omówienie tego procesu można znaleźć w artykule Davida Powersa Automatyczne dołączanie arkusza stylów do nowych dokumentów.

Dodawanie własnych układów CSS do listy wyborów

1. Utwórz stronę HTML, zawierającą układ CSS, który chcesz dodać do listy wyborów w oknie dialogowym Nowy dokument. Kod CSS tego układu musi się znajdować w nagłówku strony HTML.

   Aby własny układ CSS był zgodny z innymi układami, dołączonymi do programu Dreamweaver, musisz zapisać plik HTML z rozszerzeniem .htm.

2. Dodaj tę stronę HTML do folderu Adobe Dreamweaver CS5\Configuration\BuiltIn\Layouts.
3. (Opcjonalnie) Dodaj obraz podglądu układu (np. plik .gif albo .png) do folderu Adobe Dreamweaver CS5\Configuration\BuiltIn\Layouts. Domyślne obrazy, dołączone do programu Dreamweaver, są w formacie PNG i mają szerokość 227 pikseli, a wysokość 193 piksele.

   Nadaj obrazowi podglądu taką samą nazwę pliku, jak stronie HTML, co pozwoli uniknąć pomyłek. Np. jeżeli plik HTML ma nazwę mojUklad.htm, to obraz z podglądem nazwij mojUklad.png.

4. (Opcjonalnie) Utwórz plik uwag dotyczących niestandardowego układu. W tym celu otwórz folder Adobe Dreamweaver CS5\Configuration\BuiltIn\Layouts_notes, skopiuj jeden z istniejących plików uwag i wklej go w tym samym folderze. Zmień nazwę skopiowanego pliku na nazwę niestandardowego układu. Możesz np. skopiować plik oneColElsCtr.htm i zmienić nazwę jego kopii na mojUklad.htm.mno.
5. (Opcjonalnie) Po utworzeniu pliku notatek dla własnego układu, możesz otworzyć ten plik i podać w nim nazwę i opis układu oraz wskazać obraz podglądu.

- Łączenie z zewnętrznym arkuszem stylów CSS

(cc) BY-NC-SR. Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Informacje o infrastrukturze Spry

Infrastruktura Spry to biblioteka kodu JavaScript, która umożliwia projektantom stron WWW tworzenie bardziej funkcjonalnych i rozbudowanych serwisów. Korzystając z infrastruktury Spry można wprowadzać dane XML do dokumentów HTML, tworzyć tzw. widgety, takie jak harmonijki i paski menu oraz stosować rozmaite efekty dla różnych elementów strony, używają języka HTML, stylów CSS i minimalnej ilości kodu JavaScript. Infrastruktura Spry została przygotowana w taki sposób, że osoby o podstawowej znajomości języka HMTL, stylów CSS i JavaScript mogą z łatwością konstruować kod.

Infrastruktura Spry jest przeznaczona przede wszystkim dla użytkowników zawodowo zajmujących się tworzeniem serwisów WWW oraz dla zaawansowanych amatorów. Nie jest to pełnowymiarowa infrastruktura aplikacji internetowych do projektowania korporacyjnych serwisów WWW (choć można jej używać w połączeniu z innymi stronami korporacyjnymi).

Więcej informacji o infrastrukturze Spry znajduje się na stronie internetowej www.adobe.com/go/learn_dw_spryframework_pl.

Więcej tematów Pomocy
Podręcznik programisty Spry

(cc) BY-NC-SA

Dodawanie efektów Spry

Omówienie efektów Spry
Stosowanie efektu Wyświetlanie/Zanik
Stosowanie efektu Roleta
Stosowanie efektu Rozrost/Zmniejszenie
Stosowanie efektu Podświetlenie
Stosowanie efektu Drżenie
Stosowanie efektu Ślizganie
Stosowanie efektu Zgniatanie
Wprowadzanie dodatkowego efektu
Usuwanie efektu

Omówienie efektów Spry

Do góry

Efekty Spry to rozszerzenia graficzne używające języka JavaScript, które można stosować do niemal wszystkich elementów HTML na stronie. Efekty często wykorzystuje się w celu wyróżnienia informacji, tworzenia animowanych przejść lub graficznej zmiany elementu graficznego w określonym czasie. Można je stosować do elementów HTML bez potrzeby wprowadzania dodatkowych, niestandardowych znaczników.

Uwaga: *Efekt można zastosować do elementu, który jest w danym momencie zaznaczony albo który ma atrybut ID. Np. jeśli chcesz zastosować wyróżnienie do znacznika div, który nie jest w danym momencie zaznaczony, to ten blok div musi mieć prawidłową wartość atrybutu ID. Jeżeli nie ma takiego atrybutu, to trzeba go dodać w kodzie HTML.*

Za pomocą efektów można zmieniać krycie, rozmiary, położenie i właściwości stylu elementów, np. ich kolor tła. Łącząc ze sobą kilka właściwości, można uzyskać ciekawe efekty graficzne.

Ponieważ efekty te są oparte na infrastrukturze Spry, kliknięcie elementu z efektem powoduje tylko dynamiczne uaktualnienie tego elementu. Nie ma potrzeby odświeżania całej strony HTML.

Infrastruktura Spry zawiera następujące efekty:

Wyświetlanie/Zanik Powoduje stopniowe pojawianie się lub znikanie elementu.
Podświetlenie Zmienia kolor tła elementu.
Roleta Symuluje roletę okienną, podnoszoną albo opuszczaną dla ukrycia lub odsłonięcia elementu.
Ślizganie Przesuwa element w górę lub w dół.
Rozrost/Zmniejszenie Zwiększa lub zmniejsza rozmiary elementu.
Drżenie Symuluje drżenie elementu od lewej do prawej strony.
Zgniatanie Powoduje, że element znika w lewym górnym rogu strony.

Ważne: *Gdy użyjesz efektu, do twojego pliku zostaną dodane wiersze kodu. Można je zobaczyć w widoku Kod. Jeden z wierszy wskazuje plik SpryEffects.js, który jest potrzebny do dołączania efektów. Nie usuwaj tego wiersza z kodu, gdyż jest niezbędny dla działania efektów.*

Wyczerpujący opis efektów Spry dostępnych w ramach infrastruktury Spry można znaleźć na stronie www.adobe.com/go/learn_dw_spryeffects_pl.

Stosowanie efektu Wyświetlanie/Zanik

Do góry

Uwaga: *Efekt ten można stosować do dowolnych elementów HTML oprócz elementów applet, body, iframe, object, tr, tbody i th.*

1. (Opcjonalnie) Zaznacz zawartość lub element układu, do którego chcesz zastosować efekt.
2. Otwórz panel Zachowania (Okno > Zachowania), kliknij przycisk Plus (+) i wybierz z menu polecenie Efekty > Wyświetlanie/Zanik.
3. Wybierz identyfikator elementu z menu elementu docelowego. Jeżeli element jest już zaznaczony, wybierz opcję <Bieżące zaznaczenie>.
4. W polu Czas trwania efektu podaj w milisekundach, przez ile czasu ma zachodzić efekt.
5. Wybierz efekt, który chcesz zastosować: Zanik lub Wyświetlanie.
6. W polu 'Zanik od' zdefiniuj procentową wartość krycia, jaką ma mieć efekt, gdy się pojawi.
7. W polu 'Zanik do' zdefiniuj procent krycia przy zaniku.
8. Wybierz opcję Przełącz efekt, jeżeli efekt ma być odwracalny - od zaniku do wyświetlania i z powrotem - przy kolejnych kliknięciach.

Stosowanie efektu Roleta

Do góry

Uwaga: *Efekt ten można stosować tylko z następującymi elementami HTML: address, dd, div, dl, dt, form, h1, h2, h3, h4, h5, h6, p, ol, ul, li, applet, center, dir, menu i pre.*

1. (Opcjonalnie) Zaznacz zawartość lub element układu, do którego chcesz zastosować efekt.
2. Otwórz panel Zachowania (Okno > Zachowania), kliknij przycisk Plus (+) i wybierz z menu polecenie Efekty > Roleta.
3. Wybierz identyfikator elementu z menu elementu docelowego. Jeżeli element jest już zaznaczony, wybierz opcję <Bieżące zaznaczenie>.
4. W polu Czas trwania efektu podaj w milisekundach, przez ile czasu ma zachodzić efekt.
5. Wybierz efekt, który chcesz zastosować: Podwijanie albo Opuszczanie.
6. W oknie dialogowym 'Podwiń od' / 'Opuść od' zdefiniuj punkt początkowy zwijania rolety jako wartość procentową lub w pikselach. Wartości te liczy się od góry elementu.
7. W polu Podwiń do / Opuść do zdefiniuj punkt końcowy zwijania rolety jako wartość procentową lub w pikselach. Wartości te liczy się od góry elementu.
8. Zaznacz opcję Przełącz efekt, jeżeli efekt podwijania i opuszczania ma być odwracalny po kolejnych kliknięciach.

Do góry

Stosowanie efektu Rozrost/Zmniejszenie

Uwaga: *Efekt ten można stosować z następującymi elementami HTML: address, dd, div, dl, dt, form, p, ol, ul, applet, center, dir, menu i pre.*

1. (Opcjonalnie) Zaznacz zawartość lub element układu, do którego chcesz zastosować efekt.
2. Otwórz panel Zachowania (Okno > Zachowania), kliknij przycisk Plus (+) i wybierz z menu polecenie Efekty > Rozrost/Zmniejszenie.
3. Wybierz identyfikator elementu z wyskakującego menu elementu docelowego. Jeżeli element jest już zaznaczony, wybierz opcję <Bieżące zaznaczenie>.
4. W polu Czas trwania efektu podaj w milisekundach, przez ile czasu ma zachodzić efekt.
5. Wybierz efekt, który chcesz zastosować: Rozrost lub Zmniejszanie
6. W polu Rozrost/Zmniejszanie od określ wielkość elementu przy rozpoczynaniu efektu. Podaj wartość w procentach lub w pikselach.
7. W polu Rozrost/Zmniejszanie do określ wielkość elementu przy kończeniu efektu. Podaj wartość w procentach lub w pikselach.
8. Jeżeli w polach 'Rozrost/Zmniejszanie od' albo 'Rozrost/Zmniejszanie do' wybierzesz wartości w pikselach, to pojawią się pola szerokości i wysokości. W zależności od wybranej opcji, element będzie się proporcjonalnie rozrastał lub zmniejszał.
9. Wybierz miejsce, w kierunku którego ma się rozrastać lub zmniejszać obiekt: do lewego górnego rogu strony czy do środka strony.
10. Zaznacz opcję Przełącz efekt, jeżeli efekt rozrastania i zmniejszania ma być odwracalny po kolejnych kliknięciach.

Do góry

Stosowanie efektu Podświetlenie

Uwaga: *Efekt ten można stosować z dowolnymi elementami HTML oprócz elementów applet, body, frame, frameset i noframes.*

1. (Opcjonalnie) Zaznacz zawartość lub element układu, do którego chcesz zastosować efekt.
2. Otwórz panel Zachowania (Okno > Zachowania), kliknij przycisk Plus (+) i wybierz z menu polecenie Efekty > Podświetlenie.
3. Wybierz identyfikator elementu z menu elementu docelowego. Jeżeli element jest już zaznaczony, wybierz opcję <Bieżące zaznaczenie>.
4. W polu Czas trwania efektu zdefiniuj długość efektu w milisekundach.
5. Wybierz kolor, od którego ma się zacząć podświetlanie.
6. Wybierz kolor, na którym ma się zakończyć podświetlanie. Kolor ten będzie widoczny tylko przez czas zdefiniowany w polu Czas trwania efektu.
7. Wybierz kolor elementu po zakończeniu efektu podświetlania.
8. Zaznacz opcję Przełącz efekt, jeżeli efekt ma być odwracalny po kolejnych kliknięciach, cyklicznie wyświetlając kolory podświetlenia.

Do góry

Stosowanie efektu Drżenie

Uwaga: *Efekt ten można stosować z następującymi elementami HTML: address, blockquote, dd, div, dl, dt, fieldset, form, h1, h2, h3, h4, h5, h6, iframe, img, object, p, ol, ul, li, applet, dir, hr, menu, pre i table.*

1. (Opcjonalnie) Zaznacz zawartość lub element układu, do którego chcesz zastosować efekt.
2. Otwórz panel Zachowania (Okno > Zachowania), kliknij przycisk Plus (+) i wybierz z menu polecenie Efekty > Drżenie.
3. Wybierz identyfikator elementu z menu elementu docelowego. Jeżeli element jest już zaznaczony, wybierz opcję <Bieżące zaznaczenie>.

Do góry

Stosowanie efektu Ślizganie

Aby efekt Ślizganie działał prawidłowo, element docelowy musi być otoczony znacznikiem kontenera o niepowtarzalnym identyfikatorze. Znacznikiem otaczającym element docelowy musi być znacznik blockquote, dd, form, div lub center.

Są dozwolone następujące znaczniki elementu docelowego: blockquote, dd,div, form, center, table, span, input, textarea, select i image.

1. (Opcjonalnie) Zaznacz znacznik kontenera lub zawartość, do której chcesz zastosować efekt.
2. Otwórz panel Zachowania (Okno > Zachowania), kliknij przycisk Plus (+) i wybierz z menu polecenie Efekty > Ślizganie.
3. Wybierz identyfikator znacznika kontenera z menu elementu docelowego. Jeśli kontener jest już zaznaczony, wybierz opcję <Bieżące

zaznaczenie>.

4. W polu Czas trwania efektu podaj w milisekundach, przez ile czasu ma zachodzić efekt.
5. Wybierz efekt, który chcesz zastosować: Podniesienie lub Wysunięcie.
6. W oknie dialogowym Podnieś od zdefiniuj punkt początkowy przesuwania jako wartość procentową lub w pikselach.
7. W polu Podnieś do zdefiniuj punkt końcowy przesuwania jako wartość procentową lub w pikselach.
8. Zaznacz opcję Przełącz efekt, jeżeli efekt przesuwania ma być odwracalny po kolejnych kliknięciach.

Stosowanie efektu Zgniatanie

Do góry

Uwaga: *Efekt ten można stosować tylko z następującymi elementami HTML: address, dd, div, dl, dt, form, img, p, ol, ul, applet, center, dir, menu i pre.*

1. (Opcjonalnie) Zaznacz zawartość lub element układu, do którego chcesz zastosować efekt.
2. Otwórz panel Zachowania (Okno > Zachowania), kliknij przycisk Plus (+) i wybierz z menu polecenie Efekty > Zgniatanie.
3. Wybierz identyfikator elementu z menu elementu docelowego. Jeżeli element jest już zaznaczony, wybierz opcję <Bieżące zaznaczenie>.

Wprowadzanie dodatkowego efektu

Do góry

Z tym samym elementem można skojarzyć wiele efektów, uzyskując interesujące rezultaty.

1. (Opcjonalnie) Zaznacz zawartość lub element układu, do którego chcesz zastosować efekt.
2. Otwórz panel Zachowania (Okno > Zachowania), kliknij przycisk Plus (+) i wybierz efekt z menu Efekty.
3. Wybierz identyfikator elementu z menu elementu docelowego. Jeżeli element jest już zaznaczony, wybierz opcję <Bieżące zaznaczenie>.

Usuwanie efektu

Do góry

Z elementu można usuwać zachowania związane z efektami.

1. (Opcjonalnie) Zaznacz zawartość lub element układu, do którego chcesz zastosować efekt.
2. Otwórz panel Zachowania (Okno > Zachowania) i kliknij efekt, który chcesz usunąć z listy zachowań.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij przycisk Usuń zdarzenie na pasku tytułu podpanelu (-).
   - Kliknij zachowanie prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Macintosh), a potem wybierz polecenie Usuń zachowanie.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Zmiana orientacji strony na urządzeniach mobilnych (CS5.5 i nowsze wersje)

W większości zaawansowanych urządzeń przenośnych układ strony zmienia się w zależności od tego, w jaki sposób użytkownik trzyma urządzenie. Gdy użytkownik trzyma telefon pionowo, wyświetlany jest widok pionowy strony. Natomiast gdy użytkownik obróci urządzenie i trzyma je poziomo, strona zmienia układ, dostosowując się do formatu poziomego.

W programie Dreamweaver można wyświetlać podgląd orientacji poziomej i pionowej strony zarówno w widoku aktywnym, jak i w widoku Projekt. Za pomocą tych opcji można testować sposób adaptacji strony do zmiany ustawień. Pozwala to w razie potrzeby zmodyfikować plik CSS w taki sposób, aby strona była wyświetlana we właściwy sposób w obu orientacjach.

❖ Wybierz polecenie Widok > Rozmiar okna > Orientacja pozioma lub Orientacja pionowa.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Kolory

Kolory z palety internetowej
Używanie próbnika kolorów

Kolory z palety internetowej

Do góry

W języku HTML kolory definiuje się jako wartości w systemie szesnastkowym (np. #FF0000) lub jako nazwy kolorów w języku angielskim (np. red). Kolor z palety internetowej to taki kolor, który w systemowym trybie 256 kolorów wygląda tak samo w przeglądarkach Safari i Microsoft Internet Explorer, zarówno w systemie Windows, jak i na komputerach Macintosh. Powszechnie przyjęło się, że istnieje 216 wspólnych kolorów i że każda wartość szesnastkowa, która łączy pary 00, 33, 66, 99, CC lub FF (wartości RGB równe 0, 51, 102, 153, 204 i 255), reprezentuje kolor z palety internetowej.

Jednak testy wskazują, że istnieje tylko 212 kolorów internetowych, a nie 216, ponieważ Internet Explorer w systemie Windows nie wyświetla prawidłowo kolorów #0033FF (0,51,255), #3300FF (51,0,255), #00FF33 (0,255,51) i #33FF00 (51,255,0).

Gdy po raz pierwszy pojawiły się przeglądarki WWW, większość komputerów wyświetlała tylko 256 kolorów (8-bitów na kanał). Obecnie większość komputerów wyświetla tysiące lub miliony kolorów (16- i 32-bitów na kanał). Zatem stosowanie palety kolorów internetowych stało się znacznie mniej istotne, gdy projektuje się serwis dla użytkowników nowoczesnych komputerów.

Paletę kolorów internetowych warto jednak stosować wówczas, gdy projektujesz serwis na alternatywne urządzenia korzystające z sieci WWW, np. urządzenia typu PDA albo telefony komórkowe. Wiele urządzeń tego typu ma wyświetlacze czarno-białe (1-bitów na kanał) lub 256-kolorowe (8-bitów na kanał).

Palety Kolorowe sześciany (domyślna) i Płynne przejścia tonalne w programie Dreamweaver używają 216 kolorów internetowych. Jeżeli wybierzesz kolor z jednej z tych palet, wyświetli się jego wartość szesnastkowa.

Aby wybrać kolor spoza palety internetowej, otwórz systemowy próbnik kolorów, klikając przycisk Koło kolorów w prawym górnym rogu próbnika kolorów programu Dreamweaver. Systemowy próbnik kolorów nie jest ograniczony do palety internetowej.

Przeglądarki w systemach UNIX używają innej palety kolorów, niż przeglądarki w systemach Windows i Macintosh. Jeżeli tworzysz serwisy wyłącznie dla przeglądarek w systemie UNIX (albo jeżeli docelowi odbiorcy twojego serwisu to użytkownicy systemów Windows lub Macintosh z 24-bitowymi monitorami i użytkownicy systemu UNIX z 8-bitowymi monitorami), to możesz używać wartości szesnastkowych złożonych z par 00, 40, 80, BF lub FF, które dają kolory wyświetlane prawidłowo w systemie SunOS.

Używanie próbnika kolorów

Do góry

Wiele okien dialogowych w programie Dreamweaver, a także Inspektor właściwości dla wielu elementów strony zawiera pole koloru, które otwiera próbnik kolorów. Za pomocą próbnika kolorów można wybrać kolor dla elementu strony. Można również ustawić domyślny kolor tekstu dla elementów na stronie.

1. Kliknij pole koloru w dowolnym oknie dialogowym albo w Inspektorze właściwości.

   Pojawi się próbnik kolorów.

2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Użyj kroplomierza, aby wybrać próbkę koloru z palety. Wszystkie kolory z palety Kolorowe sześciany (domyślna) i Płynne przejścia tonalne są kolorami z palety internetowej. Pozostałe palety nie są paletami internetowymi.
   - Użyj kroplomierza, aby pobrać kolor z dowolnego miejsca na ekranie - także poza oknami programu Dreamweaver. Aby pobrać kolor z pulpitu albo z innej aplikacji, wciśnij i przytrzymaj przycisk myszy. Pozwoli to kroplomierzowi zachować aktywność zaznaczenia i wybrać kolor spoza programu Dreamweaver. Jeżeli klikniesz pulpit lub inną aplikację, Dreamweaver pobierze kolor z miejsca kliknięcia. Jednak jeśli przełączysz się do innej aplikacji, to musisz kliknąć okno programu Dreamweaver, aby kontynuować pracę w programie Dreamweaver.
   - Aby rozwinąć dostępne kolory, użyj wysuwanego menu w prawym górnym rogu próbnika kolorów. Możesz wybrać następujące opcje: Kolorowe sześciany, Płynne przejścia tonalne, System Windows, Mac OS i Skala szarości.

     Uwaga: *Opcje Kolorowe sześciany i Płynne przejścia tonalne zapewniają tylko kolory z palety internetowej, natomiast opcje System Windows, Mac OS i Skala szarości — kolory innego rodzaju.*
   - Aby wyczyścić bieżący kolor, nie wybierając innego, kliknij przycisk Domyślny kolor ◪.
   - Aby otworzyć systemowy próbnik kolorów, kliknij przycisk Koło kolorów ◉.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Tworzenie zapytań o media (CS5.5 i nowsze wersje)

Tworzenie zapytania o media
Używanie istniejącego pliku zapytań o media
Wybieranie innego pliku zapytań o media dla całego serwisu
Wyświetlanie stron WWW zgodnie z wynikami zapytania o media

Zapytania o media umożliwiają wybranie plików CSS odpowiednich do zgłaszanej specyfikacji urządzenia. Przeglądarka na urządzeniu analizuje zapytanie o media, a następnie wyświetla stronę WWW, używając pliku CSS odpowiedniego do danego nośnika.

Na przykład podane poniżej zapytanie o media określa, że w przypadku urządzeń o szerokości ekranu 300-320 pikseli należy użyć pliku **phone.css**.

```
<link href="css/orig/phone.css" rel="stylesheet" type="text/css" media="all and (min-width: 300px) and (max-width: 320px)">
```

Obszerne wprowadzenie do tematyki zapytań o media zawiera artykuł Dona Bootha w serwisie Adobe Developer Center: www.adobe.com/go/learn_dw_medquery_don_pl.

Więcej informacji na temat zapytań o media zawiera strona organizacji W3C: www.w3.org/TR/css3-mediaqueries/.

Do góry

Tworzenie zapytania o media

W programie Dreamweaver można tworzyć plik zapytań o media obowiązujący w całym serwisie albo zapytanie o media obowiązujące tylko w określonym dokumencie.

Plik zapytań o media dla całego serwisu Określa ustawienia wyświetlania dotyczące wszystkich stron serwisu, które zawierają łącze do tego pliku.

Plik zapytań o media obowiązujący w odniesieniu do całego serwisu stanowi centralne repozytorium zapytań o media. Na tych stronach serwisu, które muszą używać zapytań o media w celu wyświetlenia zawartości, należy dodać łącza prowadzące do pliku zawierającego zapytania.

Zapytanie o media obowiązujące w konkretnym dokumencie Zapytanie o media jest wstawiane bezpośrednio do dokumentu. Strona będzie wyświetlana zgodnie z wynikami wstawionego zapytania o media.

1. Utwórz nową stronę WWW.
2. Wybierz polecenie Modyfikuj > Zapytania o media.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby utworzyć plik zapytań o media dla całego serwisu, wybierz opcję Plik zapytań o media dla całego serwisu.
   - Aby utworzyć plik zapytań o media dla konkretnego dokumentu, wybierz opcję Ten dokument.
4. W przypadku zapytania o media obowiązującego w całym serwisie wykonaj następujące czynności:
   a. Kliknij przycisk Określ.
   b. Wybierz opcję Utwórz nowy plik.
   c. Podaj nazwę pliku i kliknij przycisk OK.
5. Niektóre urządzenia mogą nie zgłaszać rzeczywistej szerokości. Aby wymusić zgłaszanie rzeczywistej szerokości, upewnij się, że zaznaczona została opcja Wymuszaj zgłaszanie rzeczywistej szerokości przez urządzenia.

   Po wybraniu tej opcji do pliku zostanie wstawiony następujący kod.

   ```
   <meta name="viewport" content="width=device-width">
   ```

6. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij ikonę „+”, aby zdefiniować właściwości pliku zapytania o media.
   - Jeśli chcesz wykorzystać standardowe ustawienia, kliknij opcję Domyślne ustawienia predefiniowane.
7. Zaznaczaj wiersze tabeli i edytuj ich właściwości, korzystając z opcji w sekcji Właściwości.

   Opis Opis urządzenia, dla którego należy używać danego pliku CSS. Może to być np. telefon, telewizor, tablet itp.

   Min. szerokość / Maks. szerokość Plik CSS będzie używany na urządzeniach, które zgłoszą szerokość mieszczącą się w tym zakresie.
   Uwaga: *Jeśli nie chcesz jawnie definiować zakresu urządzeń, pozostaw puste pole Min. szerokość albo Maks. szerokość. Często np.*

pozostawia się puste pole Min. szerokość, aby zdefiniować styl dla telefonów z ekranami nieprzekraczającymi szerokości 320 pikseli.

Plik CSS Wybierz opcję Użyj istniejącego pliku. Odszukaj plik CSS przeznaczony dla danego urządzenia.

Jeśli chcesz wybrać plik CSS, który nie został jeszcze utworzony, użyj opcji Utwórz nowy plik. Wpisz nazwę pliku CSS. Plik zostanie utworzony po naciśnięciu przycisku OK.

8. Kliknij przycisk OK.
9. W przypadku zapytania o media dla całego serwisu tworzony jest nowy plik. Zapisz ten plik.

(Zapytanie o media dla całego serwisu) W przypadku istniejących stron należy pamiętać o dołączeniu pliku zapytań o media w sekcji <head> każdej ze stron.

Przykład odsyłacza do pliku z zapytaniami o media. „Mediaquery_adobedotcom.css” to plik zapytań o media obowiązujący dla całego serwisu www.adobe.com/pl:

```
<link href="mediaquery_adobedotcom.css" rel="stylesheet" type="text/css">
```

Do góry

Używanie istniejącego pliku zapytań o media

1. Utwórz stronę WWW lub otwórz istniejącą stronę z serwisu.
2. Wybierz polecenie Modyfikuj > Zapytania o media.
3. Wybierz opcję Plik zapytań o media dla całego serwisu.
4. Kliknij przycisk Określ.
5. Jeśli plik CSS z zapytaniem o media został już utworzony, wybierz opcję Użyj istniejącego pliku.
6. Kliknij ikonę przeglądania, aby znaleźć i wybrać odpowiedni plik. Kliknij przycisk OK.
7. Wybierz opcję Plik zapytań o media dla całego serwisu.
8. Aby wymusić zgłaszanie rzeczywistej szerokości, upewnij się, że zaznaczona została opcja Wymuszaj zgłaszanie rzeczywistej szerokości przez urządzenia. Po wybraniu tej opcji do pliku zostanie wstawiony następujący kod.

   ```
   <meta name="viewport" content="width=device-width">
   ```

9. Kliknij przycisk OK.

Do góry

Wybieranie innego pliku zapytań o media dla całego serwisu

Poniższa procedura umożliwia zmianę pliku zapytań o media dla całego serwisu, ustawionego w oknie dialogowym Zapytania o media.

1. Wybierz polecenie Serwis > Zarządzaj serwisami.
2. W oknie dialogowym Zarządzaj serwisami wybierz odpowiedni serwis.
3. Kliknij przycisk Edytuj. Zostanie wyświetlone okno dialogowe Konfiguracja serwisu.
4. W sekcji Ustawienia zaawansowane w panelu po lewej stronie wybierz opcję Informacje lokalne.
5. W panelu po prawej stronie, w sekcji Plik zapytań o media dla całego serwisu, kliknij przycisk Przeglądaj, aby wybrać plik CSS z zapytaniami.

   Uwaga: *Zmiana pliku zapytań o media dla całego serwisu nie wpływa na dokumenty, w których umieszczono odsyłacze do innych lub starszych plików zapytań dla całego serwisu.*

6. Kliknij przycisk Zapisz.

Do góry

Wyświetlanie stron WWW zgodnie z wynikami zapytania o media

Wymiary określone w zapytaniu o media będą wyświetlane w opcjach przycisku/rozmiaru okna w trybie wieloekranowym. Po wybraniu rozmiaru z menu widoczne staną się następujące zmiany:

- Wielkość widoku ulegnie zmianie zgodnie z wybranymi wymiarami. Rozmiar ramki dokumentu nie ulegnie zmianie.
- Do wyświetlenia strony użyty zostanie plik CSS określony w zapytaniu o media.

(cc) BY-NC-SA

Projektowanie dynamicznych stron

Dreamweaver a projektowanie dynamicznych stron

Dreamweaver a projektowanie dynamicznych stron

Do góry

Aby zaprojektować i zbudować dynamiczny serwis WWW, stosuj się do następujących wskazówek ogólnych.

1. Zaprojektuj stronę.

   Kluczowym etapem projektowania każdego serwisu — zarówno statycznego, jak i dynamicznego — jest projekt graficzny strony. Gdy do strony internetowej dodaje się elementy dynamiczne, jej projekt nabiera kluczowego znaczenia dla użyteczności serwisu. Musisz starannie rozważyć sposoby interakcji użytkowników zarówno z poszczególnymi stronami, jak i z całym serwisem WWW.

   Popularna metoda wprowadzania dynamicznej zawartości do strony internetowej polega na utworzeniu tabeli prezentującej zawartość i zaimportowaniu materiałów dynamicznych do komórek. Za pomocą tej metody można zaprezentować informacje różnych typów w ustrukturalizowanym formacie.

2. Utwórz źródło zawartości dynamicznej.

   Dynamiczne serwisy WWW muszą mieć źródło zawartości, z którego dane są pobierane przed wyświetleniem na stronie internetowej. Zanim użyjesz źródeł zawartości na stronie internetowej, musisz wykonać następujące czynności:

   - Utwórz połączenie ze źródłem dynamicznej zawartości (np. bazą danych) i serwerem aplikacji, który ma przetwarzać stronę. Utwórz źródło danych, korzystając z panelu Wiązania. Potem możesz wybrać to źródło danych i wstawić je na stronie.
   - Utwórz zestaw rekordów, aby określić, które informacje z bazy danych mają być wyświetlane albo które zmienne chcesz uwzględnić na stronie. Zapytanie można również przetestować w oknie dialogowym Zestaw rekordów i wprowadzić niezbędne korekty przed dodaniem go do panelu Wiązania.
   - Wybierz i wstaw elementy dynamicznej zawartości na wybraną stronę.

3. Dodawanie dynamicznej zawartości do strony internetowej

   Po zdefiniowaniu zestawu rekordów albo innego źródła danych i dodaniu go do panelu Wiązania możesz wstawiać na stronie zawartość dynamiczną, którą reprezentuje ten zestaw rekordów. Interfejs programu Dreamweaver sprawia, że dodawanie elementów zawartości dynamicznej jest bardzo łatwe. Wystarczy zaznaczyć źródło zawartości dynamicznej w panelu Wiązania i wstawić go do odpowiedniego obiektu tekstowego, graficznego lub formularza na bieżącej stronie.

   Po wstawieniu na stronie elementu dynamicznej zawartości albo zachowania serwerowego program Dreamweaver wstawia do kodu źródłowego tej strony skrypt wykonywany na serwerze. Skrypt nakazuje serwerowi pobrać dane ze zdefiniowanego źródła i wprowadzić je do strony internetowej. Zawartość dynamiczną można umieścić na stronie za pomocą jednej z następujących metod:

   - Umieść ją w punkcie wstawiania w widoku Kod lub Projekt.
   - Zastąp ciąg tekstowy albo inny element zastępczy.

     Wstaw ją do atrybutu HTML. Zawartość dynamiczna może np. definiować atrybut SRC obrazu albo atrybut wartości w polu formularza.

4. Dodaj do strony zachowania serwerowe.

   Oprócz zawartości dynamicznej na stronach internetowych można umieścić złożony kod aplikacji. Służą do tego zachowania serwerowe. Zachowania serwerowe to predefiniowane fragmenty kodu wykonywanego na serwerze, które dodają do stron internetowych funkcje aplikacji. Zwiększa to zakres interakcji i możliwości.

   Zachowania serwerowe programu Dreamweaver umożliwiają dodawanie funkcji aplikacji do serwisu internetowego bez potrzeby samodzielnego programowania kodu. Zachowania serwerowe dostarczone z programem Dreamweaver obsługują dokumenty typu ColdFusion, ASP i PHP. Zostały zaprogramowane i przetestowane z myślą o szybkim działaniu, bezpieczeństwie i niezawodności. Wbudowane zachowania serwerowe obsługują strony internetowe dla wszystkich przeglądarek i dla różnych platform.

   Program Dreamweaver udostępnia obsługiwany myszą interfejs, który ułatwia stosowanie na stronach zawartości dynamicznej i złożonych zachowań. Jest to równie proste, jak wstawianie elementów tekstowych i graficznych. Dostępne są następujące zachowania serwerowe:

   - Zdefiniuj zestaw rekordów z istniejącej bazy danych. Zdefiniowany zestaw rekordów jest przechowywany w panelu Wiązania.
   - Wyświetl wiele rekordów na pojedynczej stronie. Wybierasz całą tabelę albo poszczególne komórki lub wiersze zawierające zawartość dynamiczną, a potem wskazujesz, ile rekordów ma być wyświetlanych na każdej stronie.
   - Utwórz i wstaw na stronie dynamiczną tabelę oraz skojarz tę tabelę z zestawem rekordów. Później będzie można zmodyfikować zarówno wygląd tabeli, jak i region powtarzalny, za pomocą Inspektora właściwości oraz zachowania serwerowego regionu

powtarzalnego.

- Wstaw na stronie dynamiczny obiekt tekstowy. Wstawiony obiekt tekstowy to pozycja z predefiniowanego zestawu rekordów, do której można zastosować dowolny format danych.
- Utwórz kontrolki do nawigacji i sterowania stanem rekordu, strony wzorca i szczegółów oraz formularze do uaktualniania informacji w bazie danych.
- Wyświetl więcej niż jeden rekord z rekordu bazy danych.
- Utwórz łącza nawigacji dla zestawu rekordów, aby umożliwić użytkownikom wyświetlanie poprzedniego lub następnego rekordu z bazy danych.
- Dodaj licznik rekordów, aby ułatwić użytkownikom śledzenie liczby zwróconych rekordów i sprawdzanie, czy znajdują się one w zwróconym wyniku.

Zachowania serwerowe programu Dreamweaver można również rozszerzyć, pisząc własne zachowania lub instalując zachowania zaprogramowane przez inne firmy.

5. Przetestuj stronę i przeprowadź debugowanie.

   Zanim udostępnisz w Internecie stronę dynamiczną lub cały dynamiczny serwis WWW warto przetestować ich działanie. Należy również zastanowić się, w jaki sposób funkcje aplikacji na stronie mogą wpłynąć na jej dostępność dla osób niepełnosprawnych.

Więcej tematów Pomocy
Dodawanie i modyfikowanie obrazów

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Wyświetlanie danych za pomocą infrastruktury Spry

Informacje o zestawach danych Spry
Tworzenie zestawu danych Spry
Tworzenie regionu Spry
Tworzenie powtarzalnego regionu Spry
Tworzenie powtarzalnej listy Spry

Informacje o zestawach danych Spry

Do góry

Zestaw danych Spry to obiekt JavaScript, który przechowuje pewien określony zbiór danych. Za pomocą programu Dreamweaver można szybko tworzyć takie obiekty i wczytywać do nich informacje ze źródeł danych (np. pliku XML lub HTML). Zestaw danych to siatka danych w postaci standardowej tabeli, złożonej z rzędów i kolumn. Podczas tworzenia zestawu danych Spry w programie Dreamweaver można również określić sposób wyświetlania danych na stronie.

Zestaw danych można traktować jako wirtualny kontener, podzielony na rzędy i kolumny. Jest to obiekt JavaScript, którego informacje są widoczne dopiero po precyzyjnym określeniu sposobu ich wyświetlania na stronie WWW. Można wyświetlić wszystkie dane z takiego kontenera albo wybrać tylko niektóre.

Pełne informacje na temat zasady działania zestawów danych Spry można znaleźć pod adresem www.adobe.com/go/learn_dw_sdg_sprydataset_pl.

Przygotowany przez zespół inżynierów programu Dreamweaver film wideo, dotyczący posługiwania się zestawami danych Spry, jest dostępny pod adresem www.adobe.com/go/dw10datasets_pl.

Samouczek dotyczący posługiwania się zestawami danych Spry można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/lrvid4047_dw_pl.

Tworzenie zestawu danych Spry

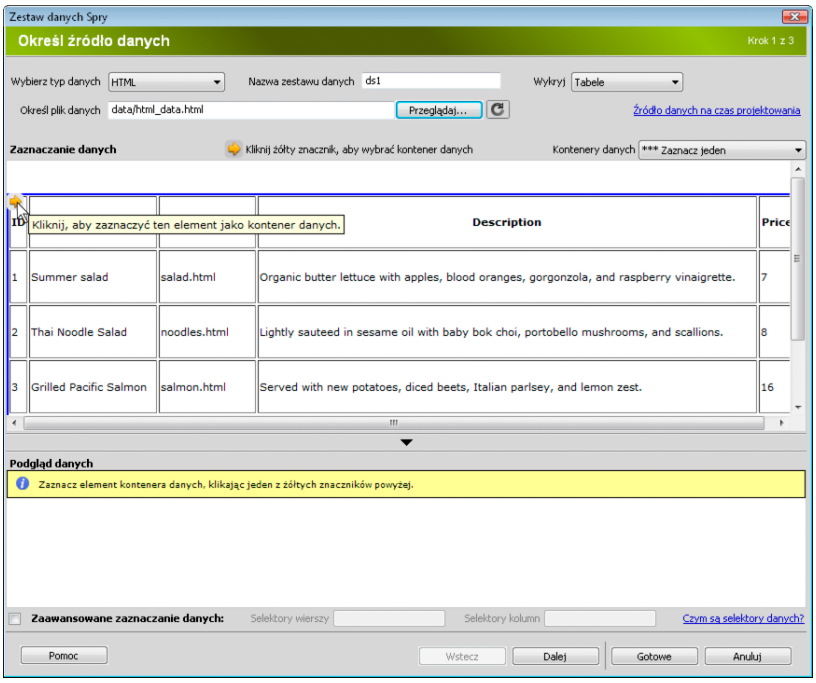
Do góry

Tworzenie zestawu danych HTML Spry

1. Podczas tworzenia samego zestawu danych nie trzeba się przejmować punktem wstawiania. Jeśli jednak tworzy się zestaw danych z jednoczesnym wstawianiem układu, to należy pamiętać o umieszczeniu punktu wstawiania we właściwym miejscu na stronie - tam, gdzie ma się pojawić układ.
2. Wybierz polecenie Wstaw > Spry > Zestaw danych Spry.
3. Wykonaj następujące czynności na ekranie Określ źródło danych:
   - Z wyskakującego menu Wybierz typ danych wybierz opcję HTML. (Jest to opcja wybrana domyślnie).
   - Podaj nazwę nowego zestawu danych. Domyślna nazwa dla pierwszego tworzonego zestawu to ds1. Nazwa zestawu danych może zawierać litery, cyfry i znaki podkreślenia, nie może się jednak zaczynać od cyfry.
   - Określ, które elementy HTML ze źródła danych ma wykrywać program Dreamweaver. Na przykład jeśli dane zostały umieszczone w znaczniku div, a program Dreamweaver ma wykrywać znaczniki div zamiast tabel, to należy wybrać polecenie Znaczniki DIV. Opcja Niestandardowy umożliwia wpisanie dowolnej nazwy znacznika.
   - Podaj ścieżkę do pliku zawierającego źródło danych HTML. Może to być ścieżka względna do lokalnego pliku w serwisie (np. dane/dane_html.html) lub bezwzględny adres URL do działającej strony WWW (z wykorzystaniem protokołu HTTP lub HTTPS). Jeśli chcesz przejść do lokalnego pliku i zaznaczyć go, kliknij przycisk Przeglądaj.

     Program Dreamweaver wyświetli źródło danych HTML w oknie Zaznaczanie danych. Elementy, które mogą być kontenerami zestawu danych, zostaną wyróżnione graficznie. Możesz korzystać tylko z elementów, które mają już przypisaną niepowtarzalną wartość atrybutu ID. Jeśli wybierzesz element, który nie ma takiego niepowtarzalnego identyfikatora, program Dreamweaver wyświetli błąd. Należy wówczas wrócić do pliku ze źródłem danych i przypisać elementowi niepowtarzalny identyfikator. Co więcej, kontenerami nie mogą być takie elementy pliku źródła danych, które znajdują się wewnątrz regionów Spry lub zawierają inne odwołania do danych.

     Można także skorzystać z opcji Źródło danych na czas projektowania. Więcej informacji na ten temat zawiera sekcja Korzystanie z danych podawanych podczas projektowania.
   - Wybierz element, który jest kontenerem danych, klikając jedną z żółtych strzałek w oknie Zaznaczanie danych albo wybierając identyfikator tego elementu z wyskakującego menu Kontenery danych.



Zaznaczanie elementu dotyczącego kontenera danych zestawu danych HTML.

W przypadku długich plików można użyć strzałki Zwiń/Rozwiń (na dole okna Zaznaczanie danych), aby wyświetlić więcej danych.

Po wybraniu kontenera, program Dreamweaver wyświetli podgląd zestawu danych w oknie Podgląd danych.

- (Opcjonalnie) Jeśli chcesz określić selektory CSS dla zestawu danych, użyj opcji Zaawansowane zaznaczanie danych. Na przykład podanie selektora **.produkt** w polu tekstowym Selektory wierszy i selektora **.zdjecie** w polu tekstowym Selektory kolumny spowoduje, że do zestawu danych wstawione zostaną tylko wiersze z przypisaną klasą .produkt i tylko te kolumny, którym przypisano klasę .zdjecie.

  Jeśli w jednym z tych pól tekstowych chcesz podać kilka selektorów, rozdziel je przecinkami.

  Więcej informacji na ten temat zawiera sekcja Informacje o selektorach danych Spry.

- Jeśli po zakończeniu pracy na ekranie Określ źródło danych chcesz od razu utworzyć zestaw danych, kliknij przycisk Gotowe. Natomiast jeśli chcesz otworzyć ekran Ustaw opcje danych, kliknij przycisk Dalej. Po kliknięciu przycisku Gotowe, zestaw danych zostanie udostępniony w panelu Wiązania (Okno > Wiązania).

4. Wykonaj następujące czynności na ekranie Ustaw opcje danych:

   - (Opcjonalnie) Ustaw typy kolumn dla zestawu danych: zaznacz kolumnę i wybierz typ z wyskakującego menu Typ. Na przykład jeśli dana kolumna zestawu danych zawiera liczby, zaznacz ją i wybierz opcję **liczba** z wyskakującego menu Typ. Ustawienie typu ma znaczenie tylko wtedy, gdy chcesz umożliwić użytkownikom sortowanie danych według tej kolumny.

     Kolumnę w zestawie danych można zaznaczyć, klikając jej nagłówek, wybierając ją z wyskakującego menu Nazwa kolumny lub przechodząc do niej za pomocą strzałek w lewo i w prawo (w lewym górnym rogu ekranu).

   - (Opcjonalnie) Określ sposób sortowania danych: zaznacz kolumnę, według której chcesz sortować dane, wybierając ją z wyskakującego menu Sortuj kolumny. Po zaznaczeniu kolumny możesz wybrać rosnący lub malejący porządek sortowania.

   - (Opcjonalnie - tylko dla tabel) Jeśli nie chcesz używać nazw kolumn podanych w zestawie danych HTML, lecz nazw standardowych (czyli kolumna0, kolumna1, kolumna2 itd.), usuń zaznaczenie z opcji Użyj pierwszego wiersza jako nagłówka.
     Uwaga: *Jeśli kontenerem zestawu danych jest element inny niż tabela, to ta opcja i następna nie są dostępne. W przypadku zestawów danych z kontenerów innych niż tabela, Dreamweaver automatycznie używa standardowych nazw kolumn (kolumna0, kolumna1, kolumna2 itd.).*

   - (Opcjonalnie - tylko dla tabel) Jeśli chcesz zamienić poziomą i pionową orientację danych w zestawie, zaznacz opcję Użyj kolumn jako wierszy. Zaznaczenie tej opcji spowoduje, że kolumny będą wczytywane jako wiersze.

   - (Opcjonalnie) Zaznacz opcję Filtruj powielone wiersze, aby usunąć powielone wiersze danych z zestawu.

   - (Opcjonalnie) Zaznacz opcję Wyłącz buforowanie danych, jeśli chcesz mieć zawsze dostęp do najnowszych danych z zestawu. Jeśli chcesz włączyć automatyczne odświeżanie danych, zaznacz opcję Autoodświeżanie danych i podaj czas odświeżania w milisekundach.

   - Jeśli po zakończeniu pracy na ekranie Ustaw opcje danych chcesz od razu utworzyć zestaw danych, kliknij przycisk Gotowe. Natomiast jeśli chcesz otworzyć ekran Wybierz opcje wstawiania, kliknij przycisk Dalej. Po kliknięciu przycisku Gotowe, zestaw danych zostanie udostępniony w panelu Wiązania (Okno > Wiązania).

5. Wykonaj jedną z następujących czynności na ekranie Wybierz opcje wstawiania:

   - Wybierz układ dla nowego zestawu danych i ustaw odpowiednio opcje konfiguracji. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w

sekcji Wybieranie układu dla zestawu danych.

- Zaznacz opcję Nie wstawiaj kodu HTML. Zaznaczenie tej opcji powoduje, że program Dreamweaver utworzy zestaw danych, ale nie doda do strony żadnego kodu HTML. Zestaw danych będzie dostępny w panelu Wiązania (Okno > Wiązania). Można stamtąd ręcznie przeciągać fragmenty danych na stronę.

6. Kliknij przycisk Gotowe.

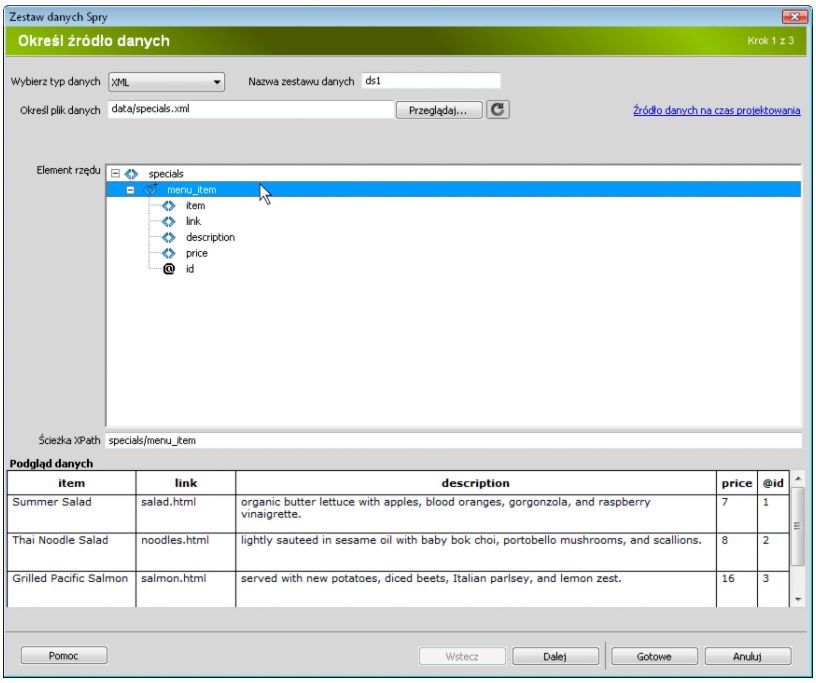
   Program Dreamweaver utworzy zestaw danych. Jeśli wybrana została opcja układu, to program wyświetli układ i elementy zastępcze danych na stronie. W widoku Kod można zobaczyć, że Dreamweaver dodał w nagłówku strony odwołania do plików SpryData.js oraz SpryHTMLDataSet.js. Są to ważne zasoby Spry, które obsługują stronę. Nie można usuwać tego kodu ze strony, ponieważ spowoduje to utratę funkcji zestawu danych. Podczas wysyłania strony na serwer należy wysłać również te pliki (jako pliki zależne).

Tworzenie zestawu danych Spry XML

1. Podczas tworzenia samego zestawu danych nie trzeba się przejmować punktem wstawiania. Jeśli jednak tworzy się zestaw danych z jednoczesnym wstawianiem układu, to należy pamiętać o umieszczeniu punktu wstawiania we właściwym miejscu na stronie - tam, gdzie ma się pojawić układ.
2. Wybierz polecenie Wstaw > Spry > Zestaw danych Spry.
3. Wykonaj następujące czynności na ekranie Określ źródło danych:
   - Z wyskakującego menu Wybierz typ danych wybierz opcję XML.
   - Podaj nazwę nowego zestawu danych. Domyślna nazwa dla pierwszego tworzonego zestawu to ds1. Nazwa zestawu danych może zawierać litery, cyfry i znaki podkreślenia, nie może się jednak zaczynać od cyfry.
   - Podaj ścieżkę do pliku zawierającego źródło danych XML. Może to być ścieżka względna do lokalnego pliku w serwisie (np. plikidanych/dane.xml) lub bezwzględny adres URL do strony w Internecie (z wykorzystaniem protokołu HTTP lub HTTPS). Jeśli chcesz przejść do lokalnego pliku i zaznaczyć go, kliknij przycisk Przeglądaj.

     Program Dreamweaver zaprezentuje źródło danych XML w oknie Elementy rzędu, wyświetlając drzewo XML złożone z elementów danych, które można wybrać. Elementy powtarzające się są oznaczone plusem (+), a elementy potomne — wcięciem.

     Można także skorzystać z opcji Źródło danych na czas projektowania. Więcej informacji na ten temat zawiera sekcja Korzystanie z danych podawanych podczas projektowania.
   - Zaznacz element zawierający dane, które chcesz wyświetlić. Zazwyczaj jest to element powtarzalny, np. <menu_item>, z kilkoma elementami potomnymi, np. <item>, <link>, <description> itd.



Zaznaczanie elementu powtarzalnego związanego z zestawem danych XML.

Po wybraniu kontenera, program Dreamweaver wyświetli podgląd zestawu danych w oknie Podgląd danych. Pole tekstowe Ścieżka XPath zawiera wyrażenie, które określa położenie wybranego węzła w źródłowym pliku XML.

Uwaga: *XPath (XML Path Language - ang. język ścieżki XML) to składnia adresowania fragmentów dokumentu XML. Używana jest głównie jako język zapytania dla danych XML, tak jak język SQL jest używany do sprawdzania baz danych. Dodatkowe informacje na temat XPath znajdują się w specyfikacji do języka XPath, dostępnej na witrynie www.w3.org/TR/xpath.*

Jeśli po zakończeniu pracy na ekranie Określ źródło danych chcesz od razu utworzyć zestaw danych, kliknij przycisk Gotowe. Natomiast jeśli chcesz otworzyć ekran Ustaw opcje danych, kliknij przycisk Dalej. Po kliknięciu przycisku Gotowe, zestaw danych zostanie udostępniony w panelu Wiązania (Okno > Wiązania).

4. Wykonaj następujące czynności na ekranie Ustaw opcje danych:
   - (Opcjonalnie) Ustaw typy kolumn dla zestawu danych: zaznacz kolumnę i wybierz typ z wyskakującego menu Typ. Na przykład jeśli dana kolumna zestawu danych zawiera liczby, zaznacz ją i wybierz opcję **liczba** z wyskakującego menu Typ. Ustawienie typu ma znaczenie tylko wtedy, gdy chcesz umożliwić użytkownikom sortowanie danych według tej kolumny.

     Kolumnę w zestawie danych można zaznaczyć, klikając jej nagłówek, wybierając ją z wyskakującego menu Nazwa kolumny lub przechodząc do niej za pomocą strzałek w lewo i w prawo (w lewym górnym rogu ekranu).
   - (Opcjonalnie) Określ sposób sortowania danych: zaznacz kolumnę, według której chcesz sortować dane, wybierając ją z wyskakującego menu Sortuj kolumnę. Po zaznaczeniu kolumny możesz wybrać rosnący lub malejący porządek sortowania.
   - (Opcjonalnie) Zaznacz opcję Filtruj powielone wiersze, aby usunąć powielone wiersze danych z zestawu.
   - (Opcjonalnie) Zaznacz opcję Wyłącz buforowanie danych, jeśli chcesz mieć zawsze dostęp do najnowszych danych z zestawu. Jeśli chcesz włączyć automatyczne odświeżanie danych, zaznacz opcję Autoodświeżanie danych i podaj czas odświeżania w milisekundach.
   - Jeśli po zakończeniu pracy na ekranie Ustaw opcje danych chcesz od razu utworzyć zestaw danych, kliknij przycisk Gotowe. Natomiast jeśli chcesz otworzyć ekran Wybierz opcje wstawiania, kliknij przycisk Dalej. Po kliknięciu przycisku Gotowe, zestaw danych zostanie udostępniony w panelu Wiązania (Okno > Wiązania).
5. Wykonaj jedną z następujących czynności na ekranie Wybierz opcje wstawiania:
   - Wybierz układ dla nowego zestawu danych i ustaw odpowiednio opcje konfiguracji. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji Wybieranie układu dla zestawu danych.
   - Zaznacz opcję Nie wstawiaj kodu HTML. Zaznaczenie tej opcji powoduje, że program Dreamweaver utworzy zestaw danych, ale nie doda do strony żadnego kodu HTML. Zestaw danych będzie dostępny w panelu Wiązania (Okno > Wiązania). Można stamtąd ręcznie przeciągać fragmenty danych na stronę.
6. Kliknij przycisk Gotowe.

   Program Dreamweaver utworzy zestaw danych. Jeśli wybrana została opcja układu, to program wyświetli układ i elementy zastępcze danych na stronie. W widoku Kod można zobaczyć, że Dreamweaver dodał w nagłówku strony odwołania do plików xpath.js oraz SpryData.js. Są to ważne zasoby Spry, które obsługują stronę. Nie można usuwać tego kodu ze strony, ponieważ spowoduje to utratę funkcji zestawu danych. Podczas wysyłania strony na serwer należy wysłać również te pliki (jako pliki zależne).

Wybieranie układu dla zestawu danych

Ekran Wybierz opcje wstawiania umożliwia wybieranie różnych opcji wyświetlania wartości z zestawu danych na stronie. Dane można wyświetlać za pomocą dynamicznej tabeli Spry, układu Wzorzec/Szczegóły, układu stosu kontenerów (jedna kolumna) lub układu stosu kontenerów z obszarem wyróżnionym (dwie kolumny). Na ekranie Wybierz opcje wstawiania wyświetlone zostaną miniaturki, przedstawiające wygląd poszczególnych układów.

Układ Tabela dynamiczna

Zaznacz tę opcję, jeśli chcesz wyświetlić dane w dynamicznej tabeli Spry. Tabele Spry umożliwiają dynamiczne sortowanie kolumn i obsługują inne interaktywne zachowania.

Po zaznaczeniu tej opcji kliknij przycisk Konfiguruj, aby otworzyć okno dialogowe Wstaw tabelę i wykonaj następujące czynności:

1. W panelu Kolumny dostosuj kolumny tabeli, wykonując następujące czynności:
   - Wybierz nazwę kolumny i kliknij znak minus (-), aby usunąć daną kolumnę z tabeli. Jeśli chcesz dodać kolumny do tabeli, kliknij znak plus (+) i wybierz nazwę kolumny.
   - Jeśli chcesz przesunąć kolumnę, wybierz jej nazwę i kliknij strzałkę w górę lub w dół. Przesunięcie kolumny w górę przenosi ją w lewo w tabeli; przesunięcie kolumny w dół przenosi ją w prawo.
2. Aby można było sortować kolumnę, zaznacz ją w panelu Kolumny, a następnie zaznacz opcję Sortuj kolumnę po kliknięciu nagłówka. Domyślnie sortowanie jest włączone dla wszystkich kolumn.

   Jeśli chcesz wyłączyć możliwość sortowania kolumny, zaznacz jej nazwę w panelu Kolumny, a następnie odznacz opcję Sortuj kolumnę po kliknięciu nagłówka.
3. Jeżeli ze stroną skojarzone są style CSS, znajdujące się w dołączonym arkuszu stylów albo osadzone bezpośrednio w kodzie strony HTML, to możesz zastosować klasę CSS dla następujących opcji:

   Klasa rzędów nieparzystych Zmienia w tabeli dynamicznej wygląd rzędów o nieparzystych numerach zgodnie z wybranym stylem klasy.

   Klasa rzędów parzystych Zmienia w tabeli dynamicznej wygląd rzędów o parzystych numerach zgodnie z wybranym stylem klasy.

   Klasa Hover Zmienia wygląd rzędu tabeli wskazanego kursorem myszy zgodnie z wybranym stylem klasy.

   Klasa zaznaczenia Zmienia wygląd rzędu tabeli po jego kliknięciu zgodnie z wybranym stylem klasy.

Uwaga: *Bardzo ważne znaczenie ma kolejność klas definiujących wygląd elementów nieparzystych, parzystych, wskazanych myszą (Hover) i zaznaczonych. Reguły stylów należy definiować w dokładnie takim porządku, jak wskazano powyżej (nieparzyste, parzyste, wskazanie myszą, zaznaczenie). Jeśli reguła "hover" wystąpi w arkuszu stylów przed regułą zaznaczenia, to efekt klasy definiującej wygląd elementu wskazanego myszą nie będzie widoczny, dopóki użytkownik nie przesunie kursora myszy nad inny wiersz tabeli. Jeśli reguły definiujące wygląd elementów wskazanych myszą i zaznaczonych wystąpią w arkuszu stylów przed regułami elementów parzystych i nieparzystych, te ostatnie nie będą w ogóle działać. Właściwą kolejność reguł można ustawić, przeciągając je w panelu CSS. Można również edytować bezpośrednio kod CSS.*

4. Jeśli tworzona tabela ma być dynamiczną tabelą wzorcową Spry, to zaznacz opcję Uaktualnij regiony szczegółów po kliknięciu wiersza. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji Informacje o dynamicznych tabelach wzorcowych Spry i uaktualnianiu regionów szczegółów.
5. Kliknij przycisk OK, aby zamknąć okno dialogowe. Następnie kliknij przycisk Gotowe na ekranie Wybierz opcje wstawiania.

   Jeśli pracujesz w widoku Projekt, to na ekranie pojawi się tabela z wierszem nagłówków i wierszem odwołań do danych. Odwołania do danych są wyróżnione i otoczone klamrami ({}).

Układ Wzorzec/Szczegóły

Zaznacz tę opcję, jeśli chcesz wyświetlać dane w układzie typu wzorzec/szczegóły. W przypadku układów wzorzec/szczegóły, kliknięcie pozycji w regionie wzorcowym (po lewej stronie) powoduje uaktualnienie informacji w regionie szczegółów (po prawej stronie). Region wzorcowy zawiera na ogół długą listę nazw, np. wykaz dostępnych produktów. Gdy użytkownik kliknie nazwę produktu, w regionie szczegółów pojawią się bardziej szczegółowe informacje o wybranym produkcie.

Po zaznaczeniu tej opcji kliknij przycisk Konfiguruj, aby otworzyć okno dialogowe Wstaw układ wzorca/szczegółów, a następnie wykonaj następujące czynności:

1. Dostosuj zawartość regionu wzorcowego, wykonując następujące czynności w panelu Kolumny wzorcowe:
   - Wybierz nazwę kolumny i kliknij znak minus (-), aby usunąć daną kolumnę z regionu wzorcowego. Jeśli chcesz dodać kolumny do regionu wzorcowego , kliknij znak plus (+) i wybierz nazwę kolumny. Domyślnie program Dreamweaver zapełnia region wzorcowy danymi z pierwszej kolumny zestawu danych.
   - Jeśli chcesz przesunąć kolumnę, wybierz jej nazwę i kliknij strzałkę w górę lub w dół. Przesunięcie kolumny w górę lub w dół w panelu Kolumny wzorcowe określa porządek wyświetlania danych w regionie wzorcowym strony.
2. Powtórz powyższe czynności w panelu Kolumny szczegółów. Domyślnie program Dreamweaver zapełnia region szczegółów wszystkimi danymi, które nie znajdują się w regionie wzorcowym (czyli danymi ze wszystkich kolumn zestawu danych z wyjątkiem pierwszej).
3. (Opcjonalnie) Ustaw różne typy kontenera danych w regionie szczegółów. Aby to zrobić, zaznacz nazwę kolumny szczegółów. Z wyskakującego menu Typ kontenera wybierz typ, którego chcesz używać. Do wyboru są znaczniki DIV, P, SPAN i H1-H6.
4. Kliknij przycisk OK, aby zamknąć okno dialogowe. Następnie kliknij przycisk Gotowe na ekranie Wybierz opcje wstawiania.

   Jeśli pracujesz w widoku Projekt, to na ekranie pojawią się region wzorcowy i region szczegółowy, zapełnione wybranymi odwołaniami do danych. Odwołania do danych są wyróżnione i otoczone klamrami ({}).

Układ Stos kontenerów

Zaznacz tę opcję, jeśli chcesz wyświetlać dane na stronie w powtarzającej się strukturze kontenerów. Na przykład jeśli w zestawie danych są cztery kolumny, to każdy kontener może zawierać wszystkie cztery kolumny danych; struktura kontenera będzie się powtarzać dla każdego wiersza zestawu danych.

Po zaznaczeniu tej opcji kliknij przycisk Konfiguruj, aby otworzyć okno dialogowe Wstaw stos kontenerów i wykonaj następujące czynności:

1. Dostosuj zawartość stosu kontenerów, wykonując następujące czynności w panelu Kolumny:
   - Wybierz nazwę kolumny i kliknij znak minus (-), aby usunąć daną kolumnę ze stosu kontenerów. Jeśli chcesz dodać kolumny do kontenerów, kliknij znak plus (+) i wybierz nazwę kolumny. Domyślnie program Dreamweaver zapełnia stos kontenerów danymi z wszystkich kolumn zestawu danych.
   - Jeśli chcesz przesunąć kolumnę, wybierz jej nazwę i kliknij strzałkę w górę lub w dół. Przesunięcie kolumny w górę lub w dół w panelu Kolumny określa porządek wyświetlania danych w stosie kontenerów na stronie.
2. (Opcjonalnie) Ustaw różne typy kontenera danych dla stosu kontenerów. Aby to zrobić, zaznacz nazwę kolumny z zestawu danych. Z wyskakującego menu Typ kontenera wybierz typ, którego chcesz używać. Do wyboru są znaczniki DIV, P, SPAN i H1-H6.
3. Kliknij przycisk OK, aby zamknąć okno dialogowe. Następnie kliknij przycisk Gotowe na ekranie Wybierz opcje wstawiania.

   Jeśli pracujesz w widoku Projekt, to na ekranie pojawi się kontener zapełniony wybranymi odwołaniami do danych. Odwołania do danych są wyróżnione i otoczone klamrami ({}).

Stos kontenerów z układem obszaru wyróżnionego

Zaznacz tę opcję, jeśli chcesz wyświetlać dane na stronie w powtarzającej się strukturze kontenerów z wyróżnionym obszarem w każdym z nich. Obszar wyróżniony zawiera na ogół obrazek. Układ obszaru wyróżnionego przypomina układ Stos kontenerów. Różnica polega na tym, że w

układzie z wyróżnionym obszarem dane są podzielone na dwie osobne kolumny (umieszczone w tym samym kontenerze).

Po zaznaczeniu tej opcji kliknij przycisk Konfiguruj, aby otworzyć okno dialogowe Wstaw układ obszaru wyróżnionego. Wykonaj w nim następujące czynności:

1. Dostosuj zawartość stosu kontenerów, wykonując następujące czynności w panelu Wyróżnione kolumny:
   - Wybierz nazwę kolumny i kliknij znak minus (-), aby usunąć daną kolumnę z obszaru wyróżnionego. Jeśli chcesz dodać kolumny do obszaru wyróżnionego, kliknij znak plus (+) i wybierz nazwę kolumny. Według ustawień domyślnych, program Dreamweaver zapełnia obszar wyróżniony danymi z pierwszej kolumny zestawu danych.
   - Jeśli chcesz przesunąć kolumnę, wybierz jej nazwę i kliknij strzałkę w górę lub w dół. Przesunięcie kolumny w górę lub w dół w panelu Wyróżnione kolumny określa porządek wyświetlania danych w obszarze wyróżnionym strony.
2. (Opcjonalnie) Ustaw różne typy kontenera danych w obszarze wyróżnionym. Aby to zrobić, zaznacz nazwę kolumny z zestawu danych. Z wyskakującego menu Typ kontenera wybierz typ, którego chcesz używać. Do wyboru są znaczniki DIV, P, SPAN i H1-H6.
3. Powtórz powyższe czynności w panelu Stos kolumn. Domyślnie program Dreamweaver zapełnia stos kolumn wszystkimi danymi, które nie znajdują się w obszarze wyróżnionym (czyli danymi ze wszystkich kolumn zestawu danych z wyjątkiem pierwszej).
4. Kliknij przycisk OK, aby zamknąć okno dialogowe. Następnie kliknij przycisk Gotowe na ekranie Wybierz opcje wstawiania.

   Jeśli pracujesz w widoku Projekt, na ekranie pojawi się stos kontenerów obok obszaru wyróżnionego. Elementy te będą zapełnione wybranymi odwołaniami do danych. Odwołania do danych są wyróżnione i otoczone klamrami ({}).

Nie wstawiaj kodu HTML

Zaznacz tę opcję, jeśli chcesz utworzyć zestaw danych, ale nie chcesz, by program Dreamweaver wstawił układ HTML dla tego zestawu. Zestaw danych będzie dostępny w panelu Wiązania (Okno > Wiązania). Można stamtąd ręcznie przeciągać fragmenty danych na stronę.

Zawsze można wstawić jeden z dostępnych układów HTML, nawet jeżeli początkowo utworzono zestaw danych bez wstawiania układu. W celu wstawienia układu zaznacz nazwę zestawu danych w panelu Wiązania. Klikając, otwórz ekran Wybierz opcje wstawiania. Wybierz układ i kliknij przycisk Gotowe.
Uwaga: *Można również przeciągnąć nazwę zestawu danych z panelu Wiązania do punktu wstawiania na stronie. Otworzy się wtedy okno dialogowe Wybierz opcje wstawiania. Wybierz układ i kliknij przycisk Gotowe.*

Edytowanie zestawu danych

Raz utworzony zestaw danych Spry można w dowolnej chwili edytować.

❖ Przejdź do panelu Wiązania (Okno > Wiązania) i dwukrotnie kliknij nazwę zestawu danych. Wprowadź zmiany.

Uwaga: *Jeżeli podczas edycji zestawu danych wybierze się nowy układ na ekranie Wybierz opcje wstawiania, to program Dreamweaver nie zastąpi układu istniejącego już na stronie, tylko wstawi nowy.*

Korzystanie z danych podawanych podczas projektowania

Jeżeli pracujesz nad danymi, które nie zostały jeszcze do końca opracowane, wygodne może być skorzystanie z funkcji podawania danych podczas projektowania. Np. jeżeli programista serwera cały czas pracuje nad bazą danych, do której należy twój plik z danymi XML, to możesz użyć wersji testowej tego pliku, aby projektować stronę niezależnie od postępów prac nad bazą danych.

Jeżeli wykorzystywane jest źródło danych na czas projektowania, to Dreamweaver zapełni środowisko robocze tylko danymi z tego źródła. Odwołania do źródła danych zapisane w kodzie strony prowadzą natomiast do faktycznych źródeł danych.

1. Rozpocznij tworzenie zestawu danych Spry (instrukcje podano w poprzedniej procedurze).
2. Na ekranie Określ źródło danych kliknij odsyłacz Źródło danych na czas projektowania.
3. Kliknij przycisk Przeglądaj, aby odszukać źródło danych na czas projektowania i kliknij przycisk OK.

Informacje o selektorach danych Spry

Gdy tworzy się zestaw danych Spry za pomocą programu Dreamweaver, domyślnie włączane są wszystkie dane z wybranego kontenera. Wybór ten można uszczegółowić, korzystając z selektorów danych CSS. Selektory danych CSS pozwalają na wybranie tylko części danych z danego źródła, umożliwiają bowiem wskazywanie reguł CSS przypisanych do określonych fragmentów danych. Na przykład jeśli w oknie dialogowym Określ źródło danych poda się klasę **.produkt** w polu tekstowym Selektory wierszy, to program Dreamweaver utworzy zestaw danych zawierający tylko wiersze z przypisaną klasą .produkt.

Aby uaktywnić pola selektorów danych, należy wybrać opcję Zaawansowane zaznaczanie danych w oknie dialogowym Określ źródło danych. Jeśli po wprowadzeniu selektorów danych wyłączy się tę opcję, program Dreamweaver zapamięta wprowadzone wartości, ale nie będzie ich używać do filtrowania zestawu danych.

Informacje o dynamicznych tabelach wzorcowych Spry i uaktualnianiu regionów szczegółów

Jednym z najpopularniejszych zastosowań zestawów danych Spry jest tworzenie tabel HTML, które automatycznie uaktualniają inne dane na stronie w reakcji na działanie użytkownika. Na przykład jeśli użytkownik wybierze produkt z wykazu w tabeli, zestaw danych może natychmiast uaktualnić dane w innym miejscu strony, podając szczegółowe informacje o wybranym produkcie. Dzięki funkcjom Spry takie aktualizacje nie

wymagają odświeżania strony.

Te odrębne regiony strony nazywa się regionami wzorcowymi i regionami szczegółów. Na ogół jedna część strony (region wzorcowy) wyświetla listę pozycji podzielonych na kategorie (np. wykaz produktów), natomiast inna część strony (region szczegółów) wyświetla dodatkowe informacje o wybranym rekordzie.

Każdy zestaw danych zapamiętuje wartość wiersza bieżącego. Domyślnie jest to pierwszy wiersz danych w zestawie. Gdy użytkownik wybierze inny element w regionie wzorcowym (który może być, jak w powyższym przykładzie, wykazem produktów), Spry dokona zmiany wiersza bieżącego dla zestawu danych. Jako że region szczegółów jest uzależniony od regionu wzorcowego, wszystkie zmiany spowodowane działaniami użytkownika w regionie wzorcowym (np. wybranie innego produktu) powodują zmiany danych wyświetlanych w regionie szczegółów.

Program Dreamweaver automatycznie tworzy układ wzorzec/szczegóły, co gwarantuje poprawność powiązań między regionem wzorcowym i regionem szczegółów. Jeśli jednak chcesz samodzielnie utworzyć dynamiczną tabelę wzorcową, możesz ją przygotować bez tworzenia takich powiązań, a dopiero później powiązać z regionem szczegółów. Po zaznaczeniu opcji Uaktualnij regiony szczegółów po kliknięciu wiersza (w oknie dialogowym Wstaw tabelę), program Dreamweaver wstawia znacznik spry:setrow wewnątrz znacznika wiersza powtarzalnego tabeli dynamicznej. Jest to atrybut przygotowujący tabelę do roli tabeli wzorcowej, która może zmieniać bieżący wiersz zestawu danych na podstawie działań wykonywanych przez użytkownika.

Więcej informacji na temat ręcznego tworzenia regionów wzorcowych i regionów szczegółów można znaleźć w sekcji podręcznik Spry Developer Guide, dostępny pod adresem www.adobe.com/go/learn_dw_sdg_masterdetail_pl.

Tworzenie regionu Spry

Do góry

Infrastruktura Spry wykorzystuje dwa rodzaje regionów: jeden to Region Spry, który otacza obiekty danych, np. tabele i powtarzalne listy. Drugi to Region szczegółów Spry, którego używa się w połączeniu z obiektem wzorcowej tabeli, aby umożliwić dynamiczne uaktualnianie danych na stronie programu Dreamweaver.

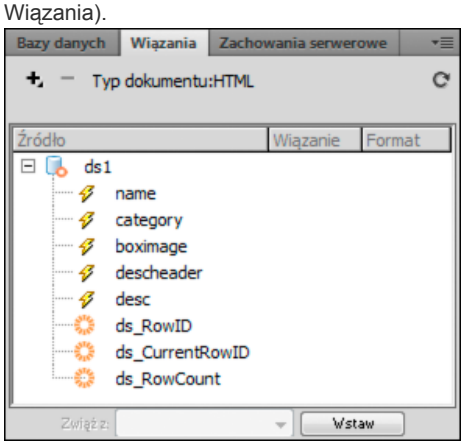
Wszystkie obiekty danych Spry muszą znajdować się wewnątrz regionu Spry. (Jeśli spróbujesz dodać obiekt danych Spry, zanim utworzysz na stronie region Spry, Dreamweaver wyświetli monit o dodanie takiego regionu). Regiony Spry są domyślnie kontenerami języka HTML. Możesz je dodać zanim wstawisz tabelę albo ustawić automatyczne wstawianie regionów podczas wstawiania tabeli lub listy powtarzalnej. Możesz także otaczać regionami Spry istniejące tabele lub listy powtarzalne.

Dodając region szczegółów, na ogół najpierw wstawia się obiekt tabeli wzorcowej, a potem wybiera opcję Uaktualnij region szczegółów (zob. Układ Tabela dynamiczna). Jedyna wartość odróżniająca i wyróżniająca region szczegółów to opcja Typ w oknie dialogowym Wstaw region Spry.

1. Wybierz polecenie Wstaw > Spry > Region Spry.
   Możesz także kliknąć przycisk Region Spry w kategorii Spry w panelu Wstaw.
2. Wybierz opcję lub , która określa znacznik używany jako kontener obiektu. Domyślnym kontenerem jest znacznik .
3. Wybierz jedną z następujących opcji:
   - Aby utworzyć region Spry, wybierz Region (domyślnie) jako typ wstawianego regionu.
   - Aby utworzyć region szczegółowy Spry, wybierz opcję Region szczegółów. Regionu szczegółów używa się tylko po to, by związać dynamiczne dane uaktualniane wskutek zmiany danych w innym regionie Spry.

   Ważne: *Region szczegółów należy wstawić w innym znaczniku niż region tabeli wzorcowej. Przydatne może być użycie widoku Kod, aby precyzyjnie umieścić punkt wstawiania.*
4. Wybierz zestaw danych Spry z menu.
5. Jeżeli chcesz utworzyć lub zmienić region zdefiniowany dla obiektu, wybierz ten obiekt i użyj jednej z poniższych opcji:
   Otocz zaznaczenie Umieszcza nowy region wokół wybranego obiektu.

   Zastąp zaznaczenie Zastępuje istniejący region obiektu.
6. Gdy klikniesz OK, Dreamweaver umieści na stronie element zastępczy regionu z tekstem "Tu znajdzie się zawartość regionu Spry". Tekst zastępczy możesz zastąpić obiektem danych Spry, np. tabelą albo listą powtarzalną, albo dynamicznymi danymi z panelu Wiązania (Okno > Wiązania).



W panelu Wiązania są widoczne dostępne dane z zestawu danych.

Uwaga: *W panelu Wiązania znajduje się również kilka wbudowanych elementów Spry, np. ds_RowID, ds_CurrentRowID oraz ds_RowCount. Określając sposób uaktualniania szczegółowych regionów dynamicznych, moduł Spry używa tych elementów do definiowania wiersza, w którym kliknął użytkownik.*

7. Aby zastąpić tekst zastępczy obiektem danych Spry (np. tabelą Spry), kliknij odpowiedni przycisk obiektu danych Spry w kategorii Spry w panelu Wstaw.
8. Aby zastąpić tekst zastępczy dynamicznymi danymi, użyj jednej z następujących metod:
   - Przeciągnij przynajmniej jeden element z panelu Wiązania na zaznaczony tekst.
   - Przejdź do widoku Kod i wpisz bezpośrednio kod przynajmniej jednego elementu. Użyj następującego formatu {nazwa-zestdanych::nazwa-elementu}, np. {ds1::kategoria}. lub {dsProdukty::opis}. Jeżeli używasz tylko jednego zestawu danych dla całego pliku albo używasz elementów danych z tego samego zestawu, który zdefiniowano dla regionu, to możesz pominąć nazwę zestawu danych i wpisać tylko {kategoria} lub {opis}.

   Niezależnie od wybranej metody definiowania zawartości w regionie, do kodu HTML dodane zostaną następujące wiersze:

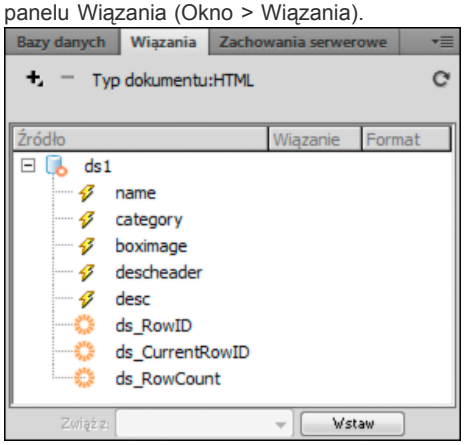
```
<div spry:region="ds1">{name}{category}</div>
<div spry:region="ds2">{ds1::name}{ds1::descheader}</div>
```

Do góry

Tworzenie powtarzalnego regionu Spry

Dane można wyświetlać za pomocą regionów powtarzalnych. Region powtarzalny to prosta struktura danych, którą można sformatować w dowolny sposób potrzebny do prezentacji danych. Regionu powtarzalnego można użyć, na przykład, do wyświetlania zestawu miniatur fotografii; fotografie mogłyby być wyświetlane jedna po drugiej, w ramach układu strony określonego przez element div AP.

1. Wybierz polecenie Wstaw > Spry > Powtarzanie Spry.
   Możesz także kliknąć przycisk Powtarzalny Spry w kategorii Spry w panelu Wstaw.
2. Wybierz kontener obiektu: znacznik lub . Domyślnym kontenerem jest znacznik .
3. Wybierz opcję Powtarzanie (domyślną) lub Powtarzanie elementów potomnych.
   Użycie opcji Powtarzanie elementów potomnych daje większą elastyczność: walidacja danych przeprowadzana jest dla każdego wiersza listy na poziomie elementów potomnych. Np. w przypadku listy <ul>, dane są weryfikowane na poziomie elementu <li>. Jeżeli wybierzesz opcję Powtarzanie, dane będą weryfikowane na poziomie elementu <ul>. Opcja Powtarzanie elementów potomnych może być szczególnie przydatna, jeżeli wykorzystujesz w kodzie wyrażenia warunkowe.
4. Wybierz zestaw danych Spry z menu.
5. Jeżeli masz już zaznaczony tekst lub elementy, to możesz je otoczyć lub zastąpić.
6. kliknij przycisk OK, aby wyświetlić region powtarzalny na stronie.
   Uwaga: *Wszystkie obiekty danych Spry muszą znajdować się wewnątrz regionów. Zanim wstawisz region powtarzalny, sprawdź, czy na stronie jest już region Spry.*
7. Gdy klikniesz przycisk OK, program Dreamweaver umieści na stronie element zastępczy regionu z tekstem „Tu znajdzie się zawartość regionu Spry”. Tekst zastępczy możesz zastąpić obiektem danych Spry, np. tabelą albo listą powtarzalną, albo dynamicznymi danymi z panelu Wiązania (Okno > Wiązania).



W panelu Wiązania są widoczne dostępne dane z zestawu danych.

Uwaga: *W panelu Wiązania znajduje się również kilka wbudowanych elementów Spry, np. ds_RowID, ds_CurrentRowID oraz ds_RowCount. Określając sposób uaktualniania szczegółowych regionów dynamicznych, moduł Spry używa tych elementów do definiowania wiersza, w którym kliknął użytkownik.*

8. Aby zastąpić tekst zastępczy obiektem danych Spry, kliknij odpowiedni przycisk obiektu danych Spry w panelu Wstaw.
9. Aby zastąpić tekst zastępczy dynamicznymi danymi, użyj jednej z następujących metod:
   - Przeciągnij przynajmniej jeden element z panelu Wiązania na zaznaczony tekst.

- Przejdź do widoku Kod i wpisz bezpośrednio kod przynajmniej jednego elementu. Użyj następującego formatu {nazwa-zestdanych::nazwa-elementu}, np. {ds1::kategoria}. lub {dsProdukty::opis}. Jeżeli używasz tylko jednego zestawu danych dla całego pliku albo używasz elementów danych z tego samego zestawu, który zdefiniowano dla regionu, to możesz pominąć nazwę zestawu danych i wpisać tylko {kategoria} lub {opis}.

Niezależnie od wybranej metody definiowania zawartości w regionie, do kodu HTML dodane zostaną następujące wiersze:

```
<div spry:region="ds1">{name}{category}</div>
<div spry:region="ds2">{ds1::name}{ds1::descheader}</div>
```

Do góry

Tworzenie powtarzalnej listy Spry

Za pomocą powtarzalnych list można wyświetlać dane w postaci list uporządkowanych, nieuporządkowanych (numerowanych), listy definicji albo listy rozwijanej.

1. Wybierz polecenie Wstaw > Spry > Powtarzana lista Spry.
   Możesz także kliknąć przycisk Powtarzana lista Spry w kategorii Spry w panelu Wstaw.
2. Wybierz znacznik kontenera, którego chcesz użyć: UL, OL, DL lub SELECT. Pozostałe opcje zależą od wybranego kontenera. Jeżeli wybierzesz znacznik SELECT, musisz zdefiniować następujące pola:
   - Kolumna wyświetlana: To właśnie widzi użytkownik na stronie w przeglądarce.
   - Kolumna wartości: To jest wartość wysyłana w rzeczywistości na serwer przetwarzający dane w tle.

   Można, na przykład, utworzyć listę miast i wyświetlać dla potrzeb użytkowników wartości Warszawa i Kraków, a na serwer wysyłać wartości Wa lub Kr. Za pomocą znacznika SELECT można również zbudować narzędzie do nawigacji, wyświetlając na liście nazwy produktów, np. "Adobe Dreamweaver" i "Adobe Acrobat", ale do serwera wysyłać adresy URL, np. "support/products/dreamweaver.html" i "support/products/acrobat.html".
3. Wybierz zestaw danych Spry z menu.
4. Wybierz kolumny, które chcesz wyświetlać.
5. kliknij przycisk OK, aby wyświetlić listę powtarzalną na stronie. W widoku kodu można zobaczyć, że do pliku wstawione zostały znaczniki HTML: <ul>, <ol>, <dl> lub FORM.

Uwaga: *Jeżeli próbujesz wstawić listę powtarzalną, ale nie ma jeszcze regionu, to Dreamweaver poprosi o dodanie regionu przed wstawieniem tabeli. Wszystkie obiekty danych Spry muszą znajdować się w regionach.*

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Wyświetlanie rekordów z bazy danych

Informacje o rekordach baz danych
Zachowania serwerowe i elementy formatowania
Stosowanie elementów typograficznych i układu strony do danych dynamicznych
Nawigacja w wynikach zestawu rekordów z bazy danych
Tworzenie paska nawigacji dla zestawu rekordów
Niestandardowe paski nawigacyjne rekordów
Zadania związane z projektowaniem paska nawigacji
Wyświetlanie i ukrywanie rekordów na podstawie wyników zwróconych przez zestaw rekordów
Wyświetlanie wyników z wielu zestawów rekordów
Tworzenie dynamicznej tabeli
Tworzenie liczników rekordów
Używanie predefiniowanych formatów danych

Informacje o rekordach baz danych

Do góry

Wyświetlanie rekordów bazy danych polega na pobraniu informacji przechowywanych w bazie lub w innym źródle zawartości oraz wygenerowaniu tych informacji na stronie internetowej. Program Dreamweaver udostępnia wiele metod wyświetlania zawartości dynamicznej i zawiera kilka wbudowanych zachowań serwerowych, które zarówno rozszerzają możliwości prezentowania zawartości dynamicznej, jak i ułatwiają użytkownikom poruszanie się po informacjach zwróconych z bazy danych oraz ich przeszukiwanie.

Bazy danych i inne źródła zawartości dynamicznej zwiększają możliwości i elastyczność wyszukiwania, sortowania i wyświetlania dużych zasobów informacji. Bazy danych warto używać do przechowywania zawartości serwisów WWW wówczas, gdy trzeba składować duże ilości danych oraz pobierać je i wyświetlać w zrozumiały sposób. Program Dreamweaver udostępnia kilka narzędzi i gotowych zachowań, które ułatwiają efektywne pobieranie i wyświetlanie informacji przechowywanych w bazie danych.

Zachowania serwerowe i elementy formatowania

Do góry

Program Dreamweaver zawiera następujące zachowania serwerowe i elementy formatowania, które rozszerzają możliwości wyświetlania dynamicznych danych:

Formaty umożliwiają wybór różnych typów liczbowych, walutowych, daty i czasu oraz wartości procentowych dla tekstu dynamicznego.
Np. jeżeli cena pozycji w zestawie rekordów ma wartość 10,989, to możesz wyświetlić ją na stronie jako $10,99 - wystarczy wybrać format „Waluta - 2 miejsca po przecinku”, dostępny w programie Dreamweaver. Ten format wyświetla liczbę z dwoma miejscami po przecinku. Jeżeli liczba ma więcej niż dwa miejsca po przecinku, to jest zaokrąglana do najbliższej wartości. Jeżeli liczba nie ma żadnych miejsc po przecinku, to zastosowanie tego formatu danych spowoduje dodanie przecinka i dwóch zer.

Region powtarzalny to zachowanie serwerowe umożliwia wyświetlanie wielu pozycji zwróconych przez zapytanie do bazy danych. Pozwala także wybrać liczbę rekordów, jaka ma być wyświetlana na każdej stronie.

Nawigacja w zestawie rekordów te zachowania serwerowe umożliwiają wstawianie elementów nawigacyjnych, które pozwolą użytkownikom przechodzić do poprzedniego lub kolejnego zbioru rekordów zwróconego przez zestaw rekordów. Np. jeżeli użyjesz obiektu serwerowego Region powtarzalny, aby wyświetlić na każdej stronie po 10 rekordów, a zestaw rekordów zwróci 40 rekordów, to będzie można poruszać się naraz o 10 rekordów do przodu lub do tyłu.

Pasek stanu zestawu rekordów te zachowania serwerowe umożliwiają dodanie licznika, który pokazuje użytkownikom ich pozycję w zbiorze rekordów w odniesieniu do łącznej liczby zwróconych rekordów.

Pokaż region te zachowania serwerowe umożliwiają wyświetlanie lub ukrywanie pozycji na stronie w zależności od znaczenia wyświetlonych w danym momencie rekordów. Np. jeżeli użytkownik dotarł do ostatniego rekordu w zestawie, to można ukryć łącze *następny rekord* i wyświetlać tylko łącze *poprzedni rekord*.

Stosowanie elementów typograficznych i układu strony do danych dynamicznych

Do góry

Program Dreamweaver daje niesłychanie przydatną możliwość prezentowania dynamicznych danych w postaci zorganizowanej strony oraz pozwala stosować formatowanie typograficzne za pomocą stylów HTML i CSS. Aby zastosować formatowanie do dynamicznych danych w programie Dreamweaver, sformatuj tabele i elementy zastępcze tej zawartości dynamicznej, używając narzędzi formatujących programu Dreamweaver. Gdy dane zostaną wstawione ze źródła zawartości, automatycznie przyjmą określone formatowanie czcionki, akapitu i tabeli.

Nawigacja w wynikach zestawu rekordów z bazy danych

Do góry

Łącza nawigacji w zestawie rekordów umożliwiają przechodzenie do innego rekordu albo do innego zbioru rekordów. Jeżeli np. zaprojektujesz stronę tak, aby wyświetlała pięć rekordów na raz, to możesz dodać łącza *Dalej* lub *Wstecz*, aby umożliwić użytkownikom wyświetlenie kolejnych albo poprzednich pięciu rekordów.

Można utworzyć cztery rodzaje łączy nawigacyjnych do poruszania się po zestawie rekordów: Pierwszy, Poprzedni, Następny i Ostatni. Jedna strona może zawierać dowolną liczbę tych łączy, pod warunkiem że wszystkie działają na jednym zestawie rekordów. Na tej samej stronie nie można jednak dodać łączy umożliwiających poruszanie się po innym zestawie rekordów.

Łącza do nawigacji po zestawie rekordów wymagają następujących elementów dynamicznych:

- Zestawu rekordów do nawigacji
- Zawartości dynamicznej na stronie, która będzie wyświetlać rekordy
- Tekstu lub obrazów na stronie, które będą pełniły rolę paska nawigacji do klikania
- Zestawu zachowań serwerowych Przejdź do rekordu, które umożliwią nawigację po zestawie rekordów

  Ostatnie dwa elementy można dodać, korzystając z obiektu serwerowego pasek nawigacji rekordów. Możesz je również dodawać odrębnie, używając narzędzi do projektowania oraz panelu Zachowania serwerowe.

Do góry

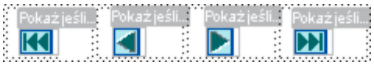
Tworzenie paska nawigacji dla zestawu rekordów

pasek nawigacji dla zestawu rekordów można utworzyć za pomocą jednej operacji, korzystając z zachowania serwerowego pasek nawigacji zestawu rekordów. Ten obiekt serwerowy dodaje do strony następujące elementy konstrukcyjne:

- Tabelę HTML z łączami w postaci tekstu lub obrazów
- Zestaw zachowań serwerowych Przesuń do
- Zestaw zachowań serwerowych Pokaż region

  Wersja tekstowa paska nawigacyjnego zestawu rekordów wygląda następująco:

  Wersja graficzna paska nawigacyjnego zestawu rekordów wygląda następująco:

  Zanim umieścisz pasek nawigacji rekordów na stronie sprawdź, czy strona ta zawiera zestaw rekordów, po którym chcesz się poruszać, oraz układ umożliwiający wyświetlenie tych rekordów.

  Po umieszczeniu paska nawigacyjnego na stronie możesz go dostosować do własnych upodobań, używając narzędzi do projektowania. Możesz również edytować zachowania serwerowe Przesuń do oraz Pokaż region. Aby to zrobić, dwukrotnie kliknij zachowanie w panelu Zachowania serwerowe.

  Program Dreamweaver tworzy tabelę zawierającą łącza w postaci tekstu lub obrazów, których klikanie umożliwia użytkownikom nawigację po wybranym zestawie rekordów. Gdy wyświetlony jest pierwszy rekord w zestawie, łącza lub obrazy Pierwszy i Poprzedni są ukrywane. Gdy wyświetlony jest ostatni rekord w zestawie, łącza lub obrazy Następny i Ostatni są ukrywane.

  Układ paska nawigacyjnego można dostosować za pomocą narzędzi do projektowania oraz panelu Zachowania serwerowe.

1. Przejdź do widoku Projekt i umieść punkt wstawiania w tym miejscu na stronie, gdzie ma się pojawić pasek nawigacji.
2. Wyświetl okno dialogowe Pasek nawigacji zestawu rekordów (Wstaw > Obiekty danych > Podział zestawu rekordów na strony > Pasek nawigacji zestawu rekordów).
3. Z wyskakującego menu Zestaw rekordów wybierz zestaw, po którym chcesz się poruszać.
4. Z sekcji Wyświetl, używając wybierz format wyświetlania łączy nawigacyjnych na stronie. Potem kliknij przycisk OK.
   Tekst Umieszcza na stronie łącza tekstowe.

   Obrazy Wstawia obrazy służące jako łącza. Program Dreamweaver używa własnych plików graficznych. Po umieszczeniu paska na stronie możesz je zastąpić własnymi plikami graficznymi.

Do góry

Niestandardowe paski nawigacyjne rekordów

Możesz utworzyć własny pasek nawigacji dla zestawu rekordów, używając bardziej złożonego układu i stylów formatowania niż prosta tabela tworzona przez obiekt serwerowy Pasek nawigacji zestawu rekordów.

Aby utworzyć własny pasek nawigacji dla zestawu rekordów, musisz:

- Utworzyć łącza nawigacyjne w postaci tekstu lub obrazów

Umieścić te łącza na stronie w widoku Projekt

- Przypisać do każdego łącza nawigacyjnego osobne zachowanie serwerowe

Ta sekcja opisuje sposób przypisywania poszczególnych zachowań serwerowych do łączy nawigacyjnych.

Tworzenie i przypisywanie zachowań serwerowych do łącza nawigacyjnego

1. Przejdź do widoku Projekt. Zaznacz na stronie ciąg tekstu albo obraz, z którego ma powstać łącze nawigacyjne.
2. Otwórz panel Zachowania serwerowe (Okno > Zachowania serwerowe) i kliknij przycisk Plus (+).
3. Z wyskakującego menu wybierz polecenie Podział zestawu rekordów na strony. Potem wybierz z listy zachowań serwerowych odpowiednie dla danego łącza.

   Jeżeli zestaw zawiera wiele rekordów, to czas między kliknięciem przez użytkownika łącza a wykonaniem zachowania serwerowego Przejdź do ostatniego rekordu może być bardzo długi.

4. Z wyskakującego menu Zestaw rekordów wybierz zestaw zawierający potrzebne rekordy i kliknij przycisk OK.

   Zachowanie serwerowe zostało przypisane do łącza nawigacyjnego.

Ustawianie opcji w oknie dialogowym Przesuń do (zachowanie serwerowe)

Dodaj łącza umożliwiające użytkownikowi nawigację między rekordami w zestawie.

1. Jeżeli nic nie jest zaznaczone na stronie, wybierz łącze z wyskakującego menu.
2. Wybierz zestaw zawierający potrzebne rekordy i kliknij przycisk OK.
   Uwaga: *Jeżeli zestaw zawiera wiele rekordów, to czas między kliknięciem przez użytkownika łącza a wykonaniem zachowania serwerowego Przejdź do ostatniego rekordu może być bardzo długi.*

Do góry

Zadania związane z projektowaniem paska nawigacji

Tworząc własny pasek nawigacji, zacznij od przygotowania jego wyglądu graficznego za pomocą narzędzi projektowych programu Dreamweaver. Nie musisz tworzyć łącza dla ciągu tekstu czy obrazu. Program Dreamweaver zrobi to za ciebie.

Strona, na której tworzysz pasek nawigacji, musi zawierać zestaw rekordów, po którym będzie się poruszać użytkownik. Prosty pasek nawigacji dla zestawu rekordów, zawierający przyciski łączy utworzone z obrazów lub innych elementów zawartości, może wyglądać tak:

Po dodaniu zestawu rekordów do strony i utworzeniu paska nawigacji, musisz zastosować poszczególne zachowania serwerowe do każdego elementu nawigacyjnego. Np. typowy pasek nawigacji zestawu rekordów zawiera reprezentacje następujących łączy, którym odpowiadają poszczególne zachowania:

Łącze nawigacyjne	Zachowanie serwerowe
Pierwsza strona	Przejdź do pierwszej strony
Poprzednia strona	Przejdź do poprzedniej strony
Następna strona	Przejdź do następnej strony
Ostatnia strona	Przejdź do ostatniej strony

Do góry

Wyświetlanie i ukrywanie rekordów na podstawie wyników zwróconych przez zestaw rekordów

Region można ukrywać lub wyświetlać w zależności od tego, czy zestaw rekordów jest pusty. Jeżeli zestaw rekordów jest pusty (np. nie znaleziono żadnych rekordów spełniających kryteria zapytania), to można wyświetlić komunikat informujący użytkownika, że nie zostały zwrócone żadne rekordy. Jest to szczególnie przydatne, gdy tworzy się strony wyszukiwarki, gdzie użytkownik ma wprowadzać kryteria dla uruchamianych zapytań. Podobnie, można wyświetlić komunikat o błędzie, jeżeli wystąpi problem z połączeniem się z bazą danych lub jeżeli nazwa i hasło użytkownika nie zostaną rozpoznane przez serwer.

Zachowania serwerowe z grupy Pokaż region to:

- Pokazuj, jeśli zestaw rekordów jest pusty
- Pokazuj, jeśli zestaw rekordów NIE jest pusty
- Pokazuj, jeśli pierwsza strona
- Pokazuj, jeśli NIE pierwsza strona

- Pokazuj, jeśli ostatnia strona
- Pokazuj, jeśli NIE ostatnia strona

1. Przejdź do widoku Projekt. Zaznacz region na stronie, który chcesz wyświetlić lub ukryć.
2. Otwórz panel Zachowania serwerowe (Okno > Zachowania serwerowe) i kliknij przycisk Plus (+).
3. Z wyskakującego menu wybierz polecenie Pokaż region. Wybierz jedno z wymienionych zachowań serwerowych i kliknij przycisk OK.

Do góry

Wyświetlanie wyników z wielu zestawów rekordów

Zachowanie serwerowe Region powtarzalny umożliwia wyświetlanie na stronie wielu rekordów z jednego zestawu. Region powtarzalny można utworzyć z dowolnego zaznaczenia obejmującego dane dynamiczne. Najczęściej występującymi regionami są tabele, wiersze tabeli lub seria wierszy tabeli.

1. Przejdź do widoku Projekt. Zaznacz region zawierający dane dynamiczne.

   Zaznaczanie może obejmować wszystko, włączając tabelę, wiersz tabeli lub nawet akapit tekstu.

   Aby precyzyjnie zaznaczyć region na stronie, możesz skorzystać z selektora znaczników w lewym rogu okna dokumentu. Np. jeżeli region jest wierszem tabeli, kliknij wewnątrz tego wiersza na stronie. Potem kliknij pierwszy znacznik <tr> po prawej w selektorze znaczników, aby zaznaczyć ten wiersz tabeli.
2. Wybierz polecenie Okno > Zachowania serwerowe, aby wyświetlić panel Zachowania serwerowe.
3. Kliknij przycisk Plus (+) i wybierz Region powtarzalny.
4. Z wyskakującego menu wybierz nazwę odpowiedniego zestawu rekordów.
5. Wybierz liczbę rekordów do wyświetlania na każdej stronie i kliknij przycisk OK.

   Wokół regionu powtarzalnego w oknie Dokument pojawi się cienki, szary kontur z zakładką.

Modyfikowanie regionów powtarzalnych w Inspektorze właściwości

✤ Zaznaczony region powtarzalny można modyfikować, zmieniając dowolne z poniższych opcji:

- Nazwę regionu powtarzalnego.
- Zestaw rekordów, który dostarcza rekordy do regionu powtarzalnego.
- Liczbę wyświetlanych rekordów

  Po zaznaczeniu nowej opcji, program Dreamweaver uaktualni stronę.

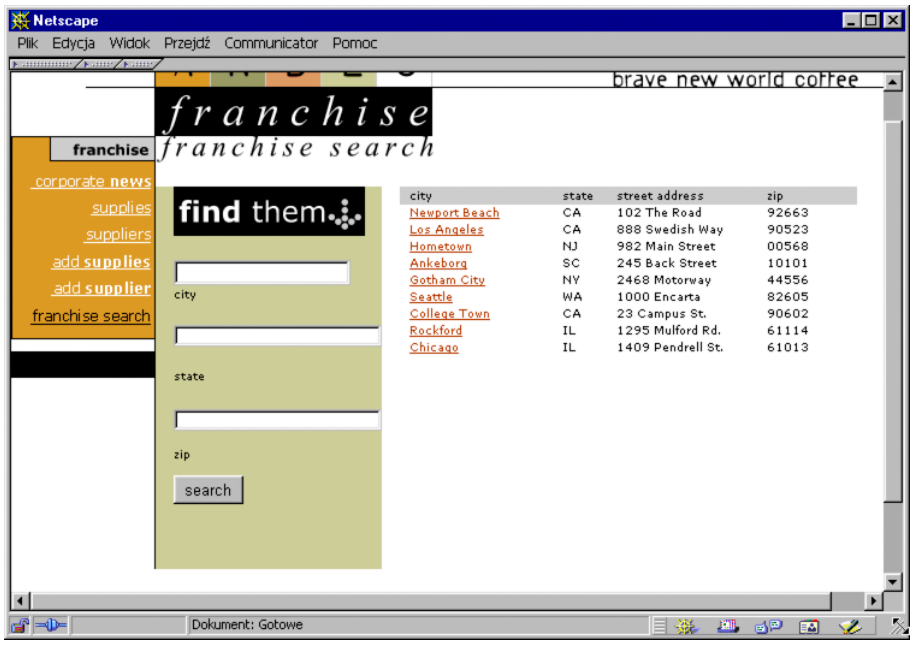
Użyj ponownie zestaw rekordów PHP

Więcej informacji na temat ponownego użycia zestawu rekordów PHP zawiera artykuł David Powersa How Do I Reuse a PHP Recordset in More Than One Repeat Region?

Do góry

Tworzenie dynamicznej tabeli

Poniższy przykład przedstawia stosowanie zachowania serwerowego Region powtarzalny do wiersza tabeli i definiowanie wyświetlania dziewięciu rekordów na stronę. Sam wiersz wyświetla cztery różne rekordy: miasto, stan, adres i kod pocztowy.



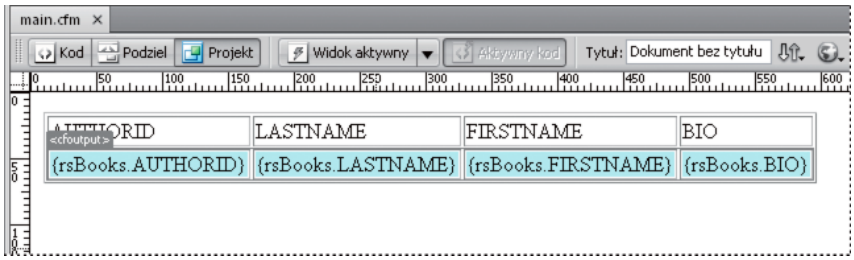
Aby utworzyć tabelę dynamiczną, taką jak w poprzednim przykładzie, musisz utworzyć tabelę zawierającą dane dynamiczne i zastosować zachowanie serwerowe Region powtarzalny do wiersza, który zawiera tę dynamiczną zawartość. Podczas przetwarzania strony przez serwer aplikacji, ten wiersz tabeli będzie powtarzany tyle razy, ile podano w obiekcie serwerowym Region Powtarzalny. Do każdego nowego wiersza będzie wstawiany inny rekord.

1. Wykonaj jedną z następujących czynności, aby wstawić dynamiczną tabelę:
   - Wybierz polecenie Wstaw > Obiekty danych > Dynamiczne dane > Dynamiczna tabela, aby wyświetlić okno dialogowe Dynamiczna tabela.
   - W kategorii Dane panelu Wstaw kliknij przycisk Dynamiczne dane i wybierz z wyskakującego menu ikonę Dynamiczna tabela.
2. Wybierz zestaw rekordów z wyskakującego menu Zestaw rekordów.
3. Wybierz liczbę rekordów do wyświetlania na każdej stronie.
4. (Opcjonalnie) Wpisz wartości definiujące krawędź tabeli oraz margines wewnętrzny i odstępy między komórkami.

   Okno dialogowe Dynamiczna tabela zachowuje wpisane wartości krawędzi tabeli, marginesów wewnętrznych komórek oraz odstępów między komórkami.

   Uwaga: *Jeżeli pracujesz nad projektem, który wymaga użycia kilku tabel dynamicznych o takim samym wyglądzie, wpisz wartości układu tabeli, aby uprościć projektowanie stron. Po wstawieniu tabeli wartości te można dostosowywać za pomocą Inspektora właściwości.*
5. Kliknij przycisk OK.

   Na stronę wstawiona zostanie tabela oraz elementy zastępcze dla zawartości dynamicznej, zdefiniowanej w zestawie rekordów skojarzonym z tabelą.



   W tym przykładzie zestaw rekordów zawiera cztery kolumny: AUTHORID, FIRSTNAME, LASTNAME i BIO. Wiersz nagłówkowy tabeli zawiera nazwy każdej z kolumn. Możesz je edytować, używając dowolnego tekstu opisowego albo zastąpić obrazami.

Do góry

Tworzenie liczników rekordów

Liczniki rekordów dają użytkownikom punkt odniesienia podczas nawigacji po zestawie rekordów. Na ogół liczniki rekordów pokazują łączną liczbę zwróconych rekordów i wyświetlane w danym momencie rekordy. Na przykład jeżeli zestaw zwróci 40 osobnych rekordów, a na każdej stronie wyświetla się 8 rekordów, to licznik rekordów na pierwszej stronie pokaże: „Wyświetlono rekordy 1–8 z 40”.

Zanim utworzysz na stronie licznik rekordów, musisz utworzyć zestaw rekordów dla tej strony, przygotować odpowiedni układ, który pomieści zawartość dynamiczną oraz dodać pasek nawigacji zestawu rekordów.

Tworzenie prostych liczników rekordów

Liczniki rekordów informują użytkowników o tym, w jakim miejscu zestawu rekordów się znajdują względem łącznej liczby zwróconych rekordów. Dlatego też liczniki rekordów są przydatnym zachowaniem, które może znacznie zwiększyć użyteczność strony internetowej.

Aby utworzyć prosty licznik rekordów, użyj obiektu serwerowego Stan nawigacji zestawu rekordów. Ten obiekt serwerowy tworzy na stronie wpis tekstowy, wyświetlający bieżący stan rekordów. Licznik ten możesz dostosowywać za pomocą narzędzi programu Dreamweaver do projektowania strony.

1. Umieść punkt wstawiania w miejscu, gdzie chcesz wstawić licznik rekordów.
2. Wybierz polecenie Wstaw > Obiekty danych > Wyświetl liczbę rekordów > Stan nawigacji zestawu rekordów. Wybierz zestaw rekordów z wyskakującego menu Zestaw rekordów i kliknij przycisk OK.

   Obiekt serwerowy Stan nawigacji zestawu rekordów wstawia tekstowy licznik rekordów, który wygląda podobnie jak na poniższym przykładzie:

   Records {Employees_first} to {Employees_last} of {Employees_total}

   Licznik wyświetlony w widoku aktywnym albo w przeglądarce wygląda podobnie jak na poniższym przykładzie:

   Records 1 to 1 of 22

Tworzenie licznika rekordów i dodawanie go do strony

❖ W oknie dialogowym Stan nawigacji zestawu rekordów, wybierz zestaw rekordów do śledzenia i kliknij przycisk OK.

Tworzenie własnych liczników rekordów

Własne liczniki możesz utworzyć, wykorzystując poszczególne zachowania związane z liczeniem rekordów. Stworzenie niestandardowego licznika rekordów pozwala uzyskać liczniki bardziej złożone niż prosty, pojedynczy wiersz tabeli, wstawiany przez obiekt serwerowy Stan nawigacji zestawu rekordów. Możesz ułożyć elementy projektu na wiele ciekawych sposobów i zastosować odpowiednie zachowania serwerowe do każdego elementu.

Zachowania serwerowe Liczba rekordów to:

- Wyświetl numer rekordu początkowego
- Wyświetl numer rekordu końcowego
- Wyświetl łączną liczbę rekordów

Zanim utworzysz na stronie niestandardowy licznik rekordów, musisz utworzyć zestaw rekordów dla tej strony, przygotować odpowiedni układ, który pomieści zawartość dynamiczną oraz dodać pasek nawigacji zestawu rekordów.

Ten przykład przedstawia tworzenie licznika rekordów, który wygląda podobnie jak przykład podany w sekcji „Proste liczniki rekordów”. W tym przykładzie tekst pisany czcionką bezszeryfową stanowi elementy zastępcze liczników rekordów, które zostaną wstawione na stronie. Przykładowy licznik rekordów wygląda następująco:

Wyświetlane są rekordy od StartRow do EndRow z RecordSet.RecordCount.

1. Przejdź do widoku Projekt i wpisz na stronie tekst licznika. Tekst może być dowolny, np.:

   ```
   Displaying records thru of .
   ```

2. Umieść punkt wstawiania na końcu tego ciągu tekstu.
3. Otwórz panel Zachowania serwerowe (Okno > Zachowania serwerowe).
4. Kliknij przycisk Plus (+) w górnym lewym rogu. Kliknij przycisk Wyświetl liczbę rekordów. Z tego podmenu wybierz polecenie Wyświetl łączną liczbę rekordów. Na stronę zostanie wstawione zachowanie Wyświetl łączną liczbę rekordów. Element zastępczy pojawi się w miejscu, w którym był punkt wstawiania. Nasz ciąg tekstu wygląda teraz następująco:

   ```
   Displaying records thru of {Recordset1.RecordCount}.
   ```

5. Umieść punkt wstawiania za słowem rekordy i wybierz polecenie Wyświetl numer rekordu początkowego (panel Zachowania Serwerowe > przycisk Plus (+) > Liczba rekordów). Ciąg tekstu wygląda teraz następująco:

   ```
   Displaying records {StartRow_Recordset1} thru of {Recordset1.RecordCount}.
   ```

6. Teraz umieść punkt wstawiania między znakiem - a słowem z i wybierz polecenie Wyświetl numer rekordu końcowego (panel Zachowania Serwerowe > przycisk Plus (+) > Liczba rekordów). Ciąg tekstu wygląda teraz następująco:

   ```
   Displaying records {StartRow_Recordset1} thru {EndRow_Recordset1} of{Recordset1.RecordCount}.
   ```

7. Sprawdź, czy licznik działa prawidłowo, wyświetlając stronę w widoku aktywnym. Licznik będzie wyglądać podobnie jak na poniższym przykładzie:

   ```
   Displaying records 1 thru 8 of 40.
   ```

Jeżeli strona wyników zawiera łącze nawigacyjne, umożliwiające przejście do kolejnego zbioru rekordów, to po kliknięciu takiego łącza licznik zostanie uaktualniony:

```
Showing records 9 thru 16 of 40.
```

Do góry

Używanie predefiniowanych formatów danych

Program Dreamweaver zawiera kilka predefiniowanych formatów danych, które można stosować do elementów dynamicznej zawartości. Style formatu danych to m. in. data i godzina, waluta, format liczbowy i format procentowy.

Stosowanie formatów danych do dynamicznej zawartości

1. Zaznacz element zastępczy zawartości dynamicznej w oknie dokumentu.
2. Wybierz polecenie Okno > Wiązania, aby wyświetlić panel Wiązania.
3. Kliknij przycisk ze strzałką w dół w kolumnie Format.

   Jeżeli strzałka w dół nie jest widoczna, rozwiń panel.
4. Z wyskakującego menu Format wybierz kategorię formatu danych.

   Sprawdź, czy jest to format odpowiedni do rodzaju danych, które formatujesz. Np. format Waluta działa tylko wtedy, gdy dynamiczne dane zawierają informacje liczbowe. Pamiętaj, że nie można zastosować więcej niż jednego formatu do tych samych danych.
5. Sprawdź, czy format został prawidłowo zastosowany, wyświetlając podgląd strony w widoku aktywnym.

Dostosowywanie formatu danych

1. Otwórz stronę z danymi dynamicznymi w widoku Projekt.
2. Zaznacz dynamiczne dane, których format chcesz dostosować.

   Związane dane, których tekst dynamiczny został zaznaczony, zostaną podświetlone w panelu Wiązania (Okno > Wiązania). Panel wyświetla dla zaznaczonej pozycji dwie kolumny – Wiązanie i Format. Jeżeli kolumna Format jest niewidoczna, rozciągnij panel Wiązania, aby ją odsłonić.
3. W panelu Wiązania kliknij strzałkę w dół w kolumnie Format, aby rozwinąć wyskakujące menu dostępnych formatów danych.

   Jeżeli strzałka w dół nie jest widoczna, rozciągnij panel Wiązania jeszcze bardziej.
4. Z wyskakującego menu wybierz polecenie Edytuj listę formatów.
5. Wypełnij informacje w oknie dialogowym i kliknij przycisk OK.
   a. Zaznacz wybrany format na liście, po czym kliknij przycisk Edytuj.
   b. Zmień dowolne z wymienionych poniżej parametrów w oknach dialogowych Waluta, Liczba lub Procent i kliknij przycisk OK.
      - Liczba cyfr wyświetlanych po przecinku w liczbie dziesiętnej.
      - Czy wstawiać zero na początku ułamków.
      - Czy dla liczb ujemnych używać nawiasów, czy znaku minus.
      - Czy grupować cyfry.
   c. Aby usunąć format danych, kliknij go na liście. Potem kliknij przycisk Minus (-).

Tworzenie formatu danych (Tylko ASP)

1. Otwórz stronę z danymi dynamicznymi w widoku Projekt.
2. Zaznacz dynamiczne dane, dla których chcesz utworzyć własny format.
3. Wybierz polecenie Okno > Wiązania, aby wyświetlić panel Wiązania. Kliknij strzałkę w dół w kolumnie Format. Jeżeli strzałka w dół nie jest widoczna, rozwiń panel.
4. Z wyskakującego menu wybierz polecenie Edytuj listę formatów.
5. Kliknij przycisk Plus (+) i wybierz rodzaj formatu.
6. Zdefiniuj format i kliknij przycisk OK.
7. Wpisz nazwę nowego formatu w kolumnie Nazwa i kliknij przycisk OK.
   Uwaga: *Ponieważ program Dreamweaver obsługuje tworzenie formatów danych tylko w przypadku stron ASP, osoby korzystające z języków ColdFusion i PHP mają do wyboru dwie możliwości: mogą pobierać formaty utworzone przez innych programistów albo tworzyć formaty serwerowe i wysyłać je do programu Dreamweaver Exchange. Więcej informacji na temat interfejsu API formatów serwerowych zawiera sekcja Rozszerzenia do programu Dreamweaver (Pomoc > Rozszerzenia do programu Dreamweaver > Formaty serwerowe).*

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Prezentacja zawartości przy pomocy tabel

Informacje o tabelach
Formatowanie tabel w języku HTML
Omówienie dzielenia i scalania komórek tabeli
Wstawianie tabeli i dodawanie zawartości
Importowanie i eksportowanie danych tabelarycznych
Zaznaczanie elementów tabeli
Określanie właściwości tabeli
Określanie właściwości komórki, wiersza lub kolumny
Używanie trybu rozszerzonego tabel dla ułatwienia edycji tabel
Formatowanie tabel i komórek
Zmiana rozmiaru tabel, kolumn i wierszy
Zmiana rozmiaru tabel, kolumn i wierszy
Dodawanie i usuwanie wierszy oraz kolumn
Dzielenie i scalanie komórek
Kopiowanie, wklejanie i usuwanie komórek
Zagnieżdżanie tabeli
Sortowanie tabel

Informacje o tabelach

Do góry

Tabele są bardzo wydajnym narzędziem do prezentacji danych oraz rozmieszczania tekstu i grafik na stronie HTML. Tabela składa się z jednego lub kilku wierszy, z którego każdy posiada jedną lub kilka komórek. Kolumny nie są określane w kodzie HTML, ale program Dreamweaver umożliwia opracowywanie kolumn podobnie jak wierszy i komórek.

Program Dreamweaver wyświetla szerokość tabeli i kolumny dla każdej kolumny po zaznaczeniu tabeli lub umieszczeniu kursora w tabeli. Obok szerokości wyświetlane są strzałki dla menu nagłówka tabeli i menu nagłówka kolumny. Menu te ułatwiają dostęp do poleceń dotyczących tabeli. Funkcje szerokości i menu mogą być włączane i wyłączane.

Jeśli szerokość tabeli lub kolumny nie jest widoczna, to znaczy, że dana tabela lub kolumna nie posiadają szerokości określonej w kodzie HTML. Jeśli wyświetlane są dwie wartości, to znaczy, że szerokość wizualna wyświetlona w widoku Projekt nie pokrywa się z szerokością określoną w kodzie HTML. Sytuacja taka jest możliwa po zmianie wielkości tabeli przy pomocy przeciągania jej prawego dolnego rogu lub dodaniu zawartości przekraczającej określoną szerokość komórki.

Na przykład, jeśli szerokość kolumny określono na 200 pikseli i dodano zawartość wielkości 250 pikseli, to dla danej kolumny będą wyświetlane obie wartości. 200 (szerokość określona w kodzie) oraz (250) w nawiasach (wizualna szerokość kolumny renderowanej na ekranie).

Uwaga: *Warto pamiętać, że strony mogą być rozmieszczane przy pomocy CSS.*

Formatowanie tabel w języku HTML

Do góry

Formatowanie tabel w widoku Projekt umożliwia określanie właściwości dla całej tabeli lub zaznaczonych wierszy, kolumn lub komórek tabeli. Jeśli właściwość taka jak kolor tła lub wyrównanie jest różnie określana dla całej tabeli i wybranych komórek, to informacje dotyczące formatowania komórek mają pierwszeństwo przed informacjami dotyczącymi formatowania wierszy, które z kolei ma pierwszeństwo przed formatowaniem tabeli.

Kolejność dotycząca pierwszeństwa formatowania tabeli:

1. Komórki
2. Wiersze
3. Tabela

Na przykład, jeśli kolor tła dla wybranej komórki zostanie określony jako niebieski, a kolorem tła całej tabeli będzie żółty, to kolor niebieskiej komórki pozostanie bez zmian, ponieważ formatowanie komórki ma pierwszeństwo przed formatowaniem tabeli.

Uwaga: *Podczas określania właściwości dla kolumny, program Dreamweaver zmienia atrybuty znacznika td odnoszącego się do każdej komórki danej kolumny.*

Omówienie dzielenia i scalania komórek tabeli

Do góry

Scalanie tworzące jedną komórkę umieszczoną na kolumnach lub wierszach może obejmować dowolną liczbę przylegających do siebie komórek pod warunkiem, że całe zaznaczenie jest rozmieszczone w jednym wierszu lub na powierzchni prostokąta. Komórka może być dzielona na

dowolną liczbę wierszy lub kolumn, bez względu na to, czy była wcześniej scalana. Program Dreamweaver automatycznie przywraca strukturę tabeli (dodając w razie potrzeby atrybuty colspan lub rowspan) dla utworzenia określonego porządku.

W opisanym przykładzie komórki na środku pierwszych dwóch wierzy zostały scalone w jedną komórkę rozmieszczona na dwóch rzędach.

Do góry

Wstawianie tabeli i dodawanie zawartości

Użyj panelu Wstaw lub menu Wstaw do utworzenia nowej tabeli. Dodaj tekst lub obrazy do komórek tabeli tak samo, jak dodajesz tekst lub obrazy poza tabelami.

Uwaga: *Począwszy od wersji CS4 programu Dreamweaver, funkcja Tryb układu została wycofana. W trybie układu można było tworzyć układ strony za pomocą tabel. Firma Adobe nie zaleca już używania takiego układu. Więcej informacji o trybie układu i przyczynach jego wycofania można znaleźć w blogu zespołu programu Dreamweaver.*

1. W widoku Projekt okna Dokumentu umieść kursor w miejscu wybranym dla tabeli.
   Uwaga: *Jeśli dokument jest pusty, możesz umieścić kursor tylko na początku dokumentu.*
   - Wybierz polecenie Wstaw > Tabela.
   - W kategorii Wspólne panelu Wstaw kliknij opcję Tabela.
2. Określ atrybuty w oknie dialogowym Tabela i kliknij przycisk OK, tworząc tabelę.
   Wiersze Określa liczbę wierszy w tabeli.

   Kolumny Określa liczbę kolumn w tabeli.

   Szerokość tabeli Określa szerokość tabeli w pikselach lub w postaci ułamka szerokości okna przeglądarki.

   Grubość krawędzi Określa grubość krawędzi tabeli, wyrażoną w pikselach.

   Odstępy między komórkami Określa liczbę pikseli pomiędzy przylegającymi komórkami tabeli.
   Jeśli nie określisz grubości krawędzi, odstępów między komórkami lub odstępu komórki od krawędzi, to większość przeglądarek wyświetli tabelę z krawędzią i odstępem od krawędzi o wartości 1 i odstępami między komórkami o wartości 2. Aby zapewnić wyświetlanie tabeli bez krawędzi, odstępów od krawędzi i między komórkami, wpisz 0 w polach Odstęp od krawędzi komórki i Odstępy między komórkami.

   Odstęp od krawędzi komórki Określa liczbę pikseli pomiędzy zawartością i krawędzią komórki.

   Brak Nie uruchamia nagłówków kolumny lub wiersza dla danej tabeli.

   Od lewej Tworzy kolumnę dla nagłówka z pierwszej kolumny tabeli tak, by można było wpisać nagłówek dla każdego wiersza tabeli.

   Od góry Tworzy wiersz dla nagłówka z pierwszego wiersza tabeli tak, by można było wpisać nagłówek dla każdej kolumny tabeli.

   Obie Umożliwia wpisanie nagłówków kolumn i wierszy tabeli.
   Dobrze jest stosować nagłówki, ponieważ są przydatne użytkownikom korzystającym z czytników ekranu. Czytniki ekranu odczytują nagłówki tabeli i ułatwiają użytkownikom korzystanie z tabel.

   Podpis Umożliwia podanie tytułu tabeli wyświetlanego poza samą tabelą.

   Wyrównaj podpis Określa miejsce wyświetlania podpisu opisane względem tabeli.

   Podsumowanie Umożliwia podanie opisu tabeli. Czytniki ekranu odczytują podsuwanie tekstu, ale sam tekst nie jest wyświetlany w przeglądarce.

Do góry

Importowanie i eksportowanie danych tabelarycznych

Dane tabularyczne utworzone w innej aplikacji (np. Microsoft Excel) mogą być importowane i zapisane w formacie tekstowym z rozdzielaczami (elementy oddzielane tabulatorami, przecinkami, dwukropkami i średnikami) w programie Dreamweaver i formatowane jako tabela.

Dane tabeli mogą być też eksportowane z programu Dreamweaver do pliku tekstowego, w postaci zawartości przylegających komórek oddzielonych ogranicznikiem. Elementami tymi mogą być przecinki, średniki, dwukropki lub odstępy. W przypadku eksportowania tabeli, operacja obejmuje całą tabelę; nie można eksportować części tabeli.

Aby wyeksportować wybraną część danych tabeli (np. pierwszych sześć wierszy lub pierwszych sześć kolumn), skopiuj komórki z wybranymi danymi, wklej je poza tabelą (tak,by utworzyć nową tabelę) i wyeksportuj tę nową tabelę.

Importowanie danych tabeli

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:

Wybierz polecenie Plik > Import > Dane tabelaryczne.

- W kategorii Dane panelu Wstaw kliknij ikonę Importuj dane tabelaryczne .
- Wybierz polecenie Wstaw > Obiekty tabeli > Importuj dane tabelaryczne.

2. Określ opcje dla danych tabelarycznych i kliknij przycisk OK.
   Plik danych Nazwa pliku wybranego do importu. Kliknij przycisk Przeglądaj i zaznacz wybrany plik.

   Ogranicznik Ogranicznik używany w importowanym pliku.

   Po zaznaczeniu opcji Inny, na ekranie zostanie wyświetlone pole tekstowe po prawej stronie menu. Wpisz ogranicznik użyty w danym pliku.

   Uwaga: *Podane informacje odnoszą się do ogranicznika użytego przy zapisywaniu danych pliku. Jeśli nie ma tych danych, plik nie zostanie poprawnie zaimportowany, a dane nie zostaną poprawnie sformatowane w tabeli.*

   Szerokość tabeli Określa szerokość tabeli.

   - Zaznacz opcję Dopasuj do danych, aby utworzyć kolumny o szerokości obejmującej najdłuższe ciągi znaków w danej kolumnie.
   - Zaznacz opcję Ustaw, aby określić stałą szerokość tabeli, wyrażoną w pikselach lub w postaci ułamka szerokości okna przeglądarki.

   Krawędź Określa grubość krawędzi tabeli, wyrażoną w pikselach.

   Odstęp od krawędzi komórki Liczba pikseli pomiędzy zawartością i krawędzią komórki.

   Odstępy między komórkami Liczba pikseli pomiędzy przylegającymi komórkami tabeli.
   Jeśli nie określisz grubości krawędzi, odstępów między komórkami lub odstępu komórki od krawędzi, to większość przeglądarek wyświetli tabelę z krawędzią i odstępem od krawędzi o wartości 1 i odstępami między komórkami o wartości 2. Jeżeli chcesz, aby przeglądarka wyświetlała tabelę bez odstępów między komórkami oraz między treścią a krawędzią komórki, ustaw obie te wartości na zero. Aby zobaczyć komórki oraz obrys tabeli w sytuacji, gdy krawędź jest ustawiona na 0, wybierz Widok > Pomoce wizualne > Krawędzie tabeli.

   Formatuj górny rząd Określa formatowanie stosowane do górnego rzędu tabeli. Zaznacz jedną z czterech opcji formatowania: brak formatowania, pogrubione, pochylone, pogrubione pochylone.

Eksportowanie tabeli

1. Umieść punkt wstawiania w dowolnej komórce tabeli.
2. Wybierz polecenie Plik > Eksportuj > Tabela.
3. Ustaw następujące opcje:
   Ogranicznik Określa znak ogranicznika, który powinien być używany do oddzielania danych w eksportowanym pliku.

   Znaki łamania wiersza Określa w jakim systemie operacyjnym będzie otwierany eksportowany plik: Windows, Macintosh lub UNIX. (Poszczególne systemy operacyjne mają posługują się różnymi sposobami określania miejsca zakończenia wierszy.)
4. Kliknij przycisk Eksportuj.
5. Wpisz nazwę pliku i kliknij Zapisz.

Do góry

Zaznaczanie elementów tabeli

Zaznaczenie może objąć całą tabelę, wiersz lub kolumnę. Zaznaczać można też jedną lub kilka poszczególnych komórek.

Podczas przesuwania kursora nad tabelą, wierszem, kolumną lub komórką, program Dreamweaver podświetla wszystkie komórki w tym zaznaczeniu tak, by widoczny był zakres tworzonego zaznaczenia. Operacja jest przydatna przy zaznaczaniu tabel bez krawędzie, komórek rozmieszczonych na kilku kolumnach lub wierszach lub tabel zagnieżdżonych. Kolor podświetlenia może być zmieniony w preferencjach.

Jeśli umieścisz kursor nad krawędzią tabeli i wciśniesz klawisz Control Windows) lub Command (Macintosh), to podświetlenie obejmie całą strukturę tabeli (tzn. wszystkie komórki w tabeli). Operacja taka gdy stosuje się tabele zagnieżdżone i potrzebna jest informacja o strukturze jednej z tabel.

Zaznaczanie całej tabeli

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

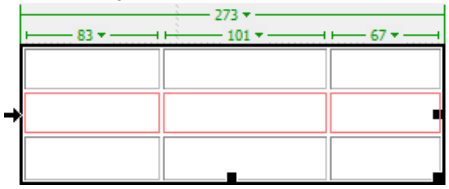
- Kliknij lewy górny róg tabeli, dowolne miejsce górnej lub dolnej krawędzi tabeli lub krawędź wiersza lub kolumny tabeli.

  Uwaga: *Kiedy istnieje możliwość zaznaczenia tabeli, kursor zmienia kształt na ikonę siatki tabeli (chyba, że kliknięto krawędź wiersza lub kolumny).*

- Kliknij komórkę tabeli i wybierz znacznik <table>, dostępny w selektorze znaczników, w lewym dolnym rogu okna Dokument.
- Kliknij komórkę tabeli, a potem wybierz polecenie Modyfikuj > Tabela > Zaznacz tabelę.
- Kliknij komórkę tabeli. menu nagłówka tabeli w potem wybierz opcję Zaznacz tabelę. Na zaznaczonych dolnej i prawej krawędzi tabeli pojawiają się uchwyty zaznaczenia.

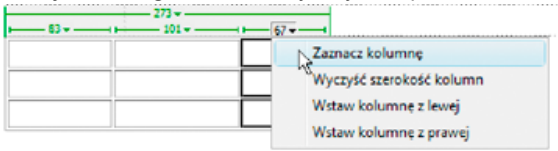
Zaznaczanie pojedynczych lub kilku wierszy lub kolumn

1. Umieść kursor tak, by wskazywał lewą krawędź wiersza lub górną krawędź kolumny.
2. Po zmianie kursora na strzałkę zaznaczenia, kliknij kursorem tak, by zaznaczyć wiersz lub kolumnę lub przeciągnij kursorem zaznaczając kilka wierszy lub kolumn.



Zaznaczanie jednej kolumny

1. Kliknij kolumnę.
2. Kliknij menu nagłówka kolumny i wybierz polecenie Zaznacz kolumnę.



Zaznaczanie jednej komórki

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij komórkę tabeli i wybierz znacznik <td>, dostępny w selektorze znaczników, w lewym dolnym rogu okna Dokument.
- Wciśnij klawisz Control (Windows) lub Command (Macintosh) i kliknij komórkę.
- Kliknij komórkę i wybierz polecenie Edycja > Zaznacz wszystko.

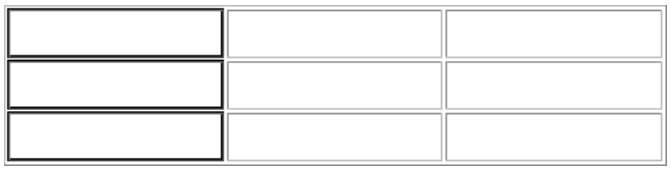
Gdy zostanie zaznaczona komórka, ponownie wybierz polecenie Edycja > Zaznacz wszystko, aby zaznaczyć całą tabelę.

Zaznaczanie wiersza lub prostokątnego bloku komórek

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przeciągnij kursorem z jednej komórki do drugiej.
- Kliknij jedną komórkę, kliknij tę samą komórkę z wciśniętym klawiszem Control (Windows) lub Command (Macintosh) tak, by ją zaznaczyć i kliknij inną komórkę z wciśniętym klawiszem Shift.

Zaznaczenie pokryje wszystkie komórki w wierszu lub powierzchni prostokąta rozmieszczonego pomiędzy tymi dwiema komórkami.



Zaznaczanie komórek nie przylegających do siebie

❖ Wciśnij klawisz Control (Windows) lub Command (Macintosh), kliknij komórki, wiersze lub kolumny wybrane do zaznaczenia.

Komórki, wiersze lub kolumny, które kliknięto z wciśniętym klawiszem Control lub Command są teraz dodane do zaznaczenia. Jeśli kliknięte elementy były wcześniej zaznaczone, to kliknięcie spowoduje usunięcie zaznaczenia.

Zmiana koloru podświetlenia dla elementów tabeli

1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Dreamweaver > Preferencje (Macintosh).
2. Wybierz opcję Podświetlanie, dostępną na liście kategorii po lewej stronie, wprowadź zmiany i kliknij przycisk OK.
   - Aby zmienić kolor podświetlenia dla elementów tabeli, kliknij pole koloru Najazd i zaznacz kolor podświetlenia przy pomocy próbnika kolorów (lub wpisz w polu tekstowym wartości szesnastkowe wybranego koloru).
   - Aby włączyć lub wyłączyć podświetlania elementów tabeli, zaznacz lub usuń zaznaczenie opcji Pokaż dla opcji Najazd.

     Uwaga: *Opcje te dotyczą wszystkich obiektów, które program Dreamweaver podświetla, gdy użytkownik przesunie nad nimi kursor (np. elementów o położeniu określonym bezwzględnie).*

Do góry

Określanie właściwości tabeli

Tabele mogą być edytowane przy pomocy inspektora Właściwości.

1. Zaznacz tabelę.
2. Zmień stosowne opcje w Inspektorze właściwości (Okno > Właściwości).
   ID tabeli ID dla tabeli.

   Wiersze i kolumny Liczba wierszy i kolumn w tabeli.

   W Szerokość tabeli w pikselach lub w procentach (jako odpowiedni procent szerokości okna przeglądarki).
   Uwaga: *Wysokość tabeli nie wymaga zwykle określania.*

   Odst.wewn.kom. Liczba pikseli pomiędzy zawartością i krawędzią komórki.

   Odst. między kom. Liczba pikseli pomiędzy przylegającymi komórkami tabeli.

   Wyrównaj Określa mieście wyświetlenia tabeli, określone względem innych elementów tego samego akapitu (np. tekstu lub obrazów).

   Opcja Do lewej wyrównuje tabelę do lewej strony elementów (tak, by tekst w tym samym akapicie oblewał tabelę po prawej stronie); opcja Do prawej wyrównuje tabelę do prawej strony innych elementów (z oblewaniem tekstem wokół elementu po lewej), a opcja Do środka umieszcza tabelę na środku (tekst jest wtedy rozmieszczany nad i/lub pod tabelą). Opcja Domyśla wskazuje, że przeglądarka powinna zastosować swoje wyrównanie domyślne.

   Jeśli wyrównanie jest Domyślne, to inna zawartość nie jest wyświetlana obok tabeli. Aby wyświetlić tabelę obok inne zawartości, zastosuj wyrównanie Do lewej lub Do prawej.

   Krawędź Określa grubość krawędzi tabeli, wyrażoną w pikselach.
   Jeśli nie określisz grubości krawędzi, odstępów między komórkami lub odstępu komórki od krawędzi, to większość przeglądarek wyświetli tabelę z krawędzią i odstępem od krawędzi o wartości 1 i odstępami między komórkami o wartości 2. Aby zapewnić wyświetlanie tabeli bez odstępów od krawędzi i między komórkami, wpisz 0 w polach Krawędź, Odstęp od krawędzi komórki i Odstępy między komórkami. Aby zobaczyć komórki oraz obrys tabeli w sytuacji, gdy krawędź jest ustawiona na 0, wybierz Widok > Pomoce wizualne > Krawędzie tabeli.

   Klasa pozwala ustawić klasę CSS tabeli.
   Uwaga: *Jeśli poniższe opcje nie są widoczne, możesz rozwinąć Inspektora właściwości. Aby rozwinąć Inspektora właściwości tabeli, kliknij strzałkę rozwijania w prawym dolnym rogu.*

   Wyczyść szerokości kolumn i Wyczyść wysokość wierszy usuwa wszystkie oddzielnie określone wartości wysokości wierszy i szerokości kolumn danej tabeli.

   Konwertuj szerokości w tabeli na piksele i Konwertuj wysokości tabeli na piksele określają szerokość lub wysokość każdej kolumny w tabeli zgodnie z jej szerokość bieżącą, wyrażoną w pikselach (oraz szerokość całej tabeli zgodnie z jej szerokością bieżącą w pikselach).

   Konwertuj szerokości w tabeli na procenty i Konwertuj wysokości tabeli na procenty określają szerokość lub wysokość każdej kolumny w tabeli zgodnie z jej szerokość bieżącą, wyrażoną w procentach szerokości okna Dokumentu (oraz szerokość całej tabeli zgodnie z jej szerokością bieżącą w procentach szerokości okna Dokument).

   Po wpisaniu wartości w polu tekstowym, wciśnij klawisz Tab lub Enter (Windows) lub Return (Macintosh) i zastosuj wybraną wartość.

Do góry

Określanie właściwości komórki, wiersza lub kolumny

Komórki i wiersze tabeli mogą być edytowane przy pomocy inspektora Właściwości.

1. Zaznacz wybraną kolumnę lub wiersz.
2. W inspektorze Właściwości (Okno > Właściwości) ustaw dowolne z następujących opcji:
   Poz. Określa wyrównanie w poziomie zawartości komórki, wiersza lub kolumny. Zawartość może być wyrównywana do lewej, prawej lub do środka komórek lub wyrównywana zgodnie z domyślnym ustawieniem przeglądarki (zwykle jest to wyrównanie do lewej komórek zwykłych i wyrównanie do środka w komórkach nagłówka).

   Pion. Określa wyrównanie w pionie zawartości komórki, wiersza lub kolumny. Zawartość może być wyrównywana do górnej krawędzi, dolnej lub linii bazowej komórek lub wyrównywana zgodnie z domyślnym ustawieniem przeglądarki (zwykle jest to wyrównanie środka).

   Sz. i Wys. Szerokość i wysokość zaznaczonych komórek, wyrażona w pikselach lub w postaci ułamka szerokości lub wysokości całej tabeli. Aby określić procent, zwróć uwagę na wartość z symbolem procenta (%). Jeśli przeglądarka ma sama określić odpowiednią szerokość i wysokość na podstawie zawartości komórki oraz szerokości i wysokość innych kolumn i wierszy, pozostaw pole puste (domyślne).

   Domyślnie, przeglądarka wybiera wysokość wiersza i szerokość kolumny tak, by pomieścić najszerszy obraz lub najdłuższy ciąg znaków w kolumnie. Z tego powodu kolumna do której dodano zawartość staje się czasami dużo szersza od innych kolumn tabeli.

   Uwaga: *Wysokość może być określona jako procent ogólnej wysokości tabeli, ale może się zdarzyć, że dana przeglądarka nie wyświetli wiersza w podanej wysokości.*

   Tło Kolor tła komórki, kolumny lub wiersza, wybrany za pomocą próbnika kolorów.

   Scal komórki Scala zaznaczone komórki, wiersze lub kolumny w jedną komórkę. Komórki mogą być scalane tylko wtedy, gdy tworzą prostokąt lub linię.

Podziel komórkę Dzieli komórkę, tworząc dwie lub więcej komórek. W jednej operacji można podzielić tylko jedną komórkę, ponieważ przycisk jest nieaktywny po zaznaczeniu więcej niż jednej komórki.

Bez zawijania Chroni wiersze przez zawijaniem, utrzymując tekst w podanej komórce lub jednym wierszu. Jeśli opcja Bez zawijania jest włączona, to komórki są rozszerzane stosownie do danych wpisywanych lub wklejanych do komórki. (Zwykle komórki są powiększane w poziomie tak, by zmieścić najdłuższy wyraz lub najszerszy obraz w komórce, a potem powiększane w pionie, stosownie do innej zawartości.)

Nagłówek Formatuje zaznaczone komórki jako komórki nagłówka tabeli. Zawartość komórek nagłówka tabeli jest domyślnie zapisana czcionka pogrubioną i wyrównana do środka.

Szerokości i wysokości mogą być wyrażane w pikselach lub w postaci procentowej i przekształcane z jednego opisu na drugi.

Uwaga: *Podczas określania właściwości dla kolumny, program Dreamweaver zmienia atrybuty znacznika td odnoszącego się do każdej komórki danej kolumny. Ustawienie pewnych właściwości wiersza powoduje jednak, że program Dreamweaver zmienia atrybuty znacznika tr, a nie atrybuty poszczególnych znaczników td w wierszu. Po zastosowaniu tego samego formatu do wszystkich komórek w danym wierszu zastosowanie formatu do znacznika tr zapewnia bardziej przejrzysty i bardziej spójny kod HTML.*

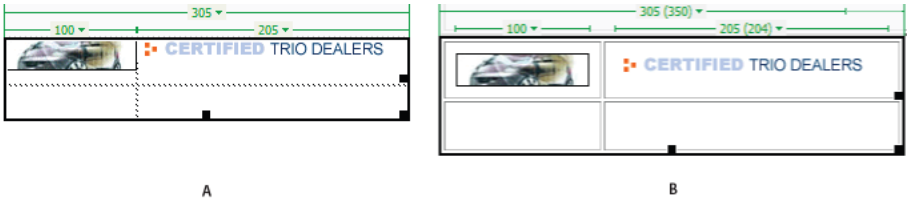
3. Wciśnij klawisz Tab, Enter (Windows) lub Return (Macintosh), aby zastosować wybraną wartość.

Do góry

Używanie trybu rozszerzonego tabel dla ułatwienia edycji tabel

Tryb rozszerzony tabel tymczasowo dodaje odstępy od krawędzi inne odstępy we wszystkich tabelach dokumentu i zwiększa krawędzie tabeli, ułatwiając jej edycję. Tryb ten umożliwia zaznaczanie elementów w tabeli lub dokładne wstawianie kursora.

Na przykład, tabela może być rozszerzona dla wstawienia kursora po lewej lub prawej stronie obrazu bez niepewnego zaznaczania obrazu lub komórki tabeli.



A. *Tabela w trybie standardowym* ***B.*** *Tabela w trybie tabel rozszerzonych*

Uwaga: *Po utworzeniu zaznaczenia lub wstawieniu kursora, warto powrócić do trybu Standardowego lub widoku Projekt przed wprowadzeniem kolejnych zmian. Niektóre operacje wizualne (np. zmiana wielkości) nie przyniosą oczekiwanych rezultatów w trybie rozszerzonym tabeli.*

Przełączanie na tryb rozszerzony tabel

1. Jeśli używasz widoku Kod, wybierz polecenie Widok > Projekt lub Widok > Kod i Projekt (nie ma możliwości przełączenia na tryb rozszerzony tabel w widoku Kod).
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz polecenie Widok > Tryb tabel > Tryb rozszerzony tabel.
   - W kategorii Układ panelu Wstaw kliknij opcję Tryb rozszerzony tabel.

     Na ekranie pojawi się pasek zatytułowany Tryb rozszerzony tabel, umieszczony w górnej części okna Dokumentu. Program Dreamweaver dodaje odstępy od krawędzi i między komórkami do wszystkich tabel ba stronie i zwiększa krawędzie tabel.

Wyłączanie trybu rozszerzonego tabel

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij opcję Zakończ, umieszczoną na pasku Tryb rozszerzony tabel, umieszczonym w górnej części okna Dokumentu.
- Wybierz polecenie Widok > Tryb tabel > Tryb standardowy.
- W kategorii Układ panelu Wstaw kliknij opcję Tryb standardowy.

Do góry

Formatowanie tabel i komórek

Aby zmienić wygląd tabel możesz określić właściwości wybranej tabeli i jej komórek poprzez zastosowanie predefiniowanego projektu. Przed określeniem właściwości tabeli i komórek, zwróć uwagę na przyjętą kolejność poleceń formatowania, które obejmują najpierw komórki, potem wiersze i tabele.

Aby sformatować tekst w komórce tabeli, zastosuj procedurę której używasz do formatowania tekstu poza tabelami.

Zmiana formatowania tabeli, wiersza, komórki lub kolumny

1. Zaznacz tabelę, komórkę, wiersz lub kolumnę.

2. W inspektorze Właściwości (Okno > Właściwości), kliknij strzałkę rozwijania, umieszczoną w prawym dolnym rogu i odpowiedni zmień wybrane właściwości.
3. Zmień wybrane właściwości.

   Aby uzyskać więcej informacji na temat opcji, kliknij ikonę Pomoc w inspektorze Właściwości.

   Uwaga: *Podczas określania właściwości dla kolumny, program Dreamweaver zmienia atrybuty znacznika td odnoszącego się do każdej komórki danej kolumny. Jednak warto pamiętać, że przy określaniu niektórych właściwości wiersza, program Dreamweaver zmienia raczej atrybuty znacznika tr , niż td w wierszu. W przypadku stosowania tego samego formatu do wszystkich komórek w wierszu, zastosowanie formatu do znacznika tr zapewni jaśniejszy i lepiej zbudowany kod HTML.*

Dodawanie lub edycja wartości dostępności dla tabeli w widoku Kod

❖ Przeprowadź odpowiednie edycje atrybutów w kodzie

Aby szybko odszukać wybrane znaczniki w kodzie, kliknij tabele, a potem zaznacz znacznik <table> , w wyborze znacznika na dole okna Dokument.

Dodawanie lub edycja wartości dostępności dla tabeli w widoku Projekt

❖ Aby przeprowadzić edycję podpisu, podświetl go i wpisz nowy podpis.

- Aby zmienić wyrównanie podpisu, umieść kursor w podpisie tabeli, kliknij go z wciśniętym prawym przyciskiem myszy (Windows) lub Control (Macintosh) i zaznacz opcję Edytuj kod znacznika.
- Aby zmienić podsumowanie tabeli, zaznacz wybraną tabelę, kliknij ją z wciśniętym prawym przyciskiem myszy (Windows) lub klawiszem Control (Macintosh) i zaznacz opcję Edytuj kod znacznika.

Do góry

Zmiana rozmiaru tabel, kolumn i wierszy

Zmiana rozmiaru tabel

Zmian rozmiaru może objąć całą tabelę lub wybrane wiersze i kolumny. W przypadku zmiany rozmiaru całej tabeli, wszystkie komórki tabeli są zmieniane proporcjonalnie. Jeśli komórki tabeli posiadają wyraźnie określone szerokości lub wysokości, to zmiana rozmiarów tabeli powoduje wizualną zmianę wielkości komórek w oknie Dokumentu, ale nie wpływa na określone szerokości i wysokości komórek.

Rozmiary tabeli mogą być zmieniane przy pomocy przesuwania wybranych uchwytów zaznaczenia. Program Dreamweaver wyświetla szerokość tabeli i menu nagłówka tabeli w górnej lub dolnej części tabeli, po jej zaznaczeniu lub umieszczeniu kursora.

Czasami szerokości kolumny określone w kodzie HTML nie odpowiadają szerokościom na ekranie. W takim przypadku, można dokładnie określić wybrane szerokości. Szerokości tabel i kolumn oraz menu nagłówka są wyświetlane w programie Dreamweaver dla ułatwienia rozmieszczania tabel, ale mogą być wyłączane w razie potrzeby.

Zmiana rozmiaru kolumn i wierszy

Szerokość kolumny i wysokość wiersza może być zmieniana w Inspektorze właściwości lub poprzez przeciąganie krawędzie kolumny lub wiersza. W przypadku wystąpienia trudności można wyczyścić wartości szerokości kolumny i wysokości wiersza i rozpocząć od początku.

Uwaga: *Szerokości i wysokości komórek mogą być zmieniane bezpośrednio w kodzie HTML, w widoku Kod.*

Program Dreamweaver wyświetla szerokości kolumn wraz z menu nagłówka kolumny w górnej lub dolnej części kolumn po zaznaczeniu tabeli lub wstawieniu kursora; menu nagłówka tabeli może być włączane lub wyłączane.

Do góry

Zmiana rozmiaru tabel, kolumn i wierszy

Zmiana rozmiaru tabeli

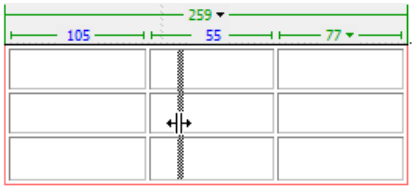
❖ Zaznacz wybraną tabelę.

- Aby zmienić rozmiar tabeli w poziomie, przeciągnij uchwyt zaznaczenia po prawej stronie.
- Aby zmienić rozmiar tabeli w pionie, przeciągnij uchwyt zaznaczenia na dole.
- Aby zmienić rozmiar tabeli w poziomie i pionie, przeciągnij uchwyt zaznaczenia w prawym dolnym rogu.

Zmiana szerokości kolumny przy zachowaniu szerokości całej tabeli

❖ Przeciągnij prawą krawędź kolumny wybranej do zmiany.

Szerokość przylegającej kolumny ulegnie zmianie, co oznacza, że wykonana operacja spowoduje w rzeczywistości zmianę szerokości dwóch kolumn. Na ekranie widoczne jest dopasowanie szerokości kolumn, ale szerokość całej kolumny pozostaje bez zmiany.

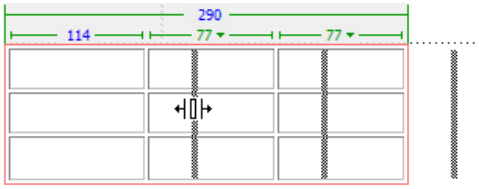


Uwaga: *W tabelach posiadających procentowe określenia szerokości, przeciągnięcie prawej krawędzi najbardziej wysuniętej na prawo kolumny powoduje zmianę szerokości całej tabeli oraz proporcjonalne rozszerzenie lub zwężenie wszystkich kolumn.*

Zmiana szerokości kolumny przy zachowaniu rozmiaru innych kolumn

❖ Wciśnij klawisz Shift i przeciągnij krawędź wybranej kolumny.

Szerokość jednej kolumny zmieni się. Na ekranie widoczne jest dopasowanie szerokości kolumn, szerokość całej tabeli zmienia się tak, by zmieścić zmieniającą się kolumnę.

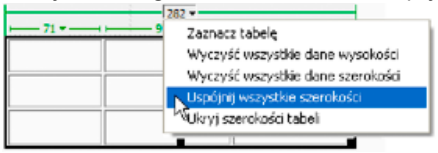


Wizualna zmiana wysokości wiersza

❖ Przeciągnij dolną krawędź wybranego wiersza.

Dopasowanie szerokości kolumn w kodzie do szerokości wizualnych

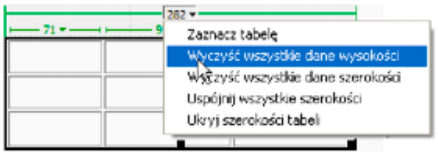
1. Kliknij komórkę.
2. Kliknij menu nagłówka tabele i zaznacz opcję Uśrednij wszystkie szerokości.



Program Dreamweaver zeruje szerokość określoną w kodzie do szerokości wizualnej.

Czyszczenie wszystkich określonych szerokości lub wysokości tabeli

1. Zaznacz wybraną tabelę.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz polecenie Modyfikuj > Tabela > Wyczyść dane szerokości komórek lub Modyfikuj > Tabela > Wyczyść dane wysokości komórek.
   - W Inspektorze właściwości, (Okno > Właściwości), kliknij przycisk Wyczyść wysokości wierszy lub Wyczyść szerokości kolumn .
   - Kliknij menu nagłówka tabeli i wybierz opcję Wyczyść wszystkie dane wysokości lub Wyczyść wszystkie dane szerokości.



Czyszczenie przyjętej szerokości kolumny

❖ Kliknij wybraną kolumnę, potem kliknij menu nagłówka kolumny i wybierz polecenie Wyczyść dane szerokości kolumny.

Włączanie lub wyłączanie szerokości i menu tabel oraz kolumn

1. Wybierz polecenie Widok > Pomoce wizualne > Szerokości tabel.
2. Kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub z wciśniętym klawiszem Control (Macintosh) wybraną tabelę i wybierz polecenie Tabela > Szerokości tabel.

Do góry

Dodawanie i usuwanie wierszy oraz kolumn

Aby dodać lub usunąć wiersze i kolumny, skorzystać z polecenia Modyfikuj > Tabela lub z menu nagłówka kolumny.

Wciskając klawisz Tab w ostatniej komórce tabeli, automatycznie dodajesz nowy wiersz do tej tabeli.

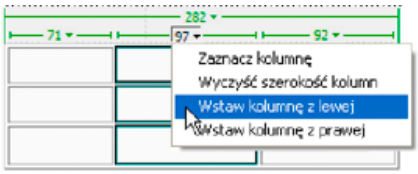
Dodawanie pojedynczego wiersza lub kolumny

❖ Kliknij komórkę i wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz polecenie Modyfikuj > Tabela > Wstaw wiersz lub Modyfikuj > Tabela > Wstaw kolumnę.

  Na ekranie pojawi się nowy wiersz nad punktem wstawienia lub nowa kolumna po lewej stronie punktu wstawienia.

- Kliknij menu nagłówka kolumny i zaznacz opcję Wstaw kolumnę po lewej lub Wstaw kolumnę po prawej.



Dodawanie kilku wierszy i kolumn

1. Kliknij komórkę.
2. Wybierz polecenie Modyfikuj > Tabela > Wstaw wiersze lub kolumny, wypełnij okno dialogowe i kliknij przycisk OK.
   Wstaw Określa czy wstawiane mają być wierszy, czy kolumny.

   Liczba wierszy lub Liczba kolumn Liczba wierszy lub kolumn do wstawienia.

   Gdzie Określa czy nowe wierszy lub kolumny mają się pojawić przed czy po wierszu lub kolumnie zaznaczonej komórki.

Usuwanie wiersza lub kolumny

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij komórkę w wierszu lub kolumnie wybranej do usunięcie i wybierz polecenie Modyfikuj > Tabela > Usuń wiersz lub Modyfikuj > Tabela > Usuń kolumnę.
- Zaznacz cały wiersz lub kolumnę i wybierz polecenie Edycja > Wyczyść lub wciśnij klawisz Delete.

Dodawanie lub usuwanie wierszy lub kolumn przy pomocy Inspektora właściwości

1. Zaznacz wybraną tabelę.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności w Inspektorze właściwości (Windows > Właściwości):
   - Aby dodać lub usunąć wiersze, zwiększ lub zmniejsz wartość pola Wiersze.
   - Aby dodać lub usunąć kolumny, zwiększ lub zmniejsz wartość pola Kolumny.

     Uwaga: *Program Dreamweaver nie ostrzega przed usuwaniem wierszy lub kolumn zawierających dane.*

Do góry

Dzielenie i scalanie komórek

Aby rozdzielić lub scalić komórki użyj Inspektora właściwości lub poleceń podmenu Modyfikuj > Tabela.

Scalanie dwóch lub więcej komórek w tabeli

1. Zaznacz komórki umieszczone w ciągłym wierszu, rozmieszczone na powierzchni prostokąta.

   Na podanej ilustracji, zaznaczenie obejmuje powierzchnię prostokąta utworzonego przez komórki, które mogą być scalone.

Location Name	City	State or Country
Baltimore-Washington International	Baltimore	MD
Cairo International	Cairo	Egypt
Canberra	Canberra	Australia
Cairns	Cairns	Queensland
Cape Town Airport	Cape Town	South Africa

   Na podanej ilustracji, zaznaczenie nie obejmuje powierzchni prostokąta, więc komórki nie mogą być scalone.

Location Name	City	State or Country
Baltimore-Washington International	Baltimore	MD
Cairo International	Cairo	Egypt
Canberra	Canberra	Australia
Cairns	Cairns	Queensland
Cape Town Airport	Cape Town	South Africa

2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz polecenie Modyfikuj > Tabela > Scal komórki.
   - W rozwiniętym Inspektorze właściwości HTML (Okno > Właściwości) kliknij opcję Scal komórki.

     Uwaga: *Jeśli przycisk nie jest widoczny, kliknij strzałkę rozwijania w prawym dolnym rogu Inspektora właściwości. Spowoduje to wyświetlenie wszystkich opcji.*

     Zawartość poszczególnych komórek jest rozmieszczona w scalonej komórce. Właściwości pierwszej komórki grupy scalanych komórek zostaje zastosowana do scalonej komórki.

Dzielenie komórki

1. Kliknij wybraną komórkę i wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz polecenie Modyfikuj > Tabela > Podziel komórkę.
   - W rozwiniętym Inspektorze właściwości HTML (Okno > Właściwości) kliknij opcję Podziel komórkę.

     Uwaga: *Jeśli przycisk nie jest widoczny, kliknij strzałkę rozwijania w prawym dolnym rogu Inspektora właściwości. Spowoduje to wyświetlenie wszystkich opcji.*
2. W oknie Podziel komórkę określ zasady dzielenia komórki:
   Podziel komórkę na Dzieli komórkę na wiersze lub kolumny.

   Liczba wierszy/Liczba kolumn Określa liczbę oczekiwanych wierszy lub kolumn.

Zwiększanie lub zmniejszanie liczby wierszy lub kolumn pochodzących z jednej komórki

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz polecenie Modyfikuj > Tabela > Zwiększ zakres wierszy lub Modyfikuj > Tabela > Zwiększ zakres kolumn.
- Wybierz polecenie Modyfikuj > Tabela > Zmniejsz zakres wierszy lub Modyfikuj > Tabela > Zmniejsz zakres kolumn.

Do góry

Kopiowanie, wklejanie i usuwanie komórek

Kopiowanie, wklejanie lub usuwanie może obejmować jedną komórkę tabeli lub kilka komórek jednocześnie bez zmiany formatowania tych komórek.

Komórki mogą być wklejane w miejscu kursora lub w miejscu zaznaczenia utworzonego w istniejącej tabeli. Aby wkleić kilka komórek tabeli jednocześnie, zawartość Schowka musi być zgodna ze strukturą tabeli lub zaznaczeniem w tabeli, do której będą wklejane komórki.

Wycinanie lub kopiowanie komórek tabeli

1. Zaznacz jedną lub kilka komórek umieszczone w ciągłym wierszu, na powierzchni prostokąta.

   Na podanej ilustracji, zaznaczenie obejmuje powierzchnię prostokąta utworzonego przez komórki, które mogą być wycinane lub kopiowane.

Location Name	City	State or Country
Baltimore-Washington International	Baltimore	MD
Cairo International	Cairo	Egypt
Canberra	Canberra	Australia
Cairns	Cairns	Queensland
Cape Town Airport	Cape Town	South Africa

   Na podanej ilustracji, zaznaczenie nie obejmuje powierzchni prostokąta, więc komórki nie mogą być wycinane lub kopiowane.

Location Name	City	State or Country
Baltimore-Washington International	Baltimore	MD
Cairo International	Cairo	Egypt
Canberra	Canberra	Australia
Cairns	Cairns	Queensland
Cape Town Airport	Cape Town	South Africa

2. Wybierz polecenie Edycja > Wytnij lub Edycja > Kopiuj.
   Uwaga: *Po zaznaczeniu całego wiersza lub kolumny i wybraniu polecenia Edycja > Wytnij, z tabeli zostanie usunięty cały wiersz lub kolumna (a nie sama zawartość komórek).*

Wklejanie komórek tabeli

1. Zaznacz miejsce wybrane dla wklejanych komórek:
   - Aby zastąpić istniejące komórki komórkami wklejanymi, zaznacz zestaw istniejących komórek o takim samym układzie, co komórki w schowku. (Na przykład, jeśli kopiujesz lub wycinasz blok komórek 3 na 2, to możesz zaznaczyć innym blok komórek 3 na 2, który zastąpi go poprzez wklejenie.)
   - Aby wkleić pełny wiersz komórek nad określoną komórką, kliknij tę komórkę.
   - Aby wkleić pełną kolumnę na lewo od określonej komórki, kliknij tę komórkę.

     Uwaga: *Jeśli komórka została kliknięta i wklejasz komórki ze schowka, w którym jest mniej niż pełny wiersz lub kolumna komórek, to kliknięta komórka i komórki wokół mogą (w zależności od położenia w tabeli) zostać zastąpione wklejanymi komórkami.*
   - Aby utworzyć nową tabelę z wklejanych komórek, umieść kursor poza tabelą.
2. Wybierz polecenie Edycja > Wklej.

   Jeśli wklejasz całe wiersze lub kolumny do istniejącej tabeli, to wiersze i kolumny zostaną dodane do tej tabeli. Jeśli wklejasz pojedynczą komórkę, zawartość wybranej komórki jest zastępowana. Jeśli wklejasz poza tabelę, to wiersze, kolumny lub komórki zostaną użyte do zdefiniowania nowej tabeli.

Usuwanie zawartości komórki bez zmiany komórek

1. Zaznacz przynajmniej jedną komórkę.
   Uwaga: *Upewnij się, że zaznaczenie nie składa się jedynie z pełnych wierszy lub kolumn.*
2. Wybierz polecenie Edycja > Wyczyść lub wciśnij klawisz Delete.
   Uwaga: *Jeśli przy wybieraniu polecenia Edycja > Wyczyść lub wciśnięciu klawisza Delete zaznaczone są tylko pełne wiersze lub kolumny, to z tabeli zostają usunięte całe wiersze lub kolumny, a ni tylko ich zawartość.*

Usuwanie wierszy lub kolumn zawierających scalone komórki

1. Zaznacz wybraną kolumnę lub wiersz.
2. Wybierz polecenie Modyfikuj > Tabela > Usuń wiersz lub Modyfikuj > Tabela > Usuń kolumnę.

Zagnieżdżanie tabeli

Do góry

Zagnieżdżona tabela jest tabelą wewnątrz komórki innej tabeli. Zagnieżdżona tabela może być formatowana tak, jak inna tabela, ale jej szerokość jest ograniczona szerokością komórki, w której się znajduje.

1. Kliknij komórkę istniejącej tabeli.
2. Wybierz polecenie Wstaw > Tabela, określ opcje Wstaw Tabelę i kliknij przycisk OK.

Sortowanie tabel

Do góry

Wiersze tabeli mogą być sortowane na podstawie zawartości jednej kolumny. Tabela może być sortowana także w bardziej złożony sposób na podstawie zawartości dwóch kolumn.

Nie można sortować tabel zawierających atrybuty colspan lub rowspan, to jest tabel zawierających komórki scalone.

1. Zaznacz wybraną tabelę lub kliknij dowolną komórkę.
2. Wybierz polecenie Polecenia > Sortuj tabelę, określ opcje w oknie dialogowym i kliknij przycisk OK.
   Sortuj wg Określa wartości kolumny, które zostaną użyte do sortowania wierszy tabeli.

   Porządek Określa, czy kolumna ma być sortowana alfabetycznie czy numerycznie, oraz kolejność jej sortowania (rosnąco od A do Z i od najniższej wartości do najwyższej) lub malejąco.

Jeśli zawartość kolumny stanowią wartości liczbowe, zaznacz opcję Liczbowo. Sortowanie alfabetyczne zastosowane do listy liczb jedno i dwu-cyfrowych powoduje układanie ich jakby były wyrazami (1, 10, 2, 20, 3, 30) zamiast poprawnego sortowania liczbowego (1, 2, 3, 10, 20, 30).

Potem wg/kolejność Określa kolejność sortowania dla drugiego sortowania innej kolumny. W menu Potem wg/kolejność określ drugą do sortowania kolumnę i kolejność sortowania w menu Kolejność.

Sortowanie obejmuje pierwszy wiersz Określa, że pierwszy wiersz tabeli powinien być dołączony do sortowania. Jeśli pierwszy wiersz jest nagłówkiem, który nie powinien być przenoszony, to nie zaznaczaj tej opcji.

Sortuj wiersze nagłówka Określa sortowanie wszystkich wierszy sekcji thead tabeli (jeśli takie są) przy pomocy tych samych kryteriów, co wierszy zwykłych. (Zwróć uwagę, że wiersze thead zostają zachowane w sekcji thead i są wciąż wyświetlane w górnej części tabeli nawet po sortowaniu.) Informacje na temat znacznika thead znajdują się w panelu Odniesienie (polecenie Pomoc > Odniesienie).

Sortuj wiersze stopki Określa sortowanie wszystkich wierszy sekcji tfoot tabeli (jeśli takie są) przy pomocy tych samych kryteriów, co wierszy zwykłych. (Zwróć uwagę, że wiersze tfoot zostają zachowane w sekcji tfoot i są wciąż wyświetlane w dolnej części tabeli nawet po sortowaniu.) Informacje na temat znacznika tfoot znajdują się w panelu Odniesienie (polecenie Pomoc > Odniesienie).

Zachowaj niezmienione kolory wierszy po zakończeniu sortowania Określa zachowywanie atrybutów wierszy tabeli (np. koloru) przy zawartości po zakończeniu sortowania. Jeśli wybrane wiersze tabeli są sformatowane przy pomocy dwóch różnych kolorów, to nie zaznaczaj tej opcji, jeśli chcesz pozostawić te kolory bez zmian. Jeśli atrybuty wiersza są określane oddzielnie dla każdego wiersza, to zaznacz tę opcję dla zapewnienia zachowania atrybutów sortowanych wierszy.

Więcej tematów Pomocy
[druk]Tworzenie układu strony za pomocą stylów CSS

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Ustawianie właściwości nagłówków dla całej strony za pomocą stylów CSS

Dla nagłówków strony można określać takie atrybuty, jak kroje i rozmiary czcionki oraz kolory. Program Dreamweaver domyślnie tworzy reguły CSS dla nagłówków i stosuje je do wszystkich nagłówków użytych na stronie. (Reguły te są osadzane w sekcji head projektowanej strony).

Nagłówki można wybierać w Inspektorze właściwości HTML.

1. Wybierz polecenie Modyfikuj > Właściwości strony albo kliknij przycisk Właściwości strony w Inspektorze właściwości tekstu.
2. Wybierz kategorię Nagłówki (CSS) i ustaw opcje.
   Czcionka nagłówka Określa domyślną rodzinę czcionek używanych w nagłówkach. Dreamweaver użyje wybranej przez ciebie rodziny czcionek, chyba że dla danego elementu tekstowego zostanie specjalnie wybrana inna czcionka.

   Nagłówek 1 do Nagłówek 6 Określ rozmiar i kolor czcionki, która ma być używana dla sześciu poziomów znaczników nagłówkowych.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Ustawianie właściwości strony: kodowania i tytułu

Kategoria Właściwości tytułu i kodowania strony umożliwia definiowanie typu kodowania dokumentu, który zależy od języka używanego przy tworzeniu stron WWW. Pozwala także wybrać formułę normalizacji Unicode, która ma być stosowana dla tego typu kodowania.

1. Wybierz polecenie Modyfikuj > Właściwości strony albo kliknij przycisk Właściwości strony w Inspektorze właściwości tekstu.
2. Wybierz kategorię Tytuł/kodowanie i ustaw opcje.
   Tytuł Określa tytuł strony, który wyświetla się na pasku tytułu w oknie dokumentu oraz w oknach większości przeglądarek.

   Typ dokumentu (DTD) Określa definicję typu dokumentu. Np. aby zapewnić zgodność dokumentu HTML ze standardem XHTML, należy wybrać z wysuwanego menu opcję XHTML 1.0 Transitional albo XHTML 1.0 Strict.

   Kodowanie Określa, jakie kodowanie znaków zastosowano w dokumencie.

   Jeżeli wybierzesz kodowanie dokumentu w standardzie Unicode (UTF-8), kodowanie encji znakowych jest niepotrzebne, ponieważ UTF-8 umożliwia bezpieczne przedstawienie wszystkich znaków. Jeżeli wybierzesz inne kodowanie dokumentu, do wyświetlenia niektórych znaków konieczne może być kodowanie encji znakowych. Więcej informacji na temat encji znakowych można znaleźć na stronie www.w3.org/TR/REC-html40/sgml/entities.html.

   Przeładuj Konwertuje istniejący dokument albo otwiera go ponownie w nowym kodowaniu.

   Formuła normalizacji Unicode Opcja dostępna tylko po wybraniu kodowania dokumentu UTF-8. Istnieją cztery formuły normalizacji Unicode. Najważniejsza jest Formuła C, ponieważ jest to formuła najczęściej używana w modelu znakowym sieci WWW. Adobe udostępnia pozostałe trzy formuły normalizacji Unicode dla zapewnienia pełnego wyboru.

   W standardzie Unicode niektóre znaki są do siebie wizualnie podobne, ale mogą być w różny sposób przechowywane w dokumencie. Np. znak "ë" (e-umlaut) może być reprezentowany przez pojedynczy znak, "e-umlaut", albo przez dwa znaki, "zwykłe e łacińskie" + "połączenie z umlautem". Znak połączeniowy w Unicode to taki znak, który jest używany razem z poprzedzającym go znakiem. Zatem znak umlautu pojawi się nad "łacińskim e". Obie formuły dają ten sam wygląd typograficzny, jednak różni się sposób ich zapisu w pliku.

   Normalizacja to proces polegający na zapewnianiu, by wszystkie znaki, które można zapisać na różne sposoby, zostały zapisane za pomocą tej samej formuły. Zatem wszystkie znaki "ë" w dokumencie zostaną zapisane jako pojedynczy znak "e-umlaut", albo jako znaki "e" + - "połączeniowy umlaut". W jednym dokumencie nie wystąpią dwie różne formuły.

   Więcej informacji na temat normalizacji Unicode i formuł, których można używać, można znaleźć w serwisie Unicode pod adresem www.unicode.org/reports/tr15.

   Dołącz sygnaturę Unicode (BOM) Dodaje do dokumentu znacznik kolejności bajtów BOM (ang. Byte Order Mark). Znacznik BOM to pierwsze 2-4 bajty na początku pliku tekstowego, które określają, czy jest to plik Unicode, a jeśli tak, to definiują kolejność bajtów w reszcie pliku. Ponieważ w standardzie UTF-8 nie ma kolejności bajtów, znacznik BOM dla UTF-8 jest opcjonalny. Natomiast dla standardów UTF-16 i UTF-32 jest obowiązkowy.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Rozumienie zasad kodowania dokumentu

Kodowanie dokumentu określa, jakie kodowanie znaków zastosowano w dokumencie. Informacje o kodowaniu dokumentu zawiera znacznik meta, umieszczany w nagłówku dokumentu. Instruuje on przeglądarkę i program Dreamweaver, w jaki sposób rozkodować dokument i jakich czcionek użyć do wyświetlenia odkodowanego tekstu.

Na przykład, jeżeli wybierzesz kodowanie Zachodnioeuropejski (Latin 1), to wstawiony zostanie następujący znacznik meta:

<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">.

Program Dreamweaver wyświetli ten dokument za pomocą czcionek wybranych w Preferencjach czcionek dla kodowania Zachodnioeuropejski (Latin1). Przeglądarka wyświetli ten dokument za pomocą czcionek, które użytkownik tej przeglądarki ustawił dla kodowania Zachodnioeuropejski (Latin1).

Jeżeli wybierzesz kodowanie Japoński (Shift JIS), wstawiony zostanie następujący znacznik meta:

<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=Shift_JIS">.

Dreamweaver wyświetli ten dokument, używając czcionek wybranych przez ciebie dla kodowania Japoński. Przeglądarka wyświetli ten dokument za pomocą czcionek, które użytkownik tej przeglądarki ustawił dla kodowania Japoński.

Możesz zmienić kodowanie dokumentu dla pojedynczej strony oraz domyślne kodowanie, którego Dreamweaver używa, tworząc nowe dokumenty. Można również zmieniać czcionki, używane do wyświetlania poszczególnych typów kodowania.

Więcej tematów Pomocy

[druk]Ustawianie domyślnego typu dokumentu i kodowania

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Uaktualnianie arkuszy stylów CSS w serwisach programu Contribute

Użytkownicy programu Adobe Contribute nie mogą wprowadzać zmian w arkuszach stylów CSS. Aby zmienić arkusz stylów dla serwisu Contribute, użyj programu Dreamweaver.

1. Edytuj arkusz stylów za pomocą przeznaczonych do tego celu narzędzi programu Dreamweaver.
2. Poinstruuj wszystkich użytkowników Contribute, którzy pracują nad tym serwisem, aby opublikowali strony używające zmienianego arkusza stylów, a potem zmodyfikowali te strony tak, aby używały nowego arkusza stylów.

Poniżej podano ważne kwestie, o których należy pamiętać podczas uaktualniania arkuszy stylów dla serwisu Contribute:

- Jeżeli zmodyfikujesz arkusz stylów w chwili, gdy inny użytkownik Contribute edytuje stronę używającą tego arkusza, to użytkownik ten nie dostrzeże zmian w arkuszu, dopóki nie opublikuje strony.
- Jeżeli usuniesz styl z arkusza, to nazwa tego stylu nie zostanie usunięta ze stron, które używają arkusza. Ponieważ jednak styl już nie istnieje, nie będzie wyświetlany zgodnie z oczekiwaniami użytkownika Contribute. Zatem gdy użytkownik zgłasza, że stosuje styl i nic się nie dzieje, problem może polegać na tym, że styl ten został usunięty z arkusza.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Używanie arkuszy stylów Podczas projektowania

Tymczasowe arkusze stylów umożliwiają wyświetlanie lub ukrywanie formatowania nadawanego przez arkusz stylów CSS podczas pracy w dokumencie programu Dreamweaver. Za pomocą tej opcji można np. podczas projektowania strony włączać lub wyłączać efekty arkusza stylów przeznaczonego tylko dla komputerów Macintosh albo tylko dla systemu Windows.

Tymczasowe arkusze stylów obowiązują tylko podczas pracy w dokumencie. Gdy strona zostanie wyświetlona w przeglądarce, widoczne będą tylko te style, które zostały dołączone do dokumentu albo osadzone w nim.

Uwaga: *Za pomocą paska Renderowanie stylu możesz również włączać lub wyłączać style dla całej strony. Aby wyświetlić ten pasek narzędziowy, wybierz polecenie Widok > Paski narzędziowe > Renderowanie stylów. Przycisk Przełącz wyświetlanie stylów CSS (ostatni przycisk po prawej) działa niezależnie od innych przycisków na tym pasku narzędziowym.*

Aby użyć arkusza stylów tylko podczas projektowania, wykonaj poniższe kroki.

1. Otwórz okno dialogowe Arkusze stylów podczas projektowania, wykonując jedną z następujących czynności:
   - Kliknij panel Style CSS prawym przyciskiem myszy. Z kontekstowego menu wybierz polecenie Podczas projektowania.
   - Wybierz polecenie Format > Style CSS > Podczas projektowania.
2. W oknie dialogowym ustaw opcje tak, aby wyświetlić lub ukryć wybrany arkusz stylów:
   - Aby wyświetlać arkusz stylów CSS podczas projektowania, kliknij przycisk Plus (+) nad sekcją Pokazuj tylko podczas projektowania. W oknie dialogowym 'Wybierz arkusz stylów' przejdź do arkusza, który chcesz wyświetlać.
   - Aby ukryć arkusz stylów CSS podczas projektowania, kliknij przycisk Plus (+) nad sekcją Ukrywaj podczas projektowania. W oknie dialogowym 'Wybierz arkusz stylów' przejdź do arkusza, który chcesz wyświetlać.
   - Aby usunąć arkusz stylów z jednej z tych list, kliknij arkusz, który chcesz usunąć, a potem kliknij odpowiedni przycisk Minus (-).
3. kliknij przycisk OK, aby zamknąć okno dialogowe.

   Panel Style CSS zostanie uaktualniony nazwą wybranego arkusza stylów wraz z opisem "ukryty" lub "projektowanie", odpowiadającym charakterowi tego arkusza.

Więcej tematów Pomocy

Omówienie paska narzędziowego Renderowanie stylów

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Korzystanie z przykładowych arkuszy stylów programu Dreamweaver

Dreamweaver zawiera przykładowe arkusze stylów, które można stosować na stronach albo wykorzystać jako punkt wyjścia do tworzenia własnych stylów.

1. Otwórz panel Style CSS, wykonując jedną z poniższych czynności:
   - Wybierz polecenie Okno > Style CSS.
   - Naciśnij klawisze Shift+F11.
2. Kliknij przycisk 'Dołącz zewnętrzny arkusz stylów' w panelu Style CSS. Przycisk znajduje się w prawym dolnym rogu panelu.
3. W oknie dialogowym Dołącz zewnętrzny arkusz stylów, kliknij Przykładowe arkusze stylów.
4. W oknie dialogowym Przykładowe arkusze stylów, wybierz arkusz z pola listy.

   Gdy zaznaczasz arkusze stylów w polu listy, panel Podgląd wyświetla formatowanie tekstu i kolorów z zaznaczonego arkusza.
5. Kliknij przycisk Podgląd, aby zastosować arkusz stylów i sprawdzić, czy stosuje style, które chcesz wprowadzać na bieżącej stronie.

   Jeżeli zastosowane style nie odpowiadają twoim oczekiwaniom, wybierz inny arkusz z listy i kliknij Podgląd, aby obejrzeć jego style.
6. Domyślnie, program Dreamweaver zapisuje arkusz stylów w folderze o nazwie CSS, o jeden poziom pod folderem głównym serwisu, który zdefiniowano dla strony. Jeżeli taki folder nie istnieje, Dreamweaver go utworzy. Jeśli chcesz zapisać plik z arkuszem stylów w innym miejscu, kliknij Przeglądaj i przejdź do innego folderu.
7. Gdy znajdziesz arkusz stylów, który oferuje reguły formatowania spełniające twoje wymagania graficzne, kliknij przycisk OK.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Używanie obrazu-wzornika do projektowania strony

Podczas projektowania można korzystać z pomocniczego pliku graficznego, wstawionego na stronę. Obraz ten jest wyświetlany jako tło, na który „nakłada” się poszczególne elementy projektu strony.

1. Wybierz polecenie Modyfikuj > Właściwości strony albo kliknij przycisk Właściwości strony w Inspektorze właściwości tekstu.
2. Wybierz kategorię Obraz-wzornik i ustaw opcje.
   Obraz-wzornik Określa obraz używany jako szablon przy kopiowaniu projektu strony. Jest to tylko obraz pomocniczy, który nie będzie widoczny po wyświetleniu dokumentu w przeglądarce.

   Przezroczystość Określa przezroczystość obrazu-wzornika, od całkiem przezroczystego do całkiem kryjącego.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Stosowanie ramek

Zasady stosowania ramek i układu ramek
Czy warto używać ramek
Zagnieżdżone układy ramek
Praca z układami ramek w oknie Dokument
Tworzenie ramek i układów ramek
Zaznaczanie ramek i układów ramek
Otwieranie dokumentu w ramce
Zapisywanie plików ramek i układów ramek
Wyświetlanie właściwości i atrybutów układu ramek
Wyświetlanie i określanie właściwości układów ramek
Kontrolowanie zawartości ramki przy pomocy łączy
Przekazywanie zawartości przeglądarkom bez obsługi ramek
Stosowanie zachowań JavaScript do ramek

Do góry

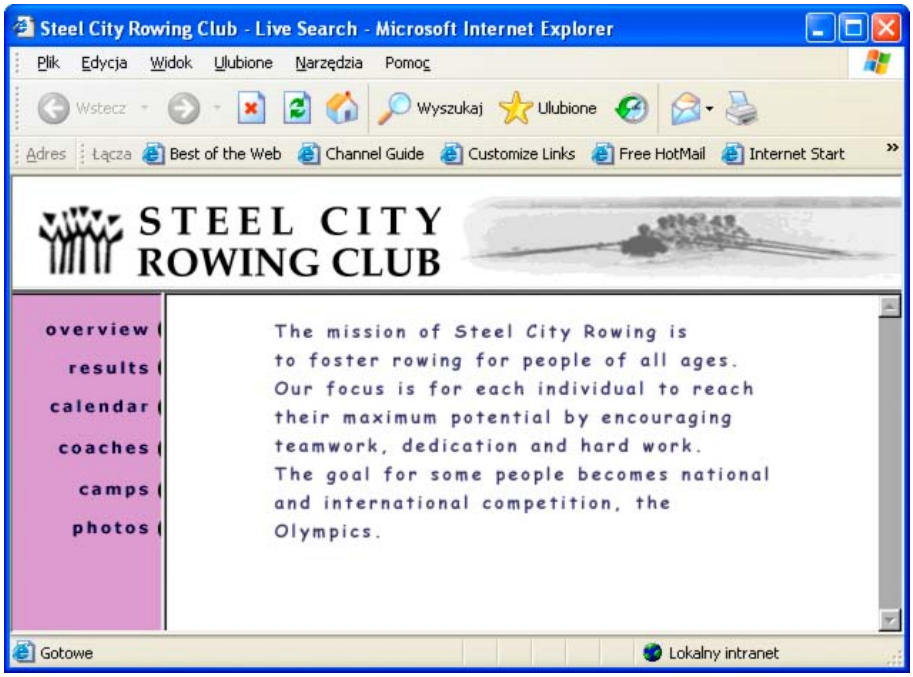
Zasady stosowania ramek i układu ramek

Ramka jest obszarem w oknie przeglądarki, który może wyświetlać dokument HTML niezależnie od tego, co jest wyświetlane na pozostałej powierzchni okna przeglądarki. Ramki umożliwiają dzielenie okna przeglądarki na kilka obszarów, z których każdy może wyświetlać inny dokument HTML. Najczęstszym sposobem wykorzystania ramek jest użycie jednej z nich do wyświetlenia kontrolek nawigacji, a drugiej do wyświetlenia dokumentu z zawartością.

Układ ramek jest plikiem HTML, który definiuje układ i właściwości zbioru ramek, określając ich liczbę , rozmiar i rozmieszczenie oraz adres URL strony, która wstępnie pojawia się w każdej ramce. Plik układu ramek sam w sobie nie posiada zawartości HTML wyświetlanej w przeglądarce, z wyjątkiem części noframes; plik układu ramek przekazuje przeglądarce informacje na temat wyglądu układu ramek i dokumentów, które powinny być wyświetlane.

Aby wyświetlić układ ramek w przeglądarce, wpisz adres URL pliku układu ramek, po czym przeglądarka otworzy odpowiednie dokumenty, umożliwiające wyświetlenie tych ramek. Plik układu ramek dla serwisu jest często nazywany index.html, co umożliwi jego automatyczne wyświetlenie w razie niepodania nazwy pliku.

Opisany dalej przykład pokazuje układ ramek z trzema elementami. jedna wąska ramka po boku, z paskiem nawigacji, jedna ramka umieszczona na górze z logo i tytułem serwisu oraz jedna duża ramka zajmująca pozostałą powierzchnię i przeznaczona dla zawartości głównej. Każda z tych ramek wyświetla oddzielny dokument HTML.



W opisanym przykładzie, dokument wyświetlany w górnej ramce nie ulega zmianie w trakcie poruszania się po serwisie. Pasek nawigacji w bocznej ramce zawiera łącza; kliknięcie jednego z nich zmienia zawartość głównej ramki, ale zawartość ramki bocznej pozostaje bez zmian.

Ramka głównej zawartości po prawej stronie wyświetla dokument łącza, które kliknięto.

Ramka nie jest plikiem; łatwo jest traktować dokument wyświetlany w ramce jako integralną część ramki, ale w rzeczywistości nie stanowi on jej części. Ramka jest kontenerem przechowującym dokument.

Uwaga: *Termin "strona" odnosi się do pojedynczego dokumentu HTML lub całej zawartości okna przeglądarki w danym momencie, nawet jeśli pojawia się kilka dokumentów HTML. Wyrażenie "strona używająca ramek" odnosi się zwykle do układu ramek i dokumentów, które pojawiły się wstępnie w tych ramkach.*

Serwis wyświetlany w przeglądarce jako pojedyncza strona łącząca trzy ramki składa się w rzeczywistości z przynajmniej czterech dokumentów HTML: pliku układu ramek i trzech dokumentów z zawartością, która jest wstępnie wyświetlana w ramkach. Przy projektowaniu układów ramek w programie Dreamweaver, należy zapisać każdy z tych czterech plików dla zapewnienia poprawnej pracy przeglądarki.

Aby uzyskać wyczerpujące informacje o ramkach, zapoznaj się z serwisem www.tjkdesign.com/articles/frames/, który redaguje Thierry Koblentz.

Do góry

Czy warto używać ramek

Firma Adobe odradza projektowanie układów stron internetowych za pomocą ramek. Można wskazać następujące ujemne strony posługiwania się ramkami:

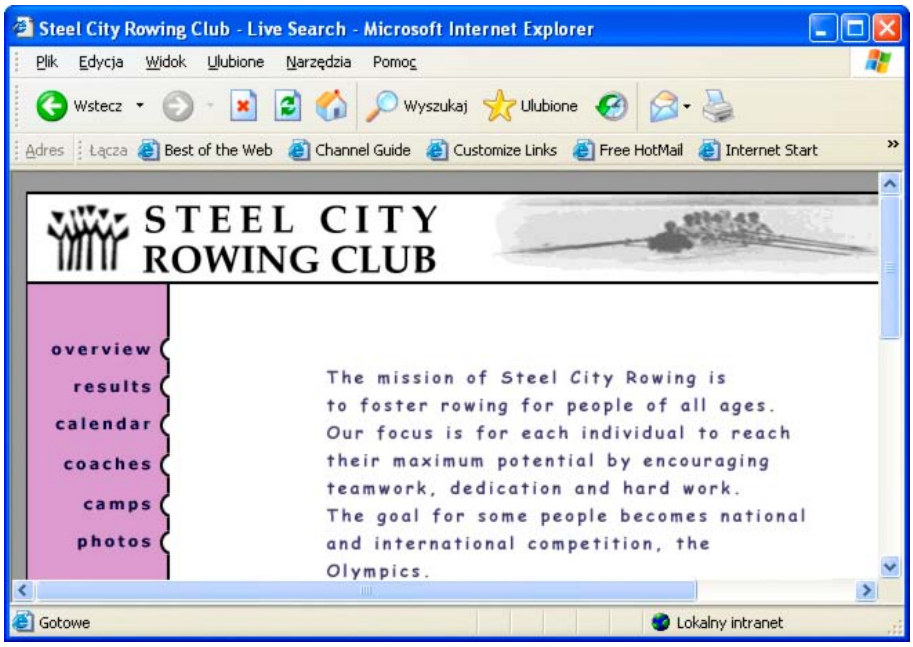
- Dokładne graficzne wyrównanie elementów w różnych ramkach może być trudne.
- Sprawdzanie nawigacji może być czasochłonne.
- Adresy URL poszczególnych stron z ramkami nie są wyświetlane w przeglądarkach, co może utrudnić umieszczanie zakładek przy określonych stronach (chyba że serwis zostanie opatrzony kodem umożliwiającym pobieranie określonej strony w postaci wersji z ramkami).

Wyczerpujące wyjaśnienia o tym, dlaczego *nie* należy używać ramek, sporządził Gary White i są one dostępne pod adresem http://apptools.com/rants/framesevil.php.

Najbardziej typowe zastosowanie ramek, o ile ktoś zdecyduje się ich używać, to nawigacja. Układ ramek zawiera często jedną ramkę z paskiem nawigacji i inną, przeznaczoną do wyświetlania stron głównej zawartości. Posługiwanie się ramkami w taki sposób ma szereg zalet:

- Przeglądarka użytkownika nie musi ponownie pobierać grafik związanych z nawigacją do każdej strony.
- Każda ramka posiada własny pasek przewijania (jeśli zawartość przekracza pojemność jednej strony), umożliwiający niezależne przewijanie ramek. Na przykład, osoba przewijająca długą stronę do samego dołu nie musi przewijać jej do góry, aby skorzystać z paska nawigacji, jeśli pasek nawigacji znajduje się w innej ramce.

W wielu przypadkach, strona internetowa może być tworzona bez ramek, które spełniają takie same cele, co układ ramek. Na przykład, jeśli pasek nawigacji ma być wyświetlany po lewej stronie, to można umieścić stronę z układem ramek lub po prostu dołączyć pasek nawigacji do każdej strony serwisu. (Program Dreamweaver ułatwia tworzenie wielu stron używających tego samego układu.) Podany przykład pokazuje projekt strony z układem przypominającym ramki, ale nie posiadającym ramek.



Słabo zaprojektowane serwisy używają ramek niepotrzebnie, na przykład układu ramek do powtórnego wczytywania zawartości ramek nawigacyjnych przy każdym kliknięciu przycisku nawigacji. Prawidłowo użyte ramki mogą być bardzo użyteczne w serwisie (np. do zachowania statycznych kontrolek nawigacji w jednej ramce i zmianę zawartości w innej).

Nie wszystkie przeglądarki zawierają dobrą obsługę ramek, co może powodować trudności w nawigacji osobom niepełnosprawnym. Jeśli używasz ramek, dołącz do układu sekcję noframes dla osób, które nie mogą ich zobaczyć. Dodatkową opcją może być dołączenie łącza do serwisu w wersji pozbawionej ramek.

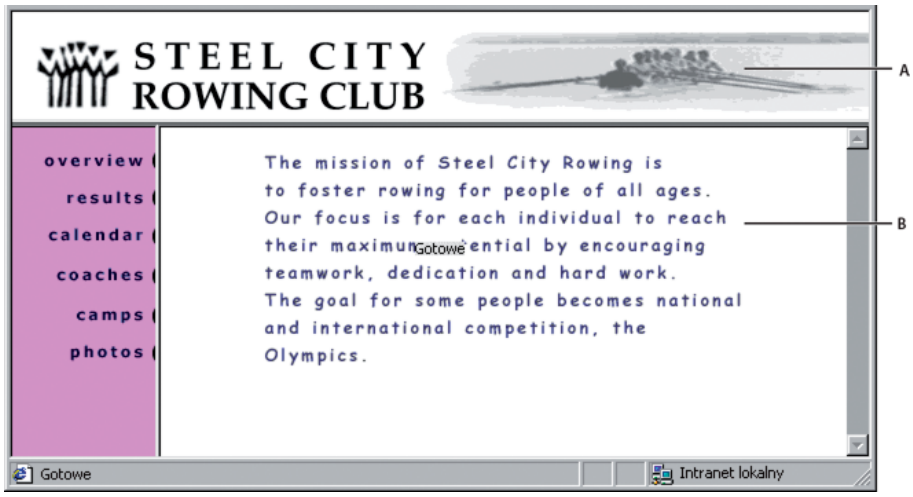
Aby uzyskać wyczerpujące informacje o ramkach, zapoznaj się z serwisem www.tjkdesign.com/articles/frames/, który redaguje Thierry Koblentz.

Zagnieżdżone układy ramek

Do góry

Układ ramek w innym układzie ramek jest nazywany zagnieżdżonym układem ramek. Jeden plik układu ramek może zawierać kilka zagnieżdżonych układów ramek. Większość stron internetowych używających ramek używa właściwie ramek zagnieżdżonych, a większość predefiniowanych układów ramek w programie Dreamweaver także korzysta z opcji zagnieżdżenia. Układ ramek, w którym są różne liczby ramek w różnych wierszach lub kolumnach wymaga zastosowania zagnieżdżonego układu ramek.

Na przykład, najczęściej stosowany układ ramek posiada jedną ramkę w górnym wierszu (zawierającą logo firmy) i dwie ramki w dolnym wierszu (ramkę nawigacji i zawartości). Projekt tego typu wymaga zagnieżdżonego układu ramek: dwu-wierszowego układu ramek z dwu-kolumnowym układem ramek zagnieżdżonym w drugim wierszu.



***A.** Główny układ ramek **B.** Ramka menu i ramka zawartości są zagnieżdżone w głównym układzie ramek.*

Program Dreamweaver przeprowadza operację zagnieżdżania ramek; jeśli zastosujesz narzędzia rozdzielania ramek w programie Dreamweaver, to aplikacja opracuje szczegóły dotyczące wyboru zagnieżdżanych ramek.

Istnieją dwa sposoby zagnieżdżania układów ramek w kodzie HTML: wewnętrzny układ ramek może być zdefiniowany w tym samym pliku, co układ zewnętrzny lub w pliku oddzielnym. Każdy predefiniowany układ ramek w programie Dreamweaver definiuje wszystkie swoje układy ramek w pliku.

Oba rodzaje zagnieżdżania tworzą takie same efekty wizualne, i nie jest łatwo ocenić bez sprawdzania kodu, który rodzaj zagnieżdżania został użyty. Najbardziej prawdopodobną sytuacją zastosowania pliku zewnętrznego układu ramek w programie Dreamweaver jest użycie polecenie Otwórz w ramce, do otwarcia pliku układu ramek w ramce; operacja taka może utrudnić określenie miejsc docelowych dla łączy. Najprostszą metodą jest zdefiniowanie wszystkich układów ramek w jednym pliku.

Praca z układami ramek w oknie Dokument

Do góry

Program Dreamweaver umożliwia wyświetlanie i edycję wszystkich dokumentów związanych z układem ramek w jednym oknie Dokument. Możliwość taka ułatwia zapoznanie się z przykładowym wyglądem stron z ramkami, wyświetlanych po edycji w przeglądarce. Warto jednak zwrócić uwagę na mylące aspekty takiej metody, wymagające przyzwyczajenia. W szczególności dotyczy to wyświetlania oddzielnego dokumenty HTML przez każdą z ramek. Nawet jeśli dokumenty są puste, to musisz je wszystkie zapisać przed ponownym przejrzeniem, ponieważ układ ramek może być dokładnie wyświetlany tylko wtedy, jeśli zawiera adres URL dokumentu wyświetlany w każdej z ramek.

Aby zapewnić poprawne wyświetlanie układów ramek w przeglądarkach, zapoznaj się z następującymi wskazówkami:

1. Utwórz układy ramek i określ dokument wyświetlany w każdej z ramek.
2. Zapisz każdy plik, który ma się pojawić w ramce. Pamiętaj, że każda ramka wyświetla oddzielny dokument HTML i musisz zapisać każdy z tych dokumentów razem z plikiem układu ramek.
3. Określ właściwości dla każdej z ramek oraz dla całego układu ramek (łącznie z nazwaniem każdej ramki, określeniem opcji przewijania i braku przewijania).
4. Określ właściwość Cel, w Inspektorze właściwości dla wszystkich łączy tak, by zawartość opatrzona łączem była wyświetlana w odpowiednim miejscu.

Tworzenie ramek i układów ramek

Do góry

Układy ramek można tworzyć w programie Dreamweaver na dwa sposoby: możesz zaznaczyć kilka predefiniowanych układów ramek lub zaprojektować je samemu.

Wybranie predefiniowanych układów ramek tworzy wszystkie układy ramek i ramki potrzebne do utworzenia projektu i stanowi najprostszy sposób budowania projektu opartego na ramkach. Predefiniowane układy ramek mogą być wstawiane tylko w widoku Projekt okna Dokumentu.

W programie Dreamweaver możesz też projektować własne układy ramek poprzez dodanie w oknie Dokument elementów rozdzielających.

Przed utworzeniem układu ramek lub rozpoczęciem pracy z ramkami, włącz wyświetlanie krawędzi ramek w widoku Projekt okna Dokumentu wybierając polecenie Widok > Pomoce wizualne > Krawędzie ramki.

Tworzenie predefiniowanych układów ramek i wyświetlanie istniejącego dokumentu w ramce

1. Ustaw kursor w dokumencie i wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz polecenie Wstaw > HTML > Ramki i zaznacz predefiniowany układ ramek.
   - W kategorii Układ panelu Wstaw kliknij strzałkę na przycisku Ramki i zaznacz predefiniowany układ ramek.

     Ikony układów ramek stanowią obrazową reprezentację każdego układu ramek stosowanego do bieżącego dokumentu. Niebieski obszar ikony układu ramek reprezentuje bieżący dokument, a obszaru białe reprezentują ramki wyświetlane w innych dokumentach.
2. Jeśli program Dreamweaver został ustawiony do przypominania o atrybutach dostępności ramek, zaznacz ramkę z menu, wpisz dla niej nazwę i kliknij przycisk OK. (Nazwa ta jest odczytywana przez czytniki ekranu po napotkaniu ramki na stronie.)
   Uwaga: *Kliknięcie OK bez wpisania nowej nazwy powoduje, że program Dreamweaver nadaje ramce nazwę opisująca jej położenie (ramka lewa, ramka prawa itp.) w układzie ramek.*
   Uwaga: *Kliknięcie opcji Anuluj powoduje, że układ ramek jest wyświetlany w dokumencie, ale program Dreamweaver nie przypisuje mu znaczników lub atrybutów dostępności.*
   Wybierz polecenie Okno > Ramki i wyświetl diagram nazywanych ramek.

Tworzenie pustego predefiniowanego układu ramek

1. Wybierz polecenie Plik > Nowy.
2. W oknie dialogowym Nowy dokument, zaznacz kategorię Strona z przykładu.
3. Zaznacz folder Układ ramek, dostępny w kolumnie Przykładowy folder.
4. Zaznacz układ ramek w kolumnie Przykładowa strona i kliknij Utwórz.
5. Jeśli włączone są atrybuty dostępności ramki w Preferencjach, to na ekranie pojawi się okno dialogowe Atrybuty dostępności znacznika FRAME; wypełnij okno dialogowe dla każdej ramki i kliknij przycisk OK.
   Uwaga: *Kliknięcie opcji Anuluj powoduje, że układ ramek jest wyświetlany w dokumencie, ale program Dreamweaver nie przypisuje mu znaczników lub atrybutów dostępności.*

Tworzenie układu ramek

❖ Wybierz polecenie Modyfikuj > Układ ramek, zaznacz w podmenu element rozdzielający (np. Podziel ramkę z lewej lub Podziel ramkę z prawej).

Program Dreamweaver dzieli okno na ramki. Jeśli otwarty jest jakiś istniejący dokument, to zostanie on wyświetlony w jednej z ramek.

Dzielenie ramki na mniejsze ramki

❖ Aby podzielić ramkę w miejscu kursora, zaznacz element rozdzielający w podmenu Modyfikuj > Układ ramek.

- Aby podzielić ramkę lub układ ramek z pionie lub poziomie, przeciągnij krawędź ramki od krawędzi widoku Projekt na jego środek.
- Aby podzielić ramkę przy pomocy krawędzi ramki, która nie jest na krawędzi widoku Projekt, przeciągnij krawędź ramki z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Macintosh).
- Aby podzielić ramkę na cztery ramki, przeciągnij krawędź ramki od jednego rogu widoku Projekt na środek ramki.

  Aby tworzyć trzy ramki, rozpocznij z dwiema ramkami, a potem podziel jedną z nich. Nie jest łatwo połączyć dwie przylegające ramki bez edycji kodu układu ramek, więc zmiana czterech ramek w trzy jest trudniejsza od zmiany dwóch w trzy.

Usuwanie ramki

❖ Przeciągnij krawędź ramki poza stronę lub krawędź ramki nadrzędnej.

Jeśli w ramce dokumentu, która jest usuwana znajduje się nie zapisana zawartość, to program Dreamweaver wyświetli komunikat z prośbą o zapisanie tej zawartości.

Uwaga: *Układ ramek nie może być całkowicie usunięty poprzez przeciąganie krawędzi. Aby usunąć układ ramek, zamknij okno Dokumentu, które je wyświetla. Jeśli plik układu ramek został zapisany, usuń ten plik.*

Zmiana rozmiaru ramki

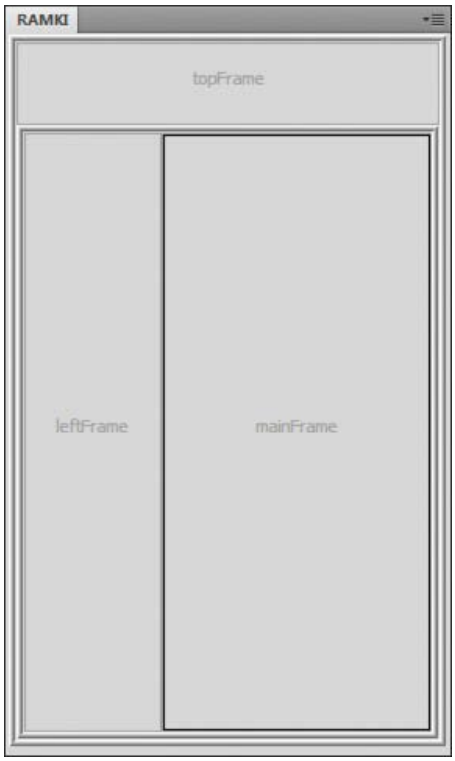
- Aby określić przykładowe rozmiary ramek, przeciągnij krawędzie ramki w oknie Dokumentu, w widoku Projekt.
- Aby określić dokładne wymiary ramki oraz powierzchnię przypisywaną przez przeglądarkę dla wiersza lub kolumny ramek w sytuacji, gdy rozmiar okna nie pozwala na wyświetlenie ramki w pełnym wymiarze, użyj Inspektora właściwości.

Do góry

Zaznaczanie ramek i układów ramek

Aby wprowadzić zmiany do właściwości ramki lub układu ramek, rozpocznij operację od zaznaczenia wybranej ramki lub układu ramek. Ramkę lub układ ramek można zaznaczać w oknie Dokumentu lub przy pomocy panelu Ramki.

Panel Ramki zawiera wizualną reprezentację ramek w układzie. Pokazuje także hierarchię struktury układu ramek w postaci niekoniecznie czytelnej w oknie Dokumentu. W panelu Ramki gruba krawędź jest umieszczana wokół każdego układu ramek, każda ramka jest otoczona cienką, szarą linia i jest określona poprzez nazwę.



W widoku Projekt okna Dokumentu zaznaczenie ramki powoduje, że jej krawędzie zostają obrysowane przerywaną linią, a zaznaczenie układu ramek powoduje, że wszystkie krawędzie ramek w układzie są obrysowane jasną przerywaną linią.

Uwaga: *Umieszczenie kursora w dokumencie wyświetlanym w ramce nie jest tym samym, co zaznaczenie ramki/. Istnieją różne operacje (np. określanie właściwości ramki), które wymagają zaznaczenie ramki.*

Zaznaczanie ramki lub układu ramek w panelu Ramki

1. Wybierz polecenie Okno > Ramki.
2. Na panelu Ramki:
   - Aby zaznaczyć ramkę, kliknij ją. (Wokół ramki pojawi się obrys zaznaczenia wyświetlany w panelu Ramki i widoku Projekt okna Dokumentu.)
   - Aby zaznaczyć układ ramek, kliknij krawędź wokół tego układu.

Zaznaczanie ramki lub układu ramek w oknie Dokument

- Aby zaznaczyć ramkę, przejdź do widoku Projekt i kliknij wewnątrz ramki z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option-Shift (Macintosh).
- Aby zaznaczyć układ ramek, kliknij jedną z wewnętrznych krawędzi układu ramek, w widoku Projekt. (Krawędzie ramek muszą być widoczne; jeśli nie są, wybierz polecenie Widok > Pomoce wizualne > Krawędzie ramek.)
  Uwaga: *Warto pamiętać, że łatwiej jest zaznaczać układy ramek w panelu Ramki, niż w oknie Dokument. Dodatkowe informacje na ten temat znajdują się we wcześniejszych rozdziałach.*

Zaznaczanie innej ramki lub układu ramek

- Aby zaznaczyć następną ramkę lub układ ramek na poziomie bieżącego zaznaczenia, wciśnij klawisze Alt+Strzałka w lewo lub Alt+Strzałka w prawo (Windows) lub Command+Strzałka w lewo lub Command+Strzałka w prawo (Macintosh). Użycie tych klawiszy umożliwia przeglądanie ramek lub układów ramek w kolejności definiowania w pliku układu ramek.
- Aby zaznaczyć macierzysty układ ramek (układ zawierający bieżące zaznaczenie), wciśnij klawisz Alt+Strzałka w górę (Windows) lub Command+Strzałka w górę (Macintosh).
- Aby zaznaczyć pierwszą podrzędną ramkę lub układ ramek aktualnie zaznaczonego układu ramek (tj. pierwszą w kolejności definiowania w pliku układu ramek), wciśnij klawisze Alt+Strzałka w dół (Windows) lub Command+Strzałka w dół (Macintosh).

Do góry

Otwieranie dokumentu w ramce

Aby zdefiniować wstępną zawartość ramki, można wstawić nową zawartość do pustego dokumentu w ramce lub otworzyć istniejący dokument w ramce.

1. Umieść kursor w ramce.
2. Wybierz polecenie Plik > Otwórz w ramce.
3. Zaznacz dokument wybrany do otwarcia w ramce i kliknij przycisk OK (Windows) lub Wybierz (Macintosh).
4. (Opcja dodatkowa) Aby określić ten dokument jako dokument domyślnie wyświetlany w ramce po otwarciu układu ramek w przeglądarce, zapisz ten układ ramek.

Do góry

Zapisywanie plików ramek i układów ramek

Przed wyświetleniem układu ramek w przeglądarce, należy zapisać plik układu ramek i wszystkie dokumenty wyświetlane w tych ramkach. Każdy plik układu ramek i dokumentu z ramkami może być zapisywany oddzielnie lub jednocześnie, obejmując plik układu ramek i wszystkie dokumenty wyświetlane w ramkach.

Uwaga: *Po zastosowaniu narzędzi wizualnych programu Dreamweaver do utworzenia układu ramek, każdy nowy dokument wyświetlany w ramce otrzymuje domyślną nazwę pliku. Na przykład, pierwszy plik układu ramek zostanie nazwany UkładRamekBezTytułu-1, a pierwszy dokument w ramce zostania nazwany RamkaBezTytułu-1.*

Zapisywanie pliku układu ramek

❖ Zaznacz układ ramek w panelu Ramki lub oknie Dokument.

- Aby zapisać plik układu ramek, wybierz polecenie Plik > Zapisz układ ramek.
- Aby zapisać plik układu ramek jako nowy plik, wybierz polecenie Plik > Zapisz układ ramek jako.

  Uwaga: *Jeśli plik układu ramek nie był wcześniej zapisany, oba polecenia są równoważne.*

Zapisywanie dokumentu wyświetlanego w ramce

❖ Kliknij wybraną ramkę i wybierz polecenie Plik > Zapisz ramkę lub Plik > Zapisz ramkę jako.

Zapisywanie wszystkich plików związanych z układem ramek

❖ Wybierz polecenie Plik > Zapisz wszystkie ramki.

Polecenie zapisuje wszystkie dokumenty otwarte w układzie ramek wraz z plikiem układu ramek i wszystkimi dokumentami z ramkami. Jeśli plik układu ramek nie był wcześniej zapisywany, to wokół układu (lub niezapisanej ramki) zostanie wyświetlona gruba krawędź w widoku Projekt, i można wybrać nazwę pliku.

Uwaga: *Jeśli zastosujesz polecenie Plik > Otwórz w ramce do otwarcia dokumentu w ramce, to przy zapisywaniu układu ramek, dokument otwierany w ramce stanie się dokumentem domyślnym dla danej ramki. Jeśli nie chcesz, by wybrany dokument był plikiem domyślnym, nie zapisuj pliku układu ramek.*

Do góry

Wyświetlanie właściwości i atrybutów układu ramek

Inspektor właściwości może być używany do wyświetlania i określania większości właściwości takich jak krawędzie, marginesy i zasady wyświetlania pasków przewijania w ramkach. Określenie właściwości ramki przesłania ustawienie dla tej właściwości w układzie ramek.

Na tym etapie możesz określić niektóre atrybuty ramki, takie jak tytuł (różni się od atrybutu nazwa), który zwiększa dostępność. Uruchomienie opcji autoryzacji dostępności dla ramek umożliwia potem określanie atrybutów tworzonych ramek lub określanie atrybutów po wstawieniu ramki. Aby przeprowadzić edycję atrybutów dostępności dla ramki, wybierz Inspektora znaczników, który umożliwi bezpośrednią edycję kodu HTML.

Wyświetlanie lub określanie właściwości ramek

1. Wybierz ramkę, wykonując jedną z następujących czynności:
   - Aby zaznaczyć ramkę, kliknij ramkę w oknie Dokumentu, w widoku Projekt, z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Shift-Option (Macintosh).
   - Kliknij ramkę w panelu Ramki (Okno > Ramki).
2. W Inspektorze właściwości (Okno > Właściwości) kliknij strzałkę rozwijania, umieszczoną w prawym dolnym rogu, aby wyświetlić wszystkie właściwości ramki.
3. Określ opcje Inspektora właściwości ramki.
   Nazwa klatki Nazwa użyta przez atrybut target łącza lub skrypt dla określenia odnośnika do ramki. Nazwa ramki musi składać się z jednego wyrazu z możliwością użycia podkreślenia (_), ale bez dywiz (-), kropek (.) i spacji. Nazwa ramki musi się rozpoczynać na literę (nie na cyfrę). Nazwy ramek są wrażliwe na wielkość liter. Nie używaj w nazwach terminów zarezerwowanych dla JavaScript (np. top lub navigator).
   Aby umożliwić zmianę zawartości innej ramki przy pomocy łącza, musisz nazwać ramkę docelową. Aby ułatwić późniejsze tworzenie

łączy między ramkami, nazwij każdą z ramek zaraz po utworzeniu.

Src Określa dokument źródłowy wyświetlany w ramce. Kliknij ikonę folderu, aby znaleźć zaznaczyć wybrany plik.

Przewijaj Określa wyświetlanie pasków przewijania w ramce. Przypisanie opcji wartości Domyślnej nie określa wartości dla atrybutu, co umożliwia zastosowanie przez przeglądarki ich wartości domyślnych. Większość przeglądarek jest domyślnie określona jako Auto, co oznacza, że paski przewijania są wyświetlane tylko w tych oknach, które mieszczą całą zawartość ramki bieżącej.

Bez zmiany rozmiaru Chroni przed przeciąganiem krawędzi ramki i zmianą rozmiaru ramki w przeglądarce użytkownika.
Uwaga: *Rozmiar ramki może być zawsze zmieniany w programie Dreamweaver; opcja ta odnosi się do użytkowników wyświetlających ramki w swojej przeglądarce.*

Krawędzie Pokazuje lub ukrywa krawędzie bieżącej ramki wyświetlanej w przeglądarce. Zaznaczenie opcji Krawędzie dla ramki przysłania ustawienia krawędzi układu ramek.

Wśród opcji Krawędzi są Tak (pokazuje krawędzie), Nie (ukrywa krawędzie) i Domyślne; większości przeglądarek domyślnie wyświetla krawędzie, chyba że nadrzędny układ ramek przyjmuje wartość Nie ustawienia Krawędzie. Krawędź jest ukryta tylko wtedy gdy wszystkie ramki używające tej krawędzi przyjmują wartość Nie dla ustawienia Krawędzie lub gdy właściwość Krawędzie nadrzędnego układu ramek jest określona jako Nie, a ramki dzielące krawędź przyjmują wartość Domyślne dla opcji Krawędzie.

Kolor krawędzi Określa kolor krawędzi dla wszystkich krawędzi ramki. Ten kolor jest stosowany do wszystkich krawędzi dotykających ramki i przesłania kolor krawędzi określony dla układu ramek.

Szerokość marginesu Określa szerokość lewego i prawego marginesu wyrażoną w pikselach (odstęp pomiędzy krawędzią ramki i zawartością).

Wysokość marginesu Określa wysokość dolnego i górnego marginesu wyrażoną w pikselach (odstęp pomiędzy krawędzią ramki i zawartością).
Uwaga: *Określenie szerokości i wysokości marginesu dla ramki nie jest równoznaczne z określaniem marginesów w oknie dialogowym Modyfikuj > Właściwości strony.*
Aby zmienić kolor tła ramki, określ kolor tła dokumentu w ramce, we właściwościach strony.

Określanie wartości dostępności dla ramki

1. W panelu Ramki (Okno > Ramki), zaznacz ramkę, umieszczając kursor w jednej z ramek.
2. Wybierz polecenie Modyfikuj > Edytuj znacznik <układ ramek>.
3. Na liście kategorii po lewej stronie, zaznacz opcję Arkusz stylów/Dostępność, wpisz wartości i kliknij przycisk OK.

Edycja wartości dostępności dla ramki

1. Wyświetl widok Kod lub widoki Kod i Projekt dla dokumentu, jeśli jesteś teraz w widoku Projekt.
2. W panelu Ramki (Okno > Ramki), zaznacz ramkę, umieszczając kursor w jednej z ramek. Program Dreamweaver podświetli znacznik ramki w kodzie.
3. Kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub z wciśniętym klawiszem Control (Macintosh) kod i zaznacz opcję Edytuj znacznik.
4. W edytorze znaczników wprowadź określone zmiany i kliknij przycisk OK.

Zmiana koloru tła dokumentu w ramce

1. Umieść punkt wstawiania w ramce.
2. Wybierz polecenie Modyfikuj > Właściwości strony.
3. W oknie dialogowym Właściwości strony kliknij menu Kolor tła i zaznacz określony kolor.

Do góry

Wyświetlanie i określanie właściwości układów ramek

Inspektor właściwości może być używany do wyświetlania i określania większości właściwości układów ramek, takich jak krawędzie, tytuł i wielkość ramek.

Określanie tytułu dla dokumentu układu ramek

1. Wybierz układ ramek, wykonując jedną z następujących czynności:
   - Kliknij krawędź pomiędzy dwiema ramkami układu ramek w widoku Projekt okna Dokumentu.
   - Kliknij krawędź wokół układu ramek w panelu Ramki (Okno > Ramki).
2. W polu Tytuł w pasku narzędziowym Dokument wpisz nazwę dokumentu układu ramek.

   Podczas wyświetlania układu ramek na przeglądarce użytkownika, określony tytuł będzie pojawiał się w pasku tytułowym przeglądarki.

Wyświetlanie lub określanie właściwości układu ramek

1. Wybierz układ ramek, wykonując jedną z następujących czynności:

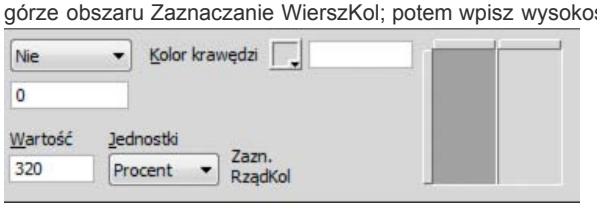
- Kliknij krawędź pomiędzy dwiema ramkami układu ramek w widoku Projekt okna Dokumentu.
- Kliknij krawędź wokół układu ramek w panelu Ramki (Okno > Ramki).

2. W Inspektorze właściwości (Okno > Właściwości) kliknij strzałkę rozwijania, umieszczoną w prawym dolnym rogu i określ opcje układu ramek.
   Krawędzie Określają zasady wyświetlania krawędzi wokół ramek, po pokazaniu dokumentu w przeglądarce. Aby wyświetlić krawędzie, zaznacz opcję Tak; jeśli nie chcesz wyświetlać krawędzi, zaznacz Nie. Jeśli wyświetlanie krawędzi ma być określane przez przeglądarkę, zaznacz opcję Domyślne.

   Szerokość krawędzi Określa szerokość dla wszystkich krawędzi układu ramek.

   Kolor krawędzi Określa kolor krawędzi. Aby określić kolor, wybierz próbnik kolorów lub wpisz wartości szesnastkowe wybranego koloru.

   Zaznaczenie WierszKol Określa rozmiary ramki dla wierszy i kolumn zaznaczonego układu ramek. Kliknij zakładkę po lewej stronie lub na górze obszaru Zaznaczanie WierszKol; potem wpisz wysokość lub szerokość w polu Wartość.



3. Aby określić powierzchnię przypisywaną dla każdej ramki przez przeglądarkę, zaznacz wybraną opcję w menu Jednostki:
   Piksele Określa wielkość zaznaczonej kolumny lub wiersza jako wielkość absolutną. Opcja jest przeznaczona dla ramki, która powinna zachować swoje wymiary (np. pasek nawigacji). Ramki z rozmiarami określonym w pikselach zajmują powierzchnię przed ramkami z rozmiarami określonymi przez procent lub wartości względne. Najczęściej przypisuje się lewej ramce stałą szerokość wyrażoną w pikselach i wartość względną ramce po prawej stronie, co umożliwia prawej ramce rozciąganie i zajęcie pozostałej powierzchni.
   Uwaga: *Jeśli wszystkie szerokości są określone w pikselach, a użytkownik wyświetla układ ramek zbyt szerokich lub zbyt wąskich dla podanej szerokości, to wtedy ramki rozciągają się lub zwężają tak, by wypełnić dostępną powierzchnię. To samo odnosi się do wysokości określonych w pikselach. Oznacza to, że dobrze jest określić przynajmniej jeden wymiar w postaci względnej.*

   Procent Określa zasadę, że zaznaczona kolumna lub wiersz powinien stanowić procent ogólnej szerokości lub wysokości układu ramek. Ramki z jednostkami określonymi jako Procent zajmują powierzchnię po ramkach określonych przez Piksele, ale przed ramkami opisanymi przez wartości Względne.

   Względnie Przyjmuje, że zaznaczona kolumna lub wiersz zostanie umieszczony na powierzchni dostępnej po rozmieszczeniu ramek opisanych jak Piksele i Procent; pozostała powierzchnia jest dzielona proporcjonalnie pomiędzy ramki opisane przez wartość Relatywnie.
   Uwaga: *Po zaznaczeniu opcji Relatywnie z menu Jednostki, opis wpisany w polu Wartość znika; jeśli chcesz samodzielnie określić wartość liczbową, musisz ją ponownie wpisać. Jest tylko jeden wiersz lub kolumna opisana przez wartość Relatywnie, więc nie ma potrzeby wpisywania wartości, ponieważ i tak dany wiersz lub kolumna zajmie całą powierzchnię dostępną po rozmieszczeniu innych wierszy i kolumn. Aby zapewnić zgodność pomiędzy przeglądarkami, wpisz 1 w polu Wartość, co jest odpowiednikiem braku wartości.*

Do góry

Kontrolowanie zawartości ramki przy pomocy łączy

Aby użyć łącza w jednej ramce do otwarcia dokumentu w innej ramce, musisz określić cel dla tego łącza. Atrybut target łącza określa ramkę lub okno, w którym zostanie otwarta dołączona zawartość.

Na przykład, jeśli pasek nawigacji jest w lewej ramce, a przyłączony materiał ma być wyświetlany w ramce głównej zawartości po prawej stronie, to musisz określić nazwę ramki głównej zawartości jako cel dla każdego z łączy paska nawigacji. Kliknięcie łącza nawigacji pozwoli wtedy na otwarcie określonej zawartości w głównej ramce.

1. W widoku Projekt zaznacz tekst lub obiekt.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności w polu Łącze, w Inspektorze właściwości (Windows > Właściwości):
   - Kliknij ikonę folderu i zaznacz plik, do którego ma się odnosić łącze.
   - Przeciągnij ikonę Wskaż plik na panel Pliki i zaznacz plik, do którego ma się odnieść łącze.
3. W menu Cel, w Inspektorze właściwości, zaznacz ramkę lub okno, w którym będzie wyświetlany dołączony dokument.
   - _blank otwiera dołączony plik w oknie nowej przeglądarki, pozostawiając bieżące okno bez zmian.
   - _parent otwiera dołączony dokument w nadrzędnym układzie ramek ramki, w którym jest wyświetlane łącza, zastępując cały układ ramek.
   - _self otwiera łącze w ramce bieżącej, zastępując zawartość tej ramki.
   - _top otwiera dołączony dokument w oknie bieżącej przeglądarki, zastępując wszystkie ramki.

     Nazwy ramek są wyświetlane także w tym menu. Zaznacz nazwaną ramkę, aby otworzyć w niej dołączony dokument.

     Uwaga: *Nazwy ramek są wyświetlane tylko wtedy, gdy dokument jest edytowany w układzie ramek. Jeśli dokument jest edytowany w jego własnym oknie Dokumentu, to nazwy ramki nie są w wyświetlane w menu Cel. Jeśli dokument jest edytowany poza układem ramek,*

to możesz wpisać nazwę ramki docelowej w polu tekstowym Cel.

Jeśli tworzysz łącze ze stroną poza danym serwisem, używaj target="_top" lub target="_blank", które zapewnią, że strona nie będzie wyświetlana jako część danego serwisu.

Do góry

Przekazywanie zawartości przeglądarkom bez obsługi ramek

Program Dreamweaver umożliwia określenie zawartości wyświetlanej w przeglądarkach działających w oparciu o tekst oraz w starszych przeglądarkach graficznych, które nie obsługują ramek. Ta zawartość jest przechowywana w pliku układu ramek, wlana do znacznika noframes. Plik układu ramek pobrany przez przeglądarkę, która nie obsługuje ramek zostanie wyświetlony tylko w postaci zawartości umieszczonej w znaczniku noframes.

Uwaga: *Zawartość w obszarze noframes powinna być szersza od prostego komunikatu typu "Twoja przeglądarka wymaga aktualizacji do wersji obsługującej ramki." Niektórzy użytkownicy serwisu używają systemów, które nie pozwalają na wyświetlanie ramek.*

1. Wybierz polecenie Modyfikuj > Układ ramek > Edytuj zawartość bez ramek (noframes).

   Program Dreamweaver czyści widok Projekt, a w górnej części widoku Projekt pojawia się komunikat „Zawartość bez ramek (noframes)”.

2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - W oknie Dokumentu, wpisz lub wstaw zawartość tak, jak w zwykłym dokumencie.
   - Wybierz polecenie Okno > Inspektor kodu, wstaw kursor pomiędzy znacznikami body, wyświetlanymi w znacznikach noframes i wpisz kod HTML dla wybranej zawartości.
3. Wybierz powtórnie polecenie Modyfikuj > Układ ramek > Edytuj zawartość bez ramek (noframes), aby powrócić do zwykłego widoku dokumentu układu ramek.

Do góry

Stosowanie zachowań JavaScript do ramek

Istnieje kilka zachowań JavaScript i poleceń związanych z nawigacją, które są szczególnie odpowiednie dla ramek:

Ustaw tekst ramki Zastępuje zawartość i formatowanie danej ramki inną wybraną zawartością. Wybrana zawartość może zawierać dowolny ważny kod HTML. Operacja taka może być używana do dynamicznego wyświetlania informacji w ramce.

Przejdź do URL Otwiera nową stronę w bieżącym oknie lub określonej ramce. Operacja ta jest przeznaczona do zmiany zawartości dwóch lub więcej ramek jednym kliknięciem.

Wstaw menu przeskoku Określa listę menu łączy otwierających pliki w oknie przeglądarki po kliknięciu. Możesz też określić okno lub ramkę, w której będzie otwierany dokument.

Więcej informacji zawiera sekcja Dodawanie zachowań JavaScript.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Korzystanie z wizualnych pomocy do układu

Określanie miarek
Określanie linii pomocniczych układu
Używanie linii pomocniczych z szablonami
Używanie siatki układu
Korzystanie z obrazu-wzornika

Określanie miarek

Do góry

Miarki pomagają w odmierzaniu, organizacji i rozmieszczeniu układu. Elementy te mogą być wyświetlane w lewej i górnej części strony, a dostępnymi jednostkami są piksele, cale i centymetry.

- Aby włączyć lub wyłączyć miarki, wybierz polecenie Widok > Miarki > Pokaż.
- Aby zmienić punkt początkowy, przeciągnij ikonę punktu początkowego linijki (w lewym górnym narożniku widoku Projekt okna Dokument) w dowolnie wybrane miejsce strony.
- Aby przywrócić domyślne położenie punktu początkowego miarki, wybierz polecenie Widok > Miarki > Wyzeruj punkt początkowy.
- Aby zmienić jednostkę miary, wybierz polecenie Widok > Miarki, a potem zaznacz opcję Piksele, Cale lub Centymetry.

Określanie linii pomocniczych układu

Do góry

Linie pomocnicze są liniami przeciąganymi na dokument z miarek. Linie takie ułatwiają precyzyjne rozmieszczanie i wyrównywanie obiektów. Linie pomocnicze mogą też służyć do mierzenia elementów strony oraz odzwierciedlania foldów (widocznych obszarów) przeglądarek internetowych.

Aby ułatwić wyrównywanie elementów możesz przyciągać je do linii pomocniczych lub przyciągać linie pomocnicze do wybranych elementów. (Przyciąganie jest możliwe tylko w przypadku elementów rozmieszczonych bezwzględnie.) Linie pomocnicze mogą być blokowane dla uniknięcia przypadkowego przemieszczania.

Tworzenie poziomych lub pionowych linii pomocniczych

1. Przeciągnij linię z odpowiedniej miarki.
2. Umieść linię w oknie Dokumentu i zwolnij przycisk myszy (zmień położenie linii przy pomocy ponownego przeciągania).
   Uwaga: *Domyślnie, linie pomocnicze są określane poprzez bezwzględne miary wyrażone w pikselach (od górnego lub lewego boku dokumentu) i wyświetlane względem punku początkowego miarki. Aby opisać linię pomocniczą określeniem procentowym, wciśnij klawisz Shift podczas tworzenia lub przenoszenia linii pomocniczej.*

Wyświetlanie i ukrywanie linii pomocniczych

❖ Wybierz polecenie Widok > Linie pomocnicze > Pokaż linie pomocnicze.

Przyciąganie elementów do linii pomocniczych

- Aby przyciągnąć elementy do linii pomocniczych, wybierz polecenie Widok > Linie pomocnicze > Przyciągaj do linii pomocniczych.
- Aby przyciągnąć linie pomocnicze do elementów, wybierz polecenie Widok > Linie pomocnicze > Przyciągaj linie pomocnicze do elementów.
  Uwaga: *Podczas zmiany wielkości elementów (np. elementów umieszczonych bezwzględnie, czyli AP), tabel i obrazów, edytowane elementy są przyciągane do linii pomocniczych.*

Blokowanie lub odblokowywanie wszystkich linii pomocniczych

❖ Wybierz polecenie Widok > Linie pomocnicze > Blokuj linie pomocnicze.

Wyświetlanie i przenoszenie linii pomocniczych w określone miejsce

1. Aby wyświetlić położenie linii pomocniczej, wciśnij klawisz myszy po umieszczeniu na niej kursora.
2. Kliknij dwukrotnie linię pomocniczą.
3. W polu tekstowym Przesuń linię pomocniczą wpisz nowe położenie i kliknij OK.

Wyświetlanie odległości pomiędzy liniami pomocniczymi

❖ Wciśnij klawisz Control (Windows) lub Command (Macintosh) i umieść kursor w dowolnym miejscu pomiędzy dwiema liniami pomocniczymi.
Uwaga: *Jednostka miary jest taka sama, jak na miarce.*

Odzwierciedlanie foldu (widocznego obszaru) przeglądarki internetowej

❖ Wybierz polecenie Widok > Linie pomocnicze i zaznacz w menu predefiniowany rozmiar przeglądarki.

Usuwanie linii pomocniczej

❖ Przeciągnij linię pomocniczą poza dokument.

Zmiana ustawień linii pomocniczych

❖ Wybierz polecenie Widok > Linie pomocnicze > Edytuj linie pomocnicze, ustaw wybrane opcje i kliknij przycisk OK.

Kolor linii pomocniczych Określa kolor linii pomocniczych. Kliknij wybraną próbkę koloru i zaznacz kolor w próbniku kolorów lub wpisz określenie szesnastkowe w polu tekstowym.

Kolor odległości Określa kolor linii wyświetlanych dla opisania odległości po umieszczeniu kursora pomiędzy liniami pomocniczymi. Kliknij wybraną próbkę koloru i zaznacz kolor w próbniku kolorów lub wpisz określenie szesnastkowe w polu tekstowym.

Pokaż linie pomocnicze Wyświetla linie pomocnicze w widoku Projekt.

Przyciągaj do linii pomocniczych Przyciąga elementy strony do linii pomocniczych podczas przenoszenia tych elementów na stronie.

Zablokuj linie pomocnicze Blokuje linie pomocnicze w danym miejscu.

Przyciągaj linie pomocnicze do elementów Przyciąga linie pomocnicze do elementów na stronie podczas przeciągania tych linii pomocniczych.

Wyczyść wszystko Wyczyszcza wszystkie linie pomocnicze na stronie.

Używanie linii pomocniczych z szablonami

Do góry

Dodanie linii pomocniczych do szablonu Dreamweaver powoduje umieszczenie takich linii pomocniczych na każdym szablonie danego typu. Linie pomocnicze na szablonie są jednak traktowane jako edytowalne obszary, co oznacza możliwość ich zmian. Zmienione linie pomocnicze w szablonie są umieszczane w oryginalnym miejscu po każdym uaktualnieniu szablonu do jego wersji wyjściowej.

W szablonie można umieszczać własne linie pomocnicze. Linie pomocnicze dodawane w ten sposób nie są nadpisywane po uaktualnianiu szablonu do jego wersji wyjściowej.

Używanie siatki układu

Do góry

Siatka wyświetla system linii poziomych i pionowych w oknie Dokumentu. Jest to szczególnie przydatne przy dokładnym rozmieszczaniu obiektów. Elementy strony bezwzględnie umieszczone mogą być automatycznie przyciągane do siatki podczas przenoszenia, a siatka może być zmieniana lub edytowana poprzez zmianę zachowań związanych z przyciąganiem. Przyciąganie działa bez względu na widoczność siatki.

Wyświetlanie lub ukrywanie siatki

❖ Wybierz polecenie Widok > Siatka > Pokaż siatkę.

Włączanie lub wyłączanie przyciągania

❖ Wybierz polecenie Widok > Siatka > Przyciągaj do siatki.

Zmiana ustawień siatki

1. Wybierz polecenie Widok > Siatka > Ustawienia siatki.
2. Określi opcje i kliknij przycisk OK, aby zastosować wprowadzone zmiany.
   Color Określa kolor linii siatki. Kliknij wybraną próbkę koloru i zaznacz kolor w próbniku kolorów lub wpisz określenie szesnastkowe w polu tekstowym.

   Pokaż siatkę Wyświetla siatkę w widoku Projekt.

   Przyciągaj do siatki Przyciąga elementy strony do linii siatki.

   Odstępy Określa odległość pomiędzy liniami siatki. Wpisz wartość liczbową i wybierz z menu opcję Piksele, Cale lub Centymetry.

   Display Określa sposób wyświetlania linii siatki w postaci linii lub linii przerywanej.

   Uwaga: *Jeśli opcja Pokaż siatkę nie jest zaznaczona, to siatka nie będzie wyświetlana w dokumencie i wprowadzone zmiany nie będą widoczne.*

Korzystanie z obrazu-wzornika

Do góry

Obraz-wzornik może być używany jako pomoc przy odtwarzaniu projektu strony utworzonego w aplikacji typu Adobe Freehand lub Fireworks.

Obraz-wzornik to obraz JPEG, GIF lub PNG umieszczony w tle okna Dokumentu. Wybrany obraz może być ukryty, posiadać określony stopień krycia lub położenie.

Obraz-wzornik jest widoczny tylko w Dreamweaver i pozostaje niewidoczny w trakcie wyświetlania strony na przeglądarce. Jeśli obraz-wzornik jest widoczny, to prawdziwy obraz tła i kolor strony ni są widoczne w oknie Dokumentu; obraz i kolor tła będą ponownie widoczne podczas wyświetlania w przeglądarce.

Umieszczanie obrazu-wzornika w oknie Dokument

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz polecenie Widok > Obiekt-wzornik > Wczytaj.
   - Wybierz polecenie Modyfikuj > Właściwości strony i kliknij opcję Przeglądaj (obok pola tekstowego Obraz-wzornik).
2. W oknie dialogowym Wybierz źródło obrazu zaznacz plik obrazu i kliknij przycisk OK.
3. W oknie dialogowym Właściwości strony określ przezroczystość obrazu za pomocą suwaka Przezroczystość obrazu, a następnie kliknij przycisk OK.

   Aby wybrać inny obraz-wzornik lub zmienić przezroczystość bieżącego obrazu-wzornika, wybierz polecenie Modyfikuj > Właściwości strony.

Wyświetlanie lub ukrywanie obrazu-wzornika

❖ Wybierz polecenie Widok > Obiekt-wzornik > Pokaż.

Zmiana położenia obrazu-wzornika

❖ Wybierz polecenie Widok > Obraz-wzornik > Dostosuj położenie.

- Aby dokładnie określić położenie obrazu-wzornika, wpisz jego współrzędne w polach X i Y.
- Aby przesuwać obraz krokowo, co 1 piksel, używaj klawiszy ze strzałkami.
- Aby przesuwać obraz krokowo, co 5 pikseli, używaj klawiszy ze strzałkami z wciśniętym klawiszem Shift.

Zerowanie położenia obrazu-wzornika

❖ Wybierz polecenie Widok > Obraz-wzornik > Wyzeruj położenie.

Obraz-wzornik powraca do lewego górnego rogu okna Dokumentu (0,0).

Wyrównywanie obiektu-wzornika do zaznaczonego elementu

1. Zaznacz element w oknie Dokumentu.
2. Wybierz polecenie Widok > Obraz-wzornik > Wyrównaj do zaznaczenia.

   Lewy górny róg obrazu-wzornika jest wyrównany do lewego górnego rogu zaznaczonego elementu.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Posługiwanie się widgetami Spry (instrukcje ogólne)

Informacje o widgetach Spry
Widgety Spry: samouczki i zasoby
Wstawianie widgetu Spry
Zaznaczanie widgetu Spry
Edytowanie widgetu Spry
Nadawanie stylów widgetowi Spry
Pobieranie dodatkowych widgetów
Zmiana domyślnego folderu zasobów Spry

Informacje o widgetach Spry

Do góry

widget Spry to element strony, który wzbogaca interfejs użytkownika, zwiększając jego interaktywność. widget Spry składa się z następujących części:

Struktura widgetu Blok kodu HTML, który definiuje strukturalną budowę widgetu.
Zachowanie widgetu Kod JavaScript, który steruje reakcjami widgetu na zdarzenia inicjowane przez użytkownika.
Style widgetu Kod CSS, który definiuje wygląd widgetu.
Infrastruktura Spry obsługuje zbiór widgetów wielokrotnego użytku, zaprogramowanych za pomocą standardowego kodu HTML, CSS i JavaScript. Takie widgety można łatwo wstawiać - ich kod to najprostszy HTML i CSS - oraz nadawać im style. Zachowania dostępne w tej infrastrukturze to m. in. funkcje umożliwiające ukrywanie lub pokazywanie zawartości na stronie, zmianę wyglądu strony (np. kolorów), posługiwanie się poleceniami z menu itd.

Każdy widget w infrastrukturze Spry jest skojarzony z odrębnymi plikami CSS i JavaScript. Plik CSS zawiera wszystkie elementy niezbędne do zdefiniowania stylów widgetu. Plik JavaScript natomiast definiuje działanie widgetu. Gdy wstawiasz widget za pomocą interfejsu programu Dreamweaver, Dreamweaver automatycznie łączy te pliki z twoją stroną, zapewniając widgetowi definicje funkcji i stylów.

Pliki CSS i JavaScript skojarzone z danym widgetem noszą taką samą nazwę, jak ten widget. Można zatem z łatwością rozpoznać, które pliki należą do których widgetów. (Np. pliki skojarzone z widgetem Harmonijka noszą nazwy SpryHarmonijka.css i SpryHarmonijka.js). Gdy wstawiasz widget na zapisanej stronie, Dreamweaver tworzy w twoim serwisie katalog SpryAssets i zapisuje w nim odpowiednie pliki JavaScript i CSS.

Widgety Spry: samouczki i zasoby

Do góry

Poniższe zasoby elektroniczne zawierają dodatkowe informacje o dostosowywaniu widgetów Spry.

Przykłady widgetów Spry

Dostosowywanie pasków menu Spry w programie Dreamweaver

Widgety walidacyjne Spry (samouczek wideo)

Wstawianie widgetu Spry

Do góry

❖ Wybierz polecenie Wstaw > Spry i wybierz widget, który chcesz wstawić.
Gdy wstawisz widget, podczas zapisywania strony Dreamweaver automatycznie doda niezbędne pliki JavaScript i CSS infrastruktury Spry do twojego serwisu.

Uwaga: *widgety Spry możesz również wstawiać za pomocą kategorii Spry panelu Wstaw.*

Zaznaczanie widgetu Spry

Do góry

1. Przytrzymaj wskaźnik myszy nad widgetem, aż pojawi się niebieski kontur widgetu z zakładkami.
2. Kliknij zakładkę widgetu w jego lewym górnym rogu.

Edytowanie widgetu Spry

Do góry

❖ Zaznaczony widget można edytować za pomocą Inspektora właściwości (Okno > Właściwości).
Szczegółowe informacje o wprowadzaniu zmian w poszczególnych widgetach podano w sekcjach dotyczących tych widgetów.

Nadawanie stylów widgetowi Spry

Do góry

❖ Odszukaj odpowiedni plik CSS tego widgetu w folderze SpryAssets w twoim serwisie. Zmień ten kod CSS zgodnie z własnymi preferencjami.

Szczegółowe informacje o nadawaniu stylów poszczególnym widgetom podano w sekcjach dotyczących tych widgetów.

Styl widgetu Spry można również formatować, edytując style w panelu CSS, w taki sam sposób, jak dla każdego innego elementu strony, do którego zastosowano style.

Pobieranie dodatkowych widgetów

Do góry

Oprócz widgetów Spry instalowanych wraz z programem Dreamweaver istnieje jeszcze wiele innych widgetów, które można wykorzystać na stronach WWW. Serwis Adobe Exchange udostępnia widgety WWW opracowane przez innych profesjonalnych projektantów.

❖ Wybierz polecenie widgety internetowe z menu Rozszerz program Dreamweaver ⚙ ▾ na pasku aplikacji.

Przygotowany przez zespół inżynierów programu Dreamweaver film wideo, dotyczący posługiwania się widgetami internetowymi, jest dostępny pod adresem www.adobe.com/go/dw10widgets_pl.

Zmiana domyślnego folderu zasobów Spry

Do góry

Gdy wstawiasz widget Spry, zestaw danych lub efekt na zapisanej stronie, Dreamweaver tworzy w twoim serwisie katalog SpryAssets i zapisuje w nim odpowiednie pliki JavaScript i CSS. Jeśli wolisz zapisywać zasoby Spry gdzie indziej, to możesz zmienić domyślne położenie, w którym Dreamweaver przechowuje takie zasoby.

1. Wybierz polecenie Serwis > Zarządzaj serwisami.
2. Wybierz swój serwis w oknie dialogowym Zarządzaj serwisami i kliknij Edytuj.
3. W oknie dialogowym Konfiguracja serwisu rozwiń węzeł Ustawienia zaawansowane i wybierz kategorię Spry.
4. Wpisz ścieżkę do folderu, którego chcesz używać dla zasobów Spry, a następnie kliknij przycisk OK. Możesz również kliknąć ikonę folderu, aby odszukać pożądane miejsce.

Więcej tematów Pomocy

Podstawowe informacje o stylach CSS

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Posługiwanie się znacznikami DIV

Wstawianie i edytowanie znaczników DIV
Wyświetlanie bloków układu CSS
Praca z elementami AP

Do góry

Wstawianie i edytowanie znaczników DIV

Układ strony można tworzyć, ręcznie wstawiając znaczniki div i stosując do nich pozycjonujące style CSS. Znacznik div to znacznik definiujący logiczne podziały zawartości na stronie WWW. Za pomocą znaczników div można wyśrodkowywać bloki zawartości, tworzyć efekty szpalt, tworzyć różne obszary kolorów itd.

Jeżeli nie potrafisz używać znaczników div i stylów CSS do tworzenia stron WWW, to możesz stworzyć układ CSS na podstawie jednego z gotowych układów, dołączonych do programu Dreamweaver. Jeżeli natomiast nie lubisz posługiwać się CSS, ale umiesz korzystać z tabel, to możesz spróbować posłużyć się tabelami.

Uwaga: *Dreamweaver traktuje wszystkie znaczniki DIV o pozycji absolutnej jako elementy AP (elementy absolutnie pozycjonowane), nawet jeżeli nie zostały utworzone za pomocą narzędzia do rysowania bloków DIV AP.*

Wstawianie znaczników DIV

Za pomocą znaczników div można tworzyć bloki układu CSS i rozmieszczać je w dokumencie. Jest to przydatne, jeżeli do dokumentu jest już dołączony arkusz stylów CSS, który zawiera style pozycjonujące. Dreamweaver umożliwia szybkie wstawianie znacznika DIV i stosowanie do niego istniejących stylów.

1. Umieść punkt wstawiania w tym miejscu w oknie dokumentu, gdzie chcesz wstawić znacznik div.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz polecenie Wstaw > Obiekty układu > Znacznik DIV.
   - W kategorii Układ panelu Wstaw kliknij przycisk Wstaw znacznik DIV .
3. Ustaw dowolne spośród poniższych opcji:
   Wstaw Pozwala wybrać położenie znacznika div oraz nazwę znacznika (jeśli nie jest to nowy znacznik).

   Klasa Wyświetla styl klasowy, przypisany obecnie do znacznika. Jeżeli dołączysz arkusz stylów, to na liście pojawią się klasy zdefiniowane w tym arkuszu. Za pomocą tego wyskakującego menu można wybrać styl znacznika.

   ID Umożliwia zmianę nazwy, służącej do identyfikowania znacznika div. Jeżeli dołączysz arkusz stylów, to na liście pojawią się identyfikatory zdefiniowane w tym arkuszu. Identyfikatory bloków, które już istnieją w dokumencie, nie pojawiają się na liście.
   Uwaga: *Dreamweaver wyświetli ostrzeżenie, jeżeli wpiszesz taki sam identyfikator dla innego znacznika w dokumencie.*

   Nowa reguła CSS Pozwala otworzyć okno dialogowe Nowa reguła CSS.
4. Kliknij przycisk OK.

   Znacznik div ma w dokumencie postać pola z tekstem zastępczym. Gdy przesuniesz wskaźnik nad brzeg tego pola, Dreamweaver ją podświetli.

   Jeżeli znacznik div jest pozycjonowany absolutnie, to staje się elementem AP. (Znaczniki div, które nie są pozycjonowane absolutnie, można edytować).

Edytowanie znaczników DIV

Po wstawieniu znacznika div możesz nim manipulować i dodawać do niego zawartość.

Uwaga: *Znaczniki DIV o pozycjonowaniu absolutnym stają się elementami AP.*

Jeżeli przypiszesz krawędzie do znaczników div lub zaznaczysz opcję Kontury układu CSS, to bloki DIV będą miały widoczne krawędzie. (Opcja Kontury układu CSS w menu Widok > Pomoce wizualne jest domyślnie zaznaczona). Gdy przesuniesz wskaźnik nad znacznik div, Dreamweaver podświetli ten znacznik. Możesz zmienić kolor podświetlenia albo wyłączyć podświetlanie.

Po zaznaczeniu znacznika div możesz wyświetlić i edytować jego reguły w panelu Style CSS. Możesz również dodać zawartość do znacznika div, umieszczając po prostu punkt wstawiania wewnątrz znacznika div i wstawiając zawartość w taki sam sposób, jak w każdym innym miejscu na stronie.

Wyświetlanie i edytowanie reguł zastosowanych do znacznika DIV

1. Wykonaj jedną z następujących czynności, aby zaznaczyć znacznik div:

- Kliknij krawędź znacznika div.

  Położenie krawędzi wskazuje podświetlenie.

- Kliknij wewnątrz znacznika div i dwa razy naciśnij klawisze Control+A (Windows) lub Command+A (Macintosh).
- Kliknij wewnątrz znacznika div, a potem wybierz ten znacznik div z przybornika znaczników na dole okna dokumentu.

2. Jeżeli panel Style CSS nie jest widoczny, wybierz polecenie Okno > Style CSS, aby otworzyć ten panel.

   W panelu wyświetlone zostaną reguły, zastosowane do zaznaczonego znacznika div.

3. Wprowadź potrzebne zmiany.

Umieszczanie punktu wstawiania w znaczniku DIV w celu dodania zawartości
❖ Kliknij w dowolnym miejscu wewnątrz krawędzi znacznika.

Zmiana tekstu zastępczego w znaczniku DIV
❖ Zaznacz tekst i wpisz inny albo naciśnij klawisz Delete.
Uwaga: *Zawartość znaczników div dodaje się w taki sam sposób, jak zawartość strony.*

Zmiana koloru podświetlenia znaczników div

Gdy ustawisz wskaźnik nad brzegiem znacznika div w widoku Projekt, Dreamweaver podświetla krawędzie tego znacznika. W oknie dialogowym Preferencje można włączać lub wyłączać podświetlanie oraz zmieniać kolor podświetlenia.

1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Dreamweaver > Preferencje (Macintosh).
2. Na liście po lewej stronie wybierz pozycję Podświetlenie.
3. Wprowadź zmiany, a następnie kliknij OK:
   - Aby zmienić kolor podświetlania znaczników div, kliknij pole koloru Najazd, a potem wybierz kolor podświetlenia za pomocą próbnika kolorów (albo wpisz wartość koloru podświetlenia w systemie szesnastkowym w pole tekstowe).
   - Aby włączyć lub wyłączyć podświetlanie znaczników div, zaznacz lub wyłącz pole wyboru Pokaż obok opcji Najazd.

     Uwaga: *Te opcje dotyczą wszystkich obiektów, np. tabel, które Dreamweaver podświetla po najechaniu na nie wskaźnikiem myszy.*

Wyświetlanie bloków układu CSS

Do góry

Wizualizacja bloków układu CSS

Podczas pracy w widoku Projekt można wyświetlać wizualizację bloków układu CSS. Blok układu CSS to element strony HTML, który można umieścić w dowolnym miejscu na stronie. Mówiąc dokładniej, blok układu to znacznik div bez atrybutu display:inline albo jakikolwiek inny element strony z atrybutem display:block, position:absolute albo position:relative w deklaracji CSS. Poniżej podano kilka przykładów elementów, które stanowią bloki układu CSS w programie Dreamweaver:

- Znacznik div
- Obraz z pozycjonowaniem absolutnym albo względnym
- Znacznik a z przypisanym stylem display:block
- Akapit z pozycjonowaniem absolutnym albo względnym

Uwaga: *Do celów renderowania wizualnego, do bloków CSS nie zalicza się elementów z atrybutem 'inline' (czyli takich, które mieszczą się w wierszu tekstu) ani prostych elementów blokowych, takich jak akapity.*
Dreamweaver udostępnia kilka pomocy wizualnych do wyświetlania bloków układu CSS. Można np. włączyć kontury, tła i model blokowy dla bloków układu CSS na czas projektowania. Można również wyświetlać podpowiedzi, które podają właściwości wybranego bloku układu CSS, gdy umieścisz wskaźnik myszy nad tym blokiem.

Poniższa lista pomocy wizualnych dla bloków układu CSS opisuje poszczególne elementy, które wizualizuje Dreamweaver:

Kontury układu CSS Program wyświetla kontury wszystkich bloków układu CSS na stronie.
Tła układu CSS Program wyświetla tymczasowo przypisane kolory tła dla poszczególnych bloków układu CSS i ukrywa inne kolory tła czy obrazy, które byłyby normalnie wyświetlane na stronie.
Po włączeniu pomocy wizualnych do wyświetlania tła bloków układu CSS, Dreamweaver automatycznie przydziela każdemu blokowi układu CSS inny kolor tła. (Dreamweaver wybiera te kolory na podstawie algorytmu - nie można samodzielnie przypisywać kolorów). Przypisane kolory widocznie się różnią, co ułatwia rozróżnianie poszczególnych bloków układu CSS.

Układ CSS - model blokowy Wyświetla model blokowy (czyli odstępy od krawędzi i marginesy) wybranego bloku układu CSS.

Wyświetlanie bloków układu CSS

W razie potrzeby możesz włączać lub wyłączać pomoce wizualne układu CSS.

Wyświetlanie konturów bloków w układzie CSS
❖ Wybierz polecenie Widok > Pomoce wizualne > Kontury układu CSS.

Wyświetlanie tła bloków w układzie CSS
❖ Wybierz polecenie Widok > Pomoce wizualne > Tła układu CSS.

Wyświetlanie modelu blokowego dla układu CSS
❖ Wybierz polecenie Widok > Pomoce wizualne > Układ CSS - model blokowy.

Opcje pomocy wizualnych do układu CSS można również zmieniać za pomocą przycisku Pomoce wizualne na pasku narzędziowym Dokument.

Używanie pomocy wizualnych do elementów blokowych innych niż CSS

Za pomocą tymczasowego arkusza stylów (stosowanego tylko na czas projektowania) można wyświetlać tła, krawędzie czy model blokowy dla elementów, które normalnie nie są uznawane za bloki układu CSS. Najpierw trzeba utworzyć tymczasowy arkusz stylów, który przypisze atrybut display:block odpowiedniemu elementowi strony.

1. Utwórz zewnętrzny arkusz stylów: wybierz polecenie Plik > Nowy; w kolumnie Kategoria wybierz Podstawowa strona. W kolumnie Podstawowa strona wybierz CSS i kliknij Utwórz.
2. W nowym arkuszu stylów utwórz reguły, które przypiszą atrybut display:block do tych elementów strony, które chcesz wyświetlać jako bloki układu CSS.

   Np. jeżeli chcesz wyświetlać kolor tła dla akapitów i pozycji listy, utwórz arkusz stylów z następującymi regułami:

   ```
   p{
   display:block;
   }
   li{
   display:block;
   }
   ```
3. Zapisz plik.
4. Przejdź do widoku Projekt i otwórz stronę, do której chcesz dołączyć nowe style.
5. Wybierz polecenie Format > Style CSS > Podczas projektowania.
6. W oknie dialogowym Arkusze stylów podczas projektowania, kliknij przycisk Plus (+) nad polem tekstowym Pokazuj tylko podczas projektowania. Wybierz utworzony wcześniej arkusz stylów i kliknij przycisk OK.
7. kliknij przycisk OK, aby zamknąć okno dialogowe Arkusze stylów podczas projektowania.

   Arkusz stylów zostanie dołączony do dokumentu. W przypadku stylu utworzonego jak w poprzednim przykładzie, wszystkie akapity i pozycje listy byłyby formatowane atrybutem display:block, co pozwoliłoby włączać lub wyłączać pomoce wizualne bloków układu CSS dla tych elementów.

Do góry

Praca z elementami AP

Informacje o elementach AP w programie Dreamweaver

Element AP (element umieszczany bezwzględnie) to element strony HTML - znacznik div, albo dowolny inny znacznik - któremu przypisano położenie bezwzględne. Elementy AP mogą zawierać tekst, obrazy lub inną zawartość, którą można umieszczać w treści dokumentu HTML.

Program Dreamweaver umożliwia wykorzystanie elementów AP do tworzenia układu strony. Elementy AP można umieszczać na wierzchu lub pod spodem innych elementów AP, pokazywać jedne elementy AP, a ukrywać inne, a także przesuwać elementy AP po ekranie. W jednym elemencie AP możesz umieścić obraz-tło, a na wierzchu tego elementu ustawić kolejny element AP z przezroczystym tłem, zawierający tekst.

Elementami AP są zazwyczaj znaczniki DIV pozycjonowane absolutnie. (Są to elementy AP domyślnie wstawiane przez program Dreamweaver). Pamiętaj jednak, że możesz sklasyfikować dowolny element HTML (np. obraz) jako element AP, przypisując mu położenie absolutne. Panel Elementy AP wymienia wszystkie elementy AP (nie tylko znaczniki DIV pozycjonowane absolutnie).

Kod HTML elementów AP w postaci znaczników DIV

Dreamweaver tworzy elementy AP za pomocą znacznika div. Gdy rysujesz element AP za pomocą narzędzia Rysuj blok DIV AP, Dreamweaver wstawia do dokumentu znacznik div i nadaje mu wartość ID. Domyślnie, pierwszy narysowany blok DIV otrzymuje identyfikator apDiv1, następny apDiv2 itd. Później można zmienić nazwę bloku DIV AP na dowolną inną, posługując się panelem Elementy AP albo Inspektorem właściwości. Program Dreamweaver używa także kodu CSS osadzonego nagłówku dokumentu, aby ustawić położenie bloku DIV AP i przypisać każdemu blokowi precyzyjne wymiary.

Poniżej przedstawiono przykładowy kod HTML bloku DIV AP:

```
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1" />
```

```
<title>Sample AP Div Page</title>
<style type="text/css">
<!--
    #apDiv1 {
        position:absolute;
        left:62px;
        top:67px;
        width:421px;
        height:188px;
        z-index:1;
    }
-->
</style>
</head>
<body>
    <div id="apDiv1">
    </div>
</body>
</html>
```

Możesz zmieniać właściwości bloków DIV AP (oraz innych elementów AP) na stronie, np. współrzędne x i y, indeks Z (czyli kolejność układania) oraz widoczność.

Wstawianie bloku DIV AP

Dreamweaver umożliwia tworzenie i pozycjonowanie bloków DIV AP na stronie. Można także tworzyć zagnieżdżone bloki DIV AP.

Gdy wstawiasz blok DIV AP, to według ustawień domyślnych, Dreamweaver automatycznie wyświetla kontur tego bloku w widoku Projekt i podświetla blok, gdy przesuniesz nad niego wskaźnik. Pomoce wizualne, pokazujące kontury bloków DIV AP (lub dowolnego elementu AP) można wyłączyć: wyłącz opcje Kontury elementów AP oraz Kontury układu CSS w menu Widok > Pomoce wizualne. Możesz również włączyć tła i model pól dla elementów AP jako pomoc wizualną na czas projektowania.

Po utworzeniu bloku DIV AP, jego zawartość dodaje się, umieszczając po prostu punkt wstawiania w tym bloku. Następnie można dodać zawartość w taki sam sposób, jak na stronie.

Rysowanie jednego bloku DIV AP albo wielu bloków DIV AP jeden po drugim

1. W kategorii Układ panelu Wstaw kliknij przycisk Rysuj blok DIV AP .
2. Wykonaj jedną z następujących czynności w oknie dokumentu, w widoku Projekt:
   - Przeciągnij, aby narysować jeden blok DIV AP.
   - Przytrzymaj klawisz Control (Windows) albo Command (Macintosh) podczas przeciągania, by narysować wiele bloków DIV AP jeden za drugim.

     Możesz kontynuować rysowanie kolejnych bloków DIV AP tak długo, dopóki nie zwolnisz klawisza Control lub Command.

Wstawianie bloku DIV AP w określonym miejscu w dokumencie

❖ Umieść punkt wstawiania w oknie dokumentu i wybierz polecenie Wstaw > Obiekty układu > Blok DIV AP.

Uwaga: *Ta procedura umieszcza znacznik DIV AP w kliknięty miejscu w oknie dokumentu. Renderowanie graficzne tego bloku DIV AP może zatem wpływać na inne, otaczające go elementy strony (np. tekst).*

Umieszczanie punktu wstawiania w bloku DIV AP

❖ Kliknij w dowolnym miejscu wewnątrz krawędzi bloku DIV AP.

Krawędzie bloku DIV AP zostaną podświetlone i pojawi się uchwyt zaznaczenia, jednak sam blok DIV AP nie zostaje zaznaczony.

Pokazywanie krawędzi bloku DIV AP

❖ Wybierz polecenie Widok > Pomoce wizualne i opcję Kontury bloku DIV AP albo Kontury układu CSS.

Uwaga: *Zaznaczenie obu opcji na raz będzie miało taki sam efekt.*

Ukrywanie krawędzi bloku DIV AP

❖ Wybierz polecenie Widok > Pomoce wizualne i wyłącz zarówno opcję Kontury bloku DIV AP, jak i opcję Kontury układu CSS.

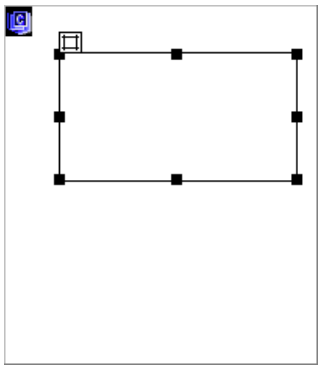
Posługiwanie się zagnieżdżonymi blokami DIV AP

Zagnieżdżony blok DIV AP to taki, którego kod znajduje się wewnątrz znaczników innego bloku DIV AP. Poniższy kod przedstawia przykład dwóch bloków DIV AP, które *nie są* zagnieżdżone oraz dwóch bloków DIV AP, które są zagnieżdżone:

```
<div id="apDiv1"></div>
```

```
<div id="apDiv2"></div>
<div id="apDiv3">
    <div id="apDiv4"></div>
</div>
```

Graficzna interpretacja dowolnego z tych zbiorów bloków DIV AP byłaby następująca:



W pierwszym zestawie znaczników DIV, jeden blok DIV znajduje się na stronie nad drugim. W drugim zestawie, blok apDiv4 znajduje się tak naprawdę wewnątrz bloku apDiv3. (Kolejność układania bloków DIV AP można zmieniać za pomocą panelu Element AP).

Zagnieżdżanie wykorzystuje się często w celu zgrupowania ze sobą bloków DIV AP. Zagnieżdżony blok DIV AP przesuwa się wraz z macierzystym blokiem DIV AP i można ustawić dla niego dziedziczenie widoczności po elemencie macierzystym.

Możesz włączyć opcję Zagnieżdżanie, aby automatycznie zagnieżdżać bloki, gdy zaczniesz rysować blok DIV AP wewnątrz innego bloku DIV AP. Aby narysować blok wewnątrz bloku DIV AP lub nad innym blokiem DIV AP, musisz także wyłączyć opcję Zapobiegaj nakładaniu.

Rysowanie zagnieżdżonego bloku DIV AP

1. Upewnij się, że w panelu Elementy AP (Okno > Elementy AP) wyłączono opcję Zapobiegaj nakładaniu.
2. W kategorii Układ panelu Wstaw kliknij przycisk Rysuj blok DIV AP.
3. Przejdź do widoku Projekt i przeciągnij w oknie dokumentu, tak aby narysować blok DIV AP wewnątrz istniejącego bloku DIV AP.

   Jeżeli w preferencjach elementów AP wyłączono opcję Zagnieżdżanie, przytrzymaj klawisz Alt (Windows) lub Option (Macintosh) i przeciągnij, aby zagnieździć blok DIV AP wewnątrz istniejącego bloku DIV AP.

   Zagnieżdżone bloki DIV AP mogą być różnie wyświetlane w różnych przeglądarkach. Tworząc zagnieżdżone bloki DIV AP, podczas projektowania często sprawdzaj ich wygląd w różnych przeglądarkach.

Wstawianie zagnieżdżonego bloku DIV AP

1. Upewnij się, że opcja Zapobiegaj nakładaniu jest wyłączona.
2. Umieść punkt wstawiania wewnątrz istniejącego bloku DIV AP w oknie dokumentu (w widoku Projekt), a następnie wybierz polecenie Wstaw > Obiekty układu > Bloki DIV AP.

Automatyczne zagnieżdżanie bloków DIV AP podczas rysowania jednego bloku w drugim

❖ Zaznacz opcję zagnieżdżanie w kategorii preferencji Elementy AP.

Wyświetlanie lub ustawianie preferencji elementów AP

Kategoria Elementy AP w oknie dialogowym Preferencje służy do określania domyślnych ustawień nowo tworzonych elementów AP.

1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Dreamweaver > Preferencje (Macintosh).
2. Z listy Kategoria po lewej stronie wybierz Elementy AP. Ustaw dowolne spośród poniższych opcji, a następnie kliknij przycisk OK:
   Widoczność Określa, czy elementy AP są domyślnie widoczne. Dostępne opcje to domyślnie, odziedzicz, widoczny i ukryty.

   Width i Height Określ domyślną szerokość i wysokość (w pikselach) elementów AP, które są tworzone za pomocą polecenia Wstaw > Obiekty układu > Blok DIV AP.

   Kolor tła Określa domyślny kolor tła. Wybierz kolor z próbnika kolorów.

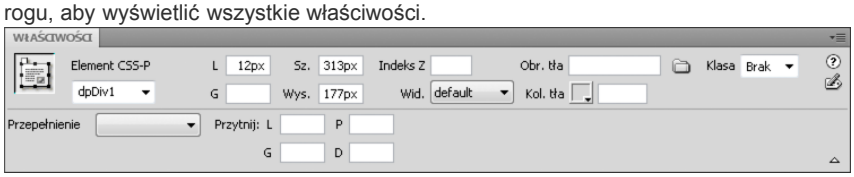
   Background Image Określa domyślny obraz w tle. Kliknij Przeglądaj, aby wskazać plik graficzny na twoim komputerze.

   Zagnieżdżanie: Zagnieżdżaj przy tworzeniu wewnątrz elementu DIV AP Określa, czy blok DIV AP rysowany od punktu mieszczącego się wewnątrz granic istniejącego bloku DIV AP ma być blokiem zagnieżdżonym. Jeśli chcesz tymczasowo zmienić to ustawienie podczas rysowania bloku DIV AP, przytrzymaj klawisz Alt (Windows) lub Option (Macintosh).

Wyświetlanie lub ustawianie właściwości jednego elementu AP

Po zaznaczeniu elementu AP, Inspektor właściwości wyświetli właściwości tego elementu.

1. Zaznacz element AP.
2. Przejdź do Inspektora właściwości (Okno > Właściwości). Jeżeli Inspektor nie jest rozwinięty, kliknij strzałkę rozwijania w prawym dolnym rogu, aby wyświetlić wszystkie właściwości.



3. Ustaw dowolne spośród poniższych opcji:
   Element CSS-P Określa identyfikator (atrybut ID) zaznaczonego elementu AP. ID identyfikuje element AP w panelu Elementy AP oraz w kodzie JavaScript.
   Używaj tylko standardowych znaków alfanumerycznych; nie używaj znaków specjalnych, takich jak spacje, dywizy, ukośniki czy kropki. Każdy element AP musi mieć własny, niepowtarzalny identyfikator.
   Uwaga: *Inspektor właściwości CSS-P przedstawia te same opcje dla elementów pozycjonowanych względnie.*

   L i G (lewy i górny) Określa położenie lewego górnego rogu elementu AP względem lewego górnego rogu strony albo elementu macierzystego, jeżeli element AP jest zagnieżdżony.

   Sz. i Wys. Określają szerokość i wysokość elementu AP.
   Uwaga: *Jeżeli zawartość elementu AP przekroczy zadany rozmiar, to dolny brzeg elementu AP (widoczny w widoku Projekt w programie Dreamweaver) rozciągnie się, aby pomieścić całą zawartość. (W przeglądarce dolny brzeg elementu AP nie będzie się rozciągać, jeżeli właściwość przepełnienia (OVERFLOW) nie została ustawiona na wartość 'widoczne').*

   Domyślnymi jednostkami określania położenia i rozmiaru są piksele (px). Możesz również używać następujących jednostek: pc (pica), pk (punkty), cale, mm (milimetry), cm (centymetry) lub % (procent danej wartości ustawionej dla elementu macierzystego elementu AP). Skróty muszą znaleźć się bezpośrednio za wartością, bez spacji: np. 3mm oznacza 3 milimetry.

   Z-Index Określa indeks Z, czyli kolejność układania elementu AP.

   W przeglądarce, elementy AP o wyższym indeksie Z są wyświetlane na wierzchu elementów AP o niższym indeksie. Wartości te mogą być dodatnie lub ujemne. Zamiast wpisywać konkretne wartości indeksu Z, łatwiej jest zmienić kolejność układania elementów AP za pomocą panelu Elementy AP.

   Wid Określa, czy element AP jest początkowo widoczny, czy nie. Wybierz dowolne spośród następujących opcji:

   - Opcja 'Domyślnie' powoduje, że właściwość widoczności nie będzie określana. Gdy nie określono widoczności, większość przeglądarek przyjmuje wartość 'Odziedzicz'.
   - Opcja 'Odziedzicz' używa wartości widoczności z elementu macierzystego.
   - Opcja 'Widoczny' powoduje, że zawartość elementu AP będzie wyświetlana niezależnie od wartości ustawionej dla jego elementu macierzystego.
   - Opcja 'Ukryty' powoduje, że zawartość elementu AP nie będzie wyświetlana niezależnie od wartości ustawionej dla jego elementu macierzystego.

     Za pomocą języka skryptów, np. JavaScript, można sterować właściwością widoczności i dynamicznie wyświetlać zawartość elementów AP.

   Obraz w tle Określa obraz jako tło dla elementu AP.

   Kliknij ikonę folderu, aby przejść do pliku graficznego i wybrać go.

   Kolor tła Określa kolor tła dla elementu AP.

   Jeśli chcesz, aby tło było przezroczyste, pozostaw tę opcję pustą.

   Klasa Określa klasę CSS, służącą do nadawania stylu temu elementowi AP.

   Overflow Steruje wyświetlaniem elementów AP w przeglądarce w sytuacji, gdy zawartość elementu AP przekroczy jego zdefiniowany rozmiar.

   Opcja 'Widoczne' określa, że nadmiarowa zawartość ma się pojawiać w elemencie AP. W rezultacie element AP rozciąga się, aby pomieścić zawartość. Opcja 'Ukryte' określa, że nadmiarowa zawartość nie będzie wyświetlana w przeglądarce. Opcja 'Przewijaj' wskazuje, że przeglądarka ma dodać paski przewijania do elementu AP, niezależnie od tego, czy są potrzebne, czy nie. Opcja 'Auto' powoduje, że przeglądarka doda paski przewijania dla elementu AP tylko w razie potrzeby (czyli wtedy, gdy zawartość elementu AP przekroczy jego granice).

   Uwaga: *Opcja overflow nie jest jednolicie obsługiwana we wszystkich przeglądarkach.*

   Przytnij Określa widoczny obszar elementu AP.

   Podaj lewą, górną, prawą i dolną współrzędną, aby zdefiniować prostokąt w układzie współrzędnych elementu AP (licząc od jego lewego górnego rogu). Element AP zostanie "przycięty" tak, że widoczny będzie tylko zdefiniowany prostokąt. Np. aby zawartość elementu AP była niewidoczna z wyjątkiem prostokąta o szerokości 50 pikseli, a wysokości 75 pikseli w lewym górnym rogu elementu, zdefiniuj współrzędne: L na 0, G na 0, P na 50 i D na 75.

Uwaga: *Chociaż specyfikacja CSS podaje różne składnie właściwości CLIP, program Dreamweaver interpretuje przycinanie w taki sposób, jak większość przeglądarek.*

4. Po wpisaniu wartości w polu tekstowym, wciśnij klawisz Tab lub Enter (Windows) lub Return (Macintosh) i zastosuj wybraną wartość.

Wyświetlanie lub ustawianie właściwości wielu elementów AP

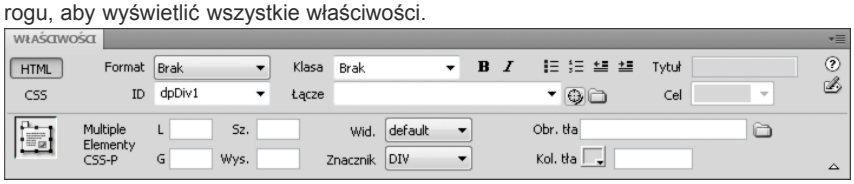
Gdy zaznaczysz dwa lub więcej elementów AP, Inspektor właściwości będzie wyświetlać właściwości tekstowe i podzbiór wszystkich właściwości elementu AP, co pozwala modyfikować kilka elementów AP na raz.

Zaznaczanie wielu elementów AP

❖ Przytrzymaj klawisz Shift, gdy zaznaczasz elementy AP.

Wyświetlanie i ustawianie właściwości dla wielu elementów AP

1. Zaznacz wiele elementów AP.
2. Przejdź do Inspektora właściwości (Okno > Właściwości). Jeżeli Inspektor nie jest rozwinięty, kliknij strzałkę rozwijania w prawym dolnym rogu, aby wyświetlić wszystkie właściwości.



3. Ustaw dowolne z poniższych właściwości dla wielu elementów AP:
   L i G (lewy i górny) Określa położenie lewych górnych rogów elementów AP względem lewego górnego rogu strony albo elementu macierzystego AP, jeżeli elementy są zagnieżdżone.

   Sz. i Wys. Określają szerokość i wysokość elementów AP.
   Uwaga: *Jeżeli zawartość jednego z elementów AP przekroczy zadany rozmiar, to dolny brzeg tego elementu AP (widoczny w widoku Projekt w programie Dreamweaver) rozciągnie się, aby pomieścić całą zawartość. (W przeglądarce dolny brzeg elementu AP nie będzie się rozciągać, jeżeli właściwość przepełnienia (OVERFLOW) nie została ustawiona na wartość 'widoczne').*

   Domyślnymi jednostkami określania położenia i rozmiaru są piksele (px). Możesz również używać następujących jednostek: pc (pica), pk (punkty), cale, mm (milimetry), cm (centymetry) lub % (procent danej wartości ustawionej dla elementu macierzystego elementu AP). Skróty muszą znaleźć się bezpośrednio za wartością, bez spacji: np. 3mm oznacza 3 milimetry.

   Wid Określa, czy elementy AP są początkowo widoczne, czy nie. Wybierz dowolne spośród następujących opcji:

   - Opcja 'Domyślnie' powoduje, że właściwość widoczności nie będzie określana. Gdy nie określono widoczności, większość przeglądarek przyjmuje wartość 'Odziedzicz'.
   - Opcja 'Odziedzicz' używa wartości widoczności z elementu macierzystego.
   - Opcja 'Widoczny' powoduje, że zawartość elementów AP będzie wyświetlana niezależnie od wartości ustawionej dla ich elementu macierzystego.
   - Opcja 'Ukryty' powoduje, że zawartość elementu AP nie będzie wyświetlana niezależnie od wartości ustawionej dla jego elementu macierzystego.

     Za pomocą języka skryptów, np. JavaScript, można sterować właściwością widoczności i dynamicznie wyświetlać zawartość elementów AP.

   Znacznik Określa znacznik CSS, użyty do zdefiniowania elementów AP.

   Obraz w tle Określa obraz jako tło dla elementów AP.

   Kliknij ikonę folderu, aby przejść do pliku graficznego i wybrać go.

   Kolor tła Określa kolor tła dla elementów AP. Jeśli chcesz, aby tło było przezroczyste, pozostaw tę opcję pustą.

4. Po wpisaniu wartości w polu tekstowym, wciśnij klawisz Tab lub Enter (Windows) lub Return (Macintosh) i zastosuj wybraną wartość.

Omówienie panelu Elementy AP

Panel Elementy AP (Okno > Elementy AP) służy do zarządzania elementami AP w dokumencie. Za pomocą panelu Elementy AP można włączyć zapobieganie nakładaniu się bloków, zmieniać widoczność elementów AP, zagnieżdżać elementy lub układać je kolejno nad sobą, a także zaznaczać jeden lub wiele elementów AP.

Uwaga: *Element AP to element strony HTML w programie Dreamweaver - znacznik div, albo dowolny inny znacznik - któremu przypisano położenie bezwzględne. Panel Elementy AP nie wyświetla elementów pozycjonowanych względnie.*

Elementy AP są wyświetlane w postaci wykazu nazw, ułożonego według wartości indeksu Z. Domyślnie, element AP, który został utworzony jako pierwszy (ma indeks Z równy 1) znajduje się na dole listy, a najnowszy element AP - na początku listy. Można jednak zmieniać wartość indeksu Z elementu AP, zmieniając jego położenie w kolejności układania. Np. jeżeli utworzysz osiem elementów AP i chcesz przenieść czwarty element AP na wierzch, to możesz mu przypisać indeks Z wyższy od innych elementów.

Zaznaczanie elementów AP

Możesz zaznaczać pojedynczy element AP lub wiele takich elementów, aby nimi manipulować lub zmieniać ich właściwości.

Zaznaczanie elementu AP w panelu Elementy AP

❖ Otwórz panel Elementy AP (Okno > Elementy AP) i kliknij nazwę elementu AP w panelu.

Zaznaczanie elementu AP w oknie dokumentu

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij uchwyt zaznaczenia elementu AP.

  Jeżeli nie widać uchwytu zaznaczenia, kliknij w dowolnym miejscu wewnątrz elementu AP, aby wyświetlić uchwyt.
- Kliknij krawędź elementu AP.
- Kliknij przytrzymując klawisze Control+Shift (Windows) lub klawisze Command+Shift (Mac OS) wewnątrz elementu AP.
- Kliknij wewnątrz elementu AP i naciśnij klawisze Control+A (Windows) lub Command+A (Macintosh), aby zaznaczyć zawartość elementu AP. Ponownie naciśnij Control+A lub Command+A, aby zaznaczyć sam element AP.
- Kliknij wewnątrz elementu AP i zaznacz jego znacznik w przyborniku znaczników.

Zaznaczanie wielu elementów AP

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Otwórz panel Elementy AP (Okno > Elementy AP). Przytrzymaj klawisz Shift i kliknij nazwy dwóch lub więcej elementów AP w panelu.
- W oknie dokumentu: przytrzymaj klawisz Shift i klikaj wewnątrz elementów AP albo na ich krawędziach.

Zmiana kolejności układania elementów AP

Kolejność układania elementów AP można zmieniać za pomocą Inspektora właściwości albo panelu Elementy AP. Element AP na początku listy w panelu Elementy AP znajduje się na górze w kolejności układania. Jest wyświetlany na wierzchu innych elementów AP.

W kodzie HTML, kolejność układania, czyli właściwość indeks Z elementów AP, określa kolejność ich rysowania w przeglądarce. Im wyższy indeks Z elementu AP, tym wyżej ten element się znajduje w kolejności układania. (Na przykład element o indeksie Z równym 4 będzie wyświetlany na wierzchu elementu o indeksie Z równym 3. Najniższy element w porządku układania ma zawsze indeks 1). Wartość indeksu Z poszczególnych elementów AP można zmieniać za pomocą panelu Elementy AP albo Inspektora właściwości.

Zmiana kolejności układania elementów AP za pomocą panelu Elementy AP

1. Wybierz polecenie Okno > Elementy AP, aby otworzyć panel Elementy AP.
2. Dwukrotnie kliknij numer indeksu Z obok elementu AP, którego indeks chcesz zmienić.
3. Zmieć numer indeksu i naciśnij klawisz Return/Enter.
   - Jeśli chcesz przenieść element AP w górę w kolejności układania, wpisz wyższą liczbę.
   - Jeśli chcesz przenieść element AP w dół w kolejności układania, wpisz niższą liczbę.

Zmiana kolejności układania elementów AP za pomocą Inspektora właściwości

1. Wybierz polecenie Okno > Elementy AP, aby otworzyć panel Elementy AP i sprawdzić istniejącą kolejność układania.
2. Zaznacz element AP, którego indeks chcesz zmienić, w panelu Elementy AP lub w oknie dokumentu.
3. Przejdź do Inspektora właściwości (Okno > Właściwości) i wpisz liczbę w pole tekstowe Indeks Z.
   - Jeśli chcesz przenieść element AP w górę w kolejności układania, wpisz wyższą liczbę.
   - Jeśli chcesz przenieść element AP w dół w kolejności układania, wpisz niższą liczbę.

Pokazywanie i ukrywanie elementów AP

Pracując nad dokumentem, możesz posłużyć się panelem Elementy AP, aby ręcznie wyświetlać lub ukrywać elementy pozycjonowane absolutnie. Pozwala to sprawdzić, jak strona będzie wyglądała w różnych okolicznościach.

Uwaga: *Zaznaczony w danym momencie element AP zawsze staje się widoczny i jest wyświetlany na wierzchu wszystkich innych elementów AP.*

Zmiana widoczności elementu AP

1. Wybierz polecenie Okno > Elementy AP, aby otworzyć panel Elementy AP.
2. Kliknij ikonę oka obok elementu AP, aby zmienić jego widoczność.
   - Otwarte oko oznacza, że element AP jest widoczny.
   - Zamknięte oko oznacza, że element AP jest niewidoczny.

- Jeżeli ikony oka nie ma, to na ogół taki element AP dziedziczy widoczność ze swojego elementu macierzystego. (Gdy elementy AP nie są zagnieżdżone, ich elementem macierzystym jest sekcja BODY dokumentu, która jest zawsze widoczna).

  Ikona oka nie pojawia się również, gdy nie określono widoczności (w Inspektorze właściwości takiemu stanowi odpowiada opcja widoczności 'Domyślne').

Zmiana widoczności wszystkich elementów AP jednocześnie

❖ Przejdź do panelu Elementy AP (Okno > Elementy AP) i kliknij ikonę oka w nagłówku kolumny ikon.

Uwaga: *Ta procedura pozwala ustawić widoczność lub niewidoczność wszystkich elementów AP, ale nie umożliwia ustawiania dziedziczenia.*

Zmiana rozmiarów elementów AP

Możesz zmieniać rozmiar poszczególnych elementów AP, albo wielu na raz, aby nadać im tę samą szerokość i wysokość.

Jeżeli włączona jest opcja Zapobiegaj nakładaniu, to nie można będzie zmienić rozmiarów elementu AP w taki sposób, że nakładałby się on na inny element AP.

Zmiana rozmiarów elementu AP

1. Przejdź do widoku Projekt i zaznacz element AP.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności, aby zmienić rozmiary elementu AP:
   - Aby zmienić rozmiar przez przeciąganie, przeciągnij jeden z uchwytów zmiany rozmiaru na elemencie AP.
   - Aby zmienić rozmiar o jeden piksel na raz, przytrzymaj klawisz Control (Windows) lub Command (Macintosh) i naciskaj klawisz strzałki.

     Klawisze strzałek przesuwają prawą albo dolną krawędź elementu AP. Korzystając z tej techniki, nie można zmieniać rozmiarów na górnej czy lewej krawędzi.
   - Aby zmienić rozmiar z przyciąganiem do siatki, przytrzymaj klawisz Shift-Control (Windows) lub Shift-Command (Macintosh) i naciskaj klawisz strzałki.
   - Przejdź do Inspektora właściwości (Okno > Właściwości) i wpisz wartości w pola Sz. i Wys.

     Zmiana rozmiaru elementu AP polega na zmianie szerokości i wysokości tego elementu. Nie definiuje, jaka część zawartości tego elementu będzie widoczna. Region widoczny w obrębie elementu AP możesz zdefiniować w preferencjach.

Zmiana rozmiarów wielu elementów AP jednocześnie

1. Przejdź do widoku Projekt. Zaznacz przynajmniej dwa elementy AP.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz polecenie Modyfikuj > Ułóż > Taka sama szerokość lub Modyfikuj > Ułóż > Taka sama wysokość.

     Elementy AP zaznaczone na początku zmienią rozmiary tak, aby miały tę samą wysokość lub szerokość, co element AP zaznaczony na końcu.
   - Przejdź do Inspektora właściwości (Okno > Właściwości). W sekcji Wiele elementów CSS-P wpisz szerokość i wysokość.

     Wartości te zostaną zastosowane do wszystkich zaznaczonych elementów AP.

Przenoszenie elementów AP

Elementy AP można przenosić w widoku Projekt w zasadzie w ten sam sposób, co obiekty w większości prostych aplikacji graficznych.

Jeżeli włączona jest opcja Zapobiegaj nakładaniu, to nie można będzie przenieść elementu AP w taki sposób, że nakładałby się on na inny element AP.

1. Przejdź do widoku Projekt. Zaznacz jeden lub wiele elementów AP.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby przenieść elementy przez przeciąganie, przeciągnij uchwyt zaznaczenia elementu AP zaznaczonego na samym końcu (podświetlony na czarno).
   - Aby przenieść o jeden piksel na raz, użyj klawiszy strzałek.

     Aby przenieść element AP o bieżący skok przyciągania do siatki, przytrzymaj klawisz Shift i przyciskaj klawisze strzałek.

Wyrównywanie elementów AP

Za pomocą poleceń do wyrównywania elementów AP można wyrównywać elementy do krawędzi elementu AP zaznaczonego na samym końcu.

Gdy wyrównuje się elementy AP, niezaznaczone elementy potomne AP również mogą się przesunąć, gdyż ich element macierzysty został zaznaczony i przesunął się. Aby tego uniknąć, nie używaj zagnieżdżonych elementów AP.

1. Przejdź do widoku Projekt i zaznacz element AP.
2. Wybierz polecenie Modyfikuj > Ułóż, a następnie wybierz opcję wyrównania.

Jeżeli wybierzesz np. opcję Góra, to wszystkie elementy AP przesuną się w taki sposób, że ich górne krawędzi będą na tej samej pozycji w pionie, co górna krawędź ostatniego z zaznaczonych elementów AP (wyróżnionego na czarno).

Konwertowanie elementów AP na tabele

Niektórzy projektanci stron WWW wolą posługiwać się elementami AP niż tworzyć układ za pomocą tabel. Dreamweaver umożliwia tworzenie układu za pomocą elementów AP. Potem, jeżeli chcesz, możesz przekonwertować je na tabele. Konwersja elementów AP na tabele może być konieczna np. w sytuacji, gdy trzeba zapewnić obsługę przeglądarek starszych niż wersja 4.0. Jednak stanowczo odradza się konwertowanie elementów AP na tabele, ponieważ może to powodować powstawanie wielkiej liczby pustych komórek, nie mówiąc już o niepotrzebnie rozrośniętym kodzie strony. Jeśli potrzebna jest strona z układem w tabelach, to najlepiej utworzyć ją za pomocą standardowych narzędzi do tworzenia układu tabelowego, dostępnych w programie Dreamweaver.

Konwersję między elementami AP a tabelami i z powrotem możesz przeprowadzać wiele razy, aby dostosować układ i zoptymalizować projekt strony. (Jednak gdy konwertujesz tabelę z powrotem na elementy AP, to Dreamweaver konwertuje ją na bloki DIV AP, niezależnie od tego, jakich elementów AP używano na stronie przed konwersją na tabele). Nie można przekonwertować tylko wskazanej tabeli czy elementu AP na stronie; konwersja obejmuje zawsze wszystkie elementy AP albo tabele na całej stronie.

Uwaga: *W szablonie albo w dokumencie, do którego zastosowano szablon, nie można konwertować elementów AP na tabele ani tabel na bloki DIV AP. Możesz natomiast utworzyć układ w dokumencie, który nie jest szablonem i przekonwertować go, zanim zapiszesz dokument jako szablon.*

Konwertowanie między elementami AP a tabelami

Możesz utworzyć układ za pomocą elementów AP, a potem przekonwertować te elementy AP na tabele, tak aby można było oglądać ten układ w starszych przeglądarkach.

Zanim przekonwertujesz układ na tabele, sprawdź, czy elementy AP nie nakładają się na siebie. Upewnij się też, że pracujesz w trybie standardowym (Widok > Tryb tabeli > Tryb standardowy).

Konwertowanie elementów AP na tabele

1. Wybierz polecenie Modyfikuj > Konwertuj > Elementy DIV AP na tabelę.
2. Określ dowolne spośród następujących opcji i kliknij przycisk OK:
   Najdokładniejsze Tworzy komórkę dla każdego elementu AP oraz dodatkowe komórki, niezbędne do zachowania odstępów między elementami AP.

   Najmniejsze: Zwiń puste komórki Określa, że brzegi elementów AP mają zostać wyrównane, jeżeli znajdują się one w odległości wskazanej liczbą pikseli.

   Jeżeli wybierzesz tę opcję, to wynikowa tabela będzie zawierać mniej wierszy i kolumn, ale może nie odzwierciedlać dokładnie układu.

   Użyj przezroczystych GIF-ów Wypełnia ostatni wiersz tabeli przezroczystymi GIF-ami. Gwarantuje to wyświetlanie kolumn tabeli z taką samą szerokością we wszystkich przeglądarkach.

   Gdy ta opcja jest włączona, nie można edytować wynikowej tabeli przez przeciąganie kolumn. Gdy ta opcja jest wyłączona, wynikowa tabela nie będzie zawierać przezroczystych GIF-ów, ale różne przeglądarki mogą wyświetlać różne szerokości kolumn.

   Wyśrodkuj na stronie Wyśrodkowuje wynikową tabelę na stronie. Gdy ta opcja jest wyłączona, tabela zaczyna się przy lewej krawędzi strony.

Konwertowanie tabel na elementy DIV AP

1. Wybierz polecenie Modyfikuj > Konwertuj > Tabele na elementy DIV AP.
2. Określ dowolne spośród następujących opcji i kliknij przycisk OK:
   Zapobiegaj nakładaniu się elementów AP Ogranicza pozycje elementów AP podczas ich tworzenia, przesuwania i zmiany rozmiaru w taki sposób, aby się nie nakładały.

   Pokaż panel Elementy AP Wyświetla panel Elementy AP.

   Pokaż siatkę i Przyciągaj do siatki Umożliwia pozycjonowanie elementów AP za pomocą siatki.

   Tabele zostaną przekonwertowane na elementy DIV AP. Puste komórki nie są konwertowane na elementy AP, chyba że mają kolor tła.

   Uwaga: *Elementy strony, które znajdowały się poza tabelami, zostaną również umieszczone w blokach DIV AP.*

Zapobieganie nakładaniu się elementów AP

Komórki tabeli nie mogą się na siebie nakładać, zatem program Dreamweaver nie może utworzyć tabeli z nakładających się elementów AP. Jeżeli zamierzasz przekonwertować elementy AP w dokumencie na tabele, użyj opcji Zapobiegaj nakładaniu, aby ograniczyć ruchy i położenia elementów AP w taki sposób, by nie mogły się nakładać.

Gdy ta opcja jest włączona, nie można utworzyć elementu AP nad istniejącym elementem AP, ani przenieść go nad istniejący element AP czy zmienić jego rozmiaru tak, aby znalazł się nad istniejącym elementem. Nie można też zagnieździć elementu AP w istniejącym elemencie AP. Jeżeli opcję tę włączysz już po utworzeniu nakładających się elementów AP, przeciągnij taki nakładający się element, aby odsunąć go od innych elementów AP. Dreamweaver nie naprawia automatycznie istniejących nałożeń między elementami AP na stronie, gdy włączysz opcję Zapobiegaj

nakładaniu się elementów AP.

Gdy włączona jest ta opcja i opcja przyciągania, element AP nie będzie przyciągany do siatki, jeżeli miałoby to spowodować nałożenie się elementów AP. W takiej sytuacji, zostanie przyciągnięty do brzegu najbliższego elementu AP.

Uwaga: *Niektóre działania umożliwiają nałożenie na siebie elementów AP nawet wtedy, gdy włączona jest opcja Zapobiegaj nakładaniu. Jeżeli wstawisz element AP za pomocą menu Wstaw, wpiszesz liczby w Inspektorze właściwości albo zmienisz położenie elementów AP, edytując kod HTML, możesz spowodować nałożenie się lub zagnieżdżenie elementów AP nawet wtedy, gdy włączona jest ta opcja. Jeżeli dojdzie do nałożenia się elementów, przeciągnij je w widoku Projekt, aby je rozdzielić.*

- Przejdź do panelu Elementy AP (Okno > Elementy AP) i zaznacz opcję Zapobiegaj nakładaniu.
- W oknie dokumentu wybierz polecenie Modyfikuj > Ułóż > Zapobiegaj nakładaniu się elementów AP.

Więcej tematów Pomocy
Tworzenie strony z układem CSS

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Praca z treścią nagłówków stron

Wyświetlanie i edycja zawartości w sekcji nagłówka
Ustawianie właściwości meta strony
Ustawianie tytułu strony
Określanie słów kluczowych dla strony
Określanie opisu dla strony
Ustawianie właściwości odświeżania strony
Ustawianie podstawowych właściwości URL strony
Ustawianie właściwości łącza strony

Strony zawierają elementy, które opisują treść strony, która jest używana przez roboty przeszukujące sieć. Możesz ustawić właściwości elementów head, aby określać jak strony będą identyfikowane.

Wyświetlanie i edycja zawartości w sekcji nagłówka

Do góry

Możesz obejrzeć elementy sekcji head dokumentu za pomocą menu Widok, widoku Kod okna Dokument lub Inspektora kodu.

Oglądanie elementów sekcji head dokumentu

❖ Wybierz polecenie Widok > Zawartość elementu head. Dla każdego elementu head widać znacznik, który pojawia się na górze okna Dokument w widoku Projekt.

Uwaga: *Jeżeli okno dokumentu jest ustawione, aby pokazywać tylko widok Kod, polecenie Widok > Zawartość elementu head jest wyszarzone.*

Wstawianie elementu head do dokumentu

1. Wybierz element z podmenu Wstaw > HTML > Znaczniki w elemencie head.
2. Wprowadź opcje elementu w oknie dialogowym, które się pojawia lub w Inspektorze właściwości.

Edycja elementu head dokumentu

1. Wybierz polecenie Widok > Zawartość elementu Head.
2. Kliknij jedną z ikon elementu head, aby ją wybrać.
3. Ustaw lub zmodyfikuj właściwości elementu w Inspektorze właściwości.

Ustawianie właściwości meta strony

Do góry

Znacznik meta jest elementem sekcji head, który zawiera informacje o stronie, takie jak kodowanie znaków, autor, prawa autorskie oraz słowa kluczowe. Te znaczniki mogą służyć także do przekazywania informacji na serwer, takich jak data wygaśnięcia, częstotliwość odświeżania, oraz klasyfikacja POWDER strony. (POWDER, the Protocol for Web Description Resources, udostępnia metodę klasyfikacji stron internetowych, podobną do klasyfikacji filmów.)

Dodawanie znacznika meta

1. Wybierz polecenie z menu Wstaw > HTML > Znaczniki w elemencie head > Element Meta.
2. W wyświetlonym oknie dialogowym ustaw właściwości.

Edycja istniejącego znacznika meta

1. Wybierz polecenie Widok > Zawartość elementu Head.
2. Zaznacz znacznik Meta wyświetlany w górnej części okna Dokument.
3. Ustaw właściwości w inspektorze Właściwości.

Właściwości znaczników meta

❖ Ustaw właściwości znacznika meta następująco:

Atrybut Określa czy znacznik meta zawiera informacje o stronie (nazwa) lub informacje o nagłówku HTTP (http-equiv).

Wartość Określa typ informacji podawanych w tym znaczniku. Niektóre wartości, np. opis, słowa kluczowe i odśwież są już zdefiniowane (i posiadają swoje własne inspektory Właściwości w programie Dreamweaver), ale można zdefiniować dowolną wartość (np. data utworzenia, IDdokumentu lub poziom).

Zawartość Określa aktualne informacje. Na przykład, jeśli określono poziom w polu Wartość, można dla zawartości wybrać opcję poczatkowy,

sredni lub zaawansowany.

Ustawianie tytułu strony

Do góry

Jest tylko jedna właściwość tytułu: tytuł strony Tytuł pojawia się w pasku tytułowym okna Dokument w programie Dreamweaver jak również w większości przeglądarek. Tytuł pojawia sie także w pasku narzędziowym okna Dokument.

Określanie tytułu w oknie Dokument

❖ Wpisz tytuł w polu Tytuł na pasku narzędziowym okna Dokument.

Określanie tytułu w treści elementu head

1. Wybierz polecenie Widok > Zawartość elementu Head.
2. Wybierz znacznik Title wyświetlany w górnej części okna Dokument.
3. Ustaw tytuł strony w inspektorze Właściwości.

Określanie słów kluczowych dla strony

Do góry

Wiele robotów wyszukiwarek (programów, które automatycznie przeszukują sieć zbierając informacje do indeksów wyszukiwarek) czytają zawartość znaczników meta Keywords i wykorzystują tę informacje do indeksowania stron w ich bazach. Ze względu na fakt, że wyszukiwarki ograniczają liczbę słów kluczowych lub znaków w indeksie lub ignorują słowa kluczowe, jeżeli przekraczasz ten limit, dobrym pomysłem jest ograniczanie się do kilku dobrze wybranych słów kluczowych.

Dodawanie znacznika meta Keywords

1. Wybierz polecenie z menu Wstaw > HTML > Znaczniki w elemencie head > Słowa kluczowe.
2. W wyświetlonym oknie dialogowym ustaw słowa kluczowe, oddzielane przecinkami.

Edycja znacznika meta Keywords

1. Wybierz polecenie Widok > Zawartość elementu Head.
2. Zaznacz znacznik Keywords wyświetlany w górnej części okna Dokument.
3. W inspektorze Właściwości można wyświetlać, modyfikować lub usuwać słowa kluczowe. Można także dodawać słowa kluczowe oddzielone przecinkami.

Określanie opisu dla strony

Do góry

Wiele robotów wyszukiwarek (programów, które automatycznie przeszukują sieć zbierając informacje do indeksów wyszukiwarek) czytają zawartość znaczników meta Description. Niektóre używają informacji do indeksowania twoich stron w ich bazach danych, a czasami także wyświetlają informacje w wynikach szukania (zamiast wyświetlać kilka pierwszych linii z twojego dokumentu). Niektóre wyszukiwarki ograniczają liczbę indeksowanych znaków. Dlatego warto skrócić opis do kilku słów (np. Grillowanie: dostawy i catering w województwie pomorskim lub Projektowanie stron internetowych dla klientów z całego świata — atrakcyjne ceny).

Dodawanie znacznika meta Description

1. Wybierz polecenie z menu Wstaw > HTML > Znaczniki w elemencie head > Opis.
2. Umieść tekst opisu w wyświetlonym oknie dialogowym.

Edycja znacznika meta Description

1. Wybierz polecenie Widok > Zawartość elementu Head.
2. Zaznacz znacznik Description wyświetlany w górnej części okna Dokument.
3. W inspektorze Właściwości można wyświetlać, modyfikować lub usuwać tekst opisu.

Ustawianie właściwości odświeżania strony

Do góry

Używaj elementu Refresh do określania częstotliwość automatycznego odświeżania strony—przez przeładowanie istniejącej strony lub przechodzenie do innej strony. Ten element jest często używany do przenoszenia użytkowników z jednego adresu URL do innego, często po wyświetleni komunikatu tekstowego, że adres URL uległ zmianie.

Dodawanie znacznika meta Refresh

1. Wybierz polecenie z menu Wstaw > HTML > Znaczniki w elemencie head > Odśwież.
2. Ustaw właściwości znacznika meta Refresh w wyświetlonym oknie dialogowym.

Edycja znacznika meta Refresh

1. Wybierz polecenie Widok > Zawartość elementu Head.
2. Wybierz znacznik Refresh wyświetlany w górnej części okna Dokument.
3. W inspektorze Właściwości, ustaw właściwości znacznika meta Refresh.

Ustawianie właściwości znacznika meta Refresh

❖ Ustaw właściwości znacznika meta Refresh następująco:

Pauza Czas oczekiwana w sekundach, przed odświeżeniem strony w przeglądarce. Aby odświeżyć stronę w przeglądarce natychmiast po jej wczytaniu, należy w tym polu wpisać 0.

URL lub Operacja Określa czy przeglądarka powinna wyświetlić stronę z innym URL-em czy odświeżyć bieżącą stronę, po podanym czasie opóźnienia. Aby otworzyć stronę z innym adresem URL (zamiast odświeżania bieżącej strony), kliknij przycisk Przeglądaj, następnie wskaż i zaznacz stronę do wczytania.

Ustawianie podstawowych właściwości URL strony

Do góry

Użyj elementu Base do ustawienia podstawowego adresu URL dla wszystkich ścieżek względnych znajdujących się w dokumentach.

Dodawanie znacznika meta Base

1. Wybierz polecenie z menu Wstaw > HTML > Znaczniki w elemencie head > Element Base.
2. Ustaw właściwości znacznika meta Base w wyświetlonym oknie dialogowym.

Edycja znacznika meta Base

1. Wybierz polecenie Widok > Zawartość elementu Head.
2. Wybierz znacznik Base wyświetlany w górnej części okna Dokument.
3. W inspektorze Właściwości, ustaw właściwości znacznika meta Base.

Ustawianie właściwości znacznika meta Base

❖ Ustaw właściwości znacznika meta Base następująco:

Href Podstawowy URL. Kliknij przycisk Przeglądaj, aby wskazać plik, albo wpisz ścieżkę do tego pliku.

Target Jest to atrybut określający ramkę lub okno, w którym powinny zostać otwarte wszystkie połączone dokumenty. Wybierz jedną z ramek z bieżącego układu ramek lub jedną z następujących zarezerwowanych nazw:

- _blank wczytuje połączony dokument w nowym oknie przeglądarki bez tytułu.
- _parent wczytuje połączony dokument w nadrzędnym układzie ramek lub w oknie ramki, która zawiera łącze. Jeśli ramka zawierająca łącze nie jest zagnieżdżona, to jest równoznaczna z atrybutem _top; połączony dokument zostanie otworzony w pełnym oknie przeglądarki.
- _self wczytuje połączony dokument w tym samym oknie, w którym znajduje się łącze. Jest to domyślna wartość atrybutu TARGET, zatem na ogół nie trzeba jej określać.
- _top wczytuje połączony dokument w pełne okno przeglądarki, usuwając wszystkie ramki.

Ustawianie właściwości łącza strony

Do góry

Użyj znacznika link do zdefiniowania zależności pomiędzy bieżącym dokumentem oraz innym plikiem.

Uwaga: *Znacznik link w sekcji head nie jest tym samym co łącze HTML pomiędzy dokumentami w sekcji body dokumentu.*

Dodawanie znacznika meta Link

1. Wybierz polecenie z menu Wstaw > HTML > Znaczniki w elemencie head > Element Link.
2. Ustaw właściwości znacznika meta Link w wyświetlonym oknie dialogowym.

Edycja znacznika meta Link

1. Wybierz polecenie Widok > Zawartość elementu Head.
2. Wybierz znacznik Link wyświetlany w górnej części okna Dokument.
3. W inspektorze Właściwości, ustaw właściwości znacznika meta Link.

Ustawianie właściwości znacznika meta Link

❖ Ustaw właściwości znacznika meta Link następująco:

Href Adres URL do którego definiowana jest relacja. Kliknij przycisk Przeglądaj, aby wskazać plik, albo wpisz ścieżkę do tego pliku. Należy pamiętać, że atrybut nie wskazuje połączonego pliku, w taki sposób, jak to jest w HTML; relacje określone w elemencie Link są bardziej złożone.

ID Określa niepowtarzalny identyfikator dla łącza.

Tytuł Opisuje relację. Atrybut ten posiada specjalne odniesienie do połączonych arkuszy stylów; więcej informacji znajduje się w sekcji External Style Sheets w specyfikacji HTML 4.0 na stronie internetowej World Wide Web Consortium www.w3.org/TR/REC-html40/present/styles.html#style-external.

Rel Określa relację między bieżącym dokumentem i dokumentem w polu Href. Możliwe wartości obejmują Alternate, Stylesheet, Start, Next, Prev, Contents, Index, Glossary, Copyright, Chapter, Section, Subsection, Appendix, Help oraz Bookmark. Aby określić więcej niż jedną relację, wartości należy oddzielić spacją.

Rev Określa odwróconą relację (odwrotnie do Rel) między bieżącym dokumentem i dokumentem w polu Href. Dopuszczalne wartości są identyczne z wartościami dla Rel.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

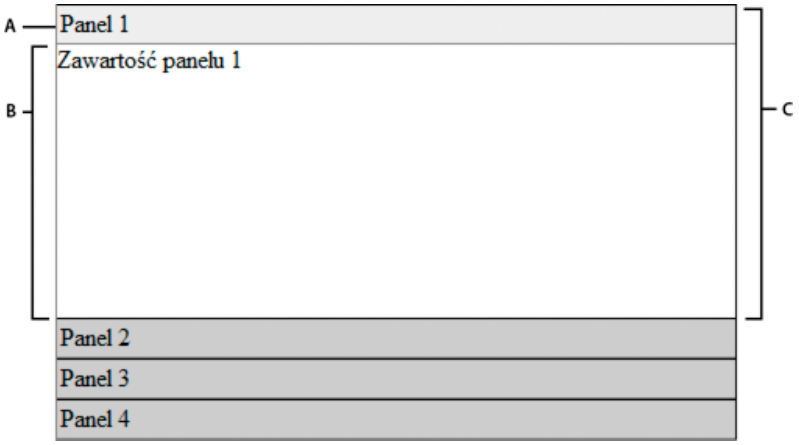
Posługiwanie się widgetem Spry „Harmonijka”

Informacje o widgecie Harmonijka
Wstawianie i edytowanie widgetu Harmonijka
Dostosowywanie widgetu Harmonijka

Informacje o widgecie Harmonijka

Do góry

widget Harmonijka to zestaw zwijanych paneli, które mogą przechowywać bardzo dużo zawartości, zajmując mało miejsca. Użytkownicy serwisu ukrywają lub odkrywają zawartość przechowywaną w harmonijce, klikając zakładkę w panelu. Panele harmonijki rozwijają się lub zwijają, gdy użytkownik strony klika odpowiednie zakładki. Tylko jeden panel zawartości na harmonijce jest otwarty i widoczny. Poniższy przykład przedstawia widget Harmonijka z rozwiniętym pierwszym panelem:



A. *Zakładka panelu Harmonijka* ***B.*** *Zawartość panelu Harmonijka* ***C.*** *Panel Harmonijka (otwarty)*

Domyślny kod HTML widgetu Harmonijka składa się z zewnętrznego znacznika div, który zawiera wszystkie panele; kolejnych znaczników div dla każdego panelu; oraz znacznika div nagłówka i znacznika div zawartości wewnątrz znaczników definiujących poszczególne panele. Harmonijka może zawierać dowolną liczbę osobnych paneli. Kod HTML widgetu Harmonijka zawiera również znaczniki script, umieszczone w nagłówku dokumentu i za kodem HTML harmonijki.

Wyczerpujący opis działania widgetu Harmonijka wraz z pełnym opisem części składowych jego kodu można znaleźć na stronie www.adobe.com/go/learn_dw_spryaccordion_pl.

Film przedstawiający posługiwanie się widgetem Harmonijka można znaleźć na stronie www.adobe.com/go/vid0167_pl.

Wstawianie i edytowanie widgetu Harmonijka

Do góry

Wstawianie widgetu Harmonijka

❖ Wybierz polecenie Wstaw > Spry > Harmonijka Spry.

Uwaga: *widget Harmonijka możesz również wstawić za pomocą kategorii Spry panelu Wstaw.*

Dodawanie panelu do widgetu Harmonijka

1. Zaznacz widget Harmonijka w oknie dokumentu.
2. Kliknij przycisk Plus (+) panelów w Inspektorze właściwości (Okno > Właściwości).
3. (Opcjonalnie) Zmień nazwę panelu, zaznaczając tekst panelu w widoku Projekt i zmieniając go.

Usuwanie panelu z widgetu Harmonijka

1. Zaznacz widget Harmonijka w oknie dokumentu.
2. Przejdź do Inspektora właściwości (Okno > Właściwości). Z menu Panele wybierz nazwę panelu, który chcesz usunąć i kliknij przycisk Minus (-).

Otwieranie panelu do edycji

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- W widoku Projekt przesuń wskaźnik myszy nad zakładkę panelu, aby go otworzyć. Kliknij ikonę oka po prawej stronie zakładki.
- Zaznacz widget Harmonijka w oknie dokumentu, a następnie przejdź do Inspektora właściwości (Okno > Właściwości) i kliknij w menu Panele nazwę panelu, który chcesz edytować.

Zmiana kolejności paneli

1. Zaznacz widget Harmonijka w oknie dokumentu.
2. Przejdź do Inspektora właściwości (Okno > Właściwości) i wybierz nazwę panelu harmonijki, który chcesz przenieść.
3. Przesuwaj panel w górę lub w dół, korzystając z przycisków ze strzałkami.

Dostosowywanie widgetu Harmonijka

Do góry

Inspektor właściwości umożliwia co prawda proste zmiany edycyjne widgetu Harmonijka, jednak nie można za jego pomocą wykonać niestandardowych zadań związanych ze stylami. Zmieniając reguły CSS, z których korzysta element Harmonijka, możesz utworzyć harmonijkę o wyglądzie odpowiadającym twoim preferencjom.

Informacje o zmianie kolorów harmonijki można znaleźć w Poradniku tworzenia stylów dla paneli z zakładkami, harmonijek i zwijanych paneli Spry Davida Powersa.

Więcej informacji o zaawansowanych zadaniach związanych ze stylami znajduje się na stronie internetowej www.adobe.com/go/learn_dw_spryaccordion_custom_pl.

Wszystkie reguły CSS w poniższej sekcji odnoszą się do domyślnych reguł, umieszczonych w pliku SpryHarmonijka.css. Dreamweaver zapisuje plik SpryHarmonijka.css w folderze SpryAssets w twoim serwisie, gdy utworzysz widget Harmonijka. Plik ten zawiera również komentarze o różnych stylach, które obowiązują dla tego widgetu, warto więc się z nim zapoznać.

Chociaż reguły widgetu Harmonijka można z łatwością edytować bezpośrednio w tym pliku CSS, możesz wykorzystać panel Style CSS, aby edytować harmonijkę. Panel Style CSS ułatwia odszukiwanie klas CSS, przypisanych do poszczególnych elementów widgetu, zwłaszcza, jeśli użyjesz trybu Bieżący.

Zmiana stylu tekstu w widgecie Harmonijka

Styl tekstu w widgecie Harmonijka możesz zmienić, ustawiając właściwości dla całego kontenera widgetu Harmonijka, albo właściwości poszczególnych składników widgetu.

❖ Zmieniając style tekstu w widgecie Harmonijka, skorzystaj z poniższej tabeli, aby odszukać odpowiednią regułę CSS, a następnie dodaj własne właściwości i wartości stylów tekstu:

Tekst, który można zmienić	Odpowiednia reguła CSS	Przykłady właściwości i wartości, które można dodać
Tekst w całej harmonijce (zarówno na zakładkach, jak i w panelach)	`.Accordion or .AccordionPanel`	font: Arial; font-size:medium;
Tylko tekst na zakładkach paneli harmonijki	`.AccordionPanelTab`	font: Arial; font-size:medium;
Tylko tekst w panelach harmonijki	`.AccordionPanelContent`	font: Arial; font-size:medium;

Zmiana kolorów tła widgetu Harmonijka

❖ Zmieniając kolory tła różnych części widgetu Harmonijka, skorzystaj z poniższej tabeli, aby odszukać odpowiednią regułę CSS, a następnie dodaj własne właściwości i wartości kolorów tła:

Część widgetu, podlegająca zmianie	Odpowiednia reguła CSS	Przykłady właściwości i wartości, które można dodać
Kolor tła zakładek paneli w harmonijce	`.AccordionPanelTab`	background-color: #CCCCCC; (wartość domyślna)
Kolor paneli z zawartością w harmonijce	`.AccordionPanelContent`	background-color: #CCCCCC;
Kolor tła otwartego panelu harmonijki	`.AccordionPanelOpen` `.AccordionPanelTab`	background-color: #EEEEEE; (wartość domyślna)

Kolor tła zakładek paneli przy najeździe	`.AccordionPanelTabHover`	color: #555555; (wartość domyślna)
Kolor tła zakładki otwartego panelu przy najeździe	`.AccordionPanelOpen .AccordionPanelTabHover`	color: #555555; (wartość domyślna)

Ograniczanie szerokości harmonijki

widget Harmonijka domyślnie rozszerza się na całą dostępną szerokość. Możesz jednak ograniczyć szerokość widgetu Harmonijka, ustawiając właściwość 'width' dla kontenera harmonijki.

1. Otwórz plik SpryHarmonijka.css i odszukaj regułę .Accordion. Jest to reguła definiująca właściwości głównego elementu-kontenera widgetu Harmonijka.
   Regułę tę możesz również znaleźć, jeśli zaznaczysz widget Harmonijka i przejrzysz panel Style CSS (Okno > Style CSS). Sprawdź, czy panel jest w trybie Bieżący.
2. Dodaj do reguły właściwość szerokości wraz z jej wartością, np. width: 300px;.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Posługiwanie się widgetem Spry „Panel zwijany”

Informacje o widgecie Panel zwijany
Wstawianie i edytowanie widgetu Panel zwijany
Dostosowywanie widgetu Panel zwijany

Informacje o widgecie Panel zwijany

Do góry

widget Panel zwijany tworzy panel, który może przechowywać zawartość na małej przestrzeni. Użytkownicy serwisu ukrywają lub odkrywają zawartość przechowywaną w harmonijce, klikając zakładkę w panelu. Poniższy przykład przedstawia widget Panel zwijany w stanie rozwiniętym i zwiniętym:

A. *Rozszerzony* ***B.*** *Zwinięty*

Znaczniki HTML, które budują widget Panel zwijany to zewnętrzny znacznik div, obejmujący znacznik div z zawartością oraz kontener div, zawierający zakładkę. Kod HTML widgetu Panel zwijany zawiera również znaczniki SCRIPT, umieszczone w nagłówku dokumentu i za kodem HTML zwijanego panelu.

Wyczerpujący opis działania widgetu Panel zwijany wraz z pełnym opisem części składowych jego kodu można znaleźć na stronie www.adobe.com/go/learn_dw_sprycollapsiblepanel_pl.

Wstawianie i edytowanie widgetu Panel zwijany

Do góry

Wstawianie widgetu Panel zwijany

❖ Wybierz polecenie Wstaw > Spry > Panel zwijany Spry.

Uwaga: *widget Panel zwijany możesz również wstawić za pomocą kategorii Spry panelu Wstaw.*

Otwieranie lub zamykanie Panelu zwijanego w widoku Projekt

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- W widoku Projekt przesuń wskaźnik myszy nad zakładkę panelu i kliknij ikonę oka po prawej stronie zakładki.
- Zaznacz widget Panel zwijany w oknie dokumentu, a następnie Przejdź do Inspektora właściwości (Okno > Właściwości) i wybierz polecenie Otwarty lub Zamknięty z wyskakującego menu Wyświetlanie.

Ustawianie domyślnego stanu widgetu Panel zwijany

Domyślny stan widgetu Panel zwijany (otwarty lub zamknięty) po wczytaniu strony do przeglądarki można zmieniać.

1. Zaznacz widget Panel zwijany w oknie dokumentu.
2. Przejdź do Inspektora właściwości (Okno > Właściwości) i wybierz polecenie Otwarty lub Zamknięty z wyskakującego menu Domyślnie.

Włączanie lub wyłączanie animacji widgetu Panel zwijany

Włączenie domyślnej animacji widgetu Panel zwijany powoduje, że panel otwiera się i zamyka powoli i płynnie, gdy użytkownik kliknie jego zakładkę. Jeżeli wyłączysz tę animację, zwijany panel gwałtownie się otwiera i zamyka.

1. Zaznacz widget Panel zwijany w oknie dokumentu.
2. Zaznacz lub odznacz opcję Włącz animację w Inspektorze właściwości (Okno > Właściwości).

Dostosowywanie widgetu Panel zwijany

Do góry

Inspektor właściwości umożliwia co prawda proste zmiany edycyjne widgetu Panel zwijany, jednak nie można za jego pomocą wykonać niestandardowych zadań związanych ze stylami. Zmieniając reguły CSS widgetu Panel zwijany możesz utworzyć panel o wyglądzie odpowiadającym twoim preferencjom.

Informacje o zmianie kolorów panelu zwijanego można znaleźć w Poradniku tworzenia stylów dla paneli z zakładkami, harmonijek i zwijanych paneli Spry Davida Powersa.

Więcej informacji o zaawansowanych zadaniach związanych ze stylami znajduje się na stronie internetowej www.adobe.com/go/learn_dw_sprycollapsiblepanel_custom_pl.

Wszystkie reguły CSS w poniższej sekcji odnoszą się do domyślnych reguł, umieszczonych w pliku SpryPanelZwijany.css. Dreamweaver zapisuje plik SpryPanelZwijany.css w folderze SpryAssets w twoim serwisie, gdy utworzysz widget Panel zwijany. Plik ten zawiera również komentarze z przydatnymi informacjami o różnych stylach, które można zastosować do widgetu.

Chociaż reguły widgetu Panel zwijany można z łatwością edytować bezpośrednio w tym pliku CSS, możesz również wykorzystać panel Style CSS, aby edytować panel zwijany. Panel Style CSS ułatwia odszukiwanie klas CSS, przypisanych do poszczególnych elementów widgetu, zwłaszcza, jeśli użyjesz trybu Bieżący.

Zmiana stylu tekstu w widgecie Panel zwijany

Styl tekstu w widgecie Panel zwijany możesz zmienić, ustawiając właściwości dla całego kontenera widgetu Panel zwijany, albo właściwości poszczególnych składników widgetu.

❖ Zmieniając format tekstu w widgecie Panel zwijany, skorzystaj z poniższej tabeli, aby odszukać odpowiednią regułę CSS, a następnie dodaj własne właściwości i wartości stylów tekstu:

Styl do zmiany	Odpowiednia reguła CSS	Przykłady właściwości i wartości, które można dodać lub zmienić
Tekst w całym panelu zwijanym	`.CollapsiblePanel`	font: Arial; font-size:medium;
Tylko tekst na zakładce panelu	`.CollapsiblePanelTab`	font: bold 0.7em sans-serif; (wartość domyślna)
Tekst tylko w panelu z zawartością	`.CollapsiblePanelContent`	font: Arial; font-size:medium;

Zmiana kolorów tła w widgecie Panel zwijany

❖ Zmieniając kolory tła różnych części widgetu Panel zwijany, skorzystaj z poniższej tabeli, aby odszukać odpowiednią regułę CSS, a następnie dodaj własne właściwości i wartości kolorów tła:

Kolor, który można zmienić	Odpowiednia reguła CSS	Przykłady właściwości i wartości, które można dodać
Kolor tła zakładki panelu	`.CollapsiblePanelTab`	background-color: #DDD; (wartość domyślna)
Kolor tła panelu z zawartością	`.CollapsiblePanelContent`	background-color: #DDD;
Kolor tła zakładki otwartego panelu	`.CollapsiblePanelOpen` `.CollapsiblePanelTab`	background-color: #EEE; (wartość domyślna)

Kolor tła zakładki otwartego panelu, gdy najeżdża na nią wskaźnik myszy	`.CollapsiblePanelTabHover,`
	`.CollapsiblePanelOpen`
	`.CollapsiblePanelTabHover`
		background-color: #CCC; (wartość domyślna)

Ograniczanie szerokości Panelu zwijanego

widget Panel zwijany domyślnie rozszerza się na całą dostępną szerokość. Możesz jednak ograniczyć szerokość widgetu Panel zwijany, ustawiając właściwość 'width' dla kontenera panelu.

1. Otwórz plik SpryPanel Zwijany.css i odszukaj regułę .CollapsiblePanel. Jest to reguła definiująca właściwości głównego elementu-kontenera widgetu Panel zwijany.
   Regułę tę możesz również znaleźć, jeśli zaznaczysz widget Panel zwijany i przejrzysz zawartość panelu Style CSS (Okno > CSS). Sprawdź, czy panel jest w trybie Bieżący.

2. Dodaj do reguły właściwość szerokości wraz z jej wartością, np. width: 300px;.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

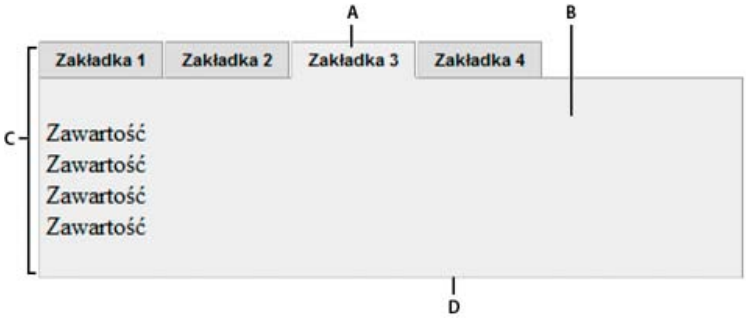
Posługiwanie się widgetem Spry „Panele z zakładkami”

Informacje o widgecie Panele z zakładkami
Wstawianie i edytowanie widgetu Panele z zakładkami
Dostosowywanie widgetu Panele z zakładkami

Informacje o widgecie Panele z zakładkami

Do góry

widget Panele z zakładkami tworzy zestaw paneli, który może przechowywać zawartość na małej przestrzeni. Użytkownicy serwisu ukrywają lub odkrywają zawartość przechowywaną w tych panelach, klikając zakładki panelu, który chcą otworzyć. Panele widgetu rozwijają się lub zwijają, gdy użytkownik strony klika odpowiednie zakładki. W widgecie Panele z zakładkami otwarty może być tylko jeden panel na raz. Poniższy przykład przedstawia widget Panele z zakładkami, w którym otwarty jest trzeci panel:



***A.** Zakładka **B.** Zawartość **C.** widget Panele z zakładkami **D.** Panel z zakładką*

Kod HTML widgetu Panele z zakładkami składa się z zewnętrznego znacznika div, który zawiera wszystkie panele, listy tworzącej zakładki oraz znacznika div obejmującego wszystkie panele z zawartością i znaczników div dla poszczególnych paneli z zawartością. Kod HTML widgetu Panele z zakładkami zawiera również znaczniki SCRIPT, umieszczone w nagłówku dokumentu i za kodem HTML widgetu.

Wyczerpujący opis działania widgetu Panele z zakładkami wraz z pełnym opisem części składowych jego kodu można znaleźć na stronie www.adobe.com/go/learn_dw_sprytabbedpanels_pl.

Wstawianie i edytowanie widgetu Panele z zakładkami

Do góry

Wstawianie widgetu Panele z zakładkami

❖ Wybierz polecenie Wstaw > Spry > Panele z zakładkami Spry.

***Uwaga:** widget Panele z zakładkami możesz również wstawić za pomocą kategorii Spry panelu Wstaw.*

Dodawanie panelu do widgetu Panele z zakładkami

1. Zaznacz widget Panele z zakładkami w oknie dokumentu.
2. Kliknij przycisk Plus (+) obok opcji Panele w Inspektorze właściwości (Okno > Właściwości).
3. (Opcjonalnie) Zmień nazwę zakładki: zaznacz tekst zakładki w widoku Projekt i edytuj go.

Usuwanie panelu z widgetu Panele z zakładkami

1. Zaznacz widget Panele z zakładkami w oknie dokumentu.
2. Przejdź do Inspektora właściwości (Okno > Właściwości). Z menu Panele wybierz nazwę panelu, który chcesz usunąć i kliknij przycisk Minus (-).

Otwieranie panelu do edycji

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- W widoku Projekt przesuń wskaźnik myszy nad zakładkę panelu, aby go otworzyć. Kliknij ikonę oka po prawej stronie zakładki.
- Zaznacz widget Panele z zakładkami w oknie dokumentu, przejdź do Inspektora właściwości (Okno > Właściwości) i kliknij w menu Panele nazwę panelu, który chcesz edytować.

Zmiana kolejności paneli

1. Zaznacz widget Panele z zakładkami w oknie dokumentu.
2. Przejdź do Inspektora właściwości (Okno > Właściwości). Z menu Panele wybierz nazwę panelu, który chcesz przenieść.
3. Przesuwaj panel w górę lub w dół, korzystając z przycisków ze strzałkami.

Ustawianie domyślnie otwartego panelu

To, który panel widgetu Panele z zakładkami będzie domyślnie otwarty po wczytaniu strony do przeglądarki, można zmieniać.

1. Zaznacz widget Panele z zakładkami w oknie dokumentu.
2. Przejdź do Inspektora właściwości (Okno > Właściwości) i z wyskakującego menu Domyślnie wybierz ten panel, który ma być domyślnie otwarty.

Dostosowywanie widgetu Panele z zakładkami

Do góry

Inspektor właściwości umożliwia co prawda proste zmiany edycyjne widgetu Panele z zakładkami, jednak nie można za jego pomocą wykonać niestandardowych zadań związanych ze stylami. Zmieniając reguły CSS widgetu Panele z zakładkami, możesz utworzyć widget o wyglądzie odpowiadającym twoim preferencjom.

Informacje o zmianie kolorów paneli z zakładkami można znaleźć w Poradniku tworzenia stylów dla paneli z zakładkami, harmonijek i zwijanych paneli Spry Davida Powersa.

Więcej informacji o zaawansowanych zadaniach związanych ze stylami znajduje się na stronie internetowej www.adobe.com/go/learn_dw_sprytabbedpanels_custom_pl.

Wszystkie reguły CSS w poniższej sekcji odnoszą się do domyślnych reguł, umieszczonych w pliku SpryPaneleZzakładkami.css. Dreamweaver zapisuje plik SpryPaneleZzakładkami.css w folderze SpryAssets w twoim serwisie, gdy utworzysz widget Panele z zakładkami. Plik ten zawiera również komentarze z przydatnymi informacjami o różnych stylach, które można zastosować do widgetu.

Chociaż reguły widgetu Panele z zakładkami można z łatwością edytować bezpośrednio w tym pliku CSS, możesz również wykorzystać panel Style CSS, aby edytować ten widget. Panel Style CSS ułatwia odszukiwanie klas CSS, przypisanych do poszczególnych elementów widgetu, zwłaszcza, jeśli użyjesz trybu Bieżący.

Zmiana stylu tekstu w widgecie Panele z zakładkami

Styl tekstu w widgecie Panele z zakładkami możesz zmienić, ustawiając właściwości dla całego kontenera widgetu Panele z zakładkami, albo właściwości poszczególnych składników widgetu.

❖ Zmieniając style tekstu w widgecie Panele z zakładkami, skorzystaj z poniższej tabeli, aby odszukać odpowiednią regułę CSS, a następnie dodaj własne właściwości i wartości stylów tekstu:

Tekst, który można zmienić	Odpowiednia reguła CSS	Przykłady właściwości i wartości, które można dodać
Tekst w całym widgecie	`.TabbedPanels`	font: Arial; font-size:medium;
Tylko tekst na zakładkach panelu	`.TabbedPanelsTabGroup or .TabbedPanelsTab`	font: Arial; font-size:medium;
Tekst tylko w panelach z zawartością	`.TabbedPanelsContentGroup or .TabbedPanelsContent`	font: Arial; font-size:medium;

Zmiana kolorów tła w widgecie Panele z zakładkami

❖ Zmieniając kolory tła różnych części widgetu Panele z zakładkami, skorzystaj z poniższej tabeli, aby odszukać odpowiednią regułę CSS, a następnie dodaj własne właściwości i wartości kolorów tła:

Kolor, który można zmienić	Odpowiednia reguła CSS	Przykłady właściwości i wartości, które można dodać
Kolor tła zakładek panelów	`.TabbedPanelsTabGroup or .TabbedPanelsTab`	background-color: #DDD; (wartość domyślna)
Kolor tła panelów z zawartością	`.Tabbed PanelsContentGroup or`	background-color: #EEE; (wartość domyślna)

	`.TabbedPanelsContent`	
Kolor tła zaznaczonej zakładki	`.TabbedPanelsTabSelected`	background-color: #EEE; (wartość domyślna)
Kolor tła zakładek panelu, gdy najeżdża na nie wskaźnik myszy	`.TabbedPanelsTabHover`	background-color: #CCC; (wartość domyślna)

Ograniczanie szerokości paneli z zakładkami

widget Panele z zakładkami domyślnie rozszerza się na całą dostępną szerokość. Możesz jednak ograniczyć szerokość widgetu Panele z zakładkami, ustawiając właściwość 'width' dla jego kontenera.

1. Otwórz plik SpryPaneleZzakładkami.css i odszukaj regułę .TabbedPanels. Jest to reguła definiująca właściwości głównego elementu-kontenera widgetu Panele z zakładkami.
   Regułę tę możesz również znaleźć, jeśli zaznaczysz widget Panele z zakładkami i przejrzysz zawartość panelu Style CSS (Okno > Style CSS). Sprawdź, czy panel jest w trybie Bieżący.
2. Dodaj do reguły właściwość szerokości wraz z jej wartością, np. width: 300px;.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Posługiwanie się widgetem Spry „Wskazówka do narzędzia”

Informacje o widgecie Wskazówka do narzędzia
Wstawianie widgetu Wskazówka do narzędzia
Edytowanie opcji widgetu Wskazówka do narzędzia

Informacje o widgecie Wskazówka do narzędzia

Do góry

widget Spry Wskazówka do narzędzia wyświetla dodatkowe informacje po ustawieniu kursora nad elementem strony WWW. Dodatkowa treść znika po przesunięciu kursora. Wskazówki można również skonfigurować w taki sposób, aby dłużej pozostawały otwarte. Pozwala to użytkownikom na interaktywne korzystanie z zawartości wskazówek.

widget Wskazówka do narzędzia obejmuje następujące trzy elementy:

- Kontener wskazówki do narzędzia. Jest to element zawierający wiadomość lub treść, która ma się pojawiać po uaktywnieniu wskazówki.
- Elementy strony uaktywniające wskazówkę.
- Skrypt konstrukcyjny. Jest to kod JavaScript, na podstawie którego Spry tworzy funkcje wskazówki do narzędzia.

Po wstawieniu widgetu Wskazówka do narzędzia, program Dreamweaver tworzy kontener wskazówki, oparty na znacznikach div. Natomiast element wyzwalający (element strony, który uaktywnia wskazówkę) jest otaczany znacznikami span. Są to znaczniki stosowane domyślnie przez program Dreamweaver. Definiując wskazówkę i wyzwalacz, można się jednak posługiwać dowolnymi znacznikami, pod warunkiem, że znajdują się one wewnątrz znacznika BODY strony.

Posługując się widgetem Wskazówka do narzędzia, warto pamiętać o następujących kwestiach:

- Otwarta wskazówka jest zamykana przed otwarciem kolejnej.
- Wskazówka pozostaje otwarta tak długo, dopóki użytkownik trzyma kursor nad obszarem wyzwalającym.
- Nie ma ograniczeń co do znaczników otaczających wyzwalacze i treść wskazówki. Zaleca się jednak korzystanie z elementów blokowych, ponieważ pozwala to uniknąć potencjalnych problemów z wyświetlaniem w różnych przeglądarkach.
- Domyślnie wskazówka wyświetlana jest 20 pikseli poniżej kursora, po jego prawej stronie. To domyślne miejsce wyświetlania wskazówki można zmienić za pomocą opcji przesunięcia w poziomie i w pionie, ustawianych w Inspektorze właściwości.
- Obecnie nie ma możliwości wyświetlania otwartej wskazówki natychmiast po załadowaniu strony w przeglądarce.

widget Wskazówka do narzędzia wymaga tylko niewielkiej ilości kodu CSS. Spry wyświetla, ukrywa i rozmieszcza wskazówki za pomocą kodu JavaScript. Treść wskazówki można formatować w dowolny sposób za pomocą standardowych stylów CSS. Domyślny plik CSS zawiera jedynie regułę pozwalającą obejść błędy w przeglądarce Internet Explorer 6, tak aby wskazówki były wyświetlane nad elementami formularzy i obiektami Flash.

Wyczerpujący opis działania widgetu Spry Wskazówka do narzędzia wraz z pełnym opisem części składowych jego kodu można znaleźć na stronie www.adobe.com/go/learn_dw_sprytooltip_pl.

Samouczek wideo dotyczący posługiwania się widgetem Spry Wskazówka do narzędzia można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/lrvid4046_dw_pl.

Wstawianie widgetu Wskazówka do narzędzia

Do góry

❖ Wybierz polecenie Wstaw > Spry > Wskazówka do narzędzia Spry.

Uwaga: *widget Wskazówka do narzędzia można również wstawić za pomocą kategorii Spry w panelu Wstaw.*

Ta czynność powoduje wstawienie widgetu Wskazówka do narzędzia. Wstawiany jest kontener na treść wskazówki i zastępcze zdanie, pełniące rolę wyzwalacza.

Wskazówkę można również wstawić po zaznaczeniu istniejącego elementu strony (np. obrazu). Wówczas zaznaczony element stanie się wyzwalaczem wskazówki. Zaznaczenie musi obejmować element o pełnym znaczniku (np.img lub p), tak aby program Dreamweaver mógł w razie potrzeby przypisać dla niego identyfikator.

Edytowanie opcji widgetu Wskazówka do narzędzia

Do góry

Zachowaniem widgetu Wskazówka do narzędzia można sterować za pomocą opcji.

1. Ustaw kursor nad treścią wskazówki na stronie albo umieść w niej punkt wstawiania.

2. Kliknij niebieską zakładkę widgetu Wskazówka do narzędzia, aby go zaznaczyć.
3. Ustaw pożądane opcje w Inspektorze właściwości widgetu Wskazówka do narzędzia.

Nazwa Nazwa kontenera wskazówki. Kontener zawiera treść wskazówki. Program Dreamweaver stosuje domyślnie znacznik div.

Wyzwalacz Element strony, który uaktywnia wskazówkę. Program Dreamweaver domyślnie tworzy wyzwalacz, wstawiając zdanie zastępcze otoczone znacznikami span. Można jednak zaznaczyć dowolny element strony, który ma niepowtarzalny identyfikator.

Idź za myszą Zaznaczenie tej opcji powoduje, że wskazówka podąża za kursorem myszy, dopóki znajduje się on nad elementem wyzwalającym.

Ukryj po odsunięciu myszy Zaznaczenie tej opcji powoduje, że wskazówka jest widoczna tak długo, dopóki znajduje się nad nią kursor myszy (nawet jeśli kursor opuści element wyzwalający). Jeśli wskazówka zawiera odsyłacze lub inne interaktywne elementy, to warto pozostawić ją otwartą. Gdy ta opcja nie jest zaznaczona, to wskazówka zamyka się po odsunięciu kursora myszy poza obszar wyzwalania.

Przesunięcie w poziomie Oblicza położenie wskazówki w poziomie względem kursora myszy. Wartość przesunięcia podaje się w pikselach. Domyślnie jest to 20 pikseli.

Przesunięcie w pionie Oblicza położenie wskazówki w pionie względem kursora myszy. Wartość przesunięcia podaje się w pikselach. Domyślnie jest to 20 pikseli.

Opóźnienie wyświetlania Okres w milisekundach od momentu wejścia w obszar wyzwalający do momentu wyświetlenia wskazówki. Wartością domyślną jest 0.

Opóźnienie ukrywania Okres w milisekundach od momentu opuszczenia obszaru wyzwalającego do momentu zamknięcia wskazówki. Wartością domyślną jest 0.

Efekt Rodzaj efektu wyświetlanego przy otwieraniu wskazówki. Roleta - proces wyświetlania i ukrywania wskazówki symuluje efekt podnoszonej albo opuszczanej rolety okiennej. Zanik - powoduje stopniowe pojawianie się i znikanie wskazówki. Wartością domyślną jest Brak.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Posługiwanie się widgetem Spry „Walidacja — pole wyboru”

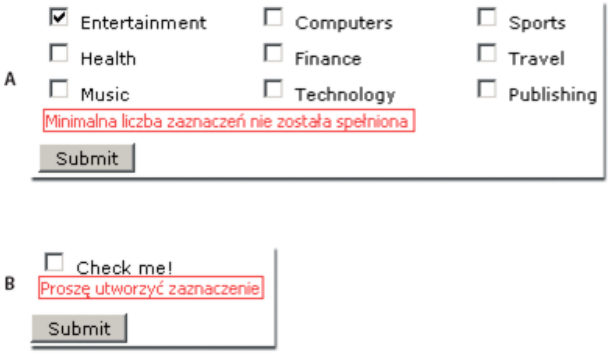
Informacje o widgecie Walidacja - pole wyboru
Wstawianie i edytowanie widgetu Pole wyboru z walidacją
Dostosowywanie komunikatów o błędach w widgecie Walidacja - pole wyboru

Do góry

Informacje o widgecie Walidacja - pole wyboru

widget Spry Walidacja - pole wyboru to pole wyboru lub grupa takich pól w formularzu HTML, które wyświetlają stany prawidłowe lub nieprawidłowe, gdy użytkownik zaznaczy lub nie zaznaczy pola wyboru. Możesz np. dodać widget Walidacja - pole wyboru do formularza, w którym użytkownik ma dokonać trzech wyborów. Jeżeli użytkownik nie zaznaczy wszystkich trzech wyborów, to widget zwróci komunikat z informacją, że nie dokonano minimalnej liczby wyborów.

Poniższy przykład przedstawia widget Walidacja - pole wyboru w różnych stanach:



A. *Grupa widgetu Walidacja - pole wyboru, stan 'minimalna liczba zaznaczeń'* ***B.*** *Walidacja - pole wyboru, stan 'wymagany'*

widget Walidacja - pole wyboru zawiera kilka różnych stanów (np. prawidłowy, nieprawidłowy, wartość wymagana itd.) Właściwości tych stanów można zmieniać za pomocą Inspektora właściwości, dostosowując je do pożądanych wyników walidacji. widget Walidacja - pole wyboru może sprawdzać poprawność na różnych etapach - np. gdy użytkownik kliknie poza widgetem, dokona zaznaczenia lub gdy próbuje wysłać formularz.

Stan początkowy Jest to stan widgetu w momencie wczytania się strony w przeglądarce lub po wyzerowaniu formularza przez użytkownika.

Stan prawidłowy Stan widgetu, gdy użytkownik dokonał zaznaczenia lub prawidłowej liczby zaznaczeń i można wysłać formularz.

Stan wymagany Stan widgetu, gdy użytkownik nie dokonał wymaganego wyboru.

Stan 'Minimalna liczba zaznaczeń' Stan widgetu, gdy użytkownik zaznaczy mniej niż minimalną wymaganą liczbę pól wyboru.

Stan 'Maksymalna liczba zaznaczeń' Stan przyjmowany przez widget, gdy użytkownik zaznaczy więcej niż maksymalną dopuszczalną liczbę pól wyboru.

Gdy widget Walidacja - pole wyboru wejdzie w jeden z tych stanów wskutek działania użytkownika, infrastruktura Spry zastosuje w czasie wykonywania odpowiednią klasę CSS do kontenera HTML widgetu. Np. jeżeli użytkownik spróbuje wysłać formularz, nie zaznaczywszy żadnego pola, Spry zastosuje do widgetu klasę powodującą wyświetlenie komunikatu o błędzie: "Proszę dokonać wyboru". Reguły sterujące stylem i stanami wyświetlania komunikatów o błędzie znajdują się w pliku CSS skojarzonym z widgetem, SpryWalidacjaPoleWyboru.css.

Domyślny kod HTML widgetu Walidacja - pole wyboru znajduje się na ogół wewnątrz formularza i zawiera znacznik , otaczający znacznik <input type="checkbox"> pola wyboru. Kod HTML widgetu Walidacja - pole wyboru zawiera również znaczniki SCRIPT, umieszczone w nagłówku dokumentu i za kodem HTML widgetu.

Wyczerpujący opis działania widgetu Walidacja - pole wyboru wraz z pełnym opisem części składowych jego kodu można znaleźć na stronie www.adobe.com/go/learn_dw_sprycheckbox_pl.

Do góry

Wstawianie i edytowanie widgetu Pole wyboru z walidacją

Wstawianie widgetu Walidacja - pole wyboru

1. Wybierz polecenie Wstaw > Spry > Walidacja - pole wyboru Spry.
2. Wypełnij informacje w oknie dialogowym Atrybuty dostępności znacznika Input, a następnie kliknij przycisk OK.

Uwaga: *Widget Walidacja — pole wyboru można również wstawić za pomocą kategorii Spry panelu Wstaw.*

Określanie momentu przeprowadzania walidacji

Moment przeprowadzania walidacji można określić - czy ma się to odbywać, gdy użytkownik kliknie poza widgetem, gdy użytkownik dokonuje zaznaczenia, czy gdy użytkownik próbuje wysłać formularz.

1. Zaznacz widget Walidacja - pole wyboru w oknie dokumentu.
2. Przejdź do Inspektora właściwości (Okno > Właściwości) i wybierz opcję wskazującą, kiedy ma się odbywać walidacja. Można zaznaczyć wszystkie opcje lub tylko opcję Wyślij.
   Rozmycie Walidacja będzie przeprowadzana, gdy użytkownik kliknie poza polem wyboru.

   Zmień Walidacja będzie przeprowadzana, gdy użytkownik zaznaczy pozycję.

   Przesyłanie Walidacja będzie przeprowadzana, gdy użytkownik spróbuje wysłać formularz. Opcja walidacji podczas wysyłania jest zaznaczona domyślnie i nie można jej wyłączyć.

Określanie minimalnego i maksymalnego zakresu zaznaczenia

widget Walidacja - pole wyboru jest domyślnie ustawiony tak, że wybór jest wymagany. Jeżeli jednak wstawisz na stronę kilka pól wyboru, to możesz ustawić zakres minimalnej i maksymalnej liczby wyborów. Np. jeśli wewnątrz znacznika tego samego widgetu Walidacja - pole wyboru wstawisz sześć pól wyboru i chcesz, aby użytkownik musiał zaznaczyć przynajmniej trzy z nich, możesz ustawić takie preferencje dla całego widgetu.

1. Zaznacz widget Walidacja - pole wyboru w oknie dokumentu.
2. Przejdź do Inspektora właściwości (Okno > Właściwości) i zaznacz opcję Wymuś zakres.
3. Wpisz minimalną lub maksymalną liczbę pól wyboru (lub obie wartości), które użytkownik ma zaznaczyć.

Wyświetlanie stanów widgetu w widoku Projekt

1. Zaznacz widget Walidacja - pole wyboru w oknie dokumentu.
2. Przejdź do Inspektora właściwości (Okno > Właściwości). Z wyskakującego menu Podgląd stanów wybierz stan, który chcesz wyświetlić. Np. aby zobaczyć widget w stanie początkowym, wybierz opcję Początkowy.

Dostosowywanie komunikatów o błędach w widgecie Walidacja - pole wyboru

Do góry

Komunikaty o błędach widgetu Walidacja - pole wyboru są domyślnie czerwone i otoczone 1-pikselową krawędzią. Style CSS widgetu Walidacja - pole wyboru można zmienić w taki sposób, aby utworzyć widget zgodny z własnymi upodobaniami. Więcej informacji o zaawansowanych zadaniach związanych ze stylami znajduje się na stronie internetowej www.adobe.com/go/learn_dw_sprycheckbox_custom_pl.

1. Otwórz plik SpryWalidacjaPoleWyboru.css file.

   Dreamweaver zapisuje plik SpryWalidacjaPoleWyboru.css w folderze SpryAssets w twoim serwisie, gdy utworzysz widget Walidacja - pole wyboru. Warto zapoznać się z tym plikiem, ponieważ znajdują się w nim komentarze z informacjami o różnych stylach, które można zastosować do widgetu.

2. Odszukaj odpowiednią regułę CSS, korzystając z poniższej tabeli, a potem zmień właściwości domyślne lub dodaj własne właściwości i wartości stylów tekstu:

Tekst, którego styl można zmienić	Odpowiednia reguła CSS	Właściwość do zmiany

Tekst komunikatu o błędzie	`.checkboxRequiredState`
	`.checkboxRequiredMsg,`
	`.checkboxMinSelectionsState`
	`.checkboxMinSelectionsMsg,`
	`.checkboxMaxSelectionsState`
	`.checkboxMaxSelectionsMsg`
		color: #CC3333; border: 1px solid #CC3333;

Chociaż reguły widgetu Walidacja - pole wyboru można z łatwością edytować bezpośrednio w tym pliku CSS, możesz również wykorzystać panel Style CSS, aby edytować ten widget. Panel Style CSS ułatwia odszukiwanie klas CSS, przypisanych do poszczególnych elementów widgetu, zwłaszcza, jeśli użyjesz trybu Bieżący.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Posługiwanie się widgetem Spry „Potwierdzanie z walidacją”

Informacje o widgecie Potwierdzanie z walidacją
Wstawianie i edytowanie widgetu Potwierdzanie z walidacją
Dostosowywanie widgetu Potwierdzanie

Do góry

Informacje o widgecie Potwierdzanie z walidacją

widget Potwierdzanie z walidacją to pole tekstowe lub pole hasła, które wyświetla stan prawidłowy lub nieprawidłowy w zależności od tego, czy użytkownik wpisze wartość zgodną z wartością w innym, podobnym polu w tym samym formularzu. widget ten można dodać np. do formularza, który wymaga od użytkownika ponownego podania hasła wpisanego w poprzednim polu. Jeśli użytkownik nie wpisze dokładnie takiego samego hasła, jakie podał poprzednio, widget zwróci komunikat o błędzie, informujący o niezgodności.

Widget Potwierdzanie z walidacją w połączeniu z widgetem Walidacja — pole tekstowe można wykorzystać również do sprawdzania poprawności adresów poczty elektronicznej.

Uwaga: *Posługiwanie się widgetem Potwierdzanie wymaga znajomości podstaw widgetów walidacyjnych Spry. Informacje na ten temat można znaleźć w sekcji Posługiwanie się widgetem Spry „Walidacja — pole tekstowe” lub w omówieniu dowolnego innego widgetu. W tym omówieniu nie zaprezentowano wszystkich podstawowych koncepcji dotyczących widgetów walidacyjnych.*

Poniższa ilustracja przedstawia typową konfigurację widgetu Potwierdzanie:

A. *Pole hasła lub widget Spry Hasło z walidacją* ***B.*** *widget Potwierdzanie*

widget Potwierdzanie z walidacją zawiera kilka różnych stanów (np. prawidłowy, nieprawidłowy, wartość wymagana itd.) W zależności od pożądanych wyników walidacji można zmieniać właściwości tych stanów, edytując odpowiedni plik CSS (SpryValidationConfirm.css). widget Potwierdzanie z walidacją może sprawdzać poprawność na różnych etapach - np. gdy użytkownik serwisu kliknie poza widgetem, gdy wpisuje tekst lub gdy próbuje wysłać formularz.

Stan początkowy Jest to stan widgetu w momencie wczytania się strony w przeglądarce lub po wyzerowaniu formularza przez użytkownika.

Stan aktywny Jest to stan widgetu w momencie, gdy użytkownik umieści w nim punkt wstawiania.

Stan prawidłowy Jest to stan widgetu w momencie, gdy użytkownik wpisze prawidłowe informacje i można wysłać formularz.

Stan nieprawidłowy Gdy użytkownik wprowadzi tekst niezgodny z zawartością wprowadzoną w poprzednim polu tekstowym, widgetem Walidacja — pole tekstowe lub widgetem Hasło z walidacją.

Stan wymagany Jest to stan widgetu w sytuacji, gdy użytkownik nie wpisze wymaganego tekstu w pole.

Wyczerpujący opis działania widgetu Hasło z walidacją wraz z dodatkowymi informacjami o jego strukturze można znaleźć na stronie www.adobe.com/go/learn_dw_spryconfirm_pl.

Do góry

Wstawianie i edytowanie widgetu Potwierdzanie z walidacją

Wstawianie widgetu Potwierdzanie z walidacją

1. Wybierz polecenie Wstaw > Spry > Potwierdzanie z walidacją Spry.
2. Wypełnij informacje w oknie dialogowym Atrybuty dostępności znacznika Input, a następnie kliknij przycisk OK.

Uwaga: *widget Potwierdzanie z walidacją można również wstawić za pomocą kategorii Spry w panelu Wstaw.*

Zmiana wymaganego stanu widgetu Potwierdzanie z walidacją

Wszystkie widgety Potwierdzanie z walidacją wstawiane w programie Dreamweaver wymagają domyślnie, aby użytkownik wprowadził wartość na stronie WWW. Można jednak sprawić, że wypełnianie pola tekstowego z potwierdzeniem będzie opcjonalne, a nie wymagane.

1. Zaznacz widget Potwierdzanie z walidacją w oknie dokumentu, klikając jego niebieską zakładkę.
2. Przejdź do Inspektora właściwości (Okno > Właściwości) i włącz lub wyłącz, zgodnie z własnymi preferencjami, opcję Wymagane.

Określ pole tekstowe, stanowiące wzór do sprawdzania poprawności

1. Zaznacz widget Potwierdzanie z walidacją w oknie dokumentu, klikając jego niebieską zakładkę.

2. Wybierz pole tekstowe, według którego ma być sprawdzana poprawność. Aby to zrobić, otwórz Inspektora właściwości (Okno > Właściwości) i wybierz pole tekstowe z wyskakującego menu Waliduj według. Menu to wyświetla wszystkie pola tekstowe, które mają niepowtarzalne identyfikatory (atrybut ID).

Wyświetlanie stanów widgetu w widoku Projekt

1. Zaznacz widget Potwierdzanie z walidacją w oknie dokumentu, klikając jego niebieską zakładkę.
2. Przejdź do Inspektora właściwości (Okno > Właściwości). Z wyskakującego menu Podgląd stanów wybierz stan, który chcesz wyświetlić. Np. jeśli chcesz zobaczyć widget w stanie 'prawidłowy', to wybierz Prawidłowy.

Określanie momentu przeprowadzania walidacji

Moment przeprowadzania walidacji można określić - czy ma się to odbywać, gdy użytkownik kliknie poza widgetem, gdy użytkownik wpisuje tekst, czy gdy użytkownik próbuje wysłać formularz.

1. Zaznacz widget Potwierdzanie z walidacją w oknie dokumentu, klikając jego niebieską zakładkę.
2. Przejdź do Inspektora właściwości (Okno > Właściwości) i wybierz opcję wskazującą, kiedy ma się odbywać walidacja. Można zaznaczyć wszystkie opcje lub tylko opcję Wyślij.
   Rozmycie Walidacja będzie przeprowadzana, gdy użytkownik kliknie poza polem potwierdzania.

   Zmień Walidacja będzie przeprowadzana, gdy użytkownik zmieni tekst wewnątrz pola.

   Przesyłanie Walidacja będzie przeprowadzana, gdy użytkownik spróbuje wysłać formularz. Opcja walidacji podczas wysyłania jest zaznaczona domyślnie i nie można jej wyłączyć.

Do góry

Dostosowywanie widgetu Potwierdzanie

Inspektor właściwości umożliwia co prawda proste zmiany edycyjne widgetu Potwierdzanie z walidacją, jednak nie można za jego pomocą wykonać niestandardowych zadań związanych ze stylami. Style CSS widgetu Potwierdzanie z walidacją można zmienić w taki sposób, aby utworzyć widget zgodny z własnymi upodobaniami. Więcej informacji o zaawansowanych zadaniach związanych ze stylami znajduje się na stronie internetowej www.adobe.com/go/learn_dw_spryconfirm_custom_pl.

Wszystkie reguły CSS w poniższej sekcji odnoszą się do domyślnych reguł, umieszczonych w pliku SpryValidationConfirm.css. Gdy utworzy się widget Potwierdzanie z walidacją, program Dreamweaver zapisze plik SpryValidationConfirm.css w folderze SpryAssets serwisu użytkownika. Warto zapoznać się z tym plikiem, ponieważ znajdują się w nim komentarze z informacjami o różnych stylach, które można zastosować do widgetu.

Reguły widgetu Hasło z walidacją można z łatwością edytować bezpośrednio w tym pliku CSS. Można jednak również skorzystać z panelu Style CSS. Panel Style CSS ułatwia odszukiwanie klas CSS, przypisanych do poszczególnych elementów widgetu, zwłaszcza, jeśli użyjesz trybu Bieżący.

Tworzenie stylów dla widgetu Potwierdzanie z walidacją (instrukcje ogólne)

1. Otwórz plik SpryValidationConfirm.css.
2. Odszukaj regułę CSS tej części widgetu, którą chcesz modyfikować. Na przykład, aby zmienić kolor tła widgetu Potwierdzanie w stanie "wymagany", trzeba zmodyfikować regułę input.confirmRequiredState w pliku SpryValidationConfirm.css.
3. Wprowadź zmiany w regułach CSS i zapisz plik.

Plik SpryValidationConfirm.css zawiera liczne komentarze, objaśniające kod i zastosowanie niektórych reguł. Warto przejrzeć te komentarze, gdy potrzebne są dodatkowe informacje.

Zmiana stylu tekstu w komunikacie o błędzie widgetu Potwierdzanie z walidacją

Komunikaty o błędach widgetu Potwierdzanie z walidacją są domyślnie czerwone i otoczone jednolitą krawędzią o grubości 1 piksela.

❖ Zmieniając style tekstu komunikatów o błędach w widgecie Potwierdzanie z walidacją, skorzystaj z poniższej tabeli. Najpierw odszukaj odpowiednią regułę CSS, a potem zmień właściwości domyślne albo dodaj własne właściwości i wartości stylów tekstu.

Tekst, który można zmienić	Odpowiednia reguła CSS	Właściwość do zmiany

Tekst komunikatu o błędzie	`.confirmRequiredState`
	`.confirmRequiredMsg,`
	`.confirmInvalidState`
	`.confirmInvalidMsg`
		color: #CC3333; border: 1px solid #CC3333;

Zmiana kolorów tła w widgecie Potwierdzanie z walidacją

❖ Aby zmienić kolor tła w widgecie Potwierdzanie z walidacją w różnych stanach, zapoznaj się z poniższą tabelą i odszukaj stosowną regułę CSS, a następnie zmień domyślne wartości kolorów tła.

Kolor, który można zmienić	Odpowiednia reguła CSS	Właściwość do zmiany
Kolor tła widgetu w stanie 'prawidłowy'	`.confirmValidState input, input.confirmValidState`	background-color: #B8F5B1;
Kolor tła widgetu w stanie 'nieprawidłowy'	`input.confirmRequiredState, .confirmRequiredState input, input.confirmInvalidState, .confirmInvalidState input`	background-color: #FF9F9F;
Kolor tła widgetu aktywnego	`.confirmFocusState input, input.confirmFocusState`	background-color: #FFFFCC;

Więcej tematów Pomocy

Potwierdzanie z walidacją, widget:przykłady

(cc) BY-NC-SA

Zawartość strony i zasoby

Część łączy podanych na tej stronie prowadzi do zasobów dostępnych tylko w języku angielskim.

Arabic and Hebrew text

Bi-directional text flow
Tag editor
Text direction and Unicode-bidi in CSS Rules
Table properties
Div properties

New and improved features for working in Arabic and Hebrew are available in the Middle East and North African edition of this software.

Bi-directional text flow

To the top

Text in Middle Eastern languages is mostly written from right to left (RTL). However, in general, the most commonly used form is bi-directional (bidi) text - a mix of left-to-right and right-to-left text. An example of bidi text is a paragraph that includes Arabic and English text. In CS6, you can use Dreamweaver to type Arabic, Hebrew, or bidi text, in design view and code view.

In Dreamweaver Middle Eastern version, Right-to-left direction attribute can be applied to two notional objects, paragraphs and characters. The `direction` attribute can be applied to tags supported in the HTML specification. The direction attribute can take values: `ltr` (default), `rtl`, or `inherit`.

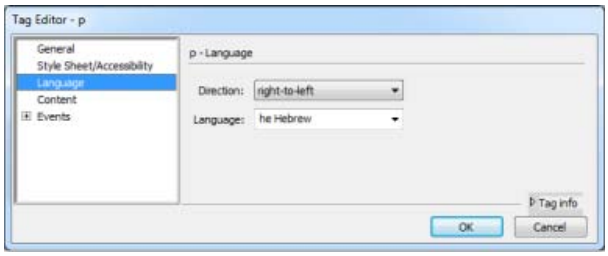
Direction attribute in CSS

When you enter Arabic, Hebrew, or mixed text, Dreamweaver recognizes the languages as Right-to-left (RTL) and displays it text appropriately.

Tag editor

To the top

You can apply direction and language settings using the Tag Editor.

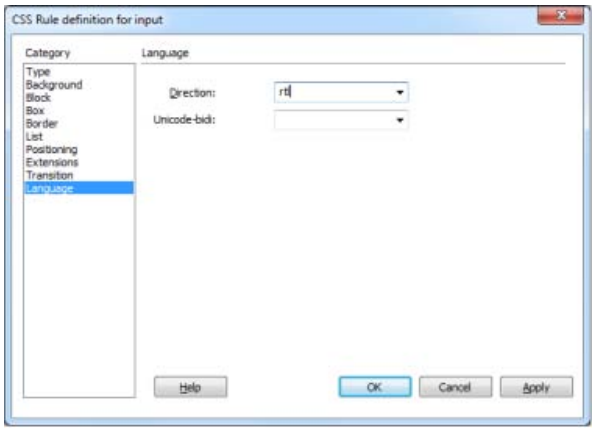


Tag Editor

Text direction and Unicode-bidi in CSS Rules

To the top

You can specify the Text direction as a CSS rule. In the CSS Rule definition dialog box, specify Direction and Unicode-bidi options.



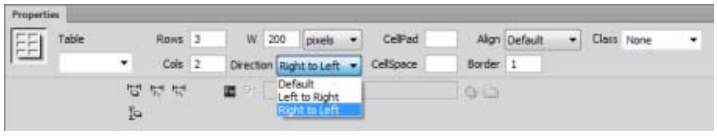
Language options in CSS Rules

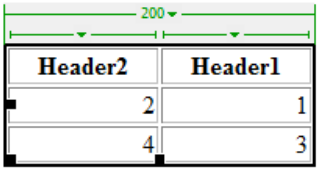
Table properties

To the top

Right-to-left tables are right aligned, and columns are ordered from right to left. The resizing handles appear on the left side. On tabbing, the cursor moves in RTL direction..

Specify the table direction using the Properties panel.



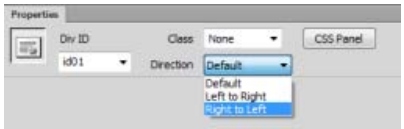


Right-to-left table

Div properties

To the top

Use Direction to specify the Div direction in the Properties.



Div direction

(cc) BY-NC-SA Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Legal Notices | Online Privacy Policy

Posługiwanie się widgetem Spry „Pasek menu”

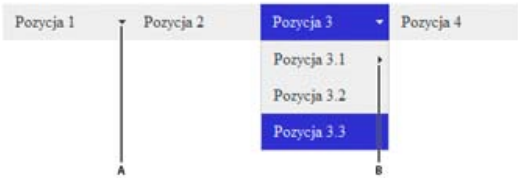
Informacje o widgecie Pasek menu
Wstawianie i edytowanie widgetu Pasek menu
Dostosowywanie widgetu Pasek menu

Informacje o widgecie Pasek menu

Do góry

Widget Pasek menu to zestaw nawigacyjnych przycisków menu. Wyświetlają one podmenu, gdy użytkownik zatrzyma wskaźnik myszy nad przyciskiem. Paski menu umożliwiają wyświetlanie dużej liczby informacji nawigacyjnych na niewielkiej przestrzeni. Dają też użytkownikom serwisu przegląd dostępnych w nim stron bez potrzeby ich wyświetlania.

Program Dreamweaver umożliwia wstawianie dwóch rodzajów widgetów Pasek menu: pionowych i poziomych. Poniższy przykład przedstawia poziomy widget Pasek menu z rozwiniętą trzecią pozycją menu:



Widget Pasek menu (składa się ze znaczników <ul>, <li> oraz <a>)
***A.** Pozycja menu zawiera podmenu **B.** Pozycja podmenu zawiera podmenu*

Kod HTML widgetu Pasek menu składa się z zewnętrznego znacznika `ul`, który zawiera znacznik `li` dla każdej z pozycji menu głównego. Pozycje menu głównego (znaczniki `li`) zawierają z kolei znaczniki `ul` i `li`, które definiują podmenu każdej z pozycji. Pozycje podmenu mogą zawierać kolejne podmenu. Menu główne i poszczególne podmenu mogą zawierać dowolną liczbę pozycji.

Wyczerpujący opis działania widgetu Pasek Menu wraz z pełnym opisem części składowych jego kodu można znaleźć na stronie www.adobe.com/go/learn_dw_sprymenubar_pl.

Samouczek przedstawiający tworzenie paska menu Spry można znaleźć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0168_pl.

Wstawianie i edytowanie widgetu Pasek menu

Do góry

Wstawianie widgetu Pasek menu

1. Wybierz polecenie Wstaw > Spry > Pasek menu Spry.
2. Wybierz opcję Poziomy lub Pionowy i kliknij przycisk OK.

***Uwaga:** Widget Pasek menu można również wstawić za pomocą kategorii Spry panelu Wstaw.*

***Uwaga:** widget Pasek menu wyświetla części zawartości HTML, zakrywające inne części zawartości, używając warstw DHTML. Jeżeli strona zawiera obiekty utworzone w programie Adobe Flash, mogą wyniknąć problemy. Dzieje się tak, ponieważ pliki SWF są wyświetlane zawsze na wierzchu innych warstw HTML, co może powodować zasłanianie niektórych podmenu. Problemu tego można uniknąć, zmieniając parametry pliku SWF na `wmode="transparent"`. W tym celu należy zaznaczyć plik SWF w oknie dokumentu, przejść do Inspektora właściwości i zmienić ustawienie opcji `wmode` na `transparent`. Więcej informacji znajduje się na stronie internetowej www.adobe.com/go/15523_pl*

Dodawanie lub usuwanie menu lub podmenu

Pozycje menu w widgecie Pasek menu dodaje się i usuwa za pomocą Inspektora właściwości (Okno > Właściwości).

Dodawanie pozycji głównego menu

1. Zaznacz widget Pasek menu w oknie dokumentu.
2. Przejdź do Inspektora właściwości i kliknij przycisk Plus nad pierwszą kolumną.
3. (Opcjonalnie) Zmień nazwę nowej pozycji menu, modyfikując domyślny tekst w oknie dokumentu albo w polu Tekst w Inspektorze właściwości.

Dodawanie pozycji submenu

1. Zaznacz widget Pasek menu w oknie dokumentu.
2. Przejdź do Inspektora właściwości i zaznacz nazwę pozycji menu głównego, dla której chcesz dodać podmenu.
3. Kliknij przycisk Plus nad drugą kolumną.
4. (Opcjonalnie) Zmień nazwę nowej pozycji podmenu, modyfikując domyślny tekst w oknie dokumentu albo w polu Tekst w Inspektorze właściwości.

Aby dodać podmenu do pozycji podmenu, zaznacz w Inspektorze właściwości nazwę tej pozycji podmenu, która ma wyświetlać kolejne podmenu i kliknij przycisk Plus nad trzecią kolumną.

Uwaga: *Program Dreamweaver obsługuje tylko dwa poziomy podmenu w widoku Projekt. Jednak w widoku Kod można dodać dowolną liczbę poziomów podmenu.*

Usuwanie pozycji menu głównego albo podmenu

1. Zaznacz widget Pasek menu w oknie dokumentu.
2. Przejdź do Inspektora właściwości i zaznacz nazwę pozycji menu głównego lub podmenu, którą chcesz usunąć. Kliknij przycisk Minus.

Zmiana kolejności pozycji menu

1. Zaznacz widget Pasek menu w oknie dokumentu.
2. Przejdź do Inspektora właściwości (Okno > Właściwości) i zaznacz nazwę pozycji menu, którą chcesz przenieść.
3. Przesuwaj pozycję menu w górę lub w dół, korzystając z przycisków ze strzałkami.

Zmiana tekstu pozycji menu

1. Zaznacz widget Pasek menu w oknie dokumentu.
2. Przejdź do Inspektora właściwości (Okno > Właściwości) i zaznacz nazwę pozycji menu, której tekst chcesz zmienić.
3. Wprowadź zmiany w polu Tekst.

Tworzenie łącza z pozycji menu

1. Zaznacz widget Pasek menu w oknie dokumentu.
2. Przejdź do Inspektora właściwości (Okno > Właściwości) i zaznacz nazwę pozycji menu, do której chcesz zastosować łącze.
3. Wpisz łącze w pole tekstowe Łącze albo kliknij ikonę folderu, aby przejść do pliku.

Tworzenie podpowiedzi dla pozycji menu

1. Zaznacz widget Pasek menu w oknie dokumentu.
2. Przejdź do Inspektora właściwości (Okno > Właściwości) i zaznacz nazwę pozycji menu, dla której chcesz utworzyć podpowiedź.
3. Wpisz tekst podpowiedzi w pole tekstowe Tytuł.

Przypisywanie atrybutu celu (TARGET) do pozycji menu

Atrybut TARGET określa miejsce, w którym ma się otworzyć połączona strona. Można np. przypisać taki atrybut TARGET do pozycji menu, że gdy użytkownik kliknie skojarzone z nią łącze, połączona strona otworzy się w nowym oknie przeglądarki. Jeżeli używasz układów ramek, możesz również wskazać nazwę ramki, w której ma się otworzyć połączona strona.

1. Zaznacz widget Pasek menu w oknie dokumentu.
2. Przejdź do Inspektora właściwości (Okno > Właściwości) i zaznacz nazwę pozycji menu, do której chcesz przypisać atrybut TARGET.
3. Wpisz jeden z czterech atrybutów w pole Cel:

   _blank Otwiera połączoną stronę w nowym oknie przeglądarki.

   _self Wczytuje połączoną stronę w tym samym oknie przeglądarki. Jest to opcja domyślna. Jeżeli strona znajduje się w ramce lub układzie ramek, to połączona strona zostanie wczytana do tej samej ramki.

   _parent Otwiera połączony dokument w układzie ramek bezpośrednio nadrzędnym dla dokumentu.

   _top Wczytuje połączoną stronę w oknie na samej górze układu ramek.

Wyłączanie stylów

Style definiujące widget Pasek menu można wyłączyć, co pozwala lepiej widzieć strukturę HTML tego widgetu w widoku Projekt. Wyłączenie stylów powoduje np., że pozycje paska menu są wyświetlane na stronie w postaci wypunktowanej listy.

1. Zaznacz widget Pasek menu w oknie dokumentu.
2. Kliknij przycisk Wyłącz style w Inspektorze właściwości (Okno > Właściwości).

Zmiana orientacji widgetu Pasek menu

Orientację widgetu Pasek menu można zmieniać z poziomej na pionową i na odwrót. Wystarczy tylko zmienić kod HTML paska menu i sprawdzić, czy w folderze SpryAssets znajduje się właściwy plik CSS.

Poniższy przykład przedstawia zmianę poziomego widgetu Pasek menu w pionowy.

1. W programie Dreamweaver otwórz stronę zawierającą poziomy widget Pasek menu.
2. Wstaw pionowy widget Pasek menu (Wstaw > Spry > Pasek menu Spry) i zapisz stronę. Ten krok gwarantuje, że do serwisu skopiowany zostanie plik CSS właściwy dla pionowego paska menu.

   Uwaga: *Jeżeli serwis zawiera już gdzie indziej pionowy widget Pasek menu, to nie musisz wstawiać kolejnego. Wystarczy dołączyć do strony plik SpryPasekMenuPionowy.css, klikając przycisk Dołącz arkusz stylów w panelu Style CSS (Okno > Style CSS)*

3. Usuń pionowy pasek menu.
4. W widoku Kod (Widok > Kod) odszukaj klasę MenuBarHorizontal i zmień ją na klasę MenuBarVertical. Klasa MenuBarHorizontal jest zdefiniowana w znaczniku `ul`, który jest kontenerem paska menu (`<ul id="MenuBar1" class="MenuBarHorizontal">`).
5. Poszukaj konstruktora paska menu, który znajduje się za kodem paska:

   ```
   var MenuBar1 = new Spry.Widget.MenuBar("MenuBar1", {imgDown:"SpryAssets/SpryMenuBarDownHover.gif",
   imgRight:"SpryAssets/SpryMenuBarRightHover.gif"});
   ```

6. Usuń z konstruktora opcję wstępnego ładowania `imgDown` wraz z przecinkiem:

   ```
   var MenuBar1 = new Spry.Widget.MenuBar("MenuBar1", {imgRight:"SpryAssets/SpryMenuBarRightHover.gif"});
   ```

   Uwaga*: Jeżeli konwertujesz z pionowego paska menu na poziomy, to dodaj opcję wstępnego ładowania `imgDown` wraz z przecinkiem.*

   ```
   var MenuBar1 = new Spry.Widget.MenuBar("MenuBar1", {imgRight:"SpryAssets/SpryMenuBarRightHover.gif"});
   ```

7. (Opcjonalnie) Jeżeli strona nie zawiera już żadnych innych poziomych widgetów Pasek menu, usuń łącze do starego pliku PasekMenuPoziomy.css w nagłówku dokumentu.
8. Zapisz stronę.

Do góry

Dostosowywanie widgetu Pasek menu

Inspektor właściwości umożliwia co prawda proste zmiany edycyjne widgetu Pasek menu, jednak nie można za jego pomocą wykonać niestandardowych zadań związanych ze stylami. Zmieniając reguły CSS widgetu Pasek menu możesz utworzyć pasek menu o wyglądzie odpowiadającym twoim preferencjom.

Wszystkie reguły CSS w poniższej sekcji odnoszą się do domyślnych reguł w pliku SpryPasekMenuPoziomy.css albo SpryPasekMenuPionowy.css (w zależności od wybranego typu paska menu). Program Dreamweaver zapisuje te pliki CSS w folderze SpryAssets w serwisie, gdy utworzysz widget Pasek menu Spry. Pliki te zawierają również komentarze z przydatnymi informacjami o różnych stylach, które można zastosować do widgetu.

Chociaż reguły widgetu Pasek menu można z łatwością edytować bezpośrednio w tym pliku CSS, możesz również wykorzystać panel Style CSS, aby edytować pasek menu. Panel Style CSS ułatwia odszukiwanie klas CSS, przypisanych do poszczególnych elementów widgetu, zwłaszcza, jeśli użyjesz trybu Bieżący.

Zmiana stylu tekstu pozycji menu

Informacje o stylu tekstu zawiera reguła CSS dołączona do znacznika <a>. Istnieje również kilka ważnych wartości klas stylów tekstu, dołączonych do znacznika <a>, które odnoszą się do różnych stanów menu.

- Aby zmienić styl tekstu pozycji menu, zapoznaj się z poniższą tabelą i odszukaj stosowną regułę CSS, a następnie zmień jej wartość domyślną:

Styl do zmiany	Reguła CSS pionowego lub poziomego paska menu	Związane z nią właściwości i ich domyślne wartości
Tekst domyślny	`ul.MenuBarVertical a, ul.MenuBarHorizontal a`	color: #333; text-decoration: none;
Kolor tekstu, gdy najeżdża na niego wskaźnik myszy	`ul.MenuBarVertical a:hover, ul.MenuBarHorizontal a:hover`	color: #FFF;
Kolor tekstu aktywnego	`ul.MenuBarVertical a:focus, ul.MenuBarHorizontal a:focus`	color: #FFF;
Kolor pozycji menu, gdy najeżdża na nią	`ul.MenuBarVertical a.MenuBarItemHover,`	color: #FFF;

wskaźnik myszy	`ul.MenuBarHorizontal a.MenuBarItemHover`	
Kolor pozycji podmenu, gdy najeżdża na nią wskaźnik myszy	`ul.MenuBarVertical a.MenuBarItemSubmenuHover, ul.MenuBarHorizontal a.MenuBarItemSubmenuHover`	color: #FFF;

Zmiana koloru tła pozycji menu

Informacje o kolorze tła pozycji menu zawiera reguła CSS dołączona do znacznika <a>. Istnieje również kilka ważnych wartości klas koloru tła, dołączonych do znacznika <a>, które odnoszą się do różnych stanów menu.

- Aby zmienić kolor tła pozycji menu, zapoznaj się z poniższą tabelą i odszukaj stosowną regułę CSS, a następnie zmień jej wartość domyślną:

Kolor, który można zmienić	Reguła CSS pionowego lub poziomego paska menu	Związane z nią właściwości i ich domyślne wartości
Domyślne tło	`ul.MenuBarVertical a, ul.MenuBarHorizontal a`	background-color: #EEE;
Kolor tła, gdy najeżdża na nie wskaźnik myszy	`ul.MenuBarVertical a:hover, ul.MenuBarHorizontal a:hover`	background-color: #33C;
Kolor tła elementu aktywnego	`ul.MenuBarVertical a:focus, ul.MenuBarHorizontal a:focus`	background-color: #33C;
Kolor pozycji menu, gdy najeżdża na nią wskaźnik myszy	`ul.MenuBarVertical a.MenuBarItemHover, ul.MenuBarHorizontal a.MenuBarItemHover`	background-color: #33C;
Kolor pozycji podmenu, gdy najeżdża na nią wskaźnik myszy	`ul.MenuBarVertical a.MenuBarItemSubmenuHover, ul.MenuBarHorizontal a.MenuBarItemSubmenuHover`	background-color: #33C;

Zmiana wymiarów pozycji menu

Wymiary pozycji menu można zmienić, modyfikując szerokość (właściwość WIDTH) znaczników `li` i `ul`, zawierających te pozycje menu.

1. Odszukaj regułę `ul.MenuBarVertical li` lub `ul.MenuBarHorizontal li`.
2. Zmień właściwość WIDTH na pożądaną szerokość (lub na wartość `auto`, aby usunąć szerokość stałą i dodaj do reguły właściwość `white-space: nowrap;`).
3. Odszukaj regułę `ul.MenuBarVertical ul` lub `ul.MenuBarHorizontal ul`.
4. Zmień właściwość WIDTH na pożądaną szerokość (lub na `auto`, aby usunąć stałą szerokość).
5. Odszukaj regułę `ul.MenuBarVertical ul li` lub `ul.MenuBarHorizontal ul li`:
6. Dodaj do niej następujące właściwości: `float: none;` i `background-color: transparent;`.
7. Usuń właściwość i wartość `width: 8.2em;`.

Określanie położenia podmenu

Położeniem podmenu w paskach menu Spry steruje właściwość MARGIN w znaczniku `ul` danego podmenu.

1. Odszukaj regułę `ul.MenuBarVertical ul` lub `ul.MenuBarHorizontal ul`.
2. Zmień domyślne wartości właściwości `margin: -5% 0 0 95%;` na takie, jakie chcesz wprowadzić.

- Samouczek dotyczący paska menu Spry
- Panel Style CSS w trybie Bieżący

(cc) BY-NC-SA. Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Ustawianie właściwości tekstu w Inspektorze właściwości

Informacje o formatowaniu tekstu (różnice między CSS a HTML)
Edycja reguł CSS za pomocą Inspektora właściwości
Ustawianie formatowania HTML w Inspektorze właściwości
Zmiana nazwy klasy za pomocą Inspektora właściwości HTML

Za pomocą Inspektora właściwości tekstu można stosować formatowanie HTML albo CSS. Po zastosowaniu formatu HTML program Dreamweaver dodaj odpowiednie właściwości do kodu HTML w treści strony. Po zastosowaniu formatu CSS program Dreamweaver zapisze odpowiednie właściwości w nagłówku dokumentu lub w oddzielnym arkuszu stylów.

Uwaga: *Podczas tworzenia wewnętrznych stylów CSS program Dreamweaver dodaje kod atrybutu stylu bezpośrednio do głównej treści dokumentu.*

Informacje o formatowaniu tekstu (różnice między CSS a HTML)

Do góry

Formatowanie tekstu w programie Dreamweaver przebiega podobnie, jak w standardowym edytorze tekstu. Możesz ustawiać domyślne style formatowania (akapit, nagłówek 1, nagłówek 2 itd.) dla bloku tekstu, zmieniać czcionkę, rozmiar, kolor i wyrównanie zaznaczonego tekstu albo stosować style tekstowe, takie jak pogrubienie, kursywa, kod (czcionka stałej szerokości) i podkreślenie.

W programie Dreamweaver jest dostępny jeden zintegrowany Inspektor właściwości, na który składają się dwa moduły: Inspektor właściwości CSS oraz Inspektor właściwości HTML. Gdy używa się Inspektora właściwości CSS, program Dreamweaver formatuje tekst za pomocą stylów CSS (Cascading Style Sheets). Arkusze CSS zapewniają projektantom i programistom większą kontrolę nad wyglądem i działaniem stron WWW, a ponadto pozwalają korzystać z udoskonalonych funkcji ułatwień dostępu i kompresji plików. Inspektor właściwości CSS pozwala korzystać z istniejących stylów, jak również tworzyć nowe.

Użycie stylów CSS pozwala sterować wyglądem strony WWW bez naruszania jej struktury. Rozdzielenie graficznych elementów projektu (czcionek, kolorów, marginesów itd.) od układu strukturalnego strony WWW zapewnia projektantom stron kontrolę nad wyglądem i typografią bez wpływu na spójność zawartości. Ponadto możliwość definiowania projektu typograficznego i układu strony za pomocą pojedynczego, wyodrębnionego bloku kodu - bez potrzeby stosowania map obrazu, znaczników `font`, tabel i obrazów-odstępników - przyspiesza ładowanie się stron, optymalizuje proces zarządzania serwisem WWW i centralizuje kontrolę nad atrybutami wyglądu wielu stron WWW.

Style utworzone za pomocą arkusza CSS można zapisać bezpośrednio w dokumencie albo w zewnętrznym arkuszu stylów (co zapewnia większą swobodę w posługiwaniu się danym stylem). Jeżeli dołączysz zewnętrzny arkusz stylów do kilku stron WWW, to zmiany wprowadzane w arkuszu będą automatycznie odzwierciedlane na wszystkich stronach. Aby wyświetlić wszystkie reguły CSS danej strony, użyj panelu Style CSS (Okno > Style CSS). Aby uzyskać dostęp do reguł dotyczących bieżącego zaznaczenia, użyj panelu Style CSS (tryb bieżący) lub wyskakującego menu Reguła docelowa z Inspektora właściwości CSS.

Jeżeli wolisz, do formatowania tekstu na stronach WWW możesz używać znaczników HTML. Aby zamiast arkuszy CSS używać znaczników HTML, sformatuj tekst za pomocą Inspektora właściwości HTML.

Uwaga: *Na jednej stronie można łączyć formatowanie CSS i HTML 3.2. Formatowanie jest stosowane hierarchicznie: formatowanie HTML 3.2 przesłania formatowanie nadane przez zewnętrzne arkusze stylów CSS, a style CSS osadzone w dokumencie przesłaniają zewnętrzne style CSS.*

Edycja reguł CSS za pomocą Inspektora właściwości

Do góry

1. Otwórz Inspektora właściwości (Okno > Właściwości), jeśli nie jest jeszcze otwarty, po czym kliknij przycisk CSS.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Umieść punkt wstawiania wewnątrz bloku tekstu sformatowanego za pomocą reguły, którą chcesz edytować. Reguła pojawi się w wyskakującym menu Reguła docelowa.
   - Zaznacz regułę w wyskakującym menu Reguła docelowa.
3. Za pomocą różnych opcji dostępnych w oknie Inspektora właściwości CSS wprowadź zmiany w definicji reguły.

   Reguła docelowa Jest to reguła edytowana w oknie Inspektora właściwości CSS. Jeśli do tekstu zastosowano pewien istniejący styl, to po kliknięciu wewnątrz tekstu strony pojawi się reguła dotycząca formatu tekstu. Wyskakujące menu Reguła docelowa pozwala również tworzyć nowe reguły CSS, tworzyć nowe style wewnętrzne i stosować istniejące klasy do zaznaczonego tekstu. Tworząc nową regułę, należy wprowadzić niezbędne dane w oknie dialogowym Nowa reguła CSS. Aby uzyskać więcej informacji, skorzystaj z łączy wyświetlanych na końcu tematu.

   Edytuj regułę Pozwala otworzyć okno dialogowe Definicja reguły CSS, dotyczące reguły docelowej. Jeśli z wyskakującego menu Reguła docelowa wybierzesz polecenie Nowa reguła CSS, a następnie klikniesz przycisk Edytuj regułę, to program Dreamweaver otworzy okno

dialogowe Definicja reguły CSS.

Panel CSS Pozwala otworzyć panel Style CSS i wyświetlić w bieżącym widoku właściwości reguły docelowej.

Czcionka Pozwala zmienić czcionkę reguły docelowej.

Rozmiar Pozwala ustawić rozmiar czcionki reguły docelowej.

Kolor tekstu Pozwala ustawić zaznaczony kolor jako kolor czcionki reguły docelowej. Aby wybrać kolor z palety internetowej, kliknij pole koloru. Możesz również wpisać wartość szesnastkową (np. #FF0000) w pole tekstowe obok.

Pogrubiony Pozwala dodać do reguły docelowej właściwość pogrubienia.

Kursywa Pozwala dodać do reguły docelowej właściwość kursywy.

Wyrównanie do lewej, do środka, do prawej Pozwala dodać do reguły docelowej odpowiednie właściwości wyrównania.

***Uwaga**: w polach czcionki, rozmiaru, koloru tekstu, pogrubienia, kursywy i wyrównania są wyświetlane zawsze właściwości odpowiadające tej regule, która stosuje się do bieżącego zaznaczenia w oknie dokumentu. Zmiana jakichkolwiek spośród tych właściwości ma wpływ na kształt reguły docelowej.*

Samouczek wideo dotyczący posługiwania się Inspektorem właściwości CSS można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/lrvid4041_dw_pl.

Do góry

Ustawianie formatowania HTML w Inspektorze właściwości

1. Otwórz Inspektora właściwości (Okno > Właściwości), jeśli nie jest jeszcze otwarty, po czym kliknij przycisk HTML.
2. Zaznacz tekst, który chcesz sformatować.
3. Ustaw opcje, które chcesz zastosować do zaznaczonego tekstu:

   Format Ustawia styl akapitu zaznaczonego tekstu. Akapit stosuje domyślny format znacznika `<p>`, Nagłówek 1 wstawia znacznik `H1`, i tak dalej.

   ID Pozwala skojarzyć z zaznaczeniem identyfikator. W wyskakującym menu ID (o ile jest dostępne) jest wyświetlana lista wszystkich nieużywanych, a zadeklarowanych identyfikatorów dokumentu.

   Klasa Wyświetla styl klasy, przypisany obecnie do zaznaczonego tekstu. Jeśli żadne style nie zostały zastosowane do zaznaczenia, to wyskakujące menu wyświetla Brak stylu CSS. Jeśli do zaznaczenia zastosowano kilka styli, to menu jest puste.

   Za pomocą tego wyskakującego menu można:

   - Wybrać styl, który chcesz zastosować do zaznaczenia.
   - Wybrać Brak, aby usunąć wybrany obecnie styl.
   - Wybierz polecenie Zmień nazwę, aby zmienić nazwę stylu.
   - Zaznacz opcję Dołącz arkusz stylów, aby otworzyć okno dialogowe, które umożliwi dodanie do strony zewnętrznego arkusza stylów.

   Pogrubiony Stosuje do zaznaczonego tekstu znacznik `<b>` albo `<strong>`, w zależności od ustawień preferencji stylu w kategorii ogólne w oknie dialogowym Preferencje.

   Kursywa Stosuje do zaznaczonego tekstu znacznik `<i>` albo `<em>`, w zależności od ustawień preferencji stylu w kategorii ogólne w oknie dialogowym Preferencje.

   Lista nieuporządkowana Tworzy z zaznaczonego tekstu wypunktowaną listę. Jeżeli nie zaznaczono żadnego tekstu, to rozpoczęta zostanie nowa wypunktowana lista.

   Lista uporządkowana Tworzy z zaznaczonego tekstu numerowaną listę. Jeżeli nie zaznaczono żadnego tekstu, to rozpoczęta zostanie nowa numerowana lista.

   Cytat blokowy oraz Usuń cytat blokowy Wprowadza lub usuwa wycięcie z zaznaczonego tekstu, wstawiając albo usuwając znacznik `blockquote`. Wcięcie tekstu na liście powoduje utworzenie zagnieżdżonej listy. Usunięcie wcięcia usuwa również zagnieżdżenie listy.

   Łącze Tworzy łącze hipertekstowe z zaznaczonego tekstu. Kliknij ikonę folderu, aby przeglądać pliki w twoim serwisie; wpisz adres URL; przeciągnij ikonę Wskaż plik na plik w panelu Pliki; albo przeciągnij plik z panelu Pliki do tego pola.

   Tytuł Określa tekstową podpowiedź do łącza hipertekstowego.

Cel Określa docelową ramkę lub okno, w którym wczytany zostanie połączony dokument:

- `_blank` wczytuje połączony plik w nowym oknie przeglądarki bez tytułu.
- `_parent` wczytuje połączony plik w nadrzędnym układzie ramek lub w oknie ramki, która zawiera łącze. Jeżeli ramka zawierająca łącze nie jest zagnieżdżona, to połączony plik zostanie wczytany w pełnym oknie przeglądarki.
- `_self` wczytuje połączony plik w tym samym oknie, w którym znajduje się łącze. Jest to domyślna wartość atrybutu TARGET, zatem na ogół nie trzeba jej wybierać.
- `_top` wczytuje połączony plik w pełne okno przeglądarki, usuwając wszystkie ramki.

Zmiana nazwy klasy za pomocą Inspektora właściwości HTML

Do góry

Wszystkie klasy dostępne w przypadku danej strony program Dreamweaver wyświetla na liście w menu Klasa Inspektora właściwości HTML. Aby zmienić nazwy stylów na tej liście, należy zaznaczyć opcję Zmień nazwę, która stanowi ostatnią pozycję listy.

1. Wybierz polecenie Zmień nazwę z wysuwanego menu Styl w Inspektorze właściwości tekstu.
2. Z wysuwanego menu Zmień nazwę stylu wybierz styl, którego nazwę chcesz zmienić.
3. W polu tekstowym Nowa nazwa wpisz nową nazwę i kliknij przycisk OK.

- Otwieranie panelu Style CSS

(cc) BY-NC-SA. Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Tworzenie i otwieranie dokumentów

Interfejs użytkownika w programie Dreamweaver CC i nowszych wersjach został uproszczony. Dlatego niektóre opcje opisane w tym artykule mogą nie być dostępne w programie Dreamweaver CC i nowszych wersjach. Więcej informacji zawiera ten artykuł.

Informacje o tworzeniu dokumentów programu Dreamweaver
Typy plików w programie Dreamweaver
Tworzenie układu od pustej strony
Tworzenie pustego szablonu
Tworzenie strony opartej na istniejącym szablonie
Tworzenie strony na podstawie przykładowego pliku programu Dreamweaver
Tworzenie innych rodzajów stron
Zapisywanie i przywracanie dokumentów
Ustawianie domyślnego typu dokumentu i kodowania
Konwertowanie zawartości HTML5 na starszy typ dokumentu
Ustawianie domyślnego rozszerzenia pliku dla dokumentów HTML
Otwieranie i edytowanie istniejących dokumentów
Otwieranie plików powiązanych
Otwieranie plików dynamicznie powiązanych
Oczyszczanie kodu HTML utworzonego przez program Microsoft Word

Informacje o tworzeniu dokumentów programu Dreamweaver

Do góry

Program Dreamweaver udostępnia elastyczne środowisko do pracy z wieloma różnymi dokumentami WWW. Oprócz dokumentów HTML można tworzyć i otwierać wiele typów plików tekstowych, m.in. dokumenty CFML (ColdFusion Markup Language), ASP, JavaScript i CSS (Cascading Style Sheet). Obsługiwane są również pliki kodu źródłowego, w tym Visual Basic, .NET, C# i Java.

Program Dreamweaver oferuje kilka opcji tworzenia nowego dokumentu. Możesz utworzyć:

- Nowy, pusty dokument lub szablon
- Dokument oparty na jednym z gotowych układów strony dołączonych do programu Dreamweaver, np. jednym z ponad 30 układów wykorzystujących style CSS
- Dokument oparty na jednym z istniejących szablonów

  Możesz również ustawiać preferencje dokumentu. Np. jeżeli na ogół posługujesz się jednym rodzajem dokumentów, możesz ustawić ten rodzaj jako domyślny typ dokumentu dla nowych stron.

  W widoku Projekt albo w widoku Kod można łatwo definiować właściwości dokumentu, np. znaczniki META, tytuł dokumentu, kolor tła i kilka innych cech strony.

Typy plików w programie Dreamweaver

Do góry

W programie Dreamweaver można pracować nad różnymi typami plików. Podstawowym typem jest plik HTML. Pliki HTML (Hypertext Markup Language) zawierają język znacznikowy, który umożliwia wyświetlanie strony WWW w przeglądarce. Takie pliki można zapisywać z rozszerzeniem .html lub .htm. Domyślnie program Dreamweaver zapisuje pliki z rozszerzeniem .html.

Program Dreamweaver umożliwia tworzenie i edytowanie stron internetowych w języku HTML-5. Dostępne są również układy startowe, umożliwiające tworzenie stron HTML5 od zera.

Poniżej wymieniono inne typy plików często używane w programie Dreamweaver:

CSS Pliki z arkuszami stylów kaskadowych mają rozszerzenie .css. Służą do formatowania zawartości HTML i sterowania położeniem różnych elementów strony.

GIF Pliki formacie GIF (Graphics Interchange Format) mają rozszerzenie .gif. Jest to popularny format grafiki internetowej, używany do wyświetlania komiksów, znaków logo, grafiki z przezroczystością oraz animacji. Pliki GIF mogą zawierać tylko 256 kolorów.

JPEG Pliki w formacie JPEG (Joint Photographic Experts Group — jest to nazwa organizacji, która opracowała ten format) mają rozszerzenie .jpg i zawierają zazwyczaj fotografie lub obrazy w pełnych kolorach. Format JPEG najlepiej nadaje się do wyświetlania fotografii cyfrowych albo skanowanych, obrazów zawierających tekstury, obrazów ze stopniowymi przejściami kolorów oraz wszystkich tych obrazów, które składają się z ponad 256 kolorów.

XML Pliki XML (Extensible Markup Language) mają rozszerzenie .xml. Zawierają dane w postaci nieprzetworzonej, które można formatować za pomocą języka XSL (Extensible Stylesheet Language).

XSL Pliki XSL (Extensible Stylesheet Language) mają rozszerzenie .xsl lub .xslt. Służą do nadawania stylów danym XML, które mają być wyświetlane na stronach WWW.

Tworzenie układu od pustej strony

Do góry

Możesz utworzyć stronę zawierającą gotowy układ CSS, albo utworzyć zupełnie pustą stronę i zbudować na niej własny układ.

1. Wybierz polecenie Plik > Nowy.

2. Z kolumny Typ strony w kategorii Pusta strona w oknie dialogowym Nowy dokument wybierz rodzaj strony, jaki chcesz utworzyć. Na przykład aby utworzyć zwykłą stronę HTML, wybierz opcję HTML.

3. Jeżeli chcesz, aby nowa strona zawierała układ CSS, wybierz jeden z gotowych układów CSS z menu Układ. W przeciwnym razie wybierz opcję Brak. W zależności od dokonanego wyboru, po prawej stronie okna dialogowego pojawi się podgląd i opis wybranego układu.

   Gotowe układy CSS zawierają następujące rodzaje kolumn:

   Stałe Szerokość kolumn jest określona w pikselach. Kolumna nie zmienia rozmiaru zgodnie z rozmiarem przeglądarki albo ustawieniami tekstowymi użytkownika serwisu.

   Płynne Szerokość kolumn jest określona jako wartość procentowa szerokości okna przeglądarki. Ten układ dostosowuje się do zmian szerokości okna przeglądarki, dokonywanych przez użytkownika, ale nie zmienia się wraz ze zmianą ustawień tekstu.

   Program Dreamweaver oferuje również dwa układy CSS w standardzie HTML5: z dwiema lub trzema kolumnami o stałej szerokości.

   Uwaga: *W programie Dreamweaver CC i nowszych wersjach dostępne są tylko układy CSS standardu HTML5.*

4. Wybierz typ dokumentu z wysuwanego menu DocType. W większości przypadków można zaakceptować typ wybrany domyślnie: XHTML 1.0 Transitional lub HTML5 (Dreamweaver CC).

   Wybór jednej z definicji typu dokumentu XHTML z menu DocType (DTD) spowoduje, że strona będzie zgodna ze standardem XHTML. Np. aby zapewnić zgodność dokumentu HTML ze standardem XHTML, należy wybrać z wysuwanego menu opcję XHTML 1.0 Transitional albo XHTML 1.0 Strict. XHTML (Extensible Hypertext Markup Language) to nowa specyfikacja języka HTML jako jednego z zastosowań standardu XML. Mówiąc ogólnie, użycie języka XHTML udostępnia wszystkie zalety standardu XML, gwarantując jednocześnie zgodność wsteczną i przyszłą dokumentów WWW.

   Uwaga: *Więcej informacji o XHTML można znaleźć w serwisie internetowym organizacji World Wide Web Consortium (W3C), który zawiera specyfikację standardu XHTML 1.1 — XHTML modułowy (www.w3.org/TR/xhtml11/) oraz XHTML 1.0 (www.w3c.org/TR/xhtml1/), a także w serwisach walidatorów kodu XHTML dla plików WWW (http://validator.w3.org/) i plików lokalnych (http://validator.w3.org/file-upload.html).*

5. Jeżeli w kolumnie Układ wybrano jeden z układów CSS, to wskaż położenie kodu CSS tego układu za pomocą wysuwanego menu CSS układu.

   Dodaj do nagłówka (Head) Dodaje kod CSS układu do nagłówka tworzonej strony.

   Utwórz nowy plik Dodaje kod CSS układu do nowego, zewnętrznego pliku CSS i dołącza ten nowy arkusz stylów do tworzonej strony.

   Połącz z istniejącym plikiem Umożliwia wskazanie istniejącego pliku CSS, który zawiera już reguły CSS niezbędne dla układu. W tym celu kliknij ikonę Dołącz arkusz stylów, znajdującą się nad panelem Dołącz plik CSS, i wybierz istniejący arkusz stylów CSS. Ta opcja jest szczególnie przydatna, gdy chcesz użyć tego samego układu CSS (którego reguły znajdują się w pojedynczym pliku) w wielu dokumentach.

6. (Opcjonalnie) Podczas tworzenia strony możesz również dołączyć do niej arkusze stylów CSS niezwiązane z kodem CSS samego układu. W tym celu kliknij ikonę Dołącz arkusz stylów, znajdującą się nad panelem Dołącz plik CSS, i wybierz arkusz stylów CSS.

   Szczegółowe omówienie tego procesu można znaleźć w artykule Davida Powersa Automatyczne dołączanie arkusza stylów do nowych dokumentów.

7. Zaznacz opcję Włącz funkcję InContext Editing, jeśli chcesz, aby tworzona strona stała się aktywną stroną InContext Editing w momencie jej zapisania.

   Strona z uaktywnioną obsługą funkcji InContext Editing musi zawierać przynajmniej jeden znacznik `div`, który można wybrać jako region edytowalny. Na przykład jeśli wybrano stronę typu HTML, to trzeba wybrać również jeden z układów CSS dla tej nowej strony, ponieważ zawierają one predefiniowane znaczniki `div`. Region edytowalny InContext Editing jest automatycznie umieszczany w znaczniku `div` o identyfikatorze równym *content*. Później można dodać do strony kolejne regiony edytowalne, jeśli jest to potrzebne.

Uwaga: *Narzędzie InContext Editing zostało usunięte w programie Dreamweaver CC i nowszych wersjach.*

8. Kliknij opcję Preferencje, jeżeli chcesz ustawić domyślne preferencje dokumentu, takie jak typ dokumentu, kodowanie i rozszerzenie pliku.

9. Kliknij opcję Pobierz więcej zawartości, jeżeli chcesz się połączyć z serwisem Dreamweaver Exchange, z którego można pobierać dodatkową zawartość do projektowania stron.

10. Kliknij przycisk Utwórz.

11. Zapisz nowy dokument (Plik > Zapisz).

12. Zostanie wyświetlone okno dialogowe umożliwiające przejście do folderu, w którym chcesz zapisać plik.

    Warto zapisać go w serwisie programu Dreamweaver.

13. Wpisz nazwę pliku w polu Nazwa pliku.

    W nazwach plików i folderów nie należy używać spacji ani znaków specjalnych. Nazwa pliku nie może zaczynać się od cyfry. W nazwach plików umieszczanych na serwerze zdalnym nie należy używać zwłaszcza znaków specjalnych (takich jak é, ç czy ¥) ani znaków interpunkcyjnych (np. średników, ukośników czy kropek). Wiele serwerów zmienia takie znaki podczas wysyłania, co spowoduje zerwanie wszystkich łączy do tych plików.

Tworzenie pustego szablonu

Do góry

Za pomocą okna dialogowego Nowy dokument można tworzyć szablony programu Dreamweaver. Szablony są domyślnie zapisywane w folderze Szablony w strukturze serwisu.

1. Wybierz polecenie Plik > Nowy.

2. W oknie dialogowym Nowy dokument wybierz kategorię Pusty szablon.

3. Z kolumny Typ szablonu wybierz rodzaj strony, jaką chcesz utworzyć. Np. aby utworzyć zwykły szablon HTML, wybierz opcję Szablon HTML; aby utworzyć szablon ColdFusion, wybierz opcję Szablon ColdFusion itd.

4. Jeżeli chcesz, aby nowa strona zawierała układ CSS, wybierz jeden z gotowych układów CSS z menu Układ. W przeciwnym razie wybierz opcję Brak. W zależności od dokonanego wyboru, po prawej stronie okna dialogowego pojawi się podgląd i opis wybranego układu.

   Gotowe układy CSS zawierają następujące rodzaje kolumn:

   Stałe Szerokość kolumn jest określona w pikselach. Kolumna nie zmienia rozmiaru zgodnie z rozmiarem przeglądarki albo ustawieniami tekstowymi użytkownika serwisu.

   Płynne Szerokość kolumn jest określona jako wartość procentowa szerokości okna przeglądarki. Ten układ dostosowuje się do zmian szerokości okna przeglądarki, dokonywanych przez użytkownika, ale nie zmienia się wraz ze zmianą ustawień tekstu.

5. Wybierz typ dokumentu z wysuwanego menu DocType. Najczęściej pole to trzeba pozostawić w ustawieniu domyślnym, czyli XHTML 1.0 Transitional.

   Wybór jednej z definicji typu dokumentu XHTML z menu DocType (DTD) spowoduje, że strona będzie zgodna ze standardem XHTML. Np. aby zapewnić zgodność dokumentu HTML ze standardem XHTML, należy wybrać z wysuwanego menu opcję XHTML 1.0 Transitional albo XHTML 1.0 Strict. XHTML (Extensible Hypertext Markup Language) to nowa specyfikacja języka HTML jako jednego z zastosowań standardu XML. Mówiąc ogólnie, użycie języka XHTML udostępnia wszystkie zalety standardu XML, gwarantując jednocześnie zgodność wsteczną i przyszłą dokumentów WWW.

   Uwaga: *Więcej informacji o XHTML można znaleźć w serwisie internetowym organizacji World Wide Web Consortium (W3C), który zawiera specyfikację standardu XHTML 1.1 — XHTML modułowy (www.w3.org/TR/xhtml11/) oraz XHTML 1.0 (www.w3c.org/TR/xhtml1/), a także w serwisach walidatorów kodu XHTML dla plików WWW (http://validator.w3.org/) i plików lokalnych (http://validator.w3.org/file-upload.html).*

6. Jeżeli w kolumnie Układ wybrano jeden z układów CSS, to wskaż położenie kodu CSS tego układu za pomocą wysuwanego menu „CSS układu”.

   Dodaj do nagłówka (Head) Dodaje kod CSS układu do nagłówka tworzonej strony.

   Utwórz nowy plik Dodaje kod CSS układu do nowego, zewnętrznego pliku CSS i dołącza ten nowy arkusz stylów do tworzonej strony.

   Połącz z istniejącym plikiem Umożliwia wskazanie istniejącego pliku CSS, który zawiera już reguły CSS niezbędne dla układu. W tym celu kliknij ikonę Dołącz arkusz stylów, znajdującą się nad panelem Dołącz plik CSS, i wybierz istniejący arkusz stylów CSS. Ta opcja jest szczególnie przydatna, gdy chcesz użyć tego samego układu CSS (którego reguły znajdują się w pojedynczym pliku) w wielu dokumentach.

7. (Opcjonalnie) Podczas tworzenia strony możesz również dołączyć do niej arkusze stylów CSS niezwiązane z kodem CSS samego układu. W tym celu kliknij ikonę Dołącz arkusz stylów, znajdującą się nad panelem Dołącz plik CSS, i wybierz arkusz stylów CSS.

8. Zaznacz opcję Włącz funkcję InContext Editing, jeśli chcesz, aby tworzona strona stała się aktywną stroną InContext Editing w momencie jej zapisania.

   Strona z uaktywnioną obsługą funkcji InContext Editing musi zawierać przynajmniej jeden znacznik `div`, który można wybrać jako region edytowalny. Na przykład jeśli wybrano stronę typu HTML, to trzeba wybrać również jeden z układów CSS dla tej nowej strony, ponieważ zawierają one predefiniowane znaczniki `div`. Region edytowalny InContext Editing jest automatycznie umieszczany w znaczniku `div` o identyfikatorze równym *content*. Później można dodać do strony kolejne regiony edytowalne, jeśli jest to potrzebne.

9. Kliknij opcję Preferencje, jeżeli chcesz ustawić domyślne preferencje dokumentu, takie jak typ dokumentu, kodowanie i rozszerzenie pliku.

10. Kliknij opcję Pobierz więcej zawartości, jeżeli chcesz się połączyć z serwisem Dreamweaver Exchange, z którego można pobierać dodatkową zawartość do projektowania stron.

11. Kliknij przycisk Utwórz.

12. Zapisz nowy dokument (Plik > Zapisz). Jeżeli do szablonu nie dodano jeszcze regionów edytowalnych, to pojawi się okno dialogowe informujące, że w dokumencie nie istnieją żadne regiony edytowalne. Kliknij przycisk OK, aby zamknąć okno dialogowe.
13. W oknie dialogowym Zapisz jako wybierz serwis, w którym ma zostać zapisany szablon.
14. W polu tekstowym Nazwa pliku wpisz nazwę nowego szablonu. Nie musisz dodawać rozszerzenia pliku do nazwy szablonu. Gdy klikniesz przycisk Zapisz, do nazwy nowego szablonu zostanie dołączone rozszerzenie .dwt, a szablon zostanie zapisany w folderze Szablony w strukturze serwisu.

    Nie używaj spacji ani znaków specjalnych w nazwach plików i folderów. Nie zaczynaj nazwy pliku od cyfry. Przede wszystkim, nie używaj znaków specjalnych (takich jak é, ç czy ¥) ani znaków interpunkcyjnych (np. średników, ukośników czy kropek) w nazwach plików, które zamierzasz umieścić na serwerze zdalnym. Wiele serwerów zmienia takie znaki podczas wysyłania, co spowoduje zerwanie wszystkich łączy do tych plików.

Do góry

Tworzenie strony opartej na istniejącym szablonie

Istniejące szablony można wybierać, wyświetlać ich podgląd i tworzyć nowe dokumenty na ich podstawie. W oknie dialogowym Nowy dokument można wybrać szablon z każdego z serwisów zdefiniowanych w programie Dreamweaver. Można również użyć panelu Zasoby, aby utworzyć nowy dokument z istniejącego szablonu.

Tworzenie dokumentu na podstawie szablonu

1. Wybierz polecenie Plik > Nowy.

2. W oknie dialogowym Nowy dokument wybierz kategorię Strona z szablonu.

3. W kolumnie Serwis wybierz serwis programu Dreamweaver zawierający szablon, którego chcesz użyć. Potem wybierz szablon z listy po prawej stronie.

4. Jeśli nie chcesz, aby strona była uaktualniana po każdej zmianie szablonu, na której ją oparto, wyłącz opcję Uaktualnij stronę po zmianie szablonu.

5. Kliknij opcję Preferencje, jeżeli chcesz ustawić domyślne preferencje dokumentu, takie jak typ dokumentu, kodowanie i rozszerzenie pliku.

6. Kliknij opcję Pobierz więcej zawartości, jeżeli chcesz się połączyć z serwisem Dreamweaver Exchange, z którego można pobierać dodatkową zawartość do projektowania stron.

7. Kliknij przycisk Utwórz i zapisz dokument (Plik > Zapisz).

Tworzenie dokumentu z szablonu wybranego w panelu Zasoby

1. Jeżeli panel Zasoby (Okno > Zasoby) nie jest jeszcze otwarty, otwórz go.

2. Kliknij ikonę Szablony umieszczoną po lewej stronie panelu Zasoby, aby wyświetlić listę szablonów w bieżącym serwisie.

   Jeżeli szablon, którego chcesz użyć, został utworzony niedawno, to konieczne może być kliknięcie przycisku Odśwież.

3. Kliknij szablon, który chcesz zastosować, prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Mac OS). Wybierz

polecenie Nowy z szablonu.

Dokument otworzy się w oknie Dokument.

4. Zapisz dokument.

Tworzenie strony na podstawie przykładowego pliku programu Dreamweaver

Do góry

Do programu Dreamweaver dołączono kilka profesjonalnych plików CSS i stron startowych do tworzenia aplikacji na urządzenia przenośne. Można wykorzystać te *przykładowe pliki* jako punkt wyjścia przy projektowaniu stron do własnych serwisów. Gdy dokument jest tworzony na podstawie przykładowego pliku, program Dreamweaver tworzy kopię tego pliku.

W oknie dialogowym Nowy dokument można wyświetlić podgląd przykładowego pliku i przeczytać krótki opis elementów graficznych dokumentu. W przypadku arkuszy stylów CSS można kopiować gotowy arkusz i stosować go we własnych dokumentach.

1. Wybierz polecenie Plik > Nowy.
2. W oknie dialogowym Nowy dokument wybierz kategorię Strona z przykładu.

   W programie Dreamweaver CC wybierz kategorię Szablony początkowe.
3. W kolumnie Folder przykładów zaznacz pozycję Arkusz stylów CSS lub Startery mobilne, a następnie wybierz przykładowy plik z listy po prawej stronie.

   Uwaga: *W programie Dreamweaver CC i nowszych wersjach została usunięta opcja Arkusz stylów CSS.*
4. Kliknij przycisk Utwórz.

   Nowy dokument zostanie otwarty w oknie Dokument (w widoku Kod i Projekt). Jeżeli wybrany został arkusz stylów CSS, to otworzy się on w widoku Kod.
5. Zapisz dokument (Plik > Zapisz).
6. Jeżeli pojawi się okno dialogowe Kopiuj pliki zależne, ustaw opcje i kliknij przycisk Kopiuj, aby skopiować zasoby do wybranego folderu.

   Możesz wybrać własne położenie dla plików zależnych albo użyć domyślnego folderu, generowanego przez program Dreamweaver na podstawie nazwy źródłowej przykładowego pliku.

   Zobacz także

Tworzenie innych rodzajów stron

Do góry

Kategoria Inne w oknie dialogowym Nowy dokument umożliwia tworzenie różnych typów stron w programie Dreamweaver, w tym stron z kodem C# lub VBScript albo stron tekstowych.

1. Wybierz polecenie Plik > Nowy.
2. W oknie dialogowym Nowy dokument wybierz kategorię Inne.

   Uwaga: *W programie Dreamweaver CC i nowszych wersjach kategoria Inne została usunięta.*
3. Z kolumny Typ strony wybierz rodzaj dokumentu, jaki chcesz utworzyć. Kliknij przycisk Utwórz.
4. Zapisz dokument (Plik > Zapisz).

Zapisywanie i przywracanie dokumentów

Do góry

Dokument możesz zapisać pod jego obecną nazwą i w tym samym miejscu, a także zapisać jego kopię pod inną nazwą i w innym miejscu.

Nadając plikom nazwy, unikaj spacji i znaków specjalnych w nazwach plików i folderów. Przede wszystkim, nie używaj znaków specjalnych (takich jak é, ç czy ¥) ani znaków interpunkcyjnych (np. średników, ukośników czy kropek) w nazwach plików, które zamierzasz umieścić na serwerze zdalnym. Wiele serwerów zmienia takie znaki podczas wysyłania, co spowoduje zerwanie wszystkich łączy do tych plików. Ponadto nie zaczynaj nazwy pliku od liczby.

Zapisywanie dokumentu

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby nadpisać bieżącą wersję na dysku i zapisać wszystkie wprowadzone zmiany, wybierz polecenie Plik > Zapisz.

- Aby zapisać plik w innym folderze lub pod inną nazwą, wybierz polecenie Plik > Zapisz jako.

2. Zostanie wyświetlone okno dialogowe Zapisz jako. Przejdź do folderu, w którym chcesz zapisać plik.
3. W polu tekstowym Nazwa pliku wpisz nazwę pliku.
4. Kliknij opcję Zapisz, aby zapisać plik.

Zapisywanie wszystkich otwartych dokumentów

1. Wybierz polecenie Plik > Zapisz wszystko.
2. Jeżeli otwarte są niezapisane jeszcze dokumenty, to program wyświetli okno dialogowe Zapisz jako dla każdego takiego dokumentu.

   Zostanie wyświetlone okno dialogowe umożliwiające przejście do folderu, w którym chcesz zapisać plik.
3. W polu tekstowym Nazwa pliku wpisz nazwę pliku i kliknij przycisk Zapisz.

Przywracanie ostatnio zapisanej wersji dokumentu

1. Wybierz polecenie Plik > Przywróć.

   Pojawi się okno dialogowe z pytaniem, czy odrzucić zmiany i przywrócić poprzednio zapisaną wersję.
2. Kliknij przycisk Tak, aby wrócić do poprzedniej wersji. Kliknij przycisk Nie, jeśli chcesz zachować zmiany.

   Uwaga: *Jeżeli zapiszesz dokument i zamkniesz program Dreamweaver, to po kolejnym uruchomieniu programu nie będzie można przywrócić poprzednio zapisanej wersji.*

Do góry

Ustawianie domyślnego typu dokumentu i kodowania

Typ dokumentu stosowany domyślnie dla serwisu można zmieniać.

Np. jeżeli większość stron w serwisie ma konkretny typ pliku (np. dokumenty ColdFusion, HTML albo ASP), to możesz ustawić preferencje dokumentu w taki sposób, aby automatycznie tworzyć nowe dokumenty w tym typie.

1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Dreamweaver > Preferencje (Macintosh).

   Tworząc nowy dokument można również kliknąć przycisk Preferencje w oknie dialogowym Nowy dokument, aby określić preferencje nowych dokumentów.
2. Z listy Kategoria po lewej stronie wybierz opcję Nowy dokument.
3. Ustaw lub zmień preferencje stosownie do potrzeb i kliknij przycisk OK, aby je zapisać.

   Domyślny dokument Wybierz typ dokumentu, który będzie używany dla nowo tworzonych stron.

   Domyślne rozszerzenie Określa preferowane rozszerzenie pliku (.htm lub .html) dla nowych stron HTML.

   Uwaga*: ta opcja nie jest dostępna dla innych typów plików.*

   Domyślny typ dokumentu (DDT) Wybierz jedną z definicji typu dokumentu (DTD) w standardzie XHTML, aby nowe strony były zgodne z tym standardem. Np. aby zapewnić zgodność dokumentu HTML ze standardem XHTML, należy wybrać z wysuwanego menu opcję XHTML 1.0 Transitional albo XHTML 1.0 Strict.

   Domyślne kodowanie Określa kodowanie używane przy tworzeniu nowej strony oraz otwieraniu dokumentu, w którym nie określono żadnego kodowania.

   Jeżeli wybierzesz kodowanie dokumentu w standardzie Unicode (UTF-8), kodowanie encji znakowych jest niepotrzebne, ponieważ UTF-8 umożliwia bezpieczne przedstawienie wszystkich znaków. Jeżeli wybierzesz inne kodowanie dokumentu, do wyświetlenia niektórych znaków konieczne może być kodowanie encji znakowych. Więcej informacji na temat encji znakowych można znaleźć na stronie www.w3.org/TR/REC-html40/sgml/entities.html.

   Jeżeli ustawisz kodowanie Unicode (UTF-8) jako domyślne kodowanie, to możesz dodać do dokumentu znacznik kolejności bajtów BOM. Aby to zrobić, zaznacz opcję Dołącz sygnaturę Unicode (BOM).

   Znacznik BOM to pierwsze 2-4 bajty na początku pliku tekstowego, które określają, czy jest to plik Unicode, a jeśli tak, to definiują kolejność bajtów w reszcie pliku. Ponieważ w standardzie UTF-8 nie ma kolejności bajtów, znacznik BOM dla UTF-8 jest opcjonalny. Natomiast dla standardów UTF-16 i UTF-32 jest obowiązkowy.

Formuła normalizacji Unicode Jeżeli jako domyślne kodowanie ustawisz standard Unicode (UTF-8), to wybierz jedną z następujących opcji.

Istnieją cztery formuły normalizacji Unicode. Najważniejsza jest Formuła C, ponieważ jest to formuła najczęściej używana w modelu znakowym sieci WWW. Adobe udostępnia pozostałe trzy formuły normalizacji Unicode dla zapewnienia pełnego wyboru.

Pokaż okno dialogowe Nowy dokument po naciśnięciu klawiszy Control+N (na komputerach Macintosh — „Command+N") Jeśli chcesz, aby po naciśnięciu tej kombinacji klawiszy automatycznie tworzony był dokument o domyślnym typie, wyłącz tę opcję.

W standardzie Unicode niektóre znaki są do siebie wizualnie podobne, ale mogą być w różny sposób przechowywane w dokumencie. Np. znak „ë" (e-umlaut) może być reprezentowany przez pojedynczy znak, „e-umlaut", albo przez dwa znaki, „zwykłe e łacińskie„ + „połączenie z umlautem". Znak połączeniowy w Unicode to taki znak, który jest używany razem z poprzedzającym go znakiem. Zatem znak umlautu pojawi się nad „łacińskim e". Obie formuły dają ten sam wygląd typograficzny, jednak różni się sposób ich zapisu w pliku.

Normalizacja to proces polegający na zapewnianiu, by wszystkie znaki, które można zapisać na różne sposoby, zostały zapisane za pomocą tej samej formuły. Zatem wszystkie znaki „ë" w dokumencie zostaną zapisane jako pojedynczy znak „e-umlaut", albo jako znaki „e" + - „połączeniowy umlaut". W jednym dokumencie nie wystąpią dwie różne formuły.

Więcej informacji na temat normalizacji Unicode i formuł, których można używać, można znaleźć w serwisie Unicode pod adresem www.unicode.org/reports/tr15.

Konwertowanie zawartości HTML5 na starszy typ dokumentu

Do góry

Użycie polecenia Plik > Konwertuj w celu przejścia z zawartości HTML5 na starszy typ DOCTYPE nie powoduje usunięcia elementów lub atrybutów HTML5. Zmianie ulega tylko właściwość DOCTYPE i końcowe ukośniki (które są wstawiane w zawartości XHTML).

Znaczniki semantyczne, takie jak `<header>` i `<article>`, oraz atrybuty takie jak `required`, `placeholder` i `type="number"`, pozostają bez zmian.

Uwaga: *W programie Dreamweaver CC i nowszych wersjach opcja Konwertuj została usunięta.*

Ustawianie domyślnego rozszerzenia pliku dla dokumentów HTML

Do góry

Można zdefiniować domyślne rozszerzenie dokumentów HTML tworzonych w programie Dreamweaver. Np. dla wszystkich nowych dokumentów HTML można używać rozszerzenia .htm albo .html.

1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Dreamweaver > Preferencje (Macintosh).

   Tworząc nowy dokument można również kliknąć przycisk Preferencje w oknie dialogowym Nowy dokument, aby określić preferencje nowych dokumentów.

2. Z listy Kategoria po lewej stronie wybierz opcję Nowy dokument.

3. Upewnij się, że w wyskakującym menu Domyślny dokument jest zaznaczona opcja HTML.

4. W polu Domyślne rozszerzenie podaj rozszerzenie pliku, jakie chcesz nadawać wszystkim nowym dokumentom HTML tworzonym w programie Dreamweaver.

   W systemie Windows można wybrać następujące rozszerzenia: .html, .htm, .shtml, .shtm, .stm, .tpl, .lasso, .xhtml.

   Na komputerach Macintosh można wybrać następujące rozszerzenia: .html, .htm, .shtml, .shtm, .tpl, .lasso, .xhtml, .ssi.

Otwieranie i edytowanie istniejących dokumentów

Do góry

W programie Dreamweaver można otwierać istniejące strony WWW i dokumenty tekstowe, nawet jeżeli zostały utworzone w innych programach, i edytować je w widoku Projekt lub w widoku Kod.

Jeżeli otwierany dokument jest plikiem z programu Microsoft Word zapisanym jako dokument HTML, to można użyć polecenia `Oczyść kod HTML utworzony przez program Word`, aby usunąć niepotrzebne znaczniki wstawiane przez program Word do plików HTML.

Aby oczyścić plik HTML lub XHTML, który nie został wygenerowany przez program Microsoft Word, użyj polecenia Oczyść HTML.

Możesz również otwierać pliki tekstowe inne niż HTML, np. pliki JavaScript i XML, arkusze stylów CSS oraz pliki zapisane przez edytory tekstu.

1. Wybierz polecenie Plik > Otwórz.

   Pliki możesz otwierać również za pomocą panelu Pliki.

2. Przejdź do wybranego pliku i zaznacz go.

Uwaga: *Jeżeli pliki, które chcesz otwierać i edytować, nie są jeszcze zorganizowane w serwis programu Dreamweaver, warto zrobić to teraz, zamiast otwierać je z różnych miejsc.*

3. Kliknij przycisk Otwórz.

   Dokument otworzy się w oknie dokumentu. Pliki JavaScript, pliki tekstowe i arkusze stylów CSS otwierają się domyślnie w widoku Kod. Pracując w programie Dreamweaver, możesz uaktualniać dokument i zapisywać zmiany w pliku.

Do góry

Otwieranie plików powiązanych

Program Dreamweaver pozwala przeglądać pliki powiązane z głównym dokumentem bezpośrednio w oknie dokumentu. Na przykład jeśli z pewnym dokumentem głównym są powiązane pliki CSS i JavaScript, to można wyświetlać je i edytować w oknie dokument programu Dreamweaver, bez konieczności zamykania czy ukrywania głównego dokumentu.

Uwaga: *Pliki dynamicznie powiązane (takie jak pliki PHP w systemach CMS) omówiono w kolejnej sekcji Pomocy.*

Wszystkie nazwy plików powiązanych z głównym dokumentem są wyświetlane domyślnie na pasku narzędziowym Pliki powiązane programu Dreamweaver, pod tytułem głównego dokumentu. Kolejność przycisków na pasku narzędziowym odpowiada kolejności łączy do plików powiązanych w głównym dokumencie.

Uwaga: *Jeśli pewien plik powiązany zostanie utracony, program Dreamweaver nadal będzie wyświetlał odpowiadający mu przycisk na pasku narzędziowym Pliki powiązane. Kliknięcie tego przycisku nie spowoduje jednak żadnej reakcji programu Dreamweaver.*

Program Dreamweaver obsługuje pliki powiązane następującego typu:

- Pliki skryptów po stronie klienta
- Dołączenia po stronie serwera
- Źródła zestawów danych Spry (XML i HTML)
- Zewnętrzne arkusze stylów CSS (w tym zagnieżdżone arkusze stylów)

Przygotowany przez zespół inżynierów programu Dreamweaver film wideo, dotyczący posługiwania się plikami powiązanymi, jest dostępny pod adresem www.adobe.com/go/dw10relatedfiles_pl.

Samouczek wideo dotyczący widoku aktywnego, plików powiązanych i Nawigatora kodu jest dostępny pod adresem www.adobe.com/go/lrvid4044_dw_pl.

Otwieranie pliku powiązanego za pomocą paska narzędziowego Pliki powiązane

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Na pasku narzędziowym Pliki powiązane, który znajduje się u góry okna dokumentu, kliknij nazwę wybranego pliku powiązanego.
- Na pasku narzędziowym Pliki powiązane kliknij nazwę wybranego pliku powiązanego prawym przyciskiem myszy, a następnie wybierz z menu kontekstowego polecenie Otwórz jako oddzielny plik. Jeśli plik powiązany zostanie otwarty tą metodą, przestanie być widoczny główny dokument.

Otwieranie pliku powiązanego za pomocą Nawigatora kodu

1. Umieść punkt wstawiania w wierszu lub w obszarze, który jest zależny od pliku powiązanego.
2. Poczekaj, aż pojawi się wskaźnik Nawigatora kodu, a następnie kliknij go, aby otworzyć okno Nawigatora.
3. Aby wyświetlić informacje o pewnych elementach widocznych w oknie Nawigatora kodu, ustaw i zatrzymaj nad nimi kursor myszy. Na przykład jeśli chcesz zmienić właściwość konkretnego koloru CSS, ale nie znasz reguły dotyczącej tej właściwości, możesz zidentyfikować ją, zatrzymując kursor nad kolejnymi regułami, które są widoczne w oknie Nawigatora kodu.
4. Kliknij interesujący Cię element, aby otworzyć odpowiadający mu plik powiązany.

Powrót do kodu źródłowego głównego dokumentu

- Kliknij przycisk Kod źródłowy na pasku narzędziowym Pliki powiązane.

Zmiana sposobu wyświetlania plików powiązanych

Pliki powiązane można przeglądać na kilka sposobów:

- Jeśli plik powiązany zostanie otwarty w widoku Projekt albo w widoku Kod i Projekt (widok Podziel), to będzie on wyświetlany w widoku podzielonym nad widokiem projektu głównego dokumentu.

Aby plik powiązany był wyświetlany u dołu okna dokumentu, należy zaznaczyć opcję Widok > Widok Projekt na wierzchu.

- Jeśli plik powiązany zostanie otwarty w podzielonym pionowo widoku Kod i Projekt (Widok > Podziel pionowo), to będzie on wyświetlany obok widoku Projekt głównego dokumentu.

  Zależnie od preferowanego położenia widoku Projekt możesz zaznaczyć opcję Widok Projekt po lewej (Widok > Widok Projekt po lewej) lub pozostawić ją niezaznaczoną.

- Jeśli plik powiązany zostanie otwarty w widoku podzielonego kodu lub w widoku Kod z podziałem w pionie (Widok > Podziel kod i Widok > Podziel pionowo), to stosownie do zaznaczonych opcji plik powiązany będzie wyświetlany poniżej, powyżej lub obok kodu źródłowego głównego dokumentu.

  Fraza „widok Kod” w nazwie opcji wyświetlania odnosi się do kodu źródłowego głównego dokumentu. Na przykład jeśli zostanie zaznaczona opcja Widok > Widok kodu u góry, to kod źródłowy głównego dokumentu będzie wyświetlany w górnej połowie okna dokumentu. Jeśli natomiast zostanie zaznaczona opcja Widok > Widok kodu po lewej, to kod źródłowy głównego dokumentu będzie wyświetlany w lewej części okna dokumentu.

- Standardowy widok Kod nie pozwala na jednoczesne wyświetlanie plików powiązanych z dokumentem i kodu źródłowego dokumentu.

Wyłączanie plików powiązanych

1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Dreamweaver > Preferencje (Macintosh).

2. W kategorii Ogólne odznacz opcję Włącz pliki powiązane.

Do góry

Otwieranie plików dynamicznie powiązanych

Funkcja Pliki dynamicznie powiązane rozszerza możliwości funkcji Pliki powiązane. Umożliwia wyświetlanie plików powiązanych dla stron dynamicznych na pasku narzędziowym Pliki powiązane. Funkcja Pliki dynamicznie powiązane pozwala na wyświetlanie licznych elementów dołączanych dynamicznie, niezbędnych do wygenerowania kodu wykonawczego dla popularnych platform zarządzania zawartością PHP, takich jak WordPress, Joomla! i Drupal.

Aby można było korzystać z funkcji plików dynamicznie powiązanych, niezbędny jest dostęp do lokalnego lub zdalnego serwera aplikacji PHP, na którym uruchomiono platformę WordPress, Joomla! lub Drupal. Często stosuje się podejście polegające na skonfigurowaniu serwera aplikacji PHP na komputerze lokalnym z użyciem adresu localhost. Umożliwia to lokalne testowanie stron.

Przed przystąpieniem do testowania stron należy wykonać następujące kroki:

- Skonfiguruj serwis programu Dreamweaver, pamiętając o wypełnieniu pola Adres WWW w oknie dialogowym Konfiguracja serwisu.
- Skonfiguruj serwer PHP.

  ***Uwaga**: serwer ten musi zostać uruchomiony przed rozpoczęciem korzystania z funkcji plików dynamicznie powiązanych w programie Dreamweaver.*

- Zainstaluj platformę WordPress, Joomla! lub Drupal na serwerze aplikacji. Więcej informacji:
  - Instalowanie platformy WordPress
  - Instalowanie platformy Drupal
  - Instalowanie platformy Joomla
- W programie Dreamweaver zdefiniuj folder lokalny, do którego będą pobierane pliki z systemu CMS i w którym będziesz je edytować.
- Jako folder zdalny i testowy podaj położenie, w którym zainstalowane zostały pliki WordPress, Joomla! lub Drupal.
- Pobierz pliki z systemu CMS w folderze zdalnym.

Ustawianie preferencji plików dynamicznie powiązanych

Po otwarciu strony skojarzonej z plikami dynamicznie powiązanymi, program Dreamweaver może wykryć te pliki automatycznie albo pozostawić je do ręcznego wykrycia przez użytkownika. Aby ręcznie wykryć pliki dynamicznie powiązane, kliknij łącze na pasku informacji nad stroną. Ustawienie domyślne to wykrywanie ręczne.

1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Dreamweaver > Preferencje (Macintosh).

2. Przejdź do kategorii Ogólne i upewnij się, że zaznaczona jest opcja Włącz pliki powiązane.

3. Z wyskakującego menu Pliki dynamicznie powiązane wybierz opcję Ręcznie lub Automatycznie. Można również całkowicie wyłączyć wykrywanie, wybierając opcję Wyłączone.

Wykryj pliki dynamicznie powiązane

1. Otwórz stronę, z którą są skojarzone pliki dynamicznie powiązane. Może to być np. strona index.php serwisu WordPress, Drupal lub Joomla!, znajdująca się w katalogu głównym tego serwisu.

2. Jeśli ustawione jest ręczne wykrywanie plików dynamicznie powiązanych (jest to wartość domyślna), kliknij łącze Wykryj na pasku informacji, który znajduje się nad stroną w oknie dokumentu.

   Jeśli włączone jest automatyczne wykrywanie plików dynamicznie powiązanych, to na pasku Pliki powiązane pojawi się lista plików powiązanych dynamicznie.

Kolejność plików powiązanych i dynamicznie powiązanych na pasku narzędziowym Pliki powiązane jest następująca:

- Statyczne pliki powiązane (czyli pliki powiązane, które nie wymagają dynamicznego przetwarzania).
- Zewnętrzne pliki powiązane (czyli pliki .css i .js), które są załączone do plików dołączanych dyrektywą INCLUDE z dynamicznej ścieżki na serwerze.
- Pliki dołączane dyrektywą INCLUDE z dynamicznej ścieżki na serwerze (czyli pliki .php, .inc oraz .module).

Filtrowanie plików powiązanych

Liczba plików powiązanych i dynamicznie powiązanych jest często duża, dlatego program Dreamweaver udostępnia opcję filtrowania tych plików. Pozwala to na precyzyjne odszukanie potrzebnego pliku.

1. Otwórz stronę, z którą są skojarzone pliki powiązane.

2. Wykryj pliki dynamicznie powiązane, jeśli to konieczne.

3. Kliknij ikonę Filtruj pliki powiązane, która znajduje się po prawej stronie paska narzędziowego Pliki powiązane.

4. Wybierz typy plików, które mają być wyświetlane na pasku narzędziowym Pliki powiązane. Domyślnie program Dreamweaver wyświetla wszystkie pliki powiązane.

5. Aby utworzyć własny filtr, kliknij ikonę Filtruj pliki powiązane i wybierz opcję Filtr spersonalizowany.

   Okno dialogowe Filtr spersonalizowany umożliwia filtrowanie tylko dokładnie podanych nazw plików (np. style.css), rozszerzeń plików (np. .php) oraz wyrażeń wieloznacznych, zawierających gwiazdki (np. *menu*). W filtrze można wykorzystać wiele wyrażeń wieloznacznych, rozdzielając poszczególne wyrażenia średnikiem (np. style.css;*.js;*tpl.php).

Uwaga: *Po zamknięciu pliku ustawienia filtra nie są zapamiętywane.*

Do góry

Oczyszczanie kodu HTML utworzonego przez program Microsoft Word

Pliki zapisane w formacie HTML za pomocą programu Microsoft Word można otworzyć w programie Dreamweaver, a następnie usunąć nadmiarowy kod HTML generowany przez program Word za pomocą polecenia 'Oczyść kod HTML utworzony przez program Word'. Polecenie 'Oczyść kod HTML utworzony przez program Word' jest dostępne dla dokumentów zapisanych w formacie HTML za pomocą programu Word 97 i nowszych wersji.

Kod usuwany przez program Dreamweaver to przede wszystkim znaczniki, których Word używa do formatowania i wyświetlania dokumentów, a które nie są potrzebne do wyświetlania pliku HTML. Zachowaj kopię zapasową oryginalnego pliku programu Word (.doc), bo może się okazać, że po oczyszczeniu kodu HTML nie można już otworzyć pliku HTML w Wordzie.

Aby oczyścić plik HTML lub XHTML, który nie został wygenerowany przez program Microsoft Word, użyj polecenia Oczyść HTML.

1. Zapisz dokument Microsoft Word jako plik HTML.

   Uwaga: *Pracując w systemie Windows, zamknij ten plik w Wordzie, aby uniknąć naruszenia zasad współużytkowania.*

2. Otwórz plik HTML w programie Dreamweaver.

   Aby obejrzeć kod HTML generowany przez program Word, przejdź do widoku Kod (Widok > Kod).

3. Wybierz polecenie Polecenia > Oczyść kod HTML utworzony przez program Word.

   Uwaga: *Jeżeli program Dreamweaver nie może wykryć, w której wersji Worda zapisano plik, wybierz odpowiednią wersję z wysuwanego menu.*

4. Zaznacz lub wyłącz opcje oczyszczania. Wprowadzone preferencje zostaną zapisane jako domyślne ustawienia oczyszczania.

   Program Dreamweaver zastosuje ustawienia oczyszczania do dokumentu HTML i wyświetli rejestr dokonanych zmian (o ile opcja rejestrowania nie została wcześniej wyłączona).

   Usuń wszystkie oznaczenia programu Word Usuwa wszystkie znaczniki HTML dotyczące programu Microsoft Word, w tym kod XML w znacznikach HTML, niestandardowe metadane programu Word i znaczniki łączy stosowane w nagłówku dokumentu, znaczniki XML programu Word, znaczniki warunkowe wraz z zawartością oraz puste akapity i marginesy, pochodzące ze stylów. Możesz wybierać każdą z

tych opcji z osobna, korzystając z zakładki Szczegóły.

Oczyść CSS Usuwa wszystkie style CSS dotyczące programu Word, w tym wewnątrz-znacznikowe style CSS, o ile to możliwe (tam, gdzie styl nadrzędny ma takie same właściwości), atrybuty stylu rozpoczynające się od "mso", deklaracje stylów inne niż CSS, atrybuty stylów z tabel, a także wszystkie nieużywane definicje stylów z sekcji HEAD. Opcję tę możesz modyfikować za pomocą zakładki Szczegóły.

Oczyść znaczniki <font> Usuwa znacznik HTML, konwertując domyślny tekst treści na tekst HTML w rozmiarze 2.

Napraw błędnie zagnieżdżone znaczniki Usuwa znaczniki FONT wstawiane przez program Word na zewnątrz znaczników akapitów i nagłówków (znaczników blokowych).

Zastosuj formatowanie źródła Stosuje do dokumentu opcje formatowania kodu źródłowego, określone w preferencjach formatu HTML i pliku SourceFormat.txt.

Po zakończeniu pokaż dziennik Wyświetla zaraz po zakończeniu czyszczenia okno ostrzeżenia ze szczegółami dokonanych zmian w dokumencie.

5. Kliknij przycisk OK lub — jeśli chcesz dalej dostosowywać opcje „Usuń wszystkie oznaczenia programu Word” oraz „Oczyść CSS” — kliknij zakładkę Szczegóły, a potem kliknij przycisk OK.

- Kod XHTML
- Business Catalyst InContext Editing
- Zapisywanie plików frame i frameset
- Zasady kodowania dokumentu
- Czyszczenie kodu
- Uruchamianie edytora zewnętrznego dla plików multimediów
- Praca z plikami w panelu Pliki
- Przełączanie między widokami w oknie dokumentu
- Przechodzenie do kodu powiązanego
- Podgląd stron w programie Dreamweaver
- Samouczek dotyczący plików powiązanych
- www.adobe.com/go/dwcs5drf_pl

(cc) BY-NC-SA. Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Praca w programie Photoshop i Dreamweaver

Omówienie integracji z programem Photoshop
Informacje o obiektach inteligentnych i obiegu pracy w programach Photoshop i Dreamweaver
Tworzenie obiektu inteligentnego
Uaktualnianie obiektu inteligentnego
Uaktualnianie wielu obiektów inteligentnych
Zmiana rozmiaru obiektu inteligentnego
Edycja oryginalnego pliku obiektu inteligentnego z programu Photoshop
Stany obiektów inteligentnych
Kopiowanie i wklejanie zaznaczenia z programu Photoshop
Edycja obrazów wklejonych
Ustawianie opcji w oknie dialogowym Optymalizacja obrazu

Omówienie integracji z programem Photoshop

Do góry

Pliki obrazów programu Photoshop (format PSD) mogą być umieszczane na stronach internetowych w programie Dreamweaver, a potem optymalizowane przy pomocy tego programu do formatów internetowych (GIF, JPEG i PNG). W takiej sytuacji program Dreamweaver wstawia obraz jako obiekt inteligentny i zachowuje aktywne połączenie z oryginalnym plikiem PSD.

Program Dreamweaver umożliwia także wklejanie całej zawartości lub części zawartości obrazu programu Photoshop, zbudowanego z wielu warstw lub wielu plasterków. Przy kopiowaniu danych z programu Photoshop nie jest jednak zachowywane aktywne połączenie z oryginalnym plikiem. Aby zaktualizować obraz, wprowadź zmiany w programie Photoshop i skopiuj dane ponownie.

Uwaga: *Jeśli funkcje integracji są często używane, to w celu ułatwienia dostępu do danych pliki pochodzące z programu Photoshop można umieścić w serwisie programu Dreamweaver. W takim wypadku należy jednak zamaskować pliki, to znaczy ukryć oryginalne zasoby i uniemożliwić niepotrzebne transfery danych między serwisem lokalnym i zdalnym serwerem.*

Samouczek dotyczący posługiwania się obiegiem pracy obiektów inteligentnych w programach Photoshop i Dreamweaver można znaleźć pod adresem www.adobe.com/go/lrvid4043_dw_pl.

Informacje o obiektach inteligentnych i obiegu pracy w programach Photoshop-Dreamweaver

Do góry

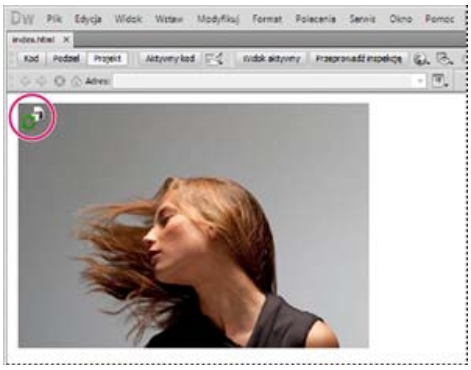
Istnieją dwa główne rodzaje obiegu pracy dla plików programu Photoshop używanych w programie Dreamweaver: obieg pracy kopiuj/wklej i obieg pracy obiektów inteligentnych.

Obieg pracy kopiuj/wklej

W obiegu pracy kopiuj/wklej można wybierać plasterki lub warstwy pliku programu Photoshop, a następnie wstawiać je jako gotowe obrazy internetowe przy użyciu programu Dreamweaver. Jeśli jednak chcesz później uaktualnić ich zawartość, musisz otworzyć oryginalny plik programu Photoshop, wprowadzić zmiany, jeszcze raz skopiować dany plasterek lub warstwę, a następnie wstawić ten uaktualniony plasterek lub warstwę do programu Dreamweaver. Ten obieg pracy zaleca się tylko wtedy, gdy chcesz wstawić część pliku programu Photoshop (na przykład część projektu kompozycji) na stronę internetową jako obraz.

Obieg pracy obiektów inteligentnych

Przy pracy z pełnymi plikami programu Photoshop firma Adobe zaleca obieg pracy obiektów inteligentnych. Obiekt inteligentny programu Dreamweaver to obraz umieszczony na stronie internetowej, który ma stałe połączenie z oryginalnym plikiem programu Photoshop (PSD). W widoku Projekt programu Dreamweaver obiekt inteligentny oznaczony jest ikoną umieszczoną w lewym górnym rogu obrazu.



Obiekt inteligentny

Gdy obraz internetowy (tzn. obraz na stronie programu Dreamweaver) nie jest zsynchronizowany z oryginalnym plikiem programu Photoshop, program Dreamweaver wykrywa, że oryginalny plik został uaktualniony i wyświetla na czerwono jedną ze strzałek ikony obiektu inteligentnego. Gdy wybierzesz obraz internetowy w widoku Projekt i w Inspektorze właściwości klikniesz przycisk Aktualizuj z oryginału, obraz zostanie zaktualizowany automatycznie, ukazując wszystkie zmiany wprowadzone w oryginalnym pliku programu Photoshop.

Gdy używasz obiegu pracy obiektów inteligentnych, nie musisz otwierać programu Photoshop, by zaktualizować dany obraz internetowy. Ponadto wszelkie uaktualnienia dokonywane w obiekcie inteligentnym w programie Dreamweaver mają charakter niedestrukcyjny. Oznacza to, że możesz zmienić internetową wersję obrazu na swojej stronie, a jednocześnie zachować w stanie nienaruszonym oryginalny plik programu Photoshop.

Obiekt inteligentny można także zaktualizować bez wskazywania obrazu w widoku Projekt. Panel Zasoby umożliwia aktualizację wszystkich obiektów inteligentnych, wliczając w to obrazy bez możliwości zaznaczenia w oknie Dokument (na przykład obrazy tła CSS).

Ustawienia optymalizacji obrazu

W oknie dialogowym Optymalizacja obrazu można określić ustawienia optymalizacji obrazu zarówno dla obiegu pracy kopiuj/wklej, jak i obiegu pracy obiektów inteligentnych. Okno to umożliwia ustawienie formatu pliku i jakości obrazu. Program Dreamweaver wyświetla to okno, gdy po raz pierwszy kopiuje się plasterek lub warstwę albo wstawia plik programu Photoshop jako obiekt inteligentny. Pozwala to w łatwy sposób utworzyć obraz internetowy.

Jeśli kopiujesz lub wklejasz aktualizację do konkretnego plasterka lub warstwy, program Dreamweaver zapamiętuje oryginalne ustawienia i zgodnie z nimi odtwarza obraz internetowy. Podobnie dzieje się, gdy za pomocą Inspektora właściwości aktualizujesz obiekt inteligentny. Program Dreamweaver używa wówczas tych samych ustawień, które zostały użyte, gdy obraz wstawiany był za pierwszy razem. Ustawienia obrazu można w dowolnym czasie zmienić, zaznaczając obraz w widoku Projekt, a następnie klikając przycisk Edytowanie ustawień obrazu w Inspektorze właściwości.

Przechowywanie plików programu Photoshop

Jeśli wstawisz obraz internetowy, a w witrynie programu Dreamweaver nie zachowasz oryginalnego pliku programu Photoshop, to wówczas program Dreamweaver będzie traktować ścieżkę do oryginalnego pliku jako ścieżkę absolutną do lokalnego pliku. (Odnosi się to zarówno do obiegu pracy kopiuj/wklej, jak i obiegu pracy obiektów inteligentnych). Jeśli na przykład ścieżka do witryny programu Dreamweaver to C:\Sites\mySite, a twój plik programu Photoshop zapisany jest w C:\Images\Photoshop, to wówczas program Dreamweaver nie rozpozna oryginalnego zasobu jako części witryny zwanej mySite. Może to powodować problemy z udostępnianiem danego pliku programu Photoshop innym członkom zespołu, ponieważ program Dreamweaver będzie traktował ten plik jako dostępny na konkretnym lokalnym dysku twardym.

Jeśli jednak zapiszesz dany plik programu Photoshop wewnątrz witryny, to program Dreamweaver ustanowi ścieżkę do pliku względem witryny. Każdy użytkownik mający prawo dostępu do tej witryny będzie mógł utworzyć poprawną ścieżkę do tego pliki przy założeniu, że dostał również do pobrania oryginalny plik

Samouczek wideo dotyczący posługiwania się obiegiem pracy obiektów inteligentnych w programach Photoshop i Dreamweaver można znaleźć pod adresem www.adobe.com/go/lrvid4043_dw_pl.

Tworzenie obiektu inteligentnego

Do góry

Po wstawieniu na stronie obrazu utworzonego w programie Photoshop (pliku PSD) program Dreamweaver tworzy obiekt inteligentny. *Obiekt inteligentny* jest to obraz przygotowany do umieszczenia w Internecie, zawierający aktywne połączenie z oryginalnym obrazem PSD. Po każdym uaktualnieniu oryginalnego obrazu w programie Photoshop istnieje możliwość szybkiego uaktualnienia go w programie Dreamweaver poprzez kliknięcie odpowiedniego przycisku.

1. W programie Dreamweaver (widok Projekt lub Kod) umieść punkt wstawiania tam, gdzie ma być wstawiony obraz.
2. Wybierz polecenie Wstaw > Obraz.

   Jeśli pliki z programu Photoshop są przechowywane w serwisie, to możesz też przeciągnąć plik PSD z panelu Pliki na stronę. Jeśli tak zrobisz, pomiń następny krok.

3. Znajdź wybrany obraz programu Photoshop (plik PSD) w oknie dialogowym Wybierz źródło obrazu, klikając przycisk Przeglądaj i wyszukując odpowiednią nazwę.

4. W oknie Optymalizacja obrazu dopasuj ustawienia optymalizacji i kliknij przycisk OK.
5. Zapisz w głównym folderze serwisu plik przygotowany do publikacji w Internecie.

Program Dreamweaver tworzy obiekt inteligentny (zgodnie z wybranymi ustawieniami optymalizacji) i umieszcza na stronie obraz przygotowany do przeglądania w Internecie. Obiekt inteligentny zachowuje aktywne połączenie z oryginalnym obrazem, dzięki czemu może informować o konieczności uaktualnienia.

Uwaga: *Jeśli w przyszłości wystąpi konieczność zmiany ustawień optymalizacji obrazu już umieszczonego w serwisie, będzie można zaznaczyć ten obraz, kliknąć przycisk Edytowanie ustawień obrazu w Inspektorze właściwości i wprowadzić niezbędne zmiany w oknie dialogowym Optymalizacja obrazu. Zmiany wprowadzone w oknie dialogowym Optymalizacja obrazu nie mają wpływu na oryginalne dane. Program Dreamweaver nigdy nie modyfikuje oryginalnego pliku z programu Photoshop i zawsze odtwarza obraz internetowy na podstawie oryginalnych danych.*

Samouczek dotyczący posługiwania się obiektami inteligentnymi w programie Photoshop można znaleźć pod adresem www.adobe.com/go/lrvid4043_dw_pl.

Uaktualnianie obiektu inteligentnego

Do góry

W przypadku wprowadzenia zmian w pliku PSD, który jest połączony z obiektem inteligentnym, program Dreamweaver informuje, że obraz internetowy przestał być zgodny z oryginałem. W programie Dreamweaver obiekty inteligentne są oznaczane za pomocą ikon umieszczanych w lewym górnym narożniku obrazu. Jeśli obraz internetowy, dostępny w programie Dreamweaver, pozostaje zgodny z oryginalnym plikiem PSD, to obydwie strzałki ikony są zielone. Jeśli obraz internetowy jest niezgodny z oryginalnym plikiem PSD, to jedna ze strzałek ikony staje się czerwona.

- Aby uaktualnić obiekt inteligentny, uwzględniając bieżącą zawartość oryginalnego pliku PSD, zaznacz obiekt inteligentny w oknie dokumentu, przejdź do Inspektora właściwości, a następnie kliknij przycisk Aktualizuj z oryginału.

Uwaga: *Aktualizacja obiektu w programie Dreamweaver nie wymaga instalowania na komputerze programu Photoshop.*

Uaktualnianie wielu obiektów inteligentnych

Do góry

Do uaktualnienia wielu obiektów inteligentnych na raz można wykorzystać panel Zasoby. Panel Zasoby pozwala też oglądać takie obiekty inteligentne, których nie można zaznaczyć w oknie dokumentu (np. obrazy CSS umieszczane w tle).

1. Przejdź do panelu Pliki i kliknij zakładkę Zasoby, aby wyświetlić zasoby serwisu.
2. Upewnij się, że jest zaznaczony widok Obrazy. Jeśli nie jest zaznaczony, kliknij przycisk Obrazy.
3. Zaznacz poszczególne zasoby obrazu w panelu Zasoby. Po zaznaczeniu obiektu inteligentnego w lewym górnym narożniku obrazu pojawi się ikona obiektu inteligentnego. Zwykłe obrazy nie mają takich ikon.
4. W celu uaktualnienia kolejnych obiektów inteligentnych klikaj prawym przyciskiem myszy ich nazwy, a następnie klikaj przycisk Aktualizuj z oryginału. Aby uaktualnić wiele obiektów jednocześnie, kliknij ich nazwy z wciśniętym klawiszem Control.

Uwaga: *Aktualizacja obiektu w programie Dreamweaver nie wymaga instalowania na komputerze programu Photoshop.*

Zmiana rozmiaru obiektu inteligentnego

Do góry

Zmiana rozmiaru obiektu inteligentnego w oknie dokumentu przebiega tak samo jak zmiana rozmiaru dowolnego innego obrazu.

1. Zaznacz obiekt inteligentny w oknie dokumentu i przeciągnij odpowiednio jego uchwyty zmiany rozmiaru. Aby zachować oryginalne proporcje szerokości i wysokości, w trakcie przeciągania przytrzymuj klawisz Shift.
2. Przejdź do Inspektora właściwości i kliknij przycisk Aktualizuj z oryginału.

   Uaktualnienie obiektu inteligentnego powoduje, że skojarzony z nim obraz internetowy jest generowany ponownie, bez szkody dla źródłowych danych — na podstawie nowej zawartości oryginalnego pliku i oryginalnych ustawień optymalizacji.

Edycja oryginalnego pliku obiektu inteligentnego z programu Photoshop

Do góry

Po utworzeniu obiektu inteligentnego na stronie zaprojektowanej w programie Dreamweaver oryginalny plik PSD można poddać edycji w programie Photoshop. Po wprowadzeniu zmian w programie Photoshop można przejść do programu Dreamweaver i uaktualnić odpowiedni obraz internetowy.

Uwaga: *Upewnij się, że funkcję podstawowego, zewnętrznego edytora obrazów pełni program Photoshop.*

1. Zaznacz obiekt inteligentny w oknie dokumentu.
2. Kliknij przycisk Edytuj w Inspektorze właściwości.

3. Wprowadź zmiany w programie Photoshop i zapisz nowy plik PSD.

4. Przejdź do programu Dreamweaver, zaznacz ponownie obiekt inteligentny i kliknij przycisk Aktualizuj z oryginału.

Uwaga: *Jeśli w programie Photoshop został zmieniony rozmiar obrazu, należy wyzerować rozmiar obrazu internetowego w programie Dreamweaver. Program Dreamweaver uaktualnia obiekt inteligentny wyłącznie na podstawie zawartości oryginalnego pliku PSD, a nie na podstawie jego rozmiaru. Aby uzgodnić rozmiar obrazu internetowego z rozmiarem oryginalnego pliku programu Photoshop, kliknij obraz prawym przyciskiem myszy i wybierz opcję Przywróć rozmiar oryginału.*

Stany obiektów inteligentnych

Do góry

W poniższej tabeli zestawiono różne stany obiektów inteligentnych.

Stan obiektu inteligentnego	Opis	Zalecana operacja
Obrazy zsynchronizowane	Obraz internetowy został zsynchronizowany z bieżącą zawartością oryginalnego pliku PSD. Atrybuty wysokości i szerokości w kodzie HTML mają wartości zgodne z wymiarami obrazu internetowego.	Brak
Oryginał został zmodyfikowany	Po utworzeniu obrazu internetowego w programie Dreamweaver oryginalny plik z programu Photoshop został zmodyfikowany.	W celu zsynchronizowania obydwu obrazów należy przejść do Inspektora właściwości i użyć przycisku Aktualizuj z oryginału.
Wymiary obrazu internetowego są różne od szerokości i wysokości zaznaczonego obiektu HTML	Wartości atrybutów wysokości i szerokości w kodzie HTML są różne od odpowiednich wymiarów obrazu internetowego wygenerowanego przez program Dreamweaver. Jeśli wymiary obrazu internetowego są mniejsze od szerokości i wysokości w kodzie HTML, może wystąpić efekt pikselacji obrazu internetowego.	W takim wypadku należy przejść do Inspektora właściwości i użyć przycisku Aktualizuj z oryginału w celu ponownego utworzenia obrazu internetowego z pliku PSD. Przy ponownym tworzeniu obrazu internetowego program Dreamweaver wykorzystuje bieżące wartości atrybutów z kodu HTML.
Wymiary oryginału są za małe w stosunku do szerokości i wysokości zaznaczonego obiektu HTML	Wartości atrybutów wysokości i szerokości w kodzie HTML są większe niż odpowiednie wymiary oryginalnego pliku utworzonego w programie Photoshop. Może wystąpić efekt pikselacji obrazu internetowego.	Nie należy tworzyć obrazów internetowych o większych wymiarach niż wymiary oryginalnego obrazu PSD.
Nie znaleziono oryginału	Program Dreamweaver nie możne znaleźć oryginalnego pliku programu Photoshop, który określono w Inspektorze właściwości w polu tekstowym Oryginał.	Wprowadź poprawną ścieżkę do pliku w Inspektorze właściwości (w polu Oryginał) albo przenieś plik programu Photoshop w miejsce aktualnie określone.

Kopiowanie i wklejanie zaznaczenia z programu Photoshop

Do góry

Istnieje możliwość skopiowania całego lub fragmentu obrazu programu Photoshop i wklejenie zaznaczenia na stronę Dreamweaver jako obrazu gotowego dla Internetu. Kopiowanie może objąć jedną warstwę lub zestaw warstw zaznaczonego obszaru obrazu albo plasterek danego obrazu. W wyniku kopiowania program Dreamweaver nie tworzy jednak obiektów inteligentnych.

Uwaga: *Chociaż w przypadku obrazów wklejonych nie jest dostępna funkcja uaktualniania z oryginału, to oryginalny plik PSD można otwierać i edytować. W tym celu należy zaznaczyć wklejony obraz, przejść do Inspektora właściwości i kliknąć przycisk Edycja.*

1. W programie Photoshop wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Skopiuj całą warstwę lub jej część, zaznaczając elementy do skopiowania za pomocą narzędzia Zaznaczanie prostokątne, a następnie wybierając polecenie Edycja > Kopiuj. Operacja kopiuje do schowka tylko aktywną warstwę zaznaczonego obszaru. Jeśli fragment posiadał efekty na bazie warstw, to operacja nie skopiowała ich.
   - Skopiuj i scal kilka warstw, zaznaczając elementy do skopiowania za pomocą narzędzia Zaznaczanie prostokątne, a następnie wybierając polecenie Edycja > Kopiuj scalone. Operacja powoduje spłaszczenie i skopiowanie wszystkich aktywnych i niższych warstw zaznaczonego obszaru do schowka. Jeśli dowolne z warstw posiadały efekty na bazie warstw, to operacja je skopiowała.
   - Skopiuj plasterek, zaznaczając go za pomocą narzędzia Zaznaczanie plasterków, a następnie wybierając polecenie Edycja > Kopiuj. Operacja powoduje spłaszczenie i skopiowanie do schowka warstw plasterka — zarówno warstwy aktywnej, jak i tych leżących poniżej.

Aby szybko zaznaczyć cały obraz do skopiowania, wybierz polecenie Zaznacz > Wszystko.

2. W programie Dreamweaver (widok Projekt lub Kod) umieść punkt wstawiania tam, gdzie ma być wstawiony obraz.
3. Wybierz polecenie Edycja > Wklej.
4. W oknie dialogowym Optymalizacja obrazu dopasuj ustawienia optymalizacji i kliknij przycisk OK.
5. Zapisz w głównym folderze serwisu plik przygotowany do publikacji w Internecie.

Program Dreamweaver definiuje obraz zgodnie z ustawieniami optymalizacji i umieszcza jego wersję dla Internetu na danej stronie. Informacje na temat obrazu, takie jak nazwa pliku i położenie oryginalnego pliku źródłowego PSD są zapisywane w Uwagach do projektu, bez względu na to, czy opcja Uwag została włączona dla danego serwisu. Uwagi do projektu umożliwiają powrót do edycji oryginalnego pliku źródłowego Photoshop z Dreamweaver.

Samouczek dotyczący kopiowania i wklejania między różnymi aplikacjami (także Dreamweaver i Photoshop) można znaleźć pod adresem www.adobe.com/go/vid0193_pl.

Edycja obrazów wklejonych

Do góry

Po wklejeniu obrazów z programu Photoshop na stronach zaprojektowanych w programie Dreamweaver oryginalny plik PSD można edytować w programie Photoshop. Gdy wykorzystuje się obieg pracy polegający na kopiowaniu i wklejaniu, firma Adobe zaleca, aby wszelkie zmiany były wprowadzane w oryginalnym pliku PSD (a nie w obrazie przygotowanym do publikacji w Internecie). Po wprowadzeniu zmian dane powinny zostać wklejone ponownie.

Uwaga: *Upewnij się, że jako podstawowy edytor zewnętrzny plików wybranego typu skonfigurowano program Photoshop.*

1. W programie Dreamweaver zaznacz obraz gotowy dla Internetu, który był tworzony w programie Photoshop, i wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij przycisk Edytuj w Inspektorze właściwości danego obrazu.
   - Wciśnij klawisz Control (Windows) lub Command (Macintosh) i dwukrotnie kliknij wybrany plik.
   - Kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub kliknij z wciśniętym klawiszem Control (Mac OS) zaznaczony obraz, wybierz z menu kontekstowego polecenie Edytuj oryginał za pomocą, a następnie wybierz opcję Photoshop.

   Uwaga: *Oznacza to, że program Photoshop jest głównym zewnętrznym edytorem obrazów dla plików obrazów PSD. Program Photoshop może być też określony jako domyślny edytor plików JPEG, GIF i PNG.*
2. Edytuj plik w programie Photoshop.
3. Powróć do programu Dreamweaver i wklej uaktualniony obraz lub uaktualnione zaznaczenie na stronie.

Po wklejeniu obrazu zawsze istnieje możliwość jego ponownej optymalizacji. W tym celu należy przejść do Inspektora właściwości i kliknąć przycisk Edytowanie ustawień obrazu.

Ustawianie opcji w oknie dialogowym Optymalizacja obrazu

Do góry

Po utworzeniu obiektu inteligentnego lub wklejeniu zaznaczenia z programu Photoshop program Dreamweaver wyświetla okno dialogowe Optymalizacja obrazu. (Program Dreamweaver wyświetla to okno również wtedy, gdy użytkownik zaznaczy obraz dowolnego typu, uaktywni Inspektora właściwości i kliknie przycisk Edytowanie ustawień obrazu). Okno to pozwala określać i sprawdzać ustawienia obrazów przygotowywanych do publikacji w Internecie, przy użyciu odpowiedniej kombinacji kolorów, stopnia kompresji i jakości.

Obraz przygotowany dla Internetu może być wyświetlany we wszystkich nowoczesnych przeglądarkach internetowych i zawsze zachowuje taki sam wygląd — bez względu na system i przeglądarkę. Mówiąc ogólnie, ustawienia te pozwalają zdecydować, który element jest ważniejszy: rozmiar pliku czy jego jakość.

Uwaga: *Wybrane ustawienia dotyczą tylko zaimportowanej wersji pliku obrazu. Oryginalny plik PSD (Photoshop) lub PNG (Fireworks) pozostaje niezmieniony.*

Ustawienie domyślne Wybierz ustawienie domyślne najlepiej odpowiadające swoim wymaganiom. Rozmiar pliku obrazu zmienia się zgodnie z wybranym ustawieniem domyślnym. W tle jest wyświetlany natychmiastowy podgląd obrazu z zastosowanymi ustawieniami.

Na przykład w przypadku obrazów, które muszą być wyświetlane bardzo wyraźnie, wybierz ustawienie PNG24: fotografie (wyraźne szczegóły). Jeśli wstawiasz deseń, który ma pełnić rolę tła strony, wybierz ustawienie GIF: obrazy w tle (wzorki).

Po wybraniu ustawienia domyślnego zostaną wyświetlone te spośród jego opcji, które można skonfigurować. Jeśli chcesz w większym stopniu dostosować ustawienia optymalizacji, zmodyfikuj wartości tych opcji.

(cc) BY-NC-SA. Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Dodawanie i modyfikowanie obrazów

Informacje o obrazach
Wstawianie obrazu
Wizualna zmiana rozmiarów obrazu
Wstawianie obrazu zastępczego
Zamiana obrazu zastępczego
Ustawianie właściwości obrazu zastępczego
Edytowanie obrazów w programie Dreamweaver
Tworzenie obrazu z efektem najazdu (rollover)
Korzystanie z zewnętrznego edytora graficznego
Stosowanie zachowań do obrazów

Informacje o obrazach

Do góry

Istnieje wiele różnych rodzajów formatów plików graficznych, jednak na stronach WWW używa się na ogół trzech formatów: GIF, JPEG i PNG. Najlepiej obsługiwane są formaty GIF i JPEG. Wyświetla je większość przeglądarek.

Format GIF (Graphic Interchange Format) Pliki GIF używają nie więcej niż 256 kolorów. Najlepiej nadają się do wyświetlania obrazów bez płynnych przejść tonalnych albo obrazów, na których znajdują się duże obszary jednolitego koloru — np. pasków nawigacyjnych, przycisków, ikon, znaków logo i innych obrazów o jednolitych kolorach i odcieniach.

Format JPEG (Joint Photographic Experts Group) JPEG jest najlepszym formatem pliku do obsługi fotografii i obrazów o płynnych przejściach tonalnych, ponieważ może zawierać miliony kolorów. Wraz ze wzrostem jakości pliku JPEG rośnie również rozmiar pliku i wydłuża się czas jego pobierania. Kompresując plik JPEG, często można uzyskać prawidłową równowagę między jakością obrazu a rozmiarem pliku.

Format PNG (Portable Network Graphics) PNG to nieopatentowany format pliku, który zastępuje format GIF. Zapewnia obsługę obrazów w kolorach indeksowanych, skali szarości i pełnych kolorach, a także obsługę kanałów alfa do wyświetlania przezroczystości. PNG to rodzimy format pliku Adobe® Fireworks®. Pliki PNG zachowują wszystkie źródłowe informacje o warstwach, obiektach wektorowych, kolorach i efektach (np. cieniach). Wszystkie te elementy można w dowolnym momencie edytować. Program Dreamweaver rozpoznaje pliki jako PNG tylko wtedy, gdy mają rozszerzenie .png.

Wstawianie obrazu

Do góry

Po wstawieniu obrazu do dokumentu programu Dreamweaver w kodzie źródłowym HTML tworzone jest odniesienie do pliku graficznego z tym obrazem. Plik graficzny musi znajdować się w obrębie bieżącego serwisu, aby takie odniesienie było prawidłowe. Jeżeli pliku nie ma w bieżącym serwisie, program Dreamweaver zapyta, czy skopiować go do serwisu.

Możesz również wstawiać obrazy dynamicznie. Obrazy dynamiczne to takie, które często się zmieniają. Na przykład systemy rotacji banerów reklamowych muszą losowo wybierać pojedynczą reklamę z listy potencjalnych banerów, a potem dynamicznie wyświetlać obraz wybranego baneru w momencie pobrania strony przez użytkownika.

Po wstawieniu obrazu możesz ustawić atrybuty dostępności znacznika obrazu, co pozwoli czytnikom ekranowym odczytywać go na potrzeby osób słabo widzących. Atrybuty te można edytować w kodzie HTML.

Samouczek przedstawiający wstawianie obrazów można znaleźć pod adresem www.adobe.com/go/vid0148_pl.

1. Umieść punkt wstawiania w tym miejscu w oknie dokumentu, gdzie ma się pojawić obraz i wykonaj jedną z następujących czynności:
   - W kategorii Wspólne panelu Wstaw kliknij ikonę Obrazy .
   - W kategorii Wspólne panelu Wstaw kliknij przycisk Obrazy i wybierz ikonę obrazu. Gdy w panelu Wstaw jest widoczna ikona obrazu, możesz przeciągnąć ją do okna dokumentu (albo do okna kodu, jeżeli pracujesz w widoku kodu).
   - Wybierz polecenie Wstaw > Obraz.
   - Przeciągnij obraz z panelu Zasoby (Okno > Zasoby) na pożądane miejsce w oknie dokumentu; potem przejdź od razu do kroku 3.
   - Przeciągnij obraz z panelu Pliki na pożądane miejsce w oknie dokumentu; potem przejdź od razu do kroku 3.
   - Przeciągnij obraz z pulpitu na pożądane miejsce w oknie dokumentu; potem przejdź od razu do kroku 3.
2. W kolejnym oknie dialogowym wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz opcję System plików, aby wybrać plik graficzny.

Wybierz opcję Źródło danych, aby wybrać dynamiczne źródło obrazu.

- Kliknij przycisk Serwisy i serwery, aby wybrać plik graficzny ze zdalnego folderu w jednym z własnych serwisów Dreamweaver użytkownika.

3. Odszukaj i zaznacz obraz lub źródło zawartości, które chcesz wstawić.

   Jeżeli pracujesz na niezapisanym dokumencie, Dreamweaver wygeneruje odniesienie w postaci 'file://' do pliku graficznego. Gdy zapiszesz dokument w dowolnym miejscu w serwisie, Dreamweaver przekształci to odniesienie na ścieżkę względną dokumentu.

   Uwaga: *Wstawiając obrazy, można używać także ścieżek bezwzględnych do obrazu znajdującego się na serwerze zdalnym (tzn. obrazu, który nie jest dostępny na lokalnym dysku twardym). Jeżeli podczas pracy wystąpią problemy z wydajnością, to możesz wyłączyć wyświetlanie tego obrazu w widoku Projekt, wyłączając opcję Polecenia > Wyświetlaj pliki zewnętrzne.*

4. Kliknij przycisk OK. Jeżeli w preferencjach (Edycja > Preferencje) włączono taką opcję, pojawi się teraz okno dialogowe Atrybuty dostępności znacznika IMAGE.
5. Wpisz wartość w pola tekstowe Tekst zastępczy oraz Długi opis, a następnie kliknij przycisk OK.
   - W polu Tekst zastępczy podaj nazwę albo skrócony opis obrazu. Wpisane tutaj informacje będą odczytywały czytniki ekranowe. Wpis nie powinien przekraczać około 50 znaków. Jeśli chcesz podać dłuższy opis, to lepiej wstaw w pole tekstowe „Długi opis” łącze do pliku, który poda więcej informacji o obrazie.
   - W polu Długi opis wprowadź położenie pliku, który będzie wyświetlany, gdy użytkownik kliknie obraz. Możesz też kliknąć ikonę folderu, aby przeglądać w poszukiwaniu tego pliku. To pole tekstowe podaje łącze do pliku, który jest powiązany z obrazem albo podaje o nim dodatkowe informacje.

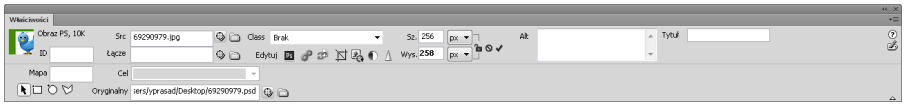
   Uwaga: *Możesz wpisać informacje w oba pola albo tylko w jedno z nich. Czytnik ekranu odczyta atrybut ALT obrazu.*

   Uwaga: *Jeżeli klikniesz przycisk Anuluj, obraz pojawi się w dokumencie, ale program Dreamweaver nie skojarzy z nim znaczników ani atrybutów dostępności.*

6. Ustaw właściwości obrazu w Inspektorze właściwości (Okno > Właściwości).

Ustawianie właściwości obrazu

Inspektor właściwości obrazu umożliwia ustawianie atrybutów obrazów. Jeżeli nie widzisz wszystkich właściwości obrazu, kliknij strzałkę rozwijania w dolnym prawym rogu.



1. Wybierz polecenie Okno > Właściwości, aby wyświetlić Inspektora właściwości dla zaznaczonego obrazu.
2. W polu tekstowym pod miniaturką obrazu wpisz nazwę, za pomocą której będziesz odwoływać się do obrazu w zachowaniach programu Dreamweaver (np. Zamień obraz) albo w języku skryptów, np. JavaScript lub VBScript.
3. Ustaw dowolne opcje obrazu.

   Sz. i Wys. Szerokość i wysokość obrazu w pikselach. Podczas wstawiania obrazu na stronę Dreamweaver automatycznie uaktualnia te pola tekstowe oryginalnymi wymiarami obrazu.

   Jeżeli ustawisz opcje Szerokość i Wysokość na wartości, które nie odpowiadają rzeczywistej szerokości i wysokości obrazu, to może on być nieprawidłowo wyświetlany w przeglądarkach. (Aby przywrócić oryginalne wartości, kliknij etykiety pól Sz. i Wys. albo przycisk resetowania rozmiaru obrazu, który znajduje się po prawej stronie pól Sz. i Wys. podczas wpisywania nowych wartości).

   Uwaga: *Zmieniając te wartości, możesz skalować wyświetlane rozmiary danego wystąpienia obrazu, ale nie spowoduje to skrócenia czasu pobierania. Przeglądarka pobiera wszystkie dane obrazu, zanim go przeskaluje. Aby skrócić czas pobierania i mieć pewność, że wszystkie wystąpienia obrazu będą miały te same wymiary, skaluj grafikę za pomocą aplikacji do edycji obrazu.*

   Źródło Jest to atrybut określający plik źródłowy obrazu. Kliknij ikonę folderu, aby odszukać plik źródłowy, albo wpisz ścieżkę do tego pliku.

   Łącze Określa hiperłącze dla obrazu. Przeciągnij ikonę Wskaż plik na plik w panelu Pliki, kliknij ikonę folderu, aby odszukać dokument w serwisie, albo ręcznie wpisz adres URL.

   Tekst zastępczy Ten atrybut określa tekst zastępczy, wyświetlany zamiast obrazu w przeglądarkach obsługujących wyłącznie tekst, albo w przeglądarkach, w których ustawiono ręczne pobieranie obrazów. Na potrzeby osób niewidomych i słabo widzących, które używają syntetyzatorów mowy i przeglądarek tekstowych, tekst ten będzie odczytywany na głos. W niektórych przeglądarkach tekst ten pojawia się również po zatrzymaniu kursora nad obrazem.

   Narzędzia Nazwa mapy i Punkt aktywny Umożliwiają opisywanie i tworzenie map obrazu działających na kliencie.

Cel Jest to atrybut określający docelową ramkę lub okno, w którym wczytana zostanie połączona strona. (Ta opcja jest niedostępna, jeżeli obrazu nie połączono z innym plikiem). Na liście Target pojawiają się wszystkie ramki z bieżącego układu ramek. Możesz również wybrać jedną z następujących zastrzeżonych nazw ramek/okien docelowych:

- `_blank` wczytuje połączony plik w nowym, nienazwanym oknie przeglądarki.
- `_parent` wczytuje połączony plik w nadrzędnym układzie ramek lub w oknie ramki, która zawiera łącze. Jeżeli ramka zawierająca łącze nie jest zagnieżdżona, to połączony plik zostanie wczytany w pełnym oknie przeglądarki.
- `_self` wczytuje połączony plik w tym samym oknie, w którym znajduje się łącze. Jest to domyślna wartość atrybutu Cel, zatem na ogół nie trzeba jej wybierać.
- `_top` wczytuje połączony plik w pełne okno przeglądarki, usuwając wszystkie ramki.

Edytuj Uruchamia edytor obrazu wskazany w preferencjach edytorów zewnętrznych, po czym otwiera w nim wybrany obraz.

Aktualizuj z oryginału Gdy obraz internetowy (tzn. obraz na stronie programu Dreamweaver) nie jest zsynchronizowany z oryginalnym plikiem programu Photoshop, program Dreamweaver wykrywa, że oryginalny plik został uaktualniony i wyświetla na czerwono jedną ze strzałek ikony obiektu inteligentnego. Gdy wybierzesz obraz internetowy w widoku Projekt i w Inspektorze właściwości klikniesz przycisk Aktualizuj z oryginału, obraz zostanie zaktualizowany automatycznie, ukazując wszystkie zmiany wprowadzone w oryginalnym pliku programu Photoshop.

Edytowanie ustawień obrazu Otwiera okno dialogowe Optymalizacja obrazu i pozwala zoptymalizować obraz.

Kadruj Przycina obraz, pozwalając usunąć niepożądane obszary z wybranego obrazu.

Próbkuj ponownie Przeprowadza ponowne próbkowanie obrazu po zmianie rozmiaru, poprawiając jego jakość w nowych wymiarach i proporcjach.

Jasność i kontrast Koryguje jasność i kontrast obrazu.

Wyostrz Koryguje ostrość obrazu.

Edytowanie atrybutów dostępności obrazu w kodzie

Jeżeli wstawisz atrybuty dostępności dla obrazu, to możesz potem edytować ich wartości w kodzie HTML.

1. Zaznacz obraz w oknie Dokument.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Edytuj stosowne atrybuty obrazu w widoku Kod.
   - Kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Mac OS), a potem wybierz polecenie Edytuj znacznik.
   - Edytuj wartość atrybutu Tekst w Inspektorze właściwości.

Do góry

Wizualna zmiana rozmiarów obrazu

W programie Dreamweaver można wizualnie zmieniać rozmiary elementów, takich jak obrazy, wtyczki, pliki Shockwave lub SWF, aplety i formanty ActiveX.

Wizualna zmiana rozmiarów obrazu pozwala się przekonać, w jaki sposób obraz ten prezentuje się w układzie przy różnych wielkościach. Nie powoduje jednak przeskalowania pliku graficznego do podanych proporcji. Jeżeli wizualnie zmieni się rozmiar obrazu w programie Dreamweaver, ale nie zostanie użyta aplikacja do edycji obrazu (np. Adobe Fireworks) w celu przeskalowania pliku graficznego do pożądanych wymiarów, to przeglądarka użytkownika przeskaluje obraz już po wczytaniu strony. Może to wydłużyć pobieranie strony i spowodować błędy wyświetlania obrazu w przeglądarce użytkownika. Aby skrócić czas pobierania i mieć pewność, że wszystkie wystąpienia obrazu będą miały te same wymiary, skaluj grafikę za pomocą aplikacji do edycji obrazu.

Po zmianie wymiarów obrazu w programie Dreamweaver można przeprowadzić *ponowne próbkowanie*, aby dostosować obraz do tych nowych wymiarów. Ponowne próbkowanie dodaje lub odejmuje piksele z plików graficznych JPEG lub GIF, które zostały przeskalowane, aby jak najdokładniej dopasować ich wygląd do wyglądu oryginału. Ponowne próbkowanie obrazu zmniejsza rozmiar pliku i przyspiesza jego pobieranie.

Wizualna zmiana rozmiarów elementu

1. Zaznacz element (np. obraz lub plik SWF) w oknie dokumentu.

   Na dole i po prawej stronie elementu oraz w jego prawym dolnym rogu pojawią się uchwyty do zmiany rozmiaru. Jeżeli uchwyty do zmiany rozmiaru nie pojawiły się, kliknij gdziekolwiek poza elementem, którego rozmiar chcesz zmienić, a potem zaznacz go ponownie. Możesz też kliknąć odpowiedni znacznik w przyborniku znaczników, aby zaznaczyć ten element.

2. Zmień rozmiar elementu strony, wykonując jedną z następujących czynności:

- Aby dopasować szerokość elementu, przeciągnij uchwyt zaznaczenia po prawej stronie.
- Aby dopasować wysokość elementu, przeciągnij uchwyt zaznaczenia na dole.
- Aby dopasować jednocześnie wysokość i szerokość elementu, przeciągnij uchwyt w narożniku.
- Aby zachować proporcje elementu (czyli stosunek jego szerokości do wysokości) podczas zmiany wymiarów, przytrzymaj klawisz Shift, gdy przeciągasz uchwyt zaznaczenia.
- Aby zmienić szerokość i wysokość elementu na konkretne wymiary (np. 1 x 1 piksel), wpisz wartość liczbową w Inspektorze właściwości. Rozmiar elementów można wizualnie zmieniać do nie mniej niż 8 x 8 pikseli.

3. Aby przywrócić oryginalne wymiary elementu po zmianie jego rozmiaru, otwórz Inspektor właściwości i usuń wartości z pól tekstowych Sz. i Wys. albo kliknij przycisk Przywróć rozmiar.

Przywracanie oryginalnego rozmiaru obrazu

- Kliknij przycisk Wyzeruj rozmiar w Inspektorze właściwości obrazu.

Przeprowadzanie ponownego próbkowania obrazu po zmianie rozmiaru

1. Zmień rozmiar obrazu według opisanej powyżej procedury.
2. Kliknij przycisk Przeprowadź ponowne próbkowanie w Inspektorze właściwości obrazu.

   Uwaga: *Nie można ponownie próbkować obrazów zastępczych ani elementów innych niż obrazy bitmapowe.*

Wstawianie obrazu zastępczego

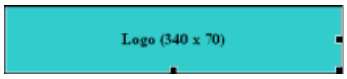
Do góry

Obraz zastępczy to grafika używana tymczasowo do momentu, gdy będzie można dodać do strony WWW ostateczną formę grafiki. Możesz określać kolor i wymiary obrazu zastępczego oraz dodawać do niego etykietę tekstową.

1. Umieść punkt wstawiania w tym miejscu w oknie dokumentu, gdzie chcesz wstawić obraz zastępczy.
2. Wybierz polecenie Wstaw > Obiekty graficzne > Obraz zastępczy.
3. W polu Nazwa (opcjonalnie) wpisz tekst, który ma być wyświetlany jako etykieta obrazu zastępczego. Jeśli nie chcesz etykiety, pozostaw to pole puste. Nazwa musi się zaczynać od litery i może zawierać tylko litery i cyfry; niedozwolone są spacje i znaki z górnego zakresu ASCII.
4. W polach Szerokość i Wysokość (wymagane), wpisz liczby określające wymiary obrazu w pikselach.
5. W polu Kolor (opcjonalnie) wykonaj jedną z następujących czynności, aby zastosować kolor:
   - Wybierz kolor za pomocą próbnika kolorów.
   - Wpisz wartość szesnastkową koloru (np. #FF0000).
   - Wpisz nazwę koloru z palety internetowej.
6. W polu Tekst alternatywny (opcjonalnie) wpisz tekst opisujący obraz na potrzeby użytkowników, którzy korzystają z przeglądarek tekstowych.

   Uwaga: *Do kodu HTML zostanie automatycznie wstawiony znacznik obrazu z pustym atrybutem* `src`.
7. Kliknij przycisk OK.

   Kolor, atrybuty wymiarów i etykieta obrazu zastępczego są wyświetlane następująco:

   W przeglądarce nie jest wyświetlana etykieta ani tekst wymiarów.

Zamiana obrazu zastępczego

Do góry

Obraz zastępczy nie jest wyświetlany w przeglądarkach jako grafika. Zanim opublikujesz serwis, musisz zamienić wszystkie obrazy zastępcze plikami graficznymi, które można stosować w Internecie, np. plikami GIF lub JPEG.

Użytkownicy, którzy mają program Fireworks, mogą utworzyć nową grafikę z obrazu zastępczego programu Dreamweaver. Nowy obraz będzie miał te same wymiary co obraz zastępczy. Można edytować ten obraz, a potem zamienić go w programie Dreamweaver.

1. Wykonaj jedną z następujących czynności w oknie Dokument:
   - Dwukrotnie kliknij obraz zastępczy.
   - Kliknij obraz zastępczy, aby go zaznaczyć; następnie kliknij ikonę folderu obok pola tekstowego Źródło w Inspektorze właściwości

(Okno > Właściwości).

2. W oknie dialogowym Źródło obrazu przejdź do obrazu, na który chcesz zamienić obraz zastępczy, a następnie kliknij przycisk OK.

Do góry

Ustawianie właściwości obrazu zastępczego

Aby ustawić właściwości obrazu zastępczego, zaznacz go w oknie dokumentu, a potem wybierz polecenie Okno > Właściwości, aby wyświetlić Inspektor właściwości. Kliknij strzałkę rozwijania w prawym dolnym rogu, aby wyświetlić wszystkie właściwości.

Za pomocą Inspektora właściwości można ustawiać nazwę, szerokość, wysokość, źródło obrazu, tekst alternatywny, wyrównanie i kolor obrazu zastępczego.

Szare pole tekstowe i pole tekstowe Wyrównanie w Inspektorze właściwości będą niedostępne. Te właściwości będzie można ustawić w Inspektorze dopiero po wstawieniu obrazu docelowego w miejsce zastępczego.

- Ustaw dowolne spośród poniższych opcji:

  Sz. i Wys. Szerokość i wysokość obrazu zastępczego w pikselach.

  Źródło Jest to atrybut określający plik źródłowy obrazu. W przypadku obrazu zastępczego to pole tekstowe jest puste. Jeśli chcesz wybrać grafikę, która ma pełnić rolę obrazu zastępczego, kliknij przycisk Przeglądaj.

  Łącze Określa hiperłącze dla obrazu zastępczego. Przeciągnij ikonę Wskaż plik na plik w panelu Pliki, kliknij ikonę folderu, aby odszukać dokument w serwisie, albo ręcznie wpisz adres URL.

  Tekst zastępczy Ten atrybut określa tekst zastępczy, wyświetlany zamiast obrazu w przeglądarkach obsługujących wyłącznie tekst, albo w przeglądarkach, w których ustawiono ręczne pobieranie obrazów. Na potrzeby osób niewidomych i słabo widzących, które używają syntetyzatorów mowy i przeglądarek tekstowych, tekst ten będzie odczytywany na głos. W niektórych przeglądarkach tekst ten pojawia się również po zatrzymaniu kursora nad obrazem.

  Utwórz Uruchamia program Fireworks, gdzie można utworzyć inny obraz. Przycisk Utwórz jest niedostępny, jeżeli na komputerze nie zainstalowano programu Fireworks.

  Aktualizuj z oryginału Gdy obraz internetowy (tzn. obraz na stronie programu Dreamweaver) nie jest zsynchronizowany z oryginalnym plikiem programu Photoshop, program Dreamweaver wykrywa, że oryginalny plik został uaktualniony i wyświetla na czerwono jedną ze strzałek ikony obiektu inteligentnego. Gdy wybierzesz obraz internetowy w widoku Projekt i w Inspektorze właściwości klikniesz przycisk Aktualizuj z oryginału, obraz zostanie zaktualizowany automatycznie, ukazując wszystkie zmiany wprowadzone w oryginalnym pliku programu Photoshop.

  Kolor Określa kolor dla obrazu zastępczego.

Do góry

Edytowanie obrazów w programie Dreamweaver

Program Dreamweaver pozwala wykonywać na obrazach takie operacje, jak ponowne próbkowanie, kadrowanie, optymalizowanie i wyostrzanie. Pozwala też zmieniać jasność i kontrast.

Funkcje edycji obrazu

Program Dreamweaver zapewnia podstawowe narzędzia graficzne, które umożliwiają modyfikowanie obrazów bez potrzeby korzystania z zewnętrznej aplikacji do edycji grafiki, takiej jak Fireworks lub Photoshop. Narzędzia graficzne programu Dreamweaver ułatwiają współpracę z grafikami, którzy odpowiadają za przygotowanie plików obrazów na potrzeby projektowanego serwisu.

Uwaga: *Aby móc korzystać z funkcji graficznych programu Dreamweaver, nie trzeba instalować na komputerze ani programu Fireworks, ani żadnej innej aplikacji do edycji obrazów.*

- Wybierz polecenie Modyfikuj > Obraz. Ustaw dowolne opcje modyfikacji obrazu w programie Dreamweaver:

  Próbkuj ponownie Dodaje lub odejmuje piksele z plików graficznych JPEG lub GIF, które zostały przeskalowane, aby jak najdokładniej dopasować ich wygląd do wyglądu oryginału. Ponowne próbkowanie obrazu zmniejsza rozmiar pliku i przyspiesza jego pobieranie.

  Po zmianie wymiarów obrazu w programie Dreamweaver można przeprowadzić ponowne próbkowanie, aby dostosować obraz do tych nowych wymiarów. Podczas ponownego próbkowania obiektu bitmapowego piksele są dodawane do obrazu lub usuwane z niego, tak aby obraz stał się większy lub mniejszy. Ponowne próbkowanie obrazu do wyższej rozdzielczości zazwyczaj nie powoduje istotnej utraty jakości.

Natomiast ponowne próbkowanie obrazu do niższej rozdzielczości zawsze powoduje utratę danych oraz zwykle skutkuje pogorszeniem się jakości.

Kadruj Umożliwia edytowanie obrazu przez zmniejszanie jego powierzchni. Obrazy na ogół kadruje się po to, aby uwypuklić temat obrazu i usunąć niepotrzebne aspekty znajdujące się wokół centrum zainteresowania na obrazie.

Jasność i kontrast Umożliwia modyfikację kontrastu lub jasności pikseli w obrazie. Powoduje to zmianę świateł, cieni i półcieni obrazu. Funkcji Jasność i Kontrast używa się na ogół do korygowania zbyt ciemnych lub zbyt jasnych obrazów.

Wyostrz Umożliwia skorygowanie ostrości obrazu poprzez zwiększenie kontrastu odnalezionych na nim krawędzi. Podczas skanowania obrazu lub robienia zdjęć cyfrowych oprogramowanie do przechwytywania obrazu na ogół domyślnie rozmywa krawędzie obiektów na obrazach. Pozwala to uniknąć zagubienia się niezwykle drobnych szczegółów w pikselach, z których składają się obrazy cyfrowe. Jednak aby uwypuklić szczegóły na obrazach cyfrowych, często trzeba te obrazy wyostrzyć, a zatem zwiększyć kontrast krawędzi.

Uwaga: *Funkcje edycji obrazu w programie Dreamweaver można stosować tylko do obrazów w formatach JPEG, GIF i PNG. Inne bitmapowe formaty plików graficznych nie mogą być edytowane za pomocą tych funkcji.*

Kadrowanie obrazu

Program Dreamweaver umożliwia kadrowanie (przycinanie) plików bitmapowych.

Uwaga: *Wykadrowanie obrazu powoduje zmianę w jego źródłowym pliku graficznym na dysku. Dlatego też warto zachować kopię zapasową tego pliku graficznego, na wypadek gdyby trzeba było wrócić do oryginalnego obrazu.*

1. Otwórz stronę zawierającą obraz, który chcesz wykadrować. Zaznacz ten obraz i wykonaj dowolną z następujących czynności:
   - Kliknij ikonę narzędzia Kadrowanie w Inspektorze właściwości obrazu.
   - Wybierz polecenie Modyfikuj > Obraz > Kadruj.
   - Wokół zaznaczonego obrazu pokażą się uchwyty kadrowania.
2. Dopasuj uchwyty kadrowania tak, aby obwiednia otaczała ten obszar obrazu, który chcesz zachować.
3. Kliknij dwukrotnie wewnątrz obwiedni lub naciśnij Enter, aby wykadrować zaznaczenie.
4. Pojawi się okno dialogowe z informacją, że plik obrazu, który kadrujesz, zostanie zmodyfikowany na dysku. Kliknij przycisk OK. Każdy piksel bitmapy poza obwiednią zostanie usunięty, pozostaną natomiast pozostałe obiekty na obrazie.
5. Obejrzyj obraz i sprawdź, czy spełnia oczekiwania. Jeżeli nie, wybierz polecenie Edycja > Cofnij Kadruj, aby wrócić do oryginalnego obrazu.

   Uwaga: *Efekt polecenia Kadruj można cofnąć (i przywrócić oryginalny plik obrazu), dopóki nie zamknie się programu Dreamweaver albo nie zmodyfikuje danego pliku w zewnętrznej aplikacji graficznej.*

Optymalizacja obrazu

W programie Dreamweaver można optymalizować obrazy na stronach WWW.

1. Otwórz stronę zawierającą obraz, który chcesz zoptymalizować. Zaznacz ten obraz i wykonaj dowolną z następujących czynności:
   - Kliknij przycisk Edytowanie ustawień obrazu w Inspektorze właściwości obrazu.
   - Wybierz polecenie Modyfikuj > Obraz > Optymalizuj.
2. Wprowadź odpowiednie zmiany w oknie dialogowym Optymalizacja obrazu i kliknij przycisk OK.

Wyostrzanie obrazu

Wyostrzanie zwiększa kontrast pikseli na krawędziach obiektów, aby zwiększyć wyrazistość, czyli ostrość obrazu.

1. Otwórz stronę zawierającą obraz, który chcesz wyostrzyć. Zaznacz ten obraz i wykonaj dowolną z następujących czynności:
   - Kliknij przycisk Wyostrz w Inspektorze właściwości obrazu.
   - Wybierz polecenie Modyfikuj > Obraz > Wyostrz.
2. Aby określić intensywność wyostrzania, jaką program Dreamweaver zastosuje do obrazu, przeciągnij suwak lub wpisz w pole tekstowe wartość od 0 do 10. Jeśli dostosowujesz ostrość obrazu za pomocą okna dialogowego Ostrość, możesz oglądać efekty zmian na samym obrazie.
3. Gdy uzyskasz zadowalający rezultat, kliknij przycisk OK.
4. Zapisz zmiany, wybierając polecenie Plik > Zapisz, albo wróć do oryginalnego obrazu, wybierając polecenie Edycja > Cofnij Wyostrz.

   Uwaga: *Efekt polecenia Wyostrzanie możesz cofnąć (wracając do oryginalnego obrazu) tylko zanim zapiszesz stronę zawierającą obraz. Po zapisaniu strony zmiany wprowadzone w obrazie stają się nieodwracalne.*

Korygowanie jasności i kontrastu obrazu

Funkcja Jasność/kontrast umożliwia modyfikację kontrastu lub jasności pikseli w obrazie. Powoduje to zmianę świateł, cieni i półcieni obrazu. Funkcji Jasność i Kontrast używa się na ogół do korygowania zbyt ciemnych lub zbyt jasnych obrazów.

1. Otwórz stronę zawierającą obraz, który chcesz skorygować. Zaznacz ten obraz i wykonaj dowolną z następujących czynności:
   - Kliknij przycisk Jasność/kontrast w Inspektorze właściwości obrazu.
   - Wybierz polecenie Modyfikuj > Obraz > Jasność/kontrast.
2. Przeciągnij suwaki Jasność i Kontrast, aby dostosować te ustawienia. Wartości mogą się zmieniać się w zakresie od -100 do 100.
3. Kliknij przycisk OK.

Do góry

Tworzenie obrazu z efektem najazdu (rollover)

Na stronach WWW można wstawiać obrazy z efektem rollover. *Rollover* (najazd) to efekt widoczny w przeglądarce, gdy po nasunięciu wskaźnika na obraz zachodzi zmiana tego obrazu.

Do utworzenia efektu rollover potrzebne są dwa obrazy: obraz podstawowy (wyświetlany w momencie załadowania się strony) i obraz dodatkowy (ten, który wyświetla się po najechaniu wskaźnikiem na obraz podstawowy). Oba obrazy uczestniczące w efekcie najazdu powinny mieć takie same wymiary. W przeciwnym razie program Dreamweaver zmieni wymiary drugiego obrazu tak, aby były zgodne z właściwościami pierwszego.

Obrazy rollover są automatycznie ustawiane tak, aby reagowały na zdarzenie `onMouseOver` (ang. „przy najeździe myszą”). Możesz ustawić opcje obrazu tak, aby reagował na inne zdarzenie (np. na kliknięcie myszą), albo zmienić obraz rollover.

Samouczek przedstawiający tworzenie najazdów można znaleźć pod adresem www.adobe.com/go/vid0159_pl.

1. Umieść punkt wstawiania w tym miejscu w oknie dokumentu, gdzie chcesz wstawić obraz rollover.
2. Wstaw obraz rollover, używając jednej z poniższych metod:
   - W kategorii Wspólne panelu Wstaw kliknij przycisk Obrazy i wybierz ikonę Obraz rollover. Gdy ikona Obraz rollover jest widoczna w panelu Wstaw, możesz przeciągnąć tę ikonę do okna dokumentu.
   - Wybierz polecenie Wstaw > Obiekty graficzne > Obraz po najeździe.
3. Ustaw opcje i kliknij przycisk OK.

   Nazwa obrazu Nazwa obrazu po najeździe.

   Oryginalny obraz Obraz, który ma być wyświetlany w momencie wczytywania strony. Wpisz ścieżkę w pole tekstowe albo kliknij Przeglądaj i wybierz obraz.

   Obraz po najeździe Obraz, który ma być wyświetlony, gdy wskaźnik najedzie na oryginalny obraz. Wpisz ścieżkę albo kliknij Przeglądaj i wybierz obraz.

   Wstępnie wczytaj obraz po najeździe Powoduje, że oba obrazy będą wstępnie wczytywane do bufora przeglądarki. Pozwala to uniknąć opóźnienia w momencie, gdy użytkownik najedzie kursorem na obraz.

   Tekst zastępczy (Opcjonalnie) Tekst opisujący obraz na potrzeby użytkowników, którzy korzystają z przeglądarek tekstowych.

   Po kliknięciu przejdź do adresu URL Plik, który ma się otwierać, gdy użytkownik kliknie obraz rollover. Wpisz ścieżkę albo kliknij Przeglądaj i wybierz plik.

   Uwaga: *Jeżeli nie ustawisz hiperłącza dla obrazu, program Dreamweaver wstawi hiperłącze puste (#) w kodzie źródłowym HTML, do którego przyłączone jest zachowanie efektu najazdu. Jeżeli usuniesz to puste hiperłącze, efekt najazdu przestanie działać.*

4. Wybierz polecenie Plik > Podgląd w przeglądarce albo naciśnij klawisz F12.
5. W przeglądarce przesuń wskaźnik nad oryginalny obraz, aby zobaczyć obraz po najeździe.

   Uwaga: *W widoku Projekt efekt najazdu nie będzie widoczny.*

Do góry

Korzystanie z zewnętrznego edytora graficznego

Pracując w programie Dreamweaver, można otworzyć zaznaczony obraz w zewnętrznym edytorze graficznym. Po zapisaniu pliku graficznego i powrocie do programu Dreamweaver wszystkie zmiany wprowadzone na obrazie będą widoczne w oknie dokumentu.

Jako podstawowy edytor zewnętrzny możesz skonfigurować program Fireworks. Możesz również określić, jakie typy plików otwiera dany edytor, a także wybrać wiele edytorów grafiki. Na przykład możesz ustawić preferencje tak, aby program Fireworks był uruchamiany do edycji plików GIF, a do edycji plików JPG lub JPEG używany był inny edytor graficzny.

Uruchamianie zewnętrznego edytora graficznego

- Wykonaj jedną z następujących czynności:

Dwukrotnie kliknij obraz, który chcesz edytować.

- Kliknij obraz, który chcesz edytować, prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Mac OS), a potem wybierz polecenie Edytuj za pomocą > Przeglądaj. Wybierz edytor.
- Zaznacz obraz, który chcesz edytować. Kliknij przycisk Edycja w Inspektorze właściwości.
- Dwukrotnie kliknij plik graficzny w panelu Pliki, aby uruchomić podstawowy edytor graficzny. Jeżeli edytor graficzny nie został zdefiniowany, to program Dreamweaver uruchomi domyślny edytor danego typu pliku.

Uwaga: *Gdy otwierasz obraz z panelu pliki, funkcje integracji z programem Fireworks nie działają. Fireworks nie otwiera oryginalnego pliku PNG. Jeśli chcesz korzystać z integracji z programem Fireworks, otwierają obrazy z okna dokumentu.*

Jeżeli po powrocie do okna programu Dreamweaver nie widać uaktualnionego obrazu, zaznacz ten obraz i kliknij przycisk Odśwież w Inspektorze właściwości.

Ustawianie edytora zewnętrznego dla istniejącego typu pliku

Możesz wybrać edytor zewnętrzny, który będzie służył do otwierania i edycji plików graficznych.

1. Otwórz okno dialogowe Preferencje: Typy plików/edytory, wykonując jedną z następujących czynności:
   - Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Dreamweaver > Preferencje (Macintosh). Z listy Kategorie po lewej stronie wybierz opcję Typy plików/edytory.
   - Wybierz polecenie Edycja > Edytuj za pomocą edytora zewnętrznego. Wybierz opcję Typy plików/edytory.
2. Na liście Rozszerzenia zaznacz rozszerzenie pliku, dla jakiego chcesz zdefiniować edytor zewnętrzny.
3. Kliknij przycisk Dodaj (+) nad listą edytorów.
4. W oknie dialogowym Wybierz edytor zewnętrzny przejdź do aplikacji, którą chcesz uruchamiać jako edytor dla plików danego typu.
5. Jeżeli chcesz, aby był to podstawowy edytor dla tego typu plików, to w oknie dialogowym Preferencje kliknij opcję Jako główny.
6. Jeżeli chcesz skonfigurować dodatkowy edytor dla plików tego typu, powtórz kroki 3 i 4.

   Gdy użytkownik zechce edytować obraz tego typu, program Dreamweaver automatycznie użyje edytora podstawowego. Inne edytory z tej listy będzie można wybierać z menu kontekstowego obrazu w oknie dokumentu.

Dodawanie nowego typu pliku do listy Rozszerzenia

1. Otwórz okno dialogowe Preferencje: Typy plików/edytory, wykonując jedną z następujących czynności:
   - Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Dreamweaver > Preferencje (Macintosh). Z listy Kategorie po lewej stronie wybierz opcję Typy plików/edytory.
   - Wybierz polecenie Edycja > Edytuj za pomocą edytora zewnętrznego. Wybierz opcję Typy plików/edytory.
2. W oknie dialogowym Preferencje: Typy plików/edytory, kliknij przycisk Dodaj (+) nad listą Rozszerzenia.

   Na liście Rozszerzenia pojawi się pole tekstowe.
3. Wpisz rozszerzenie nazwy plików tego typu, dla których chcesz uruchamiać edytor.
4. Aby wybrać zewnętrzny edytor dla plików tego typu, kliknij przycisk Dodaj (+) nad listą Edytory.
5. Pojawi się okno dialogowe. Wybierz w nim aplikację, której chcesz używać do edycji obrazów tego typu.
6. Jeśli chcesz, aby był to podstawowy edytor dla tego typu obrazów, kliknij opcję Jako główny.

Zmiana istniejących preferencji edytora

1. Otwórz okno dialogowe Preferencje: Typy plików/edytory, wykonując jedną z następujących czynności:
   - Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Dreamweaver > Preferencje (Macintosh). Z listy Kategorie po lewej stronie wybierz opcję Typy plików/edytory.
   - Wybierz polecenie Edycja > Edytuj za pomocą edytora zewnętrznego. Wybierz opcję Typy plików/edytory.
2. W oknie preferencji Typy plików/edytory zaznacz na liście Rozszerzenia typ pliku, który modyfikujesz, aby wyświetlić istniejące dla niego edytory.
3. Na liście Edytory zaznacz edytor, który chcesz zmienić, a następnie wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij przycisk Dodaj (+) lub Usuń (-) nad listą Edytory, aby dodać lub usunąć edytor.
   - Kliknij przycisk Jako główny, aby zmienić edytor domyślny.

Do góry

Stosowanie zachowań do obrazów

Do obrazu lub jego punktu aktywnego można stosować dowolne dostępne zachowania. Jeśli zastosujesz zachowanie do punktu aktywnego, program Dreamweaver wstawi kod źródłowy HTML do znacznika `area`. Istnieją trzy zachowania przeznaczone specjalnie do obsługi obrazów: Wczytaj wstępnie obrazy, Zamień obraz oraz Przywróć zamieniony obraz.

Wczytaj wstępnie obrazy Wczytuje obrazy, które nie pokazują się na stronie od razu (np. takie, które będą zamieniane za pomocą zachowań, elementów AP, kodu JavaScript) do bufora przeglądarki. Pozwala to uniknąć opóźnień spowodowanych pobieraniem w momencie, gdy obraz powinien się pojawić.

Zamień obraz Zamienia jeden obraz na drugi, zmieniając atrybut `SRC` w znaczniku `img`. Za pomocą tej operacji można utworzyć przyciski z efektem rollover oraz inne efekty graficzne (np. zamieniać więcej niż jeden obraz na raz).

Przywróć zamieniony obraz Przywraca poprzednie pliki źródłowe w ostatnim zestawie zamienionych obrazów. Ta operacja jest dodawana automatycznie za każdym razem, gdy dołączysz do obiektu operację Zamień obraz. Nigdy nie powinna wystąpić potrzeba wybierania jej ręcznie.

Za pomocą zachowań można również tworzyć bardziej złożone systemy nawigacji, np. menu przeskoków.

(cc) BY-NC-SA. Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Ustawianie właściwości strony

Ustawianie właściwości czcionki, koloru tła i obrazu w tle strony CSS
Ustawianie właściwości strony HTML

Dla każdej strony tworzonej w programie Dreamweaver można ustawić właściwości układu i formatowania. Służy do tego okno dialogowe Właściwości strony (Modyfikuj > Właściwości strony). Okno dialogowe Właściwości strony umożliwia wybieranie domyślnego kroju i rozmiaru czcionki, koloru tła, marginesów, stylów łączy i wielu innych aspektów projektu strony. Możesz przypisywać nowe właściwości do każdej z nowo tworzonych stron, jak również modyfikować właściwości istniejących stron. Zmiany wprowadzane w oknie dialogowym Właściwości strony stosują się do całej strony.

Program Dreamweaver umożliwia modyfikowanie właściwości strony na dwa sposoby: za pomocą stylów CSS lub elementów języka HTML. Firma Adobe zaleca używanie stylów CSS do definiowania tła i modyfikowania właściwości strony.

Uwaga: *Wybrane przez ciebie właściwości strony dotyczą tylko aktywnego dokumentu. Jeśli strona używa zewnętrznego arkusza stylów CSS, Dreamweaver nie nadpisuje znaczników ustawionych w arkuszu stylów, ponieważ wpływałoby to na wszystkie strony, używające tego arkusza.*

Ustawianie właściwości czcionki, koloru tła i obrazu w tle strony CSS

Do góry

Za pomocą okna dialogowego Właściwości strony można ustawiać kilka podstawowych opcji układu stron WWW, takich jak czcionka strony, kolor tła i obraz w tle.

1. Wybierz polecenie Modyfikuj > Właściwości strony albo kliknij przycisk Właściwości strony w Inspektorze właściwości tekstu.
2. Zaznacz kategorię Wygląd (CSS) i ustaw opcje.

   Czcionka strony Określa domyślną rodzinę czcionek, która ma być stosowana na stronach WWW. Dreamweaver używa wybranej przez ciebie rodziny czcionek, chyba że dla danego elementu tekstowego zostanie specjalnie wybrana inna czcionka.

   Rozmiar Określa domyślny rozmiar czcionki, który ma być stosowany na stronach WWW. Dreamweaver używa wybranego przez ciebie rozmiaru czcionek, chyba że dla danego elementu tekstowego zostanie specjalnie wybrana inny rozmiar.

   Kolor tekstu Określa domyślny kolor renderowanego tekstu.

   Kolor tła Ustawia kolor tła strony. Kliknij pole koloru tła i wybierz kolor z próbnika.

   Obraz w tle Ustawia obraz jako tło. Kliknij przycisk Przeglądaj, a potem odszukaj i zaznacz obraz. Możesz też wpisać ścieżkę do obrazu w polu Obraz w tle.

   Program Dreamweaver układa obok siebie (powtarza) obraz w tle, jeżeli nie wypełnia on całego okna. Tak samo postępują przeglądarki. (Aby obraz w tle nie był powtarzany, wyłącz opcję powtarzania obrazu, stosując odpowiedni styl CSS).

   Powtórz Określa sposób wyświetlania obrazu w tle na stronie:

   - Wybierz opcję Nie powtarzaj, aby obraz w tle był wyświetlany tylko raz.
   - Wybierz opcję Powtarzaj, aby powtarzać obraz (układać obok siebie) w poziomie i w pionie.
   - Wybierz opcję Powtórz-x, aby układać obraz obok siebie w poziomie.
   - Wybierz opcję Powtórz-y, aby układać obraz obok siebie w pionie.

   Lewy i prawy margines Określa rozmiar lewego i prawego marginesu strony.

   Górny i dolny margines Określa rozmiar górnego i dolnego marginesu strony.

Ustawianie właściwości strony HTML

Do góry

Właściwości ustawiane w ramach tej kategorii okna dialogowego Właściwości strony wpływają na formatowanie HTML, a nie na formatowanie CSS.

1. Wybierz polecenie Modyfikuj > Właściwości strony albo kliknij przycisk Właściwości strony w Inspektorze właściwości tekstu.
2. Zaznacz kategorię Wygląd (HTML) i ustaw opcje.

   Obraz w tle Ustawia obraz jako tło. Kliknij przycisk Przeglądaj, a potem odszukaj i zaznacz obraz. Możesz też wpisać ścieżkę do obrazu w

polu Obraz w tle.

Program Dreamweaver układa obok siebie (powtarza) obraz w tle, jeżeli nie wypełnia on całego okna. Tak samo postępują przeglądarki. (Aby obraz w tle nie był powtarzany, wyłącz opcję powtarzania obrazu, stosując odpowiedni styl CSS).

Tło Ustawia kolor tła strony. Kliknij pole koloru tła i wybierz kolor z próbnika.

Tekst Określa domyślny kolor renderowanego tekstu.

Łącze Określa kolor tekstu łącza.

Łącza odwiedzone: Określa kolor tekstu łącza odwiedzonego.

Łącza aktywne Określa kolor łącza w momencie, gdy klika się je kursorem myszy.

Lewy i prawy margines Określa rozmiar lewego i prawego marginesu strony.

Górny i dolny margines Określa rozmiar górnego i dolnego marginesu strony.

(cc) BY-NC-SA. Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Informacje o zasobach i bibliotekach

Informacje o zasobach
Informacje o elementach biblioteki

Informacje o zasobach

Do góry

Program Adobe® Dreamweaver® może być używany do monitorowania i wyświetlania podglądów zasobów umieszczonych w serwisie, takich jak obrazy, filmy, kolory, skrypty i łącza. Zasoby można też wstawiać, przeciągając je bezpośrednio na stronę bieżącego dokumentu.

Zasoby uzyskiwane są z wielu różnych źródeł. Zasoby można tworzyć w takich programach, jak Adobe® Fireworks® lub Adobe® Flash®, pozyskiwać od współpracowników, a także kopiować z dysków CD lub z serwisów internetowych.

Program Dreamweaver umożliwia także dostęp do dwóch specjalnych typów zasobów — bibliotek i szablonów. Obydwa są zasobami połączonymi: gdy jest edytowany element biblioteki lub szablonu, to program Dreamweaver uaktualnia wszystkie dokumenty używające tych zasobów. Pozycje biblioteki generalnie stanowią małe elementy graficzne, np. logo serwisu lub znak copyright. Aby sterować większym obszarem projektu, używaj szablonów.

Informacje o elementach biblioteki

Do góry

Biblioteka jest specjalnym plikiem programu Dreamweaver zawierającym kolekcję indywidualnych zasobów lub kopii zasobów, które możesz umieścić na swoich stronach internetowych. Zasoby znajdujące się w bibliotece nazywane są elementami biblioteki. Do elementów, które można umieszczać w bibliotece, należą obrazy, tabele, pliki dźwiękowe oraz pliki utworzone w programie Adobe Flash. Wszystkie strony, które używają elementów biblioteki, mogą być automatycznie uaktualniane, po edycji elementów biblioteki.

Np. przypuśćmy, że tworzysz duży serwis dla firmy, która życzy sobie umieszczenie na każdej stronie sloganu reklamowego. Możesz utworzyć element biblioteki zawierający slogan i używać tego elementu na każdej stronie. Po zmianie sloganu, możesz zmienić element biblioteki i zostanie on uaktualniony na każdej stronie serwisu.

Program Dreamweaver umieszcza elementy biblioteki w folderze Biblioteka znajdującym się w lokalnym folderze głównym każdego serwisu. Każdy serwis ma swoją własną bibliotekę.

Element biblioteki można tworzyć z dowolnego elementu w głównej sekcji dokumentu, dołączając tekst, tabele, formularze, aplety Java, wtyczki, elementy ActiveX, paski nawigacji i obrazy.

Jeśli chodzi o elementy połączone, takie jak obrazy, to biblioteka przechowuje tylko odniesienia do nich. Oryginalne pliki muszą pozostać w zdefiniowanym miejscu, aby elementy biblioteki poprawnie funkcjonowały.

W dalszym ciągu może być użyteczne umieszczenie obrazu w elemencie biblioteki. Na przykład możesz umieścić pełny znacznik img w elemencie biblioteki, który pozwoli na łatwą zmianę tekstu alt obrazu, lub nawet jego atrybutu src. (Nie używaj tej techniki do zmiany atrybutów obrazu width oraz height, chyba że używasz także edytora obrazu, do zmiany bieżącego rozmiaru obrazu).

Uwaga: *Jeśli element biblioteki zawiera łącza, mogą one nie działać w nowym serwisie. Także obrazy znajdujące się w elemencie biblioteki nie są kopiowane do nowego serwisu.*

Podczas korzystania z elementu biblioteki, program Dreamweaver umieszcza na stronie internetowej łącze, a nie sam element. Oznacza to, że program Dreamweaver wstawia w dokumencie kopię kodu źródłowego HTML dla tego elementu i dodaje komentarz HTML zawierający odniesienie do zewnętrznego, oryginalnego elementu. Czy możliwe jest odniesienie zewnętrzne z automatycznym uaktualnianiem.

Gdy tworzony jest element biblioteki zawierający element z dołączonym do niego zachowaniem Dreamweaver, program Dreamweaver kopiuje element i jego moduł zdarzenia (atrybut określający, które zdarzenie wyzwala operację, np. onClick, onLoad lub onMouseOver oraz, która operacja powinna zostać wywołana, gdy wystąpi zdarzenie) do pliku elementu biblioteki. Program Dreamweaver nie kopiuje do elementu biblioteki powiązanych funkcji JavaScript. W zamian, gdy do dokumentu wstawiany jest element biblioteki, program Dreamweaver automatycznie wstawia odpowiednie funkcje JavaScript do sekcji nagłówek tego dokumentu (jeśli jeszcze ich tam nie ma).

Uwaga: *Jeśli ręcznie kodujesz JavaScript (tzn. jeśli tworzysz JavaScript bez korzystania z zachowań Dreamweaver), możesz go uczynić częścią elementu biblioteki, jeśli do wykonania kodu korzystasz z zachowania Call JavaScript. Jeśli nie używasz zachowania Dreamweaver do wykonania kodu, kod nie jest zachowany jako część elementu biblioteki.*

Podczas edycji zachowań w elementach biblioteki, należy stosować się opracowanych specjalnych wymogów. Elementy biblioteki nie mogą zawierać arkuszy stylów, ponieważ kod dla tych elementów jest częścią sekcji nagłówek.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje o infrastrukturze Spry

Infrastruktura Spry to biblioteka kodu JavaScript, która umożliwia projektantom stron WWW tworzenie bardziej funkcjonalnych i rozbudowanych serwisów. Korzystając z infrastruktury Spry można wprowadzać dane XML do dokumentów HTML, tworzyć tzw. widgety, takie jak harmonijki i paski menu oraz stosować rozmaite efekty dla różnych elementów strony, używają języka HTML, stylów CSS i minimalnej ilości kodu JavaScript. Infrastruktura Spry została przygotowana w taki sposób, że osoby o podstawowej znajomości języka HMTL, stylów CSS i JavaScript mogą z łatwością konstruować kod.

Infrastruktura Spry jest przeznaczona przede wszystkim dla użytkowników zawodowo zajmujących się tworzeniem serwisów WWW oraz dla zaawansowanych amatorów. Nie jest to pełnowymiarowa infrastruktura aplikacji internetowych do projektowania korporacyjnych serwisów WWW (choć można jej używać w połączeniu z innymi stronami korporacyjnymi).

Więcej informacji o infrastrukturze Spry znajduje się na stronie internetowej www.adobe.com/go/learn_dw_spryframework_pl.

Więcej tematów Pomocy
Podręcznik programisty Spry

(cc) BY-NC-SA

Dodawanie dźwięku

Formaty plików dźwiękowych
Łącze do pliku dźwiękowego
Osadzanie pliku dźwiękowego

Formaty plików dźwiękowych

Do góry

Do strony WWW można dodawać materiały dźwiękowe. Istnieje kilka typów plików i formatów dźwiękowych, w tym .wav, .midi i .mp3. Zanim podejmiesz decyzję o formacie i metodzie dodania dźwięku, musisz rozważyć pewne czynniki, np. zastosowanie tego dźwięku, grupa odbiorców, rozmiar pliku, jakość dźwięku i różnice między przeglądarkami.

Uwaga: *Różne przeglądarki bardzo różnie i niespójnie obsługują pliki dźwiękowe. Aby zwiększyć spójność obsługi dźwięku, możesz dodać plik dźwiękowy do pliku SWF, a potem osadzić ten plik SWF na stronie.*

Poniższa lista opisuje najpopularniejsze formaty plików dźwiękowych, wymieniając również ich zalety i wady w odniesieniu do serwisów WWW.

.midi lub .mid (Musical Instrument Digital Interface) Jest to format muzyki instrumentalnej. Pliki MIDI są obsługiwane przez wiele przeglądarek i nie wymagają wtyczek. Chociaż jakość dźwięku jest bardzo dobra, to zależy od karty dźwiękowej użytkownika serwisu. Mały plik MIDI może zawierać długi klip dźwiękowy. Plików MIDI nie można nagrywać, lecz trzeba je syntetyzować na komputerze wyposażonym w specjalny sprzęt i oprogramowanie.

.wav (Waveform Extension) Te pliki oferują dobrą jakość dźwięku, są obsługiwane przez wiele przeglądarek i nie wymagają wtyczek. Możesz nagrywać własne pliki WAV z płyty CD, taśmy, mikrofonu, itp. Jednak duży rozmiar takich plików znacznie ogranicza długość klipów dźwiękowych, które można wstawić na strony WWW.

.aif (Audio Interchange File Format lub AIFF) Format AIFF, podobnie jak WAV, oferuje dobrą jakość dźwięku, jest obsługiwany przez wiele przeglądarek i nie wymaga wtyczek. Można je nagrywać z płyt CD, taśm, mikrofonu, itp. Jednak duży rozmiar takich plików znacznie ogranicza długość klipów dźwiękowych, które można wstawić na strony WWW.

.mp3 (Motion Picture Experts Group Audio lub MPEG-Audio Layer-3) Skompresowany format, który znacznie zmniejsza pliki dźwiękowe. Jakość dźwięku jest bardzo dobra. Dobrze zarejestrowany i skompresowany plik mp3 ma taką samą jakość, jak płyta CD. Technologia mp3 umożliwia strumieniową transmisję pliku, zatem użytkownik strony nie musi czekać na pobranie całego pliku, aby zacząć go odsłuchiwać. Jednak rozmiary tego pliku są większe, niż pliku Real Audio, zatem pobranie całego utworu przez typowe łącze modemowe (telefoniczne) będzie trwało bardzo długo. Użytkownicy serwisu muszą zainstalować wtyczki, aby odtwarzać pliki mp3. Takie wtyczki to np. QuickTime, Windows Media Player lub RealPlayer.

.ra, .ram, .rpm lub Real Audio Ten format cechuje się dużym współczynnikiem kompresji i daje mniejsze pliki, niż format mp3. Umożliwia to pobranie całych utworów w niezbyt długim czasie. Pliki można wysyłać strumieniowo z normalnego serwera WWW, zatem użytkownicy mogą zacząć odsłuchiwać plik dźwiękowy, zanim zakończy się jego pobieranie. Użytkownicy muszą pobrać i zainstalować aplikację pomocniczą albo wtyczkę RealPlayer, aby odtwarzać takie pliki.

.qt, .qtm, .mov lub QuickTime Jest to format obsługujący zarówno dźwięk, jak i wideo, opracowany przez firmę Apple Computer. QuickTime wchodzi w skład systemów operacyjnych Apple dla komputerów Macintosh. Korzysta z niego większość aplikacji na komputery Macintosh, używających dźwięku, wideo lub animacji. Komputery PC również mogą odtwarzać pliki w formacie QuickTime, ale wymaga to specjalnego sterownika QuickTime. QuickTime obsługuje większość formatów kodowania, w tym Cinepak, JPEG i MPEG.

Uwaga: *Oprócz popularnych formatów, wymienionych powyżej, istnieje wiele różnych formatów plików audio i wideo, dostępnych do użytku w sieci WWW. Jeżeli natrafisz na plik multimedialny w nieznanym ci formacie, odszukaj jego autora, aby dowiedzieć się, jak można najlepiej wykorzystać i wdrożyć ten plik.*

Łącze do pliku dźwiękowego

Do góry

Połączenie z plikiem dźwiękowym to prosta i skuteczna metoda dodawania dźwięku do strony. Ta metoda wstawiania dźwięku pozwala osobom odwiedzającym twój serwis zdecydować, czy chcą odsłuchać plik. Udostępnia również plik najszerszemu gronu odbiorców.

1. Zaznacz tekst lub obraz, którego chcesz użyć jako łącza do pliku dźwiękowego.
2. W Inspektorze właściwości kliknij ikonę folderu obok pola tekstowego Łącze, aby przejść do pliku dźwiękowego. Możesz również wpisać ścieżkę do pliku i jego nazwę w polu Łącze.

Osadzanie pliku dźwiękowego

Do góry

Osadzenie materiału audio wbudowuje dźwięk bezpośrednio w stronę. Jednak dźwięk będzie odtwarzany tylko wtedy, gdy osoba odwiedzająca twój serwis będzie miała odpowiednią wtyczkę dla tego formatu pliku. Pliki osadza się, jeżeli dźwięk ma pełnić rolę muzyki w tle albo wtedy, gdy chcesz sterować głośnością, sposobem oglądania strony przez użytkownika, albo punktem początkowym i końcowym pliku dźwiękowego.

Wbudowując pliki dźwiękowe w strony trzeba starannie rozważyć ich odpowiednie zastosowanie w serwisie oraz sposób, w jaki użytkownicy serwisu będą korzystać z tych zasobów multimedialnych. Zawsze dodawaj kontrolkę umożliwiającą włączenie lub wyłączenie odtwarzania dźwięku w razie, gdyby osoba odwiedzająca serwis nie chciała odsłuchiwać danego materiału dźwiękowego.

1. Przejdź do widoku Projekt. Umieść punkt wstawiania w dokumencie w tym miejscu, w którym chcesz osadzić plik, a następnie wykonaj jedną z następujących czynności:
   - W kategorii Wspólne panelu Wstaw kliknij przycisk Multimedia i wybierz z wyskakującego menu ikonę Wtyczka .
   - Wybierz polecenie Wstaw > Multimedia > Wtyczka.
2. Odszukaj plik dźwiękowy i kliknij przycisk OK.
3. Określ szerokość i wysokość, wpisując wartości w odpowiednie pola tekstowe Inspektora właściwości lub zmieniając rozmiary elementu zastępczego wtyczki w oknie dokumentu.

   Te wartości określają rozmiar, w jakim kontrolki dźwiękowe będą wyświetlane w przeglądarce.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Dodawanie obiektów multimedialnych

Wstawianie i edytowanie obiektów multimedialnych
Uruchamianie edytora zewnętrznego dla plików multimedialnych
Wybieranie edytora uruchamianego z programu Dreamweaver
Używanie funkcji Uwagi do projektu w odniesieniu do obiektów multimedialnych
Wstawianie filmów Shockwave
Dodawanie pliku wideo (różnego od pliku FLV)
Wstawianie zawartości wtyczki
Rozwiązywanie problemów z wtyczkami
Wstawianie formantu ActiveX
Wstawianie apletu Java
Sterowanie multimediami za pomocą zachowań
Sterowanie obiektami multimedialnymi za pomocą parametrów

Do góry

Wstawianie i edytowanie obiektów multimedialnych

W dokumencie programu Dreamweaver można wstawiać nie tylko pliki SWF i FLV, ale także filmy QuickTime i Shockwave, aplety Java, formanty ActiveX oraz inne obiekty audio i wideo. Jeżeli wraz z obiektem multimedialnym wstawisz atrybuty dostępności, to możesz ustawiać te atrybuty i edytować ich wartości w kodzie HTML.

1. Umieść punkt wstawiania w oknie dokumentu w tym miejscu, gdzie chcesz wstawić obiekt.
2. Wstaw obiekt, wykonując jedną z następujących czynności:
   - W kategorii Wspólne panelu Wstaw kliknij przycisk Multimedia i wybierz ikonę typu obiektu, który chcesz wstawić.
   - Wybierz odpowiedni obiekt z menu Wstaw > Multimedia.
   - Jeżeli chcesz wstawić inny obiekt niż film Shockwave, aplet czy formant ActiveX, przejdź do menu Wstaw > Multimedia i wybierz polecenie Wtyczka.

     Pojawi się okno dialogowe umożliwiające wybór pliku źródłowego oraz określenie pewnych parametrów obiektu multimedialnego.

     Aby takie okna się nie pojawiały, wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Ogólne (Windows) lub Dreamweaver > Preferencje > Ogólne (Macintosh) i wyłącz opcję Pokaż okno dialogowe przy wstawianiu obiektów. Aby przesłonić preferencje wyświetlania okien dialogowym, przytrzymaj klawisz Control (Windows) lub Option (Macintosh), wstawiając obiekt. (Na przykład, aby wstawić element zastępczy filmu Shockwave, nie wybierając pliku, przytrzymaj klawisz Control lub Option i albo kliknij przycisk Shockwave w wyskakującym menu Multimedia w kategorii Wspólne panelu Wstaw, albo wybierz polecenie Wstaw > Multimedia > Shockwave).
3. Wprowadź informacje w oknie dialogowym Wybierz plik i kliknij przycisk OK.
   Uwaga: *Jeżeli w oknie dialogowym Edycja > Preferencje włączona jest opcja pokazywania atrybutów podczas wstawiania multimediów, to pojawi się okno dialogowe Atrybuty dostępności.*
4. Ustaw atrybuty dostępności.
   Uwaga: *Atrybuty obiektu multimedialnego możesz edytować również, zaznaczając obiekt i edytując kod HTML w widoku kodu. Możesz też kliknąć prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Mac OS) i wybrać polecenie Edytuj kod znacznika.*
   Tytuł Wpisz tytuł obiektu multimedialnego.

   Klawisz dostępu Wpisz w to pole tekstowe ekwiwalent klawiaturowy (jednoliterowy), który będzie umożliwiał zaznaczanie obiektu formularza w przeglądarce. Zapewnia to również użytkownikom serwisu dostęp do obiektów za pomocą kombinacji klawisza Control (Windows) i wskazanego klawisza dostępu. Np. jeżeli w polu Klawisz dostępu wpisano B, to naciśnięcie Control+B zaznaczy ten obiekt w przeglądarce.

   Kolejność tabulatora Wpisz numer kolejności tabulacji dla obiektu formularza. Ustawienie kolejności tabulatora jest przydatne, jeżeli na stronie istnieją inne łącza i obiekty formularza, a użytkownik powinien przechodzić z jednego do drugiego w określonym porządku. Jeżeli ustawisz kolejność tabulatora dla jednego obiektu, musisz zdefiniować go także dla wszystkich pozostałych.
5. Kliknij przycisk OK, aby wstawić obiekt multimedialny.
   Uwaga: *Jeżeli klikniesz Anuluj, to w dokumencie pojawi się element zastępczy obiektu multimedialnego, ale program Dreamweaver nie skojarzy z nim znaczników ani atrybutów dostępności.*

   Aby wybrać plik źródłowy albo ustawić wymiary i inne parametry oraz atrybuty, posłuż się Inspektorami właściwości poszczególnych obiektów. Atrybuty dostępności obiektu można edytować.

Do góry

Uruchamianie edytora zewnętrznego dla plików multimedialnych

Z poziomu programu Dreamweaver możesz uruchamiać edytory zewnętrzne do edycji większości plików multimedialnych. Możesz także wskazać edytor, który program Dreamweaver ma uruchamiać do edycji danego pliku.

1. Upewnij się, czy dany typ pliku multimedialnego jest skojarzony z edytorem w systemie operacyjnym.

   Aby sprawdzić skojarzenia edytorów z typami plików, wybierz polecenie Edycja > Preferencje w programie Dreamweaver. Wybierz Typy plików/edytory z listy Kategoria. Kliknij rozszerzenie pliku w kolumnie Rozszerzenia, aby wyświetlić skojarzone z nim edytory. Pojawią się one w kolumnie Edytory. Możesz zmienić edytor skojarzony z danym typem pliku.

2. Dwukrotnie kliknij plik multimedialny w panelu Pliki, aby otworzyć go w edytorze zewnętrznym.

   Edytor uruchamiany po dwukrotnym kliknięciu pliku w panelu Pliki nazywa się edytorem podstawowym. Np. jeżeli klikniesz plik graficzny, to Dreamweaver otworzy go w podstawowym edytorze zewnętrznym dla obrazów, takim jak Adobe Fireworks.

3. Jeżeli nie chcesz używać podstawowego edytora zewnętrznego do edycji pliku, możesz skorzystać z innego edytora w systemie, wykonując jedną z następujących czynności:

   - Kliknij nazwę pliku w panelu Pliki prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Macintosh). Z kontekstowego menu wybierz polecenie Otwórz za pomocą.
   - Przejdź do widoku Projekt. Kliknij nazwę element multimedialny na bieżącej stronie prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Macintosh). Z kontekstowego menu wybierz polecenie Edytuj za pomocą.

Do góry

Wybieranie edytora uruchamianego z programu Dreamweaver

Możesz wskazać edytor, którego Dreamweaver ma używać do edytowania danego typu plików, a także dodawać i usuwać typy plików rozpoznawane przez program Dreamweaver.

Bezpośrednie wskazywanie, które edytory zewnętrzne mają być uruchamiane dla danego typu pliku

1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje. Z listy Kategoria wybierz Typy plików/edytory.

   W kolumnie Rozszerzenia wymienione są rozszerzenia plików, np. .gif, .wav czy .mpg. W kolumnie Edytory po prawej stronie wyświetlane są edytory skojarzone z zaznaczonym rozszerzeniem.

2. Zaznacz rozszerzenie właściwe dla danego typu pliku na liście Rozszerzenia i wykonaj jedną z następujących czynności:

   - Aby skojarzyć nowy edytor z tym typem pliku, kliknij przycisk Plus (+) nad listą Edytory. Wypełnij okno dialogowe, które się pojawi.

     Np. zaznacz ikonę aplikacji programu Acrobat, aby skojarzyć ją z wybranym typem pliku.
   - Aby edytor ten stał się podstawowym edytorem danego typu pliku (czyli edytorem otwieranym po dwukrotnym kliknięciu pliku tego typu w panelu Pliku), zaznacz go na liście Edytory i kliknij Jako główny.
   - Aby usunąć skojarzenie edytora z typem pliku, zaznacz ten edytor na liście Edytory i kliknij przycisk Minus (-) nad tą listą.

Dodawanie nowego typu pliku i skojarzonego edytora

1. Kliknij przycisk Plus (+) nad listą Rozszerzenia i wpisz rozszerzenie danego typu pliku (razem z kropką na początku rozszerzenia). Możesz wpisać kilka powiązanych rozszerzeń, oddzielając je spacjami.

   Np. wpisując .xml .xsl możesz skojarzyć te rozszerzenia z edytorem XML zainstalowanym w twoim systemie.

2. Kliknij przycisk Plus (+) nad listą Edytory, aby wybrać edytor. Wypełnij okno dialogowe, które się pojawi.

Usuwanie typu pliku

❖ Zaznacz typ pliku na liście Rozszerzenia i kliknij przycisk Minus (-) nad listą Rozszerzenia.

Uwaga: *Usunięcia typu pliku nie można cofnąć, zastanów się więc dobrze, czy na pewno chcesz go usunąć.*

Do góry

Używanie funkcji Uwagi do projektu w odniesieniu do obiektów multimedialnych

Tak jak w przypadku innych obiektów w programie Dreamweaver, do obiektu multimedialnego można dodać Uwagi do projektu. Uwagi do projektu to komentarze skojarzone z danym plikiem, a przechowywane w innym pliku. Za pomocą Uwag do projektu można organizować dodatkowe informacje o plikach, związane z dokumentami, np. nazwy źródeł obrazu i komentarze na temat stanu pliku.

1. Kliknij obiekt w oknie dokumentu prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Macintosh).
   Uwaga: *Zanim dodasz Uwagi do projektu do obiektów, musisz zdefiniować serwis.*
2. Z menu kontekstowego wybierz polecenie Uwagi do projektu dotyczące strony.
3. Wpisz informacje, jakie chcesz umieścić w Uwadze do projektu.
   Uwagę do projektu można dodawać do obiektu multimedialnego także za pomocą panelu Pliki: zaznacz plik, wyświetl menu kontekstowe i wybierz z niego polecenie Uwagi do projektu.

Wstawianie filmów Shockwave

Do góry

Za pomocą programu Dreamweaver można wstawiać do dokumentów filmy Shockwave. Adobe® Shockwave® to internetowy standard interaktywnych multimediów. Jest to skompresowany format, który umożliwia szybkie pobieranie plików utworzonych w programie Adobe® Director® i odtwarzanie ich w większości przeglądarek.

1. Umieść punkt wstawiania w tym miejscu w oknie dokumentu, gdzie chcesz wstawić film Shockwave i wykonaj jedną z następujących czynności:
   - W kategorii Wspólne panelu Wstaw kliknij przycisk Multimedia i wybierz ikonę Shockwave z wyskakującego menu.
   - Wybierz polecenie Wstaw > Multimedia > Shockwave.
2. Pojawi się okno dialogowe. Wybierz w nim plik z filmem.
3. W Inspektorze właściwości wpisz szerokość i wysokość filmu w pola Sz. i Wys.

Dodawanie pliku wideo (różnego od pliku FLV)

Do góry

Materiały wideo można dodawać do stron WWW na różne sposoby i używać różnych formatów. Użytkownik może pobierać te materiały wideo albo uruchomić jego transmisję strumieniową - wówczas plik wideo jest odtwarzany w miarę pobierania.

1. Umieść klip w folderze serwisu.

   Takie klipy mają często format pliku AVI lub MPEG.
2. Utwórz łącze do klipu albo osadź go na stronie.

   Aby utworzyć łącze do klipu, wpisz tekst łącza, np. "Pobierz film". Zaznacz ten tekst i kliknij ikonę folderu w Inspektorze właściwości. Przejdź do pliku wideo i zaznacz go.

   Uwaga: *Użytkownik musi pobrać aplikację pomocniczą (wtyczkę) do wyświetlania popularnych formatów transmisji strumieniowej, np. Real Media, QuickTime i Windows Media.*

Wstawianie zawartości wtyczki

Do góry

Zawartość obsługiwaną przez wtyczkę do przeglądarki, taką jak film QuickTime, można do dokumentu HTML za pomocą programu Dreamweaver. Typowe wtyczki to RealPlayer i QuickTime, a wśród plików z zawartością są utwory mp3 i filmy QuickTime.

Filmy i animacje korzystające z wtyczki do przeglądarki można oglądać bezpośrednio w oknie dokumentu, w widoku Projekt. Możesz odtworzyć wszystkie wtyczki na raz, aby zobaczyć, jak strona będzie wyglądała dla użytkownika. Możesz także odtwarzać każdy element z osobna, aby sprawdzić, czy osadzono w nich prawidłowe multimedia.

Uwaga: *Nie można wyświetlać podglądu filmów lub animacji, które korzystają z formantów ActiveX.*

Po wstawieniu zawartości dla wtyczki programu , parametry tej zawartości można ustawiać za pomocą Inspektora właściwości. Zaznacz obiekt wtyczki , aby wyświetlić opisane poniżej właściwości w Inspektorze.

Inspektor właściwości wyświetla początkowo najczęściej używane właściwości. Aby wyświetlić wszystkie właściwości, kliknij strzałkę rozwijania w prawym dolnym rogu.

Wstawianie zawartości wtyczki i ustawianie jej właściwości

1. Przejdź do widoku Projekt i umieść punkt wstawiania w tym miejscu w oknie dokumentu, gdzie chcesz wstawić zawartość, a następnie wykonaj jedną z następujących czynności:
   - W kategorii Wspólne panelu Wstaw kliknij przycisk Multimedia i wybierz z menu ikonę Wtyczka.
   - Wybierz polecenie Wstaw > Multimedia > Wtyczka.
2. Pojawi się okno dialogowe. Wybierz plik z zawartością dla wtyczki programu i kliknij przycisk OK.
3. Ustaw właściwości wtyczki w Inspektorze właściwości.
   Nazwa Określa nazwę, identyfikującą wtyczkę w skryptach. Wpisz nazwę w pole bez etykiety, znajdujące się po lewej stronie Inspektora właściwości.

   Sz. i Wys. Określa w pikselach wysokość i szerokość obszaru przydzielonego na stronie na ten obiekt.

   Src Wskazuje plik źródła danych. Kliknij ikonę folderu, aby odszukać plik, albo wpisz jego nazwę.

   URL wtyczki Określa adres URL dla atrybutu pluginspace. Wpisz pełny adres URL serwisu, z którego użytkownicy mogą pobrać wtyczkę. Jeżeli użytkownik wyświetlający twoją stronę nie będzie mieć wtyczki, jego przeglądarka spróbuje pobrać wtyczkę z tego adresu URL.

   Wyrównaj Określa sposób wyrównania obiektu na stronie.

   Odst. pion. i Odst. poz. Określają w pikselach odstępy nad, pod i po obu bokach wtyczki.

Krawędź Określa szerokość krawędzi wokół wtyczki.

Parametry Otwiera okno dialogowe, w którym można wpisać dodatkowe parametry dla wtyczki programu Wiele wtyczek reaguje na specjalne parametry.

Atrybuty przypisane do wybranej wtyczki możesz wyświetlić, klikając przycisk Atrybuty. W tym oknie dialogowym możesz edytować, dodawać i usuwać atrybuty, takie jak wysokość i szerokość.

Odtwarzanie zawartości wtyczki w oknie Dokument

1. Wstaw co najmniej jeden element multimedialny za pomocą jednej z metod opisanych w poprzedniej sekcji.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Zaznacz jeden ze wstawionych elementów multimedialnych i wybierz polecenie Widok > Wtyczki > Odtwarzaj, albo kliknij przycisk Odtwarzaj w Inspektorze właściwości.
   - Wybierz polecenie Widok > Wtyczki > Odtwarzaj wszystko, aby odtworzyć wszystkie elementy multimedialne na wybranej stronie, które korzystają z wtyczek.

     Uwaga: *Polecenie Odtwarzaj wszystko dotyczy bieżącego dokumentu. Nie odnosi się natomiast do innych dokumentów, np. w układzie ramek.*

Zatrzymywanie odtwarzania zawartości wtyczki

❖ Zaznacz element multimedialny i wybierz polecenie Widok > Wtyczki > Zatrzymaj, albo kliknij przycisk Stop w Inspektorze właściwości. Możesz także wybrać polecenie Widok > Wtyczki > Zatrzymaj wszystko, aby zatrzymać odtwarzanie wszystkich wtyczek.

Rozwiązywanie problemów z wtyczkami

Do góry

Jeżeli po wykonaniu wszystkich kroków w celu odtworzenia zawartości wtyczki w oknie dokumentu nie udaje się odegrać części tej zawartości, wypróbuj następujące metody:

- Sprawdź, czy dana wtyczka jest zainstalowana w twoim komputerze oraz czy zawartość jest zgodna z zainstalowaną u ciebie wersją wtyczki.
- Otwórz plik Configuration/Plugins/UnsupportedPlugins.txt w edytorze tekstu i poszukaj, czy wtyczka sprawiająca problemy nie została w nim wymieniona. Ten plik zawiera informacje o wtyczkach, które powodują problemy w programie Dreamweaver i z tego powodu nie są obsługiwane. (Jeżeli masz problemy z konkretną wtyczką, dodaj ją do tego pliku).
- Sprawdź, czy masz dość pamięci. Niektóre wtyczki wymagają do pracy dodatkowych 2-5 MB pamięci.

Wstawianie formantu ActiveX

Do góry

Na stronach WWW można wstawiać formanty ActiveX. Formanty ActiveX (wcześniej nazywane formantami OLE) to komponenty wielokrotnego użytku, przypominające miniaturowe aplikacje, które mogą pełnić rolę wtyczek do przeglądarki. Formanty te działają w przeglądarce Internet Explorer w systemie Windows, ale nie są obsługiwane przez komputery Macintosh. Obiekt ActiveX w programie Dreamweaver umożliwia podawanie atrybutów i parametrów do formantu ActiveX w przeglądarce użytkownika, odwiedzającego twój serwis.

Po wstawieniu formantu ActiveX, możesz ustawić atrybuty znacznika object oraz parametry samego formantu za pomocą Inspektora właściwości. Kliknij Parametry w Inspektorze właściwości, aby wpisać nazwy i wartości tych właściwości, które nie pojawiają się w Inspektorze. Nie ma powszechnie przyjętego, standardowego formatu parametrów dla formantów ActiveX. Aby dowiedzieć się, jakich parametrów użyć, zapoznaj się z dokumentacją formantu ActiveX, z którego korzystasz.

❖ Umieść punkt wstawiania w tym miejscu w oknie dokumentu, gdzie chcesz wstawić zawartość i wykonaj jedną z następujących czynności:

- W kategorii Wspólne panelu Wstaw kliknij przycisk Multimedia i wybierz ikonę ActiveX .
- W kategorii Wspólne panelu Wstaw kliknij przycisk Multimedia i wybierz ikonę ActiveX. Po wyświetleniu ikony ActiveX w panelu Wstaw możesz przeciągnąć tę ikonę do okna dokumentu.
- Wybierz polecenie Wstaw > Multimedia > ActiveX. Ikona wskazuje miejsce na stronie, w którym w przeglądarce Internet Explorer widoczny będzie formant ActiveX.

Właściwości formantów ActiveX

Inspektor właściwości wyświetla początkowo najczęściej używane właściwości. Aby wyświetlić wszystkie właściwości, kliknij strzałkę rozwijania w prawym dolnym rogu.

Nazwa Określa nazwę, identyfikującą obiekt ActiveX w skryptach. Wpisz nazwę w pole bez etykiety, znajdujące się po lewej stronie Inspektora właściwości.

Sz. i Wys. Określają szerokość i wysokość obiektu w pikselach.

ID klasy Identyfikuje formant ActiveX na potrzeby przeglądarki. Wpisz wartość lub wybierz ją z wysuwanego menu. Wczytując stronę, przeglądarka używa identyfikatora klasy, aby odszukać formant ActiveX wymagany przez obiekt ActiveX skojarzony z tą stroną. Jeżeli przeglądarka nie znajdzie

wskazanego formantu ActiveX, spróbuje pobrać go z położenia zdefiniowanego w atrybucie Base.

Osadź Dodaje znacznik embed wewnątrz object dla formantu ActiveX. Jeżeli formant ActiveX ma swój odpowiednik w innej wtyczce, to znacznik embed spowoduje uaktywnienie tej wtyczki. Dreamweaver przypisuje podane przez ciebie właściwości ActiveX jako wartości odpowiednika tego formantu w postaci wtyczki do przeglądarki

Wyrównaj Określa sposób wyrównania obiektu na stronie.

Parametry Otwiera okno dialogowe, w którym można wpisać dodatkowe parametry dla obiektu ActiveX. Wiele formantów ActiveX reaguje na specjalne parametry.

Src Określa źródło danych, które ma być używane dla wtyczki programu , jeżeli włączono opcję Osadź. Jeżeli nie podasz żadnej wartości, Dreamweaver podejmie próbę określenia tego parametru na podstawie wprowadzonych już właściwości formantu ActiveX.

Odst. pion. i Odst. poz. Określają w pikselach odstępy nad, pod i po obu bokach obiektu.

Element Base Określa adres URL, zawierający formant ActiveX. Jeżeli dany formant ActiveX nie jest jeszcze zainstalowany w systemie użytkownika odwiedzającego serwis, Internet Explorer pobierze formant z tego położenia. Jeżeli nie podasz parametru Base, a użytkownik nie ma zainstalowanego odpowiedniego formantu ActiveX, przeglądarka nie będzie mogła wyświetlić obiektu ActiveX.

Obr. alt. Określa obraz, który ma być wyświetlany, jeżeli przeglądarka nie obsługuje znacznika object. Ta opcja jest dostępna tylko wtedy, gdy opcja Osadź nie została zaznaczona.

Dane Określa plik danych, które ma wczytać formant ActiveX. Wiele formantów ActiveX, np. Shockwave i RealPlayer, nie używa tego parametru.

Do góry

Wstawianie apletu Java

Za pomocą programu Dreamweaver można wstawiać aplety Java do dokumentu HTML. Java to język programowania, który umożliwia tworzenie niewielkich aplikacji (apletów). Aplety można osadzać na stronach WWW.

Po wstawieniu apletu Java możesz użyć Inspektora właściwości, aby ustawić parametry. Zaznacz aplet Java, aby wyświetlić opisane poniżej właściwości w Inspektorze właściwości.

1. Umieść punkt wstawiania w tym miejscu w oknie dokumentu, gdzie chcesz wstawić aplet i wykonaj jedną z następujących czynności:
   - W kategorii Wspólne panelu Wstaw kliknij przycisk Multimedia i wybierz ikonę Aplet .
   - Wybierz polecenie Wstaw > Multimedia > Aplet.
2. Wybierz plik zawierający aplet Java.

Właściwości apletów Java

Inspektor właściwości wyświetla początkowo najczęściej używane właściwości. Aby wyświetlić wszystkie właściwości, kliknij strzałkę rozwijania w prawym dolnym rogu.

Nazwa Określa nazwę, identyfikującą aplet w skryptach. Wpisz nazwę w pole bez etykiety, znajdujące się po lewej stronie Inspektora właściwości.

Sz. i Wys. Określają szerokość i wysokość apletu w pikselach.

Kod Wskazuje plik, zawierający kod apletu w języku Java. Kliknij ikonę folderu, aby odszukać plik, albo wpisz jego nazwę.

Element Base Wskazuje folder zawierający zaznaczony aplet. Gdy zaznaczysz aplet, to pole tekstowe zostanie automatycznie wypełnione.

Wyrównaj Określa sposób wyrównania obiektu na stronie.

Tekst Określa zawartość alternatywną (na ogół obraz), która ma zostać wyświetlona, jeżeli przeglądarka użytkownika nie obsługuje apletów Java lub wyłączono w niej obsługę funkcji Java. Jeżeli wpiszesz tekst, Dreamweaver wstawi go jako wartość atrybutu alt tego apletu. Jeżeli wybierzesz obraz, Dreamweaver wstawi znacznik img pomiędzy początkowy i końcowy znacznik applet.

Odst. pion. i Odst. poz. Określają w pikselach odstępy nad, pod i po obu bokach apletu.

Parametry Otwiera okno dialogowe, w którym można wpisać dodatkowe parametry dla apletu. Wiele apletów ActiveX reaguje na specjalne parametry.

Do góry

Sterowanie multimediami za pomocą zachowań

Do stron można dodawać zachowania, które umożliwiają uruchamianie i zatrzymywanie różnych obiektów multimedialnych.

Sterowanie obiektem Shockwave lub Flash Odtwarzanie, zatrzymywanie, przewijanie lub przechodzenie do wybranych klatek filmu Shockwave lub pliku SWF.

Odtwarzaj dźwięk Umożliwia odtworzenie dźwięku; można np. odgrywać efekty dźwiękowe, gdy użytkownik nasunie kursor myszy nad łącze.

Sprawdź wtyczkę Umożliwia sprawdzenie, czy użytkownicy serwisu mają zainstalowaną wymaganą wtyczkę. W zależności od tego, czy mają odpowiednią wtyczkę, czy nie, są kierowani pod różne adresy URL. Dotyczy to wyłącznie wtyczek przeglądarki , ponieważ zachowanie Sprawdź wtyczkę nie przeprowadza weryfikacji formantów ActiveX.

Do góry

Sterowanie obiektami multimedialnymi za pomocą parametrów

Definiując specjalne parametry, można sterować plikami Shockwave i SWF, formantami ActiveX, wtyczkami przeglądarki oraz apletami Java. Parametrów używa się w znacznikach object, embed oraz applet. Parametry ustawiają atrybuty dla różnych rodzajów obiektów. Na przykład plik

SWF może być zależny od parametru jakości <paramname="quality"value="best">, który zdefiniowano wewnątrz znacznika OBJECT. W Inspektorze właściwości dostępne jest okno dialogowe Parametr. Aby uzyskać informacje o parametrach wymaganych przez obiekt, zapoznaj się z jego dokumentacją.

Uwaga: *Nie istnieje powszechnie przyjęty standard identyfikowania plików danych dla formantów ActiveX. Aby uzyskać informacje o parametrach, zapoznaj się z dokumentacją formantu ActiveX, którego chcesz użyć.*

Wprowadzanie nazwy i wartości parametru

1. Zaznacz obiekt, który może mieć parametry (np. film Shockwave, formant ActiveX, wtyczkę przeglądarki albo aplet Java) w oknie dokumentu.
2. Otwórz okno dialogowe jedną z następujących metod:
   - Kliknij obiekt prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Macintosh), a potem wybierz polecenie Parametry z menu kontekstowego.
   - Otwórz Inspektor właściwości (jeżeli nie jest jeszcze otwarty) i kliknij przycisk Parametry, znajdujący się w dolnej połowie Inspektora. (Pamiętaj o rozwinięciu Inspektora właściwości).
3. Kliknij przycisk Plus (+) i wpisz nazwę oraz wartość parametru w stosowne kolumny.

Usuwanie parametru

❖ Zaznacz parametr i kliknij przycisk Minus (-).

Zmiana kolejności parametrów

❖ Zaznacz parametr i użyj przycisków ze strzałkami w górę lub w dół.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Dodawanie filmów wideo

Osadzanie plików wideo na stronach internetowych (HTML5)
Wstawianie plików FLV

Osadzanie plików wideo na stronach internetowych (HTML5)

Do góry

HTML5 obsługuje znaczniki wideo i audio, które umożliwiają użytkownikom odtwarzanie plików wideo oraz plików dźwiękowych bez zewnętrznej wtyczki lub odtwarzacza. Program Dreamweaver dostarcza wskazówki do kodu, gdy dodajesz znaczniki wideo i audio.

Live View renderuje wideo i dostarcza podgląd pliku wideo, który osadzasz na stronie internetowej.
Uwaga: *Mimo że możesz osadzić każdy plik wideo na Twojej stronie internetowej, Live View nie zawsze renderuje wszystkie pliki wideo. Znaczniki wideo i audio są obsługiwane przez program Dreamweaver za pomocą wtyczki Apple QuickTime. W systemie Windows, jeżeli wtyczka Apple QuickTime nie jest zainstalowana, strona internetowa nie renderuje zawartości mediów.*

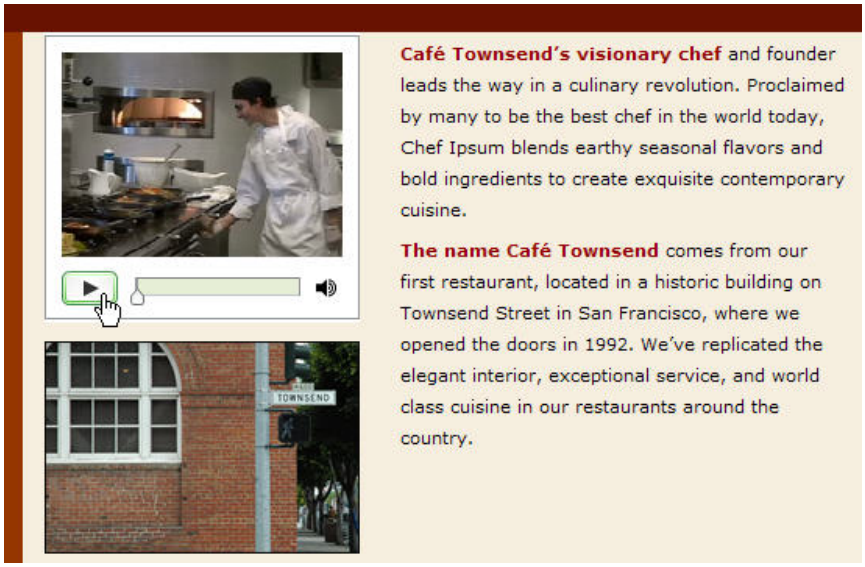
Wstawianie plików FLV

Do góry

Wstawianie plików FLV

Filmy wideo można wstawiać na strony WWW, nie używając narzędzi programu Flash. W tym celu należy dysponować zakodowanym plikiem FLV.

Program Dreamweaver wstawia składnik SWF, który wyświetla plik FLV; po otwarciu w przeglądarce składnik wyświetla wybrany plik FLV, jak również zestaw formantów odtwarzania.



Program Dreamweaver zapewnia następujące opcje dostarczania plików wideo FLV osobom odwiedzającym serwis:

Wideo pobierane stopniowo Plik FLV jest pobierany na twardy dysk użytkownika odwiedzającego serwis, a dopiero potem odtwarzany. Jednak w przeciwieństwie do tradycyjnych metod typu "pobierz i odtwórz", pobieranie stopniowe umożliwia rozpoczęcie odtwarzania pliku wideo, zanim zakończy się pobieranie.

Strumieniowa transmisja wideo Dane wideo są przesyłane w postaci strumienia i odtwarzane na stronie WWW po krótkim czasie buforowania, gwarantującym płynne odtwarzanie. Aby włączyć obsługę strumieniowej transmisji wideo na swoich stronach WWW, użytkownik musi mieć dostęp do serwera multimediów Adobe® Flash® Media Server.

Przed wykorzystaniem pliku FLV w programie Dreamweaver należy go zakodować. Na stronach można umieszczać pliki wideo utworzone za pomocą dwóch rodzajów koderów-dekoderów (obiektów zapewniających kompresję i dekompresję): Sorenson Squeeze oraz On2.

Podobnie jak w przypadku zwykłych plików SWF, razem z plikiem FLV program Dreamweaver wstawia kod sprawdzający, czy użytkownik ma właściwą wersję programu Flash Player (to znaczy wersję pozwalającą odtwarzać dany pliki wideo). Jeśli użytkownik nie ma właściwej wersji, przeglądarka wyświetla zawartość zastępczą i monituje o zainstalowanie najnowszej wersji programu Flash Player.

Uwaga: *Aby móc wyświetlać pliki FLV, użytkownicy muszą zainstalować na swoich komputerach program Flash Player w wersji8 lub nowszej. Jeśli użytkownik nie ma wymaganej wersji programu Flash Player, ale używa wersji Flash Player 6.0 r65 lub nowszej, to przeglądarka otwiera zamiast strony alternatywnej okno ekspresowej instalacji programu Flash Player. Jeśli użytkownik odmówi instalacji ekspresowej, na stronie pojawi*

się strona alternatywna.

Więcej informacji o pracy z plikami wideo można znaleźć w serwisie Video Technology Center, pod adresem www.adobe.com/go/flv_devcenter_pl.

Wstawianie pliku FLV

1. Wybierz polecenie Wstaw > Multimedia > FLV.
2. W oknie dialogowym Wstaw FLV wybierz z wyskakującego menu Typ wideo opcję Stopniowe pobieranie albo Strumieniowa transmisja wideo.
3. Wypełnij pozostałe opcje w oknie dialogowym i kliknij przycisk OK.

Uwaga: *Microsoft Internet Information Server (IIS) nie przetwarza zagnieżdżonych znaczników obiektu. Wstawiając pliki SWF lub FLV na strony ASP, program Dreamweaver stosuje zagnieżdżone znaczniki object/embed zamiast zagnieżdżonych znaczników object.*

Ustawianie opcji stopniowego pobierania wideo

Okno dialogowe Wstaw FLV pozwala ustawić opcje stopniowego pobierania pliku FLV ze strony WWW.

1. Wybierz polecenie Wstaw > Multimedia > FLV (lub przejdź do kategorii multimediów na wspólnym pasku wstawiania i kliknij ikonę FLV).
2. W oknie dialogowym Wstaw FLV wybierz z wyskakującego menu Typ wideo opcję Stopniowe pobieranie.
3. Ustaw następujące opcje:
   Adres URL Określa ścieżkę względną lub bezwzględną do pliku FLV. Aby podać ścieżkę względną (np. mojasciezka/mojfilm.flv), kliknij przycisk Przeglądaj, przejdź do pliku FLV i zaznacz go. Aby podać ścieżkę bezwzględną, wpisz adres URL pliku FLV (np. http://www.przyklad.com/mojfilm.flv).

   Karnacja Pozwala określić wygląd składnika wideo. Pod wyskakującym menu Karnacja pojawia się podgląd wybranej karnacji.

   Grubość Określa szerokość pliku FLV w pikselach. Jeśli chcesz, aby Dreamweaver określił dokładną szerokość pliku FLV, kliknij przycisk Wykryj rozmiar. Jeżeli Dreamweaver nie zdoła wykryć szerokości, musisz ją podać.

   Wysokość Określa wysokość pliku FLV w pikselach. Jeśli chcesz, aby Dreamweaver określił dokładną wysokość pliku FLV, kliknij przycisk Wykryj rozmiar. Jeżeli Dreamweaver nie zdoła wykryć wysokości, musisz ją podać.
   Uwaga: *Opcja Łącznie z karnacją określa szerokość i wysokość pliku FLV wraz z szerokością i wysokością wybranej karnacji.*

   Zachowaj Pozwala zachować istniejące proporcje między szerokością i wysokością składnika wideo. Ta opcja jest domyślnie włączona.

   Auto-odtwarzanie Określa, czy materiał wideo ma być odtwarzany po otwarciu strony.

   Automatycznie przewiń Określa, czy po zakończeniu odtwarzania filmu, kontrolka odtwarzania wraca do pozycji początkowej.
4. Kliknij przycisk OK, aby zamknąć okno dialogowe i dodać plik FLV do strony WWW.

   Polecenie Wstaw FLV generuje plik SWF z odtwarzaczem wideo oraz plik SWF z karnacją. Pliki te umożliwiają wyświetlanie obiektów wideo na stronie WWW. (Niekiedy trzeba kliknąć przycisk Odśwież w panelu Pliki, aby zobaczyć te nowe pliki). Pliki te są przechowywane w tym samym katalogu, co plik HTML, do którego dodajesz zawartość wideo. Gdy wysyłasz na serwer stronę HTML zawierającą plik FLV, program Dreamweaver wysyła te pliki jako pliki zależne (o ile klikniesz Tak w oknie dialogowym Umieść pliki zależne).

Ustawianie opcji strumieniowej transmisji wideo

Okno dialogowe Wstaw FLV pozwala ustawić opcje strumieniowego pobierania danych wideo z pliku FLV, umieszczonego na stronie WWW.

1. Wybierz polecenie Wstaw > Multimedia > FLV (lub przejdź do kategorii multimediów na wspólnym pasku wstawiania i kliknij ikonę FLV).
2. Z wyskakującego menu Typ wideo wybierz opcję Strumieniowa transmisja wideo.
   URI serwera Określa nazwę serwera, nazwę aplikacji i nazwę instancji w formacie rtmp://www.przyklad.com/nazwa_aplikacji/nazwa_instancji.

   Nazwa strumienia Wskazuje nazwę pliku FLV, który chcesz odtwarzać (np. mojfilm.flv). Rozszerzenie .flv jest opcjonalne.

   Karnacja Pozwala określić wygląd składnika wideo. Pod wyskakującym menu Karnacja pojawia się podgląd wybranej karnacji.

   Grubość Określa szerokość pliku FLV w pikselach. Jeśli chcesz, aby Dreamweaver określił dokładną szerokość pliku FLV, kliknij przycisk Wykryj rozmiar. Jeżeli Dreamweaver nie zdoła wykryć szerokości, musisz ją podać.

   Wysokość Określa wysokość pliku FLV w pikselach. Jeśli chcesz, aby Dreamweaver określił dokładną wysokość pliku FLV, kliknij przycisk Wykryj rozmiar. Jeżeli Dreamweaver nie zdoła wykryć wysokości, musisz ją podać.
   Uwaga: *Opcja Łącznie z karnacją określa szerokość i wysokość pliku FLV wraz z szerokością i wysokością wybranej karnacji.*

   Zachowaj Pozwala zachować istniejące proporcje między szerokością i wysokością składnika wideo. Ta opcja jest domyślnie włączona.

   Transmisja dynamiczna wideo Wskazuje, czy zawartość wideo jest dynamiczna. Jeżeli jest zaznaczona opcja Transmisja dynamiczna wideo, to program Flash Player będzie odtwarzać aktywny strumień wideo, przekazywany z serwera Flash® Media Server. Nazwa aktywnego materiału wideo to nazwa podana w polu tekstowym Nazwa strumienia.
   Uwaga: *Gdy wybierzesz opcję Transmisja dynamiczna wideo, w karnacji komponentu pojawia się tylko kontrolka głośności, ponieważ wideo transmitowanego na żywo nie można modyfikować. Ponadto opcje Auto-odtwarzanie i Automatycznie przewiń nie będą działały.*

   Auto-odtwarzanie Określa, czy materiał wideo ma być odtwarzany po otwarciu strony.

   Automatycznie przewiń Określa, czy po zakończeniu odtwarzania filmu, kontrolka odtwarzania wraca do pozycji początkowej.

Czas bufora Określa czas w sekundach potrzebny na zbuforowanie materiału, zanim zacznie się odtwarzanie wideo. Domyślny czas buforowania jest ustawiony na 0, zatem odtwarzanie materiału wideo rozpoczyna się natychmiast po kliknięciu przycisku Odtwarzaj. (Jeżeli włączono opcję Auto-odtwarzanie, to materiał wideo zacznie być odtwarzany natychmiast po nawiązaniu połączenia z serwerem). Czas buforowania możesz ustawić, jeżeli udostępniasz materiał wideo wymagający szybszej transmisji, niż na to pozwala szybkość łącza użytkownika serwisu, albo gdy natężenie ruchu w Internecie może powodować problemy z łącznością albo dostępnością pasma. Np. jeśli chcesz przesłać 15 sekund materiału wideo do strony WWW, zanim strona zacznie odtwarzać film, ustaw czas bufora na 15.

3. Kliknij przycisk OK, aby zamknąć okno dialogowe i dodać plik FLV do strony WWW.

   Polecenie Wstaw FLV generuje plik SWF z odtwarzaczem wideo oraz plik SWF z karnacją. Pliki te umożliwiają wyświetlanie obiektów wideo na stronie WWW. To polecenie generuje również plik main.asc, który musisz wysłać na serwer Flash Media Server. (Niekiedy trzeba kliknąć przycisk Odśwież w panelu Pliki, aby zobaczyć te nowe pliki). Pliki te są przechowywane w tym samym katalogu, co plik HTML, do którego dodajesz zawartość wideo. Wysyłając na serwer stronę HTML z plikiem FLV, nie zapomnij o wysłaniu plików SWF na serwer WWW oraz pliku main.asc na serwer Flash Media Server.

   Uwaga: *Jeżeli na tym serwerze już jest plik main.asc, to zanim wyślesz plik main.asc wygenerowany przez polecenie Wstaw FLV, skontaktuj się z administratorem serwera.*

   Wszystkie wymagane pliki multimedialne możesz wysłać, zaznaczając element zastępczy składnika wideo w oknie dokumentu programu Dreamweaver, a następnie klikając przycisk Wyślij multimedia w Inspektorze właściwości (Okno > Właściwości). Aby obejrzeć listę wymaganych plików, kliknij przycisk Pokaż wymagane pliki.

   Uwaga: *Kliknięcie przycisku Wyślij multimedia nie powoduje wysłania pliku HTML, który zawiera materiały wideo.*

Edycja informacji dotyczących pobierania danych z programu Flash Player

Wstawiając na stronie plik FLV, program Dreamweaver wstawia również specjalny kod do sprawdzania, czy użytkownicy korzystają z poprawnej wersji programu Flash Player. Jeśli wersja użytkownika jest niepoprawna, na stronie pojawia się zawartość alternatywna, w tym specjalny monit o pobranie najnowszej wersji programu. Zawartość tę można zmienić w dowolnej chwili.

Opisana procedura stosuje się również do plików SWF.
Uwaga: *Jeśli użytkownik nie ma wymaganej wersji, ale używa wersji Flash Player 6.0 r65 lub nowszej, to przeglądarka otwiera okno ekspresowej instalacji programu Flash Player. Jeśli użytkownik odmówi instalacji ekspresowej, na stronie pojawi się strona alternatywna.*

1. Przejdź do okna Dokument, włącz widok Projekt i zaznacz plik SWF lub FLV.
2. Kliknij ikonę oka na zakładce pliku SWF lub FLV.
   W celu wyświetlenia zawartości alternatywnej możesz nacisnąć klawisze Control +]. Aby powrócić do widoku SWF/FLV, naciskaj klawisze Control + [, dotąd aż zaznaczysz całą zawartość alternatywną. Następnie naciśnij ponownie klawisze Control + [.
3. Przeprowadź edycję zawartości w programie Dreamweaver.
   Uwaga: *Źródłem zawartości alternatywnej nie mogą być pliki SWF ani FLV.*
4. Kliknij ponownie ikonę oka, aby powrócić do widoku pliku SWF lub FLV.

Rozwiązywanie problemów z plikami FLV

Ta sekcja zawiera szczegółowe informacje o najczęstszych przyczynach problemów z plikami FLV.

Problemy z wyświetlaniem, spowodowane brakiem plików powiązanych

Kod generowany przez program Dreamweaver CS4 wykorzystuje — poza samym plikiem FLV — jeszcze cztery pliki zależne:

- swfobject_modified.js
- expressInstall.swf
- FLVPlayer_Progressive.swf
- Plik karnacji (np. Clear_Skin_1.swf)

Jak widać, w wersji programu Dreamweaver CS4 pojawiły się dwa nowe pliki zależne, których nie było w wersji Dreamweaver CS3.

Pierwsze dwa pliki (swfobject_modified.js i expressInstall.swf) są instalowane w folderze Scripts w katalogu głównym serwisu. Jeśli nie ma takiego folderu, program Dreamweaver go utworzy.

Kolejne dwa pliki (FLVPlayer_Progressive.swf oraz plik karnacji) są instalowane w tym samym folderze, co strona, w której osadzono plik FLV. Plik karnacji zawiera formanty umożliwiające sterowanie plikiem FLV. Jego nazwa zależy od karnacji wybranych w opcjach opisanych w Pomocy do programu Dreamweaver. Np. jeśli wybrano karnację Clear Skin, plik ten będzie nosił nazwę Clear_Skin_1.swf.

Wszystkie te cztery pliki zależne muszą zostać wysłane na serwer zdalny, aby umożliwić poprawne wyświetlanie pliku FLV.

Niewysłanie tych plików to najczęstsza przyczyna nieprawidłowego zachowania plików FLV na stronie WWW. Jeśli brakuje jednego z tych plików, na stronie może być widoczne białe pole.

Jeśli chcesz mieć pewność, że wszystkie pliki zależne zostały wysłane, użyj panelu Pliki w programie Dreamweaver, aby wysłać stronę, na której znajduje się plik FLV. Podczas wysyłania strony program Dreamweaver zapyta, czy wysłać pliki zależne (chyba że opcja ta została wyłączona). Kliknij przycisk Tak, aby wysłać pliki zależne.

Problemy z wyświetlaniem lokalnego podglądu stron

W programie Dreamweaver CS4 wprowadzono pewne aktualizacje zabezpieczeń, które uniemożliwiają przetestowanie strony z osadzonym plikiem FLV za pomocą polecenia Podgląd w przeglądarce. Aby wyświetlić taki podgląd, należy zdefiniować lokalny serwer testowy w definicji serwisu programu Dreamweaver i użyć go do wyświetlenia podglądu strony.

Na ogół serwer testowy jest potrzebny tylko wtedy, gdy tworzy się strony zawierające kod ASP, ColdFusion lub PHP (patrz Konfigurowanie komputera w celu projektowania aplikacji). Jeśli tworzysz serwisy WWW, które używają tylko kodu HTML, a więc nie korzystasz z definicji serwera testowego, naciśnięcie klawisza F12 (Windows) lub Opt+F12 (Macintosh) spowoduje, że na ekranie pojawi się mieszanina formantów karnacji. Problem ten można obejść, definiując serwer testowy i używając go do wyświetlenia podglądu albo wysyłając pliki na serwer zdalny i wyświetlając je z tamtego serwera.

Uwaga: *Problemy z wyświetlaniem zawartości lokalnych plików FLV mogą również potencjalnie wynikać z ustawień zabezpieczeń, jednak firma Adobe nie zdołała tego potwierdzić. Możesz spróbować zmienić ustawienia zabezpieczeń i sprawdzić, czy problem ustąpi. Więcej informacji na temat ustawień zabezpieczeń można znaleźć na stronie Uwaga techniczna 117502.*

Inne przyczyny problemów z plikami FLV

- Jeśli masz problem z wyświetleniem podglądu lokalnego, upewnij się, że opcja „Przeglądaj, używając pliku tymczasowego” w oknie Edycja > Preferencje > Podgląd w przeglądarce jest *wyłączona*.
- Upewnij się, że masz najnowszą wersję wtyczki FlashPlayer.
- Zachowaj ostrożność przy przenoszeniu plików i folderów poza programem Dreamweaver. Jeśli przeniesie się pliki lub foldery poza programem Dreamweaver, program ten nie będzie mógł zagwarantować poprawności ścieżek do plików powiązanych pliku FLV.
- Możesz tymczasowo zastąpić plik FLV, który sprawia problemy, *sprawdzonym i działającym* plikiem FLV. Jeśli takie zastąpienie wyeliminuje problem, to przyczyna problemu tkwi w oryginalnym pliku FLV, a nie w ustawieniach przeglądarki lub komputera.

Edycja lub usuwanie składnika wideo

Chcąc zmienić ustawienia wideo strony WWW, można zaznaczyć element zastępczy składnika wideo w oknie Dokument programu Dreamweaver i skorzystać z Inspektora właściwości. Inna metoda polega na usunięciu składnika wideo i ponownym wstawieniu go za pomocą polecenia Wstaw > Multimedia > FLV.

Edycja składnika FLV

1. Zaznacz element zastępczy składnika wideo w oknie dokumentu programu Dreamweaver, klikając ikonę FLV na środku elementu zastępczego.
2. Otwórz Inspektor właściwości (Okno > Właściwości) i wprowadź zmiany.
   Uwaga: *Za pomocą Inspektora właściwości nie można zmieniać typu wideo (np. z pobierania stopniowego na transmisję strumieniową). Aby zmienić typ danych wideo, usuń składnik FLV i wstaw go ponownie, wybierając polecenie Wstaw > Multimedia > FLV.*

Usuwanie składnika FLV

❖ Zaznacz element zastępczy składnika FLV w oknie dokumentu programu Dreamweaver i naciśnij klawisz Delete.

Usuwanie kodu wykrywania FLV

Program Dreamweaver w wersji CS4 lub nowszej wstawia kod wykrywania odtwarzacza Flash Player bezpośrednio w znaczniku obiektu zawierającego plik FLV. Natomiast w przypadku programu Dreamweaver CS3 i wersji starszych kod wykrywania jest umieszczany na zewnątrz znacznika obiektu z plikiem FLV. Dlatego też, aby usunąć pliki FLV ze stron utworzonych za pomocą programu Dreamweaver CS3 lub jego starszej wersji, należy usunąć pliki FLV, a ponadto usunąć kod wykrywania za pomocą polecenia Usuń funkcję wykrywania pliku FLV.

❖ Wybierz polecenie Polecenia > Usuń funkcję wykrywania wideo Flash

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Dodawanie widgetów WWW

Widget WWW to składnik strony internetowej zbudowany z kodu HTML, CSS i JavaScript. Przykładami widgetów WWW są harmonijki, panele z zakładkami i kalendarze.

Listę widgetów dostępnych w programie Dreamweaver można dostosować do własnych upodobań, korzystając z aplikacji Adobe Widget Browser. Jest to aplikacja AIR z interfejsem graficznym, która umożliwia przeglądanie widgetów, konfigurowanie ich i wyświetlanie ich podglądu.

1. Wybierz polecenie Wstaw > Widget.
2. W oknie dialogowym Widget wybierz odpowiedni widget i ustawienie domyślne (jeśli ma to zastosowanie). Kliknij przycisk OK.

W programie Dreamweaver CS5.5 i nowszych wersjach można dodawać widgety WWW, wykonując następujące czynności:

1. W aplikacji Widget Browser przejdź do sekcji My Widgets (Moje widgety).
2. Zaznacz widget, który chcesz dodać.
3. Kliknij i przytrzymaj ikonę Drag and Drop in Dreamweaver (Przeciągnij i upuść w programie Dreamweaver), która znajduje się w lewym górnym rogu zakładki Live View (Widok aktywny). W systemie Windows widgety można przeciągać do widoku Projekt w programie Dreamweaver. W systemie Macintosh OS widgety można przeciągać do widoków Projekt i Kod w programie Dreamweaver.

Nie można przeciągać widgetów do widoku aktywnego, ale gdy widget zostanie już przeciągnięty na stronę, można go przetestować w widoku aktywnym.

Więcej tematów Pomocy

Pomoc aplikacji Adobe Widget Browser

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Automatyzacja pracy

Automatyzacja zadania
Korzystanie z panelu Historia
Powtarzanie kroków
Stosowanie do obiektów czynności zapisanych w panelu Historia
Kopiowanie i wklejanie kroków pomiędzy dokumentami
Tworzenie i używanie poleceń z kroków historii
Nagrywanie i zapisywanie poleceń

Automatyzacja zadania

Do góry

Panel Historia rejestruje kroki wykonywane do zakończenia zadania. Automatyzuj często wykonywane zadania przez powtarzanie tych kroków z panelu Historia lub tworząc nowe polecenie, które wykonuje te kroki automatycznie.

Niektóre z ruchów myszy, jak wybieranie przez kliknięcie w oknie Dokument, nie mogą być ponownie odtwarzane lub zapisywane. Gdy wykonujesz taki ruch, w panelu historia pojawia się czarna linia (linia nie ujawnia się dopóki nie wykonasz kolejnej operacji). Aby tego uniknąć, używaj klawiszy strzałek zamiast myszy do przesuwania punktu wstawiania w oknie Dokument

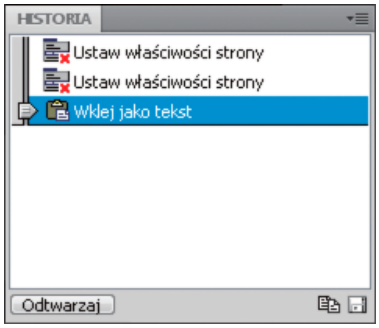
Niektórych innych kroków także nie da się powtórzyć, jak przeciąganie elementu strony gdzieś na stronie. Gdy wykonujesz taki krok, w panelu Historia pojawia się ikona z małym czerwonym X.

Zapisane polecenia są stale przechowywane (dopóki ich nie usuniesz), podczas gdy polecenia nagrywane są usuwane, gdy opuścisz program Adobe® Dreamweaver®, a skopiowane sekwencje kroków są usuwane, gdy skopiujesz coś innego

Korzystanie z panelu Historia

Do góry

Panel Historia (Okno > Historia) zawiera listę czynności, które wykonano w oknie aktywnego dokumentu od momentu jego utworzenia lub otwarcia (bez czynności wykonanych na innych ramkach, w okna innych dokumentów i w panelu Serwis). Panelu Historia używaj do cofania wielu kroków na raz i do automatyzacji zadań.



A. *Suwak* ***B.*** *Kroki* ***C.*** *Przycisk Odtwarzaj* ***D.*** *Przycisk Kopiuj kroki* ***E.*** *Przycisk Zapisz jako polecenie*

Suwak w panelu Historia początkowo wskazuje ostatni wykonywany krok.

Uwaga: *Nie można zmieniać porządku kroków w panelu Historia. Panelu Historia nie należy traktować jako kolekcji poleceń; jest to raczej sposób wyświetlania wykonanych kroków, w porządku ich wykonywania.*

Cofanie ostatniej operacji

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz Edycja > Cofnij.
- Przeciągnij suwak panelu Historia o jeden krok w górę na liście.

  Uwaga: *Aby przesunąć się automatycznie do wybranego kroku, należy kliknąć po lewej od niego; kliknięcie samego kroku zaznacza go. Wybranie kroku jest czym innym niż przejście wstecz do tego kroku w historii cofania.*

Cofanie wielu kroków na raz

❖ Przeciągnij suwak, aby wskazywał dowolny krok, lub kliknij po lewej stronie kroku wzdłuż ścieżki suwaka.

Suwak automatycznie przesuwa się do tego kroku, cofając kroki w trakcie ich przewijania.

Uwaga: *Tak jak w przypadku cofnięcia jednego kroku, cofnięcie serii kroków i następnie zrobienie czegoś nowego w dokumencie, uniemożliwia ponowne wykonanie cofniętych kroków; znikną one z panelu Historia.*

Ustawienie liczby kroków, które są przechowywane i pokazywane w panelu Historia

Dla potrzeb większości użytkowników wystarczająca jest domyślna liczba kroków. Im większa jest ta liczba, tym więcej pamięci potrzebuje panel Historia, co wpływa na wydajność i znacząco spowalnia komputer.

1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Dreamweaver > Preferencje (Macintosh).
2. Na liście Kategoria po lewej stronie wybierz Ogólne.
3. Wpisz liczbę w polu Maksymalna liczba kroków historii.

   Gdy panel Historia osiąga maksymalną liczbę kroków, najwcześniejsze kroki są usuwane.

Czyszczenie listy historii bieżącego dokumentu

❖ W menu kontekstowym panelu Historia, wybierz Wyczyść historię.

To polecenie czyści także wszystkie informacje cofania dla bieżącego dokumentu; po wybraniu Wyczyść historię, nie możesz cofnąć wyczyszczonych kroków. Wyczyść historię nie cofa kroków; polecenie to jedynie usuwa zapis tych kroków z pamięci.

Powtarzanie kroków

Do góry

Za pomocą panelu Historia możesz powtórzyć ostatnio wykonany krok, serię sąsiednich kroków, lub serię nie sąsiednich kroków. Odtwórz kroki wprost z panelu Historia.

Powtarzanie jednego kroku

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz Edycja > Ponów.
- W panelu Historia zaznacz krok i kliknij przycisk Odtwarzaj. Krok jest odtwarzany a jego kopia pojawia się w panelu Historia.

Powtarzanie serii kroków

1. Zaznacz kroki w panelu Historia:
   - Aby zaznaczyć sąsiednie kroki, przeciągnij od jednego kroku do innego (nie przeciągaj suwaka; przeciągnij od jednej etykiety tekstowej kroku do etykiety tekstowej innego), lub zaznacz pierwszy krok, a następnie kliknij, przytrzymując klawisz Shift, ostatni krok.
   - Aby zaznaczyć nie sąsiednie kroki, zaznacz krok, a następnie kliknij przytrzymując klawisz Control (Windows) lub przytrzymując klawisz Command (Macintosh), aby zaznaczyć lub usunąć zaznaczenie innych kroków.

     Odtwarzane są zaznaczone (podświetlone) kroki, niekoniecznie krok, który wskazuje suwak.

     Uwaga: *Chociaż możesz zaznaczyć serię kroków, która zawiera czarną linię oznaczającą krok, którego nie można nagrać, ten krok jest pomijany, gdy odtwarzasz kroki.*
2. Kliknij Odtwarzaj.

   Kroki są odtwarzane według porządku, i nowy krok, Odtwarzaj etapy, pojawia się w panelu Historia.

Tworzenie lub rozszerzanie zaznaczenia

❖ Przytrzymaj wciśnięty klawisz Shift, gdy naciskasz klawisz strzałki.

Jeśli czarna linia oznaczająca ruchy myszy pojawi się, gdy wykonujesz zadanie, które chcesz później powtórzyć, możesz cofnąć do kroków poprzedzających ten krok i spróbować innego sposobu, zapewne użycia klawiszy strzałek.

Stosowanie do obiektów czynności zapisanych w panelu Historia

Do góry

Zastosuj zestaw kroków z panelu Historia do dowolnego obiektu w oknie Dokument.

Jeśli zaznaczysz wiele obiektów, a następnie zastosujesz do nich kroki z panelu Historia, obiekty będą traktowane jak jedno zaznaczenie, a program Dreamweaver spróbuje zastosować kroki jak do połączonego zaznaczenia; jednakże zestaw kroków możesz stosować tylko do jednego obiektu w danym czasie.

Aby zastosować kroki do każdego obiektu z zestawu obiektów, musisz spowodować, aby ostatni krok w serii zaznaczał następny obiekt z zestawu. Druga procedura pokazuje tą regułę w specjalnym scenariuszu: ustawienie pionowych i poziomych odstępów serii obrazów.

Zastosowanie kroków do innego obiektu

1. Zaznacz obiekt.
2. Zaznacz odpowiednie kroki w panelu Historia, i kliknij Odtwarzaj.

Zastosowanie kroków do wielu obiektów

1. Rozpocznij od opracowania dokumentu, w którym każda linia składa się z małego obrazu (jak graficzny punktor lub ikona) z następującym po nim tekstem.

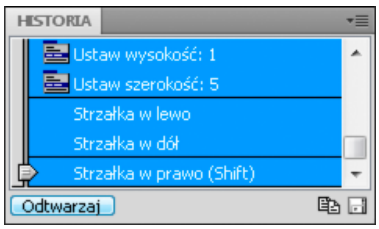
   Celem jest odsunięcie obrazów od tekstu i od innych obrazów ponad i pod nimi.

   Locations

   Special Offers

   Customer Service

2. Otwórz Inspektor właściwości (Okno > Właściwości), jeśli nie jest jeszcze otwarty.
3. Zaznacz pierwszy obraz.
4. W inspektorze Właściwości, wpisz liczby w pola tekstowe Odst. pion. i Odst. poz., aby ustawić odstęp obrazu.
5. Kliknij ponownie obraz, aby uaktywnić okno Dokument bez przesuwania punktu wstawiania.
6. Naciśnij klawisz Strzałka w lewo, aby przesunąć punkt wstawiania na lewo od obrazu.
7. Naciśnij klawisz Strzałka w dół, aby przesunąć punkt wstawiania jedną linię w dół, pozostawiając go na lewo od drugiego obrazu w serii.
8. Naciśnij Shift+Strzałka w prawo, aby zaznaczyć drugi obraz.
   Uwaga: *Nie zaznaczaj obrazu przez klikanie go, inaczej nie będziesz mógł powtórzyć wszystkich kroków.*
9. W panelu Historia zaznacz kroki odpowiadające zmianie odstępu obrazu i zaznaczaniu następnego obrazu. Kliknij Odtwarzaj, aby powtórzyć te kroki.

   Zmieni się odstęp obrazu i tekst obok obrazu zostanie zaznaczony.

   Locations

   Special Offers

   Customer Service

10. Kontynuuj klikanie Odtwarzaj aż wszystkie obrazy uzyskają odpowiednią odległość.

Kopiowanie i wklejanie kroków pomiędzy dokumentami

Do góry

Każdy otwarty dokument ma swoją własną historię kroków. Kroki z jednego dokumentu możesz skopiować i wkleić je do innego.

Zamknięcie dokumentu czyści jego historię. Jeśli wiesz, że kroki z dokumentu będziesz potrzebował później, skopiuj je i zapisz zanim zamkniesz dokument.

1. W dokumencie zawierającym kroki, które chcesz użyć ponownie, zaznacz te kroki w panelu Historia.
2. Kliknij Kopiuj kroki w panelu Historia.
   Uwaga: *Przycisk Kopiuj kroki w panelu Historia jest czymś innym niż polecenie kopiuj w menu Edycja. Nie możesz użyć polecenia Edycja > Kopiuj, aby skopiować kroki, ale możesz użyć polecenia Edycja > Wklej, aby je wkleić.*

   Bądź ostrożny przy kopiowaniu kroków zawierających polecenia Kopiuj i Wklej:

   - Nie używaj polecenia Kopiuj kroki jeśli jednym z kroków jest polecenie Kopiuj; może nie być możliwe wklejenie takich kroków tak jakbyś chciał.
   - Jeśli wśród kroków jest polecenie Wklej, nie możesz wkleić tych kroków, dopóki wśród kroków nie będzie także polecenia Kopiuj przed poleceniem Wklej.
3. Otwórz inny dokument.
4. Umieść punkt wstawiania w wybranym miejscu, lub zaznacz obiekt, do którego miałyby być zastosowane kroki.
5. Wybierz polecenie Edycja > Wklej.

   Kroki są ponownie wykonywane, gdy są wklejane do panelu Historia dokumentu. Panel Historia pokazuje je jako jeden krok, nazywany Wklej etapy.

   Jeśli wklejono kroki do edytora tekstu lub do widoku Kod albo do Inspektora kodu, pojawiają się one jako kod JavaScript. Może to być

przydatne do uczenia się pisania własnych skryptów.

Tworzenie i używanie poleceń z kroków historii

Do góry

Zapisz zestaw kroków historii jako nazwane polecenie, które następnie staje się dostępne w menu Polecenia. Utwórz i zapisz nowe polecenie jeśli masz użyć ponownie zestawu kroków, zwłaszcza przy następnym uruchomieniu programu Dreamweaver.

Tworzenie polecenia

1. Zaznacz krok lub zestaw kroków w panelu Historia.
2. Kliknij przycisk Zapisz jako polecenie, lub wybierz opcję Zapisz jako polecenie z menu kontekstowego panelu Historia.
3. Wprowadź nazwę polecenia i kliknij przycisk OK.

   Polecenie pojawia się w menu Polecenia.

   Uwaga: *Polecenie jest zapisywane jako plik JavaScript (lub czasem jako plik HTML) w folderze Dreamweaver/Configuration/Commands. Jeśli używasz programu Dreamweaver w wieloużytkownikowym systemie operacyjnym, plik jest zapisywany w określonym dla użytkownika folderze Commands.*

Użycie zapisanego polecenia

1. Wybierz obiekt, do którego chcesz zastosować polecenie, lub umieść punkt wstawiania tam, gdzie ma być ono zastosowane.
2. Wybierz polecenie z menu Polecenia.

Edycja nazwy polecenia

1. Wybierz Polecenia > Edytuj listę poleceń.
2. Wybierz polecenie, którego nazwa ma być zmieniona, wprowadź nową nazwę, a następnie kliknij Zamknij.

Usuwanie nazwy z menu Polecenia

1. Wybierz Polecenia > Edytuj listę poleceń.
2. Wybierz polecenie.
3. Kliknij Usuń, a następnie Zamknij.

Nagrywanie i zapisywanie poleceń

Do góry

Nagraj tymczasowe polecenie do krótkotrwałego wykorzystania, lub nagraj i zapisz polecenie do późniejszego wykorzystania. Program Dreamweaver zachowuje na raz tylko jedno nagrane polecenie; po rozpoczęciu nagrywania nowego polecenia, tracisz stare polecenie, chyba, że je zapiszesz przed nagrywaniem nowego polecenia.

Tymczasowe nagrywanie serii kroków

1. Wybierz Polecenia > Rozpocznij nagrywanie, lub naciśnij Control+Shift+X (Windows) lub Command+Shift+X (Macintosh).

   Kursor zmieni kształt wskazując, że nagrywasz polecenie.

2. Po zakończeniu nagrywania, wybierz Polecenia > Zatrzymaj nagrywanie, lub naciśnij Control+Shift+X (Windows) lub Command+Shift+X (Macintosh).

Odtwarzanie nagranego polecenia

❖ Wybierz Polecenia > Odtwarzaj nagrane polecenie.

Zapisanie nagranego polecenia

1. Wybierz Polecenia > Odtwarzaj nagrane polecenie.
2. Wybierz krok Uruchom polecenie, który zostanie wyświetlony na liście kroków panelu Historia, a następnie kliknij przycisk Zapisz jako polecenie.
3. Wprowadź nazwę polecenia i kliknij przycisk OK.

   Polecenie pojawia się w menu Polecenia.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Tworzenie połączenia z dokumentem programu Word lub Excel

Na istniejącej stronie możesz wstawić łącze do dokumentu programu Microsoft Word lub Excel.

1. Otwórz stronę, na której ma się pojawić łącze.
2. Przeciągnij plik z jego bieżącego położenia na stronę programu Dreamweaver, umieszczając łącze w wybranym przez siebie miejscu.
3. Wybierz opcję Utwórz łącze, a następnie kliknij przycisk OK.
4. Jeżeli dokument, do którego tworzysz łącze, znajduje się poza folderem głównym, program Dreamweaver poprosi cię o skopiowanie go do tego folderu.

   Jeśli skopiujesz dokument do folderu głównego serwisu masz pewność, że będzie on dostępny po opublikowaniu serwisu.
5. Wysyłając stronę na serwer WWW pamiętaj o wysłaniu również tego pliku Worda lub Excela.

   Twoja strona zawiera teraz łącze do dokumentu Worda lub Excela. Tekst łącza odpowiada nazwie dołączonego pliku; w razie potrzeby możesz zmienić ten tekst w oknie dokumentu.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Tworzenie listy ulubionych zasobów i zarządzanie nią

Zarządzanie ulubionymi zasobami
Dodawanie lub usuwanie ulubionych zasobów
Tworzenie przydomku dla ulubionego zasobu
Grupowanie zasobów w folderze Ulubione

Zarządzanie ulubionymi zasobami

Do góry

Pełna lista wszystkich rozpoznawanych zasobów może stać się zbyt skomplikowana w przypadku dużych serwisów. Często używane zasoby można dodawać do listy ulubionych, powiązane zasoby można grupować, nadawać im charakterystyczne nazwy, mówiące co reprezentują i pozwalające na szybkie odnalezienie w panelu Zasoby.

Uwaga: *Zasoby ulubione nie są przechowywane oddzielnie na dysku; są to odniesienia do zasobów na liście serwisów. Program Dreamweaver monituje każdy zasób z listy serwisów w celu wyświetlenia na liście ulubionych.*

Większość operacji panelu Zasoby jest jednakowa na liście ulubionych i na liście serwisów. Jednak, jest kilka zadań, które można wykonać tylko z listy Ulubione.

Dodawanie lub usuwanie ulubionych zasobów

Do góry

Istnieje wiele sposobów dodawania zasobów do listy ulubionych w serwisie, znajdującej się w panelu Zasoby.

Dodawanie koloru lub adresu URL do listy ulubionych wymaga dodatkowego etapu. Do listy serwisów nie można dodawać nowych kolorów lub adresów URL; lista serwisów zawiera tylko zasoby, które już są używane w serwisie.

Uwaga: *Szablony i elementy biblioteki nie mają swoich list ulubionych.*

Dodawanie zasobów do listy ulubionych

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Zaznacz przynajmniej jeden zasób na liście Serwis w panelu Zasoby, a następnie kliknij przycisk Dodaj do ulubionych.
- Zaznacz przynajmniej jeden zasób na liście Serwis w panelu Zasoby, kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub z wciśniętym klawiszem Control (Macintosh), a następnie wybierz polecenie Dodaj do ulubionych.
- Zaznacz przynajmniej jeden plik w panelu Pliki, kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub z wciśniętym klawiszem Control (Macintosh), następnie wybierz polecenie Dodaj do ulubionych. Program Dreamweaver ignoruje pliki, które nie odnoszą się do kategorii w panelu Zasoby.
- Kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub z wciśniętym klawiszem Control (Macintosh) element w oknie dokumentu w widoku Projekt, następnie wybierz polecenie z menu kontekstowego,aby dodać element do kategorii Ulubione.

  Menu kontekstowe dla tekstu zawiera polecenia Dodaj do ulubionych kolorów lub Dodaj do ulubionych adresów URL, zależnie od tego czy tekst ma dołączone łącze. Możesz dodawać tylko takie elementy, które pasują do jednej z kategorii w panelu Zasoby.

Dodawanie nowego koloru lub adresu URL do listy ulubionych

1. W panelu Zasoby wybierz kategorię Kolory lub Adresy URL.
2. W górnej części panelu wybierz opcję Ulubione.
3. Kliknij przycisk Nowy kolor lub Nowy adres URL.
4. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz kolor używając próbnika kolorów, następnie, jeśli jest taka potrzeba nadaj kolorowi przydomek.

     Aby zamknąć próbnik kolorów bez wyboru koloru, wciśnij klawisz Esc lub kliknij szary pasek w górnej części próbnika kolorów.
   - W oknie dialogowym Dodaj nowy adres URL wpisz adres URL i przydomek, następnie kliknij przycisk OK.

Usuwanie zasobów z listy ulubionych

1. W górnej części panelu Zasoby wybierz opcję Ulubione.
2. Na liście ulubionych, zaznacz jeden lub więcej zasobów (lub folder).
3. Kliknij przycisk Usuń z ulubionych.

Zasoby zostaną usunięte z listy ulubionych, ale pozostaną na liście serwisów. Jeśli folder Ulubione zostanie usunięty, wraz z nim usuwana jest cała jego zawartość.

Tworzenie przydomku dla ulubionego zasobu

Do góry

Przydomki (np. KolorTłaStrony zamiast #999900) można nadawać zasobom tylko na liście ulubionych. Lista serwisów zachowuje rzeczywiste nazwy plików (lub wartości, w przypadku kolorów i adresów URL).

1. W panelu Zasoby (Okno > Zasoby), wybierz kategorię zawierającą twój zasób.
2. W górnej części panelu wybierz opcję Ulubione.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij nazwę lub ikonę zasobu w panelu Zasoby prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Macintosh) i wybierz Edytuj przydomek.
   - Kliknij nazwę zasobu, poczekaj chwilę i kliknij ją ponownie. (Nie klikaj dwukrotnie; dwukrotne kliknięcie otwiera element do edycji).
4. Wpisz przydomek zasobu i wciśnij klawisz Enter (Windows) lub Return (Macintosh).

Grupowanie zasobów w folderze Ulubione

Do góry

Umieszczanie zasobu w folderze Ulubione nie zmienia położenia pliku zasobu na dysku.

1. W górnej części panelu Zasoby wybierz opcję Ulubione.
2. Kliknij przycisk Nowy folder Ulubione .
3. Wpisz nazwę folderu i wciśnij klawisz Enter (Windows) lub Return (Macintosh).
4. Przeciągnij zasoby do folderu.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Wyświetlanie danych za pomocą infrastruktury Spry

Informacje o zestawach danych Spry
Tworzenie zestawu danych Spry
Tworzenie regionu Spry
Tworzenie powtarzalnego regionu Spry
Tworzenie powtarzalnej listy Spry

Informacje o zestawach danych Spry

Do góry

Zestaw danych Spry to obiekt JavaScript, który przechowuje pewien określony zbiór danych. Za pomocą programu Dreamweaver można szybko tworzyć takie obiekty i wczytywać do nich informacje ze źródeł danych (np. pliku XML lub HTML). Zestaw danych to siatka danych w postaci standardowej tabeli, złożonej z rzędów i kolumn. Podczas tworzenia zestawu danych Spry w programie Dreamweaver można również określić sposób wyświetlania danych na stronie.

Zestaw danych można traktować jako wirtualny kontener, podzielony na rzędy i kolumny. Jest to obiekt JavaScript, którego informacje są widoczne dopiero po precyzyjnym określeniu sposobu ich wyświetlania na stronie WWW. Można wyświetlić wszystkie dane z takiego kontenera albo wybrać tylko niektóre.

Pełne informacje na temat zasady działania zestawów danych Spry można znaleźć pod adresem www.adobe.com/go/learn_dw_sdg_sprydataset_pl.

Przygotowany przez zespół inżynierów programu Dreamweaver film wideo, dotyczący posługiwania się zestawami danych Spry, jest dostępny pod adresem www.adobe.com/go/dw10datasets_pl.

Samouczek dotyczący posługiwania się zestawami danych Spry można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/lrvid4047_dw_pl.

Tworzenie zestawu danych Spry

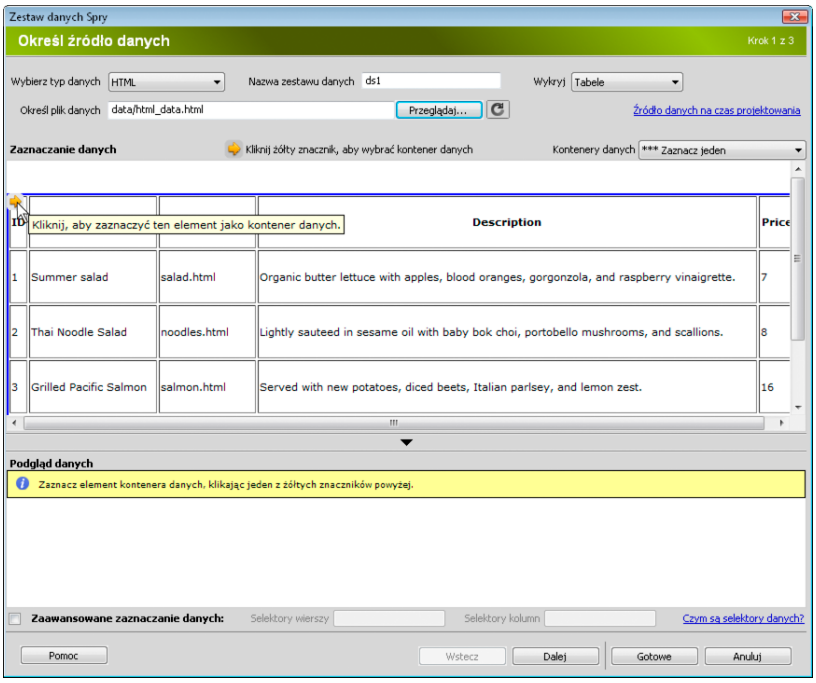
Do góry

Tworzenie zestawu danych HTML Spry

1. Podczas tworzenia samego zestawu danych nie trzeba się przejmować punktem wstawiania. Jeśli jednak tworzy się zestaw danych z jednoczesnym wstawianiem układu, to należy pamiętać o umieszczeniu punktu wstawiania we właściwym miejscu na stronie - tam, gdzie ma się pojawić układ.
2. Wybierz polecenie Wstaw > Spry > Zestaw danych Spry.
3. Wykonaj następujące czynności na ekranie Określ źródło danych:
   - Z wyskakującego menu Wybierz typ danych wybierz opcję HTML. (Jest to opcja wybrana domyślnie).
   - Podaj nazwę nowego zestawu danych. Domyślna nazwa dla pierwszego tworzonego zestawu to ds1. Nazwa zestawu danych może zawierać litery, cyfry i znaki podkreślenia, nie może się jednak zaczynać od cyfry.
   - Określ, które elementy HTML ze źródła danych ma wykrywać program Dreamweaver. Na przykład jeśli dane zostały umieszczone w znaczniku div, a program Dreamweaver ma wykrywać znaczniki div zamiast tabel, to należy wybrać polecenie Znaczniki DIV. Opcja Niestandardowy umożliwia wpisanie dowolnej nazwy znacznika.
   - Podaj ścieżkę do pliku zawierającego źródło danych HTML. Może to być ścieżka względna do lokalnego pliku w serwisie (np. dane/dane_html.html) lub bezwzględny adres URL do działającej strony WWW (z wykorzystaniem protokołu HTTP lub HTTPS). Jeśli chcesz przejść do lokalnego pliku i zaznaczyć go, kliknij przycisk Przeglądaj.

     Program Dreamweaver wyświetli źródło danych HTML w oknie Zaznaczanie danych. Elementy, które mogą być kontenerami zestawu danych, zostaną wyróżnione graficznie. Możesz korzystać tylko z elementów, które mają już przypisaną niepowtarzalną wartość atrybutu ID. Jeśli wybierzesz element, który nie ma takiego niepowtarzalnego identyfikatora, program Dreamweaver wyświetli błąd. Należy wówczas wrócić do pliku ze źródłem danych i przypisać elementowi niepowtarzalny identyfikator. Co więcej, kontenerami nie mogą być takie elementy pliku źródła danych, które znajdują się wewnątrz regionów Spry lub zawierają inne odwołania do danych.

     Można także skorzystać z opcji Źródło danych na czas projektowania. Więcej informacji na ten temat zawiera sekcja Korzystanie z danych podawanych podczas projektowania.
   - Wybierz element, który jest kontenerem danych, klikając jedną z żółtych strzałek w oknie Zaznaczanie danych albo wybierając identyfikator tego elementu z wyskakującego menu Kontenery danych.



Zaznaczanie elementu dotyczącego kontenera danych zestawu danych HTML.

W przypadku długich plików można użyć strzałki Zwiń/Rozwiń (na dole okna Zaznaczanie danych), aby wyświetlić więcej danych.

Po wybraniu kontenera, program Dreamweaver wyświetli podgląd zestawu danych w oknie Podgląd danych.

- (Opcjonalnie) Jeśli chcesz określić selektory CSS dla zestawu danych, użyj opcji Zaawansowane zaznaczanie danych. Na przykład podanie selektora **.produkt** w polu tekstowym Selektory wierszy i selektora **.zdjecie** w polu tekstowym Selektory kolumny spowoduje, że do zestawu danych wstawione zostaną tylko wiersze z przypisaną klasą .produkt i tylko te kolumny, którym przypisano klasę .zdjecie.

  Jeśli w jednym z tych pól tekstowych chcesz podać kilka selektorów, rozdziel je przecinkami.

  Więcej informacji na ten temat zawiera sekcja Informacje o selektorach danych Spry.

- Jeśli po zakończeniu pracy na ekranie Określ źródło danych chcesz od razu utworzyć zestaw danych, kliknij przycisk Gotowe. Natomiast jeśli chcesz otworzyć ekran Ustaw opcje danych, kliknij przycisk Dalej. Po kliknięciu przycisku Gotowe, zestaw danych zostanie udostępniony w panelu Wiązania (Okno > Wiązania).

4. Wykonaj następujące czynności na ekranie Ustaw opcje danych:

   - (Opcjonalnie) Ustaw typy kolumn dla zestawu danych: zaznacz kolumnę i wybierz typ z wyskakującego menu Typ. Na przykład jeśli dana kolumna zestawu danych zawiera liczby, zaznacz ją i wybierz opcję **liczba** z wyskakującego menu Typ. Ustawienie typu ma znaczenie tylko wtedy, gdy chcesz umożliwić użytkownikom sortowanie danych według tej kolumny.

     Kolumnę w zestawie danych można zaznaczyć, klikając jej nagłówek, wybierając ją z wyskakującego menu Nazwa kolumny lub przechodząc do niej za pomocą strzałek w lewo i w prawo (w lewym górnym rogu ekranu).

   - (Opcjonalnie) Określ sposób sortowania danych: zaznacz kolumnę, według której chcesz sortować dane, wybierając ją z wyskakującego menu Sortuj kolumny. Po zaznaczeniu kolumny możesz wybrać rosnący lub malejący porządek sortowania.

   - (Opcjonalnie - tylko dla tabel) Jeśli nie chcesz używać nazw kolumn podanych w zestawie danych HTML, lecz nazw standardowych (czyli kolumna0, kolumna1, kolumna2 itd.), usuń zaznaczenie z opcji Użyj pierwszego wiersza jako nagłówka.
     Uwaga: *Jeśli kontenerem zestawu danych jest element inny niż tabela, to ta opcja i następna nie są dostępne. W przypadku zestawów danych z kontenerów innych niż tabela, Dreamweaver automatycznie używa standardowych nazw kolumn (kolumna0, kolumna1, kolumna2 itd.).*

   - (Opcjonalnie - tylko dla tabel) Jeśli chcesz zamienić poziomą i pionową orientację danych w zestawie, zaznacz opcję Użyj kolumn jako wierszy. Zaznaczenie tej opcji spowoduje, że kolumny będą wczytywane jako wiersze.

   - (Opcjonalnie) Zaznacz opcję Filtruj powielone wiersze, aby usunąć powielone wiersze danych z zestawu.

   - (Opcjonalnie) Zaznacz opcję Wyłącz buforowanie danych, jeśli chcesz mieć zawsze dostęp do najnowszych danych z zestawu. Jeśli chcesz włączyć automatyczne odświeżanie danych, zaznacz opcję Autoodświeżanie danych i podaj czas odświeżania w milisekundach.

   - Jeśli po zakończeniu pracy na ekranie Ustaw opcje danych chcesz od razu utworzyć zestaw danych, kliknij przycisk Gotowe. Natomiast jeśli chcesz otworzyć ekran Wybierz opcje wstawiania, kliknij przycisk Dalej. Po kliknięciu przycisku Gotowe, zestaw danych zostanie udostępniony w panelu Wiązania (Okno > Wiązania).

5. Wykonaj jedną z następujących czynności na ekranie Wybierz opcje wstawiania:

   - Wybierz układ dla nowego zestawu danych i ustaw odpowiednio opcje konfiguracji. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w

sekcji Wybieranie układu dla zestawu danych.

- Zaznacz opcję Nie wstawiaj kodu HTML. Zaznaczenie tej opcji powoduje, że program Dreamweaver utworzy zestaw danych, ale nie doda do strony żadnego kodu HTML. Zestaw danych będzie dostępny w panelu Wiązania (Okno > Wiązania). Można stamtąd ręcznie przeciągać fragmenty danych na stronę.

6. Kliknij przycisk Gotowe.

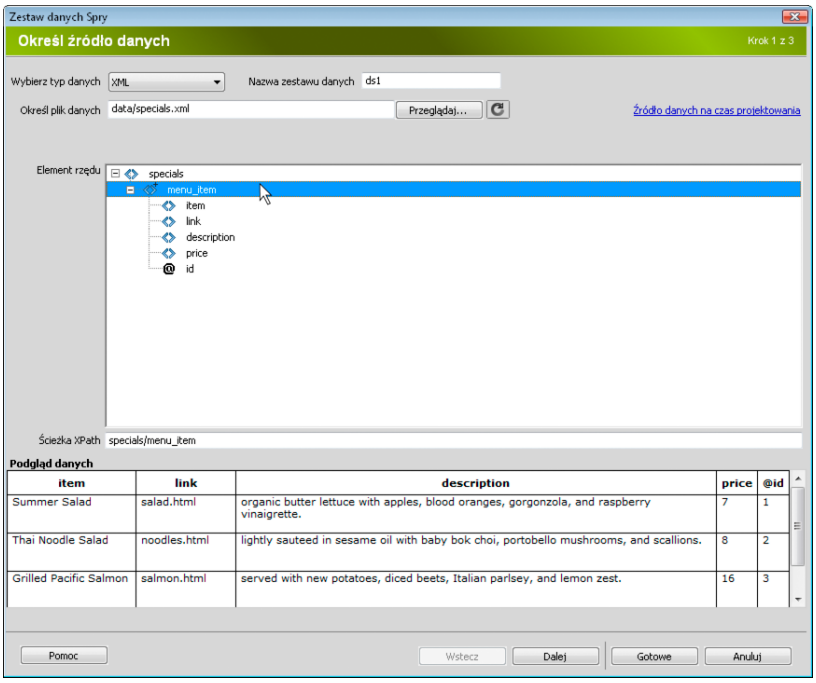
   Program Dreamweaver utworzy zestaw danych. Jeśli wybrana została opcja układu, to program wyświetli układ i elementy zastępcze danych na stronie. W widoku Kod można zobaczyć, że Dreamweaver dodał w nagłówku strony odwołania do plików SpryData.js oraz SpryHTMLDataSet.js. Są to ważne zasoby Spry, które obsługują stronę. Nie można usuwać tego kodu ze strony, ponieważ spowoduje to utratę funkcji zestawu danych. Podczas wysyłania strony na serwer należy wysłać również te pliki (jako pliki zależne).

Tworzenie zestawu danych Spry XML

1. Podczas tworzenia samego zestawu danych nie trzeba się przejmować punktem wstawiania. Jeśli jednak tworzy się zestaw danych z jednoczesnym wstawianiem układu, to należy pamiętać o umieszczeniu punktu wstawiania we właściwym miejscu na stronie - tam, gdzie ma się pojawić układ.
2. Wybierz polecenie Wstaw > Spry > Zestaw danych Spry.
3. Wykonaj następujące czynności na ekranie Określ źródło danych:
   - Z wyskakującego menu Wybierz typ danych wybierz opcję XML.
   - Podaj nazwę nowego zestawu danych. Domyślna nazwa dla pierwszego tworzonego zestawu to ds1. Nazwa zestawu danych może zawierać litery, cyfry i znaki podkreślenia, nie może się jednak zaczynać od cyfry.
   - Podaj ścieżkę do pliku zawierającego źródło danych XML. Może to być ścieżka względna do lokalnego pliku w serwisie (np. plikidanych/dane.xml) lub bezwzględny adres URL do strony w Internecie (z wykorzystaniem protokołu HTTP lub HTTPS). Jeśli chcesz przejść do lokalnego pliku i zaznaczyć go, kliknij przycisk Przeglądaj.

     Program Dreamweaver zaprezentuje źródło danych XML w oknie Elementy rzędu, wyświetlając drzewo XML złożone z elementów danych, które można wybrać. Elementy powtarzające się są oznaczone plusem (+), a elementy potomne — wcięciem.

     Można także skorzystać z opcji Źródło danych na czas projektowania. Więcej informacji na ten temat zawiera sekcja Korzystanie z danych podawanych podczas projektowania.
   - Zaznacz element zawierający dane, które chcesz wyświetlić. Zazwyczaj jest to element powtarzalny, np. <menu_item>, z kilkoma elementami potomnymi, np. <item>, <link>, <description> itd.



Zaznaczanie elementu powtarzalnego związanego z zestawem danych XML.

Po wybraniu kontenera, program Dreamweaver wyświetli podgląd zestawu danych w oknie Podgląd danych. Pole tekstowe Ścieżka XPath zawiera wyrażenie, które określa położenie wybranego węzła w źródłowym pliku XML.

Uwaga: *XPath (XML Path Language - ang. język ścieżki XML) to składnia adresowania fragmentów dokumentu XML. Używana jest głównie jako język zapytania dla danych XML, tak jak język SQL jest używany do sprawdzania baz danych. Dodatkowe informacje na temat XPath znajdują się w specyfikacji do języka XPath, dostępnej na witrynie www.w3.org/TR/xpath.*

Jeśli po zakończeniu pracy na ekranie Określ źródło danych chcesz od razu utworzyć zestaw danych, kliknij przycisk Gotowe. Natomiast jeśli chcesz otworzyć ekran Ustaw opcje danych, kliknij przycisk Dalej. Po kliknięciu przycisku Gotowe, zestaw danych zostanie udostępniony w panelu Wiązania (Okno > Wiązania).

4. Wykonaj następujące czynności na ekranie Ustaw opcje danych:
   - (Opcjonalnie) Ustaw typy kolumn dla zestawu danych: zaznacz kolumnę i wybierz typ z wyskakującego menu Typ. Na przykład jeśli dana kolumna zestawu danych zawiera liczby, zaznacz ją i wybierz opcję **liczba** z wyskakującego menu Typ. Ustawienie typu ma znaczenie tylko wtedy, gdy chcesz umożliwić użytkownikom sortowanie danych według tej kolumny.

     Kolumnę w zestawie danych można zaznaczyć, klikając jej nagłówek, wybierając ją z wyskakującego menu Nazwa kolumny lub przechodząc do niej za pomocą strzałek w lewo i w prawo (w lewym górnym rogu ekranu).
   - (Opcjonalnie) Określ sposób sortowania danych: zaznacz kolumnę, według której chcesz sortować dane, wybierając ją z wyskakującego menu Sortuj kolumnę. Po zaznaczeniu kolumny możesz wybrać rosnący lub malejący porządek sortowania.
   - (Opcjonalnie) Zaznacz opcję Filtruj powielone wiersze, aby usunąć powielone wiersze danych z zestawu.
   - (Opcjonalnie) Zaznacz opcję Wyłącz buforowanie danych, jeśli chcesz mieć zawsze dostęp do najnowszych danych z zestawu. Jeśli chcesz włączyć automatyczne odświeżanie danych, zaznacz opcję Autoodświeżanie danych i podaj czas odświeżania w milisekundach.
   - Jeśli po zakończeniu pracy na ekranie Ustaw opcje danych chcesz od razu utworzyć zestaw danych, kliknij przycisk Gotowe. Natomiast jeśli chcesz otworzyć ekran Wybierz opcje wstawiania, kliknij przycisk Dalej. Po kliknięciu przycisku Gotowe, zestaw danych zostanie udostępniony w panelu Wiązania (Okno > Wiązania).
5. Wykonaj jedną z następujących czynności na ekranie Wybierz opcje wstawiania:
   - Wybierz układ dla nowego zestawu danych i ustaw odpowiednio opcje konfiguracji. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji Wybieranie układu dla zestawu danych.
   - Zaznacz opcję Nie wstawiaj kodu HTML. Zaznaczenie tej opcji powoduje, że program Dreamweaver utworzy zestaw danych, ale nie doda do strony żadnego kodu HTML. Zestaw danych będzie dostępny w panelu Wiązania (Okno > Wiązania). Można stamtąd ręcznie przeciągać fragmenty danych na stronę.
6. Kliknij przycisk Gotowe.

   Program Dreamweaver utworzy zestaw danych. Jeśli wybrana została opcja układu, to program wyświetli układ i elementy zastępcze danych na stronie. W widoku Kod można zobaczyć, że Dreamweaver dodał w nagłówku strony odwołania do plików xpath.js oraz SpryData.js. Są to ważne zasoby Spry, które obsługują stronę. Nie można usuwać tego kodu ze strony, ponieważ spowoduje to utratę funkcji zestawu danych. Podczas wysyłania strony na serwer należy wysłać również te pliki (jako pliki zależne).

Wybieranie układu dla zestawu danych

Ekran Wybierz opcje wstawiania umożliwia wybieranie różnych opcji wyświetlania wartości z zestawu danych na stronie. Dane można wyświetlać za pomocą dynamicznej tabeli Spry, układu Wzorzec/Szczegóły, układu stosu kontenerów (jedna kolumna) lub układu stosu kontenerów z obszarem wyróżnionym (dwie kolumny). Na ekranie Wybierz opcje wstawiania wyświetlone zostaną miniaturki, przedstawiające wygląd poszczególnych układów.

Układ Tabela dynamiczna

Zaznacz tę opcję, jeśli chcesz wyświetlić dane w dynamicznej tabeli Spry. Tabele Spry umożliwiają dynamiczne sortowanie kolumn i obsługują inne interaktywne zachowania.

Po zaznaczeniu tej opcji kliknij przycisk Konfiguruj, aby otworzyć okno dialogowe Wstaw tabelę i wykonaj następujące czynności:

1. W panelu Kolumny dostosuj kolumny tabeli, wykonując następujące czynności:
   - Wybierz nazwę kolumny i kliknij znak minus (-), aby usunąć daną kolumnę z tabeli. Jeśli chcesz dodać kolumny do tabeli, kliknij znak plus (+) i wybierz nazwę kolumny.
   - Jeśli chcesz przesunąć kolumnę, wybierz jej nazwę i kliknij strzałkę w górę lub w dół. Przesunięcie kolumny w górę przenosi ją w lewo w tabeli; przesunięcie kolumny w dół przenosi ją w prawo.
2. Aby można było sortować kolumnę, zaznacz ją w panelu Kolumny, a następnie zaznacz opcję Sortuj kolumnę po kliknięciu nagłówka. Domyślnie sortowanie jest włączone dla wszystkich kolumn.

   Jeśli chcesz wyłączyć możliwość sortowania kolumny, zaznacz jej nazwę w panelu Kolumny, a następnie odznacz opcję Sortuj kolumnę po kliknięciu nagłówka.
3. Jeżeli ze stroną skojarzone są style CSS, znajdujące się w dołączonym arkuszu stylów albo osadzone bezpośrednio w kodzie strony HTML, to możesz zastosować klasę CSS dla następujących opcji:

   Klasa rzędów nieparzystych Zmienia w tabeli dynamicznej wygląd rzędów o nieparzystych numerach zgodnie z wybranym stylem klasy.

   Klasa rzędów parzystych Zmienia w tabeli dynamicznej wygląd rzędów o parzystych numerach zgodnie z wybranym stylem klasy.

   Klasa Hover Zmienia wygląd rzędu tabeli wskazanego kursorem myszy zgodnie z wybranym stylem klasy.

   Klasa zaznaczenia Zmienia wygląd rzędu tabeli po jego kliknięciu zgodnie z wybranym stylem klasy.

Uwaga: *Bardzo ważne znaczenie ma kolejność klas definiujących wygląd elementów nieparzystych, parzystych, wskazanych myszą (Hover) i zaznaczonych. Reguły stylów należy definiować w dokładnie takim porządku, jak wskazano powyżej (nieparzyste, parzyste, wskazanie myszą, zaznaczenie). Jeśli reguła "hover" wystąpi w arkuszu stylów przed regułą zaznaczenia, to efekt klasy definiującej wygląd elementu wskazanego myszą nie będzie widoczny, dopóki użytkownik nie przesunie kursora myszy nad inny wiersz tabeli. Jeśli reguły definiujące wygląd elementów wskazanych myszą i zaznaczonych wystąpią w arkuszu stylów przed regułami elementów parzystych i nieparzystych, te ostatnie nie będą w ogóle działać. Właściwą kolejność reguł można ustawić, przeciągając je w panelu CSS. Można również edytować bezpośrednio kod CSS.*

4. Jeśli tworzona tabela ma być dynamiczną tabelą wzorcową Spry, to zaznacz opcję Uaktualnij regiony szczegółów po kliknięciu wiersza. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji Informacje o dynamicznych tabelach wzorcowych Spry i uaktualnianiu regionów szczegółów.
5. Kliknij przycisk OK, aby zamknąć okno dialogowe. Następnie kliknij przycisk Gotowe na ekranie Wybierz opcje wstawiania.

   Jeśli pracujesz w widoku Projekt, to na ekranie pojawi się tabela z wierszem nagłówków i wierszem odwołań do danych. Odwołania do danych są wyróżnione i otoczone klamrami ({}).

Układ Wzorzec/Szczegóły

Zaznacz tę opcję, jeśli chcesz wyświetlać dane w układzie typu wzorzec/szczegóły. W przypadku układów wzorzec/szczegóły, kliknięcie pozycji w regionie wzorcowym (po lewej stronie) powoduje uaktualnienie informacji w regionie szczegółów (po prawej stronie). Region wzorcowy zawiera na ogół długą listę nazw, np. wykaz dostępnych produktów. Gdy użytkownik kliknie nazwę produktu, w regionie szczegółów pojawią się bardziej szczegółowe informacje o wybranym produkcie.

Po zaznaczeniu tej opcji kliknij przycisk Konfiguruj, aby otworzyć okno dialogowe Wstaw układ wzorca/szczegółów, a następnie wykonaj następujące czynności:

1. Dostosuj zawartość regionu wzorcowego, wykonując następujące czynności w panelu Kolumny wzorcowe:
   - Wybierz nazwę kolumny i kliknij znak minus (-), aby usunąć daną kolumnę z regionu wzorcowego. Jeśli chcesz dodać kolumny do regionu wzorcowego , kliknij znak plus (+) i wybierz nazwę kolumny. Domyślnie program Dreamweaver zapełnia region wzorcowy danymi z pierwszej kolumny zestawu danych.
   - Jeśli chcesz przesunąć kolumnę, wybierz jej nazwę i kliknij strzałkę w górę lub w dół. Przesunięcie kolumny w górę lub w dół w panelu Kolumny wzorcowe określa porządek wyświetlania danych w regionie wzorcowym strony.
2. Powtórz powyższe czynności w panelu Kolumny szczegółów. Domyślnie program Dreamweaver zapełnia region szczegółów wszystkimi danymi, które nie znajdują się w regionie wzorcowym (czyli danymi ze wszystkich kolumn zestawu danych z wyjątkiem pierwszej).
3. (Opcjonalnie) Ustaw różne typy kontenera danych w regionie szczegółów. Aby to zrobić, zaznacz nazwę kolumny szczegółów. Z wyskakującego menu Typ kontenera wybierz typ, którego chcesz używać. Do wyboru są znaczniki DIV, P, SPAN i H1-H6.
4. Kliknij przycisk OK, aby zamknąć okno dialogowe. Następnie kliknij przycisk Gotowe na ekranie Wybierz opcje wstawiania.

   Jeśli pracujesz w widoku Projekt, to na ekranie pojawią się region wzorcowy i region szczegółowy, zapełnione wybranymi odwołaniami do danych. Odwołania do danych są wyróżnione i otoczone klamrami ({}).

Układ Stos kontenerów

Zaznacz tę opcję, jeśli chcesz wyświetlać dane na stronie w powtarzającej się strukturze kontenerów. Na przykład jeśli w zestawie danych są cztery kolumny, to każdy kontener może zawierać wszystkie cztery kolumny danych; struktura kontenera będzie się powtarzać dla każdego wiersza zestawu danych.

Po zaznaczeniu tej opcji kliknij przycisk Konfiguruj, aby otworzyć okno dialogowe Wstaw stos kontenerów i wykonaj następujące czynności:

1. Dostosuj zawartość stosu kontenerów, wykonując następujące czynności w panelu Kolumny:
   - Wybierz nazwę kolumny i kliknij znak minus (-), aby usunąć daną kolumnę ze stosu kontenerów. Jeśli chcesz dodać kolumny do kontenerów, kliknij znak plus (+) i wybierz nazwę kolumny. Domyślnie program Dreamweaver zapełnia stos kontenerów danymi z wszystkich kolumn zestawu danych.
   - Jeśli chcesz przesunąć kolumnę, wybierz jej nazwę i kliknij strzałkę w górę lub w dół. Przesunięcie kolumny w górę lub w dół w panelu Kolumny określa porządek wyświetlania danych w stosie kontenerów na stronie.
2. (Opcjonalnie) Ustaw różne typy kontenera danych dla stosu kontenerów. Aby to zrobić, zaznacz nazwę kolumny z zestawu danych. Z wyskakującego menu Typ kontenera wybierz typ, którego chcesz używać. Do wyboru są znaczniki DIV, P, SPAN i H1-H6.
3. Kliknij przycisk OK, aby zamknąć okno dialogowe. Następnie kliknij przycisk Gotowe na ekranie Wybierz opcje wstawiania.

   Jeśli pracujesz w widoku Projekt, to na ekranie pojawi się kontener zapełniony wybranymi odwołaniami do danych. Odwołania do danych są wyróżnione i otoczone klamrami ({}).

Stos kontenerów z układem obszaru wyróżnionego

Zaznacz tę opcję, jeśli chcesz wyświetlać dane na stronie w powtarzającej się strukturze kontenerów z wyróżnionym obszarem w każdym z nich. Obszar wyróżniony zawiera na ogół obrazek. Układ obszaru wyróżnionego przypomina układ Stos kontenerów. Różnica polega na tym, że w

układzie z wyróżnionym obszarem dane są podzielone na dwie osobne kolumny (umieszczone w tym samym kontenerze).

Po zaznaczeniu tej opcji kliknij przycisk Konfiguruj, aby otworzyć okno dialogowe Wstaw układ obszaru wyróżnionego. Wykonaj w nim następujące czynności:

1. Dostosuj zawartość stosu kontenerów, wykonując następujące czynności w panelu Wyróżnione kolumny:
   - Wybierz nazwę kolumny i kliknij znak minus (-), aby usunąć daną kolumnę z obszaru wyróżnionego. Jeśli chcesz dodać kolumny do obszaru wyróżnionego, kliknij znak plus (+) i wybierz nazwę kolumny. Według ustawień domyślnych, program Dreamweaver zapełnia obszar wyróżniony danymi z pierwszej kolumny zestawu danych.
   - Jeśli chcesz przesunąć kolumnę, wybierz jej nazwę i kliknij strzałkę w górę lub w dół. Przesunięcie kolumny w górę lub w dół w panelu Wyróżnione kolumny określa porządek wyświetlania danych w obszarze wyróżnionym strony.
2. (Opcjonalnie) Ustaw różne typy kontenera danych w obszarze wyróżnionym. Aby to zrobić, zaznacz nazwę kolumny z zestawu danych. Z wyskakującego menu Typ kontenera wybierz typ, którego chcesz używać. Do wyboru są znaczniki DIV, P, SPAN i H1-H6.
3. Powtórz powyższe czynności w panelu Stos kolumn. Domyślnie program Dreamweaver zapełnia stos kolumn wszystkimi danymi, które nie znajdują się w obszarze wyróżnionym (czyli danymi ze wszystkich kolumn zestawu danych z wyjątkiem pierwszej).
4. Kliknij przycisk OK, aby zamknąć okno dialogowe. Następnie kliknij przycisk Gotowe na ekranie Wybierz opcje wstawiania.

   Jeśli pracujesz w widoku Projekt, na ekranie pojawi się stos kontenerów obok obszaru wyróżnionego. Elementy te będą zapełnione wybranymi odwołaniami do danych. Odwołania do danych są wyróżnione i otoczone klamrami ({}).

Nie wstawiaj kodu HTML

Zaznacz tę opcję, jeśli chcesz utworzyć zestaw danych, ale nie chcesz, by program Dreamweaver wstawił układ HTML dla tego zestawu. Zestaw danych będzie dostępny w panelu Wiązania (Okno > Wiązania). Można stamtąd ręcznie przeciągać fragmenty danych na stronę.

Zawsze można wstawić jeden z dostępnych układów HTML, nawet jeżeli początkowo utworzono zestaw danych bez wstawiania układu. W celu wstawienia układu zaznacz nazwę zestawu danych w panelu Wiązania. Klikając, otwórz ekran Wybierz opcje wstawiania. Wybierz układ i kliknij przycisk Gotowe.
Uwaga: *Można również przeciągnąć nazwę zestawu danych z panelu Wiązania do punktu wstawiania na stronie. Otworzy się wtedy okno dialogowe Wybierz opcje wstawiania. Wybierz układ i kliknij przycisk Gotowe.*

Edytowanie zestawu danych

Raz utworzony zestaw danych Spry można w dowolnej chwili edytować.

❖ Przejdź do panelu Wiązania (Okno > Wiązania) i dwukrotnie kliknij nazwę zestawu danych. Wprowadź zmiany.

Uwaga: *Jeżeli podczas edycji zestawu danych wybierze się nowy układ na ekranie Wybierz opcje wstawiania, to program Dreamweaver nie zastąpi układu istniejącego już na stronie, tylko wstawi nowy.*

Korzystanie z danych podawanych podczas projektowania

Jeżeli pracujesz nad danymi, które nie zostały jeszcze do końca opracowane, wygodne może być skorzystanie z funkcji podawania danych podczas projektowania. Np. jeżeli programista serwera cały czas pracuje nad bazą danych, do której należy twój plik z danymi XML, to możesz użyć wersji testowej tego pliku, aby projektować stronę niezależnie od postępów prac nad bazą danych.

Jeżeli wykorzystywane jest źródło danych na czas projektowania, to Dreamweaver zapełni środowisko robocze tylko danymi z tego źródła. Odwołania do źródła danych zapisane w kodzie strony prowadzą natomiast do faktycznych źródeł danych.

1. Rozpocznij tworzenie zestawu danych Spry (instrukcje podano w poprzedniej procedurze).
2. Na ekranie Określ źródło danych kliknij odsyłacz Źródło danych na czas projektowania.
3. Kliknij przycisk Przeglądaj, aby odszukać źródło danych na czas projektowania i kliknij przycisk OK.

Informacje o selektorach danych Spry

Gdy tworzy się zestaw danych Spry za pomocą programu Dreamweaver, domyślnie włączane są wszystkie dane z wybranego kontenera. Wybór ten można uszczegółowić, korzystając z selektorów danych CSS. Selektory danych CSS pozwalają na wybranie tylko części danych z danego źródła, umożliwiają bowiem wskazywanie reguł CSS przypisanych do określonych fragmentów danych. Na przykład jeśli w oknie dialogowym Określ źródło danych poda się klasę **.produkt** w polu tekstowym Selektory wierszy, to program Dreamweaver utworzy zestaw danych zawierający tylko wiersze z przypisaną klasą .produkt.

Aby uaktywnić pola selektorów danych, należy wybrać opcję Zaawansowane zaznaczanie danych w oknie dialogowym Określ źródło danych. Jeśli po wprowadzeniu selektorów danych wyłączy się tę opcję, program Dreamweaver zapamięta wprowadzone wartości, ale nie będzie ich używać do filtrowania zestawu danych.

Informacje o dynamicznych tabelach wzorcowych Spry i uaktualnianiu regionów szczegółów

Jednym z najpopularniejszych zastosowań zestawów danych Spry jest tworzenie tabel HTML, które automatycznie uaktualniają inne dane na stronie w reakcji na działanie użytkownika. Na przykład jeśli użytkownik wybierze produkt z wykazu w tabeli, zestaw danych może natychmiast uaktualnić dane w innym miejscu strony, podając szczegółowe informacje o wybranym produkcie. Dzięki funkcjom Spry takie aktualizacje nie

wymagają odświeżania strony.

Te odrębne regiony strony nazywa się regionami wzorcowymi i regionami szczegółów. Na ogół jedna część strony (region wzorcowy) wyświetla listę pozycji podzielonych na kategorie (np. wykaz produktów), natomiast inna część strony (region szczegółów) wyświetla dodatkowe informacje o wybranym rekordzie.

Każdy zestaw danych zapamiętuje wartość wiersza bieżącego. Domyślnie jest to pierwszy wiersz danych w zestawie. Gdy użytkownik wybierze inny element w regionie wzorcowym (który może być, jak w powyższym przykładzie, wykazem produktów), Spry dokona zmiany wiersza bieżącego dla zestawu danych. Jako że region szczegółów jest uzależniony od regionu wzorcowego, wszystkie zmiany spowodowane działaniami użytkownika w regionie wzorcowym (np. wybranie innego produktu) powodują zmiany danych wyświetlanych w regionie szczegółów.

Program Dreamweaver automatycznie tworzy układ wzorzec/szczegóły, co gwarantuje poprawność powiązań między regionem wzorcowym i regionem szczegółów. Jeśli jednak chcesz samodzielnie utworzyć dynamiczną tabelę wzorcową, możesz ją przygotować bez tworzenia takich powiązań, a dopiero później powiązać z regionem szczegółów. Po zaznaczeniu opcji Uaktualnij regiony szczegółów po kliknięciu wiersza (w oknie dialogowym Wstaw tabelę), program Dreamweaver wstawia znacznik spry:setrow wewnątrz znacznika wiersza powtarzalnego tabeli dynamicznej. Jest to atrybut przygotowujący tabelę do roli tabeli wzorcowej, która może zmieniać bieżący wiersz zestawu danych na podstawie działań wykonywanych przez użytkownika.

Więcej informacji na temat ręcznego tworzenia regionów wzorcowych i regionów szczegółów można znaleźć w sekcji podręcznik Spry Developer Guide, dostępny pod adresem www.adobe.com/go/learn_dw_sdg_masterdetail_pl.

Tworzenie regionu Spry

Do góry

Infrastruktura Spry wykorzystuje dwa rodzaje regionów: jeden to Region Spry, który otacza obiekty danych, np. tabele i powtarzalne listy. Drugi to Region szczegółów Spry, którego używa się w połączeniu z obiektem wzorcowej tabeli, aby umożliwić dynamiczne uaktualnianie danych na stronie programu Dreamweaver.

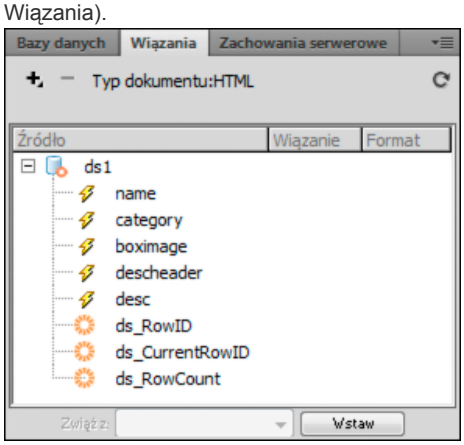
Wszystkie obiekty danych Spry muszą znajdować się wewnątrz regionu Spry. (Jeśli spróbujesz dodać obiekt danych Spry, zanim utworzysz na stronie region Spry, Dreamweaver wyświetli monit o dodanie takiego regionu). Regiony Spry są domyślnie kontenerami języka HTML. Możesz je dodać zanim wstawisz tabelę albo ustawić automatyczne wstawianie regionów podczas wstawiania tabeli lub listy powtarzalnej. Możesz także otaczać regionami Spry istniejące tabele lub listy powtarzalne.

Dodając region szczegółów, na ogół najpierw wstawia się obiekt tabeli wzorcowej, a potem wybiera opcję Uaktualnij region szczegółów (zob. Układ Tabela dynamiczna). Jedyna wartość odróżniająca i wyróżniająca region szczegółów to opcja Typ w oknie dialogowym Wstaw region Spry.

1. Wybierz polecenie Wstaw > Spry > Region Spry.
   Możesz także kliknąć przycisk Region Spry w kategorii Spry w panelu Wstaw.
2. Wybierz opcję lub , która określa znacznik używany jako kontener obiektu. Domyślnym kontenerem jest znacznik .
3. Wybierz jedną z następujących opcji:
   - Aby utworzyć region Spry, wybierz Region (domyślnie) jako typ wstawianego regionu.
   - Aby utworzyć region szczegółowy Spry, wybierz opcję Region szczegółów. Regionu szczegółów używa się tylko po to, by związać dynamiczne dane uaktualniane wskutek zmiany danych w innym regionie Spry.

   Ważne: *Region szczegółów należy wstawić w innym znaczniku niż region tabeli wzorcowej. Przydatne może być użycie widoku Kod, aby precyzyjnie umieścić punkt wstawiania.*
4. Wybierz zestaw danych Spry z menu.
5. Jeżeli chcesz utworzyć lub zmienić region zdefiniowany dla obiektu, wybierz ten obiekt i użyj jednej z poniższych opcji:
   Otocz zaznaczenie Umieszcza nowy region wokół wybranego obiektu.

   Zastąp zaznaczenie Zastępuje istniejący region obiektu.
6. Gdy klikniesz OK, Dreamweaver umieści na stronie element zastępczy regionu z tekstem "Tu znajdzie się zawartość regionu Spry". Tekst zastępczy możesz zastąpić obiektem danych Spry, np. tabelą albo listą powtarzalną, albo dynamicznymi danymi z panelu Wiązania (Okno > Wiązania).



W panelu Wiązania są widoczne dostępne dane z zestawu danych.

Uwaga: *W panelu Wiązania znajduje się również kilka wbudowanych elementów Spry, np. ds_RowID, ds_CurrentRowID oraz ds_RowCount. Określając sposób uaktualniania szczegółowych regionów dynamicznych, moduł Spry używa tych elementów do definiowania wiersza, w którym kliknął użytkownik.*

7. Aby zastąpić tekst zastępczy obiektem danych Spry (np. tabelą Spry), kliknij odpowiedni przycisk obiektu danych Spry w kategorii Spry w panelu Wstaw.
8. Aby zastąpić tekst zastępczy dynamicznymi danymi, użyj jednej z następujących metod:
   - Przeciągnij przynajmniej jeden element z panelu Wiązania na zaznaczony tekst.
   - Przejdź do widoku Kod i wpisz bezpośrednio kod przynajmniej jednego elementu. Użyj następującego formatu {nazwa-zestdanych::nazwa-elementu}, np. {ds1::kategoria}. lub {dsProdukty::opis}. Jeżeli używasz tylko jednego zestawu danych dla całego pliku albo używasz elementów danych z tego samego zestawu, który zdefiniowano dla regionu, to możesz pominąć nazwę zestawu danych i wpisać tylko {kategoria} lub {opis}.

   Niezależnie od wybranej metody definiowania zawartości w regionie, do kodu HTML dodane zostaną następujące wiersze:

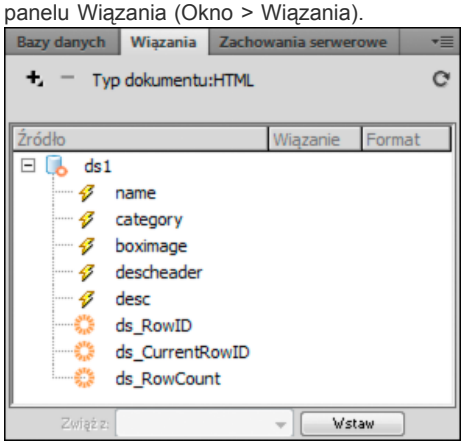
```
<div spry:region="ds1">{name}{category}</div>
<div spry:region="ds2">{ds1::name}{ds1::descheader}</div>
```

Do góry

Tworzenie powtarzalnego regionu Spry

Dane można wyświetlać za pomocą regionów powtarzalnych. Region powtarzalny to prosta struktura danych, którą można sformatować w dowolny sposób potrzebny do prezentacji danych. Regionu powtarzalnego można użyć, na przykład, do wyświetlania zestawu miniatur fotografii; fotografie mogłyby być wyświetlane jedna po drugiej, w ramach układu strony określonego przez element div AP.

1. Wybierz polecenie Wstaw > Spry > Powtarzanie Spry.
   Możesz także kliknąć przycisk Powtarzalny Spry w kategorii Spry w panelu Wstaw.
2. Wybierz kontener obiektu: znacznik lub . Domyślnym kontenerem jest znacznik .
3. Wybierz opcję Powtarzanie (domyślną) lub Powtarzanie elementów potomnych.
   Użycie opcji Powtarzanie elementów potomnych daje większą elastyczność: walidacja danych przeprowadzana jest dla każdego wiersza listy na poziomie elementów potomnych. Np. w przypadku listy <ul>, dane są weryfikowane na poziomie elementu <li>. Jeżeli wybierzesz opcję Powtarzanie, dane będą weryfikowane na poziomie elementu <ul>. Opcja Powtarzanie elementów potomnych może być szczególnie przydatna, jeżeli wykorzystujesz w kodzie wyrażenia warunkowe.
4. Wybierz zestaw danych Spry z menu.
5. Jeżeli masz już zaznaczony tekst lub elementy, to możesz je otoczyć lub zastąpić.
6. kliknij przycisk OK, aby wyświetlić region powtarzalny na stronie.
   Uwaga: *Wszystkie obiekty danych Spry muszą znajdować się wewnątrz regionów. Zanim wstawisz region powtarzalny, sprawdź, czy na stronie jest już region Spry.*
7. Gdy klikniesz przycisk OK, program Dreamweaver umieści na stronie element zastępczy regionu z tekstem „Tu znajdzie się zawartość regionu Spry”. Tekst zastępczy możesz zastąpić obiektem danych Spry, np. tabelą albo listą powtarzalną, albo dynamicznymi danymi z panelu Wiązania (Okno > Wiązania).



W panelu Wiązania są widoczne dostępne dane z zestawu danych.

Uwaga: *W panelu Wiązania znajduje się również kilka wbudowanych elementów Spry, np. ds_RowID, ds_CurrentRowID oraz ds_RowCount. Określając sposób uaktualniania szczegółowych regionów dynamicznych, moduł Spry używa tych elementów do definiowania wiersza, w którym kliknął użytkownik.*

8. Aby zastąpić tekst zastępczy obiektem danych Spry, kliknij odpowiedni przycisk obiektu danych Spry w panelu Wstaw.
9. Aby zastąpić tekst zastępczy dynamicznymi danymi, użyj jednej z następujących metod:
   - Przeciągnij przynajmniej jeden element z panelu Wiązania na zaznaczony tekst.

- Przejdź do widoku Kod i wpisz bezpośrednio kod przynajmniej jednego elementu. Użyj następującego formatu {nazwa-zestdanych::nazwa-elementu}, np. {ds1::kategoria}. lub {dsProdukty::opis}. Jeżeli używasz tylko jednego zestawu danych dla całego pliku albo używasz elementów danych z tego samego zestawu, który zdefiniowano dla regionu, to możesz pominąć nazwę zestawu danych i wpisać tylko {kategoria} lub {opis}.

Niezależnie od wybranej metody definiowania zawartości w regionie, do kodu HTML dodane zostaną następujące wiersze:

```
<div spry:region="ds1">{name}{category}</div>
<div spry:region="ds2">{ds1::name}{ds1::descheader}</div>
```

Do góry

Tworzenie powtarzalnej listy Spry

Za pomocą powtarzalnych list można wyświetlać dane w postaci list uporządkowanych, nieuporządkowanych (numerowanych), listy definicji albo listy rozwijanej.

1. Wybierz polecenie Wstaw > Spry > Powtarzana lista Spry.
   Możesz także kliknąć przycisk Powtarzana lista Spry w kategorii Spry w panelu Wstaw.
2. Wybierz znacznik kontenera, którego chcesz użyć: UL, OL, DL lub SELECT. Pozostałe opcje zależą od wybranego kontenera. Jeżeli wybierzesz znacznik SELECT, musisz zdefiniować następujące pola:
   - Kolumna wyświetlana: To właśnie widzi użytkownik na stronie w przeglądarce.
   - Kolumna wartości: To jest wartość wysyłana w rzeczywistości na serwer przetwarzający dane w tle.

   Można, na przykład, utworzyć listę miast i wyświetlać dla potrzeb użytkowników wartości Warszawa i Kraków, a na serwer wysyłać wartości Wa lub Kr. Za pomocą znacznika SELECT można również zbudować narzędzie do nawigacji, wyświetlając na liście nazwy produktów, np. "Adobe Dreamweaver" i "Adobe Acrobat", ale do serwera wysyłać adresy URL, np. "support/products/dreamweaver.html" i "support/products/acrobat.html".
3. Wybierz zestaw danych Spry z menu.
4. Wybierz kolumny, które chcesz wyświetlać.
5. kliknij przycisk OK, aby wyświetlić listę powtarzalną na stronie. W widoku kodu można zobaczyć, że do pliku wstawione zostały znaczniki HTML: <ul>, <ol>, <dl> lub FORM.

Uwaga: *Jeżeli próbujesz wstawić listę powtarzalną, ale nie ma jeszcze regionu, to Dreamweaver poprosi o dodanie regionu przed wstawieniem tabeli. Wszystkie obiekty danych Spry muszą znajdować się w regionach.*

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Zmienianie zawartości strony opartej na szablonie

Edytowanie treści w dokumentach opartych na szablonie
Modyfikowanie właściwości szablonu
Dodawanie, usuwanie lub zmienianie porządku wpisu powtarzalnego regionu

Edytowanie treści w dokumentach opartych na szablonie

Do góry

Szablony programu Dreamweaver określają, które regiony dokumentów opartych na szablonie są zablokowane (nie edytowalne), a, które są edytowalne.

Na stronach opartych na szablonach, użytkownicy szablonów mogą zmieniać treść tylko w regionach edytowalnych. Możesz łatwo zidentyfikować i wybrać edytowalne regiony do zmiany treści. Użytkownicy szablonów nie mogą zmieniać treści w zablokowanych regionach..

Uwaga: *Jeżeli próbujesz edytować obszar zablokowany w dokumencie opartym na szablonie w momencie kiedy podświetlanie jest wyłączone, wskaźnik myszy zmienia się pokazując, że nie możesz kliknąć w region zablokowany.*

Użytkownicy szablonów mogą także zmieniać właściwości i wpisy regionów powtarzalnych w dokumentach opartych na szablonach.

Modyfikowanie właściwości szablonu

Do góry

Kiedy autorzy szablonów tworzą parametry w szablonie, dokumenty oparte na szablonie automatycznie dziedziczą parametry i początkowe wartości. Użytkownicy szablonów mogą zmieniać edytowalne atrybuty znaczników oraz inne parametry szablonów (takie jak opcjonalne ustawienia regionów).

Zmienianie edytowalnego atrybutu znacznika

1. Otwórz dokument oparty na szablonie.
2. Wybierz Modyfikuj > Właściwości szablonu.

   Otwiera się okno dialogowe Właściwości szablonu, w, którym pokazuje się lista dostępnych właściwości. Okno dialogowe pokazuje opcjonalne regiony oraz edytowalne atrybuty znacznika.
3. Na liście Nazwa wybierz właściwość.

   Dolny obszar okna dialogowego pokazuje na bieżąco etykietę wybranej właściwości oraz przypisaną jej wartość.
4. W polu znajdującym się po prawej od etykiety właściwości, zmień wartość właściwości w dokumencie.
   Uwaga: *Nazwa pola oraz uaktualniane wartości są zdefiniowane w szablonie. Atrybuty, które nie pojawiają się na liście Nazwa, nie mogą być edytowane w dokumencie opartym na szablonie.*
5. Wybierz opcję Zezwalaj szablonom zagnieżdżonym na sterowanie jeżeli chcesz przekazać edytowalną właściwość do dokumentów opartych na zagnieżdżonym szablonie.

Modyfikowanie parametrów opcjonalnych regionów szablonów

1. Otwórz dokument oparty na szablonie.
2. Wybierz Modyfikuj > Właściwości szablonu.

   Otwiera się okno dialogowe Właściwości szablonu, w, którym pokazuje się lista dostępnych właściwości. Okno dialogowe pokazuje opcjonalne regiony oraz edytowalne atrybuty znacznika.
3. Na liście Nazwa wybierz właściwość.

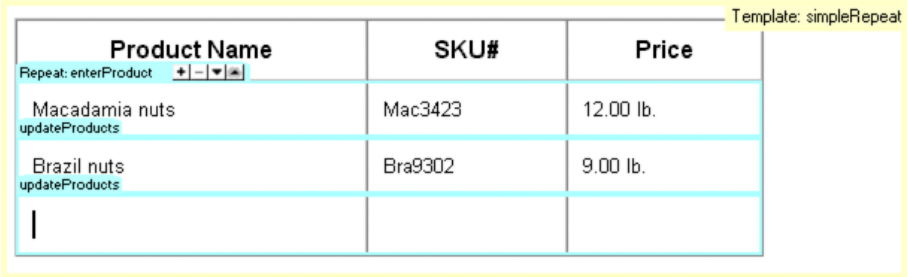
   Dolny obszar okna dialogowego pokazuje na bieżąco etykietę wybranej właściwości oraz przypisaną jej wartość.
4. Wybierz Pokaż, aby wyświetlić opcjonalny region w dokumencie lub odznacz Pokaż, aby ukryć opcjonalny region.
   Uwaga: *Nazwa pola oraz uaktualniane wartości są zdefiniowane w szablonie.*
5. Wybierz opcję Zezwalaj szablonom zagnieżdżonym na sterowanie jeżeli chcesz przekazać edytowalną właściwość do dokumentów opartych na zagnieżdżonym szablonie.

Dodawanie, usuwanie lub zmienianie porządku wpisu powtarzalnego regionu

Do góry

Użyj powtarzalnych regionów, aby dodawać, usuwać lub zmieniać porządek wpisów w dokumentach opartych na szablonie. Kiedy dodajesz wpis powtarzalnego regionu, dodawana jest cała jego kopia. Aby zaktualizować treść w powtarzalnych regionach, oryginalny szablon musi zawierać

edytowalny region w powtarzalnym regionie.



Dodawanie, usuwanie lub zmienianie porządku powtarzalnego regionu

1. Otwórz dokument oparty na szablonie.
2. Umieść punkt wstawiania w powtarzalnym regionie, aby go zaznaczyć.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij przycisk Plus (+), aby dodać wpis powtarzalnego regionu poniżej aktualnie wybranego wpisu.
   - Kliknij przycisk Minus (–) , aby usunąć wybrany wpis regionu powtarzalnego.
   - Kliknij przycisk Strzałka w dół, aby przesunąć wybrany wpis jedną pozycję w dół.
   - Kliknij przycisk Strzałka w górę, aby przesunąć wybrany wpis jedną pozycję w górę.

     Uwaga: *Alternatywnie, możesz wybrać Modyfikuj > Szablon, a następnie wybrać jedną ze znajdujących się na dole menu tekstowego opcji wpisu powtarzalnego. Możesz użyć tego menu do wstawienia nowego powtarzalnego wpisu lub przesunięcia pozycji wybranego wpisu.*

Wycinanie, kopiowanie i wklejanie wpisów

1. Otwórz dokument oparty na szablonie.
2. Umieść punkt wstawiania w powtarzalnym regionie, aby go zaznaczyć.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby wyciąć powtarzalny wpis, wybierz Edycja > Powtarzalne wpisy > Wytnij powtarzalny wpis.
   - Aby skopiować powtarzalny wpis, wybierz Edycja > Powtarzalne wpisy > Kopiuj powtarzalny wpis.
   - Aby usunąć powtarzalny wpis, wybierz Edycja > Powtarzalne wpisy > Usuń powtarzalny wpis.
   - Aby wkleić powtarzalny wpis, wybierz Edycja > Wklej.

     Uwaga: *Wklejanie wstawia nowy wpis, nie powoduje zamiany istniejącego wpisu.*

Więcej tematów Pomocy

Tworzenie strony opartej na istniejącej stronie

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Importowanie dokumentów Microsoft Office (tylko Windows)

Na nową lub istniejącą stronę WWW możesz wstawić całą zawartość dokumentu programu Microsoft Word lub Excel. Gdy importujesz dokument z Worda lub Excela, Dreamweaver odbiera przekonwertowany plik HTML i wstawia go na twoją stronę WWW. Rozmiar pliku po odebraniu przez program Dreamweaver przekonwertowanego dokumentu HTML nie może przekraczać 300K.

Zamiast importować całą zawartość pliku, możesz również wkleić fragmenty dokumentu Worda, zachowując ich formatowanie.

Uwaga: *Jeżeli używasz pakietu Microsoft Office 97, to nie możesz importować zawartości dokumentów Worda ani Excela. Zamiast tego musisz wstawić łącze do takiego dokumentu.*

1. Otwórz stronę WWW, na którą chcesz wstawić dokument Worda lub Excela.
2. Przejdź do widoku Projekt i wykonaj jedną z następujących czynności, aby wybrać plik:
   - Przeciągnij plik z jego bieżącego położenia na stronę, na której ma się pojawić jego zawartość.
   - Wybierz polecenie Plik > Importuj > Dokument Worda albo polecenie Plik > Importuj > Dokument Excela.
3. W oknie dialogowym Wstaw dokument przejdź do pliku, który chcesz dodać, wybierz stosowne opcje formatowania z wysuwanego menu Format na dole okna, a następnie kliknij Otwórz.
   Tylko tekst Wstawia niesformatowany tekst. Jeżeli oryginalny tekst był formatowany, to wszystkie atrybuty formatowania zostaną usunięte.

   Tekst i struktura Wstawia tekst, zachowując strukturę, ale bez podstawowych atrybutów formatowania. Możesz np. wkleić tekst, zachowując strukturę akapitów, list i tabel, ale nie zachowując atrybutów pogrubienia, kursywy i innego formatowania.

   Tekst i struktura plus podstawowe formatowanie Umożliwia wstawienie zarówno struktury, jak i tekstu z prostym formatowaniem HTML-owym, (np. tekstu z akapitami i tabelami oraz z formatowaniem znacznikami b, i, u, strong, em, hr, abbr lub acronym).

   Tekst i struktura plus pełne formatowanie Umożliwia wstawienie tekstu, który zachowuje pełną strukturę, formatowanie HTML i style CSS.

   Usuń odstępy między akapitami z Worda Jeżeli używasz opcji 'Tekst i struktura' lub 'Podstawowe formatowanie', to za pomocą tej opcji możesz wyeliminować nadmierne odstępy między akapitami, widoczne po wklejeniu tekstu.

   Zawartość dokumentu Worda lub Excela pojawi się na twojej stronie WWW.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Importowanie danych tabelarycznych

Dane tabelaryczne możesz zaimportować do dokumentu, zapisując najpierw plik (np. plik Microsoft Excel lub plik bazy danych) w formacie rozdzielanego pliku tekstowego.

Do programu Dreamweaver można importować dane tabelaryczne i formatować je, a także importować tekst z dokumentów HTML programu Microsoft Word.

Możesz również dodawać tekst z dokumentów programu Microsoft Excel do dokumentu programu Dreamweaver, importując zawartość pliku Excela na stronę WWW.

1. Wybierz polecenie Plik > Importuj dane tabelaryczne, albo polecenie Wstaw > Obiekty tabelowe > Importuj dane tabelaryczne.
2. Odszukaj plik lub wpisz jego nazwę w pole tekstowe.
3. Wybierz ogranicznik użyty przy zapisywaniu pliku w formacie rozdzielanego tekstu. Dostępne opcje to tabulator, przecinek, średnik, dwukropek albo inny.

   Jeżeli wybierzesz opcję Inny, to obok opcji pojawi się puste pole. Wpisz tam znak użyty jako ogranicznik.
4. Za pomocą pozostałych opcji możesz sformatować lub zdefiniować tabelę, do której zostaną zaimportowane dane. Potem kliknij przycisk OK.

Więcej tematów Pomocy

Otwieranie i edytowanie istniejących dokumentów

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Importowanie własnych znaczników do programu Dreamweaver

Informacje o importowaniu własnych znaczników do programu Dreamweaver
Importowanie znaczników z plików XML
Importowanie własnych znaczników ASP.NET
Importowanie znaczników JSP z pliku lub serwera (web.xml).
Importowanie znaczników JRun

Informacje o importowaniu własnych znaczników do programu Dreamweaver

Do góry

Możesz importować własne znaczniki do programu Dreamweaver tak, aby były one integralną częścią środowiska projektowego. Na przykład kiedy zaczynasz pisać zaimportowany znacznik w widoku Kod, pojawia się menu Wskazówki do kodu, wyświetlając atrybuty znaczników oraz pozwalając ci wybrać jeden z nich.

Importowanie znaczników z plików XML

Do góry

Możesz zaimportować znaczniki z pliku XML Document Type Definition (DTD) lub ze schematu.

1. Otwórz edytor Biblioteki znaczników (Edycja > Biblioteka znaczników).
2. Kliknij przycisk Plus(+) i wybierz DTD Schema > Import XML DTD lub Plik Schema.
3. Wpisz nazwę lub adres URL pliku DTD lub schematu.
4. Wprowadź prefiks, który będzie używany ze znacznikami.
   Uwaga: *Prefiks jest używany do identyfikacji znacznika w kodzie, że pochodzi z konkretnej biblioteki. Niektóre biblioteki znaczników nie używają prefiksów.*
5. Kliknij przycisk OK.

Importowanie własnych znaczników ASP.NET

Do góry

Możesz zaimportować własne znaczniki ASP.NET do programu Dreamweaver.

Przed rozpoczęciem upewnij się, że niestandardowy znacznik został zainstalowany na serwerze testowym zdefiniowanym w oknie dialogowym Definicja serwisu (zobacz Konfigurowanie serwera testowego). Skompilowane znaczniki (pliki DLL) muszą być umieszczone w folderze /bin katalogu głównego. Nieskompilowane znaczniki (pliki ASCX) mogą znajdować się w dowolnym wirtualnym katalogu lub podkatalogu na serwerze. Aby uzyskać więcej informacji zobacz dokumentację Microsoft ASP.NET.

1. Otwieranie strony ASP.NET w programie Dreamweaver.
2. Otwórz edytor Biblioteki znaczników (Edycja > Biblioteka znaczników).
3. Kliknij przycisk Plus (+), wybierz jedną z następujących opcji, a następnie kliknij OK:
   - Aby zaimportować wszystkie własne znaczniki z serwera aplikacyjnego, wybierz polecenie ASP.NET > Importuj wszystkie niestandardowe znaczniki ASP.NET.
   - Aby zaimportować niektóre własne znaczniki z serwera aplikacyjnego, wybierz polecenie ASP.NET > Importuj niektóre niestandardowe znaczniki ASP.NET. Kliknij z wciśniętym klawiszem Control (Windows) lub Command (Macintosh) znaczniki z listy.

Importowanie znaczników JSP z pliku lub serwera (web.xml).

Do góry

Importowanie biblioteki znaczników do programu Dreamweaver z różnych typów plików lub serwera JSP.

1. Otwórz stronę JSP w programie Dreamweaver.
2. Otwórz edytor Biblioteki znaczników (Edycja > Biblioteka znaczników).
3. Kliknij przycisk Plus (+), a następnie wybierz JSP > Importuj z pliku (*.tld, *.jar, *.zip) lub JSP > Importuj z serwera (web.xml.)
4. Kliknij przycisk Przeglądaj lub wprowadź nazwę pliku, który zawiera bibliotekę znaczników.
5. Wprowadź URI, który identyfikuje bibliotekę znaczników

   URI (Uniform Resource Identifier) często jest adresem URL organizacji, która utrzymuje bibliotekę znaczników. Ten adres URL nie jest używany do oglądania serwisu internetowego tej organizacji; jest używany wyłącznie do identyfikowania biblioteki znaczników.
6. (Opcjonalnie) Wprowadź prefiks, który będzie używany ze znacznikami. Prefiks jest używany do identyfikacji znacznika w kodzie, że

pochodzi z konkretnej biblioteki.

7. Kliknij przycisk OK.

Importowanie znaczników JRun

Do góry

Jeżeli używasz programu Adobe® JRun™, możesz importować znaczniki JRun do programu Dreamweaver.

1. Otwórz stronę JSP w programie Dreamweaver.
2. Otwórz edytor Biblioteki znaczników (Edycja > Biblioteka znaczników).
3. Kliknij przycisk Plus (+) i wybierz JSP > Importuj znaczniki serwerowe JRun z foldera.
4. Wprowadź nazwę foldera, który zawiera znaczniki JRun.
5. Wprowadź URI, który identyfikuje bibliotekę znaczników

   URI (Uniform Resource Identifier) często jest adresem URL organizacji, która utrzymuje bibliotekę znaczników. Ten adres URL nie jest używany do oglądania serwisu internetowego tej organizacji; jest używany wyłącznie do identyfikowania biblioteki znaczników.

6. (Opcjonalnie) Wprowadź prefiks, który będzie używany ze znacznikami. Prefiks jest używany do identyfikacji znacznika w kodzie, że pochodzi z konkretnej biblioteki.
7. Kliknij przycisk OK.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Wstawianie dat

Dreamweaver udostępnia przydatny obiekt Data, który wstawia bieżącą datę w wybranym przez ciebie formacie (z godziną lub bez). Zawiera także opcję uaktualniania tej daty przy każdym zapisaniu pliku.

Uwaga: *Daty i godziny wyświetlane w oknie dialogowym Wstaw datę nie odpowiadają dacie bieżącej ani dacie i godzinie widocznej dla użytkownika wyświetlającego twój serwis. Są to tylko przykłady sposobu wyświetlania takich informacji.*

1. Umieść punkt wstawiania w tym miejscu w oknie dokumentu, gdzie chcesz wstawić datę.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz polecenie Wstaw > Data.
   - W kategorii Wspólne panelu Wstaw kliknij przycisk Data.
3. Pojawi się okno dialogowe. Wybierz format nazwy tygodnia, format daty i format godziny.
4. Jeżeli chcesz, aby wstawiona data była uaktualniana przy każdym zapisywaniu dokumentu, zaznacz opcję Uaktualnij automatycznie przy zapisie. Jeśli chcesz, aby data po wstawieniu stała się zwykłym tekstem i nigdy nie była automatycznie uaktualniana, wyłącz tę opcję.
5. Kliknij przycisk OK, aby wstawić datę.
   Jeżeli opcja 'Uaktualnij automatycznie przy zapisie' była włączona, to możesz edytować format daty już po wstawieniu jej do dokumentu - kliknij sformatowany tekst i wybierz opcję Edytuj format daty z Inspektora właściwości.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Wstawianie plików SWF

Informacje o plikach typu FLA, SWF i FLV
Wstawianie i przeglądanie plików SWF
Wstawianie dokumentów FlashPaper

Informacje o plikach typu FLA, SWF i FLV

Do góry

Zanim zacznie się używać programu Dreamweaver do wstawiania zawartości przygotowanej w programie Adobe Flash, należy zapoznać się z właściwościami następujących typów plików:

Plik FLA (.fla) Plik źródłowy projektu, tworzony w programie Flash. Pliki tego typu można otwierać tylko w programie Flash (a nie w programie Dreamweaver ani w przeglądarkach). Plik FLA można otworzyć w programie Flash, a następnie wyeksportować do formatu SWF lub SWT. Dzięki temu plik będzie można wyświetlać w przeglądarkach.

Plik SWF (.swf) Skompilowana wersja pliku FLA (.fla), zoptymalizowana do wyświetlania w sieci WWW. Takie pliki można odtwarzać w przeglądarkach i oglądać w programie Dreamweaver. Nie można ich jednak edytować w programie Flash.

Plik FLV (.flv) Plik wideo, który zawiera zakodowane dane audio i wideo, odtwarzane za pomocą programu Flash® Player. Na przykład jeśli jest do dyspozycji plik wideo w formacie QuickTime lub Windows Media, plik taki można przekonwertować do formatu FLV za pomocą odpowiedniego dekodera (np. Flash® Video Encoder lub Sorensen Squeeze). Więcej informacji można znaleźć w serwisie Video Technology Center, pod adresem www.adobe.com/go/flv_devcenter_pl.

Wstawianie i przeglądanie plików SWF

Do góry

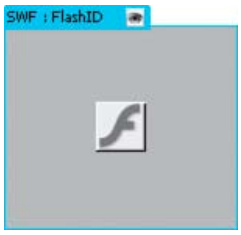
Pliki SWF, dodawane do stron WWW za pomocą programu Dreamweaver, można przeglądać w oknie dokumentu lub w przeglądarce. Za pomocą Inspektora właściwości można też określać właściwości plików SWF.

Samouczek przedstawiający dodawanie plików SWF do stron WWW znajduje się pod adresem www.adobe.com/go/vid0150_pl.

Wstawianie pliku SWF

1. Przejdź do widoku Projekt i umieść punkt wstawiania w tym miejscu w oknie dokumentu, gdzie chcesz wstawić zawartość, a następnie wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Uaktywnij panel Wstaw, przejdź do kategorii Wspólne, wybierz opcję Multimedia i kliknij ikonę SWF .
   - Wybierz polecenie Wstaw > Multimedia > SWF.
2. Pojawi się okno dialogowe. Wybierz w nim plik SWF (.swf).

   W oknie Dokument pojawi się element zastępczy pliku SWF.

   Element zastępczy ma niebieski kontur. Zakładka informuje o typie zasobu (plik SWF) i jego identyfikatorze. Na zakładce znajduje się też ikona oka. Ikona działa jak przełącznik między plikiem SWF i pobieranymi informacjami. Dzięki niej użytkownicy widzą, czy mają zainstalowaną poprawną wersję programu Flash Player.
3. Zapisz plik.

   Program Dreamweaver poinformuje, czy dwa, powiązane ze sobą pliki – expressInstall.swf i swfobject_modified.js – są zapisywane w folderze skryptów serwisu. Wysyłając plik SWF na serwer WWW, nie wolno zapomnieć o wysłaniu również tych dwóch plików. Bez tych plików przeglądarki nie są w stanie wyświetlać poprawnie zawartości pliku SWF.

   Uwaga: *Microsoft Internet Information Server (IIS) nie przetwarza zagnieżdżonych znaczników obiektu. Wstawiając pliki SWF lub FLV na strony ASP, program Dreamweaver stosuje zagnieżdżone znaczniki object/embed zamiast zagnieżdżonych znaczników object.*

Edycja informacji dotyczących pobierania danych z programu Flash Player

Wstawiając na stronie plik SWF, program Dreamweaver wstawia również specjalny kod do sprawdzania, czy użytkownicy korzystają z poprawnej wersji programu Flash Player. Jeśli wersja użytkownika jest niepoprawna, na stronie pojawia się zawartość alternatywna, w tym specjalny monit o pobranie najnowszej wersji programu. Zawartość tę można zmienić w dowolnej chwili.

Opisana procedura stosuje się również do plików FLV.
Uwaga: *Jeśli użytkownik nie ma wymaganej wersji, ale używa wersji Flash Player 6.0 r65 lub nowszej, to przeglądarka otwiera okno ekspresowej instalacji programu Flash Player. Jeśli użytkownik odmówi instalacji ekspresowej, na stronie pojawi się strona alternatywna.*

1. Przejdź do okna Dokument, włącz widok Projekt i zaznacz plik SWF lub FLV.
2. Kliknij ikonę oka na zakładce pliku SWF lub FLV.
   W celu wyświetlenia zawartości alternatywnej możesz nacisnąć klawisze Control +]. Aby powrócić do widoku SWF/FLV, naciskaj klawisze Control + [, dotąd aż zaznaczysz całą zawartość alternatywną. Następnie naciśnij ponownie klawisze Control + [.
3. Przeprowadź edycję zawartości w programie Dreamweaver.
   Uwaga: *Źródłem zawartości alternatywnej nie mogą być pliki SWF ani FLV.*
4. Kliknij ponownie ikonę oka, aby powrócić do widoku pliku SWF (lub FLV).

Przeglądanie plików SWF w oknie Dokument

1. Przejdź do okna Dokument i zaznacz zawartość, klikając element zastępczy pliku SWF.
2. W Inspektorze właściwości (Okno > Właściwości) kliknij przycisk Odtwarzaj. Aby zakończyć podgląd, kliknij Stop. Naciskając klawisz F12, możesz również wyświetlić podgląd pliku SWF w przeglądarce.
   Aby obejrzeć podgląd wszystkich plików SWF na stronie, naciśnij klawisze Control+Alt+Shift+P (Windows) lub Command+Option+Shift+P (Macintosh). Wszystkie pliki SWF będą przygotowane do odtwarzania.

Ustawianie właściwości pliku SWF

Do ustawiania właściwości plików SWF służy Inspektor właściwości. W taki sam sposób można określić właściwości filmów Shockwave.

❖ Zaznacz plik SWF lub film Shockwave i ustaw opcje za pomocą Inspektora właściwości (Okno > Właściwości). Aby wyświetlić wszystkie właściwości, kliknij strzałkę w prawym, dolnym narożniku Inspektora właściwości.

ID Pozwala określić niepowtarzalny identyfikator pliku SWF. Wpisz identyfikator w polu tekstowym bez etykiety. Pole to znajduje się w lewej części okna Inspektora właściwości. Podobnie jak w przypadku programu Dreamweaver CS4 jest wymagany niepowtarzalny identyfikator.

Sz. i Wys. Określają szerokość i wysokość filmu w pikselach.

Plik Pozwala określić ścieżkę do pliku SWF lub Shockwave. Kliknij ikonę folderu, aby odszukać plik, albo wpisz ścieżkę do tego pliku.

Src Pozwala określić ścieżkę do dokumentu źródłowego (plik FLA), o ile na komputerze zainstalowano programy Dreamweaver i Flash. Aby dokonać edycji pliku SWF, należy uaktualnić dokument źródłowy filmu.

Tło Określa kolor tła dla obszaru zajmowanego przez film. Ten kolor jest widoczny także wówczas, gdy film nie jest odtwarzany (gdy się wczytuje lub gdy odtwarzanie się zakończy).

Edycja Pozwala uruchomić program Flash w celu uaktualnienia pliku FLA (pliku powstającego w narzędziu do tworzenia zawartości Flash). Ta opcja jest niedostępna, jeżeli na komputerze nie zainstalowano oprogramowania Flash.

Klasa Powala zastosować do filmu klasę CSS.

Pętla Powoduje, że film jest odtwarzany w sposób ciągły. Jeśli opcja pętli nie jest zaznaczona, film jest odtwarzany tylko raz.

Auto-odtwarzanie Po załadowaniu strony plik będzie automatycznie odtwarzany.

Odst. pion. i Odst. poz. Pozwala określić ilość wolnego miejsca wokół filmu, to znaczy powyżej, poniżej i po obydwu bokach.

Jakość Steruje wygładzaniem podczas odtwarzania filmu. Ustawienia wyższe zapewniają lepszy wygląd filmu. Przy wysokich ustawieniach poprawne odtwarzanie wymaga jednak szybkiego procesora. Niskie ustawienie zwiększa szybkość kosztem wyglądu, natomiast wysokie ustawienie jakości faworyzuje jakość kosztem szybkości. Ustawienie Auto-niska zapewnia przede wszystkim dużą szybkość odtwarzania, ale w miarę możliwości poprawia też wygląd. Ustawienie Auto-wysoka pozwala wypośrodkować między jakością i szybkością, ale w razie potrzeby zwiększa szybkość kosztem jakości.

Skala Określa sposób dopasowania filmu do wymiarów wpisanych w pola szerokości i wysokości. Ustawienie Domyślnie wyświetla cały film.

Wyrównaj Określa sposób wyrównania filmu na stronie.

Atrybut Wmode Pozwala ustawić parametr Wmode pliku SWF, który zapobiega konfliktom między elementami DHTML, takimi jak widgety Spry. Domyślne ustawienie parametru, Nieprzezroczysty, powoduje, że elementy DHTML są wyświetlane w przeglądarce na wierzchu plików SWF. Jeśli plik SWF zawiera obiekty przezroczyste, a elementy DHTML mają być wyświetlane za nimi, należy zaznaczyć opcję Przezroczysty. Zaznaczenie opcji Okno powoduje, że parametr Wmode zostaje usunięty z kodu, wskutek czego plik SWF może być wyświetlany na wierzchu innych elementów DHTML.

Odtwarzaj Pozwala odtwarzać film w oknie dokumentu.

Parametry Otwiera okno dialogowe, w którym można wpisać dodatkowe parametry dla filmu. Film musi być zaprogramowany tak, aby przyjmował dodatkowe parametry.

Do góry

Wstawianie dokumentów FlashPaper

W programie Dreamweaver CS5 funkcja Wstaw FlashPaper nie jest już używana.

Więcej tematów Pomocy
Pliki SWF i warstwy DHTML

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Zarządzanie bibliotekami znaczników

Informacje o bibliotekach znaczników programu Dreamweaver
Otwieranie i zamykanie edytora Biblioteki znaczników
Dodawanie bibliotek, znaczników oraz atrybutów
Edycja bibliotek, znaczników oraz atrybutów
Usuwanie bibliotek, znaczników oraz atrybutów

Informacje o bibliotekach znaczników programu Dreamweaver

Do góry

Biblioteka znaczników w programie Dreamweaver jest to zestaw znaczników o określonym typie, wraz z informacją jak program Dreamweaver powinien je formatować. Biblioteki znaczników dostarczają informacji na temat znaczników, które program Dreamweaver używa do wskazówki do kodu, sprawdzania docelowej przeglądarki, Przybornika znaczników oraz innych mechanizmów wspierania pisania kodu. Za pomocą edytora Biblioteki znaczników możesz dodać i usuwać biblioteki znaczników, pojedyncze znaczniki, atrybuty oraz ich wartości, ustawiać własności dla biblioteki znaczników, włączając w to format (dla łatwej identyfikacji w kodzie) oraz edytować znaczniki oraz atrybuty.

Otwieranie i zamykanie edytora Biblioteki znaczników

Do góry

1. Wybierz polecenie Edycja > Biblioteki znaczników, aby otworzyć edytor Biblioteki znaczników.

   Pojawia się Okno dialogowe edytora Biblioteki znaczników. (Opcje tego okna dialogowego zmieniają się w zależności od wybranego znacznika).

2. Zamknij edytor Biblioteki znaczników w jeden z podanych sposobów:
   - Aby zapisać zmiany, kliknij przycisk OK.
   - Aby zamknąć edytor bez zapisywania zmian, kliknij przycisk Anuluj.

     Uwaga: *Po kliknięciu Anuluj wszystkie zmiany, które zrobiono w edytorze Biblioteki znaczników, zostaną utracone. Jeżeli usunięto znacznik lub bibliotekę znaczników, elementy te zostaną odtworzone.*

Dodawanie bibliotek, znaczników oraz atrybutów

Do góry

W programie Dreamweaver możesz użyć edytora Biblioteki znaczników do dodania bibliotek znaczników, znaczników oraz atrybutów do bibliotek znaczników.

Dodawanie biblioteki znaczników

1. W edytorze Biblioteki znaczników (Edycja > Biblioteka znaczników), kliknij przycisk Plus (+), a następnie wybierz Nowa biblioteka znaczników.
2. W polu Nazwa biblioteki wpisz nazwę (na przykład Znaczniki rozne), a następnie kliknij przycisk OK.

Dodawanie znaczników do biblioteki znaczników

1. W edytorze Biblioteki znaczników (Edycja > Biblioteka znaczników), kliknij przycisk Plus (+), a następnie wybierz Nowe znaczniki.
2. Wybierz Biblioteka znaczników z menu wyskakującego, a następnie wybierz bibliotekę znaczników.
3. Wpisz nazwę nowego znacznika. Aby dodać więcej niż jeden znacznik, oddziel nazwy znaczników za pomocą przecinka i odstępu (na przykład: cfgraph, cfgraphdata).
4. Jeżeli nowe znaczniki mają mieć odpowiadające im znaczniki zamykające (</...>), wybierz Istnieją pasujące znaczniki końcowe.
5. Kliknij przycisk OK.

Dodawanie atrybutów do znacznika

1. W edytorze Biblioteki znaczników (Edycja > Biblioteka znaczników), kliknij przycisk Plus (+), a następnie wybierz Nowe atrybuty.
2. Wybierz Biblioteka znaczników z menu wyskakującego, a następnie wybierz bibliotekę znaczników.
3. W menu wyskakującym Znacznik, wybierz konkretny znacznik.
4. Wpisz nazwę nowego atrybutu. Aby dodać więcej niż jeden znacznik, oddziel nazwy znaczników za pomocą przecinka i odstępu (na przykład: width, height).
5. Kliknij przycisk OK.

Edycja bibliotek, znaczników oraz atrybutów

Do góry

Użyj edytora Biblioteki znaczników do ustawiania właściwości biblioteki znaczników oraz edytowania znaczników, jak również ich atrybutów.

Ustawianie właściwości biblioteki znaczników

1. W edytorze Biblioteki znaczników (Edycja > Biblioteka znaczników) wybierz bibliotekę znaczników (nie pojedynczy znacznik) z listy Znaczniki.
   Uwaga: *Właściwości biblioteki znaczników pojawiają się tylko wtedy, gdy biblioteka znaczników jest wybrana. Biblioteki znaczników są reprezentowane przez foldery główne na liście Znaczniki; na przykład folder Znaczniki HTML reprezentuje bibliotekę znaczników, podczas gdy folder abbr znajdujący się w folderze Znaczniki HTML oznacza znacznik.*
2. Na liście Używany w zaznacz każdy typ dokumentu, który powinien używać biblioteki znaczników.

   Typy dokumentów, które zaznaczysz określają jakie typy dokumentów zawierają wskazówki do kodu dla danej biblioteki znaczników. Na przykład jeżeli opcja HTML nie jest zaznaczona dla danej biblioteki znaczników, wskazówki do kodu dla danej biblioteki znaczników nie pojawią się w plikach HTML.
3. (Opcjonalnie) Wprowadź prefiks dla znaczników polu Prefiks znacznika.
   Uwaga: *Prefiks jest używany do identyfikacji znacznika w kodzie, że pochodzi z konkretnej biblioteki. Niektóre biblioteki znaczników nie używają prefiksów.*
4. Kliknij przycisk OK.

Edycja znacznika w bibliotece znaczników

1. W edytorze Biblioteki znaczników (Edycja > Biblioteka znaczników) rozwiń listę Znaczniki i wybierz jeden znacznik.
2. Ustaw dowolne spośród poniższych opcji Format znacznika:
   Znaki łamania wiersza Określa gdzie program Dreamweaver wstawia podział wiersza dla znacznika.

   Spis treści Określa jak program Dreamweaver wstawia zawartość znacznika, co oznacza sposób w jaki wstawia podział wiersza, formatowanie oraz zasady wcinania kodu do treści.

   Wielkość liter Określa wielkość liter dla zadanego znacznika. Wybierz spośród Domyślne, Małe litery, Duże litery lub Mieszane litery. Jeżeli wybrano Mieszane litery, pojawi się okno dialogowe Nazwa znacznika - wielkie i małe litery. Wpisz znacznik z wielkością, którą program Dreamweaver powinien używać, kiedy go wstawia (na przykład getProperty), a następnie kliknij przycisk OK.

   Ustawianie wartości domyślnych Ustawia domyślne wartości wielkości liter dla wszystkich znaczników. W oknie dialogowym Domyślna wielkość liter znaczników, które się pojawia, wybierz <DUŻE LITERY> lub <małe litery>, a następnie kliknij przycisk OK.
   Może warto ustawić domyślną wielkość na małe litery, aby być zgodnym ze standardami XML oraz XHTML.

Edycja atrybutu znacznika

1. W edytorze Biblioteki znaczników (Edycja > Biblioteka znaczników) rozwiń listę Znaczniki, wybierz i rozwiń jeden znacznik, a następnie wybierz atrybut znacznika.
2. Z wyskakującego menu Wielkość liter atrybutu wybierz opcję Domyślne, Małe litery, Duże litery lub Mieszane litery.

   Jeżeli wybrano Mieszane litery, pojawi się okno dialogowe Nazwa znacznika - wielkie i małe litery. Wpisz atrybut z wielkością, którą program Dreamweaver powinien używać, kiedy go wstawia (na przykład onClick), a następnie kliknij przycisk OK.

   Kliknij łącze Ustaw domyślne, aby ustawić domyślną wielkość liter dla wszystkich nazw atrybutów.
3. Z menu wyskakującego Typ atrybutu wybierz typ atrybutu.

   Jeżeli wybrano Wyliczenie, wpisz wszystkie dopuszczalne wartości w polu dialogowym Wartości. Oddzielaj wartości za pomocą przecinków, a nie spacji. Na przykład wyliczeniowe wartości atrybutu showborder znacznika cfchart są wymieniona jako yes,no.

Usuwanie bibliotek, znaczników oraz atrybutów

Do góry

1. W edytorze Biblioteki znaczników (Edycja > Biblioteka znaczników) wybierz w polu Znaczniki bibliotekę znaczników, znacznik albo atrybut.
2. Kliknij przycisk Minus (-).
3. Kliknij przycisk OK, aby go trwale usunąć.

   Element zostanie usunięty z pola Znaczniki.
4. Kliknij przycisk OK, aby zamknąć edytor Biblioteki znaczników i zakończyć proces usuwania.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Modyfikowanie kombinacji czcionek

Modyfikowanie kombinacji czcionek
Dodawanie nowej kombinacji do listy czcionek

Za pomocą polecenia Edytuj listę czcionek można zmieniać kombinacje czcionek widoczne w Inspektorze właściwości i w podmenu Format > Czcionka.

Kombinacje czcionek decydują o tym, w jaki sposób przeglądarka wyświetla tekst na twojej stronie WWW. Przeglądarka użyje pierwszej czcionki z listy kombinacji, która będzie zainstalowana w systemie użytkownika. Jeżeli nie będzie zainstalowana żadna czcionka z kombinacji, to przeglądarka wyświetli tekst zgodnie z preferencjami użytkownika.

Modyfikowanie kombinacji czcionek

Do góry

1. Wybierz polecenie Format > Czcionka > Edytuj listę czcionek.
2. Wybierz kombinację czcionek z listy na górze okna dialogowego.

   Czcionki z wybranej kombinacji będą wyświetlane na liście Wybrane czcionki w dolnym lewym rogu tego okna dialogowego. Po prawej stronie znajduje się lista wszystkich dostępnych czcionek, zainstalowanych w twoim systemie.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby dodać lub usunąć czcionki z kombinacji, użyj przycisków strzałek (<< lub >>) między listą Wybrane czcionki a listą Dostępne czcionki.
   - Aby dodać lub usunąć kombinację czcionek, kliknij przycisk Plus (+) lub Minus (-) na górze okna dialogowego.
   - Aby dodać czcionkę niezainstalowaną w twoim systemie, wpisz nazwę tej czcionki w polu tekstowym pod listą Dostępne czcionki. Kliknij przycisk <<, aby dodać ją do kombinacji. Dodanie czcionki niezainstalowanej w systemie może być przydatne np. wtedy, gdy chcesz wybrać czcionkę dostępną tylko w systemie Windows, a pracujesz nad stronami na komputerze Macintosh.
   - Aby przenieść kombinację czcionek w górę lub w dół listy, użyj przycisków strzałek na górze okna dialogowego.

Dodawanie nowej kombinacji do listy czcionek

Do góry

1. Wybierz polecenie Format > Czcionka > Edytuj listę czcionek.
2. Wybierz czcionkę z listy Dostępne czcionki i kliknij przycisk <<, aby przenieść ją na listę Wybrane czcionki.
3. Powtórz krok 2 dla każdej kolejnej czcionki w kombinacji.

   Aby dodać czcionkę niezainstalowaną w twoim systemie, wpisz nazwę tej czcionki w polu tekstowym pod listą Dostępne czcionki. Kliknij przycisk <<, aby dodać ją do kombinacji. Dodanie czcionki niezainstalowanej w systemie może być przydatne np. wtedy, gdy chcesz wybrać czcionkę dostępną tylko w systemie Windows, a pracujesz nad stronami na komputerze Macintosh.
4. Gdy zakończysz wybieranie konkretnych czcionek, wybierz ogólną rodzinę czcionek z menu Dostępne czcionki i kliknij przycisk <<, aby dodać ją do listy Wybrane czcionki.

   Ogólne rodziny czcionek to Cursive (kursywa), Fantasy (fantazyjna), Monospace (o stałej szerokości), Sans-Serif (bezszeryfowa) oraz Serif (z szeryfami). Jeżeli żadna z czcionek na liście Wybrane czcionki nie będzie dostępna w systemie użytkownika, tekst zostanie wyświetlony domyślną czcionką, skojarzoną z tą ogólną rodziną czcionek. Np. domyślną czcionką o stałej szerokości jest w większości systemów czcionka Courier.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Ustawianie właściwości strony: kodowania i tytułu

Kategoria Właściwości tytułu i kodowania strony umożliwia definiowanie typu kodowania dokumentu, który zależy od języka używanego przy tworzeniu stron WWW. Pozwala także wybrać formułę normalizacji Unicode, która ma być stosowana dla tego typu kodowania.

1. Wybierz polecenie Modyfikuj > Właściwości strony albo kliknij przycisk Właściwości strony w Inspektorze właściwości tekstu.
2. Wybierz kategorię Tytuł/kodowanie i ustaw opcje.
   Tytuł Określa tytuł strony, który wyświetla się na pasku tytułu w oknie dokumentu oraz w oknach większości przeglądarek.

   Typ dokumentu (DTD) Określa definicję typu dokumentu. Np. aby zapewnić zgodność dokumentu HTML ze standardem XHTML, należy wybrać z wysuwanego menu opcję XHTML 1.0 Transitional albo XHTML 1.0 Strict.

   Kodowanie Określa, jakie kodowanie znaków zastosowano w dokumencie.

   Jeżeli wybierzesz kodowanie dokumentu w standardzie Unicode (UTF-8), kodowanie encji znakowych jest niepotrzebne, ponieważ UTF-8 umożliwia bezpieczne przedstawienie wszystkich znaków. Jeżeli wybierzesz inne kodowanie dokumentu, do wyświetlenia niektórych znaków konieczne może być kodowanie encji znakowych. Więcej informacji na temat encji znakowych można znaleźć na stronie www.w3.org/TR/REC-html40/sgml/entities.html.

   Przeładuj Konwertuje istniejący dokument albo otwiera go ponownie w nowym kodowaniu.

   Formuła normalizacji Unicode Opcja dostępna tylko po wybraniu kodowania dokumentu UTF-8. Istnieją cztery formuły normalizacji Unicode. Najważniejsza jest Formuła C, ponieważ jest to formuła najczęściej używana w modelu znakowym sieci WWW. Adobe udostępnia pozostałe trzy formuły normalizacji Unicode dla zapewnienia pełnego wyboru.

   W standardzie Unicode niektóre znaki są do siebie wizualnie podobne, ale mogą być w różny sposób przechowywane w dokumencie. Np. znak "ë" (e-umlaut) może być reprezentowany przez pojedynczy znak, "e-umlaut", albo przez dwa znaki, "zwykłe e łacińskie" + "połączenie z umlautem". Znak połączeniowy w Unicode to taki znak, który jest używany razem z poprzedzającym go znakiem. Zatem znak umlautu pojawi się nad "łacińskim e". Obie formuły dają ten sam wygląd typograficzny, jednak różni się sposób ich zapisu w pliku.

   Normalizacja to proces polegający na zapewnianiu, by wszystkie znaki, które można zapisać na różne sposoby, zostały zapisane za pomocą tej samej formuły. Zatem wszystkie znaki "ë" w dokumencie zostaną zapisane jako pojedynczy znak "e-umlaut", albo jako znaki "e" + - "połączeniowy umlaut". W jednym dokumencie nie wystąpią dwie różne formuły.

   Więcej informacji na temat normalizacji Unicode i formuł, których można używać, można znaleźć w serwisie Unicode pod adresem www.unicode.org/reports/tr15.

   Dołącz sygnaturę Unicode (BOM) Dodaje do dokumentu znacznik kolejności bajtów BOM (ang. Byte Order Mark). Znacznik BOM to pierwsze 2-4 bajty na początku pliku tekstowego, które określają, czy jest to plik Unicode, a jeśli tak, to definiują kolejność bajtów w reszcie pliku. Ponieważ w standardzie UTF-8 nie ma kolejności bajtów, znacznik BOM dla UTF-8 jest opcjonalny. Natomiast dla standardów UTF-16 i UTF-32 jest obowiązkowy.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Sprawdzanie pisowni na stronie internetowej

Polecenie Sprawdź pisownię pozwala sprawdzić poprawność pisowni w bieżącym dokumencie. Dokument musi być stroną internetową (np. stroną HTML, ColdFusion lub PHP). Polecenie Sprawdź pisownię nie obsługuje plików tekstowych ani plików XML.

Ponadto polecenie Sprawdź pisownię ignoruje znaczniki i wartości atrybutów języka HTML.

Uwaga: *Program Dreamweaver może sprawdzać pisownię tylko w pliku, który jest otwarty w oknie dokumentu. Nie można sprawdzać pisowni jednocześnie we wszystkich plikach serwisu.*

Moduł sprawdzania pisowni używa domyślnie słownika angielskiego (USA). Aby zmienić słownik, wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Ogólne (Windows) albo Dreamweaver > Preferencje > Ogólne (Macintosh). Z wysuwanego menu Słownik sprawdzania pisowni wybierz słownik, którego chcesz używać.

1. Wybierz polecenie Polecenia > Sprawdź pisownię albo naciśnij klawisze Shift+F7.

   Gdy program Dreamweaver znajdzie nieznane słowo, wyświetli okno dialogowe Sprawdź pisownię.

2. Wybierz odpowiednią opcję stosownie do tego, w jaki sposób chcesz traktować daną rozbieżność.

   Dodaj do osobistych Dodaje nieznane słowo do twojego osobistego słownika.

   Ignoruj Ignoruje to wystąpienie nieznanego wyrazu.

   Zmień Zastępuje dane wystąpienie nieznanego wyrazu tekstem, który wpiszesz w pole tekstowe Zmień na albo wybierzesz z listy Sugestie.

   Ignoruj wszystko Ignoruje wszystkie wystąpienia nieznanego wyrazu.

   Zmień wszystko Zastępuje w ten sam sposób wszystkie wystąpienia nieznanego wyrazu.

Uwaga: *Program Dreamweaver nie ma funkcji umożliwiającej usuwanie pozycji dodanych do słowników osobistych.*

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Formatowanie za pomocą kodu HTML

Formatowanie akapitów
Zmiana koloru tekstu
Wyrównywanie tekstu
Wcięcia tekstu
Stosowanie stylów czcionki

Nawet jeśli preferowaną metodą formatowania tekstu jest metoda CSS, to program Dreamweaver nadal pozwala formatować tekst za pomocą kodu HTML.

Formatowanie akapitów

Do góry

Aby zastosować standardowe znaczniki akapitów i nagłówków, użyj wyskakującego menu Format w Inspektorze właściwości HTML albo podmenu Format > Format akapitu.

1. Umieść punkt wstawiania w akapicie lub zaznacz fragment tekstu w tym akapicie.
2. Wybierz jedną z opcji z podmenu Format > Format akapitu albo z wyskakującego menu Format w Inspektorze właściwości:
   - Wybierz format akapitu (np. Nagłówek 1, Nagłówek 2, Tekst wstępnie sformatowany itd.) Do całego akapitu zastosowany zostanie znacznik HTML, związany z wybranym przez ciebie stylem (np. znacznik h1 dla stylu Nagłówek 1, h2 dla stylu Nagłówek 2, pre dla stylu Tekst wstępnie sformatowany itd.).
   - Aby usunąć formatowanie akapitu, wybierz opcję Brak.

     Gdy zastosujesz znacznik nagłówka do akapitu, Dreamweaver automatycznie sformatuje kolejny wiersz tekstu w stylu zwykłego akapitu. Aby zmienić to ustawienie, wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Dreamweaver > Preferencje (Macintosh); w kategorii Ogólne sprawdź, czy w sekcji Opcje edycji wyłączono opcję Po nagłówku przełącz na zwykły akapit.

Zmiana koloru tekstu

Do góry

Możesz zmienić domyślny kolor całego tekstu na stronie, albo kolor zaznaczonego tekstu.

Definiowanie domyślnych kolorów tekstu na stronie

❖ Wybierz polecenie Modyfikuj > Właściwości strony > Wygląd (HTML) lub Łącza (HTML), a następnie określ kolory za pomocą opcji Kolor tekstu, Kolor łącza, Łącza odwiedzone i Łącza aktywne.

Uwaga: *Kolor łącza aktywnego to kolor, jaki przybiera łącze w momencie kliknięcia. Niektóre przeglądarki nie będą używały wybranego przez ciebie koloru.*

Zmiana koloru zaznaczonego tekstu

❖ Wybierz polecenie Format > Kolor, wybierz kolor z próbnika systemowego, a następnie kliknij przycisk OK.

Wyrównywanie tekstu

Do góry

Tekst zawierający kod HTML wyrównuje się za pomocą podmenu Format > Wyrównaj. Polecenie Format > Wyrównaj > Wyśrodkuj pozwala wyśrodkować dowolny element strony.

Wyrównywanie tekstu na stronie

1. Zaznacz tekst, który chcesz wyrównać, albo po prostu wstaw wskaźnik na początku tekstu.
2. Wybierz polecenie Format > Wyrównaj i zaznacz opcję wyrównania.

Wyśrodkowanie elementów strony

1. Zaznacz element (obraz, wtyczkę, tabelę, albo inny obiekt na stronie), który chcesz wyśrodkować.
2. Wybierz polecenie Format > Wyrównaj > Wyśrodkuj.
   Uwaga: *Wyrównywać i wyśrodkowywać można pełne bloki tekstu. Nie można wyśrodkować ani wyrównać tylko części nagłówka albo akapitu.*

Do góry

Wcięcia tekstu

Użycie polecenia Wcięcie powoduje zastosowanie do akapitu tekstu znacznika HTML o nazwie blockquote, który tworzy wcięcie z obu stron.

1. Umieść punkt wstawiania w akapicie, w którym chcesz utworzyć wcięcie.
2. Wybierz polecenie Format > Wcięcie lub Wysunięcie, albo wywołaj menu kontekstowe i wybierz z niego polecenie Lista > Wcięcie lub Wysunięcie.
   Uwaga: *Do akapitu można zastosować wiele wcięć. Za każdym razem, gdy wybierzesz to polecenie, zwiększy się wcięcie tekstu z obu stron dokumentu.*

Do góry

Stosowanie stylów czcionki

Formatowanie HTML można stosować do pojedynczych litery, a także do całych akapitów i bloków tekstu w serwisie. Menu Format pozwala określać i zmieniać właściwości czcionki w zaznaczonym tekście. Możesz ustawiać typ czcionki, jej styl (np. pogrubienie albo kursywa) oraz rozmiar.

1. Zaznacz tekst. Jeżeli nie zaznaczysz tekstu, to wybrane opcje zostaną zastosowane do tekstu, który wpiszesz później.
2. Wybierz dowolne spośród następujących opcji:
   - Aby zmienić czcionkę, zaznacz odpowiednią kombinację czcionek w podmenu Format > Czcionka. Zaznacz opcję Domyślnie, aby usunąć uprzednio zastosowane czcionki. Opcja Domyślnie powoduje zastosowanie do zaznaczonego tekstu czcionki domyślnej (jest to albo domyślna czcionka przeglądarki albo czcionka przypisana do znacznika w arkuszu stylów CSS).
   - Aby zmienić styl czcionki, wybierz odpowiedni styl (Pogrubienie, Kursywa, Podkreślenie itp.) z podmenu Format > Styl.

Więcej tematów Pomocy

Ustawianie właściwości tekstu w Inspektorze właściwości

Ustawianie właściwości CSS

Tworzenie nowej reguły CSS

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Używanie linii poziomych

Tworzenie linii poziomej
Modyfikowanie linii poziomej

Linie poziome ułatwiają organizowanie informacji. Stosując takie linie możesz wizualnie rozdzielać tekst i obiekty.

Tworzenie linii poziomej

Do góry

1. Umieść punkt wstawiania w tym miejscu w oknie dokumentu, gdzie chcesz wstawić linię poziomą.
2. Wybierz polecenie Wstaw > HTML > Linia pozioma.

Modyfikowanie linii poziomej

Do góry

1. Zaznacz linię poziomą w oknie dokumentu.
2. Wybierz polecenie Okno > Właściwości, aby otworzyć Inspektor właściwości. Zmodyfikuj właściwości linii:
   Pole tekstowe ID Pozwala określić identyfikator reguły poziomej.

   Sz. i Wys. Szerokość i wysokość linii w pikselach albo jako procent rozmiaru strony.

   Wyrównaj Określa wyrównanie linii (domyślne, do lewej, do środka, do prawej). Ta opcja ma zastosowanie tylko wtedy, jeżeli szerokość linii jest mniejsza, niż szerokość okna przeglądarki.

   Cień Określa, czy linia jest cieniowana. Wyłącz tę opcję, jeśli chcesz, aby linia miała jednolity kolor.

   Klasa Pozwala przyłączyć arkusz stylów lub zastosować klasę z uprzednio przyłączonego arkusza stylów.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Korzystanie z panelu Wstaw

Wyświetlanie lub ukrywanie panelu Wstaw
Wyświetlanie przycisków z określonej kategorii
Wyświetlanie wyskakującego menu przycisku
Wstawianie obiektu
Pomijanie okna dialogowego wstawiania obiektu i wstawianie pustego obiektu zastępczego
Modyfikowanie preferencji dotyczących panelu Wstaw
Dodawanie, usuwanie lub obsługa elementów z kategorii Ulubione panelu Wstaw
Wstawianie obiektów za pomocą przycisków w kategorii Ulubione
Wyświetlanie panelu Wstaw jako poziomego paska Wstaw
Ponowne umieszczanie poziomego paska Wstaw w grupie paneli
Wyświetlanie kategorii poziomego paska Wstaw jako zakładek
Wyświetlanie kategorii poziomego paska Wstaw w postaci menu

Panel Wstaw zawiera przyciski do tworzenia i wstawiania obiektów, np. tabel i obrazów. Przyciski są uporządkowane w kategoriach.

Wyświetlanie lub ukrywanie panelu Wstaw

Do góry

❖ Wybierz polecenie Okno > Wstaw.

Uwaga: *Jeśli pracujesz z plikami określonego typu, np. XML, JavaScript, Java lub CSS, to panel Wstaw i widok Projekt są wyszarzone, ponieważ do plików tego typu nie można wstawiać elementów.*

Wyświetlanie przycisków z określonej kategorii

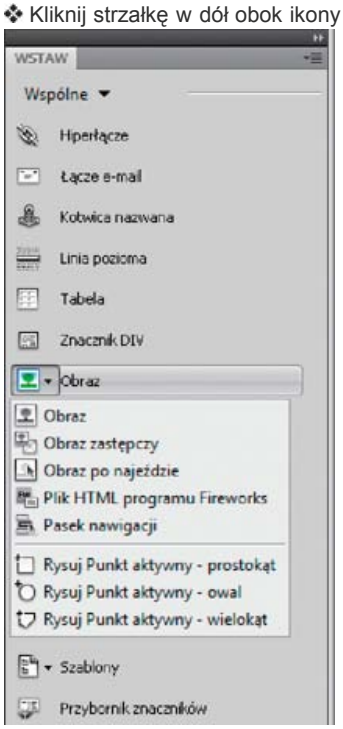
Do góry

❖ Wybierz nazwę kategorii z wyskakującego menu Kategoria. Na przykład, aby wyświetlić przyciski z kategorii Układ, wybierz polecenie Układ.

Wyświetlanie wyskakującego menu przycisku

Do góry

❖ Kliknij strzałkę w dół obok ikony przycisku.



Wstawianie obiektu

Do góry

1. Wybierz odpowiednią kategorię z wyskakującego menu Kategoria w panelu Wstaw.

2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij przycisk obiektu lub przeciągnij ikonę przycisku na okno Dokument.
   - Kliknij strzałkę na przycisku, następnie wybierz opcję z menu.

     Zależnie od obiektu, może zostać wyświetlone odpowiadające mu okno dialogowe, monitujące o wskazanie pliku lub określenie parametrów obiektu. Program Dreamweaver może też wstawić kod do dokumentu, lub otworzyć edytor znaczników lub panel do podania informacji przed wstawieniem kodu.

     Dla niektórych obiektów, jeśli obiekt zostanie wstawiony w widoku Projekt, okno dialogowe nie zostanie wyświetlone, ale jeśli obiekt wstawiony zostanie w widoku Kod, to otwarty zostanie edytor znaczników. Dla kilku obiektów, wstawianie obiektu w widoku Projekt powoduje przełączenie programu Dreamweaver na widok Kod, przed wstawieniem obiektu.

     Uwaga: *Niektóre obiekty, np. nazwane kotwice, nie są widoczne gdy strona jest przeglądana w oknie przeglądarki. W widoku Projekt można wyświetlać ikony oznaczające położenie niewidocznych obiektów.*

Do góry

Pomijanie okna dialogowego wstawiania obiektu i wstawianie pustego obiektu zastępczego

❖ Kliknij z wciśniętym klawiszem Control (Windows) lub Option (Macintosh) przycisk dla obiektu.
Na przykład aby wstawić element zastępczy obrazu bez określania pliku obrazu, kliknij z wciśniętym klawiszem Control lub Option przycisk Obraz.

Uwaga: *W trakcie tej procedury nie są pomijane żadne okna dialogowe wstawiania obiektu. Dla wielu obiektów, w tym elementów AP i układów ramek, nie są wstawiane elementy zastępcze ani obiekty o wartościach domyślnych.*

Do góry

Modyfikowanie preferencji dotyczących panelu Wstaw

1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Dreamweaver > Preferencje (Macintosh).
2. W kategorii Ogólne w oknie dialogowym Preferencje, odznacz opcję Pokaż okno dialogowe przy wstawianiu obiektów, aby pominąć okna dialogowe podczas wstawiania takich obiektów jak, obrazy, tabele, skrypty i elementy nagłówka lub podczas tworzenia obiektu przytrzymaj klawisz Control (Windows) lub klawisz Option (Macintosh).
   Gdy wstawiany jest obiekt z wyłączoną opcją, to nadawane mu są domyślne wartości atrybutów. Użyj Inspektora właściwości, aby zmienić właściwości obiektu po jego wstawieniu.

Do góry

Dodawanie, usuwanie lub obsługa elementów z kategorii Ulubione panelu Wstaw

1. Wybierz odpowiednią kategorię w panelu Wstaw.
2. Kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub z wciśniętym klawiszem Control (Macintosh) w obszarze przycisków, a następnie wybierz polecenie Dostosuj ulubione.
3. Wprowadź niezbędne zmiany w oknie dialogowym Dostosuj ulubione obiekty, a następnie kliknij przycisk OK.
   - Aby dodać obiekt, zaznacz go w panelu Dostępne obiekty i kliknij strzałkę między panelami lub dwukrotnie kliknij obiekt w panelu Dostępne obiekty.

     Uwaga: *Jednorazowo można dodać jeden obiekt. Nie można zaznaczyć nazwy kategorii, np. Wspólne, aby dodać całą kategorię do listy ulubionych.*
   - Aby usunąć obiekt lub separator, należy zaznaczyć obiekt w panelu Ulubione obiekty po prawej stronie i kliknąć przycisk Usuń zaznaczone obiekty z listy Ulubionych obiektów.
   - Aby przesunąć obiekt, należy zaznaczyć obiekt w panelu Ulubione obiekty po prawej stronie i kliknąć przycisk W górę lub W dół.
   - Aby dodać separator pod obiektem, należy zaznaczyć obiekt w panelu Ulubione obiekty po prawej stronie i kliknąć przycisk Dodaj separator.
4. Jeśli kategoria Ulubione panelu Wstaw nie jest aktywna, to aby obejrzeć zmiany, wybierz tę kategorię.

Do góry

Wstawianie obiektów za pomocą przycisków w kategorii Ulubione

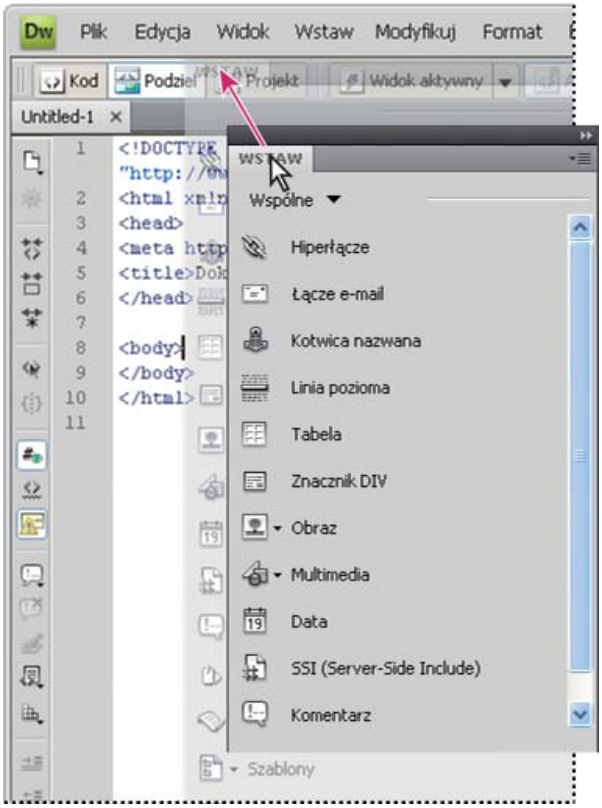
❖ Przejdź do wyskakującego menu Kategoria w panelu Wstaw, wybierz kategorię Ulubione i kliknij przycisk dla każdego spośród uprzednio dodanych obiektów ulubionych.

Do góry

Wyświetlanie panelu Wstaw jako poziomego paska Wstaw

W odróżnieniu od innych paneli programu Dreamweaver panel Wstaw można przeciągnąć poza domyślne miejsce dokowania i umieścić poziomo, w górnej części okna Dokument. Po takiej operacji panel staje się paskiem narzędziowym (nie można go jednak ukrywać i wyświetlać, tak jak inne paski narzędziowe).

1. Kliknij zakładkę panelu Wstaw i przeciągnij ją w kierunku górnej krawędzi okna Dokument.



2. Gdy w górnej części okna dokumentu pojawi się niebieska pozioma linia, upuść przeciągany panel Wstaw.

Uwaga: *Poziomy pasek Wstaw stanowi również domyślny element zwykłej przestrzeni roboczej. Aby przejść do zwykłej przestrzeni roboczej, ustaw przełącznik przestrzeni roboczej na pasku aplikacji w pozycji Klasycznie.*

Do góry

Ponowne umieszczanie poziomego paska Wstaw w grupie paneli

1. Kliknij uchwyt poziomego paska Wstaw (po lewej stronie paska) i przeciągnij pasek do miejsca zadokowania paneli.
2. Ustaw panel Wstaw w odpowiednim położeniu i upuść go. Panel można upuścić, kiedy pojawi się niebieska linia.

Do góry

Wyświetlanie kategorii poziomego paska Wstaw jako zakładek

❖ Kliknij strzałkę obok nazwy kategorii z lewej strony poziomego paska Wstaw, a następnie zaznacz opcję Pokaż jako zakładki.

Do góry

Wyświetlanie kategorii poziomego paska Wstaw w postaci menu

❖ Kliknij zakładkę kategorii na poziomym pasku Wstaw prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Macintosh), a następnie zaznacz opcję Pokaż jako menu.

Więcej tematów Pomocy

Omówienie panelu Wstaw

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Zarządzanie plikami

Część łączy podanych na tej stronie prowadzi do zasobów dostępnych tylko w języku angielskim.

Pobieranie do edycji i zwracanie plików

Informacje o funkcjach pobierania do edycji i odkładania plików
Konfigurowanie funkcji pobierania do edycji i odkładania plików
Odkładanie plików do folderu zdalnego i pobieranie ich do edycji
Korzystanie z WebDAV do odkładania i pobierania plików
Pobieranie i odkładanie plików za pomocą oprogramowania Subversion (SVN)

Informacje o funkcjach pobierania do edycji i odkładania plików

Do góry

Jeżeli pracujesz w środowisku współpracy, to możesz odkładać pliki na serwery zdalne i lokalne oraz pobierać je stamtąd do edycji. Jeżeli jednak jesteś jedyną osobą pracującą na serwerze zdalnym, to możesz korzystać z poleceń Odbierz i Wyślij, bez potrzeby pobierania plików do edycji i odkładania.

Uwaga: *Funkcji Wyślij i Odbierz można używać na serwerze testowym. Natomiast nie można odkładać ani pobierać do edycji plików na serwerze testowym.*

Pobranie pliku do edycji oznacza oświadczenie "Teraz ja pracuję nad tym plikiem - nie ruszaj go!" Gdy plik jest pobrany do edycji, to na panelu Pliki obok ikony pliku wyświetlana jest nazwa użytkownika, który pobrał plik oraz czerwony ptaszek (jeśli plik pobrał członek zespołu) albo zielony ptaszek (jeśli to ty edytujesz plik).

Odłożenie pliku powoduje, że inni członkowie zespołu mogą pobrać go do edycji. Gdy odkładasz plik po edycji, twoja wersja lokalna tego pliku otrzymuje atrybut 'tylko do odczytu'. Obok tego pliku na panelu Pliki pojawia się ikona kłódki. Uniemożliwia to wprowadzanie zmian w pliku.

Dreamweaver nie oznacza plików pobranych do edycji jako 'tylko do odczytu' na serwerze zdalnym. Jeżeli prześlesz pliki za pomocą innej aplikacji, niż Dreamweaver, to możesz nadpisać pliki pobrane do edycji. Jednak w aplikacjach innych niż Dreamweaver, obok pliku pobranego do edycji w hierarchii plików widoczny jest plik LCK, co pozwala uniknąć podobnych sytuacji.

Konfigurowanie funkcji pobierania do edycji i odkładania plików

Do góry

Zanim zaczniesz korzystać z funkcji pobierania pliku do edycji i odkładania, musisz skojarzyć serwis lokalny z serwerem zdalnym.

1. Wybierz polecenie Serwis > Zarządzaj serwisami.
2. Wybierz serwis i kliknij Edycja.
3. Wybierz kategorię Serwery w oknie dialogowym Konfiguracja serwisu i wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij przycisk Dodaj nowy serwer, aby dodać nowy serwer.
   - Wybierz istniejący serwer i kliknij przycisk Edytuj istniejący serwer.
4. Zdefiniuj odpowiednie opcje podstawowe, a następnie kliknij przycisk Zaawansowane.
5. Jeśli pracujesz w środowisku zespołowym (lub samodzielnie, ale korzystasz z kilku różnych komputerów), zaznacz opcję „Włącz pobieranie pliku do edycji”. Wyłącz tę opcję, jeśli chcesz wyłączyć funkcje pobierania i odkładania plików dla serwisu.

   Ta opcja jest użyteczna, gdyż informuje innych użytkowników, że plik został pobrany do edycji lub, że najnowsza wersja tego pliku znajduje się na innym komputerze.

   Jeżeli nie widać opcji pobierania do edycji i odkładania, to znaczy, że nie ma skonfigurowanego serwera zdalnego.
6. Zaznacz opcję 'Otwierając, pobierz pliki do edycji', jeżeli chcesz automatycznie pobierać pliki do edycji, gdy dwukrotnie klikniesz je na panelu Pliki, aby je otworzyć.

   Otwieranie pliku za pomocą polecenia z menu Plik > Otwórz, nie powoduje pobierania pliku do edycji, nawet jeśli opcja ta jest wybrana.
7. Ustaw pozostałe opcje:
   Nazwa do pobierania do edycji Nazwa ta pojawia się na panelu Pliki obok każdego pliku pobranego do edycji. Pozwala to członkom zespołu skontaktować się z odpowiednią osobą, gdy potrzebny im plik został pobrany do edycji.
   Uwaga: *Jeśli pracujesz sam na kilku różnych komputerach, używaj innej nazwy pobierania plików na każdym komputerze (np. JanK-MacDomowy i JanK-PCBiuro), w ten sposób będziesz wiedział, gdzie jest najnowsza wersja pliku, jeśli zapomnisz ją zwrócić.*

   Adres e-mail Jeśli wpiszesz adres e-mail, to po pobraniu przez ciebie pliku do edycji, to twoja nazwa użytkownika wyświetlana obok tego pliku na panelu Pliki będzie hiperłączem (będzie wyświetlana na niebiesko i podkreślona). Gdy ktoś kliknie to łącze, w ich domyślnym programie pocztowym otworzy się nowa wiadomość, z adresem e-mail tej osoby i tematem odpowiadającym nazwie pliku i serwisu.

Do góry

Odkładanie plików do folderu zdalnego i pobieranie ich do edycji

Po skonfigurowaniu systemu pobierania i odkładania plików, możesz pobierać pliki do edycji z serwera zdalnego i odkładać je na ten serwer za pomocą panelu Pliki albo okna dokumentu.

Pobieranie plików do edycji za pomocą panelu Pliki

1. Otwórz panel Pliki (Okno > Pliki) i zaznacz pliki, które pobrać do edycji z serwera zdalnego.
   Uwaga: *Możesz zaznaczyć pliki w widoku Lokalny albo Zdalny, ale nie w widoku serwera testowego.*

   Czerwony ptaszek oznacza, że inna osoba już pobrała tej plik do edycji. Symbol kłódki oznacza, że jest to plik tylko do odczytu (Windows) lub zablokowany (Macintosh).
2. Wykonaj jedną z następujących czynności, aby pobrać pliki do edycji:
   - Kliknij przycisk Pobierz do edycji na pasku narzędziowym panelu Pliki.
   - Kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Macintosh), a potem wybierz polecenie Pobierz do edycji z menu kontekstowego.
3. W oknie dialogowym Pliki zależne kliknij Tak, aby pobrać pliki zależne wraz z zaznaczonymi plikami, lub kliknij Nie, aby nie pobierać plików zależnych. Według ustawienia domyślnego, pliki zależne nie są pobierane. Opcję tę możesz ustawić za pomocą polecenia Edycja > Preferencje > Serwis.
   Uwaga: *Na ogół warto pobierać pliki zależne wraz z nowym plikiem pobieranym do edycji. Jednak jeżeli najnowsze wersje plików zależnych są już na dysku lokalnym, nie trzeba pobierać ich ponownie.*

   Obok ikony pliku lokalnego pojawi się zielony ptaszek, oznaczający, że plik został pobrany do edycji przez ciebie.

   Ważne: *Jeżeli pobierzesz do edycji plik, który jest w danym momencie aktywny, to otwarta wersja tego pliku zostanie nadpisana wersją pobraną do edycji.*

Odkładanie plików za pomocą panelu Pliki

1. Otwórz panel Pliki (Okno > Pliki) i zaznacz pliki pobrane do edycji.
   Uwaga: *Możesz zaznaczyć pliki w widoku Lokalny albo Zdalny, ale nie w widoku serwera testowego.*
2. Wykonaj jedną z następujących czynności, aby odłożyć pliki:
   - Kliknij przycisk Odłóż na pasku narzędziowym panelu Pliki.
   - Kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Macintosh), a potem wybierz polecenie Odłóż z menu kontekstowego.
3. Kliknij Tak, jeśli chcesz wysłać zależne pliki wraz z zaznaczonymi plikami. Kliknij Nie, aby nie wysyłać zależnych plików. Według ustawienia domyślnego, pliki zależne nie są wysyłane. Opcję tę możesz ustawić za pomocą polecenia Edycja > Preferencje > Serwis.
   Uwaga: *Na ogół warto wysyłać pliki zależne wraz z nowym plikiem odkładanym na serwer. Jednak jeżeli najnowsze wersje plików zależnych są już na serwerze zdalnym, nie trzeba wysyłać ich ponownie.*

   Obok ikony pliku lokalnego pojawi się ikona kłód, wskazująca, że plik ten jest teraz plikiem tylko do odczytu.

   Ważne: *Jeżeli odłożysz aktywny w danym momencie plik, to może on zostać automatycznie zapisany przed odłożeniem. Zależy to od ustawionych preferencji.*

Odkładanie otwartego pliku z okna Dokument

1. Sprawdź, czy plik, który chcesz odłożyć, jest otwarty w oknie dokumentu.
   Uwaga: *Możesz odłożyć tylko jeden otwarty plik na raz.*
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz polecenie Serwis > Odłóż.
   - Kliknij ikonę Zarządzanie plikami na pasku narzędziowym okna dokumentu. Z menu wybierz polecenie Odłóż.

     Jeżeli bieżący plik nie jest częścią aktywnego serwisu na panelu Pliki, to Dreamweaver spróbuje określić, do którego serwisu lokalnego należy plik. Jeżeli bieżący plik należy do inne serwisu, niż serwis aktywny na panelu Pliki, Dreamweaver otworzy ten serwis i wykona operację odkładania.

     Ważne: *Jeżeli odłożysz aktywny w danym momencie plik, to może on zostać automatycznie zapisany przed odłożeniem. Zależy to od ustawionych preferencji.*

Cofanie pobrania pliku do edycji

Jeżeli pobierzesz plik do edycji, ale postanowisz go nie edytować (albo odrzucić wprowadzone zmiany), to możesz cofnąć operację pobierania i przywrócić oryginalny stan pliku.

Aby cofnąć pobranie pliku do edycji, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Otwórz plik w oknie dokumentu i wybierz polecenie Serwis > Cofnij pobieranie do edycji.

- Otwórz panel Pliki (Okno > Pliki). Kliknij panel prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Macintosh) i wybierz polecenie Cofnij pobieranie do edycji.

  Lokalna kopia pliku przechodzi w stan "tylko do odczytu". Wszystkie wprowadzone przez ciebie zmiany zostaną utracone.

Do góry

Korzystanie z WebDAV do odkładania i pobierania plików

Dreamweaver może łączyć się z serwerem używającym protokołu zarządzania wersjami WebDAV (Web-based Distributed Authoring and Versioning). Jest to zbiór rozszerzeń protokołu HTTP, który umożliwia obsługę współpracy przy edycji plików na zdalnych serwerach WWW. Więcej informacji można znaleźć na stronie www.webdav.org.

1. Najpierw skonfiguruj serwis programu Dreamweaver (jeżeli jeszcze go nie masz), który będzie wskazywał folder lokalny, służący do przechowywania plików projektu.
2. Wybierz polecenie Serwis > Zarządzaj serwisami i dwukrotnie kliknij swój serwis na liście.
3. Wybierz kategorię Serwery w oknie dialogowym Konfiguracja serwisu i wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij przycisk Dodaj nowy serwer, aby dodać nowy serwer.
   - Wybierz istniejący serwer i kliknij przycisk Edytuj istniejący serwer.
4. Na ekranie Podstawowe wybierz opcję WebDAV z wyskakującego menu Połącz za pomocą. W razie potrzeby ustaw także pozostałe opcje na ekranie Podstawowe.
5. Kliknij przycisk Zaawansowane.
6. Zaznacz opcję Włącz pobieranie pliku do edycji. Wpisz następujące informacje:
   - W polu Nazwa do pobierania do edycji wpisz nazwę, po której rozpoznają cię inni członkowie zespołu.
   - W polu Adres e-mail wpisz swój adres e-mail.

     Nazwa i adres e-mail służą do identyfikowania właściciela na serwerze WebDAV i pojawiają się na panelu Pliki jako dane kontaktowe.
7. Kliknij przycisk Zapisz.

   Dreamweaver skonfiguruje dostęp WebDAV do serwisu. Gdy użyjesz polecenia Odłóż albo Pobierz do edycji wobec dowolnego pliku w tym serwisie, to plik ten zostanie przesłany za pomocą protokołu WebDAV.

   Uwaga: *Protokół WebDAV może nie zapewniać poprawnego pobierania do edycji plików z dynamiczną zawartością, np. znacznikami PHP albo dołączeniami po stronie serwera, ponieważ są one generowane przez operację HTTP GET w momencie pobierania.*

Do góry

Pobieranie i odkładanie plików za pomocą oprogramowania Subversion (SVN)

Program Dreamweaver pozwala połączyć się z serwerem wyposażonym w system Subversion (SVN). Jest to specjalny system kontroli wersji, który umożliwia wspólną pracę nad plikami przechowywanymi na serwerach WWW, np. zarządzanie nimi i ich edycję. Program Dreamweaver nie jest w pełni zintegrowany z systemem SVN, ale mimo to pozwala pobierać najnowsze wersje plików, wprowadzać w nich zmiany i zatwierdzać pliki.

Ważne: *Program Dreamweaver CS5 korzysta z biblioteki klienta Subversion 1.6.6, natomiast program Dreamweaver CS5.5 korzysta z wersji 1.6.9 tej biblioteki. Późniejsze wersje biblioteki Subversion nie zapewniają zgodności wstecznej. Należy pamiętać, że aktualizacja innej aplikacji klienckiej (np. TortoiseSVN) do współpracy z nowszą wersją rozwiązania Subversion pociągnie za sobą również aktualizację lokalnych metadanych Subversion. W wyniku tego program Dreamweaver nie będzie już mógł komunikować się z rozwiązaniem Subversion. Problem ten nie występuje w przypadku aktualizacji serwera Subversion — te aktualizacje zapewniają zgodność wsteczną. W przypadku aktualizacji innej aplikacji klienckiej, współpracującej z wersją Subversion 1.7 lub nowszą, przed użyciem programu Dreamweaver w połączeniu z rozwiązaniem Subversion konieczne będzie uzyskanie uaktualnień publikowanych przez firmę Adobe. Więcej informacji na ten temat można znaleźć na stronie www.adobe.com/go/dw_svn_pl.*

Jeśli użytkownik korzysta z plików kontrolowanych za pomocą systemu SVN, firma Adobe zaleca stosowanie niezależnego narzędzia do porównywania plików. Porównanie plików i określenie różnic między nimi pozwala zorientować się, jakiego rodzaju zmiany wprowadzili w plikach inni użytkownicy. Więcej informacji o narzędziach do porównywania plików możesz znaleźć za pomocą wyszukiwarki internetowej, np. Google Search, wpisując hasło "narzędzia" i "porównywanie plików". Program Dreamweaver współpracuje z większością narzędzi innych firm.

Film wideo poświęcony systemowi SVN i programowi Dreamweaver można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/lrvid4049_dw_pl.

Konfigurowanie połączenia SVN

Aby korzystać z aplikacji Subversion (SVN) jako systemu kontroli wersji w programie Dreamweaver, należy najpierw skonfigurować połączenie z serwerem SVN. Służy do tego kategoria opcji Kontrola wersji w oknie dialogowym Definicja serwisu.

Serwer SVN to repozytorium, czyli składnica plików. Użytkownicy mogą pobierać stamtąd pliki do edycji i odkładać je (potwierdzać). Składnica plików SVN różni się od zdalnych serwerów, z jakich na ogół korzysta się w programie Dreamweaver. W przypadku korzystania z programu SVN, zdalny serwer pełni rolę “serwera produkcyjnego” stron WWW, który obsługuje serwis na bieżąco. Natomiast zadaniem serwera SVN jest składowanie plików, które muszą być poddawane kontroli wersji. Typowy przepływ pracy z użyciem serwera SVN wiąże się z wielokrotnym pobieraniem plików do edycji i odkładaniem ich na ten serwer. Później pliki te są publikowane na serwerze zdalnym za pomocą programu

Dreamweaver. Konfiguracja serwera zdalnego jest zupełnie inna od konfiguracji serwera SVN.

Konfigurowanie serwera SVN można rozpocząć tylko wtedy, gdy użytkownik ma dostęp do niego oraz do znajdującego się na nim repozytorium plików. Więcej informacji na temat rozwiązania SVN można znaleźć na stronie internetowej Subversion pod adresem: http://subversion.apache.org/.

Aby skonfigurować połączenie z serwerem SVN, wykonaj następujące czynności:

1. Wybierz polecenie Serwis > Zarządzaj serwisami. Wybierz serwis, dla którego chcesz skonfigurować kontrolę wersji, a następnie kliknij przycisk Edytuj.
   Uwaga: *Jeśli dla serwisu nie skonfigurowano jeszcze folderów zdalnych i lokalnych w programie Dreamweaver, to przed wykonaniem kolejnych czynności trzeba skonfigurować przynajmniej serwis lokalny. (Na tym etapie serwis zdalny nie jest jeszcze wymagany, ale przed opublikowaniem plików w Internecie trzeba będzie go utworzyć). Więcej informacji zawiera sekcja Praca z serwisami programu Dreamweaver.*
2. W oknie dialogowym Konfiguracja serwisu wybierz kategorię Kontrola wersji.
3. Z wyskakującego menu Dostęp wybierz polecenie Subversion.
4. Ustaw opcje dostępu:
   - Z wyskakującego menu Protokół wybierz odpowiedni protokół. Dostępne protokoły to HTTP, HTTPS, SVN i SVN+SSH.

     Uwaga: *Korzystanie z protokołu SVN+SSH wymaga specjalnej konfiguracji. Więcej informacji znajduje się na stronie internetowej www.adobe.com/go/learn_dw_svn_ssh_pl.*
   - Wprowadź adres serwera SVN w polu tekstowym Adres serwera (zwykle adres ma postać *nazwaserwera.domena.com*).
   - W polu tekstowym Ścieżka repozytorium wprowadź ścieżkę dostępu do repozytorium na serwerze SVN (zwykle ścieżka ma postać */svn/katalog_główny_użytkownika*. Nazwę głównego folderu repozytorium SVN określa administrator serwera).
   - (Opcjonalnie) Jeśli chcesz używać innego numeru portu serwera niż domyślny, wybierz opcję Brak domyślnych i wpisz odpowiedni numer portu w polu tekstowym.
   - Wpisz swoją nazwę użytkownika na serwerze SVN i odpowiednie hasło.
5. Kliknij przycisk Testuj, aby sprawdzić połączenie. Jeśli chcesz zamknąć okno dialogowe, kliknij przycisk OK. Potem kliknij przycisk Gotowe, aby zamknąć okno dialogowe Zarządzaj serwisami.

Po nawiązaniu połączenia z serwerem repozytorium SVN staje się dostępne i można je oglądać w panelu Pliki. Repozytorium wyświetla się za pomocą polecenia Widok repozytorium w wyskakującym menu Widok albo używając przycisku Pliki repozytorium (w rozwiniętym panelu Pliki).

Pobieranie najnowszych wersji plików

Podczas pobierania najnowszej wersji pliku z repozytorium SVN, program Dreamweaver łączy zawartość tego pliku z zawartością odpowiadającej mu kopii lokalnej. (Oznacza to, że jeśli odłożysz zatwierdzony plik na serwer, a ktoś go później zmodyfikuje, to przy kolejnym pobieraniu wprowadzone przez tę osobę modyfikacje zostaną dołączone do twojej lokalnej wersji pliku). Jeśli danego pliku nie ma jeszcze na lokalnym dysku twardym, to Dreamweaver po prostu pobiera taki plik.

Uwaga: *Pobierając pliki z repozytorium po raz pierwszy, należy używać pustego katalogu lokalnego albo takiego katalogu lokalnego, który nie zawiera plików o nazwach tożsamych z nazwami plików w repozytorium. Jeśli katalog lokalny będzie zawierał jakieś pliki o identycznych nazwach jak pliki ze zdalnego repozytorium, to przy pierwszej próbie program Dreamweaver nie zainstaluje plików repozytorium w katalogu lokalnym.*

1. Sprawdź, czy połączenie z serwerem SVN zostało prawidłowo skonfigurowane.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wyświetl lokalną wersję plików SVN w panelu Pliki, wybierając widok lokalny z wyskakującego menu Widok. (Jeśli posługujesz się rozwiniętym panelem Pliki, to widok lokalny wyświetla się automatycznie). Kliknij pożądany folder prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Macintosh) i wybierz polecenia Kontrola wersji > Pobierz najnowsze wersje.
   - Wyświetl pliki repozytorium, wybierając polecenie Widok repozytorium z wyskakującego menu Widok albo klikając przycisk Pliki repozytorium (w rozwiniętym panelu Pliki). Kliknij pożądany plik albo folder prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Macintosh) i wybierz polecenie Pobierz najnowsze wersje.

Uwaga: *Możesz też kliknąć prawym przyciskiem myszy i wybrać z menu kontekstowego polecenie Pobierz do edycji, albo zaznaczyć plik, kliknąć przycisk Pobierz do edycji i pobrać jego najnowszą wersję. Należy przy tym pamiętać, że SVN nie obsługuje przepływu pracy związanego z pobieraniem do edycji. Dlatego naciśnięcie tego przycisku nie spowoduje pobrania pliku do edycji w tradycyjnym znaczeniu tego terminu.*

Zatwierdzanie odkładanych plików

1. Sprawdź, czy połączenie z serwerem SVN zostało prawidłowo skonfigurowane.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wyświetl lokalną wersję plików SVN w panelu Pliki, wybierając widok lokalny z wyskakującego menu Widok. (Jeśli posługujesz się rozwiniętym panelem Pliki, to widok lokalny wyświetla się automatycznie). Następnie wybierz plik, który chcesz zatwierdzić i kliknij przycisk Odłóż.

- Wyświetl pliki repozytorium, wybierając polecenie Widok repozytorium z wyskakującego menu Widok albo klikając przycisk Pliki repozytorium (w rozwiniętym panelu Pliki). Kliknij plik, który chcesz zatwierdzić, prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Macintosh), a następnie wybierz polecenie Odłóż.

3. Przejrzyj czynności wymienione w oknie dialogowym Zatwierdzanie. W razie potrzeby wprowadź zmiany, a następnie kliknij przycisk OK.

   Aby zmienić czynność, zaznacz ją i kliknij jeden z przycisków na dole okna dialogowego Zatwierdzanie. Dostępne są dwie możliwości: zatwierdzanie i ignorowanie.

Uwaga: *Zielony znak "ptaszka" obok pliku w panelu Pliki oznacza plik zmieniony, który nie został jeszcze zatwierdzony i odesłany do repozytorium.*

Uaktualnianie stanu plików lub folderów w repozytorium

Program pozwala uaktualnić stan SVN pojedynczego pliku lub folderu. Uaktualnienie nie powoduje odświeżenia całej zawartości ekranu.

1. Sprawdź, czy połączenie z serwerem SVN zostało prawidłowo skonfigurowane.
2. Wyświetl pliki repozytorium, wybierając polecenie Widok repozytorium z wyskakującego menu Widok albo klikając przycisk Pliki repozytorium (w rozwiniętym panelu Pliki).
3. Kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Macintosh) dowolny folder lub plik w repozytorium i wybierz polecenie Uaktualnij status.

Uaktualnianie stanu lokalnych plików lub folderów

Program pozwala uaktualnić stan SVN pojedynczego pliku lub folderu. Uaktualnienie nie powoduje odświeżenia całej zawartości ekranu.

1. Sprawdź, czy połączenie z serwerem SVN zostało prawidłowo skonfigurowane.
2. Wyświetl lokalną wersję plików SVN w panelu Pliki, wybierając widok lokalny z wyskakującego menu Widok. (Jeśli posługujesz się rozwiniętym panelem Pliki, to widok lokalny wyświetla się automatycznie).
3. Kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Macintosh) dowolny folder lub plik z panelu Pliki i wybierz polecenie Uaktualnij status.

Wyświetlanie poprawek pliku

1. Sprawdź, czy połączenie z serwerem SVN zostało prawidłowo skonfigurowane.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wyświetl lokalną wersję plików SVN w panelu Pliki, wybierając widok lokalny z wyskakującego menu Widok. (Jeśli posługujesz się rozwiniętym panelem Pliki, to widok lokalny wyświetla się automatycznie). Kliknij plik, którego poprawki chcesz wyświetlić, prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Macintosh), a następnie wybierz polecenie Kontrola wersji > Pokaż poprawki.
   - Wyświetl pliki repozytorium, wybierając polecenie Widok repozytorium z wyskakującego menu Widok albo klikając przycisk Pliki repozytorium (w rozwiniętym panelu Pliki). Kliknij plik, którego poprawki chcesz wyświetlić, prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Macintosh), a następnie wybierz polecenie Pokaż poprawki.
3. W oknie dialogowym Historia zmian zaznacz interesujące cię poprawki pliku i wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij przycisk Porównaj z lokalną, aby porównać wybraną poprawkę pliku z jego lokalną wersją.

     Uwaga: *Aby móc porównywać pliki należy zainstalować niezależne narzędzie do porównywania plików. Więcej informacji o narzędziach do porównywania plików możesz znaleźć za pomocą wyszukiwarki internetowej, np. Google Search, wpisując hasło "narzędzia" i "porównywanie plików". Program Dreamweaver współpracuje z większością narzędzi innych firm.*
   - Kliknij przycisk Porównaj, aby porównać dwie wybrane poprawki pliku. Aby zaznaczyć jednocześnie dwie poprawki, należy je kliknąć, przytrzymując klawisz Control.
   - Kliknij przycisk Wyświetl, aby wyświetlić zaznaczoną poprawkę. Nie spowoduje to zastąpienia istniejącej, lokalnej kopii tego samego pliku. Zaznaczoną poprawkę można zapisać na dysku twardym w taki sam sposób, jak każdy inny plik.
   - Kliknij przycisk Zmień na bieżącą, aby zaznaczona poprawka otrzymała status najbardziej aktualnej w repozytorium.

Blokowanie i odblokowywanie plików

Blokując plik w repozytorium SVN, powiadamiasz tym samym innych użytkowników, że w danej chwili pracujesz nad plikiem. Inni użytkownicy mogą nadal edytować plik lokalnie, ale wprowadzonych zmian nie mogą zatwierdzić aż do momentu odblokowania pliku. Gdy zablokujesz plik w repozytorium, zostanie on oznaczony ikoną otwartej kłódki. Inni użytkownicy będą widzieć ikonę zamkniętej kłódki.

1. Sprawdź, czy połączenie z serwerem SVN zostało prawidłowo skonfigurowane.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wyświetl pliki repozytorium, wybierając polecenie Widok repozytorium z wyskakującego menu Widok albo klikając przycisk Pliki

repozytorium (w rozwiniętym panelu Pliki). Kliknij pożądany plik prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Macintosh) i wybierz polecenie Zablokuj albo Odblokuj.

- Wyświetl lokalną wersję plików SVN w panelu Pliki, wybierając widok lokalny z wyskakującego menu Widok. (Jeśli posługujesz się rozwiniętym panelem Pliki, to widok lokalny wyświetla się automatycznie). Kliknij pożądany plik prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Macintosh) i wybierz polecenie Zablokuj albo Odblokuj.

Dodawanie nowego pliku do repozytorium

Niebieski plus obok nazwy pliku w panelu Pliki oznacza, że nie ma go jeszcze w repozytorium SVN.

1. Sprawdź, czy połączenie z serwerem SVN zostało prawidłowo skonfigurowane.
2. Otwórz panel Pliki i zaznacz plik, który chcesz dodać do repozytorium, a następnie kliknij przycisk Odłóż.
3. W oknie dialogowym Zatwierdzanie sprawdź, czy dany plik został zaznaczony do zatwierdzania, a następnie kliknij przycisk OK.

Przenoszenie, kopiowanie, usuwanie i przywracanie plików

- Aby przenieść plik, przeciągnij go do folderu docelowego w serwisie lokalnym.

  Po przeniesieniu pliku, program Dreamweaver oznacza plik w nowym miejscu znakiem Dodaj z historią. Natomiast plik w starym położeniu jest oznaczany znakiem Usuń. Po zatwierdzeniu tych plików, plik ze starego położenia znika.

- Aby skopiować plik, zaznacz go, skopiuj (Edycja > Kopiuj) i wklej (Edycja > Wklej) w nowym miejscu.

  Po skopiowaniu i wklejeniu pliku, program Dreamweaver oznacza plik w nowym położeniu znakiem Dodaj z historią.

- Aby usunąć plik, zaznacz go i naciśnij klawisz Delete.

  Program Dreamweaver umożliwia usunięcie tylko lokalnej wersji pliku albo zarówno wersji lokalnej, jak i wersji na serwerze SVN. Jeśli postanowisz usunąć tylko lokalną wersję, plik na serwerze SVN pozostanie bez zmian. Jeśli postanowisz usunąć również wersję na serwerze SVN, wersja lokalna otrzyma znak Usuń. Musisz przeprowadzić operację zatwierdzania pliku, aby nastąpiło jego usunięcie.

- Aby przywrócić skopiowany lub przeniesiony plik w oryginalnym położeniu, kliknij plik prawym przyciskiem myszy i wybierz polecenie Kontrola wersji > Przywróć.

Rozwiązywanie konfliktów między wersjami plików

Jeśli plik pozostaje w konflikcie z innym plikiem na serwerze, możesz otworzyć go do edycji i oznaczyć jako rozpoznany. Na przykład, jeśli usiłujesz odłożyć plik, który jest niezgodny ze zmianami wprowadzonymi przez innego użytkownika, system SVN nie zezwala na zatwierdzenie pliku. Możesz wtedy pobrać najnowszą wersję pliku z repozytorium, wprowadzić zmiany w swojej kopii roboczej, oznaczyć plik jako rozpoznany, a następnie zatwierdzić go.

1. Sprawdź, czy połączenie z serwerem SVN zostało prawidłowo skonfigurowane.
2. Wyświetl lokalną wersję plików SVN w panelu Pliki, wybierając widok lokalny z wyskakującego menu Widok. (Jeśli posługujesz się rozwiniętym panelem Pliki, to widok lokalny wyświetla się automatycznie).
3. Kliknij odpowiedni plik prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Macintosh), a następnie wybierz polecenie Kontrola wersji > Oznacz jako rozpoznane.

Praca w trybie offline

Podczas niektórych czynności związanych z przenoszeniem plików warto czasem wyłączyć dostęp do repozytorium. Można to zrobić, przechodząc w tryb pracy offline. Program Dreamweaver połączy się ponownie z repozytorium SVN w momencie wybrania czynności wymagającej takiego połączenia (pobieranie najnowszych wersji, zatwierdzanie itp.).

1. Sprawdź, czy połączenie z serwerem SVN zostało prawidłowo skonfigurowane.
2. Wyświetl lokalną wersję plików SVN w panelu Pliki, wybierając widok lokalny z wyskakującego menu Widok. (Jeśli posługujesz się rozwiniętym panelem Pliki, to widok lokalny wyświetla się automatycznie).
3. Kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Macintosh) dowolny folder lub plik w panelu Pliki i wybierz polecenie Kontrola wersji > Przejdź do trybu offline.

Oczyszczanie lokalnego serwisu SVN

To polecenie pozwala usunąć z pliku blokady, dzięki czemu można wznowić niedokończone operacje. W przypadku wystąpienia błędów typu "zablokowane kopie robocze" polecenia tego należy użyć do usunięcia starych blokad.

1. Sprawdź, czy połączenie z serwerem SVN zostało prawidłowo skonfigurowane.
2. Wyświetl lokalną wersję plików SVN w panelu Pliki, wybierając widok lokalny z wyskakującego menu Widok. (Jeśli posługujesz się rozwiniętym panelem Pliki, to widok lokalny wyświetla się automatycznie).
3. Kliknij plik, który chcesz oczyścić, prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Macintosh), a następnie wybierz

polecenie Kontrola wersji > Oczyść.

Przenoszenie plików i folderów w serwisach kontrolowanych przez Subversion

Przenoszenie lokalnych wersji plików lub folderów w ramach serwisu kontrolowanego przez rozwiązanie Subversion może narazić na problemy innych użytkowników, próbujących przeprowadzić synchronizację z repozytorium SVN. Na przykład jeśli przeniesie się plik w lokalnej strukturze folderów i przez kilka godzin nie zatwierdzi tej zmiany w repozytorium, to inny użytkownik może w tym czasie próbować pobrać najnowszą wersję tego pliku z poprzedniego miejsca. Dlatego też wszystkie pliki przeniesione lokalnie należy zawsze natychmiast zatwierdzać na serwerze SVN.

Pliki i foldery pozostają na serwerze SVN dopóki nie usunie się ich ręcznie. Zatem samo przeniesienie pliku do innego folderu lokalnego i zatwierdzenie tej zmiany nie spowoduje usunięcia starej wersji z poprzedniego miejsca na serwerze. Dla uniknięcia nieporozumień warto usuwać stare kopie przeniesionych plików i folderów.

Przeniesienie pliku lokalnie i zatwierdzenie go na serwerze SVN powoduje usunięcie historii wersji tego pliku.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Maskowanie plików i folderów w serwisie programu Dreamweaver

Informacje o maskowaniu serwisu
Włączanie i wyłączanie maskowania serwisu
Maskowanie i odkrywanie plików i folderów serwisu
Maskowanie i odkrywanie wybranych typów plików
Odkrywanie wszystkich plików i folderów

Informacje o maskowaniu serwisu

Do góry

Maskowanie serwisu umożliwia wyłączenie folderów i plików z takich operacji, jak pobieranie (Get) i umieszczanie (Put). Możesz także zamaskować, to znaczy wyłączyć z operacji serwisu, pliki określonego typu (np. JPEG, FLV lub XML). Program Dreamweaver zapamiętuje ustawienia dla każdego z serwisów, nie trzeba więc ponownie wybierać opcji.

Na przykład jeśli pracujesz z dużą witryną, a nie chcesz przesyłać codziennie wszystkich plików multimedialnych, możesz zamaskować cały folder z plikami multimedialnymi. Program Dreamweaver wyłączy z operacji serwisu całą zawartość folderu.

Foldery i pliki można maskować w serwisie zdalnym lub lokalnym. Maskowanie powoduje wykluczenie folderów i plików z następujących operacji:

- Wysyłania, odbierania, odkładania na serwer i pobierania do edycji
- Generowania raportów
- Znajdowania nowszych plików zdalnych i lokalnych
- Operacji wykonywanych na całym serwisie, np. sprawdzania i zmiany łączy
- Synchronizacji
- Obsługi zawartości panelu Zasoby
- Uaktualniania szablonów i bibliotek

Uwaga: *Aby daną operację zastosować do zamaskowanego folderu lub pliku, należy zaznaczyć odpowiedni element w panelu Pliki, a następnie wykonać operację. Wykonanie operacji bezpośrednio na pliku lub folderze przesłania maskowanie.*
Uwaga: *Dreamweaver wyklucza zamaskowane szablony i pozycje biblioteczne tylko z zakresu operacji wysyłania i odbierania. Dreamweaver nie wyklucza tych pozycji z operacji wsadowych, ponieważ mogło by to spowodować utratę synchronizacji z obiektami.*

Włączanie i wyłączanie maskowania serwisu

Do góry

Maskowanie serwisu umożliwia wykluczanie folderów, plików i typów plików w serwisie z operacji ogólnoserwisowych, takich jak wysyłanie i odbieranie. Maskowanie jest domyślnie włączone. Możesz wyłączyć maskowanie trwale lub tylko tymczasowo, aby wykonać operację na wszystkich plikach, także tych zamaskowanych. Gdy wyłączysz maskowanie serwisu, wszystkie zamaskowane pliki zostaną odkryte. Gdy ponownie włączysz maskowanie serwisu, wszystkie pliki, które były wcześniej zamaskowane, zostaną zamaskowane ponownie.

Uwaga: *Za pomocą opcji Wyłącz wszystkie maski, możesz również odkryć wszystkie pliki; to jednak nie wyłącza maskowania i nie umożliwia przywrócenia maskowania wszystkich plików i folderów, które były wcześniej zamaskowane. Należy ponownie ustawić maskowanie poszczególnych folderów, plików i typów plików.*

1. Przejdź do panelu Pliki (Okno > Pliki) i zaznacz w nim plik lub folder.
2. Kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Macintosh), a następnie wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz polecenie Maskowanie > Włącz maskowanie (odznacz, aby wyłączyć opcję).
   - Wybierz polecenie Maskowanie > Ustawienia, aby otworzyć kategorię Maskowanie okna dialogowego Konfiguracja serwisu. Zaznacz lub odznacz opcję Włącz maskowanie. Zaznacz lub odznacz opcję „Maskuj pliki kończące się na”, aby włączyć lub wyłączyć maskowanie poszczególnych typów plików. W polu tekstowym możesz wprowadzać lub usuwać sufiksy plików, które chcesz zamaskować albo odkryć.

Maskowanie i odkrywanie plików i folderów serwisu

Do góry

Program pozwala maskować konkretne pliki i foldery, ale nie pozwala maskować wszystkich plików i folderów, ani całego serwisu. Operację maskowania można zastosować do wielu plików i folderów jednocześnie.

1. W panelu Pliki (Okno > Pliki) zaznacz serwis z włączoną funkcją maskowania.

2. Zaznacz foldery lub pliki, które chcesz zamaskować albo odkryć.
3. Kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Macintosh), a następnie wybierz z menu kontekstowego polecenie Maskowanie > Maskuj albo polecenie Maskowanie > Wyłącz maskę.

   Na ikonie pliku lub folderu pojawi się albo zniknie czerwona kreska, wskazująca, że folder jest zamaskowany albo odkryty.

   Uwaga: *Aby daną operację zastosować do zamaskowanego folderu lub pliku, należy zaznaczyć odpowiedni element w panelu Pliki, a następnie wykonać operację. Wykonanie operacji bezpośrednio na pliku lub folderze przesłania maskowanie.*

Maskowanie i odkrywanie wybranych typów plików

Do góry

Możesz wskazać konkretne typy plików, które mają zostać zamaskowane. Dreamweaver zamaskuje wszystkie pliki, których nazwy kończą się zadaną frazą. Np. można zamaskować wszystkie pliki, które kończą się rozszerzeniem .txt. Wpisywane typy plików nie muszą być rozszerzeniami nazw pliku. Może to być dowolna fraza na końcu nazwy pliku.

Maskowanie wybranych typów pliku w serwisie

1. W panelu Pliki (Okno > Pliki) zaznacz serwis z włączoną funkcją maskowania.
2. Kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Macintosh), a potem wybierz polecenie Maskowanie > Ustawienia.
3. Zaznacz opcję Maskuj pliki kończące się na, wprowadź w polu typy maskowanych plików, a następnie kliknij przycisk OK.

   Np. aby zamaskować wszystkie pliki w serwisie, których nazwa kończy się na .jpg, wpisz w pole .jpg.

   Poszczególne typy plików oddzielaj od siebie spacjami. Nie używaj przecinków ani średników.

   Ikony zamaskowanych plików zostaną przekreślone w panelu Pliki czerwoną linią.

   Niektóre programy tworzą pliki zapasowe, kończące się określonym sufiksem, np. .bak. Takie pliki można zamaskować.

   Uwaga: *Aby daną operację zastosować do zamaskowanego folderu lub pliku, należy zaznaczyć odpowiedni element w panelu Pliki, a następnie wykonać operację. Wykonanie operacji bezpośrednio na pliku lub folderze przesłania maskowanie.*

Odkrywanie wybranych typów pliku w serwisie

1. W panelu Pliki (Okno > Pliki) zaznacz serwis z włączoną funkcją maskowania.
2. Kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Macintosh), a potem wybierz polecenie Maskowanie > Ustawienia.
3. W oknie dialogowym Zaawansowana definicja serwisu wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Odznacz pole wyboru 'Maskuj pliki kończące się na', aby zdjąć maskę ze wszystkich typów plików wymienionych w tym polu.
   - Usuń konkretne typy plików z pola, aby zdjąć z nich maskę.
4. Kliknij przycisk OK.

   Z Ikon takich plików zniknie czerwona linia, co oznacza, że pliki przestały być maskowane.

Odkrywanie wszystkich plików i folderów

Do góry

Istnieje możliwość usunięcia masek wszystkich folderów i plików w serwisie za pomocą jednej operacji. Tej operacji nie można cofnąć. Nie da się ponownie zamaskować wszystkich tych pozycji, które były wcześniej zamaskowane. Trzeba nadawać im maski pojedynczo.

Jeśli chcesz tymczasowo odkryć wszystkie foldery i pliki, a potem ponownie je zamaskować, to wyłącz maskowanie serwisu.

1. W panelu Pliki (Okno > Pliki) zaznacz serwis z włączoną funkcją maskowania.
2. Zaznacz dowolny plik lub folder z tego serwisu.
3. Kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Macintosh), a potem wybierz polecenie Maskowanie > Usuń wszystkie maski.
   Uwaga: *Ta czynność powoduje także wyłączenie opcji Maskuj pliki kończące się na. która jest dostępna w kategorii Maskowanie, w oknie dialogowym Definicja serwisu.*

   Znikną czerwone linie, przekreślające ikony plików i folderów. Oznacza to, że ze wszystkich plików i folderów w serwisie usunięto maski.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Porównywanie plików w poszukiwaniu różnic

Porównywanie plików lokalnych i zdalnych w poszukiwaniu różnic
Porównywanie przed wysłaniem plików
Porównywanie plików podczas synchronizacji

Do góry

Porównywanie plików lokalnych i zdalnych w poszukiwaniu różnic

Dreamweaver może współpracować z narzędziami do porównywania plików, aby porównywać kod wersji lokalnej i zdalnej tego samego pliku, dwóch różnych plików zdalnych albo dwóch różnych plików lokalnych. Porównywanie wersji lokalnej i zdalnej jest przydatne, jeżeli pracujesz na pliku lokalnie i podejrzewasz, że plik na serwerze został zmodyfikowany przez kogoś innego. Nie wychodząc z programu Dreamweaver, możesz wyświetlić i scalić te zdalne zmiany z lokalną wersją, zanim wyślesz plik na serwer.

Porównanie dwóch plików lokalnych lub dwóch plików zdalnych bywa przydatne, gdy zachowujesz wcześniejsze wersje swoich plików pod zmienioną nazwą. Jeśli zapomnisz, jakie zmiany zostały wprowadzone w poprzedniej wersji, przypomni ci o nich szybkie porównanie.

Zanim zaczniesz, musisz zainstalować w systemie narzędzie do porównywania plików. Takie narzędzia oferują niezależni producenci. Więcej informacji o narzędziach do porównywania plików możesz znaleźć za pomocą wyszukiwarki internetowej, np. Google Search, wpisując hasło "narzędzia" i "porównywanie plików". Dreamweaver współpracuje z większością narzędzi innych firm.

Wskazywanie narzędzia do porównywania w programie Dreamweaver

1. Zainstaluj narzędzie do porównywania plików w tym samym systemie, co program Dreamweaver.
2. W programie Dreamweaver otwórz okno dialogowe Preferencje: wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Dreamweaver > Preferencje (Macintosh). Następnie wybierz kategorię Porównywanie plików.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - W Windows kliknij przycisk Przeglądaj i wybierz aplikację służącą do porównywania plików.
   - Na komputerze Macintosh kliknij przycisk Przeglądaj i wybierz narzędzie lub skrypt, które uruchamia narzędzie porównujące pliki z wiersza poleceń (nie wybieraj samego narzędzia porównującego).

   Na komputerach Macintosh narzędzia lub skrypty uruchamiające znajdują się zazwyczaj w folderze /usr/bin. Przykład: aby użyć programu Filemerge, przejdź do folderu usr/bin i wybierz „opendiff”, czyli narzędzie, które uruchamia program FileMerge.

   W poniższej tabeli wymieniono popularne narzędzia do porównywania plików na komputerach Macintosh oraz położenie narzędzi lub skryptów uruchamiających te programy:

Jeżeli używasz programu	Wybierz następujący plik
FileMerge	/usr/bin/opendiff (albo /Developer/usr/bin/opendiff)
BBEdit	/usr/bin/bbdiff
TextWrangler	/usr/bin/twdiff

Uwaga: *Folder usr jest zazwyczaj ukryty w Finderze. Możesz go jednak otworzyć, korzystając z przycisku Przeglądaj w programie Dreamweaver.*
Uwaga: *Wyświetlone rezultaty zależą od narzędzia porównującego, którego używasz. Zapoznaj się z podręcznikiem narzędzia porównującego, aby się dowiedzieć, jak interpretować wyniki.*

Porównywanie dwóch plików lokalnych

Możesz porównywać dwa pliki, znajdujące się w dowolnych miejscach na twoim komputerze.

1. Otwórz panel Pliki. Kliknij dwa pliki, które chcesz porównać, przytrzymując klawisz Control (Windows) lub Command (Macintosh).
   Aby zaznaczyć pliki spoza zdefiniowanego serwisu, wybierz lokalny dysk twardy z wysuwanego menu po lewej stronie na panelu Pliki. Następnie zaznacz dwa pliki.
2. Kliknij jeden z zaznaczonych plików prawym przyciskiem myszy i wybierz polecenie Porównaj pliki lokalne.
   Uwaga: *Jeżeli masz mysz z jednym przyciskiem, to kliknij jeden z zaznaczonych plików, przytrzymując klawisz Control.*

   Uruchomi się narzędzie do porównywania plików i porówna pliki.

Porównywanie dwóch plików zdalnych

Możesz porównywać dwa pliki, znajdujące się na serwerze zdalnym. Zanim wykonasz to zadanie, musisz zdefiniować serwis programu Dreamweaver z ustawieniami zdalnymi.

1. Otwórz panel Pliki i wyświetl pliki na serwerze zdalnym, wybierając Widok zdalny z menu po prawej stronie.
2. Kliknij dwa pliki, aby je zaznaczyć, przytrzymując klawisz Control (Windows) lub Command (Macintosh).
3. Kliknij jeden z zaznaczonych plików prawym przyciskiem myszy i wybierz polecenie Porównaj pliki zdalne.
   Uwaga: *Jeżeli masz mysz z jednym przyciskiem, to kliknij jeden z zaznaczonych plików, przytrzymując klawisz Control.*

   Uruchomi się narzędzie do porównywania plików i porówna pliki.

Porównywanie pliku lokalnego z plikiem zdalnym

Możesz porównywać plik lokalny z plikiem znajdującym się na serwerze zdalnym. Aby to zrobić, najpierw musisz zdefiniować serwis programu Dreamweaver z ustawieniami zdalnymi.

❖ Otwórz panel Pliki. Kliknij plik lokalny prawym przyciskiem myszy. Z menu kontekstowego wybierz polecenie Porównaj ze zdalnym.
Uwaga: *Jeżeli masz mysz z jednym przyciskiem, to kliknij ten plik lokalny, przytrzymując klawisz Control.*
Uruchomi się narzędzie do porównywania plików i porówna pliki.

Porównywanie pliku zdalnego z plikiem lokalnym

Możesz porównywać plik zdalny z plikiem lokalnym. Zanim wykonasz to zadanie, musisz zdefiniować serwis programu Dreamweaver z ustawieniami zdalnymi.

1. Otwórz panel Pliki i wyświetl pliki na serwerze zdalnym, wybierając Widok zdalny z menu po prawej stronie.
2. Kliknij plik na panelu prawym przyciskiem myszy. Z kontekstowego menu wybierz polecenie Porównaj z lokalnym.
   Uwaga: *Jeżeli masz mysz z jednym przyciskiem, to kliknij ten plik zdalny, przytrzymując klawisz Control.*

Porównywanie otwartego pliku z plikiem zdalnym

Możesz porównywać plik otwarty w programie Dreamweaver z jego odpowiednikiem na serwerze zdalnym.

❖ W oknie dokumentu wybierz polecenie Plik > Porównaj ze zdalnym.
Uruchomi się narzędzie do porównywania plików i porówna pliki.

Możesz także kliknąć prawym przyciskiem myszy zakładkę dokumentu na górze okna Dokument i wybrać polecenie Porównaj ze zdalnym z kontekstowego menu.

Porównywanie przed wysłaniem plików

Do góry

Gdy edytujesz plik lokalnie, a potem próbujesz wysłać go na serwer zdalny, Dreamweaver wyświetli powiadomienie, jeżeli zdalna wersja pliku uległa zmianie. Możesz porównać oba pliki, zanim wyślesz swój plik i nadpiszesz wersję zdalną.

Zanim zaczniesz, musisz zainstalować na komputerze narzędzie do porównywania plików i wskazać je w programie Dreamweaver.

1. Po zmodyfikowaniu pliku w serwisie programu Dreamweaver, wyślij ten plik (Serwis > Wyślij) do serwisu zdalnego.

   Jeżeli wersja zdalna została zmodyfikowana, otrzymasz powiadomienie z opcją wyświetlenia różnic.
2. Aby wyświetlić różnice, kliknij przycisk Porównaj.

   Uruchomi się narzędzie do porównywania plików i porówna pliki.

   Jeżeli narzędzie do porównywania plików nie zostało jeszcze wskazane, to program wyświetli monit o wskazanie takiego narzędzia.
3. Po przejrzeniu lub scaleniu zmian w tym narzędziu, możesz dalej wykonywać operację wysyłania albo anulować ją.

Porównywanie plików podczas synchronizacji

Do góry

Podczas synchronizacji plików serwisu za pomocą programu Dreamweaver możesz porównywać wersje lokalne plików z wersjami zdalnymi.

Zanim zaczniesz, musisz zainstalować na komputerze narzędzie do porównywania plików i wskazać je w programie Dreamweaver.

1. Kliknij prawym przyciskiem gdziekolwiek na panelu Pliki i wybierz polecenie Synchronizuj z menu kontekstowego.
2. Wypełnij informacje w oknie dialogowym Synchronizuj pliki i kliknij Podgląd.

   Gdy klikniesz Podgląd, program wyświetli listę zaznaczonych plików wraz z operacjami, które zostaną wykonane podczas synchronizacji.
3. Zaznacz na tej liście każdy plik, który chcesz porównać i kliknij przycisk Porównaj (ikonę z dwiema małymi kartkami).
   Uwaga: *Muszą to być pliki tekstowe, np. pliki HTML albo ColdFusion.*

   Dreamweaver uruchomi narzędzie porównujące, które porówna wersję lokalną i zdalną każdego z zaznaczonych plików.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Odbieranie i wysyłanie plików na serwer

Transfer plików a pliki zależne
Informacje o transferze plików w tle
Pobieranie plików z serwera zdalnego
Wysyłanie plików na serwer zdalny
Zarządzanie transferami plików

Transfer plików a pliki zależne

Do góry

Jeżeli posługujesz się programem Dreamweaver w środowisku współpracy, przesyłaj pliki między serwisem lokalnym i zdalnym za pomocą funkcji pobierania do edycji i odkładania plików. Jeżeli jednak jesteś jedyną osobą pracującą nad serwisem zdalnym, to możesz korzystać z poleceń Odbierz i Wyślij, aby przesyłać pliki bez potrzeby pobierania ich do edycji i odkładania.

Gdy przesyłasz dokument między folderem lokalnym a zdalnym za pomocą panelu Pliki, możesz przesłać również pliki zależne tego dokumentu. Pliki zależne to obrazy, zewnętrzne arkusze stylów i inne pliki, do których odwołuje się dokument i które przeglądarka wczytuje razem z dokumentem.

Uwaga: *Na ogół warto pobierać pliki zależne wraz z nowym plikiem pobieranym do edycji. Jednak jeżeli najnowsze wersje plików zależnych są już na dysku lokalnym, nie trzeba pobierać ich ponownie. To samo dotyczy wysyłania i odkładania plików na serwer: nie trzeba wysyłać plików, jeżeli w serwisie zdalnym są już ich aktualne kopie.*

Pozycje biblioteczne są traktowane jako pliki zależne.

Niektóre serwery zgłaszają błędy podczas wysyłania pozycji bibliotecznych. Możesz jednak zamaskować te pliki, aby nie były przesyłane.

Informacje o transferze plików w tle

Do góry

Podczas wysyłania albo odbierania plików można wykonywać inne działania, niezwiązane z serwerem. Transfer plików w tle można wykonywać we wszystkich protokołach obsługiwanych przez program Dreamweaver: FTP, SFTP, LAN, WebDAV, Subversion i RDS.

Działania niezwiązane z serwerem to typowe operacje, takie jak wpisywanie, edytowanie zewnętrznego arkusza stylów, generowanie raportów dla serwisu i tworzenie nowych serwisów.

Podczas transferu plików, Dreamweaver nie może wykonywać takich działań związanych z serwerem, jak:

- Wysyłanie, odbieranie, pobieranie do edycji i odkładanie plików
- Cofanie pobierania
- Tworzenie połączenia z bazą danych
- Wiązanie danych dynamicznych
- Podgląd danych w widoku aktywnym
- Wstawianie usługi WWW
- Usuwanie zdalnych plików lub folderów
- Podgląd w przeglądarce na serwerze testowym
- Zapisywanie pliku na serwerze zdalnym
- Wstawianie obrazu z serwera zdalnego
- Otwieranie pliku z serwera zdalnego
- Automatyczne wysyłanie plików podczas zapisywania
- Przeciąganie plików do serwisu zdalnego
- Wycinanie, kopiowanie lub wklejanie plików w serwisie zdalnym
- Odświeżanie widoku zdalnego

Podczas transferu plików okno dialogowe Operacje na plikach w tle jest domyślnie otwarte. Okno to można zminimalizować, klikając przycisk minimalizacji w prawym, górnym narożniku. Zamknięcie okna dialogowego podczas przesyłania plików skutkuje anulowaniem całej operacji.

Do góry

Pobieranie plików z serwera zdalnego

Za pomocą polecenia Odbierz można kopiować pliki z serwisu zdalnego do lokalnego. Pliki można odbierać za pomocą panelu Pliki albo okna dokumentu.

Dreamweaver tworzy dziennik operacji podczas transferu, który można wyświetlać i zapisywać.

Uwaga: *Nie można wyłączyć transferu plików w tle. Jeżeli w oknie dialogowym Operacje na plikach w tle jest otwarty dziennik szczegółów, to w celu zwiększenia wydajności programu możesz go zamknąć.*

Dreamweaver rejestruje także wszystkie działania związane z transferem plików w protokole FTP. Jeżeli podczas transferu plików w protokole FTP wystąpi błąd, dziennik FTP serwisu pomoże określić, na czym polega problem.

Pobieranie plików z serwera zdalnego za pomocą panelu Pliki

1. Otwórz panel Pliki (Okno > Pliki) i zaznacz pliki, które chcesz pobrać.

   Zazwyczaj zaznacza się te pliki w widoku Zdalny, ale jeżeli wolisz, możesz zaznaczyć odpowiadające im pliki w widoku Lokalny. Jeżeli aktywny jest widok Zdalny, to Dreamweaver skopiuje zaznaczone pliki do serwisu lokalnego. Jeżeli aktywny jest widok Lokalny, to Dreamweaver skopiuje zdalną wersję zaznaczonych plików lokalnych do serwisu lokalnego.

   Uwaga: *Aby pobrać tylko te pliki, których wersja zdalna jest nowsza, niż lokalna, użyj polecenia Synchronizuj.*

2. Wykonaj jedną z następujących czynności, aby odebrać plik:

   - Kliknij przycisk Odbierz na pasku narzędziowym panelu Pliki.
   - Kliknij plik na panelu Pliki prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Macintosh). Z kontekstowego menu wybierz polecenie Odbierz.

3. Kliknij Tak w oknie dialogowym Pliki zależne, aby pobrać pliki zależne. Jeżeli masz już lokalne kopie plików zależnych, kliknij Nie. Według ustawienia domyślnego, pliki zależne nie są pobierane. Opcję tę możesz ustawić za pomocą polecenia Edycja > Preferencje > Serwis.

   Dreamweaver pobiera zaznaczone pliki w następujący sposób:

   - Jeżeli korzystasz z funkcji pobierania do edycji i odkładania, to odebranie pliku powoduje, że otrzymujesz lokalną kopię tego pliku tylko do odczytu. Plik pozostaje dostępny w serwisie zdalnym albo na serwerze testowym, skąd inni członkowie zespołu mogą pobierać go do edycji.
   - Jeżeli nie używasz funkcji pobierania do edycji i odkładania, to w wyniku odebrania pliku powstaje kopia zapewniająca przyzwolenia odczytu i zapisu.

     Uwaga: *Jeżeli pracujesz w środowisku współpracy, tzn. jeżeli inne osoby pracują nad tymi samymi plikami, to nie należy wyłączać funkcji pobierania plików do edycji i odkładania ich na serwer. Jeśli inne osoby korzystają z tej funkcji w serwisie, to również należy z niej korzystać.*

     W oknie dialogowym Operacje na plikach w tle jest dostępny przycisk Anuluj, który pozwala zatrzymać transfer plików w dowolnym momencie.

Pobieranie plików z serwera zdalnego za pomocą okna Dokument

1. Sprawdź, czy dokument jest aktywny w oknie dokumentu.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności, aby odebrać plik:

   - Wybierz polecenie Serwis > Odbierz.
   - Kliknij ikonę Zarządzanie plikami na pasku narzędziowym okna dokumentu. Z menu wybierz polecenie Odbierz.

     Uwaga: *Jeżeli bieżący plik nie jest częścią bieżącego serwisu na panelu Pliki, to Dreamweaver spróbuje określić, do którego serwisu lokalnego należy plik. Jeżeli bieżący plik należy tylko do jednego serwisu lokalnego, Dreamweaver otworzy ten serwis i wykona operację Odbierz.*

Wyświetlanie dziennika FTP

1. Kliknij menu Opcje w prawym górnym narożniku panelu Pliki.
2. Wybierz polecenie Widok > Dziennik FTP serwisu.

Uwaga: *W rozwiniętym panelu Pliki możesz kliknąć przycisk Dziennik FTP i wyświetlić w ten sposób dziennik.*

Do góry

Wysyłanie plików na serwer zdalny

Pliki z serwisu lokalnego możesz wysyłać do serwisu zdalnego, na ogół bez zmiany stanu 'Pobrany do edycji'.

Istnieją dwie typowe sytuacje, gdy warto użyć polecenia Wyślij, zamiast polecenia Odłóż:

- Nie jesteś w środowisku współpracy i nie korzystasz z funkcji pobierania do edycji i odkładania plików.
- Chcesz wysłać bieżącą wersję pliku na serwer, ale zamierzasz dalej ją edytować.

Uwaga: *Jeżeli używasz funkcji pobierania do edycji i odkładania i wyślesz do serwisu zdalnego plik, którego tam wcześniej nie było, to plik ten zostanie skopiowany do serwisu zdalnego i pobrany do edycji dla ciebie, możesz więc go dalej edytować.*

Pliki można wysyłać za pomocą panelu Pliki albo okna dokumentu. Dreamweaver tworzy dziennik operacji podczas transferu, który można wyświetlać i zapisywać.

Uwaga: *Nie można wyłączyć transferu plików w tle. Jeżeli w oknie dialogowym Operacje na plikach w tle jest otwarty dziennik szczegółów, to w celu zwiększenia wydajności programu możesz go zamknąć.*

Dreamweaver rejestruje także wszystkie działania związane z transferem plików w protokole FTP. Jeżeli podczas transferu plików w protokole FTP wystąpi błąd, dziennik FTP serwisu pomoże określić, na czym polega problem.

Samouczek przedstawiający wysyłanie plików na serwer zdalny można znaleźć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0163_pl.

Samouczek przedstawiający rozwiązywanie problemów z publikowaniem plików znaleźć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0164_pl.

Wysyłanie plików na serwer testowy albo do serwisu zdalnego za pomocą panelu Pliki

1. Otwórz panel Pliki (Okno > Pliki) i zaznacz pliki, które chcesz wysłać.

   Zazwyczaj zaznacza się te pliki w widoku Lokalny, ale jeżeli wolisz, możesz zaznaczyć odpowiadające im pliki w widoku Zdalny.

   Uwaga: *Możesz wysyłać tylko takie pliki, których wersja lokalna jest nowsza, niż wersja zdalna.*
2. Wykonaj jedną z poniższych czynności, aby wysłać plik na serwer zdalny:
   - Kliknij przycisk Wyślij na pasku narzędziowym panelu Pliki.
   - Kliknij plik na panelu Pliki prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Macintosh). Z kontekstowego menu wybierz polecenie Wyślij.
3. Jeżeli plik nie został zapisany, pojawi się okno dialogowe (o ile ustawiono takie preferencje w kategorii Serwis okna dialogowego Preferencje). Okno to umożliwia zapisanie pliku przed wysłaniem go na serwer zdalny. Kliknij Tak, aby zapisać plik albo kliknij Nie, aby wysłać na serwer wcześniej zapisaną wersję.
   Uwaga: *Jeżeli nie zapiszesz pliku, to zmiany wprowadzone od czasu ostatniego zapisywania nie zostaną wysłane na serwer zdalny. Jednak plik pozostanie otwarty, nadal masz więc możliwość zapisania zmian, już po wysłaniu pliku na serwer.*
4. Kliknij Tak, jeśli chcesz wysłać zależne pliki wraz z zaznaczonymi plikami. Kliknij Nie, aby nie wysyłać zależnych plików. Według ustawienia domyślnego, pliki zależne nie są wysyłane. Opcję tę możesz ustawić za pomocą polecenia Edycja > Preferencje > Serwis.
   Uwaga: *Na ogół warto wysyłać pliki zależne wraz z nowym plikiem odkładanym na serwer. Jednak jeżeli najnowsze wersje plików zależnych są już na serwerze zdalnym, nie trzeba wysyłać ich ponownie.*

   W oknie dialogowym Operacje na plikach w tle jest dostępny przycisk Anuluj, który pozwala zatrzymać transfer plików w dowolnym momencie.

Wysyłanie plików na serwer zdalny za pomocą okna Dokument

1. Sprawdź, czy dokument jest aktywny w oknie dokumentu.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności, aby wysłać plik:
   - Wybierz polecenie Serwis > Wyślij.
   - Kliknij ikonę Zarządzanie plikami na pasku narzędziowym okna dokumentu. Z menu wybierz polecenie Wyślij.

     Uwaga: *Jeżeli bieżący plik nie jest częścią bieżącego serwisu na panelu Pliki, to Dreamweaver spróbuje określić, do którego serwisu lokalnego należy plik. Jeżeli bieżący plik należy tylko do jednego serwisu lokalnego, Dreamweaver otworzy ten serwis i wykona operację Wyślij.*

Wyświetlanie dziennika FTP

1. Kliknij menu Opcje w prawym górnym narożniku panelu Pliki.
2. Wybierz polecenie Widok > Dziennik FTP serwisu.

Uwaga: *W rozwiniętym panelu Pliki możesz kliknąć przycisk Dziennik FTP i wyświetlić w ten sposób dziennik.*

Do góry

Zarządzanie transferami plików

Możesz wyświetlać stan operacji transferu plików, a także listę przesłanych plików wraz z rezultatem operacji (zakończony powodzeniem lub niepowodzeniem, plik pominięty). Możesz również zapisywać dziennik operacji na plikach.

Uwaga: *Dreamweaver umożliwia wykonywanie operacji niezwiązanych z serwerem podczas transferu plików z serwera lub na serwer.*

Anulowanie transferu plików

❖ Kliknij przycisk Anuluj w oknie dialogowym Operacje na plikach w tle. Jeśli okno dialogowe nie jest widoczne, kliknij przycisk Operacje na plikach w dolnej części panelu Pliki.

Wyświetlanie okna dialogowego Operacje na plikach w tle podczas transferu plików

❖ Kliknij przycisk Operacje na plikach lub przycisk Dziennik w dolnej części panelu Pliki.

Uwaga: *Przycisku Dziennik nie można ukryć ani usunąć. Jest to stała część panelu.*

Wyświetlanie szczegółowych informacji o ostatnim transferze plików

1. Kliknij przycisk Dziennik na dole panelu Pliki, aby otworzyć okno dialogowe Operacje na plikach w tle.
2. Kliknij strzałkę rozwijania 'Szczegóły'.

Zapisywanie dziennika z ostatniego transferu plików

1. Kliknij przycisk Dziennik na dole panelu Pliki, aby otworzyć okno dialogowe Operacje na plikach w tle.
2. Kliknij przycisk Zapisz dziennik i zapisz te informacje w pliku tekstowym.

   Operacje na plikach możesz przeglądać, otwierając plik dziennika w programie Dreamweaver albo w dowolnym edytorze tekstu.

Więcej tematów Pomocy

Samouczek przedstawiający wysyłanie plików

Samouczek przedstawiający rozwiązywanie problemów z publikowaniem plików

---

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Zarządzanie plikami i folderami

Informacje o zarządzaniu plikami i folderami
Korzystanie z panelu Pliki
Wyświetlanie plików i folderów
Praca z plikami w panelu Pliki
Odszukiwanie plików w serwisie programu Dreamweaver
Wyszukiwanie i usuwanie nieużywanych plików
Dostęp do serwisów, serwera i dysków lokalnych
Dostosowywanie szczegółowych informacji o plikach i folderach wyświetlanych w panelu Pliki

Informacje o zarządzaniu plikami i folderami

Do góry

Dreamweaver zawiera panel Pliki, który ułatwia zarządzanie plikami i przenoszenie ich między komputerem lokalnym a serwerami zdalnymi. Gdy przenosisz pliki między serwisem lokalnym a zdalnym, w obu serwisach utrzymywane są jednakowe struktury plików i folderów. Przenosząc pliki między serwisami, Dreamweaver tworzy odpowiednie foldery, jeżeli nie istnieją w jednym z serwisów. Możesz również synchronizować pliki między serwisami lokalnymi a zdalnymi. Dreamweaver kopiuje pliki w obie strony, gdy jest to konieczne, i w razie potrzeby usuwa niepotrzebne pliki.

Korzystanie z panelu Pliki

Do góry

Panel Pliki umożliwia wyświetlanie plików i folderów, zarówno tych, które skojarzono z serwisem programu Dreamweaver, jak i innych. Pozwala również na wykonywanie typowych operacji na plikach, takich jak ich otwieranie i przenoszenie.

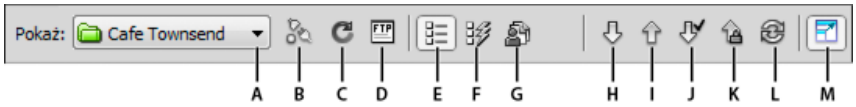
Uwaga: *W poprzednich wersjach programu Dreamweaver, panel Pliki nosił nazwę Serwis.*

Panel Pliki możesz swobodnie przenosić oraz ustawiać jego preferencje.

Za pomocą tego panelu można wykonywać następujące zadania:

- Dostęp do serwisów, serwera i dysków lokalnych
- Wyświetlanie plików i folderów
- Zarządzać plikami i folderami na panelu Pliki

  W przypadku serwisów Dreamweaver poniższe opcje pozwalają wyświetlać lub przenosić pliki:



Opcje dostępne w rozwiniętym panelu Pliki.

A. *Wyskakujące menu Serwis* ***B.*** *Połącz/Rozłącz* ***C.*** *Odśwież* ***D.*** *Wyświetl dziennik FTP serwisu* ***E.*** *Widok plików serwisu* ***F.*** *Serwer testowy* ***G.*** *Widok Repozytorium* ***H.*** *Odbierz plik(i)* ***I.*** *Wyślij plik(i)* ***J.*** *Pobierz plik(i) do edycji* ***K.*** *Odłóż plik(i)* ***L.*** *Synchronizuj* ***M.*** *Rozwiń/Zwiń*

Uwaga: *Przyciski widoku plików serwisu i serwera testowego oraz przyciski do synchronizacji są widoczne tylko po rozwinięciu panelu Pliki.*

Wysuwane menu Serwis Umożliwia wybranie serwisu programu Dreamweaver i wyświetlenie skojarzonych z nim plików. Za pomocą menu Serwis można również korzystać ze wszystkich plików na lokalnym dysku twardym, pełni więc ono podobną rolę, co Eksplorator Windows (w systemie Windows) lub program Finder (na komputerach Macintosh).

Połącz/Rozłącz (protokoły FTP, RDS i WebDAV) — łączy lub rozłącza z serwisem zdalnym. Domyślnie, Dreamweaver rozłącza się z serwisem zdalnym, jeżeli upłynęło ponad 30 minut bezczynności (tylko protokół FTP). Aby zmienić ten limit czasu, wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Dreamweaver > Preferencje (Macintosh). Z listy kategorii po lewej stronie wybierz Serwis.

Odśwież Odświeża listę katalogów lokalnych i zdalnych. Za pomocą tego przycisku możesz ręcznie odświeżyć listę katalogów, jeżeli w oknie dialogowym Definicja serwisu wyłączona została opcja 'Automatycznie odśwież listę plików lokalnych' albo opcja 'Automatycznie odśwież listę plików zdalnych'.

Pliki serwisu, widok Wyświetla strukturę plików serwisu lokalnego i zdalnego w odpowiednich okienkach na panelu Pliki. (W preferencjach można ustawić, który serwis pojawia się w okienku po lewej stronie, a który po prawej). Widok plików serwisu to domyślny widok panelu Pliki.

Widok serwera testowego Wyświetla strukturę katalogów serwera testowego i serwisu lokalnego.

Widok Repozytorium Pozwala wyświetlić repozytorium podwersji (SVN).

Odbierz plik(i) Kopiuje zaznaczone pliki z serwisu zdalnego do lokalnego (nadpisując istniejące kopie lokalne). Jeżeli włączona jest opcja 'Włącz funkcje pobierania do edycji i odkładania plików', to kopie lokalne mają status tylko do odczytu. Pliki są dostępne w serwisie zdalnym, skąd inni

członkowie zespołu mogą je pobierać do edycji. Jeżeli wyłączona jest opcja Włącz funkcje pobierania do edycji i odkładania plików, to kopie plików będą posiadały przywileje odczytu i zapisu.

Uwaga: *Pliki, które kopiuje program Dreamweaver, to pliki zaznaczone w aktywnym okienku na panelu Pliki. Jeżeli aktywne jest okienko Zdalne, to zaznaczone pliki serwera zdalnego lub testowego są kopiowane do serwisu lokalnego. Jeżeli aktywne jest okienko Lokalne, to Dreamweaver kopiuje z serwera zdalnego lub testowego odpowiedniki zaznaczonych plików lokalnych i umieszcza je w serwisie lokalnym.*

Wyślij plik(i) Kopiuje zaznaczone pliki z serwisu lokalnego do zdalnego.

Uwaga: *Pliki, które kopiuje program Dreamweaver, to pliki zaznaczone w aktywnym okienku na panelu Pliki. Jeżeli aktywne jest okienko Lokalne, to zaznaczone pliki lokalne są kopiowane do serwisu zdalnego lub testowego. Jeżeli aktywne jest okienko Zdalne, to Dreamweaver kopiuje lokalne odpowiedniki zaznaczonych plików serwera lokalnego i umieszcza je w serwisie zdalnym.*

Jeżeli wysyłasz plik, którego nie ma jeszcze w serwisie zdalnym, a włączona jest opcja 'Włącz funkcje pobierania do edycji i odkładania plików', to plik ten zostanie dodany do serwisu zdalnego jako "pobrany do edycji". Jeśli chcesz dodać plik bez stanu "pobrany do edycji", kliknij przycisk Odłóż pliki.

Pobierz plik(i) do edycji Przenosi kopię pliku z serwera zdalnego do serwisu lokalnego (nadpisując istniejącą kopię lokalną) i oznacza ten plik na serwerze jako "pobrany do edycji". Ta opcja nie jest dostępna, jeżeli dla bieżącego serwisu wyłączono opcję 'Włącz funkcje pobierania do edycji i odkładania plików' w oknie dialogowym Definicja serwisu.

Odłóż plik(i) Przenosi kopię pliku lokalnego na serwer zdalny i oznacza ten plik jako dostępny do edycji dla pozostałych użytkowników. Plik lokalny staje się plikiem tylko do odczytu. Ta opcja nie jest dostępna, jeżeli dla bieżącego serwisu wyłączono opcję 'Włącz funkcje pobierania do edycji i odkładania plików' w oknie dialogowym Definicja serwisu.

Synchronizuj Synchronizuje pliki między folderem lokalnym, a zdalnym.

Przycisk Rozwiń/Zwiń Rozwija lub zwija panel Pliki, tak aby wyświetlał jedno lub dwa okienka.

Do góry

Wyświetlanie plików i folderów

Na panelu Pliki można wyświetlać pliki i foldery, zarówno te skojarzone z serwisem programu Dreamweaver, jak i inne. Wyświetlając serwisy, pliki lub foldery na panelu Pliki można zmieniać rozmiar obszaru wyświetlania. W przypadku serwisów programu Dreamweaver można również zwijać i rozwijać panel Pliki.

Można też dostosować panel Pliki dla serwisów programu Dreamweaver, zmieniając widok wyświetlany domyślnie na zwiniętym panelu - na serwis zdalny albo lokalny. Na rozwiniętym panelu Pliki można przełączać widoki zawartości, używając opcji Zawsze pokazuj.

Otwieranie lub zamykanie panelu Pliki

❖ Wybierz polecenie Okno > Pliki.

Rozwijanie lub zwijanie panelu Pliki (tylko dla serwisów programu Dreamweaver)

❖ Otwórz panel Pliki (Okno > Pliki) i kliknij przycisk Rozwiń/Zwiń na pasku narzędziowym.

Uwaga: *Jeżeli klikniesz przycisk Rozwiń/Zwiń, aby rozwinąć panel, który jest zadokowany, to panel zostanie zmaksymalizowany i nie będzie można pracować w oknie dokumentu. Aby powrócić do okna dokumentu, ponownie kliknij przycisk Rozwiń/Zwiń, aby zwinąć panel. Jeżeli klikniesz przycisk Rozwiń/Zwiń, aby rozwinąć panel, który jest nie zadokowany, to będzie można nadal pracować w oknie dokumentu. Zanim znowu zadokujesz panel, musisz go zwinąć.*

Gdy panel Pliki jest zwinięty, wyświetla zawartość serwisu lokalnego, serwisu zdalnego albo serwera testowego jako listę plików. Po rozwinięciu jest wyświetlany serwis lokalny, a ponadto serwis zdalny lub serwer testowy.

Zmiana rozmiarów obszaru widoku na rozwiniętym panelu Pliki

❖ Otwórz panel Pliki (Okno > Pliki). Na rozwiniętym panelu wykonaj jedną z następujących czynności:

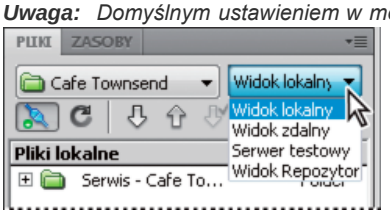
- Przeciągnij pasek, który rozdziela dwa widoki, aby zwiększyć lub zmniejszyć obszar widoku dla lewego albo prawego okienka.
- Jeśli chcesz przewijać zawartość widoków, użyj pasków przewijania na dole panelu Pliki.

Zmiana widoku serwisu na panelu Pliki (tylko dla serwisów programu Dreamweaver)

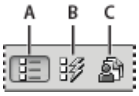
❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Otwórz panel Pliki (Okno > Pliki). W zwiniętym panelu otwórz wyskakujące menu Widok serwisu i wybierz polecenie Widok lokalny, Widok zdalny, Serwer testowy albo Widok Repozytorium.

  Uwaga: *Domyślnym ustawieniem w menu Widok serwisu jest Serwis lokalny.*



- W rozwiniętym panelu Pliki (Okno > Pliki) kliknij przycisk Pliki serwisu (w przypadku serwisu zdalnego), przycisk Serwer testowy lub przycisk Pliki repozytorium.



***A.** Pliki serwisu* ***B.** Serwer testowy* ***C.** Pliki repozytorium*

Uwaga: *Aby móc przeglądać zawartość serwisu zdalnego, serwera testowego lub repozytorium, musisz skonfigurować wcześniej serwis zdalny, serwer testowy lub repozytorium SVN.*

Wyświetlanie plików poza serwisami programu Dreamweaver

❖ Wyskakujące menu Serwis umożliwia nawigację w systemie plików na komputerze w taki sam sposób, jak Eksplorator Windows (w systemie Windows) lub program Finder (na komputerach Macintosh).

Do góry

Praca z plikami w panelu Pliki

Możesz otwierać pliki lub zmieniać ich nazwy, dodawać, przenosić lub usuwać pliki, a także odświeżać panel Pliki po wprowadzeniu zmian.

W przypadku serwisów programu Dreamweaver możesz również określać, które pliki (w serwisie lokalnym lub zdalnym) zostały uaktualnione od ostatniego transferu.

Otwieranie pliku

1. Otwórz panel Pliki (Okno > Pliki). Wybierz serwis, serwer albo dysk z wysuwanego menu (w którym pojawia się bieżący serwis, serwer lub dysk).
2. Przejdź do pliku, który chcesz otworzyć.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij dwukrotnie ikonę tego pliku.
   - Kliknij ikonę pliku prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Macintosh), a potem wybierz polecenie Otwórz.

     Dreamweaver otworzy ten plik w oknie dokumentu.

Tworzenie pliku lub folderu

1. Otwórz panel Pliki (Okno > Pliki) i zaznacz plik lub folder.

   Dreamweaver utworzy nowy plik lub folder wewnątrz zaznaczonego folderu albo w tym samym folderze, co zaznaczony plik.
2. Kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Macintosh), a potem wybierz polecenie Nowy plik albo Nowy folder.
3. Wpisz nazwę nowego pliku lub folderu.
4. Naciśnij klawisz Enter (Windows) lub Return (Macintosh).

Usuwanie pliku lub folderu

1. Otwórz panel Pliki (Okno > Pliki) i zaznacz plik lub folder, który chcesz usunąć.
2. Kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Macintosh), a następnie wybierz polecenie Edycja > Usuń.

Zmiana nazwy pliku lub folderu

1. Otwórz panel Pliki (Okno > Pliki) i zaznacz plik lub folder, którego nazwę chcesz zmienić.
2. Wykonaj jedną z poniższych czynności, aby uaktywnić nazwę tego pliku lub folderu:
   - Kliknij w nazwie pliku, odczekaj moment i kliknij jeszcze raz.
   - Kliknij ikonę pliku prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Macintosh), a następnie wybierz polecenie Edycja > Zmień nazwę.
3. Wpisz nową nazwę, usuwając istniejącą.
4. Naciśnij klawisz Enter (Windows) lub Return (Macintosh).

Przenoszenie pliku lub folderu

1. Otwórz panel Pliki (Okno > Pliki) i zaznacz plik lub folder, który chcesz przenieść.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Skopiuj plik lub folder i wklej go w nowym miejscu.
   - Przeciągnij plik lub folder na nowe miejsce.
3. Odśwież panel Pliki, aby wyświetlić plik lub folder w nowym miejscu.

Odświeżanie panelu Pliki

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij dowolny plik lub folder prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Macintosh), a potem wybierz polecenie Odśwież.
- (Tylko dla serwisów programu Dreamweaver) Kliknij przycisk Odśwież na pasku narzędziowym panelu Pliki (ta opcja odświeża oba okienka panelu).

  Uwaga: *Dreamweaver odświeża panel Pliki, gdy wprowadzisz zmiany w innej aplikacji, a potem wrócisz do programu Dreamweaver.*

Do góry

Odszukiwanie plików w serwisie programu Dreamweaver

Dreamweaver ułatwia znajdowanie zaznaczonych, otwartych, pobranych do edycji i ostatnio modyfikowanych plików w serwisie. Możesz także wyszukiwać pliki, które są nowsze w serwisie lokalnym albo w serwisie zdalnym.

Znajdowanie otwartego pliku w serwisie

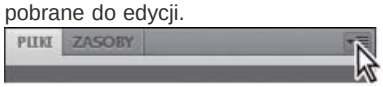
1. Otwórz plik w oknie dokumentu.
2. Wybierz polecenie Serwis > Znajdź w serwisie.

   Dreamweaver zaznaczy ten plik na panelu Pliki.

   Uwaga: *Jeżeli otwarty plik w oknie dokumentu nie jest częścią bieżącego serwisu na panelu Pliki, Dreamweaver spróbuje określić, do którego z serwisów programu Dreamweaver ten plik należy. Jeżeli bieżący plik należy tylko do jednego serwisu lokalnego, Dreamweaver otworzy ten serwis na panelu Pliki i podświetli plik.*

Odszukiwanie i zaznaczanie plików pobranych do edycji z serwisów programu Dreamweaver

❖ Otwórz panel Pliki (Okno > Pliki). Na zwiniętym panelu kliknij menu Opcje w prawym górnym rogu i wybierz polecenie Edycja > Zaznacz pliki pobrane do edycji.



Dreamweaver zaznaczy takie pliki na panelu Pliki.

Znajdowanie zaznaczonego pliku w serwisie lokalnym lub zdalnym

1. Zaznacz plik w widoku Lokalny lub zdalny na panelu Pliki (Okno > Pliki).
2. Kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Macintosh) i wybierz polecenie Znajdź w serwisie lokalnym albo Znajdź w serwisie zdalnym (w zależności od miejsca zaznaczenia pliku).

   Dreamweaver zaznaczy ten plik na panelu Pliki.

Znajdowanie i zaznaczanie plików, które są nowsze w serwisie lokalnym niż w zdalnym

❖ Otwórz panel Pliki (Okno > Pliki). Na zwiniętym panelu kliknij menu Opcje w prawym górnym rogu i wybierz polecenie Edycja > Zaznacz nowsze lokalne.

Dreamweaver zaznaczy takie pliki na panelu Pliki.

Znajdowanie i zaznaczanie plików, które są nowsze w serwisie zdalnym niż w lokalnym

❖ Otwórz panel Pliki (Okno > Pliki). Na zwiniętym panelu kliknij menu Opcje w prawym górnym rogu i wybierz polecenie Edycja > Zaznacz nowsze zdalne.

Dreamweaver zaznaczy takie pliki na panelu Pliki.

Znajdowanie w serwisie niedawno zmodyfikowanych plików

1. Otwórz panel Pliki (Okno > Pliki). Na zwiniętym panelu kliknij menu Opcje w prawym górnym rogu i wybierz polecenie Edycja > Zaznacz ostatnio zmodyfikowane.
2. Wykonaj jedną z poniższych czynności, aby zdefiniować daty wyszukiwania do raportu:
   - Aby zgłaszane były wszystkie pliki zmodyfikowane w ciągu ostatnich kilku dni, wybierz opcję 'Pliki utworzone lub zmodyfikowane w ciągu ostatnich' i wpisz w polu liczbę.
   - Aby zgłaszane były wszystkie pliki zmodyfikowane w określonym przedziale czasu, kliknij przycisk opcji 'Pliki utworzone lub zmodyfikowane pomiędzy' i podaj zakres dat.
3. (Opcjonalnie) W pole 'Zmodyfikowany przez' można wpisać nazwę użytkownika, aby ograniczyć wyszukiwanie do plików zmodyfikowanych przez tego użytkownika w zadanym przedziale czasu.
   Uwaga: *Ta opcja jest dostępna tylko w przypadku raportów dotyczących serwisów Contribute.*

4. Zaznacz przycisk opcji, aby wskazać, gdzie chcesz wyświetlać pliki umieszczone w raporcie (o ile to konieczne):
   Komputer lokalny jeżeli strona zawiera strony statyczne.

   Serwer testowy jeżeli strona zawiera strony dynamiczne.
   Uwaga: *Ta opcja zakłada, że w oknie dialogowym Definicja serwisu zdefiniowano serwer testowy (XREF). Jeżeli nie zdefiniujesz serwera testowego i nie wpiszesz prefiksu URL tego serwera, albo jeżeli uruchamiasz raport dla więcej niż jednego serwisu, to opcja ta nie będzie dostępna.*

   Inne miejsce jeżeli chcesz wprowadzić ścieżkę w polu tekstowym.
5. Kliknij przycisk OK, aby zapisać ustawienia.

   Dreamweaver podświetli na panelu Pliki te pliki, które zostały zmodyfikowane w zadanym przedziale czasu.

Do góry

Wyszukiwanie i usuwanie nieużywanych plików

Możesz wyszukiwać i usuwać pliki, które nie są już używane przez inne pliki w serwisie.

1. Wybierz polecenie Serwis > Sprawdź łącza w całym serwisie.

   Dreamweaver sprawdzi wszystkie łącza w serwisie i wyświetli zerwane łącza na panelu Wyniki.
2. Wybierz polecenie Porzucone pliki z menu na panelu Kontroler łączy.

   Dreamweaver wyświetli wszystkie pliki, do których nie prowadzą żadne łącza. Oznacza to, że żaden z plików w serwisie nie zawiera hiperłączy do tych plików.
3. Zaznacz pliki, które chcesz usunąć, a następnie naciśnij przycisk Usuń.
   Ważne: *Chociaż do wskazanych plików nie prowadzą żadne łącza, to te pliki mogą zawierać łącza do innych plików. Zachowaj zatem ostrożność, usuwając takie pliki.*

Do góry

Dostęp do serwisów, serwera i dysków lokalnych

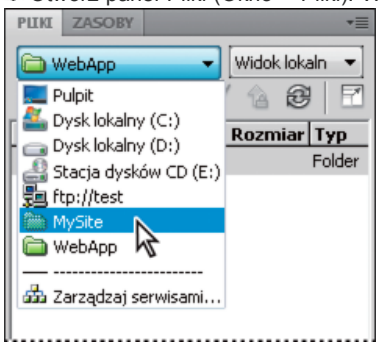
Możesz otwierać, modyfikować i zapisywać pliki i foldery w serwisach programu Dreamweaver, a także pliki i foldery, które nie wchodzą w skład żadnego serwisu Dreamweaver. Oprócz serwisów Dreamweaver, masz dostęp również do serwerów, dysków lokalnych i pulpitu.

Zanim uzyskasz dostęp do serwera zdalnego, musisz skonfigurować program Dreamweaver do pracy z tym serwerem.

Uwaga: *Utworzenie serwisu programu Dreamweaver to najlepsza metoda zarządzania plikami.*

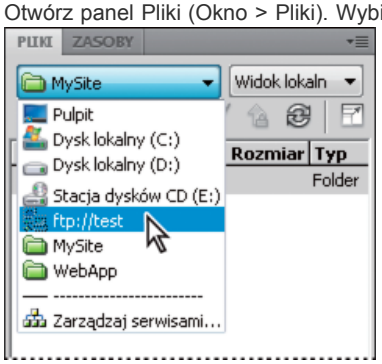
Otwieranie istniejącego serwisu programu Dreamweaver

❖ Otwórz panel Pliki (Okno > Pliki). Wybierz serwis z menu (w którym pojawia się bieżący serwis, serwer lub dysk).



Otwieranie folderu na zdalnym serwerze FTP lub RDS

1. Otwórz panel Pliki (Okno > Pliki). Wybierz nazwę serwera z menu (w którym pojawia się bieżący serwis, serwer lub dysk).



   Uwaga: *Nazwy serwerów pojawiają się w tym menu, jeżeli program Dreamweaver został skonfigurowany do ich obsługi.*

2. Przejdź do plików i edytuj je w zwykły sposób.

Dostęp do lokalnego dysku albo pulpitu

1. Otwórz panel Pliki (Okno > Pliki). Wybierz nazwę opcję Pulpit, Dysk lokalny albo Dysk CS z menu (w którym pojawia się bieżący serwis, serwer lub dysk).
2. Przejdź do pliku i wykonaj dowolne z następujących czynności:
   - Otwórz pliki w programie Dreamweaver albo w innej aplikacji
   - Zmień nazwy plików
   - Skopiuj pliki
   - Usuń pliki
   - Przeciągnij pliki

     Gdy przeciągasz plik z jednego serwisu programu Dreamweaver do innego albo do folderu, który nie jest częścią serwisu programu Dreamweaver, program Dreamweaverkopiuje takie pliki w miejscu, w którym je upuścisz. Jeżeli przeciągasz plik w ramach tego samego serwisu programu Dreamweaver, Dreamweaverprzenosi plik do miejsca, w którym go upuścisz. Jeżeli przeciągasz plik, który nie jest częścią serwisu programu Dreamweaver do folderu, który nie wchodzi w skład serwisu programu Dreamweaver, to Dreamweaver przenosi ten plik do miejsca, w którym go upuścisz.

     Uwaga: *Aby przenieść plik, który program Dreamweaver domyślnie kopiuje, przytrzymaj klawisz Shift (Windows) lub Command (Macintosh) podczas przeciągania. Aby skopiować plik, który program Dreamweaver domyślnie przenosi, przytrzymaj klawisz Control (Windows) lub Option (Macintosh) podczas przeciągania.*

Dostosowywanie szczegółowych informacji o plikach i folderach wyświetlanych w panelu Pliki

Do góry

Gdy wyświetlasz serwis programu Dreamweaver na rozwiniętym panelu Pliki, informacje o plikach i folderach są przedstawiane w kolumnach. Widać np. typ pliku oraz datę jego modyfikacji.

Kolumny te można dostosowywać, wykonując poniższe czynności (niektóre operacje są dostępne tylko dla kolumn, które dodajesz, ale nie dla domyślnych kolumn):

- Zmiana kolejności lub wyrównania kolumn
- Dodawanie nowych kolumn (może być maksimum 10 kolumn)
- Ukrywanie kolumn (z wyjątkiem kolumny z nazwą pliku)
- Wyznaczanie kolumn, które mają być współużytkowane przez wszystkich użytkowników połączonych z serwisem
- Usuwanie kolumn (dotyczy tylko kolumn niestandardowych)
- Zmienianie nazw kolumn (dotyczy tylko kolumn niestandardowych)
- Skojarzenie kolumn z uwagami do projektu (dotyczy tylko kolumn niestandardowych)

Zmiana kolejności kolumn

❖ Zaznacz nazwę kolumny, a potem kliknij przycisk ze strzałką w dół lub w górę, aby zmienić położenie zaznaczonej kolumny.
Uwaga: *Możesz zmieniać kolejność wszystkich kolumn z wyjątkiem kolumny Nazwa, która jest zawsze pierwsza.*

Dodawanie, usuwanie lub zmiana kolumn ze szczegółowymi informacjami

1. Wybierz polecenie Serwis > Zarządzaj serwisami.
2. Zaznacz serwis i kliknij Edytuj.
3. Rozwiń węzeł Ustawienia zaawansowane i wybierz kategorię Kolumny Widoku pliku.
4. Zaznacz kolumnę i kliknij przycisk Plus (+), aby dodać kolumnę, albo przycisk Minus (-), aby usunąć kolumnę.
   Uwaga: *Kolumna zostanie usunięta natychmiast i bez potwierdzenia, zatem przed kliknięciem przycisku Minus (-) upewnij się, czy na pewno chcesz usunąć tę kolumnę.*
5. W polu Nazwa kolumny wpisz nazwę kolumny.
6. Wybierz wartość z menu Skojarz z uwagami do projektu albo wpisz własną wartość.
   Uwaga: *Musisz skojarzyć nową kolumnę z uwagą do projektu, aby na panelu Pliki można było wyświetlać dane.*
7. Wybierz opcję wyrównania, określającą sposób wyrównywania tekstu w kolumnie.
8. Włącz lub wyłącz opcję Pokaż, aby pokazać lub ukryć kolumnę.
9. Zaznacz 'Udostępnij wszystkim użytkownikom tego serwisu', jeśli chcesz udostępnić tę kolumnę wszystkim użytkownikom, połączonym z serwisem zdalnym.

Sortowanie według dowolnej kolumny szczegółów w panelu Pliki

❖ Kliknij nagłówek kolumny, którą chcesz posortować.

Kliknij nagłówek jeszcze raz, aby odwrócić kolejność (rosnąco lub malejąco), w której Dreamweaver sortuje kolumnę.

Więcej tematów Pomocy

[druk]Omówienie panelu Pliki

(cc) BY-NC-SA

Wycofywanie plików (dla użytkowników Contribute)

Wycofywanie plików (dla użytkowników Contribute)

Do góry

Wycofywanie plików (dla użytkowników Contribute)

Przy włączonej zgodności ze środowiskiem Adobe Contribute, Dreamweaver automatycznie zapisuje wiele wersji dokumentu.

Uwaga: *Środowisko Contribute musi być zainstalowane na tym samym komputerze, co program Dreamweaver.*

Należy również włączyć funkcję wycofywania plików w ustawieniach administracyjnych środowiska Contribute. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w części Administracja programem Contribute.

1. Kliknij plik na panelu Pliki prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Macintosh).
2. Wybierz polecenie Wycofaj zmiany strony

   Jeżeli istnieją wcześniejsze wersje strony, które można przywrócić, to pojawi się okno dialogowe Wycofaj.
3. Wybierz wersję strony, do której chcesz się cofnąć i kliknij Wycofaj.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Ustawianie preferencji czasu pobierania i rozmiaru

Dreamweaver oblicza rozmiar na podstawie całej zawartości strony, uwzględniając wszystkie obiekty połączone, np. obrazy i wtyczki. Dreamweaver oblicza czas pobierania na podstawie szybkości połączenia, wpisanej w preferencjach paska stanu. Rzeczywisty czas pobierania może być różny w zależności od ogólnych warunków panujących w Internecie.

Dobrą wskazówką kontrolowania czasu ładowania się strony WWW jest reguła 8 sekund. Mówi ona, że większość użytkowników nie będzie czekać na wczytanie się strony dłużej, niż 8 sekund.

1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Dreamweaver > Preferencje (Macintosh).
2. Z listy Kategoria po lewej stronie wybierz pozycję Pasek stanu.
3. Wybierz szybkość połączenia, według której program ma obliczać czas pobierania i kliknij przycisk OK.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Przechowywanie informacji o plikach w Uwagach do projektu

Informacje o Uwagach do projektu
Włączanie i wyłączanie Uwag do projektu dla serwisu
Wiązanie Uwag do projektu z plikami
Posługiwanie się Uwagami do projektu

Informacje o Uwagach do projektu

Do góry

Uwagi do projektu to komentarze, które tworzy się dla danego pliku. Takie uwagi są skojarzone z plikiem, który opisują. Są jednak zapisywane w osobnym pliku. Na rozwiniętym panelu Pliki widać, do których plików dołączone są Uwagi do projektu: w kolumnie Uwagi pojawia się ikona uwag do projektu.

Za pomocą Uwag do projektu można organizować dodatkowe informacje o plikach, związane z dokumentami, np. nazwy źródeł obrazu i komentarze na temat stanu pliku. Np. kopiując dokument z jednego serwisu do drugiego, można dodać do niego Uwagę do projektu z komentarzem, że oryginalny dokument znajduje się w folderze tego pierwszego serwisu.

Za pomocą Uwag do projektu możesz również przechowywać poufne informacje, których ze względów bezpieczeństwa nie można umieścić w dokumencie. Mogą to być np. komentarze o sposobie ustalenia konkretnej ceny lub konfiguracji albo o czynnikach marketingowych, które wzięto pod uwagę podczas projektowania.

Jeżeli otworzysz plik w programie Adobe® Fireworks® lub Flash i wyeksportujesz go do innego formatu, to programy Fireworks i Flash automatycznie zapiszą nazwę oryginalnego pliku źródłowego w pliku uwag do projektu. Np. jeśli otworzysz plik mojdom.png w programie Fireworks, a potem wyeksportujesz go jako plik mojdom.gif, to Fireworks utworzy Uwagę do projektu o nazwie mojdom.mno Plik uwag do projektu zawiera nazwę oryginalnego pliku w postaci bezwzględnego adresu URL typu file: . Zatem Uwaga do projektu dla pliku mojdom.gif będzie zawierać następujący wiersz:

```
fw_source="file:///Mydisk/sites/assets/orig/myhouse.png"
```

Podobna Uwaga do projektu Flash może zawierać następujący wiersz:

```
fl_source="file:///Mydisk/sites/assets/orig/myhouse.fla"
```

Uwaga: *Aby współużytkować Uwagi do projektu, użytkownicy powinni zdefiniować tę samą ścieżkę do folderu głównego serwisu (np. serwisy/zasoby/oryg).*
Gdy zaimportujesz taki plik graficzny do programu Dreamweaver, Uwaga do projektu również zostanie skopiowana do serwisu. Gdy zaznaczysz ten obraz w programie Dreamweaver i wybierzesz polecenie edycji w programie Fireworks, program Fireworks otworzy do edycji oryginalny plik.

Włączanie i wyłączanie Uwag do projektu dla serwisu

Do góry

Uwagi do projektu to komentarze skojarzone z danym plikiem, ale przechowywane w innym pliku. Za pomocą Uwag do projektu można organizować dodatkowe informacje o plikach, związane z dokumentami, np. nazwy źródeł obrazu i komentarze na temat stanu pliku.

Funkcję uwag do projektu dla danego serwisu można włączać i wyłączać w kategorii Uwagi do projektu w oknie dialogowym Definicja serwisu. Jeśli jest zaznaczona opcja Uwagi do projektu, to pliki uwag można udostępnić innym.

1. Wybierz polecenie Serwis > Zarządzaj serwisami.
2. W oknie dialogowym Zarządzaj serwisami zaznacz serwis i kliknij Edytuj.
3. W oknie dialogowym Konfiguracja serwisu rozwiń węzeł Ustawienia zaawansowane i wybierz kategorię Uwagi do projektu.
4. Zaznacz opcję Prowadź Uwagi do projektu, aby włączyć Uwagi do projektu (odznacz tę opcję, aby je wyłączyć).
5. Jeśli chcesz usunąć wszystkie lokalne pliki uwag do projektu z danego serwisu, kliknij Oczyść, a potem kliknij Tak. (Pliki uwag do projektu można usunąć tylko ręcznie).
   Uwaga: *Polecenie Oczyść uwagi do projektu powoduje usunięcie samych plików MNO (uwag do projektu). Nie powoduje ono ani usunięcia folderu _notes, ani usunięcia pliku dwsync.xml wewnątrz folderu _notes. Program Dreamweaver wykorzystuje plik dwsync.xml do przechowywania danych dotyczących synchronizacji serwisu.*
6. Zaznacz opcję „Włącz wysyłanie uwag do projektu w celu udostępnienia”, aby wysłać uwagi do projektu skojarzone z serwisem wraz z pozostałymi dokumentami. Następnie kliknij przycisk OK.
   - Jeśli zaznaczysz tę opcję, to pozostali członkowie zespołu będą mogli współużytkować twoje uwagi do projektu. Podczas wysyłania albo odbierania pliku, Dreamweaver automatycznie wysyła lub odbiera skojarzony z nim plik uwag do projektu.
   - Jeżeli nie zaznaczysz tej opcji, Dreamweaver prowadzi uwagi do projektu lokalnie, nie wysyłając ich wraz z innymi plikami. Jeśli

pracujesz nad serwisem samodzielnie, to możesz wyłączyć tę opcję, aby zwiększyć wydajność. Uwagi do projektu nie będą przesyłane do serwisu zdalnego podczas odkładania czy wysyłania plików. Nadal jednak będzie można lokalnie dodawać i modyfikować uwagi do projektu dla serwisu.

Wiązanie Uwag do projektu z plikami

Do góry

Plik uwag do projektu można utworzyć dla każdego dokumentu lub szablonu w serwisie. Możesz również tworzyć uwagi do projektu dla apletów, formantów ActiveX, obrazów, zawartości Flash, obiektów Shockwave i pól obrazu w dokumentach.

Uwaga: *Jeżeli dodasz uwagi do projektu do pliku szablonu, to dokumenty tworzone na podstawie tego szablonu nie będą dziedziczyły jego uwag do projektu.*

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Otwórz plik w oknie dokumentu i wybierz polecenie Plik > Uwagi do projektu.
   - Otwórz panel Pliki. Kliknij plik prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Mac OS) i wybierz polecenie Uwagi do projektu.

     Uwaga: *Jeżeli plik znajduje się w serwisie zdalnym, musisz go pobrać do edycji lub odebrać, a potem zaznaczyć w folderze lokalnym.*
2. Na zakładce Informacje podstawowe, wybierz stan dokumentu z menu Stan.
3. Kliknij ikonę daty (nad polem Uwagi), aby wstawić do komentarzy lokalną datę bieżącą.
4. Wpisz komentarze w pole Uwagi.
5. Jeśli chcesz, by plik uwag do projektu był wyświetlany przy każdym otwarciu pliku, zaznacz opcję 'Pokaż po otwarciu pliku'.
6. Na zakładce Wszystkie informacje kliknij przycisk Plus (+), aby dodać nową parę klucz-wartość; jeśli chcesz usunąć taką parę, zaznacz ją i kliknij przycisk Minus (-).

   Np. klucz może nosić nazwę Autor (w polu Nazwa), a jego wartość (w polu Wartość) możesz zdefiniować jako Hania.
7. Kliknij przycisk OK, aby zapisać Uwagi.

   Dreamweaver zapisuje uwagi w folderze o nazwie _notes, w tym samym położeniu, co bieżący plik. Nazwa tego pliku jest taka sama jak dokumentu plus rozszerzenie .mno. Np. jeśli nazwa pliku to index.html, to skojarzony z nim plik uwag do projektu będzie nosił nazwę index.html.mno.

Posługiwanie się Uwagami do projektu

Do góry

Po skojarzeniu Uwag do projektu z plikiem, możesz otworzyć uwagę do projektu, zmienić jej stan albo ją usunąć.

Otwieranie Uwag do projektu skojarzonych z plikiem

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności, aby otworzyć uwagi do projektu:

- Otwórz plik w oknie dokumentu i wybierz polecenie Plik > Uwagi do projektu.
- Otwórz panel Pliki. Kliknij plik prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Mac OS) i wybierz polecenie Uwagi do projektu.
- Dwukrotnie kliknij żółtą ikonę Uwagi do projektu, znajdującą się w kolumnie Uwagi na panelu Pliki.

  Uwaga: *Aby wyświetlić żółte ikony uwag do projektu, wybierz polecenie Serwis > Zarządzaj serwisami > [nazwa serwisu] > Edytuj > Ustawienia zaawansowane > Kolumny Widoku pliku. Zaznacz Uwagi na liście i wybierz opcję Pokaż. Gdy klikniesz przycisk Rozwiń na pasku narzędziowym Pliki, aby wyświetlić jednocześnie serwis zdalny i lokalny, przy serwisie lokalnym pojawi się kolumna Uwagi. Zawiera ona żółtą ikonę uwag dla plików, z którymi skojarzono uwagi do projektu.*

Przypisywanie niestandardowego stanu w Uwagach do projektu

1. Otwórz uwagi do projektu dla pliku lub obiektu (zobacz poprzednią procedurę).
2. Kliknij zakładkę Wszystkie informacje.
3. Kliknij przycisk plus (+).
4. W polu Nazwa wpisz słowo status.
5. W polu Wartość wpisz nazwę stanu.

   Jeżeli taka wartość stanu już istnieje, zostanie zastąpiona nową.
6. Kliknij zakładkę Informacje podstawowe. Nowa wartość stanu pojawi się w wysuwanym menu Stan.
   Uwaga: *W menu może znajdować się tylko jedna niestandardowa wartość stanu na raz. Jeśli ponownie wykonasz tę procedurę, Dreamweaver zastąpi wartość stanu wprowadzoną za pierwszym razem.*

Usuwanie nieskojarzonych Uwag do projektu z serwisu

1. Wybierz polecenie Serwis > Zarządzaj serwisami.
2. Zaznacz serwis i kliknij Edytuj.
3. W oknie dialogowym Definicja serwisu wybierz opcję Uwagi do projektu z listy kategorii po lewej stronie.
4. Kliknij przycisk Oczyść.

   Dreamweaver poprosi o potwierdzenie, czy usunąć wszystkie uwagi do projektu, które nie są już skojarzone z żadnym plikiem w serwisie.

   Gdy używasz programu Dreamweaver, aby usunąć plik, z którym skojarzono uwagi do projektu, Dreamweaver usuwa również plik uwag do projektu. Zatem porzucone pliki uwag do projektu pojawiają się tylko wtedy, gdy usuniesz plik lub zmienisz jego nazwę poza programem Dreamweaver.

   Uwaga: *Jeżeli wyłączysz opcję Prowadź Uwagi do projektu, zanim klikniesz Oczyść, to Dreamweaver usunie z serwisu wszystkie pliki uwag do projektu.*

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Synchronizacja plików

Synchronizacja plików w serwisie lokalnym i zdalnym

Do góry

Synchronizacja plików w serwisie lokalnym i zdalnym

Po utworzeniu plików w serwisie zdalnym i w serwisie lokalnym, możesz zsynchronizować pliki między tymi serwisami.

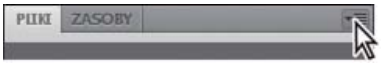
Uwaga: *Jeżeli serwis zdalny jest serwerem FTP (a nie serwerem w sieci), to synchronizacja plików przebiega za pośrednictwem protokołu FTP.*

Zanim zsynchronizujesz pliki, możesz sprawdzić, które pliki powinny zostać wysłane, odebrane, usunięte lub zignorowane. Po zakończeniu synchronizacji Dreamweaver potwierdza także, które pliki zostały uaktualnione.

Sprawdzanie, które pliki są nowsze w serwisie lokalnym lub zdalnym - bez synchronizacji

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności na panelu Pliki:

- Kliknij menu Opcje w prawym górnym rogu i wybierz polecenie Edytuj > Zaznacz nowszy lokalny albo polecenie Edytuj > Zaznacz nowszy zdalny.



- Otwórz panel Pliki i kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Macintosh). Wybierz polecenie Zaznacz > Nowszy lokalny albo Zaznacz > Nowszy zdalny.

Wyświetlanie szczegółowych informacji o synchronizacji dla konkretnego pliku

❖ Na panelu Pliki kliknij nazwę pliku, którego informacje chcesz wyświetlić, prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Macintosh) i wybierz polecenie Wyświetl informacje o synchronizacji.

Uwaga: *Ta funkcja jest dostępna tylko wtedy, jeżeli w oknie dialogowym Definicja serwisu, w kategorii Zdalne, zaznaczono opcję Zachowaj informacje o synchronizacji.*

Synchronizowanie plików

1. Otwórz panel Pliki (Okno > Pliki). Wybierz serwis z menu, w którym pojawia się bieżący serwis, serwer lub dysk.
2. (Opcjonalnie) Zaznacz konkretne pliki lub foldery, albo przejdź do kolejnego kroku, jeżeli chcesz zsynchronizować cały serwis.
3. Kliknij menu Opcje w prawym górnym rogu panelu Pliki i wybierz polecenie Serwis > Synchronizuj.

   Możesz również kliknąć przycisk Synchronizuj na górze panelu Pliki, aby zsynchronizować pliki.
4. Wykonaj jedną z następujących czynności w menu Synchronizuj:
   - Aby zsynchronizować cały serwis, wybierz polecenie Cały serwis nazwa serwisu.
   - Aby zsynchronizować tylko wybrane pliki, wybierz polecenie Tylko zaznaczone pliki lokalne (albo Tylko zaznaczone pliki zdalne, jeżeli pliki zostały zaznaczone w widoku Zdalny na panelu Pliki).
5. Wybierz kierunek kopiowania plików:
   Wyślij nowsze pliki do zdalnego serwisu Wysyła wszystkie pliki lokalne, które nie istnieją na serwerze zdalnym albo które zmieniły się od czasu ich ostatniego wysyłania.

   Odbierz nowsze pliki ze zdalnego serwisu Pobiera wszystkie pliki zdalne, które nie istnieją lokalnie albo zostały zmienione od czasu ostatniego pobierania.

   Odbierz i wyślij nowsze pliki Umieszcza najnowsze wersje wszystkich plików zarówno w serwisie zdalnym, jak i lokalnym.
6. Określ, czy pliki w serwisie docelowym, które nie mają swoich odpowiedników w serwisie źródłowym, mają być usuwane. (Ta opcja nie jest dostępna, jeżeli z menu Kierunek wybierzesz Odbierz i wyślij).

   Jeżeli wybierzesz opcję 'Wyślij nowsze pliki do serwisu zdalnego' i opcję Usuń, to usunięte zostaną wszystkie pliki w serwisie zdalnym, które nie mają swoich odpowiedników w serwisie lokalnym. Jeżeli wybierzesz opcję Odbierz nowsze pliki z serwisu zdalnego, to usunięte zostaną wszystkie pliki w serwisie lokalnym, dla których nie istnieją odpowiednie pliki zdalne.
7. Kliknij Podgląd.
   Uwaga: *Zanim zsynchronizujesz pliki, musisz obejrzeć podgląd operacji, które Dreamweaver wykona w celu zrealizowania tego zadania.*

   Jeżeli najnowsza wersja każdego z wybranych plików znajduje się już w obu miejscach i nic nie trzeba usuwać, pojawi się ostrzeżenie, że synchronizacja nie jest konieczna. W przeciwnym razie pojawi się okno dialogowe Synchronizacja, w którym można zmienić operacje

(wysyłanie, odbieranie, usuwanie i ignorowanie) dla plików przed wykonaniem synchronizacji.

8. Sprawdź poprawność operacji, które zostaną wykonane na poszczególnych plikach.
9. Aby zmienić operację na konkretnym pliku, zaznacz ten plik i kliknij jedną z ikon operacji na dole okna podglądu.
   Porównaj Operacja Porównaj działa tylko wtedy, jeżeli zainstalowane zostało narzędzie do porównywania, a program Dreamweaver został skonfigurowany do używania tego narzędzia. Jeżeli ikona operacji jest rozjaśniona, to nie można wykonać tej operacji.

   Oznacz zaznaczone pliki jako już zsynchronizowane Ta opcja umożliwia wskazanie, że zaznaczone pliki są już zsynchronizowane.
10. Kliknij przycisk OK, aby zsynchronizować pliki. Możesz wyświetlić szczegółowe informacje o synchronizacji lub zapisać je w pliku lokalnym.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Rozumienie zasad kodowania dokumentu

Kodowanie dokumentu określa, jakie kodowanie znaków zastosowano w dokumencie. Informacje o kodowaniu dokumentu zawiera znacznik meta, umieszczany w nagłówku dokumentu. Instruuje on przeglądarkę i program Dreamweaver, w jaki sposób rozkodować dokument i jakich czcionek użyć do wyświetlenia odkodowanego tekstu.

Na przykład, jeżeli wybierzesz kodowanie Zachodnioeuropejski (Latin 1), to wstawiony zostanie następujący znacznik meta:

<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">.

Program Dreamweaver wyświetli ten dokument za pomocą czcionek wybranych w Preferencjach czcionek dla kodowania Zachodnioeuropejski (Latin1). Przeglądarka wyświetli ten dokument za pomocą czcionek, które użytkownik tej przeglądarki ustawił dla kodowania Zachodnioeuropejski (Latin1).

Jeżeli wybierzesz kodowanie Japoński (Shift JIS), wstawiony zostanie następujący znacznik meta:

<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=Shift_JIS">.

Dreamweaver wyświetli ten dokument, używając czcionek wybranych przez ciebie dla kodowania Japoński. Przeglądarka wyświetli ten dokument za pomocą czcionek, które użytkownik tej przeglądarki ustawił dla kodowania Japoński.

Możesz zmienić kodowanie dokumentu dla pojedynczej strony oraz domyślne kodowanie, którego Dreamweaver używa, tworząc nowe dokumenty. Można również zmieniać czcionki, używane do wyświetlania poszczególnych typów kodowania.

Więcej tematów Pomocy

[druk]Ustawianie domyślnego typu dokumentu i kodowania

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Łączenie i przeglądanie

Dostosowywanie paska menu Spry
David Powers (1 stycznia 2011 r.)
samouczek
Prezentacja przebudowy standardowego paska menu w znacznie bardziej eleganckie rozwiązanie dzięki starannemu planowaniu i podstawowej znajomości kodu CSS.

Część łączy podanych na tej stronie prowadzi do zasobów dostępnych tylko w języku angielskim.

Informacje o łączeniu i przeglądaniu stron

Informacje o łączach
Ścieżki bezwzględne, względne w stosunku do dokumentu oraz względne w stosunku do katalogu głównego

Informacje o łączach

Do góry

Po ustawieniu serwisu Dreamweaver na przechowywanie dokumentów serwisu internetowego i utworzeniu stron HTML można tworzyć połączenia z twoich dokumentów do innych.

Program Dreamweaver zapewnia wiele sposobów tworzenia łączy do dokumentów, obrazów, plików multimedialnych lub oprogramowania dostępnego do pobrania. Można tworzyć łącza do dowolnych tekstów i obrazów wewnątrz dokumentu znajdujących się, między innymi, wewnątrz nagłówka, listy, tabeli, elementu AP (elementu o położeniu bezwzględnym) i ramki.

Dostępnych jest kilka różnych sposobów tworzenia i zarządzania łączami. Niektórzy projektanci serwisów internetowych preferują tworzenie na bieżąco łączy do nieistniejących jeszcze stron lub plików, inni zaś wolą utworzyć wszystkie pliki i strony najpierw, a dopiero później dodać łącza. Innym sposobem zarządzania łączami jest tworzenie stron zastępczych, w których dodaje i testuje się łącza przed ukończeniem wszystkich stron serwisu.

Ścieżki bezwzględne, względne w stosunku do dokumentu oraz względne w stosunku do katalogu głównego

Do góry

Podstawowym zagadnieniem związanym z tworzeniem łączy są informacje na temat ścieżki między dokumentem źródłowym a dokumentem lub zasobem docelowym łącza.

Każda strona internetowa posiada niepowtarzalny adres zwany adresem URL (Uniform Resource Locator). Jednak gdy tworzone jest łącze lokalne (łącze z jednego dokumentu do innego w tym samym serwisie), nie ma konieczności określania pełnego adresu URL dokumentu, do którego kierowane jest łącze; zamiast tego można podać względną ścieżkę od bieżącego dokumentu lub głównego folderu serwisu.

Rozróżnia się trzy typy ścieżek łącz:

- Ścieżki bezwzględne (np. http://www.adobe.com/support/dreamweaver/contents.html).
- Ścieżki względne dokumentu (np. dreamweaver/contents.html).
- Ścieżki względne w stosunku do katalogu głównego (np. /support/dreamweaver/contents.html).

  Używając programu Dreamweaver, z łatwością można wybrać typ ścieżki dokumentu dla łączy.

  Uwaga: *Najlepiej używać sposobu łączenia dostosowanego do własnych upodobań i wygody: względem dokumentu lub względem katalogu głównego. Klikanie łączy, w przeciwieństwie do wpisywania ścieżek, zapewnia zawsze prawidłowe wprowadzanie ścieżki.*

Ścieżki bezwzględne

Ścieżki bezwzględne podają pełny adres URL połączonego dokumentu, łącznie z używanym protokołem (dla stron internetowych zwykle jest to http://), na przykład http://www.adobe.com/support/dreamweaver/contents.html. W przypadku zasobów graficznych, pełny adres URL może mieć np. postać http://www.adobe.com/support/dreamweaver/images/image1.jpg.

Aby utworzyć łącza do dokumentów lub zasobów znajdujących się w innym serwisie, trzeba użyć ścieżki bezwzględnej. Można także używać ścieżek bezwzględnych do łączy lokalnych (do dokumentów w tym samym serwisie), ale taki sposób nie jest zalecany — jeśli serwis zostanie przeniesiony do innej domeny, wszystkie lokalne łącza ze ścieżkami bezwzględnymi zostaną zerwane. Używanie ścieżek względnych dla łączy lokalnych daje lepszą elastyczność, gdy trzeba przenieść pliki w obrębie serwisu.

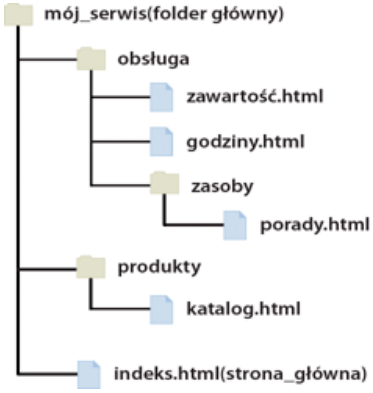
Uwaga: *Wstawiając obrazy (nie łącza), można używać także ścieżek bezwzględnych do obrazu znajdującego się na serwerze zdalnym (tzn. obrazu, który nie jest dostępny na lokalnym dysku twardym).*

Ścieżki względne dokumentu

Ścieżki względne dokumentu zwykle są najlepszym rozwiązaniem dla łączy lokalnych w większości serwisów. Są one szczególnie użyteczne, gdy zarówno bieżący dokument, jak i dokument lub zasób docelowy łącza są w tym samym folderze i prawdopodobnie pozostaną razem. Ścieżek względnych dokumentu można także używać do tworzenia łączy do dokumentów lub zasobów w innym folderze, podając ścieżkę obejmująca hierarchię folderów od bieżącego dokumentu do dokumentu docelowego.

Ścieżki względem dokumentu wprowadzono po to, aby można było pomijać tę część ścieżki bezwzględnej, która jest jednakowa dla obydwu dokumentów: bieżącego i docelowego. Wystarczy podać tylko tę części ścieżki, która jest różna.

Załóżmy, że mamy serwis o następującej strukturze:



- Aby utworzyć łącze z pliku zawartość.html do pliku godziny.html (obydwa w tym samym folderze), należy użyć ścieżki względnej godziny.html.
- Aby utworzyć łącze z pliku zawartość.html do pliku porady.html (w podfolderze zasoby), należy użyć ścieżki względnej zasoby/porady.html. Każdy ukośnik (/) powoduje przejście w hierarchii folderów o jeden poziom niżej.
- Aby utworzyć łącze z pliku zawartość.html do pliku indeks.html (w folderze nadrzędnym, o jeden poziom powyżej pliku zawartość.html), należy użyć ścieżki względnej ../indeks.html. Ciąg w postaci dwóch kropek i ukośnika (../) powoduje przejście w hierarchii folderów o jeden poziom wyżej.
- Aby utworzyć łącze z pliku zawartość.html do pliku katalog.html (w innym podfolderze folderu nadrzędnego), należy użyć ścieżki względnej ../produkty/katalog.html. W tym miejscu ciąg ../ powoduje przejście do folderu nadrzędnego, a ciąg produkty/ powoduje przejście w głąb, do podfolderu produkty.

  Jeśli pliki są przenoszone jako grupa — np. gdy przenosisz cały folder i wszystkie pliki znajdujące się wewnątrz folderu zachowują tę samą ścieżkę względną między sobą, nie ma potrzeby uaktualniania łączy pomiędzy nimi. Jeśli jednak przenoszony jest pojedynczy plik, który zawiera względne łącza dokumentu, lub jeśli plik ten jest celem względnego łącza dokumentu, to te łącza muszą zostać uaktualnione. (Jeśli pliki są przenoszone lub zmieniana jest ich nazwa w panelu Pliki, to program Dreamweaver automatycznie uaktualnia wszystkie łącza).

Ścieżki względne katalogu głównego

Ścieżki względne katalogu głównego opisują ścieżkę z katalogu głównego serwisu do dokumentu. Ścieżki te mogą być używane podczas pracy z dużymi serwisami, które używają kilku serwerów, lub gdy jeden serwer obsługuje wiele serwisów. Jeśli jednak nie jest ci znany ten typ ścieżki, możesz korzystać ze ścieżek względnych dokumentu.

Ścieżki względne katalogu głównego rozpoczynają się od ukośnika, który oznacza główny folder serwisu. Na przykład /obsluga/porady.html jest ścieżką względną katalogu głównego do pliku (porady.html) znajdującego się w podfolderze obsługa, w folderze głównym serwisu.

Ścieżki względne katalogu głównego są najlepszym sposobem określania łączy, jeśli pliki HTML często są przenoszone między folderami w serwisie internetowym. Przenosząc dokument zawierający łącza względne wobec katalogu głównego nie trzeba zmieniać tych łączy, ponieważ odnoszą się one nie do samego dokumentu, tylko do katalogu głównego. Na przykład jeśli w plikach HTML zdefiniowano ścieżki do plików zależnych (np. obrazów) odnoszące się do katalogu głównego, to po przeniesieniu tego pliku HTML, jego łącza do plików zależnych pozostaną prawidłowe.

Jeśli jednak przenosisz lub zmieniasz nazwę dokumentu docelowego, na który nakierowane są łącza, należy je uaktualnić, nawet jeśli ścieżki dokumentów względem siebie nie zmieniły się. Na przykład jeśli przeniesiesz folder, musisz uaktualnić wszystkie łącza względne katalogu głównego do plików w tym folderze. (Jeśli pliki są przenoszone lub zmieniana jest ich nazwa w panelu Pliki, to program Dreamweaver automatycznie uaktualnia wszystkie łącza).

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Mapy obrazu

Informacje o mapach obrazu
Wstawianie map obrazów po stronie klienta
Modyfikacja punktów aktywnych mapy obrazu

Informacje o mapach obrazu

Do góry

Mapa obrazu jest obrazem, który został podzielony na obszary zwane punktami aktywnymi; gdy użytkownik kliknie punkt aktywny, wykonana zostanie operacja (np. otwarty zostanie nowy plik).

Mapy obrazu po stronie klienta przechowują informacje o hiperłączach w dokumencie HTML — nie zaś w oddzielnym pliku mapy, jak to jest w przypadku map obrazu po stronie serwera. Gdy odwiedzający serwis kliknie punkt aktywny na obrazie, powiązany adres URL jest przesyłany bezpośrednio na serwer. Czyni to mapy obrazu po stronie klienta szybszymi niż mapy obrazu po stronie serwera, ponieważ serwer nie musi interpretować miejsca kliknięcia. Mapy obrazu po stronie klienta obsługiwane są w przeglądarce Netscape Navigator 2.0 i nowszych wersjach, NCSA Mosaic 2.1 i 3.0 oraz wszystkich wersjach Internet Explorer.

Program Dreamweaver nie zmienia odniesień do map obrazów po stronie serwera w istniejących dokumentach. W tym samym dokumencie możesz używać zarówno map obrazów po stronie klienta, jak i map obrazów po stronie serwera. Jednak przeglądarki obsługujące obydwa typy map obrazów dają pierwszeństwo mapom obrazu po stronie klienta. Aby dołączyć mapę obrazu po stronie serwera do dokumentu, należy wpisać odpowiedni kod HTML.

Wstawianie map obrazów po stronie klienta

Do góry

Gdy wstawiasz mapę obrazu po stronie klienta, tworzysz tym samym obszar punktów aktywnych i definiujesz łącze otwierane, gdy użytkownik kliknie obszar punktu aktywnego.

Uwaga: *Tworzyć można wiele obszarów punktów aktywnych, ale są one częścią tej samej mapy obrazu.*

1. Zaznacz obraz w oknie Dokument.
2. Aby wyświetlić wszystkie właściwości, kliknij strzałkę rozwijania w prawym dolnym rogu Inspektora właściwości.
3. W polu Nazwa mapy podaj niepowtarzalną nazwę dla mapy obrazu. Jeśli używasz wielu map obrazów w tym samym dokumencie, upewnij się, że każda mapa ma niepowtarzalną nazwę.
4. Aby zdefiniować obszary mapy obrazu, wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz narzędzie Okrąg i przeciągając wskaźnik nad obrazem, utwórz punkt aktywny w kształcie okręgu.
   - Wybierz narzędzie Prostokąt i przeciągając wskaźnik nad obrazem, utwórz punkt aktywny w kształcie prostokąta.
   - Wybierz narzędzie Wielokąt i klikając kolejne punkty narożne, utwórz punkt aktywny w kształcie nieregularnego wielokąta. Kliknij narzędzie Strzałka, aby zamknąć kształt.

     Po utworzeniu punktu aktywnego wyświetlone zostanie okno Inspektora właściwości punktu aktywnego.
5. W polu Łącze wewnątrz Inspektora właściwości punktu aktywnego kliknij ikonę folderu, a następnie wybierz plik lub wpisz ścieżkę do pliku, który ma się otwierać po kliknięciu przez użytkownika punktu aktywnego.
6. W wyskakującym menu Cel wybierz okno, w którym plik ma zostać otwarty lub wpisz jego nazwę.

   Nazwy wszystkich ramek, które zostały nazwane w bieżącym dokumencie, zostaną wyświetlone w wyskakującym menu. Jeśli określisz ramkę, która nie istnieje, połączona strona zostanie wczytana do nowego okna z określoną przez ciebie nazwą. Możesz również wybrać jedną z następujących, zastrzeżonych nazw ramek/okien docelowych:
   - _blank wczytuje połączony plik w nowym, nienazwanym oknie przeglądarki.
   - _parent wczytuje połączony plik w nadrzędnym układzie ramek lub w oknie ramki, która zawiera łącze. Jeżeli ramka zawierająca łącze nie jest zagnieżdżona, to połączony plik zostanie wczytany w pełnym oknie przeglądarki.
   - _self wczytuje połączony plik w tej samej ramce lub oknie co łącze. Jest to domyślna wartość atrybutu Cel, zatem na ogół nie trzeba jej wybierać.
   - _top wczytuje połączony plik w pełnym oknie przeglądarki, usuwając wszystkie ramki.

     Uwaga: *Opcja Cel nie jest dostępna, dopóki wybrany punkt aktywny nie zawiera łącza.*
7. W polu Tekst zastępczy wpisz tekst do wyświetlania w przeglądarkach obsługujących wyłącznie tekst albo w przeglądarkach, w których ustawiono ręczne pobieranie obrazów. Niektóre przeglądarki wyświetlają ten tekst jako podpowiedź, gdy użytkownik przesuwa kursor nad

punkt aktywny.

8. Powtórz kroki od 4 do 7, aby zdefiniować dodatkowe punkty aktywne na mapie obrazu.
9. Po zakończeniu mapowania obrazu kliknij pusty obszar w dokumencie, aby zmienić Inspektora właściwości.

Do góry

Modyfikacja punktów aktywnych mapy obrazu

Punkty aktywne utworzone na mapie obrazu z łatwością można edytować. Obszar punktu aktywnego można przesuwać, jego rozmiar można dowolnie zmieniać lub też punkt aktywny może być przenoszony naprzód lub wstecz w elemencie o położeniu bezwzględnym (element AP).

Możesz też kopiować obraz z punktami aktywnymi z jednego dokumentu do drugiego lub kopiować jeden lub więcej punktów aktywnych z obrazu i wklejać je do innego; punkty aktywne powiązane z obrazem są także kopiowane do nowego dokumentu.

Zaznaczanie wielu punktów aktywnych na mapie obrazu

1. Użyj narzędzia wskazującego punkt aktywny, aby zaznaczyć punkt aktywny.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij z wciśniętym klawiszem Shift inne punkty aktywne, które chcesz zaznaczyć.
   - Naciśnij klawisze Control+A (Windows) lub Command+A (Macintosh), aby zaznaczyć wszystkie punkty aktywne.

Przesuwanie punktu aktywnego

1. Użyj narzędzia wskazującego punkt aktywny, aby zaznaczyć punkt aktywny.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Przeciągnij punkt aktywny na nowe miejsce.
   - Naciskając klawisze strzałek przy wciśniętym klawiszu Control można przesuwać punkt aktywny o 10 pikseli w wybranym kierunku.
   - Użyj klawiszy strzałek, aby przesunąć punkt aktywny o 1 piksel w wybranym kierunku.

Zmiana rozmiaru punktu aktywnego

1. Użyj narzędzia wskazującego punkt aktywny, aby zaznaczyć punkt aktywny.
2. Przeciągnij uchwyt selektora punktu aktywnego, aby zmienić rozmiar lub kształt punktu aktywnego.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Menu przeskoku

Informacje o menu przeskoku
Wstawianie menu przeskoku
Edycja elementów menu przeskoku
Rozwiązywanie problemów menu przeskoku

Informacje o menu przeskoku

Do góry

Menu przeskoku jest wyskakującym menu w dokumencie, widocznym dla odwiedzających serwis, który wyświetla łącza do dokumentów lub plików. Możesz tworzyć łącza do dokumentów w serwisie internetowym, łącza do dokumentów w innych serwisach internetowych, łącza e-mail , łącza do obrazów lub łącza do różnych typów plików otwieranych w przeglądarce.

Każda opcja w menu przeskoku jest powiązana z adresem URL. Gdy użytkownicy wybierają opcję, są oni przekierowywani do powiązanego adresu URL. Menu przeskoku są wstawiane do obiektu formularza menu przeskoku.

Menu przeskoku może zawierać trzy komponenty:

- (Opcjonalnie) Monit wyboru menu, np. opis kategorii dla elementów menu lub instrukcje, takie jak „Wybierz jeden”.
- (Wymagane) Lista połączonych elementów menu: użytkownik wybiera opcję i połączony dokument lub plik jest otwierany.
- (Opcjonalnie) Przycisk Przejdź.

Wstawianie menu przeskoku

Do góry

1. Otwórz dokument i umieść punkt wstawiania w oknie Dokument.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz polecenie Wstaw > Formularz > Menu przeskoku.
   - W kategorii Formularze panelu Wstaw kliknij przycisk Menu przeskoku.
3. Wypełnij informacje w oknie dialogowym Wstaw menu przeskoku i kliknij przycisk OK. Oto częściowa lista opcji:
   Przyciski Plus i Minus Kliknij przycisk Plus, aby wstawić element; kliknij przycisk Plus ponownie, aby dodać kolejny element. Aby usunąć element, zaznacz go i kliknij przycisk Minus.

   Przyciski strzałek Zaznacz element i kliknij odpowiednie strzałki, aby przesunąć go na liście w górę lub w dół.

   Tekst Wpisz nazwę dla nienazwanego elementu. Jeśli menu zawiera monit o wybór (np. „Wybierz jeden”), wpisz go tutaj jako pierwszy element menu (należy też wybrać opcję Zaznacz pierwszą pozycję po zmianie adresu URL, znajdującą się na dole).

   Po zaznaczeniu przejdź do adresu URL Wskaż plik docelowy lub wpisz jego ścieżkę.

   Otwórz adresy URL w: Określ, czy otworzyć plik w tym samym oknie czy w ramce. Jeśli docelowa ramka nie pojawia się w menu, zamknij okno dialogowe Wstaw menu przeskoku i nazwij ramkę.

   Wstaw po menu przycisk Przejdź Zamiast monitu o wybór z menu wybierz do wstawienia przycisk Przejdź.

   Zaznacz pierwszą pozycję po zmianie adresu URL Zaznacz, jeśli wybrano monit o wybór z menu („Wybierz jeden”) jako pierwszą pozycję menu.

Edycja elementów menu przeskoku

Do góry

Możesz zmieniać kolejność elementów w menu lub plik, do którego łączy element, możesz też dodawać i usuwać elementy oraz zmieniać ich nazwy.

Aby zmienić położenie, gdzie połączony plik jest otwierany, lub aby dodać lub zmienić monit o wybór z menu, należy zastosować zachowanie menu przeskoku w panelu Zachowania.

1. Otwórz Inspektora właściwości (Okno > Właściwości), jeżeli nie jest jeszcze otwarty.
2. W oknie Dokument w widoku Projekt kliknij obiekt menu przeskoku, aby go zaznaczyć.
3. W Inspektorze właściwości kliknij przycisk Wartości listy.
4. W oknie dialogowym Wartości listy wprowadź zmiany do elementów menu i kliknij przycisk OK.

Do góry

Rozwiązywanie problemów menu przeskoku

Po wybraniu pozycji menu przeskoku nie ma możliwości ponownego jej wybrania, jeśli użytkownik otworzy powtórnie tę stronę lub jeśli w polu Otwórz adresy URL w określono ramkę. Są dwa sposoby na obejście tego problemu:

- Użyj monitu o wybór z menu, takiego jak kategoria lub instrukcja użytkownika, np. „Wybierz jeden”. Monit o wybór z menu jest automatycznie ponownie wybierany po każdym wyborze z menu.
- Użyj przycisku Przejdź, który pozwala użytkownikowi ponownie odwiedzić wybrane łącze. Jeśli przycisk Przejdź i menu przeskoku są używane równocześnie, to przycisk Przejdź staje się jedynym mechanizmem przenoszącym do adresu URL przypisanego do zaznaczenia w menu. Zaznaczenie elementu menu w menu przeskoku nie powoduje już w takiej sytuacji automatycznego przejścia do innej strony lub ramki.

  Uwaga: *W oknie dialogowym Wstaw menu przeskoku wybierz tylko jedną z tych opcji na menu przeskoku, ponieważ stosowane są one do całego menu przeskoku.*

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Łączenie z zewnętrznym arkuszem stylów CSS

Gdy edytujesz zewnętrzny arkusz stylów CSS, wszystkie dokumenty połączone z tym arkuszem są uaktualniane zgodnie z wprowadzanymi zmianami. Style CSS znajdujące się w dokumencie można wyeksportować, aby utworzyć nowy arkusz stylów CSS, a następnie dołączyć go lub dodać łącze do tego arkusza. Pozwoli to stosować zawarte w nim style.

Do stron można dołączyć każdy arkusz stylów, który został utworzony w serwisie lub skopiowany do niego. Do programu Dreamweaver dołączono ponadto gotowe arkusze stylów, które można automatycznie przenieść do serwisu i dołączać do stron.

1. Otwórz panel Style CSS, wykonując jedną z poniższych czynności:
   - Wybierz polecenie Okno > Style CSS.
   - Naciśnij klawisze Shift + F11.
2. Kliknij przycisk Dołącz arkusz stylów w panelu Style CSS. Przycisk znajduje się w prawym dolnym rogu panelu.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij przeglądaj, aby przejść do zewnętrznego arkusza stylów CSS.
   - Wpisz ścieżkę do arkusza stylów w polu Plik/URL.
4. W sekcji Dodaj jako, wybierz jedną z poniższych opcji:
   - Aby utworzyć połączenie między bieżącym dokumentem, a zewnętrznym arkuszem stylów, wybierz opcję Połącz. Spowoduje to utworzenie znacznika LINK z atrybutem href w kodzie HTML wraz z odwołaniem do adresu URL, pod którym znajduje się opublikowany arkusz stylów. Jest to metoda obsługiwana zarówno przez przeglądarkę Microsoft Internet Explorer, jak i Netscape Navigator.
   - Za pomocą znacznika LINK nie można utworzyć odniesienia z jednego zewnętrznego arkusza stylów do innego. Jeżeli chcesz zagnieżdżać style, musisz użyć dyrektywy IMPORT. Większość przeglądarek rozpoznaje także dyrektywę IMPORT na stronie (a nie tylko w arkuszu stylów). Istnieją drobne różnice w rozwiązywaniu konfliktów między właściwościami z nakładających się reguł, pochodzących zewnętrznych arkuszy stylów, które zależą od tego, czy arkusz został zaimportowany, czy dołączony do strony. Jeżeli chcesz importować zewnętrzny arkusz stylów, zamiast tworzyć do niego łącze, wybierz opcję Importuj.
5. Z wyskakującego menu Nośnik wybierz docelowy nośnik dla arkusza stylów.

   Więcej informacji na temat arkuszy stylów uzależnionych od nośnika można znaleźć w serwisie organizacji World Wide Web Consortium pod adresem www.w3.org/TR/CSS21/media.html.
6. Kliknij przycisk Podgląd, aby sprawdzić, czy arkusz stylów stosuje style, które chcesz wprowadzać na bieżącej stronie.

   Jeżeli stosowane style nie odpowiadają twoim oczekiwaniom, kliknij przycisk Anuluj, aby usunąć arkusz stylów. Strona powróci do wcześniejszego wyglądu.
7. Kliknij przycisk OK.

Więcej tematów Pomocy

Tworzenie strony na podstawie przykładowego pliku programu Dreamweaver

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Paski nawigacji

Informacje o paskach nawigacji

Informacje o paskach nawigacji

Do góry

W programie Dreamweaver CS5 funkcja paska nawigacji nie jest już używana.

Firma Adobe zaleca, aby do tworzenia pasków nawigacji używać widgetu Spry o nazwie Pasek menu.

Więcej tematów Pomocy
Posługiwanie się widgetem Spry „Pasek menu”

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Ustawianie właściwości łączy CSS dla całej strony

Dla łączy można określać kroje i rozmiary czcionki, kolory i inne atrybuty. Program Dreamweaver domyślnie tworzy reguły CSS dla łączy i stosuje je do wszystkich łączy użytych na stronie. (Reguły te są osadzane w sekcji head projektowanej strony).

Uwaga: *Jeśli chcesz dostosować wygląd wybranych łączy na stronie, musisz utworzyć odrębne reguły CSS i zastosować je do poszczególnych łączy.*

1. Wybierz polecenie Modyfikuj > Właściwości strony albo kliknij przycisk Właściwości strony w Inspektorze właściwości tekstu.
2. Wybierz kategorię Łącza (CSS) i ustaw opcje.

   Czcionka łącza Określa domyślną rodzinę czcionek, używaną dla tekstu łącza. Domyślnie, program Dreamweaver będzie używać rodziny czcionek wybranej przez ciebie dla całej strony, chyba że ustawisz inną czcionkę.

   Rozmiar Określa domyślny rozmiar czcionek, używany dla tekstu łącza.

   Kolor łączy Określa kolor tekstu łącza.

   Łącza odwiedzone: Określa kolor tekstu łącza odwiedzonego.

   Łącza rollover Określa kolor łącza w momencie, gdy znajduje się nad nim kursor myszy.

   Łącza aktywne Określa kolor łącza w momencie, gdy klika się łącze kursorem myszy.

   Styl podkreślenia Określa sposób podkreślania łączy. Jeżeli dla strony zdefiniowano już styl podkreślania łączy (np. za pomocą zewnętrznego arkusza stylów CSS), to domyślną opcją w menu Styl będzie "nie zmieniaj". Ta opcja informuje, że zdefiniowano już styl łącza. Jeżeli zmodyfikujesz styl podkreślania łącza za pomocą okna dialogowego Właściwości strony, Dreamweaver zmieni poprzednią definicję łącza.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Rozwiązywanie problemów dotyczących łącz

Wyszukiwanie przerwanych, zewnętrznych i porzuconych łącz
Naprawianie zerwanych łącz

Do góry

Wyszukiwanie przerwanych, zewnętrznych i porzuconych łącz

Użyj funkcji Sprawdź łącza, aby wyszukać przerwane łącza i porzucone pliki (pliki, które pozostają w serwisie, ale nie są połączone z żadnymi innymi plikami). Możesz przeszukiwać otwarty plik, część lokalnego serwisu lub cały serwis lokalny.

Program Dreamweaver weryfikuje łącza tylko do dokumentów w serwisie; Dreamweaver kompiluje listę zewnętrznych łącz w wybranym dokumencie lub dokumentach, ale nie weryfikuje ich.

Możesz także wyszukiwać i usuwać pliki, które nie są już używane przez inne pliki w serwisie.

Sprawdzanie łącz w bieżącym dokumencie

1. Zapisz plik w dowolnym miejscu w lokalnym serwisie Dreamweaver.
2. Wybierz polecenie Plik > Sprawdź stronę > Łącza.

   Raport o uszkodzonych łączach wyświetlany jest w panelu Kontroler łączy (w grupie paneli Wyniki).
3. W panelu Kontroler łączy wybierz z wyskakującego menu Pokaż polecenie Łącza zewnętrzne, aby wyświetlić kolejny raport.

   Raport o zewnętrznych łączach wyświetlany jest w panelu Kontroler łączy (w grupie paneli Wyniki).

   Podczas sprawdzania łącz w całym serwisie można też sprawdzić, czy w serwisie pozostały jakieś porzucone pliki.
4. Aby zapisać raport, kliknij przycisk Zapisz raport w panelu Kontroler łączy. Raport jest plikiem tymczasowym; zostanie on utracony, jeśli nie zostanie zapisany.

Sprawdzanie łącz w części serwisu lokalnego

1. W panelu Pliki wybierz serwis z wyskakującego menu Bieżące serwisy.
2. W widoku lokalnym wybierz pliki lub foldery do sprawdzenia.
3. Rozpocznij sprawdzanie, wykonując jedną z następujących czynności:
   - Kliknij jeden z wybranych plików prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Macintosh), następnie z menu kontekstowego wybierz polecenie Sprawdź łącza > Wybrane pliki/foldery.
   - Wybierz polecenie Plik > Sprawdź stronę > Łącza.

     Raport o uszkodzonych łączach wyświetlany jest w panelu Kontroler łączy (w grupie paneli Wyniki).
4. W panelu Kontroler łączy wybierz z wyskakującego menu Pokaż polecenie Łącza zewnętrzne, aby wyświetlić kolejny raport.

   Raport o zewnętrznych łączach wyświetlany jest w panelu Kontroler łączy (w grupie paneli Wyniki).

   Podczas sprawdzania łącz w całym serwisie można też sprawdzić, czy w serwisie pozostały jakieś porzucone pliki.
5. Aby zapisać raport, kliknij przycisk Zapisz raport w panelu Kontroler łączy.

Sprawdzanie łącz w całym serwisie

1. W panelu Pliki wybierz serwis z wyskakującego menu Bieżące serwisy.
2. Wybierz polecenie Serwis > Sprawdź łącza w całym serwisie.

   Raport o uszkodzonych łączach wyświetlany jest w panelu Kontroler łączy (w grupie paneli Wyniki).
3. W panelu Kontroler łączy wybierz z wyskakującego menu Pokaż polecenie Łącza zewnętrzne lub Porzucone pliki, aby wyświetlić kolejny raport.

   Lista plików pasujących do typu wybranego raportu wyświetlana jest w panelu Kontroler łączy.

   Uwaga: *Jeśli jako typ raportu wybrano Porzucone pliki, możesz usunąć porzucone pliki bezpośrednio w panelu Kontroler łączy, wybierając je z listy i naciskając klawisz Delete.*
4. Aby zapisać raport, kliknij przycisk Zapisz raport w panelu Kontroler łączy.

Do góry

Naprawianie zerwanych łącz

Po przeprowadzeniu weryfikacji łącz możesz bezpośrednio w panelu Kontroler łącz naprawić przerwane łącza i odniesienia do obrazów lub otworzyć pliki z listy i naprawić łącza w Inspektorze właściwości.

Naprawa łączy w panelu Kontroler łączy

1. Raport sprawdzania łączy
2. W kolumnie Uszkodzone łącza (nie kolumna Pliki) panelu Kontroler łączy (w grupie paneli Wyniki) wybierz przerwane łącze.

   Obok przerwanego łącza wyświetlana jest ikona folderu.
3. Kliknij ikonę folderu obok przerwanego łącza i odszukaj właściwy plik albo wpisz właściwą ścieżkę i nazwę pliku.
4. Naciśnij klawisz Tab lub Enter (Windows) albo Return (Macintosh).

   Jeśli jest więcej uszkodzonych łączy do tego samego pliku, należy naprawić odniesienia także w pozostałych plikach. Kliknij przycisk Tak, aby program Dreamweaver uaktualnił wszystkie dokumenty znajdujące się na liście odnoszącej się do tego pliku. Kliknij przycisk Nie, aby program Dreamweaver uaktualnił tylko bieżące odniesienie.

   Uwaga: *Jeśli opcja Włącz funkcje pobierania do edycji i odkładania plików jest włączona dla serwisu, program Dreamweaver próbuje pobrać pliki wymagające zmian. Jeśli nie można pobrać pliku, program Dreamweaver wyświetla ostrzeżenie i pozostawia uszkodzone odniesienia bez zmian.*

Naprawa łączy w Inspektorze właściwości

1. Raport sprawdzania łączy
2. W panelu Kontroler łączy (w grupie paneli Wyniki) dwukrotnie kliknij wpis w kolumnie Plik.

   Program Dreamweaver otwiera dokument, zaznacza uszkodzony obraz lub łącze i podświetla ścieżkę i nazwę pliku w Inspektorze właściwości. (Jeśli Inspektor właściwości nie jest widoczny, wybierz polecenie z menu Okno > Właściwości, aby go otworzyć).
3. Aby określić nową ścieżkę i nazwę pliku w Inspektorze właściwości, kliknij ikonę folderu i odszukaj właściwy plik albo wpisz nowy tekst w miejscu tekstu wyróżnionego.

   Jeśli uaktualniasz odniesienie do obrazu i nowy obraz wyświetlany jest w nieprawidłowym rozmiarze, kliknij etykiety Sz. i Wys. w Inspektorze właściwości lub kliknij przycisk Odśwież, aby wyzerować wartości wysokości i szerokości.
4. Zapisz plik.

   Po naprawieniu wszystkich łącz ich wpisy znikną z listy Kontrolera łączy. Jeśli wpis w dalszym ciągu po wpisaniu nowej ścieżki lub nazwy pliku w oknie Kontrolera łączy (lub po zapisaniu zmian w Inspektorze właściwości) pojawia się na liście, program Dreamweaver nie może odnaleźć nowego pliku i nadal uważa łącze za uszkodzone.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Kodowanie

Część łączy podanych na tej stronie prowadzi do zasobów dostępnych tylko w języku angielskim.

Zwijanie kodu

Informacje o zwijaniu kodu
Zwijanie i rozwijanie fragmentów kodu
Wklejanie i przesuwanie zwiniętych fragmentów kodu

Informacje o zwijaniu kodu

Do góry

Możesz zwinąć lub rozwinąć fragmenty kodu, tak, abyś mógł zobaczyć różne sekcje dokumentu, bez konieczności użycia pasków przewijania. Na przykład, aby zobaczyć wszystkie formaty CSS w znaczniku head, które mają zastosowanie do znacznika div znajdującego się dalej na stronie, możesz zwinąć wszystko co się znajduje pomiędzy znacznikiem head oraz znacznikiem div tak, abyś mógł zobaczyć obie sekcje kodu na raz. Mimo, że możesz zaznaczyć fragmenty kodu robiąc to w widoku Projekt lub widoku Kod, to zwijanie kodu działa tylko w widoku Kod.
Uwaga: *Pliki utworzone z szablonów programu Dreamweaver wyświetlają cały kod jako rozwinięty, nawet jeżeli plik szablonu (.dwt) zawiera zwinięte fragmenty kodu.*

Zwijanie i rozwijanie fragmentów kodu

Do góry

Kiedy zaznaczysz kod, zestaw przycisków zwijania zostaje wyświetlony w pobliżu zaznaczenia (symbol minus na Windows, pionowe trójkąty na Macintoshu). Kliknij przyciski, aby zwinąć i rozwinąć zaznaczenie. Kiedy kod jest zwinięty, przyciski zwijania zmieniają się w przyciski rozwijania (przycisk Plus w systemie Windows, poziomy trójkąt na komputerach Macintosh).

Czasami fragment kodu, który zaznaczono nie jest zwinięty dokładnie tak, jak był zaznaczony. Dreamweaver używa „inteligentnego zwijania” do zwijania najczęściej używanych i optycznie czytelnych zaznaczeń. Na przykład jeżeli zaznaczono znacznik wcięcia, a następnie także wcięte spacje przed znacznikiem, program Dreamweaver nie zwinie wciętych spacji, ponieważ większość użytkowników oczekuje, że ich poziomy wcięcia zostaną zachowane. Aby wyłączyć inteligentne zwijanie i zmusić program Dreamweaver do zwijania dokładnie tego, co zaznaczono, wciśnij klawisz Control przez zwijaniem kodu.

Pojawi się także na zwiniętych fragmentach kodu ikona ostrzeżenia, jeżeli fragmenty zawierają błędy lub kod, który nie jest obsługiwany przez niektóre przeglądarki.

Możesz także zwinąć kod, klikając z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Macintosh) jeden z przycisków zwijania lub klikając przycisk Zwiń zaznaczenie na pasku Kodowanie.

1. Zaznacz jakiś kod.
2. Wybierz polecenie Edycja > Zwijanie kodu, a następnie wybierz opcje.

Wybieranie zwiniętego fragmentu kodu

❖ W widoku Kod kliknij zwinięty fragment kodu.
Uwaga: *Kiedy zrobisz zaznaczenie w widoku Projekt, które jest częścią zwiniętego fragmentu kodu, ten fragment jest automatycznie rozwijany w widoku Kod. Kiedy zrobisz zaznaczenie w widoku Projekt, które jest całością zwiniętego fragmentu kodu, ten fragment pozostaje zwinięty w widoku Kod.*

Oglądanie kodu w zwiniętym fragmencie bez rozwijania go

❖ Przytrzymaj wskaźnik myszy nad zwiniętym fragmentem kodu.

Używanie skrótów klawiaturowych do zwijania i rozwijania kodu

❖ Możesz także użyć następujących skrótów klawiaturowych:

Command	Windows	Macintosh
Zwiń zaznaczenie	Control+Shift+C	Command+Shift+C
Zwiń poza zaznaczeniem	Control+Alt+C	Command+Alt+C
Rozwiń zaznaczenie	Control+Shift+E	Command+Shift+E
Zwiń pełne znaczniki	Control+Shift+J	Command+Shift+J
Zwiń na zewn. pełnych znaczników	Control+Alt+J	Command+Alt+J
Rozwiń wszystko	Control+Alt+E	Command+Alt+E

Wklejanie i przesuwanie zwiniętych fragmentów kodu

Do góry

Możesz skopiować i wkleić zwinięte fragmenty kodu lub przesunąć je przez przeciąganie.

Kopiowanie i wklejanie zwiniętego fragmentu kodu

1. Wybierz zwinięty fragment kodu
2. Wybierz polecenie Edycja > Kopiuj.
3. Umieść punkt wstawiania w miejscu, gdzie chcesz wkleić kod.
4. Wybierz polecenie Edycja > Wklej.
   Uwaga: *Możesz wkleić do innych aplikacji, ale stan zwinięcia fragmentu kodu nie jest zachowany.*

Przeciąganie zwiniętego fragmentu kodu

1. Wybierz zwinięty fragment kodu
2. Przeciągnij zaznaczenie na nowe miejsce.
   Aby przeciągnąć kopię zaznaczenia, przeciągnij z wciśniętym klawiszem Control (Windows) lub Alt (Macintosh).

   Uwaga: *Nie możesz przeciągać do innych dokumentów.*

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Edytowanie kodu w widoku Projekt

Informacje o edytowaniu kodu w widoku Projekt
Wybieranie znaczników podrzędnych w widoku Projekt
Edycja kodu za pomocą Inspektora właściwości
Edycja kodu CFML za pomocą Inspektora właściwości
Zmiana atrybutów za pomocą Inspektora znaczników
Szybki edytor znaczników
Edytowanie kodu za pomocą Szybkiego edytora znaczników
Używanie menu podpowiedzi w Szybkim edytorze znaczników
Edycja kodu za pomocą selektora znaczników
Pisanie oraz edytowanie skryptów w widoku Projekt
Edytowanie skryptu na stronie za pomocą Inspektora właściwości.
Używanie zachowań JavaScript

Informacje o edytowaniu kodu w widoku Projekt

Do góry

Dreamweaver pozwala wizualnie tworzyć i edytować strony internetowe bez zajmowania się tworzącym je kodem źródłowym, ale są przypadku, kiedy musisz edytować kod, aby zapewnić większą kontrolę lub naprawić stronę internetową. Dreamweaver pozwala edytować kod w czasie pracy w trybie projektu.

Ta sekcja jest przeznaczona dla ludzi, którzy wolą pracować w trybie widoku Projekt, ale chcą także mieć szybki dostęp do kodu.

Wybieranie znaczników podrzędnych w widoku Projekt

Do góry

Jeżeli w widoku Projekt zaznaczysz obiekt, który ma znaczniki podrzędne—na przykład tabelę HTML—możesz szybko zaznaczyć pierwszy znacznik podrzędny wybierając Edycja > Wybierz podrzędny.

Uwaga: *To polecenie jest aktywne tylko w widoku Projekt.*

Na przykład, znacznik <table> normalnie ma znacznik podrzędne <tr>. Jeżeli wybierzesz znacznik <table> w selektorze znaczników, możesz zaznaczyć pierwszy wiersz tabeli wybierając Edycja > Wybierz podrzędny. Dreamweaver zaznacza pierwszy znacznik <tr> w selektorze znaczników. Ponieważ znacznik <tr> ma też znaczniki podrzędne, konkretnie znaczniki <td>, wybranie ponowne Edycja > Wybierz powoduje zaznaczenie pierwszej komórki w tabeli.

Edycja kodu za pomocą Inspektora właściwości

Do góry

Możesz użyć Inspektora właściwości do przeglądania i edycji atrybutów tekstu oraz obiektów na twojej stronie. Właściwości pokazane w Inspektorze właściwości generalnie odpowiadają atrybutom znaczników; zmienianie właściwości w Inspektorze zasadniczo ma ten sam efekt, co zmienianie odpowiedniego atrybutu w widoku Kod.

Uwaga: *Zarówno Inspektor znaczników jak i Inspektor właściwości pozwalają oglądać i edytować atrybuty znaczników. Inspektor znaczników pozwala na oglądanie i edycję każdego atrybutu związanego z danym znacznikiem. Inspektor właściwości pokazuje tylko najpopularniejsze atrybuty, ale udostępnia większy zakres kontrolek do zmieniania tych atrybutów i pozwala edytować niektóre obiekty (takie jak kolumny tabeli), które nie mają bezpośrednich odpowiedników w znacznikach.*

1. Kliknij tekst lub zaznacz obiekt na stronie.

   Inspektor właściwości tekstu lub obiektu pojawia się pod oknem Dokument. Jeżeli Inspektor właściwości nie jest widoczny, wybierz Okno > Właściwości.

2. Zrób zmiany w atrybutach w Inspektorze właściwości.

Edycja kodu CFML za pomocą Inspektora właściwości

Do góry

Użyj Inspektora właściwości do sprawdzenia i zmodyfikowania oznakowania ColdFusion w widoku Projekt.

1. W Inspektorze właściwości kliknij przycisk Atrybuty, aby edytować lub dodać nowe atrybuty znacznika.
2. Jeżeli pomiędzy otwierającym a zamykającym znacznikiem znajduje się zawartość, kliknij przycisk Zawartość, aby ją edytować.

   Przycisk Zawartość pojawia się tylko wtedy, gdy zaznaczony znacznik nie jest pusty (tzn., jeżeli pomiędzy otwierającym a zamykającym znacznikiem znajduje się zawartość).

3. Jeżeli znacznik zawiera warunkowe wyrażenie, zrób zmiany w polu Wyrażenie.

Zmiana atrybutów za pomocą Inspektora znaczników

Do góry

Użyj Inspektora znaczników do zmiany lub dodawania atrybutów i ich wartości. Inspektor właściwości pozwala na edytowanie znaczników oraz obiektów używają arkusza właściwości podobnego do tego, jaki znajduje się w innych zintegrowanych środowiskach programistycznych (IDE).

1. Wykonaj jedną z następujących czynności w oknie Dokument:
   - W widoku Kod (lub Inspektorze kodu) kliknij gdziekolwiek w nazwie znacznika lub w jego treści.
   - W widoku Projekt, wybierz obiekt lub znacznik w selektorze znaczników.
2. Otwórz Inspektor znaczników (Okno > Inspektor znaczników) i wybierz zakładkę Atrybuty.

   Atrybuty zaznaczenia oraz ich bieżące wartości pojawiają się w Inspektorze znaczników.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności w Inspektorze znaczników:
   - Aby obejrzeć atrybuty pogrupowane w kategorie, kliknij przycisk Pokaż widok kategorii .
   - Aby obejrzeć atrybuty w postaci alfabetycznej listy, kliknij przycisk Pokaż widok listy .
   - Aby zmienić wartość atrybutu, wybierz jego wartość i zmień ją.
   - Aby dodać wartość do atrybutu, które nie ma wartości, kliknij kolumnę wartość atrybutu po prawej stronie atrybutu i dodaj wartość.
   - Jeżeli atrybut przyjmuje predefiniowane wartości, wybierz wartość z wysuwanego menu (albo z próbnika kolorów) po prawej stronie kolumny z wartością atrybutu.
   - Jeżeli atrybut przyjmuje jako wartość adres URL, kliknij przycisk Przeglądaj lub użyj ikony Wskazuj plik do wybrania pliku lub wpisz bezpośrednio adres w polu tekstowym.
   - Jeżeli atrybut przyjmuje wartość ze źródła dynamicznej zawartości (np. bazy danych), kliknij przycisk Dane dynamiczne po prawej stronie kolumny z wartościami atrybutów. Następnie wybierz źródło.
   - Aby usunąć wartość atrybutu, wybierz jego wartość i naciśnij Backspace (Windows) lub Delete (Macintosh).
   - Aby zmienić nazwę atrybutu, wybierz jego nazwę i zmień ją.

     Uwaga: *Jeżeli zmienisz nazwę standardowego atrybutu, a następnie dodasz wartość do tego atrybutu, atrybut i jego nowa wartość przesunie się do właściwej kategorii.*
   - Aby dodać nowy atrybut, który nie jest wyświetlany, kliknij puste miejsca poniżej nazwy ostatniego wyświetlonego atrybutu i wpisz nową nazwę.
4. Naciśnij Enter (Windows) lub Return (Macintosh) albo kliknij w innym miejscu w inspektorze znaczników, aby uaktualnić znacznik w dokumencie.

Szybki edytor znaczników

Do góry

Możesz użyć Szybkiego edytora znaczników do obejrzenia, wstawienia oraz edytowania znaczników HTML bez opuszczania widoku Projekt.

Jeżeli wpiszesz nieprawidłowy HTML w Szybkim edytorze znaczników, Dreamweaver spróbuje poprawić go za ciebie wstawiając w miarę potrzeby zamykające znaki cudzysłowu i nawiasy klamrowe.

Aby ustawić opcje Szybkiego edytora znaczników, otwórz go naciskając Control-T (Windows) lub Command-T (Macintosh).

Szybki edytor znaczników ma trzy tryby:

- Tryb Wstaw HTML jest używany do wstawiania nowego kodu HTML.
- Tryb Edytuj znacznik jest używany do edytowania istniejącego znacznika.
- Tryb Otocz znacznikiem jest używany do otaczania nowym znacznikiem bieżącego zaznaczenia.

  Uwaga: *Tryb w jakim zostanie otwarty Szybki edytor znaczników zależy od bieżącego zaznaczenia w trybie projektu.*

  We wszystkich trzech trybach, podstawowa procedura używania Szybkiego edytora znaczników jest taka sama: otwórz edytor, wprowadź lub zmień znaczniki lub atrybuty, a następnie zamknij edytor.

  Możesz przełączać pomiędzy trybami naciskając Control+T (Windows) lub Command+T (Macintosh) kiedy Szybki edytor znaczników jest aktywny.

Edytowanie kodu za pomocą Szybkiego edytora znaczników

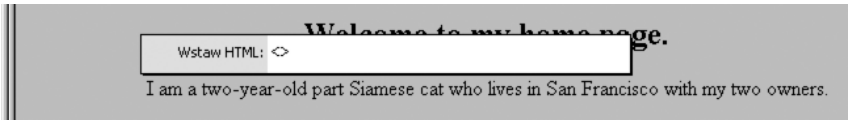
Do góry

Możesz użyć Szybkiego edytora znaczników do obejrzenia, wstawienia oraz edytowania znaczników HTML bez opuszczania widoku Projekt.

Wstawianie znacznika HTML

1. W trybie projektu, kliknij na stronie tam, gdzie chcesz wstawić kod.
2. Wciśnij Control+T (Windows) lub Command+T (Macintosh).

   Szybki edytor znaczników otwiera się w trybie Wstaw HTML.



3. Wpisz znacznik HTML i naciśnij Enter.

   Znacznik jest wstawiany do twojego kodu, wraz z pasującym znacznikiem zamykającym, jeżeli zachodzi taka potrzeba.

4. Naciśnij Escape, aby wyjść bez robienia jakichkolwiek zmian.

Edycja znacznika HTML

1. Wybierz obiekt w trybie projektu.

   Możesz także zaznaczyć znacznik, który chcesz edytować za pomocą selektora znaczników na dole okna Dokument. Zobacz także Edycja kodu za pomocą selektora znaczników.

2. Wciśnij Control+T (Windows) lub Command+T (Macintosh).

   Szybki edytor znaczników otwiera się w trybie Edytuj znacznik.

3. Wprowadź nowe atrybuty, zmień istniejące atrybuty lub zmień nazwę znacznika.
4. Wciśnij tabulator, aby przejść od jednego znacznika do następne, wciśnij Shift+tabulator, aby przejść z powrotem.
   Uwaga: *Domyślnie, zmiany są nadawane do dokumentu, kiedy wciskasz tabulator lub Shift+tabulator.*
5. Aby zamknąć Szybki edytor znaczników oraz nadać wszystkie zmiany, wciśnij Enter.
6. Aby wyjść bez dokonywania dalszych zmian, wciśnij Escape.

Otaczanie bieżącego zaznaczenia za pomocą znaczników HTML

1. Wybierz niesformatowany tekst lub obiekt w trybie projektu.
   Uwaga: *Jeżeli zaznaczysz tekst lub obiekt, który zawiera otwierający lub zamykający znacznik HTML, Szybki edytor znaczników otwiera się w trybie Edytuj znacznik zamiast w trybie Otocz znacznikiem.*
2. Wciśnij Control+T (Windows) lub Command+T (Macintosh), lub kliknij przycisk Szybkiego edytora znaczników w Inspektorze właściwości.

   Szybki edytor znaczników otwiera się w trybie Otocz znacznikiem.

3. Wprowadź pojedynczy otwierający znacznik, taki jak strong i naciśnij Enter (Windows) lub Return (Macintosh).

   Znacznik zostanie wstawiony na początku bieżącego zaznaczenia i pasujący zamykający znacznik zostanie wstawiony na końcu.

4. Aby wyjść bez dokonywania jakichkolwiek zmian, wciśnij Escape.

Do góry

Używanie menu podpowiedzi w Szybkim edytorze znaczników

Szybki edytor znaczników zawiera menu podpowiedzi atrybutów, który wyświetla wszystkie prawidłowe atrybuty dla znacznika, który aktualnie wstawiasz lub edytujesz.

Możesz także wyłączyć menu podpowiedzi lub dopasować pauzę wyskakiwania menu w Szybkim edytorze znaczników.

Aby zobaczyć menu podpowiedzi, które zawiera listę prawidłowych atrybutów dla znacznika, zatrzymaj się na chwilę w czasie kiedy edytujesz nazwę atrybutu w Szybkim edytorze znaczników. Pojawi się menu podpowiedzi zawierające wszystkie prawidłowe atrybuty dla znacznika, który aktualnie edytujesz.

Podobnie, aby zobaczyć w menu podpowiedzi listę prawidłowych nazw znaczników, zatrzymaj się na chwilę w trakcie wprowadzania lub edytowania nazwy znacznika w Szybkim edytorze znaczników.

Uwaga: *Preferencje wskazówki do kodu w Szybkim edytorze znaczników są kontrolowane przez normalne preferencje wskazówki do kodu. Aby uzyskać więcej informacji, zobacz Ustawianie preferencji podpowiedzi do kodu.*

Używanie menu podpowiedzi

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Zacznij wpisywać nazwę znacznika lub atrybutu. Zaznaczenie w menu Wskazówki do kodu przeskakuje do pierwszego elementu, który zaczyna się od wpisanych liter.
   - Używaj klawiszy strzałek kursora w dół i górę, aby wybrać element.

Użyj strzałek kursora, aby je odnaleźć.

2. Wciśnij Enter, aby wstawić wybrany element lub dwukrotnie nań kliknij.
3. Aby zamknąć menu podpowiedzi bez wstawiania elementu, naciśnij Enter albo kontynuuj pisanie.

Wyłączanie menu podpowiedzi albo zmienianie opóźnienia, z jakim się ono pojawia

1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Dreamweaver > Preferencje (Macintosh) i zaznacz opcję Podpowiedzi do kodu.

   Pojawi się okno dialogowe Preferencje podpowiedzi do kodu.

2. Aby wyłączyć menu podpowiedzi, wyłącz opcję Włącz podpowiedzi do kodu.
3. Aby zmienić opóźnienie po jakim pojawia się menu, dopasuj suwak Pauza i kliknij przycisk OK.

Do góry

Edycja kodu za pomocą selektora znaczników

Możesz użyć selektora znaczników do wybrania, edycji oraz usuwania znaczników bez opuszczania widoku Projekt. Selektor znaczników jest umiejscowiony w pasku statusu na dole okna Dokument i widać na nim szereg znaczników, jak w następującym przykładzie:

<body> <form> <table> **<tr>**

Edycja lub usuwanie znacznika

1. Kliknij dokument.

   Znaczniki, które nadajesz w punkcie wstawiania, pojawiają się w selektorze znaczników.

2. Kliknij z wciśniętym prawym przyciskiem myszy (Windows) lub klawiszem Control (Macintosh) znacznik w selektorze znaczników.
3. Aby edytować znacznik, wybierz polecenie Edytuj znacznik z menu. Zrób wymagane zmiany w Szybkim edytorze znaczników. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w części Edytowanie kodu za pomocą Szybkiego edytora znaczników.
4. Aby edytować znacznik, wybierz polecenie Usuń znacznik z menu.

Wybierz obiekt odpowiadający znacznikowi

1. Kliknij dokument.

   Znaczniki, które nadajesz w punkcie wstawiania, pojawiają się w selektorze znaczników.

2. Zaznacz znacznik w selektorze znaczników.

   Obiekt reprezentujący znacznik zostanie wybrany na stronie.

   Użyj tej techniki do wybierania pojedynczych wierszy tabeli (znaczniki tr) lub komórek (znaczniki td).

Do góry

Pisanie oraz edytowanie skryptów w widoku Projekt

Ze skryptami JavaScript oraz VBScript wykonywanymi po stronie klienta możesz pracować — zarówno w widoku Kod, jak i Projekt — w następujący sposób:

- Pisanie skryptu JavaScript lub VBScript dla twojej strony bez opuszczania widoku Projekt.
- Utwórz łącze w twoim dokumencie do zewnętrznego pliku skryptu bez opuszczania widoku Projekt.
- Edytuj skrypt bez wychodzenia z widoku Projekt.

  Przed rozpoczęciem, wybierz polecenie Widok > Pomoce wizualne > Elementy niewidoczne, aby upewnić się, że markery skryptów pojawią się na stronie.

Pisanie skryptu uruchamianego po stronie klienta

1. Umieść punkt wstawiania tam, gdzie chcesz wstawić skrypt.
2. Wybierz polecenie Wstaw > HTML > Obiekty skryptów > Skrypt.
3. Wybierz język skryptowy z menu wyskakującego Język.

   Jeżeli używasz języka JavaScript i nie jesteś pewien jego wersji, wybierz JavaScript a nie JavaScript1.1 lub JavaScript1.2.

4. Wpisz lub wklej kod skryptu w pole Treść.

   Nie musisz dołączać otwierających i zamykających znaczników script.

5. Wpisz lub wklej kod HTML w pole Bez skryptu. Przeglądarki, które nie obsługują wybranego języka skryptowego wyświetlają ten kod zamiast go uruchamiać.
6. Kliknij przycisk OK.

Łącze do zewnętrznego pliku skryptu

1. Umieść punkt wstawiania tam, gdzie chcesz wstawić skrypt.
2. Wybierz polecenie Wstaw > HTML > Obiekty skryptów > Skrypt.
3. Kliknij przycisk OK bez wpisywania czegokolwiek w pole Treść.
4. Wybierz znacznik skryptu w widoku Projekt w oknie Dokument.
5. W Inspektorze właściwości, kliknij ikonę foldera, a następnie wyszukaj i wybierz zewnętrzny plik skryptu, lub bezpośrednio wpisz nazwę pliku w polu Źródło.

Edycja skryptu

1. Wybierz znacznik skryptu
2. W Inspektorze właściwości, kliknij przycisk Edycja.

   Skrypt pojawia się w oknie dialogowym Właściwości skryptu.

   Jeżeli połączono z zewnętrznym plikiem skryptu, plik otworzy się w widoku Projekt, gdzie będzie można go zmieniać.

   Uwaga: *Jeżeli pomiędzy znacznikami skryptu jest kod, otworzy się okno dialogowe Właściwości skryptu nawet jeżeli jest także łącze do zewnętrznego pliku skryptu.*
3. W polu Język wybierz albo JavaScript albo VBScript jako język skryptowy strony.
4. W menu wyskakującym Typ, wybierz typ skryptu, który może być albo wykonywany po stronie serwera albo klienta.
5. (Opcjonalnie) W polu tekstowym Źródło, określ zewnętrznie podłączony plik skryptu.

   Kliknij ikonę folderu lub przycisk Przeglądaj, aby odszukać plik, lub wpisz bezpośrednio jego ścieżkę.
6. Przeprowadź edycję kodu skryptu i kliknij OK.

Edycja skryptu serwerowego ASP w widoku Projekt

Użyj Inspektora właściwości skryptu ASP do przeglądania i modyfikowania skryptu serwerowego ASP w widoku Projekt.

1. W widoku Projekt, wybierz ikonę znacznika języka serwerowego.
2. W Inspektorze właściwości, kliknij przycisk Edycja.
3. Przeprowadź edycję kodu skryptu ASP i kliknij OK.

Do góry

Edytowanie skryptu na stronie za pomocą Inspektora właściwości.

1. W Inspektorze właściwości, wybierz język skryptowy z menu wyskakującego Języki, lub wpisz nazwę języka w oknie Język.
   Uwaga: *Jeżeli używasz języka JavaScript i nie jesteś pewien jego wersji, wybierz JavaScript a nie JavaScript1.1 lub JavaScript1.2.*
2. W menu wyskakującym Typ, wybierz typ skryptu, który może być albo wykonywany po stronie serwera albo klienta.
3. (Opcjonalnie) W polu tekstowym Źródło, określ zewnętrznie podłączony plik skryptu. Kliknij ikonę folderu, aby odszukać plik, lub wpisz bezpośrednio jego ścieżkę.
4. Kliknij Edycja, aby zmodyfikować skrypt.

Do góry

Używanie zachowań JavaScript

Możesz łatwo dołączyć skrypt zachowań JavaScript (po stronie klienta) używając zakładki Zachowania w Inspektorze znaczników. Więcej informacji można znaleźć w części Stosowanie wbudowanych zachowań JavaScript.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Formatowanie kodu CSS

Ustawianie preferencji formatowania kodu CSS
Ręczne formatowanie kodu w arkuszu stylów CSS
Ręczne formatowanie osadzonego kodu CSS

Możesz ustawić preferencje, sterujące formatem kodu CSS gdy tworzysz lub edytujesz regułę CSS za pomocą interfejsu programu Dreamweaver. Można np. ustawić preferencje, które będą umieszczać właściwości CSS w oddzielnych wierszach, wstawiać puste wiersze między regułami CSS itd.

Gdy ustawisz preferencje formatowania kodu CSS, to będą one automatycznie stosowane do wszystkich nowo tworzonych reguł CSS. Można jednak zastosować te preferencje ręcznie, tylko do poszczególnych dokumentów. Takie rozwiązanie może być przydatne w przypadku starszych dokumentów HTML lub CSS, które wymagają sformatowania.

Uwaga: *Preferencje formatowania kodu CSS dotyczą tylko reguł CSS w zewnętrznych albo osadzonych arkuszach stylów (nie dotyczą stylów wewnętrznych).*

Ustawianie preferencji formatowania kodu CSS

Do góry

1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje.
2. W oknie dialogowym Preferencje wybierz kategorię Format kodu.
3. Kliknij przycisk CSS obok opcji Formatowanie zaawansowane.
4. W oknie dialogowym Opcje formatu kodu źródłowego CSS zaznacz opcje, które chcesz zastosować do swojego kodu CSS. Poniżej znajduje się okno Podgląd, które wyświetla podgląd efektu wybranych opcji w kodzie CSS.
   Właściwości wcięcia Ustawia wartość wcięcia właściwości w obrębie reguły. Do wyboru są tabulatory lub spacje.

   Każda właściwość w oddzielnym wierszu Umieszcza każdą właściwość reguły w oddzielnym wierszu.

   Nawias otwierający w oddzielnym wierszu Umieszcza otwierający nawias reguły w innym wierszu, niż selektor.

   Tylko jeśli więcej niż 1 właściwość Umieszcza reguły złożone z jednej właściwości w tym samym wierszu, co selektor.

   Wszystkie selektory reguły w tym samym wierszu Umieszcza wszystkie selektory danej reguły w tym samym wierszu

   Pusty wiersz między regułami Wstawia puste wiersze między poszczególnymi regułami.
5. Kliknij przycisk OK.

Uwaga: *Opcje formatowania kodu CSS dziedziczą również ustawienia preferencji 'Typ podziałów wierszy', które ustawiono w kategorii Format kodu w oknie dialogowym Preferencje.*

Ręczne formatowanie kodu w arkuszu stylów CSS

Do góry

1. Otwórz arkusz stylów CSS.
2. Wybierz polecenie Polecenia > Zastosuj formatowanie źródła.

   Opcje formatowania ustawione w preferencjach formatowania kodu CSS zostaną zastosowane do całego dokumentu. Nie można formatować poszczególnych zaznaczeń.

Ręczne formatowanie osadzonego kodu CSS

Do góry

1. Otwórz stronę HTML, która zawiera kod CSS osadzony w sekcji nagłówka dokumentu.
2. Zaznacz dowolną część kodu CSS.
3. Wybierz polecenie Polecenia > Zastosuj formatowanie źródła do zaznaczenia.

   Opcje formatowania ustawione w preferencjach formatowania kodu CSS zostaną zastosowane do wszystkich reguł CSS w sekcji nagłówka bieżącego dokumentu.

   Uwaga: *Możesz też wybrać polecenie Polecenia > Zastosuj formatowanie źródła, aby sformatować cały dokument zgodnie z ustawieniami preferencji formatowania kodu.*

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Ogólne informacje o kodowaniu w programie Dreamweaver

Obsługiwane języki
Nieprawidłowe znaczniki
Automatyczna modyfikacja kodu
Kod XHTML
Wyrażenia regularne
Kod zachowania serwerowego

Obsługiwane języki

Do góry

W uzupełnieniu do możliwości edycji kodu, program Adobe® Dreamweaver® udostępnia różne możliwości, takie jak uzupełnianie kodu, aby ułatwiać programowanie w następujących językach:

- HTML
- XHTML
- CSS
- JavaScript
- ColdFusion Markup Language (CFML)
- Język VBScript (strony ASP)
- Języki C# i Visual Basic (strony ASP.NET)
- JSP
- PHP

Właściwości specyficzne dla innych języków, takich jak Perl, nie są obsługiwane w programie Dreamweaver; przykładowo, możesz utworzyć i edytować pliki w języku Perl, ale automatyczne uzupełnianie kodu nie jest dostępne.

Nieprawidłowe znaczniki

Do góry

Jeżeli dokument zawiera nieprawidłowy kod, program Dreamweaver wyświetla ten kod w oknie Projekt i opcjonalnie podświetla go w widoku Kod. Jeżeli wybierzesz kod w jednym z tych widoków, Inspektor właściwości informuje dlaczego jest on nieprawidłowy i jak go poprawić.

Uwaga: *Opcja podświetlania nieprawidłowego kodu w widoku Kod jest domyślnie wyłączona. Aby ją włączyć, należy przejść do widoku Kod (Widok > Kod), a następnie wybrać polecenie Widok > Opcje widoku Kod > Podświetl nieprawidłowy kod.*

Preferencje automatycznego poprawiania różnych rodzajów błędnego kodu można określić w momencie otwierania dokumentu.

Automatyczna modyfikacja kodu

Do góry

Możesz ustawić opcje, które będą instruowały program Dreamweaver jak ma automatycznie przebudowywać ręcznie napisany kod w zależności od ustalonych przez ciebie kryteriów. Jednak twój kod nie jest przebudowywany, chyba że włączysz opcje przebudowywania lub wykonasz jakąś czynności, która zmieni kod. Na przykład, program Dreamweaver nie zmienia spacji lub wielkości liter atrybutów, chyba że użyjesz polecenia Zastosuj formatowanie źródła.

Domyślnie włączonych jest kilka opcji przebudowywania kodu.

Możliwości obiegu kodu programu Dreamweaver pozwalają przenieść dokumenty tam i z powrotem pomiędzy edytorem tekstowym HTML i programem Dreamweaver bez lub z minimalnym wpływem na treść i strukturę oryginalnego kodu źródłowego HTML dokumentu. Te możliwości obejmują następujące funkcje:

- Wykorzystanie edytora innej firmy do edycji bieżącego dokumentu.
- Domyślnie, program Dreamweaver nie robi zmian w kodzie utworzonym lub edytowanym w innym edytorze HTML, nawet jeżeli ten kod jest nieprawidłowy, chyba że włączysz opcje przebudowywania kodu.
- Dreamweaver nie zmienia znaczników, które nie rozpoznaje — włączając w to znaczniki XML — ponieważ nie ma sposób oceny ich poprawności. Jeżeli nierozpoznany znacznik nakłada się na inny (na przykład, <MyNewTag>text</MyNewTag>), Dreamweaver oznacza go jako błąd, ale nie przebudowuje kodu.

Opcjonalnie, możesz ustawić program Dreamweaver tak, aby podświetlał na żółto nieprawidłowy kod w widoku Kod. Kiedy zaznaczyć podświetlaną sekcję, Inspektor właściwości wyświetla informacje w jaki sposób można poprawić błąd.

Do góry

Kod XHTML

Dreamweaver generuje nowy kod XHTML i czyści istniejący kod XHTML tak, aby spełnić większość wymagań specyfikacji XHTML. Zapewnia także narzędzia potrzebne do spełnienia pozostałych wymagań XHTML.

Uwaga: *Niektóre z wymagań są także potrzebne w różnych wersjach HTML.*

Następująca tabela opisuje wymagania XHTML, które program Dreamweaver spełnia automatycznie.

Wymagania XHTML	Działania, które podejmuje program Dreamweaver
Przed elementem będącym korzeniem XML w dokumencie musi się znajdować deklaracja DOCTYPE, odnosząca się do jednego z trzech dokumentów Document Type Definition (DTD) dla XHTML (ścisła, przejściowa oraz przeznaczona do obsługi ramek).	Dodaje deklarację XHTML DOCTYPE do dokumentu XHTML: <!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd"> Lub, jeżeli dokument XHTML jest układem ramek: <!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
Element będący korzeniem dokumentu musi być html i element html musi określać przestrzeń nazw XHTML.	Dodaje atrybut namespace do elementu html jak w przykładzie: <html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
Standardowy dokument musi mieć elementy strukturalne head, title i body. Standardowy dokument z ramkami musi mieć elementy strukturalne head, title i frameset.	Standardowy dokument zawiera elementy strukturalne head, title i body. Standardowy dokument z układem ramek zawiera elementy strukturalne head, title i frameset.
Wszystkie elementy dokumentu muszą być prawidłowo zagnieżdżone: To jest zły przykład. To jest dobry przykład.	Generuje prawidłowo zagnieżdżony kod i, podczas czyszczenia XHTML, poprawia zagnieżdżenia w kodzie, który nie był generowany przez program Dreamweaver.
Wszystkie nazwy elementów oraz atrybutów muszą być pisane małymi literami.	Wymusza, że nazwy elementów i atrybuty HTML są pisane małymi literami w kodzie XHTML, który generuje i podczas czyszczenia XHTML, niezależnie od atrybutów znacznika oraz preferencji ustawienia wielkości liter atrybutów.
Każdy element musi mieć zamykający znacznik, chyba że jest zdeklarowany w DTD jako EMPTY.	Wstawia zamykający znacznik w kodzie, który generuje oraz w czasie czyszczenia XHTML.
Puste elementy muszą mieć zamykający znacznik lub otwierający znacznik musi się kończyć znakiem />. Na przykład, nie jest prawidłowy, prawidłowa forma to </br> lub . Następujące elementy są puste: area, base, basefont, br, col, frame, hr, img, input, isindex, link, meta i param. Dla zapewnienia zgodności wstecz z przeglądarkami, które nie obsługują XML, trzeba wstawić spację przez sekwencją /> (na przykład , a nie).	Wstawia puste elementy ze spacją przed zamykającym ukośnikiem w pustych znacznikach, które sam generuje oraz podczas czyszczenia XHTML.
Atrybuty nie mogą być zminimalizowane, na przykład <td nowrap> nie jest prawidłowy; prawidłowa forma to <td nowrap="nowrap">. Dotyczy to następujących atrybutów: checked, compact, declare, defer, disabled, ismap, multiple, noresize, noshade, nowrap, readonly oraz selected.	Wstawia pełną parę atrybut-wartość w kodzie, który generuje oraz w czasie czyszczenia XHTML. Uwaga: Jeżeli przeglądarka HTML nie obsługuje HTML 4, może nieprawidłowo zinterpretować te wartości logiczne, kiedy pojawią się po raz pierwszy w swojej pełnej formie.
Wszystkie atrybuty muszą być zamknięte w znakach cudzysłowu.	Wstawia znaki cudzysłowu w kodzie, który generuje oraz w czasie czyszczenia XHTML.
Następują elementy muszą mieć atrybut id jak również atrybut name (nazwa): a, applet, form, frame, iframe, img oraz map. Na przykład, Introduction nie jest prawidłowe, prawidłowa forma to Introduction lub 	Ustawia atrybuty name i id na tę samą wartość, podczas gdy atrybut name jest ustawiany w Inspektorze właściwości w kodzie, który generuje program Dreamweaver oraz podczas czyszczenia XHTML.

Introduction.	
Atrybuty z wartościami o typach wyliczeniowych muszą mieć wartości pisane małymi literami. Typy wyliczeniowe są to wartości wybrane z określonej listy dopuszczalnych wartości, na przykład, atrybut align ma trzy dopuszczalne wartości: center, justify, left oraz right.	Wymusza, aby wartości typów wyliczeniowych były pisane małymi literami w kodzie, który sam generuje oraz podczas czyszczenia XHTML.
Wszystkie elementy skryptu i stylu muszą mieć atrybut type. (Atrybut type elementu script jest wymagany począwszy do wersji 4 specyfikacji HTML, kiedy atrybut language zaprzestał być używany.)	Ustawia atrybuty type i language w elementach script oraz atrybut type w elementach style w kodzie, który sam generuje oraz podczas czyszczenia XHTML.
Wszystkie elementy img oraz area muszą mieć atrybut alt.	Ustawia te atrybuty w kodzie, który sam generuje oraz, podczas czyszczenia XHTML, raportuje o brakujących atrybutach alt.

Wyrażenia regularne

Do góry

Wyrażenia regularne są to wzorce opisujące kombinacje znaków w tekście. Używaj ich przy wyszukiwaniu w kodzie wyrażeń takich jak linie zaczynające się od ‘var’ i wartości atrybutu, które zawierają liczbę.

Następująca tabela zawiera listę znaków specjalnych w wyrażeniach regularnych, ich znaczenie oraz przykłady wykorzystania. Aby wyszukać tekst zawierający jeden z tych specjalnych znaków wymienionych w tabeli, należy poprzedzić znak specjalny znakiem ukośnika pochylonego w prawo. Na przykład, aby wyszukać gwiazdkę w zdaniu obowiazuja niektore warunki*, wzorzec wyszukiwania powinien wyglądać mniej więcej tak: warunki*. Jeżeli znak gwiazdki nie będzie poprzedzony ukośnikiem, znajdziesz wszystkie wyrażenia słowa “warunki” (jak również wszystkie słowa “warunkii” czy “warunkiii”, a nie te, za którymi następuje gwiazdka.

Znak	Pasuje	Przykład
^	Początek danych wejściowych lub linii.	^T pasuje do “T” w “Ten piękny świat” ale nie do “Chata Wuja Toma”
$	Koniec danych wejściowych lub linii.	h$ pasuje do “h” w “naukach” ale nie do “niechciane”
*	Poprzedni znak występuje 0 lub więcej razy.	um* pasuje z “um” w “rum”, “umm” w “yummy” i “u” w “duży”
+	Poprzedni znak występuje 1 lub więcej razy.	um+ pasuje z “um” w “rum”, “umm” w “yummy”, ale już nie z “u” w “duży”
?	Znak poprzedzający co najwyżej raz (co oznacza, ze znak poprzedzający jest opcjonalny).	st?on pasuje do “son” w “Johnson” i “ston” w “Johnston” ale nic w “Appleton” lub “tension”
.	Dowolny pojedynczy znak za wyjątkiem nowej linii.	.an pasuje do “ran” and “can” w zdaniu “bran muffins can be tasty”
x|y	Albo x albo y.	FF0000|0000FF pasuje do “FF0000” w bgcolor="#FF0000" lub “0000FF”’ w font color="#0000FF"
{n}	Dokładnie n wystąpień znaku poprzedzającego.	o{2} pasuje do “oo” w “loom” i do dwóch pierwszych wystąpień znaku o w “mooooo”, ale z niczym w “money”
{n,m}	Co najmniej n, a co najwyżej m wystąpień znaku poprzedzającego.	F{2,4} pasuje z “FF” w “#FF0000” i do pierwszych czterech Fs w #FFFFFF
[abc]	Dowolny z tych znaków znajdujących się w nawiasach. Określa zakres znaków za pomocą myślnika (na przykład, [a-f] jest równoważny z [abcdef]).	[e-g] pasuje do “e” w “bed”, “f” w “folly” i ”g” w “guard”
[^abc]	Dowolny znak nie zamknięty w nawiasach. Określa zakres znaków za pomocą myślnika (na przykład, [^a-f] jest	[^aeiou] początkowo pasuje do “r” w “orange”, “b” w “book” oraz “k” w “eek!”

	równoważny z [^abcdef]).	
\b	Ogranicznik słowa (taki jak spacja lub znak końca wiersza).	\bb pasuje do “b” w “book” ale z niczym w “goober” lub “snob”
\B	Cokolwiek innego nic z ogranicznik słowa.	\bb pasuje do “b” w “book” ale z niczym w “goober” lub “snob”
\d	Dowolna cyfra. Równorzędne z [0-9].	\d pasuje do “3” w “C3PO” i “2” w “apartment 2G”
\D	Dowolny znak nie będący cyfrą. Równorzędne z [^0-9].	\D pasuje do “S” w “900S” i “Q” w “Q45”
\f	Nowa strona.	
\n	Nowy wiersz.	
\r	Powrót karetki.	
\s	Dowolny odstęp, włączając w to spację, tabulator, znak nowej strony oraz nowego wiersza.	\sbook pasuje do ”book” w “blue book” ale z niczym w “notebook”
\S	Dowolny pojedynczy znak nie będący odstępem.	\Sbook pasuje do “book” w “notebook” ale z niczym w “blue book”
\t	Tabulator.	
\w	Dowolny znak alfanumeryczny, włączając w to podkreślenie. Równorzędne do [A-Za-z0-9_].	b\w* pasuje do “barking” w “the barking dog” oraz zarówno do “big” jak i do “black” w “the big black dog”
\W	Dowolny znak nie będący znakiem alfanumerycznym. Równorzędne do [A-Za-z0-9_].	\W pasuje do “&” w “Jake&Mattie” oraz “%” w “100%”
Control+Enter lub Shift+Enter (Windows) lub Control+ Return lub Shift+Return lub Command+ Return (Macintosh)	Znak Return. Upewnij się, że wyłączono opcję Ignoruj różnice w odstępach, kiedy tego poszukujesz, chyba że nie używasz wyrażeń regularnych. Zwróć uwagę, że to pasuje do pojedynczego znaku, a nie do ogólnego pojęcia znaku końca linii, to znaczy nie pasuje do znacznika lub <p>. Znaki końca linii pojawiają się w widoku Projekt jako spacje, a nie jako zakończenia linii.	

Wykorzystaj nawiasy, aby ustawić grupowanie w wyrażeniach regularnych, do, których się będzie można później odwoływać. Następnie użyj w polu Zamień na wyrażeń $1, $2, $3 i tak dalej, aby odwołać się do pierwszej, drugiej, trzeciej i następnej grupy nawiasów.

Uwaga: *Aby odwołać się do grup nawiasów w polu tekstowym Szukaj, użyj zamiast $1, $2, $3 wyrażeń \1, \2, \3.*

Na przykład, szukanie ciągu (\d+)\/(\d+)\/(\d+) i zamiana go na $2/$1/$3 zamienia miejscami dzień i miesiąc w dacie oddzielanej znakami ukośnika, co jest równoważne zamianie z amerykańskiego na europejski styl formatowania daty.

Do góry

Kod zachowania serwerowego

Kiedy tworzysz dynamiczną stronę i wybierasz zachowanie serwerowe z panelu Zachowania serwerowe, Dreamweaver wstawia jeden lub wiele bloków kodu na twoją stronę, aby zachowanie serwerowe mogło działać.

Jeżeli ręcznie zmienisz kod w bloku kodu, nie może już dłużej używać takich paneli jak Wiązania oraz Zachowania serwerowe do zmiany zachowania serwerowego. Dreamweaver szuka określonych wzorców w kodzie strony, aby wykryć zachowanie serwerowe i wyświetlić je w panelu Zachowanie serwerowe. Jeżeli zmienisz blok kodu w dowolny sposób, Dreamweaver nie będzie mógł dłużej wykryć zachowania serwerowego i wyświetlić go w panelu Zachowania serwerowe. Jednakże, zachowanie serwerowe cały czas istnieje na stronie i możesz go edytować w środowisku edycji kodu programu Dreamweaver.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Zarządzanie bibliotekami znaczników

Informacje o bibliotekach znaczników programu Dreamweaver
Otwieranie i zamykanie edytora Biblioteki znaczników
Dodawanie bibliotek, znaczników oraz atrybutów
Edycja bibliotek, znaczników oraz atrybutów
Usuwanie bibliotek, znaczników oraz atrybutów

Informacje o bibliotekach znaczników programu Dreamweaver

Do góry

Biblioteka znaczników w programie Dreamweaver jest to zestaw znaczników o określonym typie, wraz z informacją jak program Dreamweaver powinien je formatować. Biblioteki znaczników dostarczają informacji na temat znaczników, które program Dreamweaver używa do wskazówki do kodu, sprawdzania docelowej przeglądarki, Przybornika znaczników oraz innych mechanizmów wspierania pisania kodu. Za pomocą edytora Biblioteki znaczników możesz dodać i usuwać biblioteki znaczników, pojedyncze znaczniki, atrybuty oraz ich wartości, ustawiać własności dla biblioteki znaczników, włączając w to format (dla łatwej identyfikacji w kodzie) oraz edytować znaczniki oraz atrybuty.

Otwieranie i zamykanie edytora Biblioteki znaczników

Do góry

1. Wybierz polecenie Edycja > Biblioteki znaczników, aby otworzyć edytor Biblioteki znaczników.

   Pojawia się Okno dialogowe edytora Biblioteki znaczników. (Opcje tego okna dialogowego zmieniają się w zależności od wybranego znacznika).

2. Zamknij edytor Biblioteki znaczników w jeden z podanych sposobów:
   - Aby zapisać zmiany, kliknij przycisk OK.
   - Aby zamknąć edytor bez zapisywania zmian, kliknij przycisk Anuluj.

     Uwaga: *Po kliknięciu Anuluj wszystkie zmiany, które zrobiono w edytorze Biblioteki znaczników, zostaną utracone. Jeżeli usunięto znacznik lub bibliotekę znaczników, elementy te zostaną odtworzone.*

Dodawanie bibliotek, znaczników oraz atrybutów

Do góry

W programie Dreamweaver możesz użyć edytora Biblioteki znaczników do dodania bibliotek znaczników, znaczników oraz atrybutów do bibliotek znaczników.

Dodawanie biblioteki znaczników

1. W edytorze Biblioteki znaczników (Edycja > Biblioteka znaczników), kliknij przycisk Plus (+), a następnie wybierz Nowa biblioteka znaczników.
2. W polu Nazwa biblioteki wpisz nazwę (na przykład Znaczniki rozne), a następnie kliknij przycisk OK.

Dodawanie znaczników do biblioteki znaczników

1. W edytorze Biblioteki znaczników (Edycja > Biblioteka znaczników), kliknij przycisk Plus (+), a następnie wybierz Nowe znaczniki.
2. Wybierz Biblioteka znaczników z menu wyskakującego, a następnie wybierz bibliotekę znaczników.
3. Wpisz nazwę nowego znacznika. Aby dodać więcej niż jeden znacznik, oddziel nazwy znaczników za pomocą przecinka i odstępu (na przykład: cfgraph, cfgraphdata).
4. Jeżeli nowe znaczniki mają mieć odpowiadające im znaczniki zamykające (</...>), wybierz Istnieją pasujące znaczniki końcowe.
5. Kliknij przycisk OK.

Dodawanie atrybutów do znacznika

1. W edytorze Biblioteki znaczników (Edycja > Biblioteka znaczników), kliknij przycisk Plus (+), a następnie wybierz Nowe atrybuty.
2. Wybierz Biblioteka znaczników z menu wyskakującego, a następnie wybierz bibliotekę znaczników.
3. W menu wyskakującym Znacznik, wybierz konkretny znacznik.
4. Wpisz nazwę nowego atrybutu. Aby dodać więcej niż jeden znacznik, oddziel nazwy znaczników za pomocą przecinka i odstępu (na przykład: width, height).
5. Kliknij przycisk OK.

Edycja bibliotek, znaczników oraz atrybutów

Do góry

Użyj edytora Biblioteki znaczników do ustawiania właściwości biblioteki znaczników oraz edytowania znaczników, jak również ich atrybutów.

Ustawianie właściwości biblioteki znaczników

1. W edytorze Biblioteki znaczników (Edycja > Biblioteka znaczników) wybierz bibliotekę znaczników (nie pojedynczy znacznik) z listy Znaczniki.
   Uwaga: *Właściwości biblioteki znaczników pojawiają się tylko wtedy, gdy biblioteka znaczników jest wybrana. Biblioteki znaczników są reprezentowane przez foldery główne na liście Znaczniki; na przykład folder Znaczniki HTML reprezentuje bibliotekę znaczników, podczas gdy folder abbr znajdujący się w folderze Znaczniki HTML oznacza znacznik.*
2. Na liście Używany w zaznacz każdy typ dokumentu, który powinien używać biblioteki znaczników.

   Typy dokumentów, które zaznaczysz określają jakie typy dokumentów zawierają wskazówki do kodu dla danej biblioteki znaczników. Na przykład jeżeli opcja HTML nie jest zaznaczona dla danej biblioteki znaczników, wskazówki do kodu dla danej biblioteki znaczników nie pojawią się w plikach HTML.
3. (Opcjonalnie) Wprowadź prefiks dla znaczników polu Prefiks znacznika.
   Uwaga: *Prefiks jest używany do identyfikacji znacznika w kodzie, że pochodzi z konkretnej biblioteki. Niektóre biblioteki znaczników nie używają prefiksów.*
4. Kliknij przycisk OK.

Edycja znacznika w bibliotece znaczników

1. W edytorze Biblioteki znaczników (Edycja > Biblioteka znaczników) rozwiń listę Znaczniki i wybierz jeden znacznik.
2. Ustaw dowolne spośród poniższych opcji Format znacznika:
   Znaki łamania wiersza Określa gdzie program Dreamweaver wstawia podział wiersza dla znacznika.

   Spis treści Określa jak program Dreamweaver wstawia zawartość znacznika, co oznacza sposób w jaki wstawia podział wiersza, formatowanie oraz zasady wcinania kodu do treści.

   Wielkość liter Określa wielkość liter dla zadanego znacznika. Wybierz spośród Domyślne, Małe litery, Duże litery lub Mieszane litery. Jeżeli wybrano Mieszane litery, pojawi się okno dialogowe Nazwa znacznika - wielkie i małe litery. Wpisz znacznik z wielkością, którą program Dreamweaver powinien używać, kiedy go wstawia (na przykład getProperty), a następnie kliknij przycisk OK.

   Ustawianie wartości domyślnych Ustawia domyślne wartości wielkości liter dla wszystkich znaczników. W oknie dialogowym Domyślna wielkość liter znaczników, które się pojawia, wybierz <DUŻE LITERY> lub <małe litery>, a następnie kliknij przycisk OK.
   Może warto ustawić domyślną wielkość na małe litery, aby być zgodnym ze standardami XML oraz XHTML.

Edycja atrybutu znacznika

1. W edytorze Biblioteki znaczników (Edycja > Biblioteka znaczników) rozwiń listę Znaczniki, wybierz i rozwiń jeden znacznik, a następnie wybierz atrybut znacznika.
2. Z wyskakującego menu Wielkość liter atrybutu wybierz opcję Domyślne, Małe litery, Duże litery lub Mieszane litery.

   Jeżeli wybrano Mieszane litery, pojawi się okno dialogowe Nazwa znacznika - wielkie i małe litery. Wpisz atrybut z wielkością, którą program Dreamweaver powinien używać, kiedy go wstawia (na przykład onClick), a następnie kliknij przycisk OK.

   Kliknij łącze Ustaw domyślne, aby ustawić domyślną wielkość liter dla wszystkich nazw atrybutów.
3. Z menu wyskakującego Typ atrybutu wybierz typ atrybutu.

   Jeżeli wybrano Wyliczenie, wpisz wszystkie dopuszczalne wartości w polu dialogowym Wartości. Oddzielaj wartości za pomocą przecinków, a nie spacji. Na przykład wyliczeniowe wartości atrybutu showborder znacznika cfchart są wymieniona jako yes,no.

Usuwanie bibliotek, znaczników oraz atrybutów

Do góry

1. W edytorze Biblioteki znaczników (Edycja > Biblioteka znaczników) wybierz w polu Znaczniki bibliotekę znaczników, znacznik albo atrybut.
2. Kliknij przycisk Minus (-).
3. Kliknij przycisk OK, aby go trwale usunąć.

   Element zostanie usunięty z pola Znaczniki.
4. Kliknij przycisk OK, aby zamknąć edytor Biblioteki znaczników i zakończyć proces usuwania.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Optymalizacja oraz debugowanie kodu

Czyszczenie kodu
Weryfikowanie domknięcia znaczników i nawiasów klamrowych
Sprawdzanie zgodności przeglądarek
Walidowanie dokumentów XML
Walidacja dokumentów za pomocą walidatora W3C (CS5.5)
Ustawianie preferencji Walidatora
Zapewnianie zgodności dokumentu z XHTML
Używanie debugera ColdFusion (tylko Windows)

Czyszczenie kodu

Do góry

Możesz automatycznie usuwać puste znaczniki, łączyć zagnieżdżone znaczniki font, i w inny sposób ulepszyć zagmatwany lub nieczytelny kod HTML lub XHTML.

Informacje na temat czyszczenia kodu HTML generowanego przez program Microsoft Word zawiera sekcja Otwieranie i edytowanie istniejących dokumentów .

1. Otwórz dokument.
   - Jeżeli dokument zawiera kod HTML, wybierz polecenie Polecenia > Oczyść HTML.
   - Jeżeli dokument zawiera kod XHTML, wybierz polecenie Polecenia > Oczyść XHTML.

     Dla dokumentu XHTML, polecenie Oczyść XHTML, oprócz wykonania normalnego czyszczenia HTML, poprawia błędy składni XHTML, ustawia wielkość atrybutów znaczników na małe liter oraz dodaje lub raportuje brak wymaganych atrybutów dla danych znaczników.
2. W oknie dialogowym, które się pojawi, ustaw dowolne z poniższych opcji i kliknij OK.
   Uwaga: *W zależności od wielkości dokumentu oraz liczby wybranych opcji, czyszczenie może zająć kilka sekund.*
   Usuwanie pustych znaczników kontenerowych Usuwa wszystkie znaczniki, które nie mają treści pomiędzy sobą. Na przykład i są pustymi znacznikami, ale tag in jakis tekst nie jest.

   Usuwanie nadmiarowych znaczników zagnieżdżonych Usuwa wszystkie nadmiarowe instancje znacznika. Na przykład, w kodzie Coz takiego wlasciwie chcialem powiedziec, znaczniki b otaczające słowo wlasciwie są nadmiarowe i mogą być usunięte.

   Usuwanie elementów kodu HTML spoza programu Dreamweaver Usuwa wszystkie komentarze, które nie były wstawione przez program Dreamweaver. Na przykład, <!--begin body text--> będzie usunięte, ale <!--TemplateBeginEditable name="doctitle"--> nie będzie, ponieważ jest to komentarz programu Dreamweaver, który oznacza początek edytowalnego regionu w szablonie.

   Usuwanie specjalnego znakowania programu Dreamweaver Usuwa komentarze, które program Dreamweaver dodaje do kodu, aby umożliwić automatyczną aktualizację dokumentów, po tym jak szablony i elementy biblioteczne ulegną zmianie. Jeżeli wybierzesz tę opcje podczas czyszczenia kodu w dokumencie opartym na szablonie, szablon zostanie odłączony od szablonu. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w części Odłączanie dokumentu od szablonu.

   Usuwanie określonych znaczników Usuwa znaczniki określone w sąsiednim polu tekstowym. Opcja ta służy do usuwania niestandardowych znaczników wstawionych przez inne edytory wizualne oraz inne znaczniki, które nie chcesz, aby się pojawiały w twoim serwisie (na przykład blink). Oddziel wiele znaczników przecinkami (na przykład font,blink).

   Połącz zagnieżdżone znaczniki gdy to możliwe Łączy dwa lub więcej znaczników font, kiedy sterują one tym samy zakresem tekstu. Na przykład duzy czerwony będzie zmieniony na duzy czerwony.

   Po zakończeniu pokaż dziennik Wyświetla zaraz po zakończeniu czyszczenia okno ostrzeżenia ze szczegółami dokonanych zmian w dokumencie.

Weryfikowanie domknięcia znaczników i nawiasów klamrowych

Do góry

Możesz sprawdzić, czy nawiasy (( )), nawiasy klamrowe ({ }) oraz nawiasy kwadratowe ([ ]) na twojej stronie są domknięte. Domknięte oznacza, że każdy otwierający znacznik, nawias, nawias klamrowy i kwadratowy ma pasujący do niego element zamykający i vice versa.

Sprawdzanie domknięcia znaczników

1. Otwórz stronę w widoku Kod
2. Umieść punkt wstawiania w miejscu, gdzie chcesz sprawdzić kod zagnieżdżony.

3. Wybierz polecenie Edycja > Zaznacz znacznik macierzysty.

   Domykające pasujące znaczniki (i ich zawartość) są zaznaczone w kodzie. Jeżeli kontynuujesz wybieranie polecenia Edycja > Zaznacz znacznik macierzysty i twoje znaczniki są domknięte, program Dreamweaver w końcu zaznaczy ograniczające dokument znaczniki html i /html.

Sprawdzanie domknięcia nawiasów zwykłych, klamrowych oraz kwadratowych

1. Otwórz stronę w widoku Kod
2. Umieść punkt wstawiania w miejscu, gdzie chcesz sprawdzić kod.
3. Wybierz poleceń Edycja > Zrównoważ klamry.

   Wszelki kod znajdujący się pomiędzy nawiasami, klamrami oraz nawiasami kwadratowymi jest zaznaczony. Wybierając ponownie polecenie Edycja > Zrównoważ klamry zaznaczasz cały kod pomiędzy nawiasami, klamrami oraz nawiasami kwadratowymi, który zawiera nowe zaznaczenie.

Sprawdzanie zgodności przeglądarek

Do góry

Funkcja Kontrola zgodności przeglądarki ułatwia wykrywanie takich kombinacji kodu HTML i CSS, które mogą powodować błędy interpretacji stylów w przeglądarkach. Funkcja ta, testuje także kod w dokumencie pod względem właściwości CSS lub wartości, które nie są obsługiwane w docelowych przeglądarkach.

Uwaga: *Ta funkcja zastąpiła wcześniejszą funkcję Kontrola docelowej przeglądarki, zachowując jej możliwości weryfikacji stylów CSS.*

Walidowanie dokumentów XML

Do góry

Można określić preferencje Walidatora, problemy, które mają być sprawdzane, a także typy błędów, które mają być zgłaszane.

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - W przypadku pliku XML lub XHTML wybierz polecenie Plik > Waliduj > Jako XML.
   - Zakładka Walidacja panelu Wyniki wyświetla komunikat “Nie znaleziono błędów ani ostrzeżeń” lub listę znalezionych błędów składni.
2. Dwukrotnie kliknij na komunikat o błędzie, aby podświetlić błąd w dokumencie.
3. Aby zapisać raport jako plik XML, kliknij przycisk Zapisz raport.
4. Aby obejrzeć raport w domyślnej przeglądarce (która pozwoli wydrukować raport), kliknij przycisk Przeglądaj raport.

Walidacja dokumentów za pomocą walidatora W3C (CS5.5)

Do góry

Program Dreamweaver w wersji CS5.5 i nowszej zapewnia wbudowaną obsługę walidacji W3C, umożliwiając tworzenie stron internetowych zgodnych ze standardami tej organizacji. Walidator W3C sprawdza, czy dokumenty HTML są zgodne ze standardami HTML lub XHTML. Walidować można zarówno otwarte dokumenty, jak i pliki opublikowane na aktywnym serwerze.

W wyniku walidacji generowany jest raport, który ułatwia poprawienie błędów w pliku.

Uwaga: *Funkcja walidatora W3C jest dostępna począwszy od wersji Dreamweaver CS5.5. Wcześniejsza wersja tej funkcji, dostępna w programie Dreamweaver CS4, została wycofana z wersji Dreamweaver CS5. Więcej informacji o wcześniejszej wersji tej funkcji zawiera dokumentacja programu Dreamweaver CS4.*

Walidowanie otwartego dokumentu

1. Wybierz polecenie Okno > Wyniki > Walidacja W3C.
2. Wybierz polecenie Plik > Waliduj > Przeprowadź walidację bieżącego dokumentu (W3C).

Walidacja aktywnego dokumentu (W3C)

W przypadku aktywnych dokumentów program Dreamweaver przeprowadza walidację kodu odebranego przez przeglądarkę. Kod ten jest widoczny po kliknięciu w przeglądarce prawym przyciskiem myszy i wybraniu opcji wyświetlania kodu źródłowego. Walidacja aktywnych dokumentów to funkcja szczególnie przydatna w przypadku aktywnych stron, wykorzystujących takie technologie, jak PHP czy JSP.

Opcja Przeprowadź walidację aktywnego dokumentu jest aktywna tylko wtedy, gdy adres URL sprawdzanej strony rozpoczyna się od frazy *http*.

1. Wybierz polecenie Okno > Wyniki > Walidacja W3C.
2. Kliknij opcję Widok aktywny.
3. Wybierz polecenie Plik > Waliduj > Przeprowadź walidację aktywnego dokumentu (W3C).

W przypadku aktywnych dokumentów po dwukrotnym kliknięciu błędu w panelu walidacji W3C wyświetlane jest osobne okno. Okno to zawiera kod wygenerowany przez przeglądarkę z wyróżnionym wierszem, w którym wystąpił błąd.

Dostosowywanie ustawień walidacji

1. Wybierz polecenie Okno > Wyniki > Walidacja W3C.
2. W panelu Walidacja W3C kliknij ikonę Walidacja W3C (Odtwórz). Wybierz opcję Ustawienia.
3. Wybierz ustawienie DOCTYPE na potrzeby walidacji, jeśli w dokumencie nie ma jawnej deklaracji DOCTYPE.
4. Jeśli nie chcesz, aby były wyświetlane błędy i ostrzeżenia, wyłącz odpowiednie opcje.
5. Kliknij przycisk Zarządzaj, jeśli chcesz usunąć ostrzeżenia lub błędy ukryte za pomocą panelu Walidacja W3C. Usunięte ostrzeżenia lub błędy nie będą wyświetlane w panelu Walidacja W3C po wybraniu opcji Pokaż wszystko.
6. Jeśli nie chcesz, aby po rozpoczęciu walidacji było wyświetlane okno Powiadomienia walidatora W3C, zaznacz opcję Nie pokazuj okna powiadomienia walidatora W3C.

Praca z raportami z walidacji

Po zakończeniu walidacji w panelu W3C wyświetlane są stosowne raporty.

- Aby uzyskać więcej informacji na temat błędu lub ostrzeżenia, zaznacz ten błąd lub ostrzeżenie w panelu Walidacja W3C. Kliknij przycisk Więcej informacji.
- Aby zapisać raport jako plik XML, kliknij przycisk Zapisz raport.
- Aby wyświetlić cały raport w formacie HTML, kliknij przycisk Przeglądaj raport. Raport w formacie HTML zawiera pełną listę błędów i ostrzeżeń oraz ich podsumowanie.
- Aby przejść do miejsca w kodzie, w którym znajduje się błąd, zaznacz ten błąd w panelu Walidacja W3C. Kliknij przycisk Opcje i wybierz polecenie Przejdź do wiersza.
- Aby ukryć błędy lub ostrzeżenia, zaznacz odpowiedni błąd lub ostrzeżenie. Kliknij przycisk Opcje i wybierz polecenie Ukryj błąd.
- Aby wyświetlić wszystkie błędy i ostrzeżenia, w tym również te ukryte, kliknij przycisk Opcje. Wybierz polecenie Pokaż wszystko. Ukryte błędy i ostrzeżenia usunięte w oknie dialogowym Preferencje nie będą wyświetlane.
- Aby wyczyścić wszystkie wyniki w panelu Walidacja W3C, kliknij przycisk Opcje. Wybierz polecenie Wyczyść wyniki.

Do góry

Ustawianie preferencji Walidatora

W wersji programu Dreamweaver CS5 funkcja walidacji znaczników nie jest już używana. Program Dreamweaver nadal obsługuje jednak zewnętrzne walidatory kodu, instalowane jako rozszerzenia. Po zainstalowaniu zewnętrznego rozszerzenia do walidacji, program Dreamweaver pokazuje jego preferencje w kategorii Walidator w oknie dialogowym Preferencje.

1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Dreamweaver > Preferencje (Macintosh).
2. Na liście po lewej stronie wybierz pozycję Walidator.
3. Wybierz bibliotekę znaczników względem, której będzie prowadzona walidacja.

   Nie możesz wybrać wielu wersji tej samej biblioteki znaczników lub języka; na przykład, jeżeli wybierzesz HTML 4.0, nie możesz jednocześnie wybrać HTML 3.2 lub HTML 2.0. Wybierz najnowszą wersję do walidowania; na przykład, jeżeli dokument zawiera prawidłowy kod HTML 2.0, będzie on także prawidłowym kodem HTML 4.0.
4. Kliknij Opcje, a następnie wybierz opcje dla tych bibliotek.
5. Wybierz Opcje wyświetlenia dla typów błędów oraz ostrzeżeń, które będzie zawierał raport z Walidatora.
6. Wybierz elementy, które Walidator ma sprawdzać:
   Cudzysłowy w tekście Wskazuje, że program Dreamweaver powinien ostrzegać prze każdym użyciem cudzysłowów w tekście, powinieneś używać encji " zamiast znaków cudzysłowu w tekście dokumentów HTML.

   Encje w tekście Wskazuje, że program Dreamweaver powinien zalecać wymianę niektórych znaków, (takich jak (&), mniejsze niż (<), większe niż (>)) na ich odpowiednie encje w języku HTML.
7. Kliknij przycisk OK, aby zamknąć okno dialogowe Opcje walidatora, a następnie ponownie kliknij przycisk OK, aby ustawić preferencje.

Do góry

Zapewnianie zgodności dokumentu z XHTML

Kiedy tworzysz stronę, możesz ją uczynić zgodną z XHTML. Możesz także uczynić istniejący dokument HTML zgodnym z XHTML.

Tworzenie dokumentów zgodnych z XHTML

1. Wybierz polecenie Plik > Nowy.
2. Wybierz kategorię i typ strony, którą chcesz utworzyć.
3. Wybierz jedną z definicji dokumentów XHTML (DTD) z menu DocType znajdującego się na samym prawym końcu okna dialogowego oraz

kliknij Utwórz.

Np. aby zapewnić zgodność dokumentu HTML ze standardem XHTML, należy wybrać z wysuwanego menu opcję XHTML 1.0 Transitional albo XHTML 1.0 Strict.

Uwaga: *Nie wszystkie dokumenty mogą być zgodne z XHTML.*

Domyślnie tworzenie dokumentów zgodnych z XHTML

1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje lub Dreamweaver > Preferencje (Mac OS X), a następnie wybierz kategorię Nowy dokument.
2. Wybierz domyślny dokument i wybierz jedną z definicji typów dokumentów XHTML z menu wyskakującego Domyślny typ dokumentu (DTD), a następnie kliknij przycisk OK.

   Np. aby zapewnić zgodność dokumentu HTML ze standardem XHTML, należy wybrać z wysuwanego menu opcję XHTML 1.0 Transitional albo XHTML 1.0 Strict.

Uczynienie istniejącego dokumentu HTML zgodnym z XHTML

1. Otwórz dokument i wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Dla dokumentu bez ramek, wybierz polecenie Plik > Konwertuj, a następnie wybierz jedną z definicji typu dokumentu XHTML.

     Np. aby zapewnić zgodność dokumentu HTML ze standardem XHTML, należy wybrać z wysuwanego menu opcję XHTML 1.0 Transitional albo XHTML 1.0 Strict.
   - Dla dokumentu z ramkami, wybierz ramkę a następnie polecenie Plik > Konwertuj, a następnie wybierz jedną z definicji typu dokumentu XHTML.
2. Aby przekonwertować cały dokument, powtórz ten krok dla każdej ramki oraz układu ramek.

Uwaga: *Nie możesz przekonwertować dokumentu opartego na szablonie, ponieważ musi on być w tym samym języku w jakim szablon, na, którym jest oparty. Na przykład, dokument oparty na szablonie XHTML będzie zawsze w formacie XHTML, a dokument oparty na szablonie HTML niezgodnym z XHTML będzie HTML i nie będzie przekonwertowany na XHTML ani żaden inny język.*

Do góry

Używanie debugera ColdFusion (tylko Windows)

Jeżeli jesteś programistą ColdFusion, używającym go jako serwer testowy programu Dreamweaver, możesz widzieć informacje debugujące ColdFusion bez wychodzenia z programu Dreamweaver.

Uwaga: *Ta funkcja nie jest obsługiwana na komputerach Macintosh. Programiści pracujący na komputerach Macintosh mogą używać funkcji Podgląd w przeglądarce (F12) do otwarcia strony ColdFusion w osobnej przeglądarce. Jeżeli strona zawiera błędy, informacja o ich możliwych przyczynach pojawia się na dole strony.*

Jeżeli używasz ColdFusion MX 6.1 lub wcześniejszego, upewnij się przed rozpoczęciem debugowania, że ustawienia debugowania są włączone w ColdFusion Administrator. Jeżeli pracuje w ColdFusion MX 7 lub późniejszym, program Dreamweaver włącza te opcje dla ciebie.

Upewnij się, że twój serwer testowy programu Dreamweaver ma uruchomiony ColdFusion. Więcej informacji zawiera sekcja Konfigurowanie serwera testowego.

Aby zapewnić, że informacja debugująca będzie odświeżana za każdym razem kiedy strona jest wyświetlana w wewnętrznej przeglądarce, włącz w programie Internet Explorer sprawdzanie nowych wersji pliku za każdym razem, kiedy plik jest wywoływany. W programie Internet Explorer wybierz polecenie Narzędzia > Opcje internetowe, wybierz zakładkę Ogólne, a następnie kliknij przycisk Ustawienia w obszarze Tymczasowe pliki internetowe. W oknie dialogowym Ustawienia, wybierz opcję Przy każdej wizycie na tej stronie.

1. Otwórz stronę ColdFusion w programie Dreamweaver.
2. Kliknij ikonę Debugowanie na serwerze na pasku narzędziowym Dokument.

   Dreamweaver żąda strony z serwera ColdFusion i wyświetla ją w wewnętrznym oknie przeglądarki Internet Explorer. Jeżeli strona zawiera błędy, informacja o ich możliwych przyczynach pojawia się na dole strony.

   W tym czasie, otworzy się panel Debugowanie na serwerze. Panel wyświetla liczne użyteczne informacje, takie jak wszystkie strony, które zostały przetworzone na serwerze, aby zrenderować stronę, wszystkie zapytania SQL wykonane na stronie oraz wszystkie zmienne serwerowe wraz z ich wartościami. Panel wyświetla także podsumowanie czasów wykonania.
3. Jeżeli kategoria Wyjątki pojawi się na panelu Debugowanie na serwerze, kliknij Plus (+), aby rozwinąć tę kategorię.

   Kategoria Wyjątki pojawia się, jeżeli serwer napotkał jeden lub wiele problemów ze stroną. Rozwiń kategorię, aby zobaczyć więcej informacji na temat problemu.
4. Przejdź w powrotem do widoku Kod (Widok > Kod) lub do widoku Projekt (Widok > Projekt) i popraw błąd.
5. Zapisz plik i kliknij ponownie ikonę debugera serwerowego.

   Dreamweaver ponownie renderuje stronę w wewnętrznej przeglądarce i uaktualnia panel Debugowanie na serwerze. Jeżeli nie ma więcej problemów na stronie, kategoria Wyjątki nie pojawia się ponownie na panelu.
6. Aby wyjść z trybu debugowania, przełącz do widoku Kod (Widok > Kod) lub widoku Projekt (Widok > Projekt).

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Ustawianie preferencji kodowania

Informacje o preferencjach kodowania
Ustawianie kolorowania kodu
Zmiana formatu kodu
Ustawianie preferencji poprawiania kodu
Ustawianie kolorowania kodu
Używanie zewnętrznego edytora

Informacje o preferencjach kodowania

Do góry

Preferencje kodowania dotyczące między innymi formatowania i kolorów kodu pozwalają dostosować wygląd kodu do swoich potrzeb.

Uwaga: *Aby ustawić zaawansowane preferencje użyj Edytora biblioteki znaczników (patrz Zarządzanie bibliotekami znaczników).*

Ustawianie kolorowania kodu

Do góry

W menu Widok > Opcje widoku Kod możesz ustawić opcje zawijania linii, wyświetlić numery linii kodu, podświetlić nieprawidłowy kod, ustawić kolorowanie składni dla elementów kodu, wcięcia oraz sposób pokazywania ukrytych znaków.

1. Oglądanie dokumentu w widoku Kod lub Inspektorze kodu
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz Widok > Opcje widoku Kod.
   - Kliknij przycisk Opcje wyświetlania na pasku narzędziowym znajdującym się na górze widoku Kod lub w Inspektorze kodu.
3. Zaznacz lub oznacz dowolną z następujących opcji:
   Zawijanie tekstu Zawija kod tak, ab można było go przeglądać bez przewijania okna w poziomie. Ta opcja nie powoduje wstawiania znaków podziałów wiersza, pozwala ona tylko na łatwiejsze czytanie kodu.

   Numery wierszy Wyświetla numery wierszy obok kodu.

   Ukryte znaki Wyświetla specjalne znaki w miejscu odstępów. Na przykład, kropka zastępuje każdą spację, podwójny szewron (strzałka skierowana w dół) - tabulatora, a znacznik akapitu zastępuje każdą znak końca linii.
   Uwaga: *Miękkie znaki podziału wiersza, które program Dreamweaver używa do zawijania wierszy nie są wyświetlane za pomocą znacznika akapitu.*

   Podświetl nieprawidłowy kod Powoduje, że program Dreamweaver podświetla na żółto kod HTML, który nie jest prawidłowy. Kiedy zaznaczysz nieprawidłowy znacznik, Inspektor właściwości wyświetla informacje w jaki sposób można poprawić błąd.

   Oznaczanie składni kolorami Włącza i wyłącza kolorowanie składni. Więcej informacji na temat zmieniania schematu kolorowania można znaleźć w temacie Ustawianie kolorowania kodu.

   Autowcięcie Powoduje, że kod zostaje wcięty automatycznie za każdym razem, gdy wciśniesz Enter w czasie pisania kodu. Nowe linie kodu są wcinanie na tym samym poziomie co poprzednia linia. Więcej informacji na temat zmieniania odstępów wcięcia można znaleźć w opisie opcji Rozmiar tabulatora w temacie Zmiana formatu kodu.

Zmiana formatu kodu

Do góry

Możesz zmienić wygląd kodu określając preferencje formatowania takie jak wcięcie, długość linii oraz wielkość liter nazwa znaczników oraz atrybutów.

Wszystkie opcje formatowania kodu, oprócz opcji Przesłaniaj wielkość, są stosowane automatycznie tylko do nowych dokumentów oraz do dodatków do dokumentów, które następnie utworzysz.

Aby reformatować istniejące dokumenty HTML, otwórz dokument i wybierz Polecenia > Zastosuj formatowanie źródła.

1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje.
2. Z listy Kategoria po lewej stronie wybierz pozycję Formatowanie kodu.
3. Ustaw dowolne spośród poniższych opcji:
   Wcięcie Wskazuje, czy kod generowany przez program Dreamweaver powinien być wcięty (zgodnie z regułami wcięcia określonymi w tych preferencjach) czy też nie.
   Uwaga: *Większość opcji w tym oknie dialogowym ma zastosowanie tylko do kodu generowanego przez program Dreamweaver, a nie do*

kodu, który sam wpisujesz. Aby każda nowa linia miała to samo wcięcie jak linia poprzednia, wybierz Widok > Opcje widoku Kod, a następnie opcja Autowcięcie. Więcej informacji znajduje się w części Ustawianie kolorowania kodu.

Z (Pole tekstowe oraz menu wyskakujące) Określa ile spacji oraz tabulatorów program Dreamweaver powinien użyć, aby wciąć kod, który sam generuje. Na przykład, jeżeli wpiszesz 3 w polu tekstowym i wybierzesz Tabulatory z menu wyskakującego, to kod generowany przez program Dreamweaver będzie wcięty za pomocą trzech tabulatorów na każdym poziomie zagnieżdżenia.

Rozmiar tabulatora Określa ile znaków szerokości będzie miał w oknie kodu każdy tabulator. Na przykład, jeżeli Rozmiar tabulatora został ustawiony na 4, każdy tabulator wyświetlany w widoku Kod będzie miał szerokość czterech spacji. Jeżeli, dodatkowo, opcja Wcięcie przez jest ustawiona na 3 tabulatory, kod generowany przez program Dreamweaver zostanie wcięty przez trzy znaki tabulacji na każdym poziomie zagnieżdżenia, co spowoduje, ze w widoku Kod odstępy będą miały szerokość 12 znaków.
Uwaga: *Dreamweaver wicina za pomocą spacji lub tabulatorów, nie konwertuje kilku spacji na tabulator, kiedy wstawia kod.*

Typ podziałów wierszy Określa typ zdalnego serwera (Windows, Macintosh lub UNIX), na, którym znajduje się twój zdalny serwis. Wybierając odpowiedni typ znaków końca linii powoduje, że twój kod źródłowy HTML będzie wyglądał poprawnie kiedy będzie oglądany na zdalnym serwerze. To ustawienie jest przydatne gdy pracujesz z zewnętrznym edytorem tekstowym, który rozpoznaje tylko niektóre znaki końca linii. Na przykład, użyj CR LF (Windows) jeżeli twoim zewnętrznym edytorem jest Notepad, i użyj znaku CR (Macintosh), jeżeli twoim zewnętrznym edytorem jest SimpleText.
Uwaga: *Dla serwerów, z, którymi łączysz się za pomocą protokołu FTP, opcja ta ma znaczenie tylko w trybie binarnej transmisji, w trybie transmisji ASCII program Dreamweaver pomija tę opcję. Kiedy pobierasz pliki w trybie ASCII, program Dreamweaver ustawia znaki końca linii zgodnie z ustawieniami systemu operacyjnego twojego komputera, jeżeli ładujesz pliki w tym trybie, wszystkie znaki końca linii są ustawione na CR LF.*

Domyślna wielkość liter znaczników i domyślna wielkość liter atrybutów Odpowiada za wielkość liter w znacznikach i nazwach atrybutów. Te opcje mają zastosowanie do znaczników i atrybutów, które ustawiasz i edytujesz w widoku projektowania, ale mają one zastosowania do znaczników i atrybutów wprowadzanych bezpośrednio w widoku Kod, jak równie do znaczników i atrybutów znajdujących się w dokumentach, które otwierasz (chyba że wybrano jedną lub obie opcje Przesłaniaj wielkość).
Uwaga: *Te preferencje mają zastosowanie tylko do stron HTML. Dreamweaver ignoruje je dla stron XHTML, ponieważ znaczniki i atrybuty pisane dużymi literami są niedopuszczalne w XHTML.*

Przesłaniaj wielkość: Znaczniki i atrybuty Określa, czy zawsze należy wymuszać określone opcje wielkości liter, włączając w to otwieranie istniejących dokumentów HTML. Kiedy wybierzesz jedną z tych opcji i klikniesz OK, aby zamknąć okno dialogowe, wszystkie znaczniki i atrybuty w bieżącym dokumencie zostaną natychmiast przekonwertowane na małe litery, jak również wszystkie znaczniki i atrybuty w każdym dokumencie, który otworzysz począwszy od tej chwili (do czasu kiedy wyłączysz z powrotem tę opcję). Znaczniki i atrybuty, które wpisujesz w widoku Kod i w Szybkim edytorze znaczników będą także przekonwertowane do określonej wielkości, podobnie jak znaczniki i atrybuty, które wstawiasz za pomocą panelu Wstaw. Na przykład, jeżeli chcesz, aby nazwy znaczników były zawsze konwertowane na małe litery, wybierz małe litery w opcji Domyślna wielkość liter znaczników, a następnie wybierz Przesłaniaj wielkość. Opcje znaczników. Kiedy otwierasz dokument, który zawiera nazwy znaczników pisane dużymi literami, program Dreamweaver przekształca je wszystkie na małe litery.
Uwaga: *Starsze wersje języka HTML pozwalały na pisanie nazw atrybutów i znaczników zarówno małymi jak i dużymi literami, ale XHTML wymusza małe litery. WWW zmierza w kierunku XHTML, tak więc jest zalecane używanie mały liter w nazwach znaczników i atrybutów.*

Znacznik TD: Nie wstawiaj znaku końca wiersza wewnątrz znacznika TD Rozwiązuje problem wyświetlania, który występuje w starszych wersjach przeglądarek, kiedy następuje odstęp lub łamanie linii bezpośrednio po znaczniku <td> lub bezpośrednio przed znacznikiem </td>. Kiedy wybierasz tę opcję, program Dreamweaver nie zapisuje znaków końca linii bezpośrednio po znacznikach <td> oraz przed znacznikiem </td>, nawet jeżeli formatowanie w Bibliotece znaczników wskazuje, że zakończenie wiersza powinno być w tym miejscu.

Formatowanie zaawansowane Pozwala ustawić opcje formatowania kodu CSS (Cascading Style Sheets) oraz pojedynczych znaczników i atrybutów znajdujących się w Edytorze biblioteki znaczników.

Znak białego odstępu (Tylko wersja japońska) Pozwala ci wybrać w kodzie HTML znak albo znak Zenkaku. Biały odstęp wybrany w tej opcji będzie używany do pustych znaczników podczas tworzenia tabeli oraz kiedy zostanie włączona opcja Dopuszczaj wiele kolejnych spacji w stronach w kodowaniu japońskim.

Do góry

Ustawianie preferencji poprawiania kodu

Za pomocą preferencji poprawiania kodu określ jak i kiedy program Dreamweaver modyfikuje twój kod w czasie otwierania dokumentów, kopiowania i wklejania elementów formularzy oraz podczas wstawiania wartości atrybutów i adresów URL za pomocą takich narzędzi jak Inspektor właściwości. Te preferencje nie mają zastosowania podczas edytowania HTML oraz skryptów w widoku Kod.

Jeżeli wyłączysz opcje poprawiania kodu, nieprawidłowe elementy znaczników, które powinny być poprawione, będą wyświetlane w oknie Dokument odpowiadającym plikowi HTML.

1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Dreamweaver > Preferencje (Macintosh).
2. Z listy Kategoria po lewej stronie wybierz pozycję Przebudowa kodu.
3. Ustaw dowolne spośród poniższych opcji:
   Napraw błędnie zagnieżdżone i niezamknięte znaczniki Przepisuje nakładające się znaczniki Na przykład, text jest przepisany na text. Ta opcja powoduje także wstawienie znaków cudzysłowu oraz zamykających nawiasów, jeżeli ich brakuje.

   Zmień nazwy pozycji formularza przy wklejaniu Zapewnia, że nie masz zduplikowanych nazw obiektów formularza. Opcja jest włączona

domyślnie.
Uwaga: *Inaczej niż inne opcje w tym oknie dialogowym preferencji, ta opcja nie ma zastosowania w momencie, kiedy otworzysz dokument, ale kiedy skopiujesz i wkleisz element formularza.*

Usuń nadmiarowe znaczniki zamykające Usuwa zamykające znaczniki, które nie mają odpowiadających im znaczników otwierających.

Ostrzegaj o naprawianiu lub usuwaniu znaczników Wyświetla opis technicznie nieprawidłowego dokumentu HTML, który program Dreamweaver usiłował poprawić. Opis zawiera informacje o położeniu problemu (podając numer linii oraz kolumny) tak, abyś był wstanie znaleźć rozwiązanie oraz upewnić się, że wyświetlanie w przeglądarce jest poprawne.

Nigdy nie przebudowuj kodu: W plikach z rozszerzeniami Pozwala zabronić aplikacji Dreamweaver przepisywania kodu w plikach mających określone rozszerzenia. Ta opcja jest szczególnie użyteczna do plików, które używają niestandardowych znaczników.

Zakoduj znaki <, >, & oraz \" w wartościach atrybutów za pomocą & Zapewnia, że wartości atrybutów, które wprowadzasz lub edytujesz za pomocą narzędzi programu Dreamweaver takich jak Inspektor właściwości zawierają tylko prawidłowe znaki. Opcja jest włączona domyślnie.
Uwaga: *T opcja i następujące opcje nie mają zastosowania do adresu URL, który wpisujesz w widoku Kod. Podobnie, nie powoduje ona zmiany w kodzie już istniejącym w pliku.*

Nie koduj znaków specjalnych Uniemożliwia programowi Dreamweaver zmianę adresu URL na zawierający tylko prawidłowe znaki. Opcja jest włączona domyślnie.

Zakoduj znaki specjalne w adresie URL, używając znaku &# Zapewnia, że wartości atrybutów, które wprowadzasz lub edytujesz za pomocą narzędzi programu Dreamweaver takich jak Inspektor właściwości zawierają tylko prawidłowe znaki.

Zakoduj znaki specjalne w adresie URL, używając znaku &# Działa w ten sam sposób jak poprzednia opcja, ale używa innej metody zakodowania znaków specjalnych. Ta metoda zakodowania znaków (za pomocą znaku procenta) jest bardziej zgodna ze starszymi wersjami przeglądarek, ale nie działa dobrze z znakami z niektórych języków.

Do góry

Ustawianie kolorowania kodu

Za pomocą preferencji kolorowania kodu można określić kolory ogólnych kategorii znaczników oraz elementów kodu, takich jak znaczniki formularza oraz identyfikatory JavaScript. Aby ustawić preferencje dla określonego znacznika, zmień jego definicję w edytorze biblioteki znaczników.

1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Dreamweaver > Preferencje (Macintosh).
2. Z listy Kategoria po lewej stronie wybierz pozycję Kolorowanie kodu.
3. Wybierz typ dokumentu z listy Dokument. Wszelkie zmiany preferencji kolorowania kodu będą dotyczyły wszystkich dokumentów danego typu.
4. Kliknij przycisk Edytuj schemat kolorowania.
5. W oknie dialogowym Edytuj schemat kolorowania wybierz odpowiedni element kodu z listy „Style dla”. Ustaw kolor tekstu i tła dla tego elementu. Opcjonalnie można ustawić również styl (pogrubiony, pochylony albo podkreślony). Następnie kliknij przycisk OK. Przykładowy kod w panelu Podgląd zmieni się zgodnie z nowymi kolorami i stylami.

   Kliknij przycisk OK, aby zapisać zmiany i zamknąć okno dialogowe Edytuj schemat kolorowania.
6. Wybierz inne niezbędne opcje w preferencjach kolorowania kodu i kliknij przycisk OK.
   Domyślne tło określa domyślny kolor tła w widoku Kod oraz Inspektorze kodu.

   Ukryte znaki określa kolor ukrytych znaków.

   Tło aktywnego kodu określa kolor tła w widoku Aktywny kod. Domyślnym kolorem jest żółty.

   Zmiany w aktywnym kodzie określa kolor podświetlenia kodu, który zmienił się w widoku Aktywny kod. Domyślnym kolorem jest różowy.

   Tło elementów tylko do odczytu określa kolor tła tekstu tylko do odczytu.

Do góry

Używanie zewnętrznego edytora

Możesz określić zewnętrzny edytor do edycji plików o określonych rozszerzeniach. Na przykład, możesz użyć programów BBEdit, Notepad lub TextEdit z poziomu programu Dreamweaver do edycji plików JavaScript (JS).

Możesz przypisać różne edytory zewnętrzne do różnych rozszerzeń plików.

Ustawianie zewnętrznego edytora dla danego typu pliku

1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje.
2. Wybierz Typy plików/Edytory z listy Kategorie po lewej stronie, ustaw opcje i kliknij przycisk OK.
   Otwórz w widoku Kod Określa rozszerzenia plików, które automatycznie otwierają się w widoku Kod w programie Dreamweaver.

   Zewnętrzny edytor kodu Określa wybrany edytor tekstowy.

Wczytaj ponownie zmodyfikowane pliki Określa zachowanie programu Dreamweaver w momencie, kiedy wykryje on zmiany zrobione zewnętrznie w dokumencie, który jest już otwarty w programie Dreamweaver.

Zapisz przy uruchamianiu Określa czy program Dreamweaver powinien zawsze zapisywać bieżący dokument przed uruchomieniem edytora, nigdy nie zapisywać albo też pytać czy zapisać czy nie przy każdym uruchomieniu zewnętrznego edytora.

Fireworks Określa edytor dla różnych typów danych multimedialnych.

Uruchamianie zewnętrznego edytoru kodu

❖ Wybierz Edycja > Edytuj za pomocą aplikacji: Edytor zewnętrzny.

Więcej tematów Pomocy

Omówienie paska narzędziowego Kodowanie

Oczyszczanie kodu HTML utworzonego przez program Microsoft Word

---

(cc) BY-NC-SA

Ustawianie swojego środowiska programistycznego

Korzystanie z przestrzeni roboczych do pracy z kodem
Wyświetlanie kodu
Dostosowywanie skrótów klawiaturowych
Domyślne otwieranie plików w widoku Kod

Korzystanie z przestrzeni roboczych do pracy z kodem

Do góry

Możesz dopasować środowisko programistyczne w programie Dreamweaver tak, aby pasowało do twojego sposobu pracy. Na przykład, możesz zmienić sposób w jaki oglądasz kod, ustawić inne skróty klawiaturowe oraz zaimportować i używać twojej ulubionej biblioteki znaczników.

Program Dreamweaver obejmuje kilka układów przestrzeni roboczej, które nadają się szczególnie dobrze do edycji kodu. Na pasku Aplikacja znajduje się przełącznik przestrzeni roboczej, który pozwala przełączać się między takimi przestrzeniami, jak Projektowanie aplikacji, Rozszerzone projektowanie aplikacji, Kodowanie i Rozszerzone kodowanie. Domyślnym widokiem tych przestrzeni roboczych jest widok Kod (zarówno w oknie Dokument, jak i w widokach Kod i Projekt), a wszystkie panele są zadokowane po lewej stronie ekranu. We wszystkich widokach oprócz rozszerzonego widoku projektowania aplikacji nie jest dostępny (domyślnie) Inspektor właściwości.

Jeśli żadna z przygotowanych przestrzeni roboczych nie spełnia wymagań projektanta, może on wybrać jedną z przestrzeni i dostosować ją do swoich potrzeb. W tym celu musi wybrać jeden z układów domyślnych, otworzyć wybrane panele, przesunąć je w dogodne miejsca i zapisać całość jako niestandardową przestrzeń roboczą.

Wyświetlanie kodu

Do góry

Możesz oglądać kod źródłowy bieżącego dokumentu na wiele sposobów: możesz wyświetlić go w oknie Dokument włączając widok Kod, możesz podzielić okno Dokument tak, aby wyświetlało zarówno stronę jak i dołączony do niej kod, a także możesz pracować z Inspektorem kodu w osobnym oknie. Inspektor kodu działa dokładnie tak samo jako widok Kod; możesz o nim myśleć jako o swobodnym oknie kodu dla bieżącego dokumentu.

Oglądanie kodu w oknie Dokument

❖ Wybierz polecenie Widok > Kod.

Jednoczesne kodowanie i edycja strony w oknie Dokument

1. Wybierz polecenie Widok > Kod i Projekt.

   Kod pojawia się w górnym panelu a strona w dolnym.

2. Aby wyświetlić stronę na górze, wybierz polecenie Widok Projekt na wierzchu z menu Opcje wyświetlania na pasku narzędziowym Dokument.
3. Aby dopasować wielkość paneli w oknie Dokument, przesuń pasek dzielenia w wybrane położenie. Pasek dzielenia znajduje się pomiędzy dwoma panelami.

   Widok Kod jest jest automatycznie odświeżany kiedy robisz zmiany w widoku Projekt. Jednakże, po zrobieniu zmian w widoku Kod musisz ręcznie uaktualnić dokument w widoku Projekt albo klikając na niego, albo naciskając klawisz F5.

Wyświetlanie kodu w osobnym oknie z Inspektorem kodu.

Inspektor kodu pozwala pracować w osobnym oknie kodowania w taki sam sposób jak się pracuje w oknie Kod.

❖ Wybierz polecenie Okno > Inspektor kodu. Pasek narzędziowy zawiera następujące opcje:

Zarządzanie plikami Wysyła lub pobiera plik.

Podgląd/Debugowanie w przeglądarce Podgląda lub debuguje twój dokument w przeglądarce internetowej.

Odśwież widok Projekt Uaktualnia dokument w widoku Projekt tak, aby odzwierciedlał zmiany wykonane w kodzie. Zmiany, których dokonano w kodzie nie pojawiają się automatycznie w widoku Projekt zanim nie podejmie się określonych działań, takich jak zapisanie pliku lub kliknięcie tego przycisku.

Odniesienie Otwiera panel Odniesienie. Patrz Korzystanie z materiałów pomocniczych w danym języku.

Nawigacja w kodzie Pozwala przesuwać się szybko po kodzie. Patrz Przechodzenie do funkcji JavaScript lub VBScript.

Opcje widoku Pozwala ustalić jak będzie wyświetlany kod. Patrz Ustawianie kolorowania kodu.

Aby użyć paska narzędziowego Kodowanie po lewej stronie okna, patrz Wstawianie kodu za pomocą paska narzędziowego Kodowanie.

Dostosowywanie skrótów klawiaturowych

Do góry

W programie Dreamweaver możesz używać swoich ulubionych skrótów klawiaturowych. Jeżeli masz ustalone przyzwyczajenia dotyczące skrótów klawiszowych — na przykład chcesz używać skrótu Shift+Enter w celu przejścia do nowego wiersza, skrótu Control+G, aby przejść do określonej pozycji w kodzie, czy też skrótu Shift+F6, aby uruchomić walidację pliku — możesz je dodać do programu Dreamweaver za pomocą Edytora skrótów klawiszowych.

Niezbędne instrukcje znajdują się w części Dostosowywanie skrótów klawiaturowych.

Domyślne otwieranie plików w widoku Kod

Do góry

Kiedy otwierasz plik, który normalnie nie zawiera kodu HTML (na przykład plik JavaScript), otwiera się on w widoku Kod (lub Inspektorze kodu) zamiast w widoku Projekt. Możesz określić, jakie typy plików otwierają się w widoku Kod.

1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Dreamweaver > Preferencje (Macintosh).
2. Wybierz Typy plików / edytory z listy Kategorie po lewej stronie.
3. W polu Otwórz w widoku Kod dodaj rozszerzenie pliku, które chcesz, aby się automatycznie otwierały w widoku Kod.

   Wpisz odstęp pomiędzy rozszerzeniami pliku. Możesz dodać dowolną liczbę rozszerzeń.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Składnia szablonu

Ogólne zasady składniowe
Znaczniki szablonu
Znaczniki miejscowe
Sprawdzenie składni szablonu

Ogólne zasady składniowe

Do góry

Dreamweaver używa znaczników komentarzy HTML do określenia regionów w szablonach i dokumentach opartych na szablonie, tak że dokumenty oparte na szablonach są ciągle prawidłowymi plikami HTML. Kiedy wstawiasz obiekt szablonowy, znaczniki szablonowe są wstawiane do kodu.

Ogólne zasady składniowe są następujące:

- Kiedy pojawia się spacja, może ona zamienić dowolną liczbę białych znaków (spacji, tabulatorów, końców linii). Białe znaki są obowiązkowe za wyjątkiem samego początku i końca dokumentu.
- Atrybuty mogą być podawane w dowolnej kolejności. Na przykład w TemplateParam możesz określić typ przed jego nazwą.
- Komentarze i nazwy atrybutów uwzględniają wielkość liter.
- Wszystkie atrybuty muszą być zamknięte w cudzysłowach. Mogą być używane pojedyncze i podwójne cudzysłowy.

Znaczniki szablonu

Do góry

Dreamweaver używa następujących znaczników szablonów:

```
<!-- TemplateBeginEditable name="..." -->
<!-- TemplateEndEditable -->
<!-- TemplateParam name="..." type="..." value="..." -->
<!-- TemplateBeginRepeat name="..." -->
<!-- TemplateEndRepeat -->
<!-- TemplateBeginIf cond="..." -->
<!-- TemplateEndIf -->
<!-- TemplateBeginPassthroughIf cond="..." -->
<!-- TemplateEndPassthroughIf -->
<!-- TemplateBeginMultipleIf -->
<!-- TemplateEndMultipleIf -->
<!-- TemplateBeginPassthroughMultipleIf -->
<!-- TemplateEndPassthroughMultipleIf -->
<!-- TemplateBeginIfClause cond="..." -->
<!-- TemplateEndIfClause -->
<!-- TemplateBeginPassthroughIfClause cond="..." -->
<!-- TemplateEndPassthroughIfClause -->
<!-- TemplateExpr expr="..." --> (equivalent to @@...@@)
<!-- TemplatePassthroughExpr expr="..." -->
<!-- TemplateInfo codeOutsideHTMLIsLocked="..." -->
```

Znaczniki miejscowe

Do góry

Dreamweaver używa następujących znaczników szablonów:

```
<!-- InstanceBegin template="..." codeOutsideHTMLIsLocked="..." -->
<!-- InstanceEnd -->
<!-- InstanceBeginEditable name="..." -->
<!-- InstanceEndEditable -->
<!-- InstanceParam name="..." type="..." value="..." passthrough="..." -->
<!-- InstanceBeginRepeat name="..." -->
<!-- InstanceEndRepeat -->
```

```
<!-- InstanceBeginRepeatEntry -->
<!-- InstanceEndRepeatEntry -->
```

Do góry

Sprawdzenie składni szablonu

Dreamweaver sprawdza składnię szablonu w momencie zapisu szablonu, ale można ręcznie sprawdzić składnię szablonu przed zapisaniem szablonu. Na przykład możesz dodać parametr szablonu lub wyrażenie w widoku Kod, możesz także sprawdzić czy kod ma prawidłową składnię.

1. Otwórz dokument, który chcesz sprawdzić w oknie Dokument.
2. Wybierz Modyfikuj > Szablony > Sprawdź składnię szablonu.

   Komunikat o błędzie pojawia się jeżeli składnia jest źle uformowana. Komunikat o błędzie opisuje błąd i odsyła do określonej linii kodu, w, której on występuje.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Pisanie i edytowanie kodu

Wskazówki do kodu
Wskazówki do kodu właściwe dla serwisu
Wstawianie kodu za pomocą paska narzędziowego Kodowanie
Wstawianie kodu za pomocą panelu Wstaw
Wstawianie znaczników za pomocą Przybornika znaczników
Wstawianie komentarzy HTML
Kopiowanie i wklejanie kodu
Edycja znaczników w edytorach znaczników
Edycja kodu za pomocą kontekstowego menu kodowania
Edycja znacznika języka serwerowego za pomocą Inspektora właściwości
Wcinanie bloków kodu
Przechodzenie do kodu powiązanego
Przechodzenie do funkcji JavaScript lub VBScript
Wydzielanie kodu JavaScript
Praca z urywkami kodu
Wyszukiwanie znaczników, atrybutów lub tekstu w kodzie
Zapisywanie i przywoływanie wzorów szukania
Korzystanie z materiałów pomocniczych w danym języku
Drukowanie kodu

Wskazówki do kodu

Do góry

Funkcja wskazówki do kodu pozwala na szybkie wstawianie i edytowanie kodu bez popełniania błędów. Podczas wpisywania znaków w widoku Kod program wyświetla automatycznie listę elementów, które najlepiej pasują do aktualnie wpisywanego kodu. Na przykład, jeśli wpisujesz pierwsze znaki pewnego znacznika, atrybutu lub nazwy właściwości CSS, program wyświetla listę elementów, które zaczynają się od wpisanej sekwencji znaków. Funkcja ta istotnie upraszcza wstawianie i edycję kodu. Dzięki niej można także obejrzeć dostępne atrybuty danego znacznika, dostępne parametry danej funkcji i dostępne metody danego obiektu.

Podpowiedzi do kodu są dostępne dla różnych typów kodu. Gdy wpisujesz pierwszy znak kodu określonego typu, program wyświetla listę odpowiednich elementów tego typu. Na przykład, aby wyświetlić listę podpowiedzi dotyczących nazw znaczników HTML, wpisz znak prawego ostrego nawiasu (<). Aby na podobnej zasadzie wyświetlić listę podpowiedzi do kodu JavaScript, wpisz po obiekcie kropkę.

Aby osiągnąć najlepsze wyniki, szczególnie przy używaniu podpowiedzi do kodu funkcji i obiektów, ustaw opcję Pauza w oknie dialogowym Podpowiedzi do kodu na 0 sekund.

Funkcja podpowiedzi do kodu rozpoznaje również niestandardowe klasy języka JavaScript, które nie są wewnętrznymi elementami tego języka. Klasy niestandardowe możesz tworzyć samodzielnie lub dodawać je z bibliotek innych firm (np. z biblioteki Prototyp).

Lista podpowiedzi do kodu znika, kiedy naciśniesz klawisz Backspace (Windows) lub Delete (Macintosh).

Samouczek wideo dotyczący podpowiedzi do kodu można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/lrvid4048_dw_pl.

Przygotowany przez zespół inżynierów programu Dreamweaver film wideo, dotyczący obsługi języka JavaScript w programie Dreamweaver, jest dostępny pod adresem www.adobe.com/go/dw10javascript_pl.

Obsługiwane języki i technologie

Program Dreamweaver obsługuje podpowiedzi do kodu tworzonego w następujących językach i przy użyciu następujących technologii:

- Adobe ColdFusion
- Ajax
- ASP JavaScript
- ASP.NET C#
- ASP.NET VB
- ASP VBScript
- CSS2 i CSS3
- DOM (Document Object Model)
- HTML4 i HTML5

- jQuery (CS5.5 i nowsze wersje)
- JavaScript (w tym podpowiedzi do klas niestandardowych)
- JSP
- PHP MySQL
- Spry

Wyświetlanie menu podpowiedzi do kodu

Menu podpowiedzi do kodu jest wyświetlane automatycznie, podczas wpisywania kodu w widoku Kod. Menu to można jednak wywołać ręcznie, bez konieczności wpisywania kodu.

1. W widoku Kod (Okno > Kod) umieść punkt wstawiania wewnątrz znacznika.
2. Naciśnij klawisze Control+Spacja.

Wstawianie kodu w widoku Kod przy użyciu podpowiedzi do kodu

1. Zacznij pisać fragment kodu. Na przykład, aby wstawić znacznik, wprowadź znak prawego ostrego nawiasu (<). Aby wstawić atrybut, umieść punkt wstawiania bezpośrednio po nazwie znacznika, a następnie naciśnij klawisz spacji.

   Pojawi się lista elementów (takich jak nazwy znaczników oraz atrybutów).

   Aby zamknąć listę w dowolnym momencie, naciśnij klawisz Esc.
2. Przewijaj po liście za pomocą paska przewijana lub klawiszy strzałka w górę i strzałka w dół.
3. Aby wstawić element z listy, dwukrotnie kliknij z niego lub wybierz go wciskając Enter (Windows) lub Return (Macintosh).
   Jeżeli świeżo utworzony styl CSS nie pojawia się na liście podpowiedzi dla stylów CSS, wybierz Odśwież listę stylów z listy wskazówki do kodu. Jeśli jest aktywny widok Projekt, to czasami po wyborze polecenia Odśwież listę stylów w widoku tym pojawia się nieprawidłowy kod. Aby po wstawieniu stylu usunąć taki kod z widoku Projekt, naciśnij klawisz F5 (odświeżanie).
4. Aby wstawić znacznik zamykający, wpisz </ (ukośnik).
   Uwaga: *Przy ustawieniach domyślnych program Dreamweaver sam decyduje, kiedy jest potrzebny znacznik zamykający, i wstawia go automatycznie. Tak pomyślaną zasadę domyślną można zmienić, decydując, że program Dreamweaver ma wstawiać znacznik zamykający po wpisaniu przez użytkownika ostatniego ostrego nawiasu (>) znacznika otwierającego. Można także w ogóle zrezygnować z automatycznego wstawiania znacznika zamykającego. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Wskazówki do kodu, a następnie wybierz jedną z opcji Zamykaj znaczniki.*

Edycja znacznika przy użyciu wskazówek do kodu

- Aby zastąpić dany atrybut innym, usuń zarówno sam atrybut, jak i jego wartość. Następnie dodaj atrybut i wartość atrybutu zgodnie z opisaną wcześniej procedurą.
- Aby zmienić wartość, usuń ją, a następnie dodaj zgodnie z opisaną wcześniej procedurą.

Odświeżanie podpowiedzi do kodu JavaScript

Podczas pracy z plikami JavaScript program Dreamweaver automatycznie odświeża listę dostępnych podpowiedzi do kodu. Załóżmy dla przykładu, że pracujesz nad podstawowym plikiem HTML i przechodzisz do pliku JavaScript, by dokonać w nim pewnej zmiany. Po powrocie do podstawowego pliku HTML wprowadzona zmiana zostanie uwzględniona na liście podpowiedzi do kodu. Należy pamiętać jednak, że automatyczne uaktualnianie podpowiedzi działa tylko wtedy, gdy pliki JavaScript są edytowane w programie Dreamweaver.

Jeśli edytujesz pliki JavaScript poza programem Dreamweaver, to w celu odświeżenia listy podpowiedzi do kodu JavaScript musisz nacisnąć klawisze Control+kropka.

Podpowiedzi do kodu i błędy składniowe

Jeśli program Dreamweaver wykryje w kodzie błędy składniowe, podpowiedzi do kodu mogą działać niepoprawnie. Program Dreamweaver informuje o wykrytych błędach składniowych, wyświetlając odpowiednie informacje na pasku u góry strony. Na specjalnym pasku informacji o błędach składniowych jest wyświetlana pierwsza linia kodu, w którym program Dreamweaver wykrył błąd. Po poprawieniu błędów program Dreamweaver wyświetla informacje o kolejnych.

Dodatkowo program Dreamweaver wyróżnia na czerwono numery linii, w których wystąpiły błędy składniowe. Oznaczenia te są widoczne w widoku Kod pliku zawierającego błąd.

Program Dreamweaver informuje nie tylko o błędach składniowych na bieżącej stronie, ale również na stronach z nią powiązanych. Przypuśćmy dla przykładu, że pracujesz nad stroną HTML, do której dołączono pewien plik JavaScript. Jeśli dołączony plik zawiera błąd, program Dreamweaver ostrzega również i o tym błędzie. Jeśli pewien plik powiązany zawiera błąd, można go otworzyć, klikając jego nazwę w górnej części okna właściwego dokumentu.

Pasek informacji o błędach składniowych można wyłączyć, klikając przycisk Ostrzeżenia o błędach składniowych na pasku narzędziowym Kodowanie.

Ustawianie preferencji podpowiedzi do kodu

Istnieje możliwość zmiany domyślnych preferencji podpowiedzi do kodu. Na przykład, jeśli nie chcesz wyświetlać podpowiedzi do kodu Spry lub nazw właściwości CSS, to za pomocą preferencji możesz wyłączyć tego rodzaju podpowiedzi. Możesz też ustawić preferencje dotyczące opóźnienia podpowiedzi i znaczników zamykających.

Nawet jeżeli podpowiedzi do kodu są wyłączone, możesz wyświetlić wyskakujące okienko z podpowiedzią. W tym celu musisz nacisnąć w widoku Kod klawisze Control+Spacja.

1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje.
2. Z listy Kategoria po lewej stronie wybierz pozycję Wskazówki do kodu.
3. Ustaw dowolne spośród poniższych opcji:
   Zamykaj znaczniki Określa sposób w jaki program Dreamweaver będzie zamykał znaczniki. Domyślnie, Dreamweaver wstawia znacznik zamykający automatycznie w momencie, kiedy wpisujesz znaki </. Możesz zmienić to domyślne zachowanie, tak, aby program wstawiał zamykający znacznik po wpisaniu zamykającego nawiasu ostrego (>) znacznika otwierającego lub, aby nie wstawiał w ogóle znacznika zamykającego.

   Włącz wskazówki do kodu Wyświetla wskazówki w momencie wprowadzania kodu w widoku Kod. Przeciągnij suwak Pauza, aby ustawić czas w sekundach zanim odpowiednia podpowiedź zostanie wyświetlana.

   Włącz podpowiedzi opisowe Wyświetla rozszerzony opis wybranej wskazówki do kodu (o ile jest dostępny).

   Menu Ustawia dokładnie jaki rodzaj wskazówek do kodu ma być wyświetlany w czasie pisania. Możesz użyć niektóre lub wszystkie menu.

Do góry

Wskazówki do kodu właściwe dla serwisu

Program Dreamweaver CS5 umożliwia programistom korzystającym z platform takich jak Joomla, Drupal i Wordpress wyświetlanie wskazówek do kodu PHP podczas pracy w widoku Kod. Zanim będzie można wyświetlić te wskazówki do kodu, należy skorzystać z okna dialogowego Wskazówki do kodu właściwe dla serwisu, aby utworzyć plik konfiguracyjny. Plik ten zawiera informacje konfiguracyjne, których program Dreamweaver używa do wyszukiwania wskazówek do kodu odpowiednich dla danego serwisu.

Samouczek wideo dotyczący posługiwania się wskazówkami do kodu właściwymi dla serwisu można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/learn_dw_comm13_pl.

Tworzenie pliku konfiguracyjnego

Plik konfiguracyjny niezbędny do wyświetlania wskazówek do kodu w programie Dreamweaver, tworzy się za pomocą okna dialogowego Wskazówki do kodu właściwe dla serwisu.

Program Dreamweaver domyślnie przechowuje ten plik konfiguracyjny w katalogu Adobe Dreamweaver CS5\configuration\Shared\Dinamico\Presets.

Uwaga: *Tworzone wskazówki do kodu są przeznaczone dla serwisu wybranego w panelu Pliki programu Dreamweaver. Wskazówki do kodu będą wyświetlane tylko dla stron, które znajdują się w aktualnie wybranym serwisie.*

1. Wybierz polecenie Serwis > Wskazówki do kodu właściwe dla serwisu.

   Funkcja Wskazówki do kodu właściwe dla serwisu domyślnie skanuje serwis, aby wykryć używany system zarządzania zawartością (Content Management System — CMS). W konfiguracji domyślnej program Dreamweaver obsługuje trzy platformy tego typu: Drupal, Joomla i Wordpress.

   Cztery przyciski po prawej stronie wyskakującego menu Struktura umożliwiają importowanie, zapisywanie, zmianę nazwy i usuwanie struktur.

   Uwaga: *Domyślnych, istniejących struktur nie można usuwać. Nie można również zmieniać ich nazw.*

2. W polu tekstowym Podkatalog katalogu głównego podaj folder, w którym przechowujesz pliki struktury. Możesz kliknąć ikonę folderu obok pola tekstowego, aby odszukać położenie plików struktury.

   Program Dreamweaver wyświetli strukturę drzewa folderów zawierających pliki struktury. Jeśli wyświetlone są wszystkie foldery i pliki, które chcesz skanować, kliknij przycisk OK, aby rozpocząć skanowanie. Jeśli chcesz dostosować skanowanie, przejdź do kolejnych kroków.

3. Kliknij przycisk plus (+) nad oknem Pliki, aby wybrać plik lub folder, który ma zostać dodany do skanowania. W oknie dialogowym Dodaj pliki/foldery można określić rozszerzenia plików, które mają być objęte skanowaniem.

   Uwaga: *Określenie konkretnych rozszerzeń przyspiesza proces skanowania.*

4. Aby usunąć pliki z listy skanowania, wybierz je i kliknij przycisk minus (-) nad oknem Pliki.

   Uwaga: *Jeśli wybrano platformę Drupal lub Joomla, okno dialogowe Wskazówki do kodu właściwe dla serwisu wyświetli dodatkową ścieżkę do pliku w folderze konfiguracyjnym programu Dreamweaver. Nie usuwaj jej. Jest to element wymagany przy pracy z tymi platformami.*

5. Aby dostosować sposób przetwarzania konkretnego pliku lub folderu przez funkcję Wskazówki do kodu właściwe dla serwisu, wybierz ten plik lub folder i wykonaj jedną z następujących czynności:

   - Zaznacz opcję Skanuj ten folder, aby wybrany folder był skanowany.

- Zaznacz opcję Rekursywnie, aby dodać wszystkie pliki i podfoldery wybranego katalogu.
- Kliknij przycisk Rozszerzenia, aby otworzyć okno dialogowe Znajdź rozszerzenia. W oknie tym można wybrać rozszerzenia plików, które mają być uwzględniane podczas skanowania w poszukiwaniu konkretnego pliku lub folderu.

Zapisywanie struktury serwisu

Dostosowaną strukturę serwisu, utworzoną w oknie dialogowym Wskazówki do kodu właściwe dla serwisu, można zapisywać.

1. Utwórz pożądaną strukturę plików i folderów, dodając i usuwając pliki i foldery stosownie do potrzeb.
2. Kliknij przycisk Zapisz strukturę. Znajduje się on w górnym prawym rogu okna dialogowego.
3. Podaj nazwę struktury serwisu i kliknij przycisk Zapisz.

Uwaga: *Jeśli wybrana nazwa jest już używana, program Dreamweaver poprosi o wpisanie innej lub potwierdzenie nadpisania istniejącej struktury o takiej samej nazwie. Struktur domyślnych nie można nadpisać.*

Zmiana nazwy struktur serwisu

Zmieniając nazwę struktury serwisu należy pamiętać, że nie można używać nazw żadnej z trzech struktur domyślnych ani słowa „custom”.

1. Wyświetl strukturę, której nazwę chcesz zmienić.
2. Kliknij ikonę Zmień nazwę struktury. Znajduje się ona w górnym prawym rogu okna dialogowego.
3. Podaj nową nazwę struktury i kliknij przycisk Zmień nazwę.

Uwaga: *Jeśli wybrana nazwa jest już używana, program Dreamweaver poprosi o wpisanie innej lub potwierdzenie nadpisania istniejącej struktury o takiej samej nazwie. Struktur domyślnych nie można nadpisać.*

Dodawanie plików lub folderów do struktury serwisu

Dodawać można dowolne pliki lub foldery związane ze strukturą. Następnie można określić rozszerzenia plików, które mają być skanowane. (Zobacz kolejny rozdział).

1. Kliknij przycisk plus (+) nad oknem Pliki, aby otworzyć okno dialogowe Dodaj plik/folder.
2. W polu Dodaj plik/folder wprowadź ścieżkę pliku do folderu, który chcesz dodać. Możesz również kliknąć ikonę folderu obok pola tekstowego, aby przeglądać pliki lub foldery.
3. Kliknij przycisk plus (+) nad oknem Rozszerzenia, aby określić rozszerzenia plików, które mają być skanowane.

   Uwaga: *Określenie konkretnych rozszerzeń przyspiesza proces skanowania.*
4. Kliknij przycisk Dodaj.

Skanowanie serwisu w poszukiwaniu plików o określonych rozszerzeniach

Okno dialogowe Znajdź rozszerzenia umożliwia wyświetlanie i modyfikowanie rozszerzeń plików uwzględnionych w strukturze serwisu.

1. W oknie dialogowym Wskazówki do kodu właściwe dla serwisu kliknij przycisk Rozszerzenia.

   Okno dialogowe Znajdź rozszerzenia wyświetla bieżącą listę rozszerzeń włączonych do skanowania.
2. Aby dodać do tej listy kolejne rozszerzenie, kliknij przycisk plus (+) nad oknem Rozszerzenia.
3. Aby usunąć rozszerzenie z listy, kliknij przycisk minus (-).

Do góry

Wstawianie kodu za pomocą paska narzędziowego Kodowanie

1. Proszę upewnić się, że znajdujesz się w widoku Kod (Widok > Kod).
2. Umieść punkt wstawiania w kodzie lub zaznacz blok kodu.
3. Kliknij przycisk na pasku narzędziowym Kodowanie lub wybierz obiekt z menu wyskakującego na pasku narzędziowym.

   Aby dowiedzieć się co każdy przycisk robi, umieść wskaźnik myszy na każdym z nich, aż pojawi się podpowiedź. Pasek narzędziowy Kodowanie wyświetla domyślnie następujące przyciski:

   Otwarte dokumenty Wyświetla listę otwartych dokumentów. Gdy jeden z nich zostanie wybrany, jest wyświetlany w oknie Dokument.

   Wyświetlanie Nawigatora kodu Wyświetla okno Nawigator kodu. Aby uzyskać więcej informacji, zobacz Przechodzenie do kodu powiązanego.

   Zwiń pełne znaczniki Zwija treść znajdującą się pomiędzy otwierającym i zamykającym znacznikiem (na przykład, treść pomiędzy <table> i </table>). Punkt wstawiania należy umieścić w otwierającym lub zamykającym znaczniku i kliknąć przycisk Zwiń pełne znaczniki, aby zwinąć znacznik.

   Można także, zwinąć kod na zewnątrz pełnego znacznika, umieszczając punkt wstawiania w otwierającym lub zamykającym znaczniku i klikając z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Macintosh) przycisk Zwiń pełne znaczniki. Dodatkowo, klikając ten przycisk z

wciśniętym klawiszem Control, wyłącza się “inteligentne zwijanie”, także program Dreamweaver nie dopasowuje zwijanej zawartości poza pełnymi znacznikami. Więcej informacji znajduje się w części Informacje o zwijaniu kodu.

Zwiń zaznaczenie Zwija zaznaczony kod.

Możliwe jest także zwijanie kodu poza zaznaczeniem, aby to uczynić, należy z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Macintosh) kliknąć przycisk Zwiń zaznaczenie. Dodatkowo, kliknięcie tego przycisku z wciśniętym klawiszem Control, wyłącza “inteligentne zwijanie” co pozwala na zwinięcie dokładnie tej części, która została zaznaczona, bez żadnej ingerencji programu Dreamweaver. Więcej informacji znajduje się w części Informacje o zwijaniu kodu.

Rozwiń wszystko Rozwija cały zwinięty kod.

Zaznacz znacznik macierzysty Zaznacza zawartość i otoczenie otwierających i zamykających znaczników w wierszu, w którym został umieszczony punkt wstawiania. Jeśli przycisk zostanie kliknięty powtórnie i twoje znaczniki są domknięte, to program Dreamweaver może zaznaczyć najbardziej zewnętrzne znaczniki html i /html.

Zrównoważ klamry Zaznacza zawartość i otoczenie otwierających i zamykających znaczników w wierszu, w którym został umieszczony punkt wstawiania. Jeśli przycisk zostanie kliknięty powtórnie i otaczające symbole są domknięte, to program Dreamweaver zaznacza najbardziej zewnętrzne klamry lub nawiasy w dokumencie.

Numery wierszy Umożliwia pokazywanie lub ukrywanie numerów na początku każdego wiersza kodu.

Podświetl nieprawidłowy kod Podświetla nieprawidłowy kod na żółto.

Ostrzeżenia o błędach składniowych na pasku informacji Opcja pozwala włączyć lub wyłączyć pasek informacyjny u góry strony, na którym pojawiają się ostrzeżenia o błędach składniowych. Kiedy program Dreamweaver wykryje błąd składniowy, na pasku informacji o błędach składniowych będzie widoczna linia kodu, w której wystąpił błąd. Ponadto, po lewej stronie dokumentu w widoku Kod, program Dreamweaver podświetli numer błędnej linii. Pasek informacyjny jest włączony domyślnie, ale pojawia się tylko wtedy, kiedy program Dreamweaver wykryje na stronie błędy składniowe.

Zastosuj komentarz Umożliwia umieszczenie znaczników komentarza wokół zaznaczonego kodu lub otwarcie nowych znaczników komentarza.

- Zastosuj komentarz HTML, otacza zaznaczony kod znacznikami <!-- i -->, lub otwiera nowy znacznik, jeżeli nie jest zaznaczony kod.
- Zastosuj komentarz //, wstawia // na początku każdego wiersz zaznaczonego kodu CSS lub JavaScript, lub wstawia pojedynczy znacznik // jeżeli żaden kod nie jest zaznaczony.
- Zastosuj /* */ otacza zaznaczony kod CSS lub JavaScript przez /* i */.
- Zastosuj komentarz ' dotyczy kodu w języku Visual Basic. Wstawia pojedynczy znak cudzysłowu na początku każdej linii skryptu w języku Visual Basic lub wstawia pojedynczy znak cudzysłowu w miejscu wstawiania jeżeli żaden kod nie jest wybrany.
- Kiedy pracujesz z plikiem ASP, ASP.NET, JSP, PHP lub ColdFusion i wybierzesz polecenie Zastosuj komentarz serwerowy, program Dreamweaver automatycznie wykrywa odpowiedni znacznik komentarza i nadaje go do zaznaczenia.

Usuń komentarz Powoduje usunięcie znaczników z zaznaczonego kodu. Jeżeli zaznaczenie zawiera zagnieżdżone komentarza, tylko zewnętrzne znaczniki komentarza będą usunięte.

Otocz znacznikiem Otacza zaznaczony kod znacznikiem wybranym w Szybkim edytorze znaczników.

Ostatnie urywki Umożliwia wstawianie ostatnio używanych urywków kodu z panelu Urywki. Więcej informacji znajduje się w części Praca z urywkami kodu.

Przenieś lub konwertuj CSS Umożliwia przenoszenie CSS w inne miejsce lub konwersję wewnętrznego CSS na reguły CSS. Więcej informacji zawierają sekcje Przenoszenie/eksportowanie reguł CSS i Konwertowanie stylu CSS wewnątrz znacznika na regułę CSS.

Wcięcie kodu Przesuwa zaznaczenie w prawo.

Wysunięcie kodu Przesuwa zaznaczenie w lewo.

Formatuj kod źródłowy Stosuje wcześniej określone formaty kodu do zaznaczonego kodu lub do całej strony, jeśli nie kod nie został zaznaczony. Możesz także, w szybki sposób ustawić preferencje formatowania kodu wybierając Ustawienia formatu kodu za pomocą przycisku Formatuj kod źródłowy lub edytując biblioteki znaczników za pomocą polecenia Edytuj biblioteki znaczników.

Liczba przycisków dostępnych na pasku narzędziowym Kodowanie zależy od wielkości widoku Kod w oknie dokumentu. Aby pokazać wszystkie dostępne przyciski, należy powiększyć okno widoku Kod lub kliknąć strzałkę rozwijania w dolnej części paska narzędziowego Kodowanie.

Możesz także zmienić pasek narzędziowy Kodowanie, aby wyświetlał więcej przycisków (np. Zawijanie tekstu, Ukryte znaki lub Auto-wcięcie) lub ukrywał nieużywane przyciski. Aby to jednak uczynić, należy zmodyfikować plik XML, który generuje pasek narzędziowy. Więcej informacji znajduje się w części Rozszerzanie programu Dreamweaver.

Uwaga: *Opcja wyświetlania ukrytych znaków, która domyślnie nie posiada swojego przycisku na pasku narzędziowym Kodowanie, dostępna jest z menu Widok (Widok > Opcje widoku Kod > Ukryte znaki).*

Wstawianie kodu za pomocą panelu Wstaw

Do góry

1. Umieść punkt wstawiania w kodzie.
2. Wybierz odpowiednią kategorię w panelu Wstaw.
3. Kliknij przycisk w panelu Wstaw lub wybierz obiekt z wyskakującego menu panelu Wstaw.

   Kiedy klikniesz na ikonę, kod może pojawić się natychmiast na twojej stronie lub może się pojawić okno dialogowe, w, którym trzeba będzie wpisać do dodatkowe informacje do wypełnienia kodu.

   Aby dowiedzieć się co każdy przycisk robi, umieść wskaźnik myszy na każdym z nich, aż pojawi się podpowiedź. Rodzaj oraz liczba przycisków dostępnych w panelu Wstaw zależy od typu bieżącego dokumentu. Zależy także od tego, czy jesteś w trybie projektowania czy kodu.

   Chociaż panel Wstaw zapewnia większość typowych znaczników, nie jest on jednak kompletny. Aby wybierać z pełnego zakresu znaczników, skorzystaj z Przybornika znaczników.

Wstawianie znaczników za pomocą Przybornika znaczników

Do góry

Za pomocą Przybornika znaczników można wstawić dowolny znacznik z biblioteki znaczników programu Dreamweaver (włączając w to biblioteki znaczników ColdFusion oraz ASP.NET).

1. Wstaw punkt wstawiania w kodzie, kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub klawiszem Control (Mac OS), i wybierz Wstaw znacznik.

   Pojawi się Przybornik znaczników. Lewy panel zawiera listę obsługiwanych bibliotek znaczników, a prawy panel pokazuje pojedyncze znaczniki w folderze wybranej biblioteki znaczników.
2. Wybierz kategorię znaczników z biblioteki lub rozwiń kategorię i wybierz podkategorię.
3. Wybierz znacznik z prawego panelu.
4. Aby podejrzeć składnię i sposób użycia znacznika w Przyborniku znaczników, kliknij przycisk Informacje o znaczniku. Jeżeli jest dostępna, pojawi się informacja o znaczniku.
5. Aby obejrzeć tę samą informację o znaczniku na panelu Odniesienie, kliknij ikonę <?>. Jeżeli jest dostępna, pojawi się informacja o znaczniku.
6. Aby wstawić wybrany znacznik do kodu, kliknij Wstaw.

   Jeżeli znaczniki pojawia się na prawym panelu z nawiasami ostrymi (na przykład, <title></title>), to nie wymaga on dodatkowych informacji i jest natychmiast wstawiany do dokumentu w punkcie wstawiania.

   Jeżeli znacznik wymaga dodatkowych informacji, pojawia się edytor znaczników.
7. Jeżeli otworzy się edytor znaczników, wprowadź dodatkowe informacje i kliknij przycisk OK.
8. Kliknij przycisk Zamknij.

Wstawianie komentarzy HTML

Do góry

Komentarz to tekstowy opis, który wstawiasz do kodu HTML w celu wyjaśnienia o co chodzi w kodzie lub przekazania innej informacji. Tekst komentarza pojawia się tylko w widoku Kod i nie jest wyświetlany w przeglądarce.

Wstawianie komentarza w miejscu wstawiania

❖ Wybierz polecenie Wstaw > Komentarz.

W widoku Kod znacznik komentarza jest wstawiony i punkt wstawiania zostanie przeniesiony do środka znacznika. Wpisz swój komentarz.

W widoku Projekt pojawi się okno dialogowe Komentarz. Wprowadź komentarz i kliknij przycisk OK.

Wyświetlanie znaczników komentarza w widoku Projekt

❖ Wybierz Widok > Pomoce wizualne > Elementy niewidoczne.

Upewnij się, że opcja Komentarze jest zaznaczona w preferencjach Elementów niewidocznych; w przeciwnym wypadku znacznik się nie pojawi.

Edycja istniejącego znacznika

- W widoku Kod, znajdź komentarz i zmień jego tekst.
- W widoku Projekt zaznacz znacznik Komentarz, a następnie zmień treść komentarza w Inspektorze właściwości, po czym kliknij okno Dokument.

Kopiowanie i wklejanie kodu

Do góry

1. Skopiuj kod z widoku Kod lub innej aplikacji.
2. Umieść punkt wstawiania w widoku Kod i wybierz polecenie Edycja >Wklej.

Edycja znaczników w edytorach znaczników

Do góry

Użyj edytora znaczników do oglądania, określania oraz edytowania atrybutów znaczników.

1. Kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub klawiszem Control (Macintosh) znacznik w widoku kod lub obiekt w widoku Projekt, a następnie wybierz Edytuj znacznik z menu wyskakującego. (Zawartość tego okna dialogowego zmienia się w zależności od wybranego znacznika).
2. Określ lub zmień atrybuty znacznika i kliknij przycisk OK.
   Aby dowiedzieć się więcej na temat znacznika w edytorze znaczników, kliknij Informacje o znaczniku.

Edycja kodu za pomocą kontekstowego menu kodowania

Do góry

1. W widoku Kod, zaznacz fragment kodu i kliknij z wciśniętym prawym przyciskiem myszy (Windows) lub klawiszem Control (Macintosh).
2. Wybierz podmenu Zaznaczenie, a następnie jedną z poniższych opcji:
   Zwiń zaznaczenie Zwija zaznaczony kod.

   Zwiń poza zaznaczeniem Zwija cały kod, który znajduje się poza bieżącym zaznaczeniem.

   Rozwiń zaznaczenie Rozwija zaznaczony fragment kodu.

   Zwiń pełne znaczniki Zwija treść znajdującą się pomiędzy otwierającym i zamykającym znacznikiem (na przykład, treść pomiędzy <table> i </table>).

   Zwiń na zewn. pełnych znaczników Zwija treść znajdującą się poza otwierającym i zamykającym znacznikiem (na przykład, treść poza <table> i </table>).

   Rozwiń wszystko Rozwija cały zwinięty kod.

   Zastosuj komentarz HTML Otacza zaznaczony kod za pomocą <!-- i -->, lub otwiera nowy znacznik, jeżeli nie jest zaznaczony kod.

   Zastosuj komentarz /* */ Otacza zaznaczony kod CSS lub JavaScript przez /* i */.

   Zastosuj komentarz // Wstawia // na początku każdej linii zaznaczonego kodu CSS lub JavaScript, lub wstawia pojedynczy znacznik // jeżeli żaden kod nie jest wybrany.

   Zastosuj komentarz '. Wstawia pojedynczy znak cudzysłowu na początku każdej linii skryptu w języku Visual Basic lub wstawia pojedynczy znak cudzysłowu w miejscu wstawiania jeżeli żaden kod nie jest wybrany.

   Zastosuj komentarz serwerowy Otacza zaznaczony kod. Kiedy pracujesz z plikiem ASP, ASP.NET, JSP, PHP lub ColdFusion i wybierzesz polecenie Zastosuj komentarz serwerowy, program Dreamweaver automatycznie wykrywa odpowiedni znacznik komentarza i nadaje go do zaznaczenia.

   Zastosuj technikę komentarza-odwróconego ukośnika Otacza zaznaczony kod CSS znacznikami komentarza, które powodują że program Internet Explorer 5 dla systemu Macintosh ignoruje ten kod.

   Zastosuj technikę Caio Otacza zaznaczony kod CSS znacznikami komentarza, które powodują że program Netscape Navigator 4 ignoruje ten kod.

   Usuń komentarz Powoduje usunięcie znaczników z zaznaczonego kodu. Jeżeli zaznaczenie zawiera zagnieżdżone komentarza, tylko zewnętrzne znaczniki komentarza będą usunięte.

   Usuń technikę komentarza-odwróconego ukośnika Powoduje usunięcie znaczników z zaznaczonego kodu. Jeżeli zaznaczenie zawiera zagnieżdżone komentarza, tylko zewnętrzne znaczniki komentarza będą usunięte..

   Usuń technikę Caio Powoduje usunięcie znaczników z zaznaczonego kodu. Jeżeli zaznaczenie zawiera zagnieżdżone komentarza, tylko zewnętrzne znaczniki komentarza będą usunięte.

   Konwertuj tabulatory na spacje Konwertuje każdy tabulator w zaznaczeniu na odpowiednią liczbę spacji zgodnie z wartością Rozmiar tabulatora w preferencjach Format kodu. Więcej informacji znajduje się w części Zmiana formatu kodu.

   Konwertuj spacje na tabulatory Konwertuje ciąg spacji w zaznaczeniu na tabulatory. Każdy ciąg spacji, którego liczba jest równa rozmiarowi tabulatora jest konwertowana na jeden tabulator.

   Wcięcie Tworzy wcięcie zaznaczenia, przesuwając go w prawo. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w części Wcinanie bloków kodu.

   Wysunięcie Przesuwa zaznaczenie w lewo.

   Usuń wszystkie znaczniki Usuwa wszystkie znaczniki z zaznaczenia.

   Konwertuj wiersze na tabelę Otacza zaznaczenie znacznikiem tabeli bez atrybutów.

   Dodaj znaczniki łamania wierszy Dodaje znacznik br na końcu wiersza zaznaczenia.

   Konwertuj na wielkie litery Konwertuje wszystkie znaki w zaznaczeniu (włączając w to znaczniki oraz nazwy i wartości atrybutów) na duże litery.

Konwertuj na małe litery Konwertuje wszystkie znaki w zaznaczeniu (włączając w to znaczniki oraz nazwy i wartości atrybutów) na małe litery.

Konwertuj znaczniki na wielkie litery Konwertuje wszystkie znaczniki oraz nazwy i wartości atrybutów w zaznaczeniu na duże litery.

Konwertuj znaczniki na małe litery Konwertuje wszystkie znaczniki oraz nazwy i wartości atrybutów w zaznaczeniu na małe litery.

Edycja znacznika języka serwerowego za pomocą Inspektora właściwości

Do góry

Edycja kodu znacznika języka serwerowego (takiego jak ASP) za pomocą Inspektora właściwości bez wchodzenia do widoku Kod.

1. W widoku Projekt, wybierz ikonę znacznika języka serwerowego.
2. W Inspektorze właściwości, kliknij przycisk Edycja.
3. Zrób zmiany w kodzie znacznika i kliknij przycisk OK.

Wcinanie bloków kodu

Do góry

W momencie pisania i edycji kodu w widoku Kod lub Inspektorze kodu możesz zmienić poziom wcięcia zaznaczonego bloku lub linii kodu przesuwając go w lewo lub w prawo o jeden tabulator.

Wcinanie zaznaczonego bloku kodu

- Wciśnij tabulator
- Wybierz polecenie Edycja > Wcięcie kodu.

Zmniejszenie wcięcia zaznaczonego bloku kodu

- Wciśnij Shift+tabulator.
- Wybierz polecenie Edycja > Wysunięcie kodu.

Przechodzenie do kodu powiązanego

Do góry

W oknie Nawigator kodu jest wyświetlana lista źródeł kodu, powiązanych z bieżącym zaznaczeniem na stronie. Korzystając z niej można przechodzić do powiązanych źródeł kodu, takich jak wewnętrzne i zewnętrzne reguły CSS, dołączenia po stronie serwera, zewnętrzne pliki JavaScript, nadrzędne pliki szablonów, pliki bibliotek i pliki źródłowe iframe. Po kliknięciu łącza w Nawigatorze kodu program Dreamweaver otwiera plik z odpowiednim fragmentem kodu. Plik pojawia się w obszarze plików powiązanych (o ile obszar ten jest aktywny). Jeśli obszar plików powiązanych nie jest aktywny, program Dreamweaver otwiera zaznaczony plik w oknie dokumentu, jako oddzielny dokument.

Jeśli w oknie Nawigator kodu klikniesz regułę CSS, program Dreamweaver przejdzie bezpośrednio do tej reguły. Jeśli reguła jest wewnętrzną regułą pliku, program Dreamweaver wyświetli ją w widoku Podziel. Jeśli reguła jest zewnętrznym plikiem CSS, program Dreamweaver otworzy plik i wyświetli regułę w obszarze plików powiązanych nad głównym dokumentem.

Nawigator kodu jest dostępny w widokach Projekt, Kod i Podziel, a także w oknie Inspektora kodu.

Przygotowany przez zespół inżynierów programu Dreamweaver film wideo, dotyczący posługiwania się Nawigatorem kodu, jest dostępny pod adresem www.adobe.com/go/dw10codenav_pl.

Samouczek wideo dotyczący widoku aktywnego, plików powiązanych i Nawigatora kodu jest dostępny pod adresem www.adobe.com/go/lrvid4044_dw_pl.

Otwieranie okna Nawigator kodu

❖ Przytrzymując klawisz Alt (Windows) lub klawisze Command+Option (Macintosh), kliknij w dowolnym miejscu strony. W oknie Nawigator kodu zostaną wyświetlone łącza do kodu powiązanego z kliknętym obszarem strony.

Kliknij poza oknem Nawigator kodu, aby je zamknąć.

Uwaga: *Okno Nawigator kodu można otworzyć również, klikając ikonę Nawigatora kodu . Ikona ta pojawia się na stronie, w pobliżu punktu wstawiania, kiedy wskaźnik myszy pozostaje nieruchomy przez 2 sekundy.*

Przechodzenie do kodu za pomocą Nawigatora kodu

1. Otwórz Nawigatora kodu z wybranego obszaru strony.
2. Kliknij fragment kodu, do którego chcesz przejść.

Nawigator kodu grupuje powiązane źródła kodu według plików i wyświetla je w kolejności alfabetycznej. Załóżmy dla przykładu, że z bieżącym zaznaczeniem na stronie są powiązane reguły CSS z trzech plików zewnętrznych. W takim wypadku Nawigator kodu wyświetla listę trzech plików, jak również odpowiadające zaznaczeniu reguły CSS. W stosunku do związanej z danym zaznaczeniem reguły CSS Nawigator kodu działa, tak jak

panel Style CSS w trybie bieżącym.

Po zatrzymaniu kursora nad łączem do reguły CSS Nawigator kodu wyświetla podpowiedzi dotyczące właściwości reguły. Podpowiedzi te są przydatne, jeśli występuje wiele reguł o tej samej nazwie i trzeba je odróżnić.

Wyłączanie wskaźnika Nawigatora kodu

1. Otwórz okno Nawigator kodu.
2. Zaznacz opcję Wyłącz wskaźnik w prawym dolnym narożniku okna.
3. Kliknij poza oknem Nawigator kodu, aby je zamknąć.

Aby ponownie włączyć wskaźnik Nawigatora kodu, kliknij z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub kliknij z wciśniętymi klawiszami Command+Option (Macintosh), aby otworzyć okno Nawigator kodu, a następnie wyłącz opcję Wyłącz wskaźnik.

Do góry

Przechodzenie do funkcji JavaScript lub VBScript

W widoku Kod i Inspektorze kodu możesz zobaczyć listę wszystkich funkcji JavaScript lub VBScript znajdujących się w twoim kodzie i możesz przeskoczyć do dowolnej z nich.

1. Obejrzyj dokument w widoku Kod (Widok > Kod) lub Inspektorze kodu (Okno > Inspektor kodu).
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - W widoku Kod kliknij gdziekolwiek z wciśniętym prawym przyciskiem myszy (Windows) lub klawiszem Control (Macintosh), a następnie wybierz podmenu Funkcje z menu kontekstowego.

     Podmenu Funkcje nie pojawia się widoku Projekt.

     Wszystkie funkcje JavaScript oraz VBScript jakie znajdują się w twoim kodzie pojawia się w podmenu.

     Aby zobaczyć funkcje wyświetlone w porządku alfabetycznym, kliknij w widoku Kod z wciśniętym prawym przyciskiem myszy i klawiszem Control (Windows) lub klawiszami Option i Control (Macintosh), a następnie wybierz Funkcje z podmenu.
   - W Inspektorze właściwości, kliknij przycisk Nawigacja w kodzie ({ }) na pasku narzędziowym.
3. Wybierz nazwę funkcji, aby przeskoczyć do tej funkcji w kodzie.

Do góry

Wydzielanie kodu JavaScript

Moduł do wydzielania kodu JavaScript (JavaScript Extractor, JSE) usuwa z dokumentu programu Dreamweaver cały lub prawie cały kod JavaScript, eksportuje go do pliku zewnętrznego i dołącza ten plik do dokumentu. Moduł JSE pozwala usuwać z kodu również procedury obsługi zdarzeń, np. onclick i onmouseover, a następnie dołączać do dokumentu kod JavaScript tych procedur.

Używając modułu do wydzielania kodu JavaScript, należy mieć na uwadze następujące ograniczenia:

- Moduł JSE nie pozwala wydzielić znaczników skryptów, które znajdują się w treści dokumentu (oprócz widgetów Spry). Użycie tych skryptów jako plików zewnętrznych może prowadzić bowiem do nieoczekiwanych rezultatów. Zgodnie z zasadą domyślną program Dreamweaver umieszcza listę tych skryptów w oknie dialogowym Zapisz JavaScript na zewnątrz, ale nie zaznacza ich w celu wyodrębnienia. (W razie potrzeby można je zaznaczyć samodzielnie.)
- Moduł JSE nie pozwala wydzielić kodu JavaScript z regionów edytowalnych pliku .dwt (szablonu programu Dreamweaver), z regionów nieedytowalnych w różnych instancjach szablonu, a także z elementów biblioteki programu Dreamweaver.
- Po wydzieleniu kodu JavaScript za pomocą opcji Zapisz kod JavaScript na zewnątrz i dołącz go dyskretnie nie będzie można edytować zachowań programu Dreamweaver za pomocą panelu Zachowania. Jeśli bowiem zachowania są dołączone dyskretnie, program Dreamweaver nie może zapewnić ich kontroli za pomocą panelu Zachowania.
- Po zamknięciu strony nie będzie można cofnąć wprowadzonych zmian. Wszelkie zmiany można cofać jednak w ramach tej samej sesji edycyjnej. Wybierz polecenie Edycja > Cofnij Zapisz JavaScript na zewnątrz.
- Niektóre złożone strony mogą działać niezgodnie z oczekiwaniami. Wydzielając kod JavaScript ze stron zawierających procedurę document.write() i zmienne globalne, należy zachować szczególną uwagę.

Przygotowany przez zespół inżynierów programu Dreamweaver film wideo, dotyczący obsługi języka JavaScript w programie Dreamweaver, jest dostępny pod adresem www.adobe.com/go/dw10javascript_pl.

Aby użyć modułu do wydzielania kodu JavaScript:

1. Otwórz stronę zawierającą kod JavaScript (np. stronę Spry).
2. Wybierz polecenie Polecenia > Zapisz JavaScript na zewnątrz.
3. W razie potrzeby zmień domyślne zaznaczenia w oknie dialogowym Zapisz JavaScript na zewnątrz.
   - Aby program Dreamweaver przenosił każdy skrypt JavaScript do pliku zewnętrznego i umieszczał w bieżącym dokumencie odwołanie

do tego pliku, zaznacz opcję Zapisz kod JavaScript tylko na zewnątrz. Zaznaczenie opcji powoduje, że procedury obsługi zdarzeń, np. onclick i onload pozostają w dokumencie, a zachowania pozostają widoczne w panelu Zachowania.

- Jeśli chcesz, aby program Dreamweaver 1) przenosił każdy skrypt JavaScript do pliku zewnętrznego i umieszczał w bieżącym dokumencie odwołanie do tego pliku, oraz 2) usuwał procedury obsługi zdarzeń z kodu HTML i wstawiał je w czasie wykonywania za pomocą kodu JavaScript, zaznacz opcję Zapisz kod JavaScript na zewnątrz i dołącz go dyskretnie. Po zaznaczeniu tej opcji nie będzie można edytować zachowań w panelu Zachowania.
- Przejdź do kolumny Edycja i usuń zaznaczenia wszelkich zmian, które mają być niewykonalne, albo zaznacz zmiany spoza domyślnego zestawu programu Dreamweaver.

  Przy ustawieniach domyślnych program Dreamweaver umieszcza na liście, ale *nie* zaznacza zmian następujących elementów:

  - Bloki skryptów w nagłówku dokumentu, które zawierają wywołania document.write() lub document.writeln().
  - Bloki skryptów w nagłówku dokumentu, które zawierają sygnatury funkcji zależnych od kodu EOLAS i odwołują się z tego powodu do metody document.write().
  - Bloki skryptów w treści dokumentu, o ile bloki te nie zawierają widgetu Spry lub konstruktorów zestawu danych Spry.
- Program Dreamweaver automatycznie przydzieli identyfikatory tym elementom, które nie mają jeszcze identyfikatorów. Jeśli identyfikatory nie są odpowiednie, można je zmienić, edytując ich pola tekstowe.

4. Kliknij przycisk OK.

   W oknie dialogowym podsumowania pojawi się zestawienie elementów do wydzielenia. Obejrzyj to zestawienie i kliknij przycisk OK.
5. Zapisz stronę.

Program Dreamweaver utworzy zarówno plik SpryDOMUtils.js, jak i plik odrębny, z wydzielonym kodem JavaScript. Program Dreamweaver zapisze plik SpryDOMUtils.js w folderze SpryAssets serwisu, a drugi plik umieści na tym samym poziomie, na którym znajduje się strona źródłowa wydzielonego kodu JavaScript. Należy pamiętać, aby razem z oryginalną stroną przesłać na serwer obydwa wymienione pliki.

Do góry

Praca z urywkami kodu

Urywki kodu pozwalają na przechowywanie treści do ponownego wykorzystania. Program pozwala tworzyć, wstawiać, edytować oraz usuwać urywki kodu HTML, JavaScript, CFML, ASP, PHP oraz innych kodów. Możesz także zarządzać i współdzielić swoje urywki kodu z współpracownikami z twojego zespołu. Dostępne są niektóre predefiniowane urywki, które możesz używać jako punkt startowy.

Urywki, które zawierają znaczniki <font> oraz inne przestarzałe elementy i atrybuty znajdują się w folderze Dziedziczone w panelu Urywki.

Wstawianie urywka kodu

1. Umieść punkt wstawiania tam, gdzie chcesz wstawić urywek kodu lub wybierz kod, aby objąć go urywkiem.
2. W panelu Urywki (Okno >Urywki), dwukrotnie kliknij na urywek.

   Możesz także kliknąć na obiekt prawym przyciskiem myszy (Windows) lub z wciśniętym klawiszem Control (Macintosh) i wybrać Wstaw z menu wyskakującego.

Tworzenie urywka kodu

1. W panelu Urywki, kliknij ikonę Nowy urywek znajdującą się na dole panelu.
2. Wpisz nazwę dla urywka.
   Uwaga: *Nazwy urywków nie mogą zawierać znaków, które są zabronione dla nazw plików, czyli ukośników (/ lub \), specjalnych znaków oraz podwójnych cudzysłowów (“).*
3. (Opcjonalnie) Wprowadź opis tekstowy urywka. To ułatwi członkom twojego zespołu używanie urywka.
4. W opcji Typ urywka, wybierz Otocz zaznaczenie lub Wstaw blok.
   a. Jeżeli wybierzesz opcję Otocz zaznaczenie, dodaj kod dla następujących opcji:
      Wstaw przed Wpisz lub wklej kod, który będzie wstawiany przed bieżącym zaznaczeniem.

      Wstaw za Wpisz lub wklej kod, który będzie wstawiany po bieżącym zaznaczeniu.

      Aby ustawić domyślne odstępy dla bloków, użyj końców linii, wpisz Enter (Windows) lub Return (Macintosh) wewnątrz bloczków tekstowych.

      Uwaga: *Ze względu na fakt, że urywki mogą być otworzone jako bloki początkowe i końcowe, możesz użyć je do otaczania innych znaczników oraz treści. To jest wygodne do wstawiania specjalnego formatowania, łącz, elementów nawigacji oraz bloków skryptowych. Po prostu podświetl treść, którą chcesz otoczyć, a następnie wstaw urywek.*

   b. Jeżeli wybierzesz Wstaw blok, wpisz lub wklej blok do wstawiania.
5. (Opcjonalnie) Wybierz Typ podglądu: Kod lub Projekt.
   Projekt Renderuje stronę i wyświetla ją w panelu Podgląd panelu Urywki.

   Kod Wyświetla kod w panelu Podgląd.

6. Kliknij przycisk OK.

Edytowanie lub kasowanie urywka kodu

❖ W panelu Urywki, wybierz urywek, a następnie kliknij przycisk Edycja urywka lub przycisk Usuń znajdujący się na dole panelu.

Tworzenie folderów urywków kodu i zarządzanie nimi

1. W panelu Urywki, kliknij ikonę Nowy folder urywków znajdującą się na dole panelu.
2. Przeciągnij urywki do nowego foldera lub innych folderów, wedle upodobania.

Dodawanie lub zmienianie skrótów klawiaturowych do urywków

1. W panelu Urywki, kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub z wciśniętym klawiszem Control (Macintosh) i wybierz Edycja skrótów klawiaturowych.

   Pojawi się edytor skrótów klawiaturowych.

2. W menu wyskakującym Polecenia, wybierz Urywki.

   Pojawi się lista urywków.

3. Wybierz urywek i przypisz skrót klawiaturowy do niego.

   Więcej informacji znajduje się w części Dostosowywanie skrótów klawiaturowych.

Współdzielenie urywków z innymi członkami zespołu

1. W folderze Konfiguracja/Urywki foldera aplikacji Dreamweaver odnajdź plik odpowiadający urywkowi, który chcesz współdzielić.
2. Skopiuj plik urywków do foldera współdzielonego na twoim komputerze lub serwerze sieciowym.
3. Poproś innych członków zespołu o przekopiowanie pliku do swojego foldera Konfiguracja/Urywki.

Do góry

Wyszukiwanie znaczników, atrybutów lub tekstu w kodzie

Możesz szukać określonych znaczników, atrybutów oraz wartości atrybutów. Na przykład, możesz szukać wszystkich znaczników img, które nie mają atrybutu alt.

Możesz także szukać określonych ciągów tekstowych, które są lub nie wewnątrz zamykających je znaczników. Możesz na przykład szukać słowa Untitled znajdującego się wewnątrz znacznika title, aby znaleźć wszystkie nienazwane strony w swoim serwisie.

1. Otwórz dokument, który chcesz przeszukać, albo zaznacz dokumenty lub foldery na panelu Pliki.
2. Wybierz polecenie Edycja > Znajdź i zamień.
3. Określ w jakich plikach program ma szukać, a następnie określ rodzaj szukania, tekst lub znaczniki, które ma wyszukać. Opcjonalnie, określ też tekst zamiany. Następnie kliknij jeden z przycisków Znajdź lub jeden z przycisków Zamień.
4. Kliknij przycisk Zamknij.
5. Aby szukać ponownie bez wyświetlania okna dialogowego Znajdź i zastąp, wciśnij F3 (Windows) lub Command+G (Macintosh).

Do góry

Zapisywanie i przywoływanie wzorów szukania

Możesz zapisać wzorce szukania i użyć je ponownie później.

Zapisywanie wzorców szukania

1. W oknie dialogowym Znajdź i zastąp (Edycja > Znajdź i zastąp) ustaw parametry szukania.
2. Kliknij przycisk Zapisz zapytanie (ikona dysku).
3. W oknie dialogowym, które się pojawi, przejdź do folderu, w, którym chcesz zapisać zapytania. Wpisz nazwę, która identyfikuje zapytanie, a następnie kliknij Zapisz.

   Na przykład, jeżeli wzorzec szukania wymaga szukania znaczników img bez atrybutu alt możesz nazwać swoje zapytanie img_no_alt.dwr.

   Uwaga: *Zapisane zapytania mają rozszerzenie .dwr. Niektóre zapisane zapytania pochodzące ze starszych wersji programu Dreamweaver mogą mieć rozszerzenie .dwq.*

Przywoływanie wzorców szukania

1. Wybierz polecenie Edycja > Znajdź i zamień.
2. Kliknij przycisk Wczytaj zapytanie (ikona dysku).
3. Przejdź do foldera, w, którym zapisane są twoje zapytania. Następnie wybierz plik zapytania i kliknij Otwórz.
4. Kliknij Znajdź następny, Znajdź wszystko, Zastąp lub Zastąp wszystko, aby rozpocząć szukanie.

Korzystanie z materiałów pomocniczych w danym języku

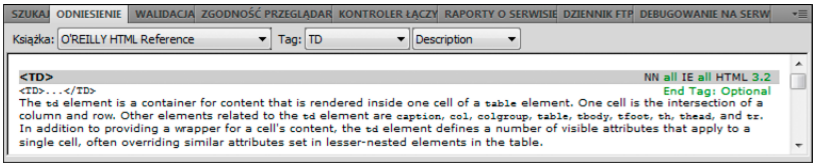
Do góry

Panel Odniesienie pozwala na szybkie odnajdywanie informacji o języka znakowania, programowania oraz stylach CSS. Dostarcza on informacji o określonych znacznikach, obiektach oraz stylach w trakcie pracy w widoku Kod (oraz Inspektorze kodu). Panel Odniesienie udostępnia także przykłady kodu, które można wkleić do dokumentów.

Otwieranie panelu Odniesienie

1. Wykonaj jedną lub kilka spośród następujących czynności w widoku Kod:
   - Kliknij jeden z pasków narzędziowych prawym przyciskiem myszy (Windows) lub z wciśniętym klawiszem Control (Mac OS) i z menu kontekstowego wybierz Odniesienie.
   - Umieść punkt wstawiania w znaczniku, atrybucie oraz słowie kluczowym, a następnie wciśnij Shift-F1.

     Panel Odniesienie otworzy się i wyświetli informacje na temat znacznika, atrybutu lub słowa kluczowego, które zostało kliknięte.



2. Aby dopasować wielkość tekstu w panelu Odniesienie, użyj poleceń Duża czcionka, Średnia czcionka i Mała czcionka z menu opcji (mała strzałka w górnym prawym rogu panelu).

Wklejanie przykładowego kodu do dokumentu

1. Kliknij gdziekolwiek w przykładowym kodzie w treści odniesienia.

   Cały przykład kodu jest podświetlony.

2. Wybierz polecenie Edycja > Kopiuj, a następnie wklej przykładowy kod do dokumentu będąc w widoku Kod.

Przeglądanie treści referencyjnej w panelu Odniesienie

1. Aby wyświetlić znaczniki, obiekty oraz style z innej książki, wybierz inną książkę z menu wyskakującego Książka.
2. Aby obejrzeć informacje o konkretnym elemencie, wybierz go z menu Znacznik, Obiekt, Styl lub CFML (w zależności od wybranej książki).
3. Aby obejrzeć informację na temat atrybutu zaznaczonego elementu, wybierz atrybut z menu wyskakującego obok menu Znacznik, Obiekt, Styl lub CFML.

   To menu zawiera listę atrybutów dla wybranego elementu. Domyślnie zaznaczony jest Opis, który wyświetla opis wybranego elementu.

Drukowanie kodu

Do góry

Możesz wydrukować kod, aby korygować go na papierze, archiwizować lub dystrybuować.

1. Otwórz stronę w widoku Kod
2. Wybierz polecenie Plik > Drukuj kod.
3. Wybierz opcje drukowania, a następnie kliknij przycisk OK (Windows) lub Drukuj (Macintosh).

Więcej tematów Pomocy

W3C Document Object Model

Samouczek dotyczący podpowiedzi do kodu

Omówienie paska narzędziowego Kodowanie

Otwieranie plików powiązanych

Samouczek dotyczący Nawigatora kodu

(cc) BY-NC-SA

Urządzenia przenośne i obsługa wielu ekranów

Tworzenie stron na urządzenia przenośne w programie Dreamweaver CS5.5
David Karlins (3 sierpnia 2011 r.)
samouczek
David Karlins, autor „Adobe Creative Suite 5 Web Premium How-Tos: 100 Essential Techniques", prezentuje techniki budowania stron WWW na urządzenia przenośne w programie Dreamweaver za pomocą bibliotek JavaScript jQuery.

Część łączy podanych na tej stronie prowadzi do zasobów dostępnych tylko w języku angielskim.

Pakowanie aplikacji internetowych jako rodzimych aplikacji mobilnych za pomocą usługi PhoneGap Build

Informacje o korzystaniu z usługi PhoneGap Build w programie Dreamweaver
Tworzenie konta usługi PhoneGap Build
Konfigurowanie środowiska programistycznego
Pakowanie aplikacji na urządzenia przenośne za pomocą usługi PhoneGap Build

Informacje o korzystaniu z usługi PhoneGap Build w programie Dreamweaver

Do góry

PhoneGap Build to usługa udostępniana w ramach chmury obliczeniowej, która umożliwia pakowanie aplikacji internetowych do rodzimego formatu aplikacji urządzenia przenośnego. Integracja tej usługi z programem Dreamweaver umożliwia tworzenie i zapisywanie aplikacji w programie, a następnie wysyłanie ich do usługi PhoneGap Build w chmurze obliczeniowej w celu ich spakowania.

PhoneGap Build obsługuje pakowanie aplikacji do rodzimego formatu następujących systemów operacyjnych na urządzenia przenośne:

- iOS
- Android
- BlackBerry
- webOS
- Symbian
- Windows 8

Więcej informacji o usłudze PhoneGap Build zawiera serwis WWW PhoneGap.

Pomoc dotyczącą używania usługi PhoneGap Build można znaleźć w dokumentacji PhoneGap Build.

Tworzenie konta usługi PhoneGap Build

Do góry

Korzystanie z usługi PhoneGap Build w programie Dreamweaver wymaga uprzedniego utworzenia konta usługi. Konta zakłada się bezpłatnie w bardzo prosty sposób. Aby utworzyć konto, odwiedź serwis WWW PhoneGap Build.

Konto trzeba będzie potwierdzić zgodnie z instrukcjami przesłanymi pocztą elektroniczną. Dopiero wtedy zostanie aktywowane.

Konfigurowanie środowiska programistycznego

Do góry

Przed przystąpieniem do pakowania należy przeprowadzić pewne czynności konfiguracyjne, które zależą od rodzaju pakowanych aplikacji oraz typów urządzeń, na których mają być one testowane. Konieczne może być skonfigurowanie wszystkich lub niektórych opcji wymienionych poniżej:

Android SDK: jeśli chcesz testować aplikacje systemu Android na komputerze lokalnym za pomocą emulatora, musisz pobrać i zainstalować pakiet SDK systemu Android. Instrukcje zawiera dokumentacja systemu Android.

Po zainstalowaniu pakietu Android SDK należy uruchomić ten pakiet oraz menedżery AVD, a następnie wybrać narzędzia Android, z których chcesz korzystać lokalnie na komputerze. Program Dreamweaver używa informacji wybranych podczas tej konfiguracji wstępnej, aby wypełnić ustawienia emulatora Android w panelu usługi PhoneGap Build. Więcej informacji na temat ustawiania tych opcji zawiera dokumentacja systemu Android.

WAŻNE: *jeśli chcesz testować aplikację lokalnie za pomocą emulatora Android, przed przystąpieniem do testów musisz skonfigurować go tak, aby działał w odpowiedni sposób niezależnie od programu Dreamweaver.*

webOS SDK/PDK: jeśli chcesz testować aplikacje webOS na komputerze lokalnym za pomocą emulatora webOS, musisz pobrać i zainstalować pakiet SDK/PDK tego systemu. Instrukcje zawiera dokumentacja systemu webOS.

Czytniki kodu QR: jeśli chcesz w łatwy sposób przenieść spakowaną aplikację na urządzenie, musisz dysponować czytnikiem kodu QR. (Po spakowaniu aplikacji w programie Dreamweaver zostanie udostępniony kod QR tej aplikacji. Kod zostanie wyświetlony w panelu PhoneGap Build po zakończeniu pakowania aplikacji). Dostępnych jest kilka różnych, bezpłatnych czytników. Aby uzyskać więcej informacji, skorzystaj z wyszukiwarki Google, wpisując „QR code reader”.

Pakowanie aplikacji na urządzenia przenośne za pomocą usługi PhoneGap Build

Do góry

1. Upewnij się, że w serwisie programu Dreamweaver została utworzona strona index.html (zazwyczaj jest to strona początkowa aplikacji).

   Uwaga: *PhoneGap Build obsługuje tylko pliki HTML, CSS i JavaScript. Serwis nie może zawierać stron serwerowych, takich jak PHP, CFM itp.*

2. Wybierz polecenie Serwis > Usługa PhoneGap Build > Usługa PhoneGap Build.

3. Podaj dane logowania, aby zalogować się do usługi PhoneGap Build. Jeśli nie masz jeszcze konta usługi PhoneGap Build, zapoznaj się z sekcją Tworzenie konta usługi PhoneGap Build.

4. Pozostaw zaznaczoną opcję Utwórz jako nowy projekt i kliknij przycisk Kontynuuj.

5. (Aktualizacja: Dreamweaver 6.0.3) Wprowadź wymagany klucz i hasło odpowiednie dla docelowych systemów operacyjnych. Informacje klucza podpisu są wymagane tylko w przypadku systemów Android, iOS i Blackberry.

   Brak możliwości zbudowania więcej niż jednej aplikacji może wynikać z braku subskrypcji usługi PhoneGap.

   Uwaga: *Jeśli zostaną wprowadzone nieprawidłowe informacje, kompilacja zakończy się niepowodzeniem i zostanie wyświetlony komunikat wskazujący, że wprowadzono nieprawidłowy klucz lub hasło. Jeśli użytkownik nie wprowadzi żadnych informacji, kompilacja dla platformy iOS zakończy się niepowodzeniem i zgłoszony zostanie błąd związany z wymaganiem klucza podpisu. Aplikacje na platformy Android i Blackberry są kompilowane z użyciem certyfikatów debugowania.*

6. Program Dreamweaver dodaje do katalogu głównego serwisu plik ProjectSettings. (Konieczne może być odświeżenie panelu Pliki). Jest to bardzo ważny plik, za pomocą którego usługa PhoneGap Build monitoruje aplikację.

   Ponadto program Dreamweaver dodaje do katalogu głównego serwisu plik config.xml. Jest to prosty plik XML. Kliknij go dwukrotnie, aby go otworzyć.

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<widget xmlns = "http://www.w3.org/ns/widgets"
    xmlns:gap = "http://phonegap.com/ns/1.0"
    id        = "com.phonegap.example"
    version   = "1.0.0">

<name>Aplikacja PhoneGap Build</name>

<description>
Przykładowa aplikacja PhoneGap Build.
</description>

<author href="https://example.com" email="you@example.com">
Nazwa użytkownika
</author>

</widget>
```

   Dostosuj informacje o tożsamości aplikacji, edytując zawartość tego pliku. Jeśli tego nie zrobisz, wszystkie aplikacje będą miały tę samą, domyślną nazwę.

   Więcej informacji o pracy z plikiem config.xml zawiera dokumentacja PhoneGap Build.

7. Zapisz zmodyfikowany plik config.xml, zamknij go i kliknij opcję Rekompiluj na panelu Usługa PhoneGap. Po zakończeniu pakowania aplikacji na poszczególne platformy usługa PhoneGap wyświetli komunikat wskazujący, że kompilacja została zakończona.

Po zakończeniu kompilacji użytkownik ma do wyboru kilka dróg postępowania. Można pobrać pliki aplikacji na komputer, zeskanować kod QR, aby przenieść aplikację na urządzenie, albo przeprowadzić symulację aplikacji za pomocą emulatora (tylko systemy Android i webOS).

Pobieranie plików aplikacji

Aby pobrać aplikację z platformy PhoneGap Build, kliknij przycisk Pobierz aplikację (ikona strzałki w dół) w panelu Usługa PhoneGap Build.

Uwaga: *pobieranie nie jest możliwe w przypadku aplikacji iOS bez klucza podpisu*. Więcej informacji zawiera dokumentacja PhoneGap Build.

Nazwy pobranych plików aplikacji są następujące:

- iOS — app.ipa
- Android — app.apk
- BlackBerry — app.jad
- webOS — app.ipk
- Symbian — app.wgz

Skanowanie kodu QR w celu przeniesienia aplikacji na urządzenie

Na urządzeniu musi znajdować się czytnik kodów QR, aby można było wykonać tę czynność. Więcej informacji zawiera sekcja Konfigurowanie środowiska programistycznego.

Uwaga: *kody QR nie są dostępne w przypadku aplikacji iOS bez klucza podpisu.*Więcej informacji zawiera dokumentacja PhoneGap Build.

1. Przejdź do panelu Usługa PhoneGap Build i kliknij kod QR aplikacji, którą chcesz pobrać.
2. Uruchom czytnik kodów QR na urządzeniu przenośnym i przeskanuj kod QR.
3. Po zakończeniu pobierania aplikacji można ją uruchomić bezpośrednio na urządzeniu.
4. Aby powrócić do listy kompilacji, kliknij przycisk Wróć do panelu Kompilacja.

Uwaga: *kody QR nie są dostępne w przypadku aplikacji iOS bez klucza podpisu*.

Emulacja aplikacji (tylko systemy Android i webOS)

WAŻNE: przed wykonaniem dalszych działań konieczne jest zainstalowanie pakietu Android SDK lub pakietu webOS SDK/PDK. Należy również podać informacje SDK/AVD, które mają być dostępne lokalnie w aplikacjach SDK. Więcej informacji zawiera sekcja Konfigurowanie środowiska programistycznego.

1. Otwórz panel Ustawienia usługi PhoneGap Build, wybierając polecenie Serwis > Usługa PhoneGap Build > Ustawienia usługi PhoneGap Build.
2. Określ położenie pakietów SDK systemu Android i/lub webOS, a następnie kliknij przycisk Zapisz. Położenie pakietu informuje program Dreamweaver, gdzie należy szukać niezbędnych informacji do przesłania aplikacji do emulatora.
3. Przejdź do panelu Usługa PhoneGap Build (Serwis > Usługa PhoneGap Build > Usługa PhoneGap Build) i kliknij przycisk Emuluj (strzałka w bok) obok aplikacji, którą chcesz emulować.
4. Jeśli w aplikacjach pakietu SDK zostały uprzednio podane informacje SDK/AVD, to powinno zostać wyświetlone okno wypełnione tymi informacjami.
5. Wybierz pakiet SDK/AVD, którego chcesz użyć do emulacji, a następnie kliknij przycisk Uruchom.

Uwaga: *emulatory często mogą pracować niezwykle powoli. Uruchomienie emulatora i załadowanie aplikacji może potrwać dłuższy czas.*

Słowa kluczowe: co nowego, dreamweaver, HTML5, CSS, przejścia, aplikacja WWW, pakiet WWW, efekty, CSS3, układ elastycznej siatki,

PhoneGap, nowe funkcje, jQuery, business catalyst, czcionki internetowe, udoskonalenia ftp, optymalizacja PSD, dreamweaver cs6

(cc) BY-NC-SA. Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Tworzenie aplikacji internetowych przeznaczonych na urządzenia przenośne (CS5.5, CS6)

Informacje o tworzeniu aplikacji internetowych za pomocą biblioteki jQuery Mobile
Tworzenie aplikacji na urządzenia przenośne na podstawie stron startowych
Tworzenie aplikacji internetowych na urządzenia przenośne na podstawie nowej strony

Dzięki integracji z biblioteką jQuery Mobile program Dreamweaver umożliwia szybkie projektowanie aplikacji internetowych działających na większości urządzeń przenośnych, które dostosowują się do wymiarów danego urządzenia.

Informacje o tworzeniu aplikacji internetowych za pomocą biblioteki jQuery Mobile

Do góry

Otwórz stronę startową jQuery Mobile lub utwórz stronę HTML5

Aplikację można utworzyć na podstawie stron startowych jQuery Mobile, dostępnych w programie Dreamweaver. Można również rozpocząć tworzenie aplikacji internetowej od nowej strony HTML5.

Strony startowe jQuery Mobile zawierają pliki HTML, CSS i JavaScript oraz pliki obrazów, które ułatwiają rozpoczęcie pracy nad aplikacją. W aplikacji można wykorzystać pliki CSS i JavaScript udostępniane z serwera zawartości (CDN), pliki z własnego serwera, albo pliki zainstalowane wraz z programem Dreamweaver.

Uwaga: *Aby określić położenie połączonych plików, przejrzyj znaczniki* `<link>` *i* `<script src>` *w widoku Kod.*

Wstaw składniki jQuery Mobile z panelu Wstaw

Wstaw składniki jQuery Mobile z panelu Wstaw na stronę HTML. Pliki CSS i JavaScript biblioteki JQuery Mobile definiują styl i zachowanie tych składników.

Informacje o sieciach dostarczania zawartości (CDN) oraz plikach jQuery Mobile

Sieci dostarczania zawartości (CDN)

Sieć dostarczania zawartości (sieć CDN) to sieć komputerowa, która zawiera kopie danych rozmieszczone w różnych miejscach. Jeśli aplikację internetową tworzy się z użyciem adresu URL sieci dostarczania zawartości, to w aplikacji używane będą pliki CSS i JavaScript określone tym adresem URL. Program Dreamweaver domyślnie używa sieci dostarczania zawartości jQuery Mobile.

Można jednak użyć adresów URL innych sieci dostarczania zawartości, np. sieci takich firm, jak Microsoft lub Google. W widoku Kod można zmodyfikować położenie serwera plików CSS i JavaScript, podane w znacznikach `<link>` i `<script src>`.

Pliki pobrane z sieci dostarczania zawartości mają status „tylko do odczytu”.

Lokalne pliki jQuery Mobile

Podczas instalowania programu Dreamweaver w komputerze zapisywana jest kopia plików JQuery Mobile. Strona HTML otwierana po wybraniu strony startowej „jQuery Mobile (lokalnie)” jest połączona z lokalnymi plikami CSS i JavaScript oraz plikami obrazów.

Strony startowe jQuery Mobile

Program Dreamweaver udostępnia następujące strony startowe do tworzenia aplikacji internetowych:

jQuery Mobile (CDN) (CS5.5 i nowsze wersje)

Ze strony tej należy korzystać wtedy, gdy biblioteka jQuery Mobile ma być udostępniana z sieci dostarczania zawartości (CDN).

jQuery Mobile (lokalnie) (CS5.5 i nowsze wersje)

Ze strony tej należy korzystać wtedy, gdy użytkownik zamierza samodzielnie udostępniać zasoby albo gdy aplikacja nie wymaga połączenia internetowego.

jQuery Mobile (PhoneGap) (CS5.5 i nowsze wersje)

Ze strony tej należy korzystać wtedy, gdy aplikacja internetowa po wdrożeniu w formie aplikacji mobilnej ma mieć dostęp do rodzimych funkcji urządzeń przenośnych. Więcej informacji zawiera temat Wdrażanie aplikacji internetowych jako rodzimych aplikacji mobilnych (CS5.5).

Tworzenie aplikacji na urządzenia przenośne na podstawie stron startowych

Do góry

1. Wybierz polecenie Plik > Nowy.
2. Stosownie do potrzeb wybierz jedną z następujących opcji:
   - Strona z przykładu > Startery mobilne > jQuery Mobile (CDN).
   - Strona z przykładu > Startery mobilne > jQuery Mobile (lokalnie).
   - Strona z przykładu > Startery mobilne > jQuery Mobile z motywem (lokalnie).
3. Kliknij przycisk Utwórz.

   Na wyświetlonej stronie włącz opcję Stale śledź łącza (Widok > Opcje widoku aktywnego), a następnie przejdź do widoku aktywnego. Przetestuj działanie aplikacji za pomocą składników nawigacyjnych.

   Użyj opcji z menu Tryb wieloekranowy, aby sprawdzić sposób wyświetlania projektu na urządzeniach o różnych wymiarach. Wyłącz widok aktywny i wróć do widoku Projekt.
4. W panelu Wstaw (Okno > Wstaw) wybierz opcję jQuery Mobile. Zostaną wyświetlone składniki, które można dodać do aplikacji internetowej.
5. Przejdź do widoku Projekt. Umieść kursor w miejscu, gdzie ma zostać wstawiony składnik. Następnie kliknij składnik w panelu Wstaw. Dostosuj składniki, korzystając z opcji w wyświetlonym oknie dialogowym.
6. (jQuery Mobile (lokalnie), jQuery Mobile z motywem (lokalnie)) Po zapisaniu pliku HTML pliki jQuery Mobile, w tym pliki obrazów, zostaną skopiowane do folderu zawierającego ten plik HTML.

Wyświetl podgląd strony w widoku aktywnym. Niektóre klasy CSS można stosować tylko w widoku aktywnym.

Tworzenie aplikacji internetowych na urządzenia przenośne na podstawie nowej strony

Do góry

Składnik Strona pełni rolę kontenera wszystkich pozostałych składników jQuery Mobile. Należy go dodać przed rozpoczęciem wstawiania innych składników.

1. Wybierz polecenie Plik > Nowy.
2. Wybierz polecenie Pusta strona > HTML.

   Niektóre składniki jQuery Mobile używają atrybutów specyficznych dla języka HTML5. Aby zapewnić zgodność ze standardem HTML5 podczas walidacji, należy pamiętać o wybraniu wartości HTML5 w deklaracji typu dokumentu (DOCTYPE).
3. W panelu Wstaw (Okno > Wstaw) wybierz opcję jQuery Mobile. W panelu zostaną wyświetlone składniki jQuery Mobile.
4. Przeciągnij składnik Strona z panelu Wstaw do widoku Projekt.
5. W oknie dialogowym Pliki jQuery Mobile wybierz jedną z następujących opcji:

   Zdalnie (CDN) Umożliwia połączenie ze zdalnym serwerem zawartości (CDN), z którego udostępniane są pliki jQuery Mobile. Jeśli serwis zawierający pliki jQuery Mobile nie został skonfigurowany, to należy użyć domyślnej opcji serwisu jQuery. Można również wybrać inne serwery CDN.

   Lokalnie Wyświetlane są pliki dostępne w programie Dreamweaver. Aby wybrać inny folder, kliknij przycisk Przeglądaj i przejdź do folderu zawierającego pliki jQuery Mobile.

   Pliki CSS i JavaScript zostaną skopiowane do lokalnego katalogu tymczasowego i pozostaną tam, dopóki użytkownik nie zapisze plików HTML w swoim komputerze. Po zapisaniu pliku HTML wszystkie skojarzone z nim pliki jQuery Mobile i pliki obrazów zostaną skopiowane do katalogu głównego serwisu.
6. Wprowadź właściwości składnika Strona.
7. Przejdź do widoku Projekt. Umieść kursor w miejscu, gdzie ma zostać wstawiony składnik. Następnie kliknij składnik w panelu Wstaw. Dostosuj składniki, korzystając z opcji w wyświetlonym oknie dialogowym.

Wyświetl podgląd strony w widoku aktywnym. Niektóre klasy CSS można stosować tylko w widoku aktywnym.

Używanie własnych plików i folderów

Na potrzeby aplikacji można utworzyć własne pliki CSS i JS. Należy pamiętać o nadaniu im następujących nazw: *jquery.mobile.js, jquery.mobile.css, jquery.js*

Jeśli używa się własnych folderów, procedura jest następująca:

1. Pobierz nieskompresowaną wersję biblioteki podstawowej jQuery 1.5 ze strony

http://docs.jquery.com/Downloading_jQuery#Download_jQuery.

2. Zapisz plik w folderze głównym, zawierającym inne zasoby.

- http://jquerymobile.com/demos/1.0a3/
- http://docs.jquery.com/Downloading_jQuery#CDN_Hosted_jQuery
- http://en.wikipedia.org/wiki/Content_delivery_network
- http://docs.jquery.com/Downloading_jQuery

(cc) BY-NC-SA. Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Zmiana orientacji strony na urządzeniach mobilnych (CS5.5 i nowsze wersje)

W większości zaawansowanych urządzeń przenośnych układ strony zmienia się w zależności od tego, w jaki sposób użytkownik trzyma urządzenie. Gdy użytkownik trzyma telefon pionowo, wyświetlany jest widok pionowy strony. Natomiast gdy użytkownik obróci urządzenie i trzyma je poziomo, strona zmienia układ, dostosowując się do formatu poziomego.

W programie Dreamweaver można wyświetlać podgląd orientacji poziomej i pionowej strony zarówno w widoku aktywnym, jak i w widoku Projekt. Za pomocą tych opcji można testować sposób adaptacji strony do zmiany ustawień. Pozwala to w razie potrzeby zmodyfikować plik CSS w taki sposób, aby strona była wyświetlana we właściwy sposób w obu orientacjach.

❖ Wybierz polecenie Widok > Rozmiar okna > Orientacja pozioma lub Orientacja pionowa.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Tworzenie zapytań o media (CS5.5 i nowsze wersje)

Tworzenie zapytania o media
Używanie istniejącego pliku zapytań o media
Wybieranie innego pliku zapytań o media dla całego serwisu
Wyświetlanie stron WWW zgodnie z wynikami zapytania o media

Zapytania o media umożliwiają wybranie plików CSS odpowiednich do zgłaszanej specyfikacji urządzenia. Przeglądarka na urządzeniu analizuje zapytanie o media, a następnie wyświetla stronę WWW, używając pliku CSS odpowiedniego do danego nośnika.

Na przykład podane poniżej zapytanie o media określa, że w przypadku urządzeń o szerokości ekranu 300-320 pikseli należy użyć pliku **phone.css**.

```
<link href="css/orig/phone.css" rel="stylesheet" type="text/css" media="all and (min-width: 300px) and (max-width: 320px)">
```

Obszerne wprowadzenie do tematyki zapytań o media zawiera artykuł Dona Bootha w serwisie Adobe Developer Center: www.adobe.com/go/learn_dw_medquery_don_pl.

Więcej informacji na temat zapytań o media zawiera strona organizacji W3C: www.w3.org/TR/css3-mediaqueries/.

Do góry

Tworzenie zapytania o media

W programie Dreamweaver można tworzyć plik zapytań o media obowiązujący w całym serwisie albo zapytanie o media obowiązujące tylko w określonym dokumencie.

Plik zapytań o media dla całego serwisu Określa ustawienia wyświetlania dotyczące wszystkich stron serwisu, które zawierają łącze do tego pliku.

Plik zapytań o media obowiązujący w odniesieniu do całego serwisu stanowi centralne repozytorium zapytań o media. Na tych stronach serwisu, które muszą używać zapytań o media w celu wyświetlenia zawartości, należy dodać łącza prowadzące do pliku zawierającego zapytania.

Zapytanie o media obowiązujące w konkretnym dokumencie Zapytanie o media jest wstawiane bezpośrednio do dokumentu. Strona będzie wyświetlana zgodnie z wynikami wstawionego zapytania o media.

1. Utwórz nową stronę WWW.
2. Wybierz polecenie Modyfikuj > Zapytania o media.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby utworzyć plik zapytań o media dla całego serwisu, wybierz opcję Plik zapytań o media dla całego serwisu.
   - Aby utworzyć plik zapytań o media dla konkretnego dokumentu, wybierz opcję Ten dokument.
4. W przypadku zapytania o media obowiązującego w całym serwisie wykonaj następujące czynności:
   a. Kliknij przycisk Określ.
   b. Wybierz opcję Utwórz nowy plik.
   c. Podaj nazwę pliku i kliknij przycisk OK.
5. Niektóre urządzenia mogą nie zgłaszać rzeczywistej szerokości. Aby wymusić zgłaszanie rzeczywistej szerokości, upewnij się, że zaznaczona została opcja Wymuszaj zgłaszanie rzeczywistej szerokości przez urządzenia.

   Po wybraniu tej opcji do pliku zostanie wstawiony następujący kod.

   ```
   <meta name="viewport" content="width=device-width">
   ```

6. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij ikonę „+”, aby zdefiniować właściwości pliku zapytania o media.
   - Jeśli chcesz wykorzystać standardowe ustawienia, kliknij opcję Domyślne ustawienia predefiniowane.
7. Zaznaczaj wiersze tabeli i edytuj ich właściwości, korzystając z opcji w sekcji Właściwości.

   Opis Opis urządzenia, dla którego należy używać danego pliku CSS. Może to być np. telefon, telewizor, tablet itp.

   Min. szerokość / Maks. szerokość Plik CSS będzie używany na urządzeniach, które zgłoszą szerokość mieszczącą się w tym zakresie.
   Uwaga: *Jeśli nie chcesz jawnie definiować zakresu urządzeń, pozostaw puste pole Min. szerokość albo Maks. szerokość. Często np.*

pozostawia się puste pole Min. szerokość, aby zdefiniować styl dla telefonów z ekranami nieprzekraczającymi szerokości 320 pikseli.

Plik CSS Wybierz opcję Użyj istniejącego pliku. Odszukaj plik CSS przeznaczony dla danego urządzenia.

Jeśli chcesz wybrać plik CSS, który nie został jeszcze utworzony, użyj opcji Utwórz nowy plik. Wpisz nazwę pliku CSS. Plik zostanie utworzony po naciśnięciu przycisku OK.

8. Kliknij przycisk OK.
9. W przypadku zapytania o media dla całego serwisu tworzony jest nowy plik. Zapisz ten plik.

(Zapytanie o media dla całego serwisu) W przypadku istniejących stron należy pamiętać o dołączeniu pliku zapytań o media w sekcji <head> każdej ze stron.

Przykład odsyłacza do pliku z zapytaniami o media. „Mediaquery_adobedotcom.css” to plik zapytań o media obowiązujący dla całego serwisu www.adobe.com/pl:

```
<link href="mediaquery_adobedotcom.css" rel="stylesheet" type="text/css">
```

Do góry

Używanie istniejącego pliku zapytań o media

1. Utwórz stronę WWW lub otwórz istniejącą stronę z serwisu.
2. Wybierz polecenie Modyfikuj > Zapytania o media.
3. Wybierz opcję Plik zapytań o media dla całego serwisu.
4. Kliknij przycisk Określ.
5. Jeśli plik CSS z zapytaniem o media został już utworzony, wybierz opcję Użyj istniejącego pliku.
6. Kliknij ikonę przeglądania, aby znaleźć i wybrać odpowiedni plik. Kliknij przycisk OK.
7. Wybierz opcję Plik zapytań o media dla całego serwisu.
8. Aby wymusić zgłaszanie rzeczywistej szerokości, upewnij się, że zaznaczona została opcja Wymuszaj zgłaszanie rzeczywistej szerokości przez urządzenia. Po wybraniu tej opcji do pliku zostanie wstawiony następujący kod.

   ```
   <meta name="viewport" content="width=device-width">
   ```

9. Kliknij przycisk OK.

Do góry

Wybieranie innego pliku zapytań o media dla całego serwisu

Poniższa procedura umożliwia zmianę pliku zapytań o media dla całego serwisu, ustawionego w oknie dialogowym Zapytania o media.

1. Wybierz polecenie Serwis > Zarządzaj serwisami.
2. W oknie dialogowym Zarządzaj serwisami wybierz odpowiedni serwis.
3. Kliknij przycisk Edytuj. Zostanie wyświetlone okno dialogowe Konfiguracja serwisu.
4. W sekcji Ustawienia zaawansowane w panelu po lewej stronie wybierz opcję Informacje lokalne.
5. W panelu po prawej stronie, w sekcji Plik zapytań o media dla całego serwisu, kliknij przycisk Przeglądaj, aby wybrać plik CSS z zapytaniami.

   Uwaga: *Zmiana pliku zapytań o media dla całego serwisu nie wpływa na dokumenty, w których umieszczono odsyłacze do innych lub starszych plików zapytań dla całego serwisu.*

6. Kliknij przycisk Zapisz.

Do góry

Wyświetlanie stron WWW zgodnie z wynikami zapytania o media

Wymiary określone w zapytaniu o media będą wyświetlane w opcjach przycisku/rozmiaru okna w trybie wieloekranowym. Po wybraniu rozmiaru z menu widoczne staną się następujące zmiany:

- Wielkość widoku ulegnie zmianie zgodnie z wybranymi wymiarami. Rozmiar ramki dokumentu nie ulegnie zmianie.
- Do wyświetlenia strony użyty zostanie plik CSS określony w zapytaniu o media.

(cc) BY-NC-SA

Pakowanie aplikacji internetowych

Pakowanie aplikacji internetowych jako rodzimych aplikacji mobilnych (CS5.5)

Do góry

Pakowanie aplikacji internetowych jako rodzimych aplikacji mobilnych (CS5.5)

Dzięki integracji z platformami jQuery Mobile oraz PhoneGap, program Dreamweaver ułatwia tworzenie i pakowanie aplikacji internetowych przeznaczonych do wdrażania na urządzeniach z systemem operacyjnym Android™ oraz iOS. Tworząc pakiet aplikacji, program Dreamweaver korzysta z pakietów SDK struktury PhoneGap. Tworzone pakiety to pliki .apk w przypadku systemu Android oraz .xcodeproj w przypadku urządzeń iPhone/iPad.

Po utworzeniu pakietu aplikacji mobilnej w programie Dreamweaver można ją wyświetlić na emulatorze urządzeń albo wdrożyć na własnym urządzeniu.

Ważne: *Aplikacja mobilna spakowana programem Dreamweaver jest przeznaczona tylko na potrzeby rozwiązywania problemów. Można ją uruchomić w emulatorach systemu Android i iOS albo na własnym urządzeniu mobilnym, po przesłaniu jej do tego urządzenia. Nie można jednak wysyłać aplikacji mobilnych utworzonych na potrzeby debugowania do sklepów firm Apple i Android. Przed umieszczeniem aplikacji iOS lub Android w takich sklepach należy wykonać dodatkowy krok, polegający na podpisaniu aplikacji poza programem Dreamweaver. Więcej informacji na temat wysyłania aplikacji do sklepów Apple i Android zawiera dokumentacja systemu Android oraz „Podręcznik użytkownika programu" w serwisie Apple iOS Provisioning Portal. Aby uzyskać dostęp do serwisu Apple iOS Provisioning Portal, należy zarejestrować się w programie Apple Developer Program (rejestracja bezpłatna) oraz w programie iOS Developer Program (rejestracja podlega opłacie rocznej).*

Tworzenie aplikacji internetowych za pomocą strony startowej

Podczas tworzenia aplikacji internetowej można użyć dowolnej strony startowej. Jeśli jednak aplikacja internetowa po wdrożeniu w formie aplikacji mobilnej ma mieć dostęp do rodzimych funkcji urządzeń przenośnych, należy użyć strony jQuery Mobile (PhoneGap).

Strona startowa jQuery Mobile (PhoneGap) zawiera plik phonegap.js, a także inne pliki jQuery Mobile. W pliku phonegap.js znajdują się funkcje API niezbędne do korzystania z rodzimych funkcji mobilnych, takich jak GPS, przyspieszeniomierz, aparat fotograficzny itp.

1. Wybierz polecenie Plik > Nowy.
2. Wybierz polecenie Strona z przykładu > Startery mobilne > jQuery Mobile (PhoneGap).
3. Kliknij przycisk Utwórz.
4. W panelu Wstaw (Okno > Wstaw) wybierz opcję jQuery Mobile. Zostaną wyświetlone składniki, które można dodać do aplikacji internetowej.
5. Przejdź do widoku Projekt. Umieść kursor w miejscu, gdzie ma zostać wstawiony składnik. Następnie kliknij składnik w panelu Wstaw. Dostosuj składniki, korzystając z opcji w wyświetlonym oknie dialogowym.
   Uwaga: *Aby edytować plik PhoneGap.js, skonfiguruj strukturę aplikacji oraz ustawienia aplikacji. Więcej informacji zawierają tematy dotyczące tworzenia pakietów aplikacji.*

Wyświetl podgląd strony w widoku aktywnym. Niektóre klasy CSS można stosować tylko w widoku aktywnym.

Wymagania systemowe dotyczące pakowania aplikacji

Przed przystąpieniem do pakowania aplikacji należy się upewnić, czy spełnione zostały następujące wymagania systemowe.

MAC OS — iOS

- Mac OS X Snow Leopard wersja 10.6.x lub nowsza.
- Xcode 3.2.x z pakietem iOS SDK (instrukcje instalowania podano poniżej).

MAC OS — Android

- Mac OS X 10.5.8 lub nowsza wersja (tylko x86)
- Pakiet Android SDK (instrukcje instalowania podano poniżej).

Windows — iOS

- System iOS jest dostępny tylko dla użytkowników komputerów Apple.

Windows — Android

- Windows XP (32-bitowy), Vista (32- lub 64-bitowy) lub Windows 7 (32- lub 64-bitowy).

Pakiet Android SDK (instrukcje instalowania podano poniżej).

Tworzenie pakietu aplikacji (Windows)

Informacje o tworzeniu aplikacji internetowych oraz przykładowe pliki można znaleźć w samouczku w serwisie Dreamweaver Developer Center.

1. Otwórz aplikację internetową, którą chcesz przekonwertować na aplikację przeznaczoną na urządzenia przenośne. Upewnij się, że aplikacja internetowa jest skonfigurowana jako serwis w programie Dreamweaver oraz że rozmiar serwisu jest mniejszy niż 25 MB.

   Uwaga: *Upewnij się, że aplikacja zawiera tylko pliki HTML5, CSS i JavaScript.*

2. Wybierz polecenie Serwis > Aplikacje na urządzenia przenośne > Konfiguruj strukturę aplikacji.
3. Kliknij opcję Kreator instalacji, aby zainstalować pakiet SDK systemu Android.

   Uwaga: *Jeśli nie powiedzie się instalacja za pomocą Kreatora instalacji, zobacz dokument Tech Note 90408.*

4. Wybierz miejsce instalacji plików SDK. Kliknij przycisk Wybierz. Po zakończeniu instalacji kliknij opcję Zapisz.
5. Wybierz polecenie Serwis > Aplikacje na urządzenia przenośne > Ustawienia aplikacji.
6. W polu ID pakietu wpisz nazwę pakietu, korzystając z informacji w oknie dialogowym.
7. Wpisz nazwę aplikacji oraz nazwisko jej autora.
8. (Opcjonalnie) Ustaw następujące opcje:
   a. W sekcji Ikona aplikacji (PNG) podaj plik PNG, który ma być używany jako ikona tej aplikacji. Program Dreamweaver w razie potrzeby zmieni rozmiar ikony do standardowego rozmiaru.
   b. Określ docelową ścieżkę pakietu.
   c. Aby pobrać i zainstalować najnowsze składniki pakietu SDK firmy Google, kliknij opcję Zarządzaj konfiguracjami AVD. Zaktualizuj pakiet SDK systemu Android, korzystając z programu Android SDK and AVD Manager. Informacje o korzystaniu z tego programu zawiera strona http://developer.android.com/sdk/adding-components.html.

      Uwaga: *Po kliknięciu przycisku Zapisz plik phonegap.js zostanie skopiowany do katalogu głównego serwisu.*

9. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Jeśli wdrażasz aplikację bezpośrednio na urządzeniu, wybierz polecenie Serwis > Aplikacje na urządzenia przenośne > Kompiluj. Wybierz platformę/urządzenie na potrzeby kompilacji.
   - Jeśli chcesz sprawdzić zachowanie kompilacji w emulatorze przed skompilowaniem aplikacji, wybierz polecenie Serwis > Aplikacje na urządzenia przenośne > Kompiluj i emuluj.

Tworzenie pakietu aplikacji (Mac OS)

Samouczek dotyczący tworzenia aplikacji internetowych oraz przykładowe pliki można znaleźć w artykule w serwisie Dreamweaver Developer Center.

1. Otwórz aplikację internetową, którą chcesz przekonwertować na aplikację przeznaczoną na urządzenia przenośne. Upewnij się, że aplikacja internetowa jest skonfigurowana jako serwis w programie Dreamweaver oraz że rozmiar serwisu jest mniejszy niż 25 MB.

   Uwaga: *Upewnij się, że aplikacja zawiera tylko pliki HTML5, CSS i JavaScript.*

2. Wybierz polecenie Serwis > Aplikacje na urządzenia przenośne > Konfiguruj strukturę aplikacji.
3. Zainstaluj pakiet SDK do systemu iOS lub Android (stosownie do potrzeb):
   - Kliknij odsyłacz Apple iOS Dev Center, aby pobrać i zainstalować pakiet SDK xcode oraz iOS. Aplikacja ta zostanie domyślnie zainstalowana w katalogu OS <numer wersji>/developer

     Zaloguj się do serwisu Dev Center, korzystając z własnego identyfikatora Apple ID. Rejestracja jest bezpłatna. Jeśli nie masz jeszcze konta, utwórz je.

     Uwaga: *Pakiet SDK pobrany z centrum programistycznego Apple można wykorzystać do testów. Jednak w celu wysłania aplikacji do sklepu Apple należy uiścić odpowiednią opłatę i zarejestrować się jako programista Apple.*

   - Kliknij opcję Kreator instalacji, aby zainstalować pakiet SDK systemu Android.

     Uwaga: *Jeśli nie powiedzie się instalacja za pomocą Kreatora instalacji, zobacz dokument Tech Note 90408.*

4. Kliknij przycisk Zapisz.
5. Wybierz polecenie Serwis > Aplikacje na urządzenia przenośne > Ustawienia aplikacji.
6. W polu ID pakietu wpisz nazwę pakietu, korzystając z informacji w oknie dialogowym.
7. Wpisz nazwę aplikacji oraz nazwisko jej autora.
8. (Opcjonalnie) Wykonaj następujące czynności:

(Android) W sekcji Ikona aplikacji (PNG) podaj plik PNG, który ma być używany jako ikona aplikacji w systemie Android. Program Dreamweaver w razie potrzeby zmieni rozmiar ikony do standardowego rozmiaru.

- (Mac® OS 10.6.x) W sekcji Ekran startowy (PNG) podaj plik PNG, który ma być używany jako ikona aplikacji w systemie iOS. Program Dreamweaver w razie potrzeby zmieni rozmiar ikony do standardowego rozmiaru.
- (Mac OS 10.6.x) Wybierz wersję urządzenia iPhone/iPod Touch/iPad, na które tworzony jest pakiet.
- Zdefiniuj inną docelową ścieżkę pakietu.

  Uwaga: *Po kliknięciu przycisku Zapisz plik phonegap.js zostanie skopiowany do katalogu głównego serwisu.*

9. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Jeśli wdrażasz aplikację bezpośrednio na urządzeniu, wybierz polecenie Serwis > Aplikacje na urządzenia przenośne > Kompiluj. Wybierz platformę/urządzenie na potrzeby kompilacji.
   - Jeśli chcesz sprawdzić zachowanie kompilacji w emulatorze przed skompilowaniem aplikacji, wybierz polecenie Serwis > Aplikacje na urządzenia przenośne > Kompiluj i emuluj.

Adobe poleca

Tutaj można opublikować własne samouczki

Tworzenie pakietów aplikacji internetowych do wdrażania na urządzeniach mobilnych za pomocą programu Dreamweaver CS5.5
Jon Michael Varese
Samouczek prowadzący krok po kroku przez proces pakowania aplikacji internetowej

Więcej tematów Pomocy

http://www.phonegap.com/about

http://jquerymobile.com/demos/1.0a2/

http://docs.phonegap.com/

Samouczek dotyczący pakowania aplikacji internetowych

(cc) BY-NC-SA

Podgląd stron w trybie wieloekranowym

Zmień rozmiary Viewport.
Dodanie zapytania o media
Nawigacja linków

Podgląd wieloekranowy w programie Dreamweaver umożliwia taki podgląd edytowanej obecnie strony, jaki byłby widoczny na urządzeniach o różnej rozdzielczości ekranu.

Aby otworzyć panel Podgląd wieloekranowy, wybierz polecenie Plik > Podgląd wieloekranowy.

Podląd wieloekranowy obsługuje następujące typy ekranów:

- **Telefon** (domyślny rozmiar ekranu: 320x300 pikseli)
- **Tablet** (domyślny rozmiar ekranu: 768x300 pikseli)
- **Pulpit** (domyślna szerokość ekranu: 1126 pikseli)

Uwaga: *Możesz określić różne style dla innych urządzeń, dla których projektujesz, jeżeli posiadasz informacje o ich rozdzielczości. Na przykład możesz utworzyć rozdzielczośc ekranu 489x272 pikseli dla urządzenia Sony PSP.*
Rozdzielczości ekranu telefonu, tableta i pulpitu używane do podglądu ustawione są na rozmiar domyślny. Możesz jednak zmienić rozmiar domyślny klikając na przycisk Viewport Sizes w panelu Podgląd wieloekranowy.

Uwaga: *Nie używaj panelu Podgląd wieloekranowy jako przeglądarki. Nie jest on przeznaczony do wyświetlania dynamicznego plików takich jak filmy oraz klipy dźwiękowe.*

Zmień rozmiary Viewport.

Do góry

1. Wybierz polecenie Plik > Podgląd wieloekranowy, aby otworzyć panel Podgląd wieloekranowy.
2. W panelu Podgląd wieloekranowy wybierz Rozmiary Viewport.
3. Określ rozmiary Viewport i kliknij przycisk OK. Na przykład, ustaw szerokość 480 i wysokośc 272 dla urządzenia Sony PSP.
4. (Opcjonalnie) Aby przywrócić ustawienia do ich domyślnych wartości, kliknij Wyzeruj do ustawień domyślnych.

Dodanie zapytania o media

Do góry

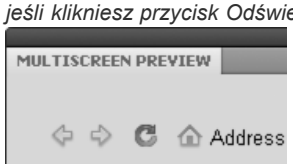
Zobacz Tworzenie zapytań o media (CS5.5 i nowsze wersje)

Nawigacja linków

Do góry

Panel Podgląd wieloekranowy nie synchronizuje się automatycznie z Design View lub Live View. Jeżeli dokonasz edycji jednego z widoków (Design View lub Live View), kliknij przycisk Odśwież w panelu Podgląd wieloekranowy.

Uwaga: *Jeżeli wyjdziesz z pliku w Live View, wówczas panel Podgląd wieloekranowy nie wyświetli tego pliku, do kórego chcesz przejść. Nawet jeśli klikniesz przycisk Odśwież.*



Nawiguj między stronami w panelu Podgląd wieloekranowy.

Nawiguj w panelu Podgląd wieloekranowy, aby odejść od oryginalego pliku. Program Dreamweaver uaktualnia wszystkie trzy okna, gdy nawigujesz w panelu Podgląd wieloekranowy. Jeżeli przestawisz różne zakładki górnego rzędu w programie Dreamweaver, kliknij przycisk Odśwież w panelu Podgląd wieloekranowy, aby renderować wybrany plik.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Wyświetlanie podglądu strony

Część łączy podanych na tej stronie prowadzi do zasobów dostępnych tylko w języku angielskim.

Sprawdzanie problemów z renderowaniem stylów CSS w różnych przeglądarkach

Przeprowadź kontrolę zgodności przeglądarki.
Zaznaczanie elementu, w którym wykryto problem
Przechodzenie do następnego albo poprzedniego problemu wykrytego w kodzie
Wybieranie przeglądarek, względem których Dreamweaver ma przeprowadzać kontrolę
Wyłączanie problemu z kontroli zgodności przeglądarki
Edytowanie listy ignorowanych problemów
Zapisywanie raportu z kontroli zgodności przeglądarki
Wyświetlanie w przeglądarce raportu z kontroli zgodności przeglądarki
Otwieranie serwisu Adobe CSS Advisor

Funkcja Kontrola zgodności przeglądarki ułatwia wykrywanie takich kombinacji kodu HTML i CSS, które mogą powodować problemy w niektórych przeglądarkach. Gdy uruchomisz funkcję kontroli dla otwartego pliku, Dreamweaver przeskanuje ten plik i zgłosi potencjalne problemy z interpretacją stylów CSS w panelu Wyniki. Prawdopodobieństwo wystąpienia błędu jest sygnalizowane zgodnie z trzystopniową skalą, oznaczaną w postaci kółka wypełnionego w jednej czwartej, w połowie albo całkowicie. Kółko wypełnione w jednej czwartej oznacza potencjalną możliwość wystąpienia błędu, a kółko całkowicie wypełnione oznacza, błąd wystąpi z dużym prawdopodobieństwem. Dla każdego znalezionego błędu, Dreamweaver podaje odsyłacz do dotyczącej go dokumentacji w serwisie Adobe CSS Advisor. Jest to serwis zawierający szczegółowe informacje o powszechnie znanych błędach interpretacji stylów w przeglądarkach oraz sposoby ich naprawienia.

Funkcja kontroli zgodności domyślnie sprawdza następujące przeglądarki: Firefox 1.5; Internet Explorer (Windows) 6.0 i 7.0; Internet Explorer (Macintosh) 5.2; Netscape Navigator 8.0; Opera 8.0 i 9.0; Safari 2.0.

Ta funkcja zastąpiła wcześniejszą funkcję Kontrola docelowej przeglądarki, zachowując jej możliwości weryfikacji stylów CSS. Nowa funkcja kontroli nadal testuje kod dokumentu, sprawdzając, czy zawiera on właściwości lub wartości nieobsługiwane przez docelowe przeglądarki.

Problemy z obsługą stylów w przeglądarce dzielą się na trzy poziomy:

- Błąd oznacza kod CSS, który może spowodować poważny, dostrzegalny problem w konkretnej przeglądarce, np. zniknięcie części obrazu. (Błąd to domyślne oznaczenie problemów z obsługą w przeglądarkach; zatem niekiedy kod o nieznanym efekcie będzie również sygnalizowany jako błąd).
- Ostrzeżenie oznacza, że dany fragment kodu CSS nie jest obsługiwany przez określoną przeglądarkę, ale nie spowoduje poważnych problemów z wyświetlaniem.
- Komunikat informacyjny oznacza, że kod nie jest obsługiwany przez daną przeglądarkę, ale nie ma to żadnego widocznego efektu.

Kontrole zgodności z przeglądarką nie powodują żadnych zmian w dokumencie.

Przeprowadź kontrolę zgodności przeglądarki.

Do góry

❖ Wybierz polecenie Plik > Sprawdź stronę > Zgodność przeglądarki.

Zaznaczanie elementu, w którym wykryto problem

Do góry

❖ Dwukrotnie kliknij problem w panelu Wyniki.

Przechodzenie do następnego albo poprzedniego problemu wykrytego w kodzie

Do góry

❖ Wybierz polecenie Następny problem albo Poprzedni problem z menu Kontrola zgodności przeglądarki na pasku narzędziowym Dokument.

Wybieranie przeglądarek, względem których Dreamweaver ma przeprowadzać kontrolę

Do góry

1. Otwórz panel Wyniki (Okno > Wyniki) i kliknij zakładkę Kontrola zgodności przeglądarki.
2. Kliknij zieloną strzałkę w lewym górnym rogu panelu Wyniki i wybierz Ustawienia.
3. Zaznacz pole wyboru obok każdej przeglądarki, która ma być uwzględniona w kontroli.
4. Dla każdej zaznaczonej przeglądarki wybierz z odpowiedniego menu wersję minimalną, podlegającą kontroli.

   Np. aby sprawdzić, czy błędy z interpretacją kodu CSS mogą wystąpić w przeglądarce Internet Explorer 5.0 i nowszych wersjach oraz Netscape Navigator 7.0 i nowszych wersjach, zaznacz pola wyboru obok nazw tych przeglądarek i wybierz 5.0 z wyskakującego menu Internet Explorer oraz 7.0 z wyskakującego menu Netscape.

Wyłączanie problemu z kontroli zgodności przeglądarki

Do góry

1. Przeprowadź kontrolę zgodności przeglądarki.
2. Otwórz panel Wyniki. Kliknij problem, który chcesz wyłączyć z kontroli, prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Macintosh).
3. Z kontekstowego menu wybierz polecenie Ignoruj problem.

Edytowanie listy ignorowanych problemów

Do góry

1. Otwórz panel Wyniki (Okno > Wyniki) i kliknij zakładkę Kontrola zgodności przeglądarki.
2. Kliknij zieloną strzałkę w lewym górnym rogu panelu Wyniki i wybierz Edytuj listę ignorowanych problemów.
3. W pliku Exceptions.xml odszukaj problem, który chcesz usunąć z listy ignorowanych problemów i usuń go.
4. Zapisz i zamknij plik Exceptions.xml.

Zapisywanie raportu z kontroli zgodności przeglądarki

Do góry

1. Przeprowadź kontrolę zgodności przeglądarki..
2. Kliknij przycisk Zapisz raport, umieszczony po lewej stronie panelu Wyniki.
   Jeśli zatrzymasz wskaźnik nad przyciskami w panelu Wyniki, program wyświetli ich opis.

   Uwaga: *Raporty nie są zapisywane automatycznie. Jeżeli chcesz zachować egzemplarz raportu, musisz wykonać powyższą procedurę.*

Wyświetlanie w przeglądarce raportu z kontroli zgodności przeglądarki

Do góry

1. Przeprowadź kontrolę zgodności przeglądarki.
2. Kliknij przycisk Przeglądaj raport, umieszczony po lewej stronie panelu Wyniki.
   Jeśli zatrzymasz wskaźnik nad przyciskami w panelu Wyniki, program wyświetli ich opis.

Otwieranie serwisu Adobe CSS Advisor

Do góry

1. Otwórz panel Wyniki (Okno > Wyniki) i kliknij zakładkę Kontrola zgodności przeglądarki.
2. Kliknij przycisk tekst łącza, umieszczonego po prawej stronie u dołu panelu.

Więcej tematów Pomocy

Serwis z poradami na temat CSS

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Podgląd stron w trybie wieloekranowym

Zmień rozmiary Viewport.
Dodanie zapytania o media
Nawigacja linków

Podgląd wieloekranowy w programie Dreamweaver umożliwia taki podgląd edytowanej obecnie strony, jaki byłby widoczny na urządzeniach o różnej rozdzielczości ekranu.

Aby otworzyć panel Podgląd wieloekranowy, wybierz polecenie Plik > Podgląd wieloekranowy.

Podląd wieloekranowy obsługuje następujące typy ekranów:

- **Telefon** (domyślny rozmiar ekranu: 320x300 pikseli)
- **Tablet** (domyślny rozmiar ekranu: 768x300 pikseli)
- **Pulpit** (domyślna szerokość ekranu: 1126 pikseli)

Uwaga: *Możesz określić różne style dla innych urządzeń, dla których projektujesz, jeżeli posiadasz informacje o ich rozdzielczości. Na przykład możesz utworzyć rozdzielczośc ekranu 489x272 pikseli dla urządzenia Sony PSP.*
Rozdzielczości ekranu telefonu, tableta i pulpitu używane do podglądu ustawione są na rozmiar domyślny. Możesz jednak zmienić rozmiar domyślny klikając na przycisk Viewport Sizes w panelu Podgląd wieloekranowy.

Uwaga: *Nie używaj panelu Podgląd wieloekranowy jako przeglądarki. Nie jest on przeznaczony do wyświetlania dynamicznego plików takich jak filmy oraz klipy dźwiękowe.*

Zmień rozmiary Viewport.

Do góry

1. Wybierz polecenie Plik > Podgląd wieloekranowy, aby otworzyć panel Podgląd wieloekranowy.
2. W panelu Podgląd wieloekranowy wybierz Rozmiary Viewport.
3. Określ rozmiary Viewport i kliknij przycisk OK. Na przykład, ustaw szerokość 480 i wysokośc 272 dla urządzenia Sony PSP.
4. (Opcjonalnie) Aby przywrócić ustawienia do ich domyślnych wartości, kliknij Wyzeruj do ustawień domyślnych.

Dodanie zapytania o media

Do góry

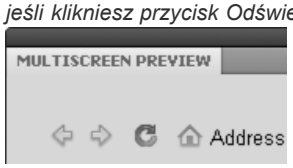
Zobacz Tworzenie zapytań o media (CS5.5 i nowsze wersje)

Nawigacja linków

Do góry

Panel Podgląd wieloekranowy nie synchronizuje się automatycznie z Design View lub Live View. Jeżeli dokonasz edycji jednego z widoków (Design View lub Live View), kliknij przycisk Odśwież w panelu Podgląd wieloekranowy.

Uwaga: *Jeżeli wyjdziesz z pliku w Live View, wówczas panel Podgląd wieloekranowy nie wyświetli tego pliku, do kórego chcesz przejść. Nawet jeśli klikniesz przycisk Odśwież.*



Nawiguj między stronami w panelu Podgląd wieloekranowy.

Nawiguj w panelu Podgląd wieloekranowy, aby odejść od oryginalego pliku. Program Dreamweaver uaktualnia wszystkie trzy okna, gdy nawigujesz w panelu Podgląd wieloekranowy. Jeżeli przestawisz różne zakładki górnego rzędu w programie Dreamweaver, kliknij przycisk Odśwież w panelu Podgląd wieloekranowy, aby renderować wybrany plik.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Podgląd stron

Podgląd stron w programie Dreamweaver
Podgląd stron w przeglądarkach
Podgląd stron w urządzeniach przenośnych

Widok Projekt daje pogląd, jak twoja strona będzie wyglądała w Internecie, lecz nie renderuje stron dokładnie tak, jak przeglądarki. Widok aktywny przedstawia projekt dokładniej, a ponadto pozwala pracować w widoku Kod, który umożliwia śledzenie zmian projektu. Funkcja Podgląd w przeglądarce pozwala sprawdzić, jak strony będą wyglądać w konkretnych przeglądarkach.

Podgląd stron w programie Dreamweaver

Do góry

Informacje o widoku aktywnym

Różnica między widokiem aktywnym a zwykłym widokiem projektu programu Dreamweaver polega na tym, że ten pierwszy zapewnia bardziej realistyczną symulację wyglądu i działania strony w przeglądarce, nie pozwala jednak edytować zawartości strony. Widok aktywny ma inne przeznaczenie niż funkcja Podgląd w przeglądarce. Pozwala sprawdzić w inny sposób, tj. bez opuszczania przestrzeni roboczej programu Dreamweaver, jak strona będzie prezentować się w przeglądarce.

Widok aktywny można włączyć, pracując w widoku Projekt. Przejście do widoku aktywnego polega jednak na czymś innym niż włączenie jednego ze zwykłych widoków programu Dreamweaver (Kod, Podziel lub Projekt). Przechodząc z widoku Projekt do widoku aktywnego, uaktywnia się po prostu inny tryb tego pierwszego, to znaczy przechodzi się z trybu edycji do trybu podglądu.

Jeśli w chwili włączenia widoku aktywnego widok Projekt jest zablokowany, to kod pozostaje edytowalny, a zatem można go zmienić, a następnie odświeżyć widok aktywny i sprawdzić efekt wprowadzonych zmian. Podczas pracy w widoku aktywnym można przeglądać aktywny kod projektu. Innymi słowy, można włączyć widok kodu aktywnego, który zapewnia podgląd kodu wykonywanego przez przeglądarkę podczas generowania zawartości strony. Podobnie jak widok aktywny widok kodu aktywnego nie pozwala edytować strony.

Dodatkową zaletą widoku aktywnego jest możliwość zablokowania kodu JavaScript. Można, na przykład, przejść do widoku aktywnego i zatrzymać kursor nad tymi wierszami tabeli Spry, które zmieniają kolor w odpowiedzi na działania użytkownika. Zablokowanie kodu JavaScript powoduje, że strona oglądana w widoku aktywnym zostaje zablokowana w bieżącym stanie. Po zablokowaniu strony można dokonać edycji kodu CSS lub JavaScript, a następnie odblokować stronę i sprawdzić efekt wprowadzonych zmian. Funkcja blokowania kodu JavaScript w widoku aktywnym przydaje się wtedy, kiedy trzeba wypróbować różne właściwości wyskakujących menu lub innych elementów interaktywnych; niektóre z tych właściwości są niedostępne w zwykłym widoku Projekt.

Przygotowany przez zespół inżynierów programu Dreamweaver film wideo, dotyczący posługiwania się widokiem aktywnym, znajduje się pod adresem www.adobe.com/go/dw10liveview_pl.

Pod adresem http://www.adobe.com/go/dwcs5livenav_pl dostępny jest film wideo dotyczący nawigacji w widoku aktywnym, przygotowany przez zespół inżynierów programu Dreamweaver.

Samouczek wideo dotyczący widoku aktywnego, plików powiązanych i Nawigatora kodu jest dostępny pod adresem www.adobe.com/go/lrvid4044_dw_pl.

Podgląd stron w widoku aktywnym

1. Upewnij się, że pracujesz w widoku Projekt (Widok > Projekt) lub w widoku Kod i Projekt (Widok > Kod i Projekt).
2. Kliknij przycisk Widok aktywny.

3. (Opcjonalnie) Wprowadź zmiany w widoku Kod, w panelu Style CSS, w zewnętrznym arkuszu stylów CSS lub w innym pliku powiązanym.

   Chociaż widok aktywny nie pozwala wprowadzać zmian, to klikając różne elementy w tym widoku, zyskuje się dostęp do różnych opcji edycji w innych obszarach (np. w panelu Style CSS lub w widoku Kod).

   Gdy widok aktywny jest włączony, można wykonywać różne operacje na plikach powiązanych (np. na arkuszach stylów CSS). Plik powiązany należy otworzyć za pomocą paska narzędziowego Pliki powiązane, który znajduje się u góry okna dokumentu.

4. Po wprowadzeniu zmian w widoku Kod lub w pliku powiązanym widok aktywny można odświeżyć, klikając przycisk Odśwież na pasku narzędziowym dokumentu lub naciskając klawisz F5.
5. Aby powrócić do trybu edycji w widoku Projekt, kliknij ponownie przycisk widoku aktywnego.

Podgląd kodu aktywnego

Kod wyświetlany w widoku Aktywny kod przypomina kod źródłowy strony, który można obejrzeć za pomocą przeglądarki. O ile kod źródłowy, który można wyświetlić w przeglądarce, ma charakter statyczny, to widok kodu aktywnego pozwala uchwycić dynamikę strony, to znaczy pozwala sprawdzać, jak zmienia się kod w trakcie interakcji ze stroną w widoku aktywnym.

1. Upewnij się, że pracujesz w widoku aktywnym.
2. Kliknij przycisk Aktywny kod.

   Program Dreamweaver wyświetli kod aktywny, który byłby wykonywany przez przeglądarkę. Kod ten będzie wyróżniony na żółto i nie będzie można go edytować.

   Gdy użytkownik pracuje z interaktywnymi elementami strony, widok Aktywny kod podświetla dynamiczne zmiany w kodzie.
3. Aby wyłączyć podświetlanie zmian w widoku Aktywny kod, wybierz polecenie Widok > Opcje widoku aktywnego > Podświetl zmiany w aktywnym kodzie.
4. Aby powrócić do trybu edycji w widoku Kod, kliknij ponownie przycisk Aktywny kod.

Aby zmienić preferencje aktywnego kodu, wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Dreamweaver > Preferencje (Macintosh). Następnie wybierz kategorię Kolorowanie kodu.

Zablokuj JavaScript

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Naciśnij F6
- Wybierz opcję Zablokuj JavaScript z wyskakującego menu przycisku Widok aktywny.

Pasek informacyjny u góry okna dokumentu będzie zawierał informację, że kod JavaScript został zablokowany. Aby zamknąć pasek informacyjny, kliknij łącze zamykające.

Opcje widoku aktywnego

Oprócz opcji Zablokuj JavaScript, program zapewnia także inne opcje widoku aktywnego, które są dostępne w wyskakującym menu przycisku Widok aktywny lub za pośrednictwem polecenia Widok > Opcje widoku aktywnego.

Zablokuj JavaScript Pozwala zablokować elementy zależne od kodu JavaScript w bieżącym stanie.

Wyłącz JavaScript Pozwala wyłączyć kod JavaScript i wygenerować stronę ponownie przy założeniu, że w przeglądarce wyłączono kod JavaScript.

Wyłącz wtyczki Pozwala wyłączyć wtyczki i wygenerować stronę ponownie przy założeniu, że w przeglądarce wyłączono wtyczki.

Podświetl zmiany w aktywnym kodzie Włącza lub wyłącza podświetlanie zmian w aktywnym kodzie.

Edytuj stronę widoku aktywnego w nowej zakładce Umożliwia otwieranie nowych zakładek dla dokumentów serwisu przeglądanych za pomocą paska narzędziowego Nawigacja w przeglądarce albo funkcji Śledź łącza. Najpierw należy przejść do takiego dokumentu, a następnie wybrać polecenie „Edytuj stronę widoku aktywnego w nowej zakładce”, aby utworzyć nową zakładkę dla dokumentu.

Śledź łącze Powoduje, że następne łącze kliknięte w widoku aktywnym stanie się aktywne. Łącza można uaktywniać również przez kliknięcie ich w widoku aktywnym z przytrzymanym klawiszem Control.

Stale śledź łącza Powoduje trwałe uaktywnienie łączy w widoku aktywnym — dopóki nie zostaną ponownie wyłączone albo dopóki nie zamknie się strony.

Automatycznie synchronizuj pliki zdalne Powoduje automatyczną synchronizację pliku lokalnego i zdalnego po kliknięciu ikony Odśwież na pasku narzędziowym Nawigacja w przeglądarce. Program Dreamweaver umieszcza plik na serwerze przed odświeżeniem widoku, tak że oba pliki są zsynchronizowane.

Użyj serwera testującego źródło dokumentu Opcja używana głównie w przypadku stron dynamicznych (np. stron ColdFusion) i zaznaczona w ich przypadku domyślnie. Jeśli opcja ta jest zaznaczona, to jako źródło strony wyświetlanej w widoku aktywnym program Dreamweaver wykorzystuje plik z serwera testowego serwisu.

Używaj plików lokalnych jako łączy w dokumencie Jest to ustawienie domyślne serwisów statycznych. Jeśli w przypadków serwisów dynamicznych, które korzystają z serwera testowego, opcja ta jest zaznaczona, to zamiast plików z serwera testowego program Dreamweaver używa lokalnych wersji plików, które zostały przyłączone do dokumentu (np. plików CSS i JavaScript). W takim wypadku można wprowadzić lokalne zmiany w plikach powiązanych i sprawdzić, jak będą wyglądać przed umieszczeniem na serwerze testowym. Jeśli opcja ta nie jest zaznaczona, program Dreamweaver używa tych wersji plików powiązanych, które znajdują się na serwerze testowym.

Ustawienia żądania HTTP Pozwala wyświetlić okno dialogowe ustawień zaawansowanych, w którym można określić ustawienia wyświetlania danych aktywnych. Aby uzyskać więcej informacji, kliknij przycisk Pomoc w oknie dialogowym.

Podgląd stron w przeglądarkach

Do góry

Podgląd w przeglądarce

Stronę możesz podejrzeć w przeglądarce w dowolnej chwili; nie wymaga to wysyłania jej najpierw na serwer. Podczas przeglądania strony powinny działać funkcje zależne od przeglądarki, takie jak zachowania JavaScript, łącza względne (zależne od dokumentu) i bezwzględne,

formanty ActiveX® i wtyczki do programu Netscape Navigator; pod warunkiem, że odpowiednie wtyczki i formanty ActiveX zostały zainstalowane w przeglądarce.

Przed podglądem dokumentu, zapisz dokument; w przeciwnym razie, przeglądarka nie pokaże najnowszych zmian.

1. Wykonaj jedną z następujących czynności, aby obejrzeć podgląd strony:
   - Wybierz Plik > Podgląd w przeglądarce, a następnie wybierz z listy jedną z przeglądarek.

     Uwaga: *Jeśli na liście nie ma żadnej przeglądarki, wybierz Edycja > Preferencje lub Dreamweaver > Preferencje (Macintosh), a następnie wybierz kategorię Podgląd w przeglądarce po lewej, aby wybrać przeglądarkę.*
   - Naciśnij F12 (Windows) lub Option+F12 (Macintosh), aby wyświetlić bieżący dokument w głównej przeglądarce.
   - Naciśnij Control+F12 (Windows) lub Command+F12 (Macintosh), aby wyświetlić bieżący dokument w drugorzędnej przeglądarce.
2. Klikaj łącza i testuj zawartość strony.
   Uwaga: *Zawartość połączona ścieżkami względnymi katalogu głównego nie będzie widoczna podczas podglądu dokumentów w przeglądarce lokalnej, jeżeli nie określi się serwera testowego lub nie zaznaczy opcji Przeglądaj, używając pliku tymczasowego w oknie Edycja > Preferencje > Podgląd w przeglądarce. Wynika to z faktu, że przeglądarki nie rozpoznają katalogów głównych, zdefiniowanych dla serwisu. Działanie to wykonuje za nie serwer.*
   Aby zobaczyć podgląd zawartości połączonej za pomocą ścieżek zależnych względem katalogu głównego, umieść plik na zdalnym serwerze, a następnie wybierz Plik > Podgląd w przeglądarce, aby ją zobaczyć.
3. Zamknij stronę w przeglądarce, gdy skończysz testy.

Ustawianie preferencji podglądu w przeglądarce

Możesz ustawić preferencje, których będzie używać przeglądarka podczas wyświetlania podglądu serwisu, a także zdefiniować przeglądarkę podstawową i dodatkową.

1. Wybierz Plik > Podgląd w przeglądarce > Edytuj listę przeglądarek.
2. Aby dodać przeglądarkę do listy, kliknij przycisk Plus (+), wypełnij dane w oknie dialogowym Dodaj przeglądarkę i następnie kliknij przycisk OK.
3. Aby usunąć przeglądarkę z listy, zaznacz przeglądarkę, a następnie kliknij przycisk Minus (-).
4. Aby zmienić ustawienia dla wybranej przeglądarki, kliknij przycisk Edytuj, wprowadź zmiany w oknie dialogowym Edytuj przeglądarkę, a następnie kliknij przycisk OK.
5. Wybierz opcję Przeglądarka główna albo Przeglądarka dodatkowa, aby określić, czy zaznaczona przeglądarka jest główna, czy dodatkowa.

   Naciśnięcie F12 (Windows) lub Option+F12 (Macintosh) otwiera główną przeglądarkę; Control+F12 (Windows) lub Command+F12 (Macintosh) otwiera dodatkową przeglądarkę.
6. Zaznacz opcję Podglądaj używając pliku tymczasowego, aby utworzyć kopię do podglądu i debugowania na serwerze. (Wyłącz tę opcję, jeżeli chcesz bezpośrednio uaktualniać dokument).

Podgląd stron w urządzeniach przenośnych

Do góry

Do przeglądania stron utworzonych w programie Dreamweaver na różnych urządzeniach mobilnych, należy użyć programu Device Central, który wyposażono w funkcję renderowania zawartości dla potrzeb małych ekranów (Opera Small-Screen Rendering). Chociaż na różnych urządzeniach mogą być zainstalowane różne przeglądarki, to wspomniana funkcja podglądu daje dobre przybliżenie wyglądu i działania strony na wybranym urządzeniu.

1. Uruchom program Dreamweaver.
2. Otwórz plik.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz polecenie Plik > Podgląd w przeglądarce > Device Central.
   - Na pasku narzędziowym w oknie dokumentu kliknij i przytrzymaj przycisk Podgląd/Debugowanie w przeglądarce i zaznacz opcję Podgląd w Device Central.

   Plik jest wyświetlany na zakładce Emulator Device Central. Aby kontynuować testowanie, kliknij dwukrotnie nazwę innego urządzenia na liście Zestawy urządzeń lub Dostępne urządzenia.

Więcej tematów Pomocy

Omówienie paska narzędziowego Nawigacja w przeglądarce

Otwieranie plików powiązanych

Samouczek wideo dotyczący widoku aktywnego

(cc) BY-NC-SA

Zaznaczanie i wyświetlanie elementów w oknie dokumentu

Zaznaczanie elementów
Wyświetlanie kodu HTML związanego z zaznaczonym tekstem albo obiektem
Pokazywanie lub ukrywanie ikon markerów niewidocznych elementów
Ustawianie preferencji niewidocznych elementów

Aby zaznaczyć element w widoku Projekt w oknie dokumentu, kliknij ten element. Jeżeli element jest niewidoczny, musisz go najpierw wyświetlić. Dopiero wtedy można go zaznaczyć.

Część kodu HTML nie jest reprezentowana w sposób widoczny w przeglądarce. Np. znaczniki comment nie wyświetlają się w przeglądarkach. Jednak podczas tworzenia strony trzeba niekiedy zaznaczać takie niewidoczne elementy, edytować je, przesuwać czy usuwać.

W programie Dreamweaver można wybrać, czy program ma wyświetlać ikony wskazujące położenie niewidocznych elementów w widoku Projekt w oknie dokumentu. Aby określić, które symbole elementów mają być wyświetlane, możesz ustawić opcje w preferencjach niewidocznych elementów. Możesz np. określić, że kotwice nazwane będą widoczne, a znaki podziału wierszy - niewidoczne.

Niektóre elementy niewidoczne (np. komentarze i kotwice nazwane) można tworzyć za pomocą przycisków dostępnych w kategorii Wspólne panelu Wstaw. Takie elementy można później modyfikować za pomocą Inspektora właściwości.

Zaznaczanie elementów

Do góry

- Aby zaznaczyć widoczny element w oknie dokumentu, kliknij ten element lub przeciągnij wokół niego.
- Aby zaznaczyć niewidoczny element, wybierz polecenie Widok > Pomoce wizualne > Elementy niewidoczne (o ile to polecenie nie jest już zaznaczone). Potem kliknij symbol elementu w oknie dokumentu.

  Niektóre obiekty pojawiają się na stronie w innym miejscu, niż w kodzie. Np. w widoku Projekt element o pozycjonowaniu bezwzględnym (element AP) może znaleźć się w dowolnym miejscu na stronie. Jednak w widoku Kod, kod definiujący ten element AP będzie zawsze na stałym miejscu. Gdy wyświetlane są elementy niewidoczne, Dreamweaver pokazuje w oknie dokumentu symbole, wskazujące położenie kodu takich elementów. Zaznaczenie symbolu powoduje zaznaczenie całego elementu. Np. zaznaczenie symbolu elementu AP powoduje zaznaczenie całego elementu AP.
- Aby zaznaczyć cały znacznik (w tym również jego zawartość, jeśli ją ma), kliknij znacznik w przyborniku znaczników, który znajduje się na dole po lewej stronie okna dokumentu. (Przybornik znaczników jest widoczny zarówno w widoku Projekt, jak i w widoku Kod). Przybornik znaczników zawsze wyświetla znacznik, który zawiera bieżące zaznaczenie albo punkt wstawiania. Pierwszy znacznik po lewej to pierwszy znacznik zewnętrzny, który zawiera bieżące zaznaczenie albo punkt wstawiania. Kolejny znacznik jest zawarty w owym znaczniku zewnętrznym, i tak dalej. Ostatni znacznik po prawej to ostatni znacznik wewnętrzny, który zawiera bieżące zaznaczenie albo punkt wstawiania.

  W poniższym przykładzie punkt wstawiania znajduje się w znaczniku akapitu, czyli <p>. Aby zaznaczyć tabelę zawierającą akapit, który chcesz zaznaczyć, zaznacz znacznik <table> po lewej stronie znacznika <p>.

  <body> <table> <tr> <td> **<table>** <tr> <td> <p>

Wyświetlanie kodu HTML związanego z zaznaczonym tekstem albo obiektem

Do góry

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij przycisk Pokaż widok Kod na pasku narzędziowym Dokument.
- Wybierz polecenie Widok > Kod.
- Kliknij przycisk Pokaż widoki Kod i Projekt Na pasku narzędziowym Dokument.
- Wybierz polecenie Widok > Kod i Projekt.
- Wybierz polecenie Okno > Inspektor kodu.

  Gdy zaznaczysz coś w jednym z edytorów kodu (widoku Kod albo Inspektorze kodu), zazwyczaj zostanie to zaznaczone również w oknie dokumentu. Niekiedy trzeba zsynchronizować oba widoki, zanim pojawi się zaznaczenie.

Pokazywanie lub ukrywanie ikon markerów niewidocznych elementów

Do góry

❖ Wybierz Widok > Pomoce wizualne > Elementy niewidoczne.

Uwaga: *Wyświetlenie niewidocznych elementów może nieco zmienić układ strony, przesuwając inne elementy o kilka pikseli. Zatem przy precyzyjnym rozmieszczaniu obiektów w układzie, ukryj niewidoczne elementy.*

Ustawianie preferencji niewidocznych elementów

Do góry

Za pomocą preferencji niewidocznych elementów możesz określić, jakie typy elementów będą widoczne po włączeniu opcji Widok > Pomoce wizualne > Niewidoczne elementy.

1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Dreamweaver > Preferencje (Macintosh). Potem kliknij opcję Elementy niewidoczne.
2. Zdefiniuj, które elementy mają być widoczne i kliknij przycisk OK.
   Uwaga: *Jeżeli obok nazwy elementu w tym oknie dialogowym znajduje się ptaszek, to po włączeniu opcji Widok > Pomoce wizualne > Niewidoczne elementy, element ten będzie widoczny.*
   Kotwice nazwane Wyświetla ikonę, wskazującą położenie każdej nazwanej kotwicy (a name = "") w dokumencie.

   Skrypty Wyświetla ikonę, wskazującą położenie kodu JavaScript lub VBScript w treści dokumentu. Jeśli chcesz edytować skrypt w Inspektorze właściwości albo połączyć z zewnętrznym plikiem skryptów, zaznacz tę ikonę.

   Komentarze Wyświetla ikonę, wskazującą położenie komentarzy HTML. Jeśli chcesz wyświetlić komentarz w Inspektorze właściwości, musisz zaznaczyć tę ikonę.

   Znaki łamania wiersza Wyświetla ikonę wskazującą położenie znaczników podziału wiersza (BR). Opcja jest domyślnie wyłączona.

   Mapy obrazu po stronie klienta Wyświetla ikonę, wskazującą położenie klienckich map obrazu w dokumencie.

   Osadzone style Wyświetla ikonę, wskazującą położenie stylów CSS osadzonych w sekcji BODY dokumentu. Jeżeli style CSS znajdują się w sekcji nagłówka dokumentu, to nie są wyświetlane w oknie Dokument.

   Ukryte pola formularzy Wyświetla ikonę, wskazującą położenie pól formularza z atrybutem type (typ) ustawionym na wartość "hidden" ("ukryte").

   Ogranicznik formularzy Wyświetla krawędź wokół formularzy, tak aby było widać, gdzie wstawić elementy formularza. Krawędź ta wskazuje zakres znacznika form, zatem wszystkie elementy formularza wewnątrz tej krawędzi będą prawidłowo otoczone znacznikami form.

   Kotwice dla elementów AP Wyświetla ikonę, która wskazuje położenie kodu definiującego element AP. Sam element AP może znajdować się w dowolnym miejscu na stronie. (Elementy AP nie są niewidocznymi elementami. Niewidoczny jest tylko kod definiujący element AP). Zaznacz tę ikonę, jeśli chcesz zaznaczyć element AP. Umożliwi to również wyświetlenie zawartości elementu AP, nawet jeżeli ten element oznaczono jako ukryty.

   Kotwice wyrównanych elementów Wyświetla ikonę, wskazującą położenie kodu HTML dla elementów przyjmujących atrybut align (wyrównaj). Są to m. in. obrazy, tabele, obiekty ActiveX, wtyczki i aplety. Czasami zdarza się, że kod elementu jest oddzielony od widocznego obiektu.

   Wizualne znaczniki serwerowe Wyświetla położenie znaczników serwerowych (np. znaczników ASP i ColdFusion), których zawartości nie można wyświetlić w oknie dokumentu. Przetworzenie tych znaczników przez serwer powoduje zwykle wygenerowanie znaczników HTML: Na przykład w wyniku przetworzenia przez serwer ColdFusion znacznika <CFGRAPH> powstaje tabela HTML. Ponieważ program Dreamweaver nie może określić finalnego, dynamicznego kształtu strony, znacznik jest reprezentowany przez niewidoczny element ColdFusion.

   Niewizualne znaczniki serwerowe Wyświetla położenie znaczników serwerowych (np. znaczników ASP i ColdFusion), których zawartości nie można wyświetlić w oknie dokumentu. Są to przeważnie znaczniki konfigurujące, przetwarzające i logiczne (np. <CFSET>, <CFWDDX> i <CFXML>), nie powodują one generowania znaczników HTML.

   Właściwość CSS display: Brak Wyświetla ikonę wskazującą położenie zawartości, dla której ustawiono właściwość 'display:none' (wyświetlanie:brak) w połączonym albo osadzonym arkuszu stylów.

   Pokaż tekst dynamiczny jako Wyświetla dynamiczny tekst na stronie w domyślnym formacie {Zestaw Rekordów:Pole}. Jeżeli nadmierna długość tych wartości zaburza formatowanie strony, można zmienić sposób wyświetlania na same symbole {}.

   SSI (dołączenia po stronie serwera) Wyświetla rzeczywistą zawartość każdego z plików dołączeń po stronie serwera.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Wyświetlanie danych aktywnych

Udostępnianie aktywnych danych dla strony w widoku aktywnym
Rozwiązywanie problemów z aktywnymi danymi w widoku aktywnym

W wersji programu Dreamweaver CS5 wycofano tryb Dane aktywne. Został on zastąpiony przez widok aktywny, który jest bardziej zoptymalizowanym rozwiązaniem.

Aby wyświetlić aktywne dane w widoku aktywnym, konieczne jest wcześniejsze wykonanie następujących czynności:

- Zdefiniuj folder, w którym będą przetwarzane strony dynamiczne (np. folder główny na serwerze ColdFusion — może się on znajdować na komputerze lokalnym albo zdalnym).

  Jeżeli po przejściu do widoku aktywnego strona wyświetli błąd, sprawdź, czy w oknie dialogowym Definicja serwisu wpisano prawidłowy adres WWW.
- Jeśli istnieją jakieś pliki powiązane, to skopiuj je do tego folderu.
- Podaj wszystkie parametry dla strony, które normalnie podałby użytkownik.

Udostępnianie aktywnych danych dla strony w widoku aktywnym

Do góry

1. Otwórz okno dialogowe Ustawienia widoku aktywnego (Widok > Opcje widoku aktywnego > Ustawienia żądania HTTP).
2. W sekcji Żądanie URL kliknij przycisk Plus (+) i wpisz parametr, którego oczekuje strona.
3. Podaj nazwę i wartość testową dla każdego z parametrów.
4. Z wyskakującego menu Metoda wybierz metodę formularza HTML, której oczekuje strona: POST lub GET.
5. Aby zapisać ustawienia dla bieżącej strony, wybierz opcję „Zapisz ustawienia dla tego dokumentu” i kliknij przycisk OK.

   Uwaga: *Aby można było zapisywać ustawienia, trzeba włączyć funkcję uwag do projektu (Plik > Uwagi do projektu).*

Rozwiązywanie problemów z aktywnymi danymi w widoku aktywnym

Do góry

Przyczyną wielu problemów z wyświetlaniem aktywnych danych w widoku aktywnym jest niepodanie lub podanie nieprawidłowych wartości w oknie dialogowym Definicja serwisu (Serwis > Edytuj serwisy).

Sprawdź ustawienia serwera określonego jako serwer testowy. Gdy okno dialogowe Definicja serwisu prosi o podanie folderu serwerowego lub katalogu głównego, należy podać folder, w którym mogą być przetwarzane strony dynamiczne. Oto przykład odpowiedniego folderu serwerowego dla systemu, w którym na lokalnym dysku twardym uruchomiono program IIS lub PWS:

C:\Inetpub\wwwroot\myapp\

Sprawdź, czy pole Adres WWW wskazuje adres URL odpowiadający folderowi serwerowemu. Przykład: jeżeli na lokalnym komputerze działa oprogramowanie PWS lub IIS, to poniższe foldery serwerowe mają następujące adresy WWW:

Folder zdalny	Adres WWW
C:\Inetpub\wwwroot\	http://localhost/
C:\Inetpub\wwwroot\myapp\	http://localhost/myapp/
C:\Inetpub\wwwroot\fs\planes	http://localhost/fs/planes

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Szablony

Część łączy podanych na tej stronie prowadzi do zasobów dostępnych tylko w języku angielskim.

Informacje o szablonach programu Dreamweaver

Zrozumienie szablonów programu Dreamweaver
Rodzaje regionów szablonu
Łącza w szablonach
Skrypty serwerowe w szablonach oraz dokumentach opartych na szablonach
Parametry szablonu
Wyrażenie szablonowe
Język wyrażeń szablonowych
Wielokrotne instrukcje warunkowe w kodzie szablonu

Zrozumienie szablonów programu Dreamweaver

Do góry

Szablon to specjalny typ dokumentu, który służy do zaprojektowania "sztywnego" układu strony; pozwala on następnie na utworzenie dokumentów opartych na tym szablonie, które dziedziczą jego układ strony. W momencie projektowania szablonu, oznaczasz treść, która będzie mogła być zmieniana przez użytkowników w dokumencie opartym na szablonie jako "edytowalną". Szablony pozwalają ich autorom kontrolować, które elementy użytkownicy — tacy jak redaktorzy, graficy i programiści — mogą zmieniać. Jest wiele typów regionów szablonów, które autor może włączyć do dokumentu.

Uwaga: *Szablony pozwalają na kontrolę dużego obszaru projektu i ponowne wykorzystanie gotowych wzorców. Jeżeli chcesz użyć ponownie pojedyncze elementy projektu, takie jak informację o prawach autorskich lub logotyp, zrób z nich elementy biblioteczne.*

Korzystanie z szablonów pozwala na uaktualnienie wielu stron na raz. Dokument utworzony z szablonu pozostaje połączony z tym szablonem (chyba, że został później od niego odłączony). Możesz zmienić szablon i natychmiast uaktualnić wygląd wszystkich dokumentów na nim opartych.

Uwaga: *Szablony w programie Dreamweaver różnią się od szablonów w niektórych innych programach Adobe Creative Suite w tym sensie, że części stron szablonów programu są domyślnie stałe (nieedytowalne).Dreamweaver*

Rodzaje regionów szablonu

Do góry

Kiedy zapisujesz dokument jako szablon, większość regionów dokumentów jest zablokowana. Jako autor szablonu określasz, które regiony dokumentu partego na szablonie będą edytowalne poprzez wstawienie do szablonu edytowalnych regionów oraz parametrów.

W momencie tworzenia szablonu, możesz zrobić zmiany zarówno w regionach edytowalnych jak i zablokowanych. Jednak w dokumencie opartym na szablonie, użytkownik może zrobić zmiany tylko w edytowalnych regionach, zablokowane regiony nie mogą być zmieniane.

Są cztery typy regionów szablonu:

Region edytowalny Odblokowany region w dokumencie oparty na szablonie — sekcja, którą użytkownik może edytować. Autor szablonu może określić dowolny obszar szablony jako edytowalny. Aby szablon miał sens, powinien zawierać co najmniej jeden edytowalny region, w innym przypadku strony opartej na tym szablonie nie można by zmienić.

Region powtarzalny Sekcja projektu dokumentu, która pozwala użytkownikowi w miarę potrzeby dodawać lub usuwać w dokumencie opartym na szablonie kopie powtarzalnego regionu. Na przykład można ustawić powtarzalny wiersz tabeli. Działy powtarzalne są edytowalne, co pozwala użytkownikom szablonu zmienić treść w powtarzalnym regionie, podczas gdy sam projekt jest cały czas pod kontrolą autora szablonu.

Są dwa typu powtarzalnych regionów, które można wstawić do szablonu: powtarzalny region i powtarzalna tabela.

Region opcjonalny Sekcja szablonu, która zawiera treść — taką jak tekst lub obraz —, która może się pojawić, lub nie, w dokumencie. Na stronie opartej na szablonie, użytkownik szablonu zazwyczaj określa czy treść jest wyświetlana.

Edytowalny atrybut znacznika Pozwala na odblokowanie atrybutu znacznik w szablonie, tak że atrybut może być zmieniony na stronie opartej na szablonie. Na przykład możesz „zablokować” możliwość zmiany obrazka, ale pozwolić użytkownikowi szablonu ustawić wyrównanie do lewej, prawej lub środka.

Łącza w szablonach

Do góry

Kiedy tworzysz plik szablonu zapisując istniejącą stronę jako szablon, nowy szablon pojawi się w folderze Szablony i wszystkie łącza w pliku są uaktualniane tak, aby ich ścieżki względem dokumentu były prawidłowe. Później, kiedy użytkownik tworzy dokument oparty na tym szablonie i zapisuje go, wszystkie łącza względne w dokumencie są ponownie uaktualnia, aby wskazywały nadal prawidłowe pliki.

Dodając do szablonu nowe łącze relatywne względem dokumentu, łatwo jest wprowadzić złą ścieżkę, jeżeli wprowadzasz ją bezpośrednio w polu tekstowym łącz w Inspektorze właściwości. W pliku szablonu właściwą ścieżką do połączonego dokumentu jest ścieżka z folderu Szablony, a nie ścieżka z foldera dokumentu, który powstał na bazie szablonu. Używając ikony folderu lub ikony Wskazuj plik z Inspektora właściwości podczas tworzenia łącz w szablonach zapewnia prawidłowe ścieżki w łączach.

Kolejność uaktualnienia łącz programu Dreamweaver 8.01

W wersjach wcześniejszych niż Dreamweaver 8 (to znaczy Dreamweaver MX 2004 i wcześniejsze), Dreamweavernie aktualizował łącz do plików znajdujących się w folderze Szablony. (Na przykład jeśli w folderze szablonów znajduje się plik o nazwie main.css, a w pliku szablonu określono łącze za pomocą przypisania href="main.css", to przy tworzeniu strony na podstawie szablonu program Dreamweaver nie uaktualni łącza).

Niektórzy użytkownicy wykorzystywali sposób, w jaki program Dreamweaver traktował łącza do plików znajdujących się w folderze Szablony i celowo tworzyli łącza, które nie miały się aktualizować podczas tworzenia stron z szablonów. Na przykład jeżeli korzystasz z programu Dreamweaver MX 2004 i masz serwis z osobnymi teczkami dla każdej aplikacji —Dreamweaver, Flash i Photoshop. Każdy folder produktu posiada stronę index.html opartą na szablonie i na tym samym poziomie osobną wersję pliku main.css. Jeśli plik szablonu zawiera łącze względne href="main.css" (łącze do tej wersji pliku main.css, która znajduje się w folderze szablonów), a oparte na szablonie strony typu index.html mają zawierać to łącze, to strony takie można utworzyć, nie przejmując się procedurą uaktualniania łączy przez program Dreamweaver. Kiedy program Dreamweaver MX 2004 tworzy oparte na szablonie strony typu index.html, łącza określone przypisaniem href="main.css" (niezaktualizowane) odwołują się do plików main.css w folderach programów Dreamweaver, Flash i Photoshop, a nie do głównego pliku main.css, który znajduje się w folderze szablonów.

W programie Dreamweaver 8 ta zasada została zmienione, tak że wszystkie łącza względne w szablonie są uaktualniane podczas tworzenia strony opartej na tym szablonie, niezależnie od położenia plików połączonych. W tym scenariuszu, program Dreamweaver sprawdza łącze w pliku szablonu (href="main.css") i tworzy łącze na stronie opartej na tym szablonie względem położenia tego nowego dokumentu. Na przykład jeśli dokument oparty na szablonie jest tworzony w folderze o jeden poziom wyżej niż folder szablonów, to program Dreamweaver zapisuje łącze w nowym dokumencie, jako href="Templates/main.css". To uaktualnienie w programie Dreamweaver 8 psuje łącza utworzone przez tych projektantów, którzy skorzystali z poprzedniej praktyki programu Dreamweaver polegającej na nie uaktualniania pliku w folderze Szablony.

W programie Dreamweaver 8.01 dodano preferencję, która pozwala włączyć lub wyłączyć uaktualnienie hiperłącz względnych. (Ta specjalna preferencja dotyczy tylko hiperłącz do plików znajdujących się w folderze Szablony, a nie ogólnie wszystkich). Domyślnym zachowaniem programu jest nie aktualizowanie tych łączy (jak w programie Dreamweaver MX 2004 i wcześniejszych), ale jeżeli chcesz, aby Dreamweaver aktualizował te rodzaje łączy podczas tworzenia stron opartych na szablonach, możesz wyłączyć tę preferencję. Jest to konieczne tylko w specyficznych sytuacjach, np. wtedy, gdy używa się strony stylów CSS (Cascading Style Sheets) o nazwie main.css, znajdującej się w folderze Szablony, a dokument oparty na danym szablonie ma zawierać łącze href="Szablony/main.css". Nie jest to jednak zalecany sposób postępowania, ponieważ w folderze Szablony powinien znajdować się tylko plik szablonu programu Dreamweaver (DWT).

Aby program Dreamweaver aktualizował ścieżki względne w stosunku do dokumentów niebędących szablonami, które znajdują się w folderze Szablony, wybierz kategorię Szablony w oknie dialogowym Konfiguracja serwisu i odznacz opcję „Nie przepisuj ścieżek względnych dokumentu”.

Więcej informacji na ten temat zawiera dokumentacja TechNote do programu Dreamweaver na stronie www.adobe.com/go/f55d8739_pl.

Do góry

Skrypty serwerowe w szablonach oraz dokumentach opartych na szablonach

Niektóre skrypty serwerowe są wstawiane na samym początku lub końcu dokumentu (przed znacznikiem <html> lub po znaczniku </html>). Te skrypty wymagają specjalnego traktowania w szablonach i dokumentach opartych na szablonach. Normalnie, jeżeli zrobisz zmiany w skrypcie szablonu przez znacznikiem <html> lub po znaczniku </html>, to nie zostaną one przeniesione do dokumentów opartych na tym szablonie. To może spowodować błędy serwera w innych skryptach, znajdujących się w środku szablonu, które są zależne od skryptów nie przekopiowanych. Ostrzeżenie się pojawi, jeżeli zmienisz skrypt znajdujący się w szablonie przez znacznikiem <html> lub po znaczniku </html>.

Aby uniknąć tego problemu, można wstawić następujący kod w sekcji head szablonu:

```
<!-- TemplateInfo codeOutsideHTMLIsLocked="true" -->
```

Kiedy ten kod znajduje się w szablonie, zmiany w skryptach znajdujących się przez znacznikiem <html> lub po znaczniku </html> są kopiowane do dokumentów opartych na tym szablonie. Trzeba jednak pamiętać, że nie będziesz mógł zmieniać tych skryptów w dokumentach opartych na szablonie. Ponieważ możesz zmieniać skrypty albo w szablonie, albo w dokumencie opartym na szablonie, ale nie w obu na raz.

Do góry

Parametry szablonu

Parametry szablonu wskazują wartości kontrolowania zawartości w dokumentach opartych na szablonie. Parametry szablonów są przydatne do tworzenia opcjonalnych regionów, edytowalnych atrybutów znaczników lub w celu ustalenia wartości, które zostaną przekazane do załączonego dokumentu. Dla każdego parametru, wybierz nazwę, typ danych oraz domyślną wartość. Każdy parametr musi mieć niepowtarzalną nazwę, która uwzględnia wielkość znaków. Muszą one być jednym z pięciu dopuszczalnych typów danych: tekst, wartość logiczna, kolor, adres URL lub liczba.

Parametry szablony są przekazywane do dokumentu jako parametry przykładowe. W większości przypadków, użytkownik szablonu może zmienić domyślną wartość parametru, aby dopasować do swoich potrzeb wygląd dokumentu opartego na szablonie. W większości przypadków, autor szablonu może określić wartość, która pojawia się w dokumencie, w oparciu o wartość wyrażenia szablonowe.

Do góry

Wyrażenie szablonowe

Wyrażenia szablonowe są formułami matematycznymi, które obliczają lub porównują wartość.

Możesz użyć wyrażenia do zachowania wartości i wyświetlenia jej w dokumencie. Na przykład wyrażenie może być tak proste jak wartość parametru, tak jak @@(Param)@@ lub bardziej złożone, jak przykładowo formuła wyznaczająca naprzemienny kolor tła wiersza w tabeli

@@((_index & 1) ? czerwony: niebieski)@@.

Możesz także zdefiniować wyrażenia pojedynczych i wielokrotnych warunków if. Kiedy wyrażenie jest użyte w instrukcji warunkowej, program Dreamweaver oblicza jego wartość logiczną jako prawda lub fałsz. Jeżeli warunek jest spełniony, opcjonalny region pojawia się w dokumencie opartym na szablonie, jeżeli nie, region nie pojawi się.

Możesz zdefiniować wyrażenie w widoku Kod lub podczas wstawiania w oknie dialogowym Region opcjonalny.

W widoku Kod możliwe są dwa sposoby zdefiniowania wyrażeń szablonowych: za pomocą <!-- TemplateExpr expr="dane wyrazenie"--> komentarz lub @@(dane wyrazenie)@@. Kiedy wstawiasz wyrażenie w kodzie szablonu, znacznik wyrażenie pojawia się w widoku Projekt. Podczas nadawania szablonu, program Dreamweaver oblicza wyrażenie i wyświetla wartość w dokumencie opartym na szablonie.

Język wyrażeń szablonowych

Do góry

Język wyrażeń szablonowych jest małym podzbiorem języka JavaScript i korzysta ze składni i kolejności wykonywania działań tego języka. Skorzystaj z operatorów JavaScript, aby napisać następujące wyrażenie:

```
@@(firstName+lastName)@@
```

Następujące funkcje i operatory są obsługiwane:

- stałe numeryczne, stałe tekstowe (tylko w podwójnych cudzysłowach), stałe logiczne (prawda lub fałsz)
- referencje zmiennych (lista zdefiniowanych zmiennych znajduje się w dalszej części tego rozdziału)
- referencja pola (operator "kropka")
- operatory unarne: +, -, ~, !
- operatory binarne +, -, *, /, %, &, |, ^, &&, ||, <, <=, >, >=, ==, !=, <<, >>
- operatory warunkowe: ?:
- nawiasy: ()

  Następujące typy danych są używane: Logiczne, zmiennoprzecinkowe zgodne z IEEE 64-bpc, tekstowe oraz obiektowe. Szablony programu Dreamweaver nie obsługują występujących w języku JavaScript typów “null” lub “undefined” types. Nie są także obsługiwane niejawne konwersje typów skalarnych na obiekty, tak więc przykładowo wyrażenie "abc".length wywoła błąd zamiast wygenerować wynik 3.

  Jedyne obiekty dostępne to te, które zostały zdefiniowane w modelu obiektowym wyrażeń. Następujące zmienne są zdefiniowane:

  _document Zawiera na poziomie dokumentu dane szablonowe z jednym polem dla każdego parametru pochodzącego z szablonu.

  _repeat Tylko zdefiniowane dla wyrażeń, które występują wewnątrz powtarzalnego regionu. Zapewnia wbudowane informacje o regionie

  _index Numeryczny indeks (zaczynający się od zera) bieżącego powtórzenia

  _numRows Całkowita liczba powtórzeń w tym powtarzalnym regionie.

  _isFirst Prawda, jeżeli bieżące powtórzenie jest pierwsze w jego regionie powtarzalnym

  _isLast Prawda, jeżeli bieżące powtórzenie jest ostatnie w jego regionie powtarzalnym

  _prevRecord Obiekt _repeat dla poprzedniego powtórzenia. W przypadku pierwszego powtórzenia w regionie, próba odczytania tej własności powoduje wystąpienie błędu.

  _nextRecord Obiekt _repeat dla następnego powtórzenia. W przypadku ostatniego powtórzenia w regionie, próba odczytania tej własności powoduje wystąpienie błędu.

  _parent W przypadku zagnieżdżonego regionu powtarzalnego, to zwraca obiekt _repeat regionu powtarzalnego zawierającego dany region. W przypadku próby dostępu do tej własności spoza zagnieżdżonego regionu powtarzalnego powoduje błąd.

  Podczas obliczania wyrażenia, wszystkie pola obiektu _document oraz _repeat są niejawnie dostępne. Na przykład możesz wprowadzić title zamiast _document.title, w celu uzyskania parametru tytułu dokumentu.

  W przypadkach kiedy istnieje konflikt pomiędzy polami, pola obiektu _repeat mają pierwszeństwo nad polami z obiektu _document. Z tego powodu, nie ma konieczności jawnego odniesienia się do obiektu _document lub _repeat poza przypadkami, kiedy _document może być potrzebny w regionach powtarzalnych, które odwołują się do parametrów dokumentu przykrytych przez parametry regionu powtarzalnego.

  Kiedy używane są powtarzalne regiony, domyślnie dostępne są tylko pola najbardziej zagnieżdżonego regionu powtarzalnego. Zewnętrzne regiony musza zawierać jawne odwołania za pomocą obiektu _parent.

Wielokrotne instrukcje warunkowe w kodzie szablonu

Do góry

Możesz także zdefiniować wyrażenia pojedynczych i wielokrotnych instrukcji warunkowych. Ten przykład pokazuje jak zdefiniować parametr o nazwie "Dept", ustawić jego wartość początkową i zdefiniować wielokrotne instrukcje warunkowe, które określają, które logo będzie wyświetlane.

Następujący przykład kodu możesz wstawić do sekcji head szablonu:

```
<!-- TemplateParam name="Dept" type="number" value="1" -->
```

Następująca instrukcja warunkowa sprawdza wartość przypisaną do parametru Dept. Kiedy warunek jest spełniony, właściwy obraz jest wyświetlany.

```
<!-- TemplateBeginMultipleIf -->
<!-- checks value of Dept and shows appropriate image-->
<!-- TemplateBeginIfClause cond="Dept == 1" --> <img src=".../sales.gif"> <!-- TemplateEndIfClause -->
<!-- TemplateBeginIfClause cond="Dept == 2" --> <img src=".../support.gif"> <!-- TemplateEndIfClause-->
<!-- TemplateBeginIfClause cond="Dept == 3" --> <img src=".../hr.gif"> <!-- TemplateEndIfClause -->
<!-- TemplateBeginIfClause cond="Dept != 3" --> <img src=".../spacer.gif"> <!-- TemplateEndIfClause -->
<!-- TemplateEndMultipleIf -->
```

Kiedy tworzy się dokument oparty na szablonie, parametry szablonu są do niego automatycznie przekazywane. Użytkownik szablonu określa, który obraz należy wyświetlić.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Nadawanie i usuwanie szablonu z istniejącego dokumentu

Stosowanie szablonu z istniejącym dokumencie
Odłączanie dokumentu od szablonu

Do góry

Stosowanie szablonu z istniejącym dokumencie

Kiedy stosujesz szablon w dokumencie, który zawiera już treść, program Dreamweaver próbuje dopasować istniejącą treść do regionu w szablonie. Jeżeli stosujesz poprawioną wersję jednego z istniejących szablonów, nazwy powinny się zgadzać.

Jeżeli stosujesz szablon w dokumencie, który nie ma nadanego szablonu, nie ma w nim edytowalnych regionów i pojawia się niedopasowanie. Program Dreamweaver nadzoruje te niedopasowania, tak że możesz wybrać region lub regiony, aby przesunąć tam bieżącą treść strony lub usunąć niepasującą treść.

Możesz stosować szablon w istniejącym dokumencie za pomocą panelu Zasoby lub okna Dokument. W razie potrzeby zastosowanie szablonu można cofnąć.

Ważne: *Kiedy stosujesz szablon w istniejącym dokumencie, szablon zmienia treść dokumentu na przykładową treść z szablonu. Przed zastosowaniem szablonu zawsze należy utworzyć kopię zapasową strony.*

Stosowanie szablonu w istniejącym dokumencie za pomocą panelu Zasoby

1. Otwórz dokument, w którym chcesz zastosować szablon.
2. W panelu Zasoby (Okno > Zasoby), wybierz kategorię Szablony po lewej stronie panelu .
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Przeciągnij szablon, który chcesz zastosować, z panelu Zasoby do okna Dokument.
   - Wybierz szablon do edycji, a następnie kliknij przycisk Zastosuj znajdujący się na dole panelu Zasoby.

     Jeżeli istniejąca treść dokumentu nie może być automatycznie zastosowana do regionu szablonu, pojawi się okno dialogowe Niespójne nazwy regionów.
4. Wybierz miejsce docelowe treści za pomocą menu Przenieś zawartość do nowego regionu, wybierając jedną z poniższych opcji:
   - Wybierz region w nowym szablonie, do którego chcesz przesunąć istniejącą treść.
   - Wybierz Nigdzie, aby usunąć treść z dokumentu.
5. Aby przesunąć niepowiązaną treść do wybranego regionu, kliknij opcję Użyj dla wszystkich.
6. Kliknij przycisk OK, aby zastosować szablon lub kliknij przycisk Anuluj, aby anulować zastosowanie szablonu w dokumencie.
   Ważne: *Kiedy stosujesz szablon w istniejącym dokumencie, szablon zmienia treść dokumentu na przykładową treść z szablonu. Przed zastosowaniem szablonu zawsze należy utworzyć kopię zapasową strony.*

Stosowanie szablonu w istniejącym dokumencie z poziomu okna Dokument

1. Otwórz dokument, w którym chcesz zastosować szablon.
2. Wybierz Modyfikuj > Szablony > Zastosuj szablon do strony.

   Zostanie wyświetlone okno dialogowe Wybierz szablon.
3. Wybierz szablon z listy, a następnie kliknij Wybierz.

   Jeżeli istniejąca treść dokumentu nie może być automatycznie zastosowana do regionu szablonu, pojawi się okno dialogowe Niespójne nazwy regionów.
4. Wybierz miejsce docelowe treści za pomocą menu Przenieś zawartość do nowego regionu, wybierając jedną z poniższych opcji:
   - Wybierz region w nowym szablonie, do którego chcesz przesunąć istniejącą treść.
   - Wybierz Nigdzie, aby usunąć treść z dokumentu.
5. Aby przesunąć niepowiązaną treść do wybranego regionu, kliknij opcję Użyj dla wszystkich.
6. Kliknij przycisk OK, aby zastosować szablon lub kliknij przycisk Anuluj, aby anulować zastosowanie szablonu w dokumencie.
   Ważne: *Kiedy stosujesz szablon w istniejącym dokumencie, szablon zmienia treść dokumentu na przykładową treść z szablonu. Przed zastosowaniem szablonu zawsze należy utworzyć kopię zapasową strony.*

Cofanie zmian w szablonie

❖ Wybierz Edycja > Cofnij Zastosuj szablon

Dokument powraca do stanu sprzed zastosowania szablonu.

Odłączanie dokumentu od szablonu

Do góry

Aby zrobić zmiany w zablokowanych regionach dokumentu opartego na szablonie, musisz wpierw odłączyć dokument od szablonu. Kiedy dokument zostaje odłączany, cały dokument staje się edytowalny.

Uwaga: *Nie można wykonać konwersji pliku szablonu (.dwt) na zywkły plik za pomocą ponownego zapisania pliku szablonu jako plik HTML (.html). Takie działanie nie usuwa kodu szablonu, który pojawia się w całym dokumencie. Jeżeli chcesz wykonać konwersję pliku szablonu na zwykły plik, należy zapisać dokument jako zwykły plik HTML, a następnie ręcznie usunąć wszystkie kody szablonu w Code View.*

1. Otwórz dokument oparty na szablonie, który chcesz odłączyć.
2. Wybierz Modyfikuj > Szablony > Odłącz od szablonu.

   Dokument zostaje odłączony od szablonu i wszelki kod pochodzący z szablonu zostaje usunięty.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Tworzenie szablonu programu Dreamweaver

Informacje o szablonach programu Dreamweaver
Tworzenie szablonu z istniejącego dokumentu
Używanie panelu Zasoby do tworzenia nowego szablonu
Tworzenie szablonów dla serwisów Contribute
Tworzenie szablonu dla serwisu Contribute

Informacje o szablonach programu Dreamweaver

Do góry

Możesz utworzyć szablon z istniejącego dokumentu (takiego jak HTML, Adobe ColdFusion lub Microsoft Active Server Pages) lub zacząć od nowego dokumentu.

Po utworzeniu szablonu, możesz wstawić regiony i ustawić preferencje szablonu dotyczące koloru kodu i koloru podświetlenia regionu.

Możesz także zapisać dodatkowe informacje na temat szablonu (takie jak informacja kto go utworzył, kiedy był ostatnio zmieniany i dlaczego zostały podjęte określone decyzje projektowe) w pliku Uwagi do projektu. Dokumenty oparte na szablonie nie zawierają informacji znajdujących się w Uwagach do projektu.

Uwaga: *Szablony w programie Adobe Dreamweaver różnią się od szablonów w niektórych innych produktach z pakietu Adobe Creative Suite pod tym względem, że sekcje stron w szablonach programu Dreamweaver są domyślnie stałe (nieedytowalne).*

Informacje na temat tworzenia szablonów można znaleźć na stronie www.adobe.com/go/vid0157_pl.

Informacje na temat używania szablonów można znaleźć na stronie www.adobe.com/go/vid0158_pl.

Tworzenie szablonu z istniejącego dokumentu

Do góry

Możesz utworzyć szablon z istniejącego dokumentu.

1. Otwórz dokument, który chcesz zapisać jako szablon.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz polecenie Plik > Zapisz jako szablon.
   - W kategorii Wspólne panelu Wstaw kliknij przycisk Szablony, a następnie wybierz z wyskakującego menu polecenie Utwórz szablon.

     Uwaga: *Jeżeli nie została wcześniej zaznaczona opcja Nie pokazuj ponownie tego okna, zostanie wyświetlone ostrzeżenie informujące, że dokument, który zapisujesz, nie ma edytowalnych regionów. Kliknij przycisk OK, aby zapisać dokument jako szablon, lub kliknij przycisk Anuluj, aby wyjść z tego okna bez tworzenia szablonu.*
3. Wybierz serwis gdzie będzie zapisany szablon z menu Serwis i wprowadź niepowtarzalną nazwę szablonu w oknie dialogowym Zapisz jako.
4. Kliknij Zapisz. Dreamweaver zapisuje plik szablonu w folderze Szablony w folderze głównym serwisu, dodając do niego rozszerzenie .dwt. Jeżeli folder Szablony nie istnieje w tym serwisie, Dreamweaver automatycznie utworzy go, podczas zapisywania nowego szablonu.
   Uwaga: *Nie przesuwaj szablonów poza folder Szablony i nie wkładaj do tego folderu plików nie będących szablonami. Nie przesuwaj także foldera Szablony poza lokalny folder główny. Wszystkie te działania powodują powstawanie błędów ścieżek w szablonach.*

Używanie panelu Zasoby do tworzenia nowego szablonu

Do góry

1. W panelu Zasoby (Okno > Zasoby), wybierz kategorię Szablony po lewej stronie panelu .
2. Kliknij Nowy szablon , umieszczony w dolnej części panelu Zasoby.

   Nowy szablon bez tytułu zostanie dodany do listy szablonów panelu Zasoby.
3. Kiedy szablon jest jeszcze wybrany, wprowadź jego nazwę a następnie naciśnij Enter (Windows) lub Return (Macintosh).

   Dreamweaver tworzy pusty szablon w panelu Zasoby i w folderze Szablony.

Tworzenie szablonów dla serwisów Contribute

Do góry

Korzystając z programu Dreamweaver możesz utworzyć szablony, które pomagają użytkownikom programu Adobe® Contribute® tworzyć nowe strony, utrzymywać spójny wygląd i obsługę serwisów, a także pozwalają zmieniać projekt wielu stron na raz.

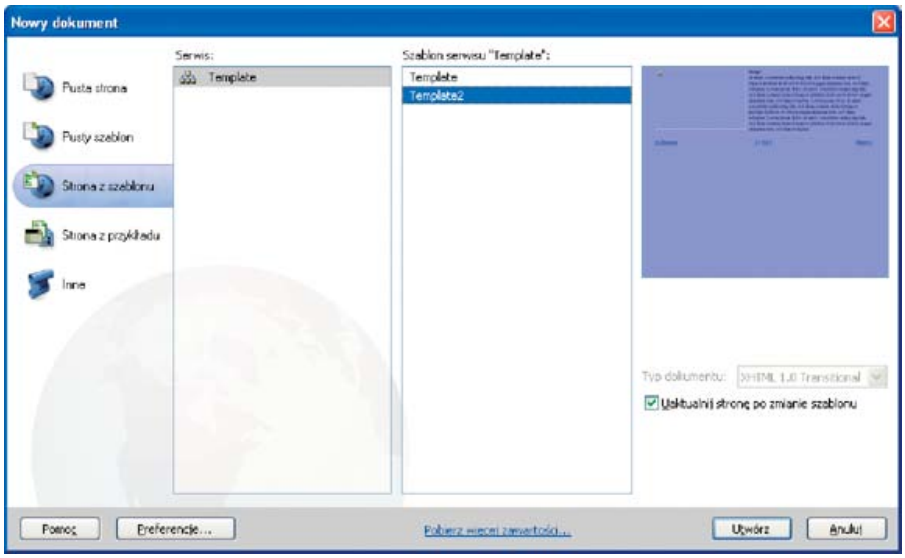
Kiedy utworzysz szablon i załadujesz go na serwer, staje się on dostępny dla wszystkich użytkowników programu Contribute, którzy są połączeni

do twojego serwisu, chyba że ustawisz ograniczenia na dostęp do szablonów dla niektórych ról w programie Contribute. Jeżeli ustanowiono ograniczenia na użytkowanie szablonu, może zaistnieć konieczność dodawania każdego nowego szablonu do listy szablonów, które mogą być używane przez użytkownika programu Contribute (patrz Administracja programem Contribute).

Uwaga: *Upewnij się, że katalog główny zdefiniowany w definicji serwisu każdego użytkownika programu Contribute jest taki sam, jak katalog główny zdefiniowany w opisie serwisu w programie Dreamweaver. Jeżeli katalog główny użytkownika nie będzie pasował do twojego, użytkownik nie będzie mógł używać szablonów.*

Oprócz szablonów programu Dreamweaver, możesz także tworzyć szablony nie pochodzące z programu-Dreamweaver za pomocą narzędzi administracyjnych programu Contribute. Szablony nie pochodzące z programu-Dreamweaver to istniejące strony, które użytkownicy programu Contribute mogą używać do tworzenia nowych stron; są one podobne do szablonów programu Dreamweaver z tą różnicą, że strony na nich oparte nie aktualizują się samoczynnie kiedy zmieniany jest szablon. Szablony nie pochodzące z programu-Dreamweaver nie mogą zawierać elementów typowych dla programu Dreamweaver, takich jak edytowalne, zablokowane, powtarzalne i opcjonalne regiony.

Kiedy użytkownik programu Contribute tworzy nowy dokument w ramach serwisu zawierającego szablony programu Dreamweaver, Contribute wyświetla listę dostępnych szablonów (zarówno pochodzących z programu Dreamweaver, jak i nie pochodzących z programu-Dreamweaver) w oknie dialogowym Nowa strona.



Aby włączyć do serwisu strony, które używają innego kodowania znaków niż Latin 1, potrzebne będzie utworzenie szablonów (zarówno pochodzących z programu Dreamweaver, jak i nie pochodzących z programuDreamweaver). Użytkownicy programu Contribute mogą edytować strony, które używają dowolnego kodowania znaków, ale kiedy tworzą nowe strony, używają kodowania Latin 1. Aby utworzyć stronę, która używa innego kodowania znaków, użytkownik programu Contribute może skopiować już istniejącą stronę, która używa innego kodowania, lub skorzystać z szablonu, który używa innego kodowania. Jeżeli jednak nie ma w serwisie żadnych stron lub szablonów, które używają innego kodowania, trzeba najpierw utworzyć stronę lub szablon, który używa wybranego kodowania w programie Dreamweaver.

Do góry

Tworzenie szablonu dla serwisu Contribute

1. Wybierz polecenie Serwis > Zarządzaj serwisami.
2. Wybierz serwis i kliknij Edycja.
3. Wybierz kategorię Contribute w oknie dialogowym Konfiguracja serwisu.
4. Jeżeli do tej pory nie włączono trybu zgodności z programem Contribute, należy to zrobić.

   Wybierz opcję Włącz zgodność z Contribute, a następnie wprowadź adres URL katalogu głównego.
5. Kliknij Administruj serwisem w Contribute.
6. W razie ukazania się monitu wpisz hasło i kliknij przycisk OK.
7. W kategorii Użytkownicy i Role, wybierz rolę, a następnie kliknij przycisk Edytuj ustawienia ról.
8. Wybierz kategorię Nowe strony, a następnie dodaj istniejące strony do list znajdującej się pod Utwórz nową stronę z kopii jednej ze stron z tej listy.

   Więcej informacji na ten temat można znaleźć w części Administracja programem Contribute.
9. Kliknij dwukrotnie OK, aby zamknąć okno dialogowe.

Więcej tematów Pomocy

Samouczek o tworzeniu szablonów

Samouczek o korzystaniu z szablonów

Tworzenie pustego szablonu

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Tworzenie zagnieżdżonego szablonu

Informacje o zagnieżdżonych szablonach
Tworzenie zagnieżdżonego szablonu
Uniemożliwienie edytowalnemu regionowi przejście do szablonu zagnieżdżonego

Do góry

Informacje o zagnieżdżonych szablonach

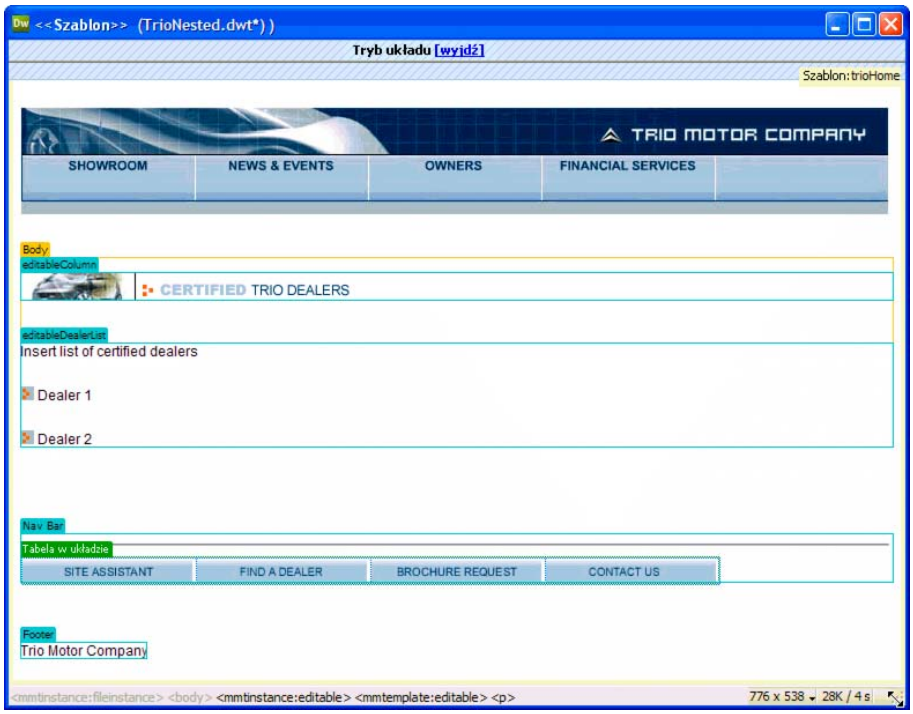
Zagnieżdżony szablon to jest szablon, którego projekt i regiony edytowalne są oparte na innym szablonie. Zagnieżdżone szablony są użyteczne do sterowania treścią na stronach serwisu, które mają wiele wspólnych elementów projektowych i niewielkie zmiany pomiędzy stronami. Na przykład szablon bazowy może zawierać więcej obszarów projektowych i mieć szerokie zastosowanie dla wielu osób współpracujących przy tworzeniu serwisu, podczas gdy zagnieżdżony szablon może lepiej definiować edytowalne regionu dla określonego obszaru serwisu.

Edytowalne regiony szablonu bazowego przechodzą do szablonu zagnieżdżonego i pozostają edytowalne w stronach utworzonych z szablonów zagnieżdżonych chyba że nowe regiony szablonów zostaną do nich wstawione.

Zmiany w szablonach bazowych są automatycznie uaktualnienia w szablonach na ich opartych, podobnie jak we wszystkich dokumentach, które powstały na bazie szablonu bazowego i szablonów zagnieżdżonych.

W następującym przykładzie, szablon *trioHome* zawiera trzy edytowalne regiony, nazywające się Body, NavBar i Footer:

Aby utworzyć zagnieżdżony szablon, nowy dokument oparty na tym szablonie będzie utworzony i zapisany jako szablon pod nazwą TrioNested. W zagnieżdżonym szablonie, dwa regiony edytowalne zostały dodane do edytowalnego regionu nazywającego się Body.



Kiedy dodajesz nowy region edytowalny do regionu edytowalnego przepuszczonego przez zagnieżdżony szablon, kolor podświetlenia regionu edytowalnego zmienia się na pomarańczowy. Treść, która zostanie dodane poza regionem edytowalny, jak grafika w editableColumn, nie będzie już dostępna do edycji w dokumentach powstałych na bazie zagnieżdżonego szablonu. Obszary edytowalne podświetlone na niebieskie, niezależnie od tego czy dołączone do szablonu zagnieżdżonego czy też pochodzące z szablonu bazowego, pozostają edytowalne w dokumentach powstałych na bazie zagnieżdżonego szablonu. Regiony szablonów, które nie zawierają regionów edytowalnych, przechodzą do dokumentów opartych na szablonie jako regiony edytowalne.

Tworzenie zagnieżdżonego szablonu

Do góry

Zagnieżdżone szablony pozwalają na utworzenie wariacji szablonu bazowego. Możesz zagnieżdżać wiele szablonów, aby zdefiniować coraz to bardziej skomplikowane projekty.

Domyślnie, wszystkie edytowalne regiony z szablonu bazowego przechodzą przez zagnieżdżony szablon do dokumentu pochodzącego z szablonu zagnieżdżonego. To oznacza, że jeżeli region edytowalny zostanie utworzony w szablonie bazowym, a następnie utworzony zostanie zagnieżdżony szablon, to region edytowalny pojawia się w dokumentach opartych na zagnieżdżonym szablonie (jeżeli żaden nowy region z szablonu nie zostanie wstawiony w tym samym zagnieżdżonym szablonie).

Uwaga: *Możesz wstawić oznakowanie szablonowe w edytowalnym regionie tak, aby nie przechodziło ono do edytowalnego regionu w dokumentach opartych na szablonie zagnieżdżonym. Takie regiony mają pomarańczowe krawędzie zamiast niebieskich.*

1. Utwórz dokument oparty na szablonie, z którego chcesz utworzyć szablon zagnieżdżony, wykonując jedną z następujących czynności:
   - W kategorii Szablony panelu Zasoby, kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub z wciśniętym klawiszem Control (Mac OS) szablon, na podstawie którego chcesz utworzyć nowy dokument i wybierz polecenie Nowy z szablonu z menu kontekstowego.
   - Wybierz polecenie Plik > Nowy. W oknie dialogowym Nowy dokument, wybierz kategorię Strona z szablonu, a następnie wybierz serwis, który zawiera szablon, który masz zamiar użyć; na liście szablonów dwukrotnie kliknij szablon, aby utworzyć nowy dokument.
2. Wybierz polecenie Plik > Zapisz jako szablon, aby zapisać nowy dokument jako zagnieżdżony szablon:
3. W polu tekstowym Zapisz jako wpisz nazwę i kliknij przycisk OK.

Uniemożliwienie edytowalnemu regionowi przejście do szablonu zagnieżdżonego

Do góry

W szablonach zagnieżdżonych, przechodzące edytowalne regiony mają niebieskie krawędzie. Możesz wstawić oznakowanie szablonowe w edytowalnym regionie tak, aby nie przechodziło ono do edytowalnego regionu w dokumentach opartych na szablonie zagnieżdżonym. Takie regiony mają pomarańczowe krawędzie zamiast niebieskich.

1. W widoku Kod, odnajdź zagnieżdżony region, któremu chcesz uniemożliwić przechodzenie.

   Edytowalne regiony są zdefiniowane przez szablonowe znaczniki komentarza.

2. Dodaj do kodu regionu edytowalnego następujący fragment kodu:

```
@@("")@@
```

Kod tego szablonu można umieścić w dowolnym miejscu, pomiędzy znacznikami <!-- InstanceBeginEditable --><!-- InstanceEndEditable --> , otaczającymi region edytowalny. Na przykład:

```
<!-- InstanceBeginEditable name="EditRegion1" -->
<p>@@("")@@ Editable 1 </p>
<!-- InstanceEndEditable -->
```

Więcej tematów Pomocy

Szablony zagnieżdżone

(cc) BY-NC-SA

Tworzenie edytowalnych regionów w szablonach

Wstawianie edytowalnego regionu
Wybierz edytowalne regiony
Usuwanie edytowalnego regionu
Zmienianie nazwy regionu edytowalnego

Wstawianie edytowalnego regionu

Do góry

Edytowalne regiony szablonów określają, które obszary strony opartej na szablonie użytkownik może edytować. Zanim wstawisz edytowalny region, zapisz dokument na, których pracujesz jako szablon.

Uwaga: *Jeżeli wstawisz edytowalny region do dokumentu zamiast do pliku szablonu, program wyświetli ostrzeżenie, że dokument zostanie automatycznie zapisany jako szablon.*

Możesz umieścić edytowalny region w dowolnym miejscu na stronie, ale rozważ następujące wskazówki, jeżeli tworzysz edytowalną tabelę lub element o pozycjonowaniu absolutnym (element AP).

- Możesz zaznaczyć jako edytowalną całą tabelę lub jej poszczególne komórki, ale nie możesz zaznaczyć wielu komórek tabeli jako jednego regionu edytowalnego. Jeżeli znacznik <td> jest zaznaczony, edytowalny region obejmuje obszar wokół komórki, jeżeli nie, edytowalny region dotyczy tylko jej zawartości.
- Elementy AP oraz ich zawartość są osobnymi elementami; uczynienie edytowalnym całego elementu pozwala na zmianę położenia całego elementu AP wraz z jego zawartością, uczynienie edytowalną tylko jego treści pozwala zmienić tylko jego zawartość, bez zmiany położenia.

1. Aby wybrać region, wykonaj jedną z następujących czynności w oknie Dokument:
   - Wybierz tekst lub treść, którą chcesz uczynić edytowalnym regionem.
   - Umieść punkt wstawiania w miejscu, gdzie chcesz wstawić edytowalny region.
2. Wykonaj jedną z poniższych czynności, aby wstawić region edytowalny.
   - Wybierz Wstaw > Obiekty szablonu > Edytowalny region.
   - Kliknij z wciśniętym prawym przyciskiem myszy (Windows) lub klawiszem Control (Macintosh) i wybierz polecenie Szablony > Nowy region edytowalny.
   - W kategorii Wspólne panelu Wstaw kliknij przycisk Szablony, a następnie wybierz z wyskakującego menu polecenie Region edytowalny.
3. W polu Nazwa wpisz niepowtarzalną nazwę regionu. (Nie możesz użyć tej samej nazwy do więcej niż jednego edytowalnego regionu w tym samym szablonie).
   Uwaga: *Nie używaj znaków specjalnych w polu Nazwa.*
4. Kliknij przycisk OK. Edytowalny region w szablonie jest obszarem otoczonym prostokątnym obrysem, a kolor obrysu jest ustawiany w preferencjach programu. Zakładka w górnym lewym rogu regionu pokazuje nazwę regionu. Jeżeli wstawisz pusty region edytowalny do dokumentu, nazwa regionu pojawi się także w jego wnętrzu.

Wybierz edytowalne regiony

Do góry

Możesz łatwo zidentyfikować i wybrać regiony szablonów zarówno w dokumencie szablonu, jak i w dokumencie, który powstał na bazie szablonu.

Zaznaczanie edytowalnego regionu w oknie Dokument

❖ Kliknij zakładkę w lewym górnym rogu regionu edytowalnego.

Znajdowanie i zaznaczanie edytowalnego regionu w dokumencie

❖ Wybierz Modyfikuj > Szablony, a następnie wybierz nazwę regionu z listy znajdującej się na dole tego podmenu.

Uwaga: *Edytowalne regiony, które znajdują się wewnątrz regionu powtarzalnego, nie pojawiają się w menu. Musisz odnaleźć te regiony przeglądając zakładki na krawędziach w oknie Dokument.*

Edytowalny region w dokumencie jest wybrany.

Usuwanie edytowalnego regionu

Do góry

Jeżeli region został oznaczony w szablonie jako edytowalny i chcesz go z powrotem zablokować (uczynić nieedytowalnym w dokumencie opartym

na szablonie), użyj polecenia Usuń oznaczenia szablonu.

1. Kliknij zakładkę w lewym górnym rogu regionu edytowalnego, aby go zaznaczyć.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz Modyfikuj > Szablony > Usuń oznaczenia szablonu.
   - Kliknij z wciśniętym prawym przyciskiem myszy (Windows) lub klawiszem Control (Macintosh) i wybierz polecenie Szablony > Usuń oznaczenia szablonu.

     Region nie jest już edytowalny.

Do góry

Zmienianie nazwy regionu edytowalnego

Po wstawieniu edytowalnego regionu, możesz później zmienić jego nazwę.

1. Kliknij zakładkę w lewym górnym rogu regionu edytowalnego, aby go zaznaczyć.
2. W Inspektorze właściwości (Okno > Właściwości), wprowadź nową nazwę.
3. Naciśnij klawisz Enter (Windows) lub Return (Macintosh).

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Tworzenie regionów powtarzalnych w szablonach

Informacje o regionach powtarzalnych szablonów
Tworzenie powtarzalnego regionu w szablonie
Wstawianie powtarzalnej tabeli
Ustawianie naprzemiennych kolorów tła dla tabeli powtarzalnej

Informacje o regionach powtarzalnych szablonów

Do góry

Region powtarzalny to obszar szablonu, który może być powielany wielokrotnie na stronie, która powstała na bazie tego szablonu. Typowo, powtarzalne regiony są używane z tabelami, ale można także użyć regionów powtarzalnych z innymi elementami strony.

Regiony powtarzalne pozwalają na sterowanie projektem strony przez powtarzanie niektórych elementów, takich jak obiekty katalogu i jego opis albo wiersz danych typu lista obiektów.

Możesz użyć dwóch rodzajów powtarzalnych regionów w szablonie: powtarzalny region i powtarzalna tabela.

Tworzenie powtarzalnego regionu w szablonie

Do góry

Powtarzalne regiony pozwalają użytkownikom szablonów powielać dowolną liczbę razy określony obszar szablonu. Powtarzalny region nie musi być koniecznie regionem edytowalnym.

Aby uczynić zawartość powtarzalnego regionu edytowalną (na przykład pozwolić użytkownikom wprowadzić tekst do tabeli w dokumencie opartym na szablonie), musisz wstawić edytowalny region do regionu powtarzalnego.

1. Wykonaj jedną z następujących czynności w oknie Dokument:
   - Wybierz tekst lub treść, którą chcesz uczynić powtarzalnym regionem.
   - Umieść punkt wstawiania w miejscu w dokumencie, gdzie ma być wstawiony powtarzalny region.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz Wstaw > Obiekty szablonu > Powtarzalny region.
   - Kliknij z wciśniętym prawym przyciskiem myszy (Windows) lub klawiszem Control (Macintosh) i wybierz polecenie Szablony > Nowy region powtarzalny.
   - W kategorii Wspólne panelu Wstaw kliknij przycisk Szablony, a następnie wybierz z wyskakującego menu polecenie Region powtarzalny.
3. W polu Nazwa wpisz niepowtarzalną nazwę regionu. (Nie możesz użyć tej samej nazwy do więcej niż jednego regionu powtarzalnego w szablonie).
   Uwaga: *Podczas nadawania nazwy do regionu nie używaj znaków specjalnych.*
4. Kliknij przycisk OK.

Wstawianie powtarzalnej tabeli

Do góry

Możesz użyć powtarzalnej tabeli do utworzenia edytowalnego regionu (w formacie tabeli) z powtarzalnymi wierszami. Możesz zdefiniować atrybuty tabeli i ustawić, która komórka tabeli będzie edytowalna.

1. Umieść punkt wstawiania w miejscu w dokumencie, gdzie ma być wstawiony powtarzalna tabela.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz Wstaw > Obiekty szablonu > Powtarzalna tabela.
   - W kategorii Wspólne panelu Wstaw kliknij przycisk Szablony, a następnie wybierz z wyskakującego menu polecenie Tabela powtarzalna.
3. Określ następujące opcje i kliknij przycisk OK:
   Wiersze Określa liczbę wierszy w tabeli.

   Kolumny Określa liczbę wierszy jakie ma tabela.

   Odstęp od krawędzi komórki Określa liczbę pikseli pomiędzy treścią komórki a krawędzią komórki.

   Odstępy między komórkami Określa liczbę pikseli pomiędzy przylegającymi komórkami tabeli.
   Jeżeli nie zostaną podane wartości odstępu między komórkami oraz odstępu od krawędzi komórki, większość przeglądarek internetowych ustawia odstęp od krawędzi na 1, a odstęp pomiędzy komórkami na 2 piksele. Jeżeli chcesz, aby przeglądarka wyświetlała tabelę bez

odstępów między komórkami oraz między treścią a krawędzią komórki, ustaw obie te wartości na zero.

Grubość Określa szerokość tabeli w pikselach lub w postaci ułamka szerokości okna przeglądarki.

Krawędź Określa grubość krawędzi tabeli, wyrażoną w pikselach.

Jeżeli jawnie nie określisz wartości krawędzi, większość przeglądarek wyświetli tabelę tak, jakby krawędź była ustawiona na 1. Jeżeli chcesz, aby przeglądarki wyświetlały tabelę bez krawędzi, ustaw Krawędź na zero. Aby zobaczyć komórki oraz obrys tabeli w sytuacji, gdy krawędź jest ustawiona na 0, wybierz Widok > Pomoce wizualne > Krawędzie tabeli.

Powtarzaj wiersze tabeli: Określa, które wiersze tabeli będą zawarte w powtarzalnym regionie.

Wiersz początkowy: Ustala numer wiersza wprowadzonego jako pierwszy w powtarzalnym regionie.

Wiersz końcowy: Ustala numer wiersza wprowadzonego jako ostatni w powtarzalnym regionie.

Nazwa regionu: Pozwala określić niepowtarzalną nazwę dla regionu powtarzalnego.

Do góry

Ustawianie naprzemiennych kolorów tła dla tabeli powtarzalnej

Po wstawieniu powtarzalnej tabeli do szablony, możesz ją dopasować, określając naprzemienne kolory tła dla kolejnych wierszy tabeli.

1. W oknie Dokument, wprowadź wiersz w tabeli powtarzalnej.
2. Kliknij przycisk widok Kod lub widok Kod i Projekt w pasku narzędziowym Dokument, tak, abyś uzyskał dostęp do kodu wybranego wiersza tabeli.
3. W widoku Kod zmień znacznik <tr> tak, aby zawierał następujący kod:

   ```
   <tr bgcolor="@@( _index & 1 ? '#FFFFFF' : '#CCCCCC' )@@">
   ```

   Możesz zmienić wartości heksadecymalne #FFFFFF i #CCCCCC na inne wartości kolorów.
4. Zapisz szablon.

   Następujący kod jest przykładem tabeli, która zawiera naprzemienne kolory tła kolejnych wierszy tabeli:

   ```
   <table width="75%"  border="1"  cellspacing="0" cellpadding="0">
   <tr><th>Name</th><th>Phone Number</th><th>Email Address</th></tr>
   <!-- TemplateBeginRepeat name="contacts" -->
   <tr bgcolor="@@(_index & 1 ? '#FFFFFF' : '#CCCCCC')@@">
   <td> <!-- TemplateBeginEditable name="name" --> name <!-- TemplateEndEditable -->
   </td>
   <td> <!-- TemplateBeginEditable name="phone" --> phone <!-- TemplateEndEditable -->
   </td>
   <td> <!-- TemplateBeginEditable name="email" --> email <!-- TemplateEndEditable -->
   </td>
   </tr>
     <!-- TemplateEndRepeat -->
   </table>
   ```

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Definiowanie edytowalnych atrybutów znacznika w szablonach

Określanie edytowalnych atrybutów znaczników w szablonie
Przerabianie edytowalnych znaczników atrybutów na nieedytowalne

Określanie edytowalnych atrybutów znaczników w szablonie

Do góry

Możesz zezwolić użytkownikowi szablonu na modyfikację określonych atrybutów znaczników w dokumencie powstałym na bazie szablonu.

Na przykład możesz ustawić kolor tła w szablonie, ale jednocześnie umożliwić użytkownikom ustawienie innego koloru tła w stronach, które będą sami tworzyć. Użytkownicy mogą tylko zmienić te atrybuty, które określisz jako edytowalne.

Możesz także ustawić wiele edytowalnych atrybutów na stronie, tak że użytkownicy szablony będą mogli zmienić atrybuty w dokumentach, które powstają na bazie szablonu. Następujące typy danych są używane: tekst, wartość logiczna (prawda/fałsz), kolor i adres URL.

Utworzenie edytowalnego atrybutu znacznika powoduje wstawienie parametru do kodu szablonu. Wartość początkowo atrybutu jest ustawiona w szablonie, kiedy utworzony jest dokument w oparciu o ten szablon, dziedziczy on jego wartość. Użytkownik szablonu może zmienić ten parametr w dokumencie, który powstał na bazie szablonu.

Uwaga: *Jeżeli połączysz arkusz stylów z edytowalnym atrybutem, to właściwości arkusza stylów w pliku szablonu nie będą juz dostępne ani do przeglądu ani do edycji.*

1. W oknie Dokument wybierz obiekt, któremu chcesz ustawić edytowalny atrybut znacznika.
2. Wybierz Modyfikuj > Szablony > Umożliwiaj edycję atrybutu.
3. W polu Atrybut wprowadź nazwę lub wybierz atrybut z okna dialogowego Edytowalne atrybuty znacznika za pomocą jednej z następujących czynności:
   - Jeżeli atrybut, które chcesz uczynić edytowalnym, jest na liście menu wyskakującego Atrybut, to go wybierz.
   - Jeżeli atrybut, który chcesz uczynić edytowalnym nie jest wyświetlony na liście menu wyskakującego Atrybut, kliknij Dodaj i w oknie, które się otworzy, wprowadź nazwę atrybutu, który chcesz dodać, a następnie kliknij przycisk OK.
4. Upewnij się, że opcja Umożliwiaj edycję atrybutu jest zaznaczona.
5. W polu Etykieta wpisz niepowtarzalną nazwę atrybutu..
   Aby łatwiej można było zidentyfikować później edytowalny znacznik atrybutu, użyj etykietę, która identyfikuje element i atrybut. Na przykład możesz nadać etykietę logoSrc obrazowi, którego źródło jest edytowalne, a edytowalnemu tłu kolor znacznika body bodyBgcolor.
6. W menu Typ, wybierz typ wartości, który jest dozwolony dla tego atrybutu ustawiając jedną z poniższych opcji:
   - Aby zezwolić użytkownikowi na wprowadzanie tekstu dla atrybutu, wybierz Tekst. Na przykład możesz użyć tekstu dla atrybutu align, użytkownik możesz ustawić wartość atrybutu na left, right lub center.
   - Aby wstawić hiperłącze do elementu, takiego jak ścieżka do pliku obrazu, wybierz URL. Wykorzystanie tej opcji powoduje automatyczne uaktualnienie ścieżki użytej w tym łączu. Jeżeli użytkownik przeniesie obraz do nowego folderu, pojawi się okno dialogowe Uaktualnić łącza.
   - Aby pojawił się próbnik kolorów dla wybrania wartości, wybierz Kolor.
   - Aby użytkownicy mogli wybierać na stronie wartości logiczne, zaznacz opcję Prawda/Nieprawda.
   - Aby umożliwić użytkownikowi szablonu wpisanie numerycznej wartości uaktualniającej atrybut (na przykład, aby zmienić wysokość lub szerokość obrazu), wybierz Liczba.
7. Pole Domyślna wartość wyświetla wartość wybranego atrybutu w szablonie. Wprowadź nową wartość w tym polu, aby ustawić inną wartość początkową parametru w dokumencie, który powstanie na bazie szablonu.
8. (Opcjonalnie) Jeżeli chcesz uczynić zmiany w innym atrybucie wybranego znacznika, wybierz atrybut i ustaw dla niego opcje.
9. Kliknij przycisk OK.

Przerabianie edytowalnych znaczników atrybutów na nieedytowalne

Do góry

Znacznik uprzednio ustalony jako edytowalny, może być zaznaczony jako nieedytowalny.

1. W dokumencie szablonu, kliknij element związany z edytowalnym atrybutem lub użyj selektora znaczników.
2. Wybierz Modyfikuj > Szablony > Umożliwiaj edycję atrybutu.
3. W menu wyskakującym Atrybuty, wybierz atrybut, którego ma to dotyczyć.

4. Odznacz opcję Umożliwiaj edycję atrybutu i kliknij przycisk OK.
5. Uaktualnij dokumenty opartych na szablonie.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Zmienianie zawartości strony opartej na szablonie

Edytowanie treści w dokumentach opartych na szablonie
Modyfikowanie właściwości szablonu
Dodawanie, usuwanie lub zmienianie porządku wpisu powtarzalnego regionu

Edytowanie treści w dokumentach opartych na szablonie

Do góry

Szablony programu Dreamweaver określają, które regiony dokumentów opartych na szablonie są zablokowane (nie edytowalne), a, które są edytowalne.

Na stronach opartych na szablonach, użytkownicy szablonów mogą zmieniać treść tylko w regionach edytowalnych. Możesz łatwo zidentyfikować i wybrać edytowalne regiony do zmiany treści. Użytkownicy szablonów nie mogą zmieniać treści w zablokowanych regionach..

Uwaga: *Jeżeli próbujesz edytować obszar zablokowany w dokumencie opartym na szablonie w momencie kiedy podświetlanie jest wyłączone, wskaźnik myszy zmienia się pokazując, że nie możesz kliknąć w region zablokowany.*

Użytkownicy szablonów mogą także zmieniać właściwości i wpisy regionów powtarzalnych w dokumentach opartych na szablonach.

Modyfikowanie właściwości szablonu

Do góry

Kiedy autorzy szablonów tworzą parametry w szablonie, dokumenty oparte na szablonie automatycznie dziedziczą parametry i początkowe wartości. Użytkownicy szablonów mogą zmieniać edytowalne atrybuty znaczników oraz inne parametry szablonów (takie jak opcjonalne ustawienia regionów).

Zmienianie edytowalnego atrybutu znacznika

1. Otwórz dokument oparty na szablonie.
2. Wybierz Modyfikuj > Właściwości szablonu.

   Otwiera się okno dialogowe Właściwości szablonu, w, którym pokazuje się lista dostępnych właściwości. Okno dialogowe pokazuje opcjonalne regiony oraz edytowalne atrybuty znacznika.
3. Na liście Nazwa wybierz właściwość.

   Dolny obszar okna dialogowego pokazuje na bieżąco etykietę wybranej właściwości oraz przypisaną jej wartość.
4. W polu znajdującym się po prawej od etykiety właściwości, zmień wartość właściwości w dokumencie.
   Uwaga: *Nazwa pola oraz uaktualniane wartości są zdefiniowane w szablonie. Atrybuty, które nie pojawiają się na liście Nazwa, nie mogą być edytowane w dokumencie opartym na szablonie.*
5. Wybierz opcję Zezwalaj szablonom zagnieżdżonym na sterowanie jeżeli chcesz przekazać edytowalną właściwość do dokumentów opartych na zagnieżdżonym szablonie.

Modyfikowanie parametrów opcjonalnych regionów szablonów

1. Otwórz dokument oparty na szablonie.
2. Wybierz Modyfikuj > Właściwości szablonu.

   Otwiera się okno dialogowe Właściwości szablonu, w, którym pokazuje się lista dostępnych właściwości. Okno dialogowe pokazuje opcjonalne regiony oraz edytowalne atrybuty znacznika.
3. Na liście Nazwa wybierz właściwość.

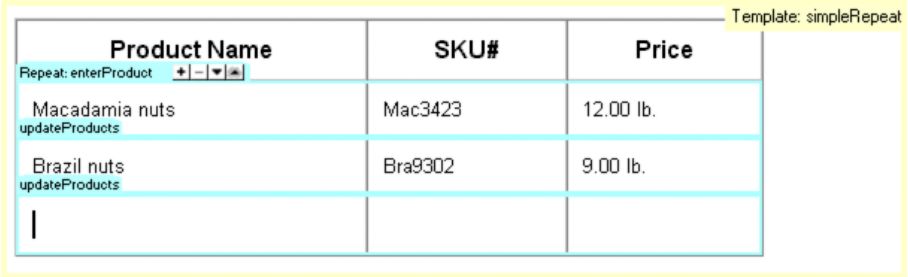
   Dolny obszar okna dialogowego pokazuje na bieżąco etykietę wybranej właściwości oraz przypisaną jej wartość.
4. Wybierz Pokaż, aby wyświetlić opcjonalny region w dokumencie lub odznacz Pokaż, aby ukryć opcjonalny region.
   Uwaga: *Nazwa pola oraz uaktualniane wartości są zdefiniowane w szablonie.*
5. Wybierz opcję Zezwalaj szablonom zagnieżdżonym na sterowanie jeżeli chcesz przekazać edytowalną właściwość do dokumentów opartych na zagnieżdżonym szablonie.

Dodawanie, usuwanie lub zmienianie porządku wpisu powtarzalnego regionu

Do góry

Użyj powtarzalnych regionów, aby dodawać, usuwać lub zmieniać porządek wpisów w dokumentach opartych na szablonie. Kiedy dodajesz wpis powtarzalnego regionu, dodawana jest cała jego kopia. Aby zaktualizować treść w powtarzalnych regionach, oryginalny szablon musi zawierać

edytowalny region w powtarzalnym regionie.



Dodawanie, usuwanie lub zmienianie porządku powtarzalnego regionu

1. Otwórz dokument oparty na szablonie.
2. Umieść punkt wstawiania w powtarzalnym regionie, aby go zaznaczyć.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij przycisk Plus (+), aby dodać wpis powtarzalnego regionu poniżej aktualnie wybranego wpisu.
   - Kliknij przycisk Minus (–) , aby usunąć wybrany wpis regionu powtarzalnego.
   - Kliknij przycisk Strzałka w dół, aby przesunąć wybrany wpis jedną pozycję w dół.
   - Kliknij przycisk Strzałka w górę, aby przesunąć wybrany wpis jedną pozycję w górę.

     Uwaga: *Alternatywnie, możesz wybrać Modyfikuj > Szablon, a następnie wybrać jedną ze znajdujących się na dole menu tekstowego opcji wpisu powtarzalnego. Możesz użyć tego menu do wstawienia nowego powtarzalnego wpisu lub przesunięcia pozycji wybranego wpisu.*

Wycinanie, kopiowanie i wklejanie wpisów

1. Otwórz dokument oparty na szablonie.
2. Umieść punkt wstawiania w powtarzalnym regionie, aby go zaznaczyć.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby wyciąć powtarzalny wpis, wybierz Edycja > Powtarzalne wpisy > Wytnij powtarzalny wpis.
   - Aby skopiować powtarzalny wpis, wybierz Edycja > Powtarzalne wpisy > Kopiuj powtarzalny wpis.
   - Aby usunąć powtarzalny wpis, wybierz Edycja > Powtarzalne wpisy > Usuń powtarzalny wpis.
   - Aby wkleić powtarzalny wpis, wybierz Edycja > Wklej.

     Uwaga: *Wklejanie wstawia nowy wpis, nie powoduje zamiany istniejącego wpisu.*

Więcej tematów Pomocy

Tworzenie strony opartej na istniejącej stronie

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Edytowanie, uaktualnianie i usuwanie szablonów

Informacje o edytowaniu i uaktualnianiu szablonów
Otwieranie szablonu do edycji
Zmienianie nazwy szablonu
Zmienianie opisu szablonu
Ręcznie uaktualnianie dokumentów opartych na szablonach
Uaktualnianie szablonów w serwisie Contribute
Usuwanie pliku szablonu

Informacje o edytowaniu i uaktualnianiu szablonów

Do góry

Kiedy wykonasz zmiany i zapiszesz szablon, wszystkie dokumenty oparte na tym szablonie zostaną uaktualnione. Możesz także ręcznie uaktualnić dokument oparty na szablonie lub, w razie potrzeby, cały serwis.

Uwaga: *Aby edytować szablony dla serwisów programu Contribute, musisz użyć programu Dreamweaver; nie możesz edytować szablonów w programie Contribute.*

Użyj kategorii Szablony z panelu Zasoby do zarządzania istniejącymi szablonami, włącznie ze zmienianiem plików szablonów oraz ich usuwaniem.

Możesz wykonać następujące czynności zarządzające za pomocą panelu Zasoby:

- Tworzenie szablonu
- Zmienianie i uaktualnianie szablonów
- Nadawania i usuwanie szablonu z istniejącego dokumentu

Dreamweaver sprawdza składnię podczas zapisywania szablonu, ale dobrym pomysłem jest ręcznie sprawdzić składnię szablonu podczas jego edytowania.

Otwieranie szablonu do edycji

Do góry

Możesz otworzyć bezpośrednio szablon do edycji lub otworzyć dokument oparty na szablonie, a następnie otworzyć do edycji dołączony szablon.

Kiedy robisz zmiany w szablonie, Dreamweaver prosi o uaktualnienie dokumentów opartych na szablonie.

Uwaga: *Możesz także ręcznie zaktualizować dokumenty na podstawie zmian w szablonie.*

Otwieranie i edytowanie pliku szablonu

1. W panelu Zasoby (Okno > Zasoby), wybierz kategorię Szablony po lewej stronie panelu .

   Panel Zasoby wyświetla listę wszystkich dostępnych szablonów dla twojego serwisu i wyświetla podgląd wybranego.

2. Wykonaj jedną z następujących czynności na liście wszystkich szablonów:
   - Dwukrotnie kliknij nazwę szablonu, który chcesz edytować.
   - Wybierz szablon do edycji, a następnie kliknij przycisk Edycja znajdujący się na dole panelu Zasoby.
3. Zmienianie treści szablonu
   Aby zmienić właściwości strony szablonu, wybierz Modyfikuj > Właściwości strony. (Dokumenty oparte na szablonie dziedziczą właściwości strony z szablonu).
4. Zapisz szablon. Dreamweaver zapyta czy chcesz uaktualnić strony w oparciu o szablon.
5. Kliknij Uaktualnij, aby zaktualizować wszystkie dokumenty oparte na zmodyfikowanym szablonie, kliknij Nie uaktualniaj, jeżeli nie chcesz uaktualniać dokumentów opartych na zmodyfikowanym szablonie.

   Dreamweaver wyświetla log wskazujący jakie pliki były uaktualnione.

Otwieranie i modyfikowanie szablonu dołączonego do bieżącego dokumentu

1. Otwórz dokument oparty na szablonie w oknie Dokument.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz Modyfikuj > Szablony > Otwórz załączoną stronę szablonu.
   - Kliknij z wciśniętym prawym przyciskiem myszy (Windows) lub klawiszem Control (Macintosh) i wybierz polecenie Szablony > Otwórz

załączoną stronę szablonu.

3. Zmienianie treści szablonu

   Aby zmienić właściwości strony szablonu, wybierz Modyfikuj > Właściwości strony. (Dokumenty oparte na szablonie dziedziczą właściwości strony z szablonu).

4. Zapisz szablon. Dreamweaver zapyta czy chcesz uaktualnić strony w oparciu o szablon.
5. Kliknij Uaktualnij, aby zaktualizować wszystkie dokumenty oparte na zmodyfikowanym szablonie, kliknij Nie uaktualniaj, jeżeli nie chcesz uaktualniać dokumentów opartych na zmodyfikowanym szablonie.

   Dreamweaver wyświetla log wskazujący jakie pliki były uaktualnione.

Zmienianie nazwy szablonu

Do góry

1. W panelu Zasoby (Okno > Zasoby), wybierz kategorię Szablony po lewej stronie panelu .
2. Kliknij nazwę szablonu, aby go zaznaczyć
3. Kliknij nazwę ponownie, aby tekst stał się edytowalnym i wprowadź nową nazwę.

   Jest to metoda identyczna z metodą zmiany nazwy w Eksploratorze Windows (Windows) lub programie Finder (Macintosh). Podobnie jak w przypadku Eksploratora Windows oraz programu Finder, trzeba zrobić krótkie przerwy pomiędzy kliknięciami. Nie należy dwukrotnie klikać na nazwę, ponieważ to powoduje otwarcie szablonu do edycji.

4. Kliknij na inny obszar w panelu Zasoby lub wciśnij Enter (Windows) lub Return (Macintosh), aby wprowadzić zmiany/

   Pojawi się zapytanie, czy chcesz uaktualnić dokumenty oparte na tym szablonie.

5. Aby uaktualnić wszystkie dokumenty w serwisie oparte na tym szablonie, kliknij Uaktualnij. Kliknij Nie uaktualniaj, jeśli nie chcesz uaktualniać dokumentu w oparciu o ten szablon.

Zmienianie opisu szablonu

Do góry

W trakcie tworzenia strony z istniejącego szablonu opis szablonu jest wyświetlany w oknie dialogowym Nowy dokument.

1. Wybierz polecenie Modyfikuj > Szablony > Opis.
2. Zmień opis i kliknij przycisk OK w oknie dialogowym Opis szablonu.

Ręcznie uaktualnianie dokumentów opartych na szablonach

Do góry

Kiedy zrobisz zmiany w szablonie, program Dreamweaver prosi o uaktualnienie dokumentów opartych na szablonie, ale możesz także ręcznie zaktualizować dokumenty lub cały serwis na podstawie zmian w szablonie Ręczne uaktualnianie dokumentów opartych na szablonie jest tożsame z ponownym nadaniem szablonu.

Zastosowanie zmian w szablonie w bieżącym dokumencie opartym na szablonie

1. Wyświetl dokument w oknie Dokument.
2. Wybierz Modyfikuj > Szablony > Uaktualnij bieżącą stronę.

   Dreamweaver aktualizuje dokument na podstawie zmian w szablonie.

Uaktualnienie całego serwisu lub wszystkich dokumentów, które używają określonego szablonu

Możesz zaktualizować wszystkie strony serwisu lub tylko te, które są oparte na określonym szablonie.

1. Wybierz Modyfikuj > Szablony > Uaktualnij strony.
2. W menu Szukaj w wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby zaktualizować wszystkie pliki w wybranym serwisie w oparciu o ich szablony, wybierz Cały serwis, a następnie nazwę serwisu z menu wyskakującego obok.
   - Aby zaktualizować pliki w oparciu o wybrany szablon, wybierz Pliki, które używają, a następnie nazwę szablonu z menu wyskakującego obok.
3. Upewnij się, że opcja Szablony jest zaznaczona w polu wyboru Uaktualnij.
4. Jeżeli nie chcesz widzieć logu plików, które program Dreamweaver uaktualnia, odznacz opcję Pokaż log, w pozostałych przypadkach, zostaw tę opcję zaznaczoną.
5. Kliknij Start, aby uaktualnić pliki według zadanych ustawień. Jeżeli wybrano opcję Pokaż log, program Dreamweaver wyświetli informacje na temat plików, które zamierzał uaktualnić, dołączając także informacje, które z nich zostały zaktualizowane pomyślnie.
6. Kliknij przycisk Zamknij.

Uaktualnianie szablonów w serwisie Contribute

Do góry

Użytkownicy programu Contribute nie mogą robić zmian w szablonach programu Dreamweaver. Można jednak użyć programu Dreamweaver, aby zmienić szablon dla serwisu programu Contribute.

Uaktualniając szablony na serwerze Contribute trzeba mieć następujące przesłanki na względzie:

- Program Contribute pobiera nowe i zmienione szablony z serwera tylko kiedy jest uruchamiany i kiedy użytkownik programu zmienia parametry połączenia. Jeżeli zrobisz zmiany w szablonie w momencie, kiedy użytkownik programu Contribute edytuje plik oparty na tym szablonie, nie będzie on widział zmian w szablonie do czasu kiedy ponownie nie uruchomi programu Contribute.
- Jeżeli usuniesz edytowalny region z szablony, użytkownik programu Contribute edytujący stronę opartą na tym szablonie może być skonfundowany, nie wiedząc co ma zrobić z treścią, która była w tym edytowalnym szablonie.

Aby zaktualizować szablon na serwerze Contribute, wykonaj następujące kroki:

1. Otwórz szablon programu Contribute w programie Dreamweaver, zmień go, a następnie zapisz. Instrukcje na ten temat znajdują się w części Otwieranie szablonu do edycji.
2. Powiadom wszystkich użytkowników programu Contribute, którzy pracują nad serwisem, aby go ponownie uruchomili.

Usuwanie pliku szablonu

Do góry

1. W panelu Zasoby (Okno > Zasoby), wybierz kategorię Szablony po lewej stronie panelu .
2. Kliknij nazwę szablonu, aby go zaznaczyć
3. Kliknij przycisk Usuń znajdujący się na dole panelu, a następnie potwierdź, że chcesz usunąć szablon.
   Ważne: *Po usunięciu pliku szablony, nie możesz go już odzyskać. Plik szablonu jest usunięty z serwera.*

   Dokumenty oparte na usuniętym szablonie nie zostały odłączone od szablonu; zachowują strukturę oraz edytowalne regiony, które miał szablon zanim został usunięty. Możesz zmienić taki dokument w plik HTML bez edytowalnych i zablokowanych regionów.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Eksportowanie i importowanie treści szablonu

Informacje o treści XML szablonu
Eksportowanie regionów edytowalnych dokumentu jako XML
Importowanie treści XML
Eksportowanie serwisu bez znaczników szablonów

Informacje o treści XML szablonu

Do góry

Można powiedzieć, ze dokumenty oparte na szablonach zawierają dane przestawione jako pary nazwa-wartość. Każda para składa się z nazwy edytowalnego regionu oraz treści tego regionu.

Możesz wyeksportować pary nazwa-wartość do pliku XML, tak by można było pracować z tymi danymi poza programem Dreamweaver (na przykład w edytorze XML lub edytorze tekstowym, a także aplikacji bazodanowej). Odpowiednio, jeżeli masz dokument XML z właściwą strukturą, możesz zaimportować dane z niego do dokumentu opartego na szablonie programu Dreamweaver.

Eksportowanie regionów edytowalnych dokumentu jako XML

Do góry

1. Otwórz dokument oparty na szablonie, który zawiera edytowalne regiony.
2. Wybierz Plik > Eksportuj > Dane szablonu jako XML.
3. Możesz wybrać jedną z następujących opcji opisu:
   - Jeżeli szablon zawiera powtarzalne regiony lub parametry szablonów, wybierz opcję Użyj standardowych znaczników XML programu Dreamweaver.
   - Jeżeli szablon nie używa powtarzalnych regionów ani parametrów szablonu, wybierz opcje Użyj nazw edytowalnych regionów jako znaczników XML.
4. Kliknij przycisk OK.
5. Kiedy pojawi się okno dialogowe, wybierz położenie foldera, wprowadź nazwę pliku XML, a następnie kliknij Zapisz.

   Wygenerowany jest plik XML, który zawiera materiał pochodzący z parametrów dokumentu oraz regionów edytowalnych, włączając w to edytowalne regiony znajdujące się wewnątrz regionów powtarzalnych oraz opcjonalnych. Plik XML zawiera nazwę oryginalnego szablonu, jak równie nazwę i zawartość każdego regionu szablonu.

   Uwaga: *Zawartość regionów nie edytowalnych nie jest eksportowana do pliku XML.*

Importowanie treści XML

Do góry

1. Wybierz Plik > Importuj > Import XML do szablonu.
2. Zaznacz plik XML i naciśnij przycisk Otwórz.

   Dreamweaver tworzy nowy dokument oparty na szablonie określonym w pliku XML. Wypełnia zawartość wszystkich regionów edytowalnych za pomocą danych pochodzących z pliku XML. Dokument wynikowy pojawia się w nowym oknie Dokument.

   Jeżeli twój plik XML nie ma struktury takiej, jakiej oczekuje program Dreamweaver, to może nie móc zaimportować swoich danych. Jednym ze sposobów rozwiązania tego problemu jest wyeksportowanie pliku przykładowego z programu Dreamweaver, tak, aby mieć plik XML z prawidłową strukturą. Następnie przekopiuj dane z oryginalnego pliku XML do wyeksportowanego pliku XML. Plik wynikowy jest plikiem XML z właściwą strukturą, która zawiera prawidłowe dane, gotowe do importu.

Eksportowanie serwisu bez znaczników szablonów

Do góry

Możesz wyeksportować dokumenty oparte na szablonach z serwisu do innego serwisu, bez załączania informacji formatujących z szablonu.

1. Wybierz Modyfikuj > Szablony > Eksportuj serwis bez oznaczeń szablonu.
2. W polu Folder, wprowadź ścieżkę pliku do foldera, gdzie chcesz wyeksportować plik, lub kliknij Przeglądaj i zaznacz wybrany folder.
   Uwaga: *Musisz wybrać folder znajdujący się poza bieżącym serwisem.*
3. Jeżeli chcesz zapisać wersję XML eksportowanych dokumentów opartych na szablonach, wybierz opcję Zachowaj pliki danych szablonu.
4. Jeżeli chcesz uaktualnić zmiany w poprzednio wyeksportowanych plikach, wybierz Wydziel tylko zmienione pliki i kliknij przycisk OK.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Rozpoznawanie szablonów oraz dokumentów opartych na szablonach

Rozpoznawanie szablonów w widoku Projekt
Rozpoznawanie szablonów w widoku Kod
Rozpoznawanie dokumentów opartych na szablonie w widoku Projekt.
Rozpoznawanie dokumentów opartych na szablonie w widoku Kod

Do góry

Rozpoznawanie szablonów w widoku Projekt

W widoku Projekt, edytowalne regiony pojawiają się w oknie Dokument otoczone przez prostokątne obwiednie w ustawionym kolorze wyróżnienia. Mała zakładka pojawia się w lewym górnym rogu każdego regionu i pokazuje jego nazwę.

Możesz zidentyfikować plik szablonu patrząc na pasek tytułowy w oknie Dokument. Pasek tytułowy zawiera nazwę <<Szablon>> i rozszerzenie pliku jest .dwt.

Do góry

Rozpoznawanie szablonów w widoku Kod

W widoku Kod, edytowalne regiony treści są oznakowane w HTML za pomocą następujących komentarzy:

<!-- TemplateBeginEditable> i <!-- TemplateEndEditable -->

Możesz użyć preferencji koloru, aby ustawić własny schemat kolorów pozwalający na łatwe rozróżnianie regionów szablonów w widoku Kod.

Wszystko, co się znajdzie w dokumentach opartych na szablonie pomiędzy tymi komentarzami, będzie mogło być zmieniane. Kod źródłowy HTML edytowalnego regionu może wyglądać mniej więcej tak:

```
<table width="75%"  border="1"  cellspacing="0" cellpadding="0">
  <tr bgcolor="#333366">
    <td>Name</td>
    <td><font color="#FFFFFF">Address</font></td>
    <td><font color="#FFFFFF">Telephone Number</font></td>
  </tr>
  <!-- TemplateBeginEditable name="LocationList" -->
  <tr>
    <td>Enter name</td>
    <td>Enter Address</td>
    <td>Enter Telephone</td>
  </tr>
  <!-- TemplateEndEditable -->
</table>
```

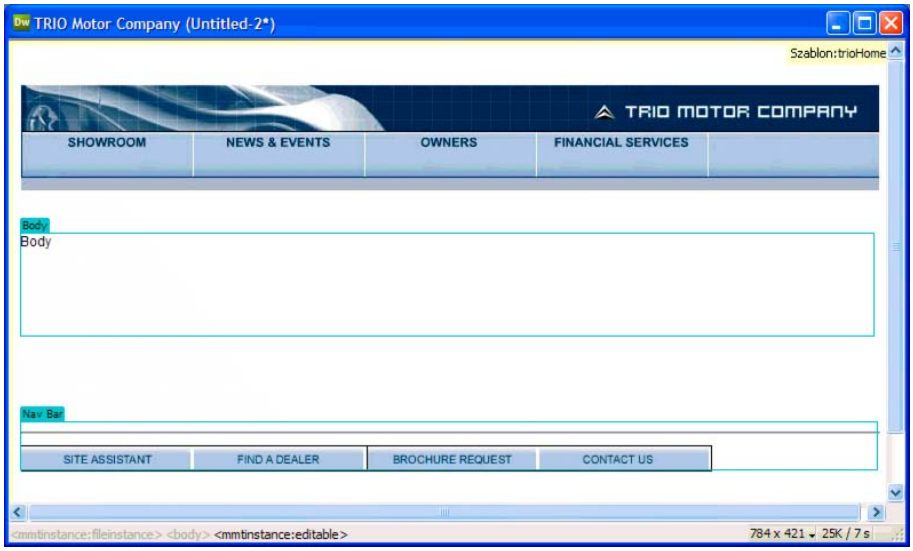
Uwaga: *Kiedy zmieniasz kod szablonu w trybie Kod, uważaj, aby nie usunąć żadnych znaczników komentarzy związanych z szablonem, które są używane przez program Dreamweaver.*

Rozpoznawanie dokumentów opartych na szablonie w widoku Projekt.

Do góry

Jeśli w oknie Dokument jest aktywny widok Projekt, to dokumenty oparte na szablonie są otoczone przez prostokątne obwiednie w ustawionym kolorze wyróżnienia. Mała zakładka pojawia się w lewym górnym rogu każdego regionu i pokazuje jego nazwę.

Oprócz obwiedni regionów edytowalnych, cała strona jest otoczona przez obwiednię w innym kolorze z zakładką w prawym górnym rogu pokazującą nazwę szablonu na jakim oparty jest dany dokument. Podświetlony prostokąt przypomina, że dokument jest oparty na szablonie i nie można zmienić jego zawartości znajdującej się poza edytowalnymi regionami.



Rozpoznawanie dokumentów opartych na szablonie w widoku Kod

Do góry

W widoku Kod, edytowalne regiony dokumentu pochodzące z szablonu pojawiają się w innym kolorze niż kod w regionach nie edytowalnych. Możesz tylko zmieniać kod znajdujący się w edytowalnych regionach lub edytowalnych parametrach, regiony zablokowane są tylko do odczytu.

Edytowalna treść jest oznakowana w HTML za pomocą następujących komentarzy programu Dreamweaver:

<!-- TemplateBeginEditable> i <!-- InstanceEndEditable -->

Wszystko co znajduje się w dokumencie opartym na szablonie pomiędzy tymi komentarzami jest edytowalne. Kod źródłowy HTML edytowalnego regionu może wyglądać mniej więcej tak:

```
<body bgcolor="#FFFFFF" leftmargin="0">
<table width="75%"  border="1"  cellspacing="0" cellpadding="0">
  <tr bgcolor="#333366">
    <td>Name</td>
    <td><font color="#FFFFFF">Address</font></td>
    <td><font color="#FFFFFF">Telephone Number</font></td>
  </tr>
  <!-- InstanceBeginEditable name="LocationList" -->
  <tr>
    <td>Enter name</td>
    <td>Enter Address</td>
    <td>Enter Telephone</td>
  </tr>
  <!-- InstanceEndEditable -->
</table>
</body>
```

Domyślnym kolorem tekstu nieedytowalnego jest szary, możesz wybrać inny kolor dla edytowalnych i nieedytowalnych regionów w oknie dialogowym Preferencje.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Ustawianie preferencji projektowych szablonów

Dopasowanie preferencji kolorowania kodu szablonu
Ustawianie preferencji podświetlenia dla regionów szablonów

Dopasowanie preferencji kolorowania kodu szablonu

Do góry

Preferencje kolorowania kodu określają kolor tekstu, tła oraz atrybuty stylu tekstu wyświetlanego w widoku Kod. Możesz użyć preferencji koloru, aby ustawić własny schemat kolorów pozwalający na łatwe rozróżnianie regionów szablonów w widoku Kod.

1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Dreamweaver > Preferencje (Macintosh).
2. Z listy Kategoria po lewej stronie wybierz pozycję Kolorowanie kodu.
3. Wybierz HTML z listy Typ dokumentu, a następnie kliknij przycisk Edytuj schemat kolorowania.
4. Na liście Style dla wybierz Znaczniki szablonu.
5. Ustaw kolor, kolor tła i atrybuty stylu dla tekstu wyświetlanego w widoku Kod wykonując następujące czynności:
   - Jeżeli chcesz zmienić kolor tekstu, w polu Kolor tekstu wpisz szesnastkową wartość kolor, który ma być nadany do wybranego tekstu lub wybierz kolor za pomocą próbnika koloru. To samo zrób dla pola Tło, aby dodać lub zmienić istniejący kolor tła dla zaznaczonego tła.
   - Jeżeli chcesz dodać atrybut stylu do wybranego kodu, kliknij przyciski B (wytłuszczenie), I (kursywa) lub U (podkreślenie), aby ustawić wybrany format.
6. Kliknij przycisk OK.
   Uwaga: *Jeżeli chcesz zrobić globalne zmiany, możesz edytować pliki źródłowe, które przechowują twoje preferencje. W systemie Windows XP plik ten znajduje się w folderze C:\Documents and Settings\%username%\Application Data\Adobe\Dreamweaver 9\Configuration\CodeColoring\Colors.xml. W systemie Windows Vista plik ten znajduje się w folderze C:\Users\%username%\Application Data\Adobe\Dreamweaver 9\Configuration\CodeColoring\Colors.xml.*

Ustawianie preferencji podświetlenia dla regionów szablonów

Do góry

Możesz użyć preferencji programu Dreamweaver, aby dopasować kolory podświetlania krawędzi regionów edytowalnych oraz zablokowanych szablonu, które są widoczne w widoku Projekt. Kolor edytowalnego regionu pojawia się w szablonie, jak również w dokumentach opartych na szablonie.

Zmienianie kolorów podświetlenia w szablonie

1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Dreamweaver > Preferencje (Macintosh).
2. Na liście po lewej stronie wybierz pozycję Podświetlenie.
3. Kliknij pole koloru Edytowalne regiony, Zagnieżdżone regiony lub Zablokowane regiony, a następnie wybierz kolor podświetlania za pomocą próbnika kolorów (lub wprowadź szesnastkową wartość koloru podświetlania bezpośrednio w polu koloru).

   Więcej informacji na temat użycia próbnika kolorów znajduje się w części Używanie próbnika kolorów.
4. (Opcjonalne) W miarę potrzeby, powtórz ten proces dla innych typów regionów szablonów.
5. Kliknij opcję Pokaż, aby włączyć lub wyłączyć wyświetlanie kolorów w oknie Dokument.
   Uwaga: *Zagnieżdżony region nie ma opcji Pokaż; sposób jego wyświetlania jest określony przez opcję Edytowalny region.*
6. Kliknij przycisk OK.

Oglądanie kolorów podświetlenia w oknie Dokument

❖ Wybierz Widok > Pomoce wizualne > Elementy niewidoczne.

Kolory podświetlenia pojawiają się w oknie dokumenty tylko wtedy, gdy opcja Widok > Pomoce wizualne > Elementy niewidoczne jest włączona i odpowiednie opcje są ustawione w preferencjach podświetlania.

Uwaga: *Jeżeli niewidoczne elementy są widoczne, ale kolory podświetlenia nie, wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Dreamweaver > Preferencje (Macintosh), a następnie wybierz kategorię Podświetlenie. Upewnij się, że opcja Pokaż znajdująca się obok wybranego koloru podświetlenia jest zaznaczona. Upewnij się także, że wybrany kolor jest widoczny na tle tła.*

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Składnia szablonu

Ogólne zasady składniowe
Znaczniki szablonu
Znaczniki miejscowe
Sprawdzenie składni szablonu

Ogólne zasady składniowe

Do góry

Dreamweaver używa znaczników komentarzy HTML do określenia regionów w szablonach i dokumentach opartych na szablonie, tak że dokumenty oparte na szablonach są ciągle prawidłowymi plikami HTML. Kiedy wstawiasz obiekt szablonowy, znaczniki szablonowe są wstawiane do kodu.

Ogólne zasady składniowe są następujące:

- Kiedy pojawia się spacja, może ona zamienić dowolną liczbę białych znaków (spacji, tabulatorów, końców linii). Białe znaki są obowiązkowe za wyjątkiem samego początku i końca dokumentu.
- Atrybuty mogą być podawane w dowolnej kolejności. Na przykład w TemplateParam możesz określić typ przed jego nazwą.
- Komentarze i nazwy atrybutów uwzględniają wielkość liter.
- Wszystkie atrybuty muszą być zamknięte w cudzysłowach. Mogą być używane pojedyncze i podwójne cudzysłowy.

Znaczniki szablonu

Do góry

Dreamweaver używa następujących znaczników szablonów:

```
<!-- TemplateBeginEditable name="..." -->
<!-- TemplateEndEditable -->
<!-- TemplateParam name="..." type="..." value="..." -->
<!-- TemplateBeginRepeat name="..." -->
<!-- TemplateEndRepeat -->
<!-- TemplateBeginIf cond="..." -->
<!-- TemplateEndIf -->
<!-- TemplateBeginPassthroughIf cond="..." -->
<!-- TemplateEndPassthroughIf -->
<!-- TemplateBeginMultipleIf -->
<!-- TemplateEndMultipleIf -->
<!-- TemplateBeginPassthroughMultipleIf -->
<!-- TemplateEndPassthroughMultipleIf -->
<!-- TemplateBeginIfClause cond="..." -->
<!-- TemplateEndIfClause -->
<!-- TemplateBeginPassthroughIfClause cond="..." -->
<!-- TemplateEndPassthroughIfClause -->
<!-- TemplateExpr expr="..." --> (equivalent to @@...@@)
<!-- TemplatePassthroughExpr expr="..." -->
<!-- TemplateInfo codeOutsideHTMLIsLocked="..." -->
```

Znaczniki miejscowe

Do góry

Dreamweaver używa następujących znaczników szablonów:

```
<!-- InstanceBegin template="..." codeOutsideHTMLIsLocked="..." -->
<!-- InstanceEnd -->
<!-- InstanceBeginEditable name="..." -->
<!-- InstanceEndEditable -->
<!-- InstanceParam name="..." type="..." value="..." passthrough="..." -->
<!-- InstanceBeginRepeat name="..." -->
<!-- InstanceEndRepeat -->
```

```
<!-- InstanceBeginRepeatEntry -->
<!-- InstanceEndRepeatEntry -->
```

Do góry

Sprawdzenie składni szablonu

Dreamweaver sprawdza składnię szablonu w momencie zapisu szablonu, ale można ręcznie sprawdzić składnię szablonu przed zapisaniem szablonu. Na przykład możesz dodać parametr szablonu lub wyrażenie w widoku Kod, możesz także sprawdzić czy kod ma prawidłową składnię.

1. Otwórz dokument, który chcesz sprawdzić w oknie Dokument.
2. Wybierz Modyfikuj > Szablony > Sprawdź składnię szablonu.

   Komunikat o błędzie pojawia się jeżeli składnia jest źle uformowana. Komunikat o błędzie opisuje błąd i odsyła do określonej linii kodu, w, której on występuje.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Korzystanie z opcjonalnych regionów w szablonach

Informacje o opcjonalnych regionach tabeli
Wstawianie regionu opcjonalnego
Ustawianie wartości regionu opcjonalnego

Informacje o opcjonalnych regionach tabeli

Do góry

Opcjonalny region to obszar w szablonie, który użytkownik może pokazać lub ukryć w dokumencie, który powstał na bazie szablonu. Użyj opcjonalnego regionu, kiedy chcesz ustawić warunki wyświetlenia treści w dokumencie.

Kiedy wstawiasz opcjonalny region, możesz albo ustawić specyficzne wartości parametrów szablonu albo określić instrukcje warunkowe (if...else) dla regionów szablonu. Za pomocą prostych operacji prawda/fałsz możesz zdefiniować złożone instrukcje i wyrażenia warunkowe. Możesz później zmienić opcjonalny region w miarę potrzeby. W oparciu o zdefiniowane warunki, użytkownicy szablonów mogą zmieniać parametry dokumentów opartych na szablonach oraz określać, które regiony opcjonalne będą wyświetlane.

Możesz połączyć kilka opcjonalnych regionów z jednym nazwanym parametrem. w dokumencie opartym na szablonie, wszystkie te regiony pokazują się i ukrywają się razem. Na przykład możesz pokazać obraz "wyprzedaż" oraz tekst wyceny końcowej dla wyprzedawanego produktu.

Wstawianie regionu opcjonalnego

Do góry

Użyj opcjonalnego regionu, aby określić jaka treść ma być wyświetlana a jaka nie w dokumencie opartym na szablonie. Istnieją dwa rodzaje opcjonalnych regionów:

- Nieedytowalne regiony opcjonalne, które pozwalają użytkownikom szablonu pokazać i ukryć specjalnie oznakowane regiony bez udostępniania możliwości zmieniania ich zawartości.

  Zakładka szablonowa regionu opcjonalnego jest poprzedzona wyrażeniem if. W oparciu o kryteria zdefiniowane w szablonie, użytkownik szablonu może zdefiniować czy region będzie widoczny w stron, które powstały na jego bazie.

- Edytowalne regiony opcjonalne, które pozwalają użytkownikom szablonów zdecydować, czy dany region ma być pokazywany, czy ukrywany, a także dają możliwość edycji elementów regionu.

  Na przykład jeżeli opcjonalny region zawiera obraz i tekst, użytkownik szablonu może ustawić czy treść będzie wyświetlana, jak równie zmienić treść w miarę potrzeb. Region edytowalny jest sterowany przez instrukcję warunkową.

Wstawianie nieedytowalnego regionu opcjonalnego

1. W oknie Dokument, wybierz element, który ma być regionem opcjonalnym.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz Wstaw > Obiekty szablonu > Region opcjonalny.
   - Kliknij z wciśniętym prawym przyciskiem myszy (Windows) lub klawiszem Control (Macintosh) i wybierz polecenie Szablony > Nowy Region opcjonalny.
   - W kategorii Wspólne panelu Wstaw kliknij przycisk Szablony, a następnie wybierz z wyskakującego menu polecenie Region opcjonalny.
3. Wprowadź nazwę regionu opcjonalnego, kliknij zakładkę Zaawansowane jeżeli chcesz ustawić wartości regionu opcjonalne, a następnie kliknij przycisk OK.

Wstawianie opcjonalnego regionu edytowalnego

1. Umieść punkt wstawiania w miejscu w dokumencie, gdzie ma być wstawiony region opcjonalny.
   Nie możesz zawinąć zaznaczenia, aby utworzyć opcjonalny region edytowalny. Wstaw region, a następnie wstaw treść do niego.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz Wstaw > Obiekty szablonu > Edytowalny region opcjonalny.
   - W kategorii Wspólne panelu Wstaw kliknij przycisk Szablony, a następnie wybierz z wyskakującego menu polecenie Edytowalny region opcjonalny.
3. Wprowadź nazwę regionu opcjonalnego, kliknij zakładkę Zaawansowane jeżeli chcesz ustawić wartości regionu opcjonalne, a następnie kliknij przycisk OK.

Do góry

Ustawianie wartości regionu opcjonalnego

Możesz zmienić ustawienia opcjonalnego regionu po wstawieniu go do szablonu. Na przykład możesz zmienić domyślne ustawienia treści, która będzie wyświetlana lub nie, połączyć parametr z istniejącym regionem opcjonalnym lub zmienić wyrażenie szablonowe.

Tworzenie parametrów szablonów oraz definiowanie instrukcji warunkowych (wyrażenie if ... else) w regionach szablonów. Za pomocą prostych operacji prawda/fałsz możesz zdefiniować złożone instrukcje i wyrażenia warunkowe.

Możesz połączyć kilka opcjonalnych regionów z jednym nazwanym parametrem. w dokumencie opartym na szablonie, wszystkie te regiony pokazują się i ukrywają się razem. Na przykład możesz pokazać obraz "wyprzedaż" oraz tekst wyceny końcowej dla wyprzedawanego produktu.

Możesz także użyć zakładki Zaawansowane do napisania wyrażenia szablonowego, które obliczy wartość dla regionu opcjonalnego i wyświetli go lub schowa w zależności od tej wartości.

1. Wykonaj jedną z następujących czynności w oknie Dokument:
   - W widoku Projekt kliknij zakładkę regionu opcjonalnego, który chcesz zmienić.
   - W widoku Projekt, umieść punkt wstawiania w obszarze regionu szablonu, a następnie w wyborze znacznika na dole okna Dokument wybierz znacznik szablonowy <mmtemplate:if>.
   - W widoku Projekt kliknij zakładkę komentarz regionu szablonu, który chcesz zmienić.
2. W Inspektorze właściwości (Okno > Właściwości), kliknij Edycja.
3. W zakładce Podstawowe, wprowadź nazwę parametru w polu Nazwa.
4. Wybierz Domyślnie pokaż, aby wybrany region pokazał się w dokumencie. Oznacz tę opcję, aby ustawić domyślną wartość na fałsz.
   Uwaga: *Aby ustawić inną wartość parametru, w widoku Kod odnajdź parametr w sekcji dokumentu i zmień jego wartość.*
5. (Opcjonalne) Kliknij zakładkę Zaawansowane, a następnie ustaw następujące opcje:
   - Jeżeli chcesz połączyć opcjonalne parametry regiony, kliknij zakładkę Zaawansowane, wybierz Użyj parametru, a następnie wybierz z menu wyskakującego istniejący parametr, z, którym chcesz połączyć wybraną treść.
   - Jeżeli chcesz napisać wyrażenie szablonowe do sterowania wyświetlaniem regionu opcjonalnego, kliknij zakładkę Zaawansowane, wybierz Wprowadź wyrażenie a następnie wprowadź wyrażenie w polu.

     Uwaga: *Dreamweaver wstawia podwójne cudzysłowy wokół tekstu przez ciebie wprowadzonego.*
6. Kliknij przycisk OK.
   Kiedy używasz obiekt szablonu Region opcjonalny, Dreamweaver wstawia komentarze do kodu szablonów. Szablon jest zdefiniowany w sekcji head, jak widać na następującym przykładzie:

   ```
   <!-- TemplateParam name="departmentImage" type="boolean" value="true" -->
   ```

   W miejscu gdzie jest wstawiony opcjonalny region, pojawia się kod podobny do tego poniżej:

   ```
   <!-- TemplateBeginIf cond="departmentImage" -->
   <p><img src="/images/airfare_on.gif" width="85" height="22"> </p>
   <!-- TemplateEndIf -->
   ```

   Masz dostęp i możesz edytować parametry szablonu w dokumencie powstałym na bazie szablonu.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Aplikacje WWW i formularze

Włączanie obsługi PHP i Apache w systemie Leopard
David Powers (1 stycznia 2011 r.)
samouczek

Część łączy podanych na tej stronie prowadzi do zasobów dostępnych tylko w języku angielskim.

Konfigurowanie serwera testowego

Konfigurowanie serwera testowego
Informacje o adresie WWW dla serwera testowego

Jeśli chcesz projektować strony dynamiczne, program Dreamweaver będzie wymagać serwera testowego generującego i wyświetlającego zawartość dynamiczną podczas pracy. Serwerem testowym może być komputer lokalny, serwer programistyczny, serwer pośredniczący lub serwer produkcyjny.

Szczegółowe omówienie zastosowań serwera testowego można znaleźć w artykule Davida Powersa w serwisie Dreamweaver Developer Center: Konfigurowanie lokalnego serwera testowego w programie Dreamweaver CS5.

Konfigurowanie serwera testowego

Do góry

1. Wybierz polecenie Serwis > Zarządzaj serwisami.
2. Kliknij przycisk Nowy, aby skonfigurować nowy serwis, albo wybierz istniejący serwis programu Dreamweaver i kliknij przycisk Edytuj.
3. Wybierz kategorię Serwery w oknie dialogowym Konfiguracja serwisu i wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij przycisk Dodaj nowy serwer, aby dodać nowy serwer.
   - Wybierz istniejący serwer i kliknij przycisk Edytuj istniejący serwer.
4. Zdefiniuj odpowiednie opcje podstawowe, a następnie kliknij przycisk Zaawansowane.

   Uwaga: *Podczas definiowania serwera testowego na ekranie Podstawowe należy podać adres WWW. Więcej informacji podano w następnej sekcji.*
5. W sekcji Serwer testowy wybierz model serwera dla aplikacji internetowej.

   Uwaga: *Począwszy od wersji CS5 program Dreamweaver nie instaluje zachowań serwerowych ASP.NET, ASP JavaScript ani JSP. (Można ręcznie aktywować wycofane zachowania serwerowe, ale należy pamiętać, że program Dreamweaver oficjalnie nie zapewnia już ich obsługi). Program Dreamweaver nadal obsługuje jednak widok aktywny, kolorowanie kodu i wskazówki do kodu dla stron ASP.NET, ASP JavaScript i JSP. Poprawna obsługa tych funkcji nie wymaga uprzedniego zaznaczenia opcji ASP.NET, ASP JavaScript lub JSP w oknie dialogowym Definicja serwisu.*
6. Kliknij przycisk Zapisz, aby zapisać ekran Zaawansowane. Następnie przejdź do kategorii Serwery i określ, że dodany przed chwilą serwer jest serwerem testowym.

Informacje o adresie WWW dla serwera testowego

Do góry

Aby program Dreamweaver mógł korzystać z usług serwera testowego w celu wyświetlania danych i łączenia się z bazą danych podczas pracy, należy określić odpowiedni adres WWW. Program Dreamweaver używa tego połączenia podczas projektowania, aby dostarczać użytecznych informacji dotyczących bazy danych, takich jak nazwy tabel w bazie oraz nazwy kolumn w tabelach.

Adres WWW serwera testowego składa się z nazwy domeny i dowolnego podkatalogu lub katalogu wirtualnego w katalogu głównym serwisu.

Uwaga: *Terminologia używana w usługach Microsoft IIS może być różna dla różnych serwerów, ale w przypadku większości serwerów internetowych stosowane są te same pojęcia.*

Katalog główny Folder na serwerze odwzorowanym na nazwie domeny serwisu. Przypuśćmy, że folderem używanym do przetwarzania dynamicznych stron jest c:\sites\company\ i folder ten jest katalogiem głównym (oznacza to, że folder ten jest odwzorowany na nazwie domeny — np. www.mystartup.com). W takim przypadku prefiksem URL jest http://www.mystartup.com/.

Jeśli folder przeznaczony do przetwarzania dynamicznych stron jest podfolderem katalogu głównego, należy dodać podfolder do adresu URL. Jeśli katalogiem głównym jest c:\sites\company\, nazwą domeny serwisu jest www.mystartup.com, a folderem przeznaczonym do przetwarzania dynamicznych stron jest c:\sites\company\inventory. Wpisz następujący adres WWW:

http://www.mystartup.com/inventory/

Jeśli folder przeznaczony do przetwarzania dynamicznych stron nie jest głównym katalogiem ani żadnym z jego podkatalogów, należy utworzyć katalog wirtualny.

Katalog wirtualny Folder, który fizycznie nie jest zawarty w katalogu głównym serwera, nawet jeśli tak wygląda w adresie URL. Aby utworzyć

katalog wirtualny, należy określić alias dla ścieżki folderu w adresie URL. Przypuśćmy, że katalogiem głównym jest c:\sites\company, folderem przetwarzania jest d:\apps\inventory i definiujesz alias dla tego folderu o nazwie warehouse. Wpisz następujący adres WWW:

http://www.mystartup.com/warehouse/

Localhost Prowadzi do katalogu głównego w adresach URL w sytuacji, gdy klient (którym zwykle jest przeglądarka, jednak w tym przypadku klientem jest program Dreamweaver) pracuje na tym samym komputerze co serwer WWW. Załóżmy, że program Dreamweaver pracuje w tym samym systemie Windows co serwer WWW, katalog główny to c:\sites\company oraz zdefiniowany został katalog wirtualny o nazwie warehouse (będzie on używany jako odniesienie do folderu służącego do przetwarzania dynamicznych stron). Poniżej podano adresy, które należałoby wpisać dla wybranych serwerów WWW:

Serwer WWW	Adres WWW
ColdFusion MX 7	http://localhost:8500/warehouse/
IIS	http://localhost/warehouse/
Apache (Windows)	http://localhost:80/warehouse/
Jakarta Tomcat (Windows)	http://localhost:8080/warehouse/

Uwaga: *Domyślnie serwer internetowy ColdFusion MX 7 uruchamiany jest na porcie 8500, serwer internetowy Apache uruchamiany jest na porcie 80, a serwer internetowy Jakarta Tomcat uruchamiany jest na porcie 8080.*

Dla użytkowników systemu Macintosh używających serwera Apache głównym katalogiem osobistym jest Users:MyUserName:Sites, gdzie MyUserName to nazwa użytkownika w systemie Macintosh. Podczas instalacji systemu Mac OS 10.1 lub nowszej wersji dla tego folderu automatycznie definiowany jest alias ~MyUserName. Zatem domyślny adres WWW w programie Dreamweaver będzie następujący:

http://localhost/~MyUserName/

Jeśli folderem przeznaczonym do przetwarzania dynamicznych stron jest folder Users:MyUserName:Sites:inventory, to adres WWW jest następujący:

http://localhost/~MyUserName/inventory/

- Wybór serwera aplikacji
- Przygotowanie do tworzenia serwisów dynamicznych

(cc) BY-NC-SA. Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Dodawanie własnych zachowań serwerowych

Informacje o własnych zachowaniach serwerowych
Obieg pracy przy tworzeniu własnych zachowań serwerowych
Korzystanie z Konstruktora zachowań serwerowych
Tworzenie bloków kodu
Określanie położenia bloku kodu
Powtarzanie bloków kodu za pomocą dyrektywy loop
Żądanie parametru dla zachowania serwerowego
Edytowanie i modyfikowanie zachowań serwerowych
Wytyczne dotyczące kodowania
Testowanie zachowań serwerowych

Informacje o własnych zachowaniach serwerowych

Do góry

Program Dreamweaver zawiera zestaw wbudowanych zachowań serwerowych, które ułatwiają uzupełnianie serwisu o dynamiczne funkcje. Zakres funkcji programu Dreamweaver można rozszerzyć, tworząc zachowania serwerowe dostosowane do własnych potrzeb lub uzyskując takie zachowania z serwisu Dreamweaver Exchange.

Zanim utworzysz własne zachowania serwerowe, warto sprawdzić, czy w serwisie Dreamweaver Exchange nie opublikowano już zachowania oferującego funkcje, jakie chcesz dodać do swojego serwisu WWW. Niezależni programiści często tworzą i testują zachowania serwerowe, które mogą spełnić wymagania użytkowników.

Dostęp do serwisu Dreamweaver Exchange

1. W programie Dreamweaver dostęp do serwisu Dreamweaver Exchange można uzyskać na jeden z następujących sposobów:
   - Wybierz polecenie Pomoc > Dreamweaver Exchange.
   - Wybierz polecenie Okno > Zachowania serwerowe. Kliknij przycisk Plus (+) i wybierz polecenie Pobierz więcej zachowań serwerowych.

   W przeglądarce zostanie otwarta strona Dreamweaver Exchange.
2. Zaloguj się do serwisu Exchange, używając swojego identyfikatora Adobe ID. Jeżeli nie masz jeszcze identyfikatora Dreamweaver Exchange, wykonaj podane instrukcje, aby utworzyć konto w serwisie Adobe.

Instalowanie zachowania serwerowego lub innego rozszerzenia w programie Dreamweaver

1. Uruchom Menedżera rozszerzeń, wybierając Polecenia > Zarządzaj rozszerzeniami.
2. W Menedżerze rozszerzeń wybierz polecenie Plik > Instaluj pakiet.

   Więcej informacji znajduje się w części Korzystanie z Menedżera rozszerzeń.

Obieg pracy przy tworzeniu własnych zachowań serwerowych

Do góry

Programiści biegle posługujący się technologiami ColdFusion, JavaScript, VBScript lub PHP mogą tworzyć własne zachowania serwerowe. Zachowania serwerowe tworzy się, wykonując następujące zadania:

- Napisz bloki kodu, które wykonują wymagane działanie.
- Określ, w którym miejscu w kodzie HTML strony należy wstawić dany blok kodu.
- Jeżeli zachowanie serwerowe wymaga podania wartości dla parametru, utwórz okno dialogowe, które monituje programistę korzystającego z zachowania o podanie stosownej wartości.
- Przetestuj zachowanie serwerowe zanim udostępnisz je innym.

Korzystanie z Konstruktora zachowań serwerowych

Do góry

Za pomocą Konstruktora zachowań serwerowych możesz dodać bloki kodu, które będą wstawiane na stronie przez zachowanie.

1. Otwórz panel Zachowania serwerowe (Okno > Zachowania serwerowe) i kliknij przycisk Plus (+). Wybierz polecenie Nowe zachowanie serwerowe.
2. Z wyskakującego menu Typ dokumentu wybierz rodzaj dokumentu, dla którego tworzysz zachowanie serwerowe.

3. W polu Nazwa wpisz nazwę zachowania serwerowego.
4. (Opcjonalnie) Aby skopiować istniejące zachowanie serwerowe i dodać je do nowo tworzonego zachowania, wybierz opcję Kopiuj istniejące zachowanie serwerowe, a potem wybierz to zachowanie serwerowe z wyskakującego menu Zachowanie do skopiowania. Kliknij przycisk OK.

   Wyświetli się okno dialogowe Konstruktor zachowań serwerowych.
5. Aby dodać nowy blok kodu, kliknij przycisk Plus (+), wpisz nazwę tego bloku kodu i kliknij przycisk OK.

   Wpisana przez ciebie nazwa pojawi się w Konstruktorze zachowań serwerowych, a w polu z blokiem kodu wyświetlone zostaną odpowiednie znaczniki skryptów.
6. W polu Blok kodu wpisz kod wykonywalny, służący do wdrażania zachowania serwerowego.
   Uwaga: *Wpisując kod w polu Blok kodu, można wstawić tylko jeden znacznik lub blok kodu dla każdego nazwanego bloku (np. myBehavior_block1, myBehavior_block2, myBehavior_blockn itd.). Jeżeli musisz wpisać wiele znaczników lub bloków kodu, utwórz dla każdego z nich osobny blok. Możesz również kopiować i wklejać kod z innych stron.*
7. Umieść punkt wstawiania w tym miejscu w bloku kodu, gdzie chcesz wstawić parametr, albo zaznacz ciąg, który ma zostać zastąpiony parametrem.
8. Kliknij przycisk Wstaw parametry w bloku kodu.
9. Wpisz nazwę parametru w polu Nazwa parametru (np. Sesja) i kliknij przycisk OK.

   Parametr zostanie wstawiony w bloku kodu w tym miejscu, w którym przed jego zdefiniowaniem znajdował się punkt wstawiania. Jeżeli zaznaczony jest jakiś ciąg, to każde wystąpienie tego ciągu w bloku kodu zostanie zastąpione symbolami parametru (np. @@Sesja@@).
10. Z wyskakującego menu Wstaw kod wybierz polecenie określające, gdzie mają zostać osadzone bloki kodu.
11. (Opcjonalnie) Aby podać dodatkowe informacje o zachowaniu serwerowym, kliknij przycisk Zaawansowane.
12. Aby utworzyć kolejne bloki kodu, powtórz kroki 5–11.
13. Jeżeli zachowanie serwerowe wymaga parametrów, musisz utworzyć okno dialogowe przyjmujące parametry od osoby stosującej to zachowanie. Zobacz łącze poniżej.
14. Po wykonaniu niezbędnych kroków i utworzeniu zachowania serwerowego, kliknij przycisk OK.

    Zachowanie pojawi się na liście w panelu Zachowania serwerowe.
15. Przetestuj zachowanie, aby sprawdzić, czy prawidłowo działa.

Opcje zaawansowane

Po określeniu kodu źródłowego i wskazaniu miejsca wstawiania każdego bloku kodu, zachowanie serwerowe jest gotowe. W większości przypadków nie trzeba podawać żadnych innych informacji.

Zaawansowani użytkownicy mogą ustawić także poniższe opcje:

Identyfikator Określa, czy blok kodu ma być traktowany jak identyfikator.

Domyślnie każdy blok kodu jest identyfikatorem. Jeżeli program Dreamweaver znajdzie w dokumencie blok kodu będący identyfikatorem, to umieszcza dane zachowanie w panelu Zachowania serwerowe. Użyj opcji Identyfikator, aby określić, czy blok kodu ma być traktowany jako identyfikator.

Przynajmniej jeden blok kodu zachowania serwerowego musi być identyfikatorem. Blok kodu nie powinien być identyfikatorem, jeżeli zachodzi jeden z następujących warunków: inne zachowanie serwerowe korzysta z tego samego bloku kodu lub blok kodu jest tak prosty, że może w sposób naturalny wystąpić na stronie.

Tytuł zachowania serwerowego Określa tytuł zachowania w panelu Zachowania serwerowe.

Gdy projektant strony kliknie przycisk Plus (+) w panelu Zachowania serwerowe, w wyskakującym menu pojawi się ten właśnie tytuł zachowania serwerowego. Gdy projektant zastosuje instancję zachowania serwerowego w dokumencie, to zachowanie to pojawi się na liście użytych zachowań w panelu Zachowania serwerowe. Za pomocą pola Tytuł zachowania serwerowego możesz określić zawartość wyskakującego menu Plus (+) i listy użytych zachowań.

Początkowo w polu tym znajduje się nazwa podana w oknie dialogowym Nowe zachowanie serwerowe. Po zdefiniowaniu parametrów nazwa ta jest automatycznie uaktualniana. Za nazwą zachowania serwerowego podawane są parametry ujęte w nawiasy.

```
Set Session Variable (@@Name@@, @@Value@@)
```

Jeżeli użytkownik zaakceptuje domyślną wartość, w wyskakującym menu Plus (+) będzie się pojawiać cały ciąg przed nawiasami (np. Ustaw zmienną sesji). Nazwa wraz z parametrami będzie widoczna na liście użytych zachowań, np. Ustaw zmienną sesji ("abcd", "5").

Blok kodu do zaznaczenia Określa, który blok kodu ma zostać wybrany, gdy użytkownik zaznaczy to zachowanie w panelu Zachowania serwerowe.

Gdy stosuje się zachowanie serwerowe, jeden z bloków kodu w tym zachowaniu jest wyznaczany jako „blok kodu do zaznaczenia”. Jeśli zastosujesz zachowanie serwerowe, a potem zaznaczysz je w panelu Zachowania serwerowe, to w oknie Dokument zaznaczony zostanie ten właśnie blok. Domyślnie program Dreamweaver zaznacza pierwszy blok kodu, który nie znajduje się ponad znacznikiem html. Jeżeli wszystkie bloki kodu znajdują się przed znacznikiem html, to zaznaczany będzie pierwszy blok. Zaawansowani użytkownicy mogą określić, który blok kodu ma być zaznaczany.

Tworzenie bloków kodu

Do góry

Bloki kodu tworzone w Konstruktorze zachowań serwerowych znajdują się w zachowaniu serwerowym, które pojawia się w panelu Zachowania serwerowe. Może to być dowolny kod wykonywalny dozwolony w wybranym modelu serwerowym. Np. jeżeli wybierzesz ColdFusion jako typ dokumentu dla swojego zachowania serwerowego, to wpisany kod musi być prawidłowym kodem ColdFusion, wykonywanym na serwerze aplikacji ColdFusion.

Bloki kodu możesz tworzyć bezpośrednio w Konstruktorze zachowań serwerowych albo kopiować kod z innych źródeł i wklejać. Każdy blok kodu utworzony w Konstruktorze zachowań serwerowych musi być pojedynczym blokiem znacznika lub skryptu. Jeśli musisz wstawić wiele bloków znaczników, podziel je na osobne bloki kodu.

Warunki w blokach kodu

Program Dreamweaver umożliwia programowanie bloków kodu, zawierających instrukcje sterujące, które są wykonywane warunkowo. Konstruktor zachowań serwerowych używa instrukcji if, elseif oraz else i może również zawierać parametry zachowań serwerowych. Umożliwia to wstawianie alternatywnych bloków tekstu w zależności od wartości parametrów zachowania serwerowego LUB relacji między tymi parametrami.

Poniższy przykład przedstawia wykorzystanie instrukcji if, elseif i else. Nawiasy kwadratowe ([ ]) oznaczają kod opcjonalny, a gwiazdka (*) oznacza zero lub więcej instancji. Aby wykonać część albo całość bloku kodu tylko wtedy, gdy zajdą pewne warunki, użyj następującej składni:

```
<@ if (expression1) @>    conditional
text1[<@ elseif (expression2) @>    conditional text2]*[<@ else @>
    conditional text3]<@ endif @>
```

Wyrażeniami warunkowymi mogą być dowolne wyrażenia JavaScript, których wartość można ocenić za pomocą funkcji eval() języka JavaScript. Mogą zawierać parametr zachowania serwerowego, oznaczony symbolami @@. (Znaki @@ odróżniają parametry od zmiennych i słów kluczowych języka JavaScript).

Efektywne stosowanie wyrażeń warunkowych

Jeśli używa się dyrektyw if, else i elseif wewnątrz znacznika XML insertText, to zawarty w niej tekst jest wstępnie przetwarzany w celu rozwiązania dyrektyw if i sprawdzenia, który tekst ma zostać zwrócony jako wynik. Dyrektywy if i elseif przyjmują wyrażenie jako argument. Wyrażenie warunkowe jest takie samo jak w przypadku wyrażeń warunkowych języka JavaScript i może również zawierać parametry zachowań serwerowych. Takie dyrektywy umożliwiają wybór alternatywnych kodów bloku na podstawie wartości parametrów zachowania serwerowego albo relacji między tymi parametrami.

Np. poniższy kod JSP pochodzi z zachowania serwerowego programu Dreamweaver, które używa warunkowego bloku kodu:

```
@@rsName@@.close();
<@ if (@@callableName@@ != '') @>
@@callableName@@.execute();
@@rsName@@ = @@callableName@@.getResultSet();<@ else @>
@@rsName@@ = Statement@@rsName@@.executeQuery();
<@ endif @>
@@rsName@@_hasData = @@rsName@@.next();
```

Warunkowy blok kodu rozpoczyna się od <@ if (@@callableName@@ != '') @> i kończy się na <@ endif @>. Zgodnie z kodem, jeśli użytkownik wpisze wartość dla parametru @@callableName@@ w oknie dialogowym zachowań serwerowych Parametr — innymi słowami, jeśli wartość parametru @@callableName@@ nie jest ustawiona na null, lub (@@callableName@@ != '') — warunkowy blok kodu jest zastępowany następującymi instrukcjami:

```
@@callableName@@.execute();
@@rsName@@ = @@callableName@@.getResultSet();
```

W innym przypadku warunkowy blok kodu jest zastępowany następującą instrukcją:

```
@@rsName@@ = Statement@@rsName@@.executeQuery();
```

Określanie położenia bloku kodu

Do góry

Tworząc bloki kodu za pomocą Konstruktora zachowań serwerowych musisz określić, gdzie te bloki mają być wstawiane do kodu HTML strony.

Np. jeśli wstawisz blok kodu nad otwierającym znacznikiem <html>, to musisz potem określić położenie tego bloku kodu względem innych znaczników, skryptów i zachowań serwerowych, które występują w tej sekcji kodu HTML strony. Typowe przykłady to m. in. umieszczanie zachowania przed zapytaniami o zestawy rekordów albo po nich, które mogą występować na stronie przed otwierającym znacznikiem <html>.

Gdy wybierzesz opcję położenia z wyskakującego menu Wstaw kod, opcje dostępne w menu Pozycja względem zmieniają się w opcje stosowne dla danej części strony. Np. jeśli z wyskakującego menu Wstaw kod wybierzesz opcję Nad znacznikiem <html>, to polecenia dostępne w menu Położenie względem będą odzwierciedlać opcje położenia mające zastosowanie w tej części strony.

Poniższa tabela przedstawia opcje wstawiania bloków kodu oraz dostępne dla każdej z nich opcje położenia względnego:

Opcje wstawiania kodu	Opcje położenia względnego
Nad znacznikiem <html>	• Na początku pliku • Tuż przed zestawami rekordów • Tuż za zestawami rekordów • Tuż nad znacznikiem <html> • Położenie niestandardowe
Pod znacznikiem </html>	• Przed końcem pliku • Przed końcem zestawu rekordów • Za końcem zestawu rekordów • Za znacznikiem </html> • Położenie niestandardowe
Względem konkretnego znacznika	Wybierz znacznik z wyskakującego menu Znacznik, a następnie wybierz jedną z opcji położenia.
Względem zaznaczenia	Przed zaznaczeniem Za zaznaczeniem Zastąp zaznaczenie Otocz zaznaczenie

Aby wybrać położenie niestandardowe, musisz przypisać wagę do bloku kodu. Opcji Położenie niestandardowe używaj wtedy, gdy musisz wstawić kilka bloków kodu w określonej kolejności. Np. aby wstawić uporządkowaną serię trzech bloków kodu za blokami otwierającymi zestawy rekordów, trzeba wpisać wagę 60 dla pierwszego bloku, 65 dla drugiego i 70 dla trzeciego.

Program Dreamweaver domyślnie przypisuje wagę 50 wszystkim blokom kodu otwierającym zestawy rekordów, które znajdują się nad znacznikiem <html>. Jeżeli kilka rekordów ma taką samą wagę, to program Dreamweaver ustawia ich kolejność losowo.

Określanie położenia bloku kodu (instrukcje ogólne)

1. Napisz blok kodu w Konstruktorze zachowań serwerowych.
2. Z menu Wstaw kod w oknie dialogowym Konstruktor zachowań serwerowych wybierz położenie, w którym ma zostać wstawiony blok kodu.
3. W oknie dialogowym Konstruktor zachowań serwerowych wybierz położenie względne w stosunku do tego, które zostało wybrane z menu Wstaw kod.
4. Jeżeli to już koniec twojej pracy nad blokiem kodu, kliknij przycisk OK.

   Zachowanie serwerowe zostanie wymienione w panelu Zachowania serwerowe (Okno > Zachowania serwerowe). Kliknij przycisk Plus (+), aby je wyświetlić.
5. Przetestuj zachowanie, aby sprawdzić, czy prawidłowo działa.

Określanie pozycji bloku kodu względem innego znacznika na stronie

1. Z wyskakującego menu Wstaw kod wybierz polecenie Względem konkretnego znacznika.
2. W polu Znacznik wpisz znacznik lub wybierz go z wyskakującego menu.

   Jeżeli wpisujesz znacznik, nie otaczaj go ostrymi nawiasami (<>).
3. Określ pozycję względem tego znacznika, wybierając jedną z opcji z wyskakującego menu Położenie względem.

Określanie pozycji bloku kodu względem znacznika wybieranego przez autora strony

1. Z wyskakującego menu Wstaw kod wybierz polecenie Względem zaznaczenia.
2. Określ pozycję względem zaznaczenia, wybierając jedną z opcji z wyskakującego menu Położenie względem.

   Blok kodu można wstawiać tuż przed lub tuż za zaznaczeniem. Można także zastępować zaznaczenie blokiem kodu albo umieścić blok kodu wokół zaznaczenia.

   Aby można było otoczyć zaznaczenie blokiem kodu, musi ono zawierać znacznik otwierający i zamykający oraz nic innego pomiędzy nimi:

   ```
   <CFIF Day="Monday"></CFIF>
   ```

Wstaw fragment kodu ze znacznikiem otwierającym przed znacznikiem otwierającym zaznaczenie, a fragment kodu ze znacznikiem zamykającym za znacznikiem zamykającym zaznaczenie.

Do góry

Powtarzanie bloków kodu za pomocą dyrektywy loop

Aby powtórzyć fragment lub całość bloku kodu kilka razy, użyj następującej składni:

```
<@ loop (@@param1@@,@@param2@@) @>    code
block<@ endloop @>
```

Tworząc zachowania serwerowe, możesz tworzyć pętle za pomocą dyrektywy loop, aby powtórzyć blok kodu określoną liczbę razy.

```
<@ loop (@@param1@@,@@param2@@,@@param3@@,@@param_n@@) @>    code block
<@ endloop @>
```

Dyrektywa loop przyjmuje jako argumenty rozdzielaną przecinkami listę tablic parametrów. W tym przypadku tablice parametrów w argumentach umożliwiają użytkownikowi podawanie wielu wartości dla jednego parametru. Powtarzalny tekst jest powielany n razy, gdzie n to długość tablicy parametrów. Jeżeli podany zostanie więcej niż jeden argument z tablicą parametrów, to wszystkie tablice muszą mieć tę samą długość. Przy i-tym przebiegu pętli, i-te elementy z tablic parametrów zastępują skojarzone z nimi instancje parametrów w bloku kodu.

Tworząc okno dialogowe dla zachowania serwerowego, możesz dodać do niego format, który umożliwi projektantowi strony tworzenie tablic parametrów. Program Dreamweaver udostępnia prosty formant tablicy, który można wykorzystać przy tworzeniu okien dialogowych. Nosi on nazwę Pole tekstowe z listą rozdzielaną przecinkami i jest dostępny w Konstruktorze zachowań serwerowych. Aby utworzyć bardziej złożone elementy interfejsu użytkownika, zapoznaj się z dokumentacją API dotyczącą tworzenia okien dialogowych z formantami pozwalającymi na wstawianie tablic (jak np. formant siatki).

W dyrektywie warunkowej można zagnieździć dowolną liczbę warunków lub pętli. Np. możesz określić, że pętla ma być wykonywana, gdy wyrażenie będzie prawdziwe.

Poniższy przykład przedstawia sposób wykorzystania powtarzalnych bloków kodu przy tworzeniu zachowań serwerowych. Jest to zachowanie ColdFusion, służące do przywoływania procedury składowanej:

```
<CFSTOREDPROC procedure="AddNewBook"
    datasource=#MM_connection_DSN#
    username=#MM_connection_USERNAME#
    password=#MM_connection_PASSWORD#>
<CFPROCPARAM type="IN" dbvarname="@CategoryId" value="#Form.CategoryID#"
    cfsqltype="CF_SQL_INTEGER">
<CFPROCPARAM type="IN" dbvarname="@ISBN" value="#Form.ISBN#"
    cfsqltype="CF_SQL_VARCHAR">
</CFSTOREDPROC>
```

W tym przykładzie znacznik CFSTOREDPROC może zawierać 0 lub więcej znaczników CFPROCPARAM. Jednak bez dyrektywy loop tworzącej pętlę nie można byłoby umieścić tych znaczników CFPROCPARAM we wstawionym znaczniku CFSTOREDPROC. Jeżeli ktoś chciałby stworzyć takie zachowanie serwerowe bez użycia dyrektywy loop, musiałby podzielić kod z przykładu na dwie części udziałowe: główny znacznik CFSTOREDPROC oraz znacznik CFPROCPARAM, którego typ udziałowy to 'multiple' (wiele).

Natomiast korzystając z dyrektywy loop, można zapisać tę samą procedurę następująco:

```
<CFSTOREDPROC procedure="@@procedure@@"
datasource=#MM_@@conn@@_DSN#
username=#MM_@@conn@@_USERNAME#
password=#MM_@@conn@@_PASSWORD#>
<@ loop (@@paramName@@,@@value@@,@@type@@) @>
    <CFPROCPARAM type="IN"
    dbvarname="@@paramName@@"
    value="@@value@@"
    cfsqltype="@@type@@">
<@ endloop @>
</CFSTOREDPROC>
```

Uwaga: *Nowe wiersze za każdym ciągiem „@>” są ignorowane.*

Jeśli użytkownik wpisałby w oknie dialogowym Konstruktor zachowań serwerowych następujące wartości parametrów:

```
procedure = "proc1"
conn = "connection1"
paramName = ["@CategoryId", "@Year", "@ISBN"]
value = ["#Form.CategoryId#", "#Form.Year#", "#Form.ISBN#"]
type = ["CF_SQL_INTEGER", "CF_SQL_INTEGER", "CF_SQL_VARCHAR"]
```

to zachowanie serwerowe wstawiłoby na stronie następujący kod wykonywalny:

```
<CFSTOREDPROC procedure="proc1"
datasource=#MM_connection1_DSN#
username=#MM_connection1_USERNAME#
password=#MM_connection1_PASSWORD#>
<CFPROCPARAM type="IN" dbvarname="@CategoryId" value="#Form.CategoryId#"
    cfsqltype="CF_SQL_INTEGER">
<CFPROCPARAM type="IN" dbvarname="@Year" value="#Form.Year#"
    cfsqltype="CF_SQL_INTEGER">
<CFPROCPARAM type="IN" dbvarname="@ISBN" value="#Form.ISBN#"
    cfsqltype="CF_SQL_VARCHAR">
</CFSTOREDPROC>
```

Uwaga: *Tablic parametrów nie można używać poza pętlą. Wyjątek stanowi użycie ich w wyrażeniu związanym z dyrektywą warunkową.*

Korzystanie ze zmiennych _length oraz _index w dyrektywie LOOP

Dyrektywa loop zawiera dwie wbudowane zmienne, których można używać na potrzeby osadzonych warunków if. Są to następujące zmienne: _length oraz _index. Zmienna _length bada długość tablic przetwarzanych przez dyrektywę loop, natomiast zmienna _index podaje bieżącą wartość indeksu dyrektywy loop. Aby te zmienne były rozpoznawane wyłącznie jako dyrektywy, a nie jako parametry do przekazania do pętli, nie otaczaj ich symbolami @@.

Wbudowanych zmiennych można użyć np. w odniesieniu do atrybutu import dla dyrektywy page. Atrybut import wymaga pakietów rozdzielanych przecinkami. Jeżeli dyrektywa loop obejmuje cały atrybut import, to nazwę atrybutu import= trzeba wysyłać tylko w pierwszej iteracji pętli – łącznie z zamykającym cudzysłowem (”) – i nie można wysyłać przecinka po ostatnim powtórzeniu pętli. Korzystając ze zmiennej wbudowanej, można sformułować następujące wyrażenie:

```
<@loop (@@Import@@)@>
<@ if(_index == 0)@>import="
<@endif@>@@Import@@<@if (_index == _length-1)@>"<@else@>,
<@ endif @>
<@endloop@>
```

Do góry

Żądanie parametru dla zachowania serwerowego

Zachowania serwerowe często wymagają od autora strony podania wartości parametru. Tę wartość należy podać, zanim zachowanie serwerowe zostanie wstawione do strony.

Powstaje okno dialogowe za pomocą zdefiniowania w kodzie parametrów podanych przez projektanta strony. Następnie generuje się okno dialogowe dla danego zachowania serwerowego. Okno monituje projektanta strony o wpisanie wartości parametru.

Uwaga: *Parametr będzie dodawany do bloku kodu bez udziału użytkownika, jeżeli określisz, że kod należy wstawić względem konkretnego znacznika wybranego przez projektanta strony (tzn. wybierzesz opcję Względem konkretnego znacznika z wyskakującego menu Wstaw kod). Taki parametr doda do okna dialogowego tego zachowania serwerowego menu ze znacznikami, aby projektant strony mógł wybrać stosowny znacznik.*

Definiowanie parametru w kodzie zachowania serwerowego

1. Wpisz symbol parametru w kodzie w tym miejscu, w którym chcesz wstawić podawaną wartość parametru. Parametr ma następującą składnię:

   ```
   @@parameterName@@
   ```

2. Otocz ciąg formParam symbolami parametru (@@):

   ```
   <% Session("lang_pref") = Request.Form("@@formParam@@"); %>
   ```

   Na przykład jeżeli zachowanie serwerowe zawiera następujący blok kodu:

   ```
   <% Session("lang_pref") = Request.Form("Form_Object_Name"); %>
   ```

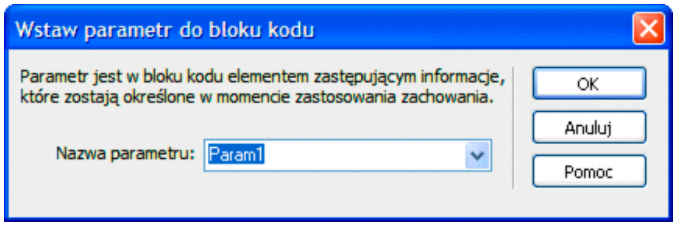
   Aby zażądać od autora strony wartości parametru Form_Object_Name, otocz ten ciąg symbolami parametru (@@):

   ```
   <% Session("lang_pref") = Request.Form("@@Form_Object_Name@@"); %>
   ```

Możesz również zaznaczyć ten ciąg znaków i kliknąć przycisk Wstaw parametr w bloku kodu. Wpisz nazwę parametru i kliknij przycisk OK. Program Dreamweaver zastąpi każde wystąpienie zaznaczonego ciągu podaną nazwą parametru, otoczoną symbolami.

Program Dreamweaver używa ciągu, który otoczysz symbolami parametru, do opisania formantów w generowanym oknie dialogowym (zobacz

poniższą procedurę). W poprzednim przykładzie program Dreamweaver tworzy okno dialogowe z następującą etykietą:



Uwaga: *Nazwy parametrów w kodzie zachowania serwerowego nie mogą zawierać spacji. Zatem etykiety w oknie dialogowym również nie mogą zawierać spacji. Jeśli chcesz dodać spacje w tekście etykiety, to możesz edytować wygenerowany plik HTML.*

Tworzenie okna dialogowego dla zachowania serwerowego w celu uzyskania wartości parametru

1. Kliknij przycisk Dalej w Konstruktorze zachowań serwerowych.
2. Aby zmienić kolejność wyświetlania formantów w oknie dialogowym, zaznacz parametr i kliknij przycisk strzałki w górę lub w dół.
3. Aby zmienić formant związany z parametrem, zaznacz ten parametr i wybierz inny formant w kolumnie Wyświetl jako.
4. Kliknij przycisk OK.

   Program Dreamweaver generuje okno dialogowe z opisanym formantem dla każdego ze zdefiniowanych parametrów, które ma podawać projektant strony.

Wyświetlanie okna dialogowego

❖ Kliknij przycisk Plus (+) w panelu Zachowania serwerowe (Okno > Zachowania serwerowe) i wybierz własne zachowanie serwerowe z wyskakującego menu.

Edytowanie okna dialogowego utworzonego dla zachowania serwerowego

1. Otwórz panel Zachowania serwerowe (Okno > Zachowania serwerowe) i kliknij przycisk Plus (+). Z wyskakującego menu wybierz polecenie Edytuj zachowania serwerowe.
2. Wybierz swoje zachowanie serwerowe z listy i kliknij Otwórz.
3. Kliknij przycisk Dalej.

   Pojawi się okno dialogowe z listą wszystkich parametrów zdefiniowanych w kodzie zachowania, których wartości ma podawać projektant strony.
4. Aby zmienić kolejność wyświetlania formantów w oknie dialogowym, zaznacz parametr i kliknij przycisk strzałki w górę lub w dół.
5. Aby zmienić formant związany z parametrem, zaznacz ten parametr i wybierz inny formant w kolumnie Wyświetl jako.
6. Kliknij przycisk OK.

Do góry

Edytowanie i modyfikowanie zachowań serwerowych

Edytować można wszystkie zachowania serwerowe utworzone za pomocą Konstruktora zachowań serwerowych, w tym również zachowania pobrane ze strony Dreamweaver Exchange i od innych programistów.

Jeżeli zastosujesz zachowanie serwerowe na stronie, a potem zmodyfikujesz to zachowanie w programie Dreamweaver, to instancje starego zachowania znikną z panelu Zachowania serwerowe. Panel Zachowania serwerowe analizuje stronę w poszukiwaniu kodu zgodnego z kodem znanych zachowań serwerowych. Jeżeli kod zachowania serwerowego ulegnie zmianie, to panel przestanie rozpoznawać starsze wersje zachowania na tej stronie.

Zachowywanie zarówno starej, jak i nowej wersji zachowania w panelu

❖ Kliknij przycisk Plus (+) w panelu Zachowania serwerowe (Okno > Zachowania serwerowe). Wybierz polecenie Nowe zachowanie serwerowe i utwórz kopię starego zachowania.

Edytowanie kodu zachowania serwerowego utworzonego za pomocą Konstruktora zachowań serwerowych

1. Otwórz panel Zachowania serwerowe (Okno > Zachowania serwerowe) i kliknij przycisk Plus (+). Z wyskakującego menu wybierz polecenie Edytuj zachowania serwerowe.

   Okno dialogowe Edytuj zachowania serwerowe wyświetla wszystkie zachowania zgodne z bieżącą platformą technologiczną serwera.
2. Wybierz zachowanie serwerowe i kliknij przycisk Edytuj.
3. Zaznacz stosowny blok kodu i zmodyfikuj kod, symbole parametrów albo położenie wstawiania bloku na stronach.
4. Jeżeli zmodyfikowany kod nie zawiera żadnych parametrów, które ma podawać projektant strony, to kliknij przycisk OK.

   Program Dreamweaver ponownie wygeneruje zachowanie serwerowe bez okna dialogowego. Nowe zachowanie serwerowe pojawi się w wyskakującym menu Plus (+) w panelu Zachowania serwerowe.

5. Jeżeli zmodyfikowany kod zawiera parametry, które ma podawać projektant strony, to kliknij przycisk Dalej.

   Program Dreamweaver zapyta, czy chcesz utworzyć nowe okno dialogowe, nadpisując poprzednie. Wprowadź określone zmiany i kliknij przycisk OK.

   Program Dreamweaver zapisuje wszystkie zmiany wprowadzone w zachowaniu serwerowym w pliku EDML.

Do góry

Wytyczne dotyczące kodowania

Mówiąc ogólnie, kod zachowania serwerowego powinien być jak najkrótszy i niezawodny. Programiści aplikacji internetowych bardzo ostrożnie dobierają kod, który ma być dodany do ich stron. Przestrzegaj powszechnie przyjętych zasad programistycznych, dotyczących języka danego dokumentu (ColdFusion, JavaScript, VBScript lub PHP). Wpisując komentarze, pamiętaj, że kod będą analizować odbiorcy na różnym poziomie zaawansowania technicznego, np. zarówno graficy opracowujący elementy interaktywne na stronach, jak i programiści aplikacji internetowych. Podawaj komentarze precyzyjnie opisujące zastosowanie kodu oraz podające specjalne instrukcje umieszczania go na stronie.

Tworząc zachowania serwerowe, pamiętaj o następujących wytycznych:

Kontrola błędów Wymagania importu. Kod zachowania serwerowego powinien płynnie obsługiwać przypadki błędów. Postaraj się przewidzieć wszystkie potencjalne problemy. Np. co się stanie, jeśli nie uda się uzyskać żądanego parametru? Co się stanie, jeśli zapytanie nie zwróci żadnych rekordów?

Niepowtarzalne nazwy Ułatwiają jasną identyfikację kodu i pozwalają uniknąć konfliktów nazw z istniejącym kodem. Np. jeżeli strona zawiera funkcję o nazwie hideLayer() oraz zmienną globalną o nazwie ERROR_STRING, to wstawienie kodu zachowania serwerowego, który również używa takich nazw, może spowodować konflikt.

Prefiksy kodu Umożliwiają identyfikowanie własnych funkcji wykonywalnych i zmiennych globalnych na stronie. Można np. użyć własnych inicjałów. Nigdy nie używaj prefiksu MM_, gdyż jest on zastrzeżony dla programu Dreamweaver. Program Dreamweaver poprzedza wszystkie funkcje i zmienne globalne prefiksem MM_, co zapobiega potencjalnym konfliktom z kodem użytkowników.

```
var MM_ERROR_STRING = "...";
function MM_hideLayer() {
```

Unikaj tworzenia podobnych bloków kodu tak aby zaprogramowany kod nie przypominał zbytnio kodu z innych bloków. Jeśli blok kodu zbytnio przypomina inny kod na stronie, to panel Zachowania serwerowe może błędnie zidentyfikować pierwszy blok kodu jako instancję drugiego (albo odwrotnie). Prostym sposobem na odróżnienie bloku kodu od innych jest wstawienie komentarzy.

Do góry

Testowanie zachowań serwerowych

Serwis Dreamweaver Exchange zaleca, by dla każdego zachowania serwerowego, jakie utworzysz, przeprowadzone zostały następujące testy:

- Zastosuj to zachowanie za pomocą panelu Zachowania serwerowe. Jeżeli zachowanie ma okno dialogowe, wpisz w każde pole poprawne dane i kliknij przycisk OK. Sprawdź, czy podczas stosowania zachowania nie występują błędy. Sprawdź, czy kod wykonywalny zachowania serwerowego pojawia się w Inspektorze kodu.
- Zastosuj zachowanie serwerowe jeszcze raz, tym razem wpisując nieprawidłowe dane w każde z pól okna dialogowego. Spróbuj pozostawić puste pole, użyć bardzo dużych liczb albo liczb ujemnych, wpisać niedopuszczalne znaki (np. /, ?, :, * itd.) oraz użyć liter w polach liczbowych. Aby zapewnić obsługę nieprawidłowych danych, możesz zaprogramować procedury walidacji formularzy (wymaga to programowania ręcznego, co wykracza poza tematykę tej książki).

  Po pomyślnym zastosowaniu zachowania serwerowego na stronie zweryfikuj następujące kwestie:

- Sprawdź panel Zachowania serwerowe – nazwa zastosowanego zachowania powinna pojawić się na liście zachowań dodanych do strony.
- Sprawdź, czy ikony skryptów serwerowych pojawiły się na stronie (o ile ma to zastosowanie). Standardowe ikony skryptów serwerowych to złote tarcze. Aby wyświetlić te ikony, włącz polecenie Elementy niewidoczne (Widok > Pomoce wizualne > Elementy niewidoczne).
- Przejdź do widoku Kod (Widok > Kod) i sprawdź, czy nie został wygenerowany nieprawidłowy kod.

  Ponadto, jeżeli zachowanie serwerowe wstawia do dokumentu kod nawiązujący połączenie z bazą danych, utwórz testową bazę, aby przetestować kod wstawiony do dokumentu. Sprawdź działanie połączenia, definiując zapytania dające różne zestawy danych o różnej wielkości.

  Na koniec wyślij stronę na serwer i otwórz ją w przeglądarce. Wyświetl kod HTML strony i sprawdź, czy skrypty serwerowe nie wygenerowały nieprawidłowego kodu.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Dodawanie zawartości dynamicznej do stron

Informacje o dodawaniu zawartości dynamicznej
Informacje o dynamicznym tekście
Tworzenie tekstu dynamicznego
Wprowadzanie dynamiki do obrazów
Tworzenie dynamicznych atrybutów HTML
Wprowadzanie dynamiki do obiektów ActiveX, Flash i innych

Informacje o dodawaniu zawartości dynamicznej

Do góry

Po zdefiniowaniu źródeł zawartości dynamicznej możesz ich używać, aby wprowadzać na stronach taką zawartość. Źródło zawartości może obejmować kolumnę w zestawie rekordów, wartość wysłaną przez formularz HTML, wartość zawartą w obiekcie serwerowym albo inne dane.

W programie Dreamweaver zawartość dynamiczną można umieszczać niemalże w dowolnym miejscu na stronie internetowej lub w kodzie HTML tej strony. Zawartość dynamiczną można umieścić w punkcie wstawiania, zastąpić ciąg tekstowy albo wstawić ją jako atrybut HTML. Zawartość dynamiczna może np. definiować atrybut src obrazu albo atrybut value w polu formularza.

Aby dodać zawartość dynamiczną do strony, zaznacza się źródło zawartości w panelu Wiązania. Program Dreamweaver wstawia w kodzie strony skrypt wykonywany na serwerze, który nakazuje serwerowi przeniesienie danych ze źródła zawartości do kodu HTML strony w chwili, gdy strona ta jest wywoływana przez przeglądarkę.

Często istnieje wiele metod wprowadzenia dynamiki dla danego elementu strony. Na przykład aby obraz stał się dynamiczny, można posłużyć się panelem Wiązania, Inspektorem właściwości albo poleceniem Obraz z menu Wstaw.

Domyślnie strona HTML może wyświetlać tylko jeden rekord na raz. Aby wyświetlić inne rekordy z zestawu, można dodać łącze pozwalające przechodzić pojedynczo z rekordu do rekordu. Można także utworzyć region powtarzalny, co pozwoli wyświetlać więcej niż jeden rekord na pojedynczej stronie.

Informacje o dynamicznym tekście

Do góry

Dynamiczny tekst przyjmuje wszystkie atrybuty formatowania zastosowane do istniejącego tekstu lub obowiązujące w punkcie wstawiania. Np. jeżeli dla zaznaczonego tekstu obowiązuje styl CSS, to dynamiczna zawartość zastępująca ten tekst również będzie formatowana tym stylem. Formatowanie tekstowe zawartości dynamicznej można uzupełniać i modyfikować, używając dowolnych narzędzi formatujących programu Dreamweaver.

Do tekstu dynamicznego można również stosować format danych. Np. jeżeli dane zawierają daty, to można wskazać konkretny format dat, np. 04/17/00 dla odwiedzających z USA lub 17/04/00 dla użytkowników z Europy.

Tworzenie tekstu dynamicznego

Do góry

Tekstem dynamicznym można zastąpić istniejący tekst albo umieścić go w punkcie wstawiania na stronie.

Dodawanie dynamicznego tekstu

1. W widoku Projekt zaznacz tekst na stronie lub kliknij w miejscu, gdzie chcesz dodać dynamiczny tekst.
2. Otwórz panel Wiązania (Okno > Wiązania) i wybierz źródło zawartości z listy. Jeżeli wybierzesz zestaw rekordów, to musisz również wskazać pożądaną kolumnę z zestawu.

   Źródło zawartości powinno zawierać zwykły tekst (tekst ASCII). Zwykły tekst to także HTML. Jeżeli na liście nie ma żadnych źródeł zawartości lub dostępne źródła nie odpowiadają twoim potrzebom, kliknij przycisk Plus (+), aby zdefiniować nowe źródło zawartości.
3. (Opcjonalnie) Wybierz format danych dla tekstu.
4. Kliknij przycisk Wstaw albo przeciągnij źródło zawartości na stronę.

   Pojawi się element zastępczy zawartości dynamicznej. (Jeżeli na stronie był zaznaczony tekst, to element zastępczy zastąpi to zaznaczenie). Element zastępczy dla zawartości zestawu rekordów używa następującej składni: {NazwaZestawuRekordów.NazwaKolumny}, gdzie ZestawRekordów to nazwa zestawu rekordów, a NazwaKolumny to nazwa kolumny wybranej z tego zestawu rekordów.

   Niekiedy długość elementów zastępczych dynamicznego tekstu zaburza układ strony w oknie dokumentu. Możesz rozwiązać ten problem, używając pustych klamer jako elementów zastępczych, zgodnie z opisem w następnym temacie.

Wyświetlanie elementów zastępczych tekstu dynamicznego

1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Elementy niewidoczne (Windows) lub Dreamweaver > Preferencje > Elementy niewidoczne (Macintosh).
2. Z wyskakującego menu Pokaż dynamiczny tekst jako wybierz polecenie { } i kliknij przycisk OK.

Wprowadzanie dynamiki do obrazów

Do góry

Obrazy na stronach mogą zachowywać się dynamicznie. Załóżmy np. że tworzysz stronę wyświetlającą pozycje na sprzedaż na aukcji charytatywnej. Każda ze stron będzie zawierać tekst opisu oraz fotografię jednej pozycji. Ogólny układ strony pozostanie taki sam dla każdej pozycji, zmieniać się będzie jednak fotografia (i tekst opisu).

1. Po otwarciu strony w widoku Projekt (Widok > Projekt), umieść punkt wstawiania w miejscu, w którym ma się pojawiać obraz.
2. Wybierz polecenie Wstaw > Obraz.

   Pojawi się okno dialogowe Wybierz źródło obrazu.
3. Kliknij opcję Źródła danych (Windows) lub przycisk Źródło danych (Macintosh).

   Pojawi się lista źródeł zawartości.
4. Wybierz źródło zawartości z listy i kliknij przycisk OK.

   Źródłem zawartości może być zestaw rekordów, zawierający ścieżki do plików graficznych. W zależności od struktury plików w serwisie, mogą to być ścieżki bezwzględne, względne dla dokumentu lub względne dla folderu głównego.

   Uwaga: *Program Dreamweaver nie obsługuje obecnie binarnych obrazów przechowywanych w bazach danych.*

   Jeżeli na liście nie ma żadnych zestawów rekordów lub żaden z wymienionych zestawów nie spełnia twoich potrzeb, zdefiniuj nowy zestaw rekordów.

Tworzenie dynamicznych atrybutów HTML

Do góry

Wygląd strony można dynamicznie zmieniać, wiążąc atrybuty HTML z danymi. Można np. zmieniać obraz w tle tabeli, wiążąc atrybut background tej tabeli z polem w zestawie rekordów.

Atrybuty HTML można wiązać z danymi za pomocą panelu Wiązania albo Inspektora właściwości.

Wprowadzanie dynamiki atrybutów HTML za pomocą panelu Wiązania

1. Otwórz panel Wiązania, wybierając polecenie Okno > Wiązania.
2. Sprawdź, czy w panelu Wiązania wymienione jest źródło danych, z którego chcesz korzystać.

   Źródło danych powinno zawierać dane dostosowane do atrybutu HTML, z którym chcesz je związać. Jeżeli na liście nie ma żadnych źródeł zawartości lub dostępne źródła nie odpowiadają twoim potrzebom, kliknij przycisk Plus (+), aby zdefiniować nowe źródło danych.
3. Przejdź do widoku Projekt i zaznacz obiekt HTML.

   Np. aby zaznaczyć tabelę HTML, kliknij wewnątrz tabeli, a potem kliknij znacznik <table> w przyborniku znaczników na dole po lewej stronie okna Dokument.
4. Otwórz panel Wiązania i wybierz źródło zawartości z listy.
5. W polu Wiąż z wybierz atrybut HTML z wyskakującego menu.
6. Kliknij przycisk Zwiąż.

   Po następnym uruchomieniu strony na serwerze aplikacji do tego atrybutu HTML zostanie przypisana wartość ze źródła danych.

Tworzenie dynamicznych atrybutów HTML za pomocą Inspektora właściwości

1. Przejdź do widoku Projekt. Zaznacz obiekt HTML i otwórz Inspektora właściwości (Okno > Właściwości).

   Np. aby zaznaczyć tabelę HTML, kliknij wewnątrz tabeli, a potem kliknij znacznik <table> w przyborniku znaczników na dole po lewej stronie okna Dokument.
2. Sposób wiązania źródła zawartości dynamicznej z atrybutem HTML zależy od jego położenia.
   - Jeśli obok atrybutu przeznaczonego do powiązania znajduje się ikona folderu w Inspektorze właściwości, kliknij ikonę folderu, aby otworzyć okno dialogowe zaznaczenia pliku; następnie kliknij opcję Źródła danych, aby wyświetlić listę źródeł danych.
   - Jeżeli obok atrybutu, który chcesz związać, nie ma ikony folderu, kliknij zakładkę Lista (niższą z dwóch zakładek) po lewej stronie Inspektora.

     Inspektor właściwości przejdzie w widok listy.
   - Jeżeli atrybutu, który chcesz związać, nie ma w widoku listy, kliknij przycisk Plus (+). Potem wpisz nazwę atrybutu lub kliknij przycisk z

małą strzałką i wybierz atrybut z wyskakującego menu.

3. Aby wartość atrybutu stała się dynamiczna, kliknij ten atrybut. Potem kliknij ikonę błyskawicy lub ikonę folderu na końcu wiersza atrybutu.

   Jeżeli klikniesz ikonę błyskawicy, pojawi się lista źródeł danych.

   Jeżeli klikniesz ikonę folderu, pojawi się okno dialogowe wyboru pliku. Wybierz opcję Źródła danych, aby wyświetlić listę źródeł zawartości.

4. Wybierz źródło zawartości z listy źródeł i kliknij przycisk OK.

   Źródło zawartości powinno zawierać dane dostosowane do atrybutu HTML, z którym chcesz je związać. Jeżeli na liście nie ma żadnych źródeł zawartości lub dostępne źródła nie odpowiadają twoim potrzebom, zdefiniuj nowe źródło zawartości.

   Po następnym uruchomieniu strony na serwerze aplikacji do tego atrybutu HTML zostanie przypisana wartość ze źródła danych.

Do góry

Wprowadzanie dynamiki do obiektów ActiveX, Flash i innych

Parametry apletów Java i wtyczek mogą być dynamiczne, podobnie jak parametry obiektów ActiveX, Flash, Shockwave, Director i Generator.

Zanim zaczniesz pracę, sprawdź, czy pola w zestawie rekordów zawierają dane odpowiednie dla parametrów obiektu, z którymi chcesz je związać.

1. Przejdź do widoku Projekt. Zaznacz obiekt na stronie i otwórz Inspektora właściwości (Okno > Właściwości).
2. Kliknij przycisk Parametry.
3. Jeżeli parametru nie ma na liście, kliknij przycisk Plus (+) i wpisz nazwę tego parametru w kolumnie Parametry.
4. Kliknij kolumnę Wartość dla parametru. Kliknij ikonę błyskawicy, aby wskazać wartość dynamiczną.

   Pojawi się lista źródeł danych.

5. Wybierz źródło danych z listy i kliknij przycisk OK.

   Źródło danych powinno zawierać dane dostosowane do parametru obiektu, z którym chcesz je związać. Jeżeli na liście nie ma żadnych źródeł danych lub dostępne źródła nie odpowiadają twoim potrzebom, zdefiniuj nowe źródło danych.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Tworzenie formularzy ColdFusion

Informacje o formularzach ColdFusion
Włączenie ulepszeń ColdFusion
Tworzenie formularzy ColdFusion
Wstawianie kontrolek formularza ColdFusion
Wstawianie pól tekstowych ColdFusion
Wstawianie pól ukrytych ColdFusion
Wstawianie obszarów tekstowych ColdFusion
Wstawianie przycisków ColdFusion
Wstawianie pól wyboru ColdFusion
Wstawianie przycisków opcji ColdFusion
Wstawianie pól zaznaczania ColdFusion
Wstawianie pól obrazu ColdFusion
Wstawianie pól pliku ColdFusion
Wstawianie pól daty ColdFusion
Modyfikacja kontrolek formularza ColdFusion
Walidacja danych formularza ColdFusion

Informacje o formularzach ColdFusion

Do góry

Formularze ColdFusion zawierają szereg wbudowanych funkcji walidacji danych formularza. Na przykład istnieje możliwość sprawdzenia, czy użytkownik wprowadził prawidłowe dane. Niektóre formanty formularzy mają dodatkowe funkcje. Niektóre formanty nie mają swoich odpowiedników HTML, a niektóre mogą być wypełniane dynamicznie danymi ze źródeł danych.

Dreamweaver dostarcza szereg ulepszeń dla programistów ColdFusion, którzy używają serwera dla programistów ColdFusion MX 7 lub w wersji późniejszej. Wprowadzono między innymi takie udoskonalenia, jak większa liczba przycisków w panelu Wstaw, więcej opcji menu i więcej Inspektorów właściwości, które przyspieszają tworzenie i konfigurowanie formularzy ColdFusion. Możliwe jest także zastosowanie do generowania kodu walidującego informacje wprowadzane przez odwiedzających serwis WWW. Przykładowo, możesz sprawdzić czy adres e-mail podany przez użytkownika zawiera symbol @ lub czy wymagane pole tekstowe zawiera właściwy typ wartości.

Włączenie ulepszeń ColdFusion

Do góry

Niektóre z ulepszeń wymagają określenia jednego z komputerów z uruchomionym programem ColdFusion MX 7 lub późniejszym jako testowego serwera dla Dreamweaver. Na przykład, Inspektory właściwości dla kontrolek formularza są dostępne tylko wtedy, jeśli określony jest prawidłowy serwer testowy.

Serwer testowy możesz zdefiniować tylko jeden raz. Następnie Dreamweaver automatycznie wykrywa wersję serwera testowego i udostępnia ulepszenia jeśli wykryje ColdFusion.

1. Jeśli do tej pory serwis Dreamweaver dla projektu ColdFusion nie został zdefiniowany, zdefiniuj go.
2. Wybierz polecenie Serwis > Zarządzaj serwisami, wybierz odpowiedni serwis z listy i kliknij przycisk Edytuj.
3. Wybierz kategorię Serwery i wskaż komputer z uruchomionym programem ColdFusion MX 7 (lub nowszą wersją), który ma pełnić rolę serwera testowego serwisu programu Dreamweaver. Upewnij się, że podany jest prawidłowy adres WWW.
4. Otwórz dowolny dokument ColdFusion.

   Nie zobaczysz żadnych widocznych zmian w obszarze roboczym Dreamweaver zanim otworzysz dokument ColdFusion.

Tworzenie formularzy ColdFusion

Do góry

Za pomocą różnych przycisków panelu Wstaw, opcji menu i Inspektora właściwości programu Dreamweaver można szybko tworzyć i konfigurować formularze ColdFusion.

Uwaga: *Te ulepszenia są dostępne tylko wtedy, gdy masz dostęp do komputera z ColdFusion MX 7 lub późniejszą.*

1. Otwórz stronę ColdFusion i umieść punkt wstawiania tam, gdzie ma zostać umieszczony formularz ColdFusion.
2. Wybierz polecenie Wstaw > Obiekty ColdFusion > CFForm > CFForm lub przejdź do panelu Wstaw, zaznacz kategorię CFForm i kliknij ikonę formularza CF.

   Dreamweaver wstawia pusty formularz ColdFusion. W widoku Projekt formularz jest pokazany jako kropkowany czerwony kontur. Jeśli nie widać tego konturu, upewnij się, że jest wybrana opcja Widok > Pomoce wizualne > Elementy niewidoczne.

3. Upewnij się, że formularz jest ciągle zaznaczony, i następnie przy pomocy Inspektora właściwości ustaw dowolne z poniższych właściwości formularza.
   CFForm Określa nazwę formularza.

   Operacja Pozwala określić nazwę strony ColdFusion, która będzie przetwarzana przy przesyłaniu formularza.

   Metoda Pozwala zdefiniować metodę jaką przeglądarka używa do wysyłania danych formularza na serwer:

   POST Wysyła dane używając metody HTTP post; metoda ta wysyła dane w osobnej wiadomości na serwer.

   GET Wysyła dane używając metody HTTP get, umieszczając zawartość pól formularza w zapytaniu URL.

   Target Pozwala zmodyfikować wartość atrybutu target znacznika cfform.

   Typ kodowania Określa metodę kodowania używaną do transmisji danych formularza.
   Uwaga: *Typ kodowania nie odnosi się do kodowania znaków. Ten atrybut określa typ zawartości używany do przesłania formularza na serwer (gdy metoda wysyłania to post). Domyślna wartość tego atrybutu to application/x-www-form-urlencoded.*

   Format Określa jaki rodzaj formularza jest tworzony:

   HTML Generuje formularz HTML i wysyła go do klienta. Kontrolki podrzędne cfgrid i cftree mogą być w formacie Flash lub aplet.

   Flash Generuje formularz Flash i wysyła go do klienta. Wszystkie kontrolki są w formacie Flash.

   XML Generuje XForms XML i umieszcza wyniki w zmiennej o nazwie jak formularz ColdFusion. Niczego nie wysyła do klienta. Kontrolki podrzędne cfgrid i cftree mogą być w formacie Flash lub aplet.

   Styl Pozwala określić styl formularza. Aby uzyskać więcej informacji zobacz dokumentację ColdFusion.

   Karnacja Flash/XML Pozwala określić kolor otoczki programu stylizujący wyjście. Temat określa kolor używany dla podświetlanych i zaznaczonych elementów.

   Zachowaj dane Określa czy przesłonić początkowe wartości kontrolek za pomocą wysłanych danych, gdy formularz przesyła sam do siebie.

   - Jeśli Nie to używane są wartości określone w atrybutach znacznika kontrolki.
   - Jeśli Tak to używane są przesyłane wartości.

   Źródło skryptów Określa adres URL, względem katalogu głównego WWW, pliku JavaScript, który zawiera kod wykonywany po stronie klienta używany przez znaczniki i znaczniki podrzędne. Ten atrybut jest przydatny jeśli plik nie jest w położeniu domyślnym. Ten atrybut może być wymagany w niektórych środowiskach i konfiguracjach serwerowych, które blokują dostęp do katalogu /CFIDE. Domyślne położenie jest ustawione w ColdFusion Administrator; domyślnie jest to /CFIDE/scripts/cfform.js.

   Archiwizuj Określa adres URL pobieralnych klas Java kontrolek apletów cfgrid, cfslider i cftree. Domyślne położenie to /CFIDE/classes/cfapplets.jar.

   Wysokość Określa wysokość formularza.

   Grubość Określa szerokość formularza.

   Wyświetl edytor znaczników dla CFForm Pozwala edytować właściwości niewyświetlone w Inspektorze właściwości.

4. Wstaw kontrolki formularza ColdFusion.

   Umieść punkt wstawiania w tym miejscu formularza ColdFusion, gdzie ma znajdować się formant formularza, a następnie wybierz formant z menu Wstaw (Wstaw > Obiekty ColdFusion > CFForm) lub z kategorii CFForm panelu Wstaw.

5. Jeśli potrzeba, ustaw właściwości kontrolki w Inspektorze właściwości.

   Upewnij się, że kontrolka jest zaznaczona w widoku Projekt a następnie ustaw właściwości w Inspektorze właściwości. Aby uzyskać więcej informacji o właściwościach, kliknij ikonę Pomoc w Inspektorze właściwości.

6. Dopasuj układ formularza ColdFusion.

   Jeśli tworzysz formularz w oparciu o HTML to w celu sformatowania formularza możesz użyć łamania wiersza, łamania akapitów, tekstów preformatowanych lub tabel. Nie możesz wstawić formularza ColdFusion do innego formularza ColdFusion (tzn. nie mogą się nakładać znaczniki), ale możesz umieścić więcej niż jeden formularz ColdFusion na stronie.

   Jeśli tworzysz formularz w technologii Flash, sformatuj go za pomocą stylów CSS (Cascading Style Sheets). ColdFusion ignoruje kod HTML w formularzu.

   Pamiętaj o etykietowaniu pól formularza ColdFusion za pomocą opisów tekstowych, aby użytkownicy wiedzieli na co odpowiadają. Na przykład, stwórz opis “Wpisz nazwę”, aby poprosić o nazwę użytkownika.

Wstawianie kontrolek formularza ColdFusion

Do góry

Panel Wstaw i menu Wstaw umożliwiają szybkie wstawianie formantów do formularza ColdFusion. Będziesz potrzebował utworzyć pusty formularz ColdFusion przed wstawieniem do niego kontrolek.

Uwaga: *Te ulepszenia są dostępne tylko wtedy, gdy masz dostęp do komputera z ColdFusion MX 7 lub późniejszą.*

1. W widoku Projekt, wstaw punkt wstawiania wewnątrz konturu formularza.
2. Wybierz formant z menu Wstaw (Wstaw > Obiekty ColdFusion > CFForm) lub z kategorii CFForm panelu Wstaw.
3. Kliknij kontrolkę na stronie, aby ją zaznaczyć i ustawić jej właściwości w Inspektorze właściwości.

   Informacje o wstawianiu kontrolek, znajdują się w określonych tematach opisujących kontrolki.

Do góry

Wstawianie pól tekstowych ColdFusion

Pole tekstowe i pole hasła ColdFusion możesz wizualnie wstawić do formularza, a następnie ustawić ich opcje.

Uwaga: *To ulepszenie jest dostępne tylko wtedy, gdy masz dostęp do komputera z ColdFusion MX 7 lub późniejszą.*

Wizualne wstawianie pola tekstowego ColdFusion

1. W widoku Projekt, wstaw punkt wstawiania wewnątrz konturu formularza.
2. W kategorii CFForm panelu Wstaw kliknij ikonę Pole tekstowe CF lub wybierz polecenie Wstaw > Obiekty ColdFusion > CFForm > CFtextfield.

   W formularzu pojawi się pole tekstowe.
3. Zaznacz pole tekstowe i ustaw jego właściwości w Inspektorze właściwości.
4. Aby umieścić etykietę pola tekstowego na stronie, kliknij poza nim i wprowadź tekst etykiety.

Wizualne wstawianie pola hasła ColdFusion

1. Powtórz kroki 1 i 2 z poprzedniej procedury wstawiania pola tekstowego.
2. Zaznacz wstawione pole tekstowe, aby wyświetlić Inspektora właściwości.
3. Wybierz wartość Hasło z wyskakującego menu Tryb tekstu w Inspektorze właściwości.

Opcje CFTextField (ColdFusion)

Aby ustawić pola tekstowego lub hasła ColdFusion, ustaw dowolną z następujących opcji w Inspektorze właściwości CFTextField:

CFtextfield Ustawia atrybut id znacznika <cfinput>.

Wartość Pozwala określić tekst wyświetlany w polu, gdy strona otwiera się po raz pierwszy w przeglądarce. Informacje mogą być statyczne lub dynamiczne.

Aby określić wartość dynamiczną, kliknij ikonę świecącego pioruna obok pola Wartość i wybierz kolumnę zestawu rekordów w oknie dialogowym Dane dynamiczne. Kolumna zestawu rekordów podaje wartość pola tekstowego, gdy formularz jest wyświetlany w przeglądarce.

Tryb tekstowy Pozwala przełączać pomiędzy standardowym polem tekstowym i polem hasła. Atrybutem modyfikowanym przez tę kontrolkę jest typ.

Tylko do odczytu Pozwala wyświetlać tekst w trybie tylko do odczytu.

Maks. długość Ustawia maksymalną liczbę znaków akceptowanych przez pole tekstowe.

Maska Pozwala określić maskę dla pożądanego tekstu. Używaj tej właściwości do walidowania wprowadzanego tekstu. Format maski składa się ze znaków A, 9, X i ? .

Uwaga: *Atrybut maska jest ignorowany dla znacznika cfinput type="password".*

Waliduj Określa typ walidacji bieżącego pola.

Waliduj gdy Określa kiedy pole jest walidowane: onSubmit, onBlur lub onServer.

Etykieta Pozwala określić etykietę dla pola tekstowego.

Wzorzec Pozwala określić wzorzec wyrażenia regularnego JavaScript do walidacji wprowadzanych danych. Usuń początkowe i końcowe ukośniki. Aby uzyskać więcej informacji zobacz dokumentację ColdFusion.

Wysokość Pozwala określić wysokość kontrolki w pikselach.

Grubość Pozwala określić szerokość kontrolki w pikselach.

Rozmiar Pozwala określić rozmiar kontrolki.

Wymagane Pozwala określić czy pole tekstowe musi zawierać dane przed przesłaniem formularza na serwer.

Wyświetl edytor znaczników Pozwala edytować właściwości nie wyświetlone w Inspektorze właściwości.

Do góry

Wstawianie pól ukrytych ColdFusion

Pole ukryte ColdFusion możesz wizualnie wstawić do formularza, i ustawić jego opcje. Używaj pól ukrytych do przechowywania danych i przesyłania informacji, których nie wprowadza użytkownik. Informacje są ukrywane przed użytkownikiem.

Uwaga: *To ulepszenie jest dostępne tylko wtedy, gdy masz dostęp do komputera z ColdFusion MX 7 lub późniejszą.*

1. W widoku Projekt, wstaw punkt wstawiania wewnątrz konturu formularza.
2. W kategorii CFForm panelu Wstaw kliknij ikonę Pole ukryte CF.

   W formularzu ColdFusion pojawi się znacznik. Jeśli nie widać tego znacznika, wybierz opcję Widok > Pomoce wizualne > Elementy

niewidoczne.

3. Zaznacz obiekt - pole tekstowe i ustaw dowolne z następujących opcji w Inspektorze właściwości:
   Cfhiddenfield Pozwala określić unikalną nazwę dla pola ukrytego.

   Wartość Pozwala określić wartość dla pola ukrytego. Dane mogą być statyczne lub dynamiczne.

   Aby określić wartość dynamiczną, kliknij ikonę świecącego pioruna obok pola Wartość i wybierz kolumnę zestawu rekordów w oknie dialogowym Dane dynamiczne. Kolumna zestawu rekordów podaje wartość pola tekstowego, gdy formularz jest wyświetlany w przeglądarce.

   Waliduj Określa typ walidacji bieżącego pola.

   Waliduj gdy Określa kiedy pole jest walidowane: onSubmit, onBlur lub onServer.

   Etykieta Pozwala określić etykietę dla kontrolki. Ta właściwość jest ignorowana przez serwer ColdFusion w trakcie wykonywania.

   Wzorzec Pozwala określić wzorzec wyrażenia regularnego JavaScript do walidacji wprowadzanych danych. Usuń początkowe i końcowe ukośniki. Aby uzyskać więcej informacji zobacz dokumentację ColdFusion.

   Wysokość Pozwala określić wysokość kontrolki w pikselach. Ta właściwość jest ignorowana przez serwer ColdFusion w trakcie wykonywania.

   Grubość Pozwala określić szerokość kontrolki w pikselach. Ta właściwość jest ignorowana przez serwer ColdFusion w trakcie wykonywania.

   Rozmiar Pozwala określić rozmiar kontrolki. Ta właściwość jest ignorowana przez serwer ColdFusion w trakcie wykonywania.

   Wymagane Pozwala określić czy pole ukryte musi zawierać dane przed przesłaniem formularza na serwer.

   Wyświetl edytor znaczników Pozwala edytować właściwości nie wyświetlone w Inspektorze właściwości.

Do góry

Wstawianie obszarów tekstowych ColdFusion

Obszar tekstowy ColdFusion możesz wizualnie wstawić do formularza, i ustawić jego opcje. Obszar tekstowy jest elementem wejściowym, który składa się z wielu linii tekstu.

Uwaga: *To ulepszenie jest dostępne tylko wtedy, gdy masz dostęp do komputera z ColdFusion MX 7 lub późniejszą.*

1. Umieść punkt wstawiania w konturze formularza.
2. W kategorii CFForm panelu Wstaw kliknij ikonę Obszar tekstowy CF.

   W formularzu ColdFusion pojawi się obszar tekstowy.

3. Zaznacz obiekt - pole tekstowe i ustaw dowolne z następujących opcji w Inspektorze właściwości:
   Cftextarea Pozwala określić unikalną nazwę dla kontrolki.

   Szer. znakowa Pozwala określić liczbę znaków w linii.

   Liczba wierszy Pozwala określić liczbę wyświetlanych wierszy w obszarze tekstowym.

   Zawijanie Pozwala określić jak ma być zawijany tekst wprowadzany przez użytkowników.

   Wymagane Pozwala określić czy użytkownik musi wprowadzić dane do pola (zaznaczone) lub czy nie musi (niezaznaczone).

   Wartość początkowa Pozwala określić tekst wyświetlany w obszarze tekstowym, gdy strona otwiera się po raz pierwszy w przeglądarce.

   Waliduj Określa typ walidacji pola.

   Waliduj gdy Określa kiedy pole jest walidowane: onSubmit, onBlur lub onServer.

   Etykieta Pozwala określić etykietę dla kontrolki.

   Styl Pozwala określić styl dla kontrolki. Aby uzyskać więcej informacji zobacz dokumentację ColdFusion.

   Wysokość Pozwala określić wysokość kontrolki w pikselach. Ta właściwość jest ignorowana przez serwer ColdFusion w trakcie wykonywania.

   Grubość Pozwala określić szerokość kontrolki w pikselach. Ta właściwość jest ignorowana przez serwer ColdFusion w trakcie wykonywania.

   Wyświetl edytor znaczników Pozwala edytować właściwości nie wyświetlone w Inspektorze właściwości.

4. Aby dodać etykietę obszaru tekstowego, kliknij poza nim i wprowadź tekst etykiety.

Do góry

Wstawianie przycisków ColdFusion

Przycisk ColdFusion możesz wizualnie wstawić do formularza, i ustawić jego opcje. Przyciski ColdFusion sterują operacjami formularza ColdFusion. Przyciski mogą być użyte do przesłania danych formularza ColdFusion na serwer lub do zerowania formularza ColdFusion. Standardowe przyciski ColdFusion są typowo oznaczone etykietami Prześlij, Zeruj lub Wyślij. Możesz również przydzielić inne zadania

przetwarzania zdefiniowane w skrypcie. Na przykład, przycisk może wyliczać całkowity koszt zaznaczonych rzeczy w oparciu o przydzielone wartości.

Uwaga: *To ulepszenie jest dostępne tylko wtedy, gdy masz dostęp do komputera z ColdFusion MX 7 lub późniejszą.*

1. Umieść punkt wstawiania w konturze formularza ColdFusion.
2. W kategorii CFForm panelu Wstaw kliknij ikonę Przycisk CF.

   W formularzu ColdFusion pojawi się przycisk.
3. Zaznacz przycisk na stronie i ustaw dowolne z następujących opcji w Inspektorze właściwości:
   Cfbutton Pozwala określić unikalną nazwę dla kontrolki.

   Operacja Pozwala określić typ przycisku, który ma zostać utworzony.

   Wyświetl edytor znaczników Pozwala edytować właściwości nie wyświetlone w Inspektorze właściwości.

   Inne właściwości są ignorowane przez serwer ColdFusion w trakcie wykonywania.

Wstawianie pól wyboru ColdFusion

Do góry

Pole wyboru ColdFusion możesz wizualnie wstawić do formularza i ustawić jego opcje. Używaj pól wyboru, aby umożliwić użytkownikom wybór więcej niż jednej opcji z zestawu opcji.

Uwaga: *To ulepszenie jest dostępne tylko wtedy, gdy masz dostęp do komputera z ColdFusion MX 7 lub późniejszą.*

1. Umieść punkt wstawiania w konturze formularza.
2. W kategorii CFForm panelu Wstaw kliknij ikonę Pole wyboru CF.

   W formularzu ColdFusion pojawi się pole wyboru.
3. Zaznacz przycisk na stronie i ustaw dowolne z następujących opcji w Inspektorze właściwości:
   Cfcheckbox Pozwala określić unikalną nazwę dla kontrolki.

   Wartość przy włączeniu Pozwala określić wartość zwracaną przez pole wyboru jeśli użytkownik je włączy.

   Stan początkowy Pozwala określić czy pole wyboru jest włączone, gdy strona otwiera się po raz pierwszy w przeglądarce.

   Waliduj Określa typ walidacji pola wyboru.

   Waliduj gdy Określa kiedy pole wyboru jest walidowane: onSubmit, onBlur lub onServer.

   Etykieta Pozwala określić etykietę dla pola wyboru.

   Wzorzec Pozwala określić wzorzec wyrażenia regularnego JavaScript do walidacji wprowadzanych danych. Usuń początkowe i końcowe ukośniki. Aby uzyskać więcej informacji zobacz dokumentację ColdFusion.

   Wysokość Pozwala określić wysokość kontrolki w pikselach. Ta właściwość jest ignorowana przez serwer ColdFusion w trakcie wykonywania.

   Grubość Pozwala określić szerokość kontrolki w pikselach. Ta właściwość jest ignorowana przez serwer ColdFusion w trakcie wykonywania.

   Rozmiar Pozwala określić rozmiar kontrolki. Ta właściwość jest ignorowana przez serwer ColdFusion w trakcie wykonywania.

   Wymagane Pozwala określić czy pole wyboru musi włączone przed przesłaniem formularza na serwer.

   Wyświetl edytor znaczników Pozwala edytować właściwości nie wyświetlone w Inspektorze właściwości.
4. Aby umieścić etykietę pola wyboru, kliknij poza nim i wprowadź tekst etykiety.

Wstawianie przycisków opcji ColdFusion

Do góry

Przycisk opcji ColdFusion możesz wizualnie wstawić do formularza, i ustawić jego opcje. Używaj przycisków opcji kiedy użytkownicy mają wybrać tylko jedną opcję z zestawu opcji. Przyciski opcji są zwykle używane w grupach. Wszystkie przyciski opcji w grupie muszą mieć tę samą nazwę.

Uwaga: *To ulepszenie jest dostępne tylko wtedy, gdy masz dostęp do komputera z ColdFusion MX 7 lub późniejszą.*

1. Umieść punkt wstawiania w konturze formularza.
2. Wybierz polecenie Wstaw > Obiekty ColdFusion > CFForm > CFradiobutton.

   W formularzu ColdFusion pojawi się przycisk opcji.
3. Zaznacz przycisk na stronie i ustaw dowolne z następujących opcji w Inspektorze właściwości:
   Cfradiobutton Pozwala określić unikalną nazwę dla kontrolki.

   Wartość przy włączeniu Pozwala określić wartość zwracaną przez przycisk opcji jeśli użytkownik go włączy.

   Stan początkowy Pozwala określić czy przycisk opcji jest włączony, gdy strona otwiera się po raz pierwszy w przeglądarce.

Waliduj Określa typ walidacji przycisku opcji.

Waliduj gdy Określa kiedy przycisk opcji jest walidowany: onSubmit, onBlur lub onServer.

Etykieta Pozwala określić etykietę dla przycisku opcji.

Wzorzec Pozwala określić wzorzec wyrażenia regularnego JavaScript do walidacji wprowadzanych danych. Usuń początkowe i końcowe ukośniki. Aby uzyskać więcej informacji zobacz dokumentację ColdFusion.

Wysokość Pozwala określić wysokość kontrolki w pikselach. Ta właściwość jest ignorowana przez serwer ColdFusion w trakcie wykonywania.

Grubość Pozwala określić szerokość kontrolki w pikselach. Ta właściwość jest ignorowana przez serwer ColdFusion w trakcie wykonywania.

Rozmiar Pozwala określić rozmiar kontrolki. Ta właściwość jest ignorowana przez serwer ColdFusion w trakcie wykonywania.

Wymagane Pozwala określić czy przycisk opcji musi być włączony przed przesłaniem formularza na serwer.

Wyświetl edytor znaczników Pozwala edytować właściwości nie wyświetlone w Inspektorze właściwości.

4. Aby umieścić etykietę przycisku opcji, kliknij poza nim na stronie i wprowadź tekst etykiety.

Do góry

Wstawianie pól zaznaczania ColdFusion

Pole zaznaczania ColdFusion możesz wizualnie wstawić do formularza, i ustawić jego opcje. Pole zaznaczania pozwala użytkownikowi zaznaczyć jeden lub więcej elementów z listy. Pola zaznaczania są przydatne, gdy nie ma wiele miejsca, a trzeba wyświetlić wiele elementów. Przydają się również wtedy, gdy chcesz sterować wartościami zwracanymi na serwer. Inaczej niż w przypadku pól tekstowych, w które użytkownicy mogą wpisać cokolwiek chcą, również niewłaściwe dane, za pomocą pól zaznaczania możesz ustawić precyzyjnie wartości zwracane na serwer.

Do formularza możesz wstawić dwa typy pól zaznaczania: menu, które rozwija się w dół, gdy użytkownik kliknie je, lub menu, które wyświetla przewijaną listę elementów, które użytkownik może zaznaczyć.

Uwaga: *To ulepszenie jest dostępne tylko wtedy, gdy masz dostęp do komputera z ColdFusion MX 7 lub późniejszą.*

1. Umieść punkt wstawiania w konturze formularza.
2. W kategorii CFForm panelu Wstaw kliknij ikonę Pole zaznaczania CF.

   W formularzu ColdFusion pojawi się pole zaznaczania.
3. Zaznacz pole zaznaczania na stronie i ustaw dowolne z następujących opcji w Inspektorze właściwości:
   Cfselect Pozwala określić unikalną nazwę dla kontrolki.

   Typ Pozwala wybrać wyskakujące menu lub listę. Jeśli wybierzesz typ lista to opcje Wysokość listy i Zezwalaj na wiele zaznaczeń na liście zostaną udostępnione.

   Wysokość listy Pozwala określić liczbę wyświetlanych wierszy listy. Opcja dostępna tylko wtedy, gdy zaznaczono typ listy.

   Zezwalaj na wiele zaznaczeń na liście Pozwala określić czy użytkownik może zaznaczyć więcej niż jedną opcję z listy na raz. Opcja dostępna tylko wtedy, gdy zaznaczono typ listy.

   Edytuj wartości Otwiera okno dialogowe, w którym możesz dodać, edytować lub usunąć opcje z pola zaznaczania.

   Wstępnie zaznaczone Pozwala określić, która opcja jest domyślnie zaznaczona. Możesz wybrać więcej niż jedną opcję, jeśli zaznaczono opcję Zezwalaj na wiele zaznaczeń na liście.

   Zestaw rekordów Pozwala określić nazwę zapytania ColdFusion, które będzie użyte do wypełnienia listy lub menu.

   Wyświetl kolumnę Pozwala określić kolumnę zestawu rekordów zawierającą etykiety wyświetlane przy każdym elemencie listy. Używany łącznie z właściwością Zestaw rekordów.

   Kolumna wartości Pozwala określić kolumnę zestawu rekordów zawierającą wartości każdego elementu listy. Używany łącznie z właściwością Zestaw rekordów.

   Etykieta obiektu Flash Pozwala określić etykietę dla pola zaznaczania.

   Wysokość obiektu Flash Pozwala określić wysokość kontrolki w pikselach. Ta właściwość jest ignorowana przez serwer ColdFusion w trakcie wykonywania.

   Szer. obiektu Flash Pozwala określić szerokość kontrolki w pikselach. Ta właściwość jest ignorowana przez serwer ColdFusion w trakcie wykonywania.

   Wiadomość Określa wiadomość wyświetlaną wtedy, gdy właściwość Wymagane jest ustawiona na Tak, a użytkownik niczego nie zaznaczył przed przesłaniem formularza.

   Wymagane Pozwala określić czy element z menu musi być zaznaczony przed przesłaniem formularza na serwer.

   Wyświetl edytor znaczników Pozwala edytować właściwości nie wyświetlone w Inspektorze właściwości.

Do góry

Wstawianie pól obrazu ColdFusion

Pole obrazu ColdFusion możesz wizualnie wstawić do formularza i ustawić jego opcje. Używaj pól obrazu do tworzenia własnych przycisków.

Uwaga: *To ulepszenie jest dostępne tylko wtedy, gdy masz dostęp do komputera z ColdFusion MX 7 lub późniejszą.*

1. W widoku Projekt, wstaw punkt wstawiania wewnątrz konturu formularza.
2. W kategorii CFForm panelu Wstaw kliknij ikonę Pole obrazu CF. Odszukaj obraz, a następnie kliknij przycisk OK. Możesz także wpisać ścieżkę do pliku obrazu w polu Src.
   Uwaga: *Jeśli obraz jest poza katalogiem głównym, musisz skopiować go do katalogu głównego. Obrazy poza folderem głównym mogą być niedostępne, gdy publikujesz serwis.*
3. Zaznacz obiekt - pole obrazu i ustaw dowolne z następujących opcji w Inspektorze właściwości:
   Cfimagefield Pozwala określić unikalną nazwę dla kontrolki.

   Src Pozwala określić adres URL wstawianego obrazu.

   Tekst Pozwala określić wiadomość pokazywaną, gdy nie można wyświetlić obrazu.

   Wyrównaj Pozwala określić wyrównywanie obrazu.

   Krawędź Pozwala ustawić szerokość krawędzi obrazu.

   Edytuj obraz Otwiera obraz w domyślnym edytorze obrazu.

   Aby zdefiniować domyślny edytor obrazu, wybierz Edycja > Preferencje > Typy plików / Edytory. W przeciwnym razie, przycisk Edytuj obraz nie wykonuje żadnej operacji.

   Waliduj Określa typ walidacji pola obrazu.

   Waliduj gdy Określa kiedy pole jest walidowane: onSubmit, onBlur lub onServer.

   Etykieta Pozwala określić etykietę dla przycisku opcji.

   Wzorzec Pozwala określić wzorzec wyrażenia regularnego JavaScript do walidacji wprowadzanych danych. Usuń początkowe i końcowe ukośniki. Aby uzyskać więcej informacji zobacz dokumentację ColdFusion.

   Wysokość Pozwala określić wysokość kontrolki w pikselach.

   Grubość Pozwala określić szerokość kontrolki w pikselach.

   Rozmiar Pozwala określić rozmiar kontrolki. Ta właściwość jest ignorowana przez serwer ColdFusion w trakcie wykonywania.

   Wymagane Pozwala określić czy kontrolka zawierać dane przed przesłaniem formularza na serwer.

   Wyświetl edytor znaczników Pozwala edytować właściwości nie wyświetlone w Inspektorze właściwości.

Do góry

Wstawianie pól pliku ColdFusion

Pole pliku ColdFusion możesz wizualnie wstawić do formularza, i ustawić jego opcje. Używaj pól pliku, aby umożliwić użytkownikom wybór pliku z komputera, takich jak dokument edytora tekstu lub pliku graficznego i wysłanie go na serwer. Pole pliku ColdFusion wygląda jak inne pole tekstowe poza tym, że ma również przycisk Przeglądaj. Użytkownicy mogą ręcznie wpisać ścieżkę do pliku, który chcą wysłać lub użyć przycisku Przeglądaj, aby zlokalizować i wybrać plik.

W przypadku pól pliku, transmisja plików z przeglądarki na serwer wymaga użycia metody POST. Plik jest wysyłany pod adres określony w polu 'Operacja' danego formularza. Skontaktuj się z administratorem serwera, aby potwierdzić możliwość anonimowego wysyłania plików zanim dodasz pole pliku do formularza.

Użycie pól pliku wymaga również ustawienia kodowania formularza na multipart/form. Program Dreamweaver ustawia to automatycznie, gdy wstawiasz kontrolkę pole pliku.

Uwaga: *To ulepszenie jest dostępne tylko wtedy, gdy masz dostęp do komputera z ColdFusion MX 7 lub późniejszą.*

1. W widoku Projekt, wybierz CFForm, aby wyświetlić Inspektora właściwości.

   Aby szybko wybrać formularz kliknij gdziekolwiek wewnątrz konturu formularza i kliknij znacznik <cfform> w wyborze znacznika w dolnej części okna Dokument.

2. W Inspektorze właściwości ustaw metodę formularza na POST.
3. Z wyskakującego menu Typ encji, wybierz multipart/form-data.
4. Umieść punkt wstawiania w konturze formularza tam gdzie ma zostać dodane pole pliku.
5. Wybierz polecenie Wstaw > Obiekty ColdFusion > CFForm > CFfilefield.

   W formularzu pojawi się pole pliku.

6. Zaznacz obiekt - pole pliku i ustaw dowolne z następujących właściwości w Inspektorze właściwości:
   Cffilefield Pozwala określić unikalną nazwę dla kontrolki.

   Maks. długość Pozwala określić maksymalną liczbę znaków, które może zawierać ścieżka do pliku.

Waliduj Określa typ walidacji pola.

Waliduj gdy Określa kiedy pole jest walidowane: onSubmit, onBlur lub onServer.

Etykieta Pozwala określić etykietę dla pola.

Wzorzec Pozwala określić wzorzec wyrażenia regularnego JavaScript do walidacji wprowadzanych danych. Usuń początkowe i końcowe ukośniki. Aby uzyskać więcej informacji zobacz dokumentację ColdFusion.

Wysokość Pozwala określić wysokość kontrolki w pikselach. Ta właściwość jest ignorowana przez serwer ColdFusion w trakcie wykonywania.

Grubość Pozwala określić szerokość kontrolki w pikselach. Ta właściwość jest ignorowana przez serwer ColdFusion w trakcie wykonywania.

Rozmiar Pozwala określić rozmiar kontrolki.

Wymagane Pozwala określić, czy pole pliku musi zawierać dane przed przesłaniem formularza na serwer.

Wyświetl edytor znaczników Pozwala edytować właściwości nie wyświetlone w Inspektorze właściwości.

Do góry

Wstawianie pól daty ColdFusion

Chociaż nie możesz w programie Dreamweaver wizualnie wstawić pola daty, to możesz wizualnie ustawić jego opcje. Pole daty ColdFusion jest specjalnym typem pola tekstowego, które umożliwia użytkownikom wybór daty z wyskakującego kalendarza i wstawienie jej do pola tekstowego.

Uwaga: *To ulepszenie jest dostępne tylko wtedy, gdy masz dostęp do komputera z ColdFusion MX 7 lub późniejszą.*

1. W widoku Projekt, wybierz CFForm, aby wyświetlić Inspektora właściwości.

   Aby szybko wybrać formularz kliknij gdziekolwiek wewnątrz konturu formularza i kliknij znacznik <cfform> w wyborze znacznika w dolnej części okna Dokument.

2. W Inspektorze właściwości ustaw właściwość formularza Format na Flash.

   Kontrolka pole daty może być renderowana tylko w formularzach ColdFusion opartych na Flash.

3. Przełącz do widoku Kod (Widok > Kod) i wprowadź następujący znacznik gdziekolwiek pomiędzy otwierającym i zamykającym znacznikiem CFForm:

   ```
   <cfinput name="datefield" type="datefield">
   ```

4. Przełącz na widok Projekt, wybierz pole daty na stronie i następnie ustaw dowolne z następujących opcji w Inspektorze właściwości:
   Cfdatefield Pozwala określić unikalną nazwę dla kontrolki.

   Wartość Pozwala określić datę wyświetlaną w polu, gdy strona otwiera się po raz pierwszy w przeglądarce. Data może być statyczna lub dynamiczna.

   Aby określić wartość dynamiczną, kliknij ikonę świecącego pioruna obok pola Wartość i wybierz kolumnę zestawu rekordów w oknie dialogowym Dane dynamiczne. Kolumna zestawu rekordów podaje wartość pola daty, gdy formularz jest wyświetlany w przeglądarce.

   Waliduj Określa typ walidacji pola.

   Waliduj gdy Określa kiedy pole jest walidowane: onSubmit, onBlur lub onServer.

   Etykieta Pozwala określić etykietę dla pola.

   Wzorzec Pozwala określić wzorzec wyrażenia regularnego JavaScript do walidacji wprowadzanych danych. Usuń początkowe i końcowe ukośniki. Aby uzyskać więcej informacji zobacz dokumentację ColdFusion.

   Wysokość Pozwala określić wysokość kontrolki w pikselach.

   Grubość Pozwala określić szerokość kontrolki w pikselach.

   Rozmiar Pozwala określić rozmiar kontrolki.

   Wymagane Pozwala określić czy pole daty musi zawierać wartość przed przesłaniem formularza na serwer.

   Wyświetl edytor znaczników Pozwala edytować właściwości nie wyświetlone w Inspektorze właściwości.

Do góry

Modyfikacja kontrolek formularza ColdFusion

Możesz wizualnie zmieniać właściwości kontrolek formularza ColdFusion, gdy pracujesz w widoku Projekt lub w widoku Kod.

Uwaga: *To ulepszenie jest dostępne tylko wtedy, gdy masz dostęp do komputera z ColdFusion MX 7 lub późniejszą.*

1. W widoku Projekt zaznacz kontrolkę formularza; w widoku Kod, kliknij gdziekolwiek wewnątrz znacznika kontrolki.

   Inspektor Właściwości wyświetla właściwości kontrolki formularza.

2. Zmień właściwości kontrolki w Inspektorze właściwości.

Aby uzyskać więcej informacji, kliknij ikonę Pomoc w Inspektorze właściwości.

3. Aby ustawić więcej właściwości, kliknij Wyświetl edytor znaczników w Inspektorze właściwości i ustaw właściwości w edytorze Znacznik, który się pokaże.

Do góry

Walidacja danych formularza ColdFusion

W programie Dreamweaver możesz budować formularze ColdFusion, które sprawdzają zawartość określonych pól, aby upewnić się, że użytkownik wprowadził dane właściwego typu.

Uwaga: *To ulepszenie jest dostępne tylko wtedy, gdy masz dostęp do komputera z ColdFusion MX 7 lub późniejszą.*

1. Utwórz formularz ColdFusion, który zawiera co najmniej jedno pole wejściowe i jeden przycisk Prześlij. Upewnij się, że każde pole ColdFusion, które chcesz walidować ma unikalną nazwę.
2. Zaznacz pola formularza, które chcesz walidować.
3. W Inspektorze właściwości określ, jak chcesz walidować pole.

   Niższa część każdego wejścia Inspektora właściwości zawiera kontrolki, które pomagają zdefiniować określoną regułę walidacji. Na przykład, możesz chcieć określić, że pole tekstowe powinno zawierać numer telefonu. Aby tak uczynić, wybierz wartość Telefon z wyskakującego menu Wartość w Inspektorze właściwości. Wybór wartości z wyskakującego menu Waliduj gdy, określa kiedy pole ma być walidowane.

Więcej tematów Pomocy
Konfigurowanie serwera testowego

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Tworzenie strony usuwania rekordów

O stronach kasowania rekordu
Wyszukiwanie rekordu do skasowania
Tworzenie łączy do strony usuwania
Budowanie strony usuwania
Dodawanie logicznych reguł usuwania rekordów

O stronach kasowania rekordu

Do góry

Twoja aplikacja może zawierać stronę, która będzie pozwalała użytkownikom usuwać rekordy z bazy danych. Strony normalnie zawierają stronę szukania, wyników szukania oraz stronę usuwania. Strona usuwania jest zazwyczaj stroną szczegółową, współpracującą ze stroną wyników szukania. Strony szukania i strony wyników pozwalają użytkownikom pobrać rekord a strona usuwania pozwala użytkownikom potwierdzić i skasować rekord.

Po utworzeniu stron szukania i wyników, możesz dodać łącza do strony wyników które będą otwierały stronę usuwania, a następnie zbudować stronę usuwania, która będzie wyświetlała rekordy i przycisk Prześlij.

Wyszukiwanie rekordu do skasowania

Do góry

Kiedy użytkownik chce usunąć rekord, musi go najpierw odszukać w bazie danych. Odpowiednio, strony szukania i wyników szukania musza działać ze stroną kasowania. Użytkownik wprowadza kryteria szukania na stronie szukania i wybiera rekordy na stronie wyników. Kiedy użytkownik klika rekord na stronie wyników, strona kasowania otwiera się i wyświetla rekord w formularzu HTML.

Tworzenie łączy do strony usuwania

Do góry

Po utworzeniu stron szukania i wyników szukania należy utworzyć łącza na stronie wyników, aby otworzyć stronę usuwania. Następnie należy zmodyfikować te łącza, aby przekazać numer identyfikacyjny rekordu, wybranego przez użytkownika do usunięcia. Strona usuwania używa tego identyfikatora i wyświetla rekord.

Ręczne tworzenie łączy

1. Na stronie wyników szukania utwórz kolumnę w tabeli używają do wyświetlania rekordów klikając ostatnią kolumnę w tabeli i wybierając Modyfikuj >Tabela >Wstaw rzędy lub kolumny.
2. Wybierz opcję Kolumny, a następnie opcję Za bieżącą kolumnę i kliknij przycisk OK.

   Kolumna zostanie dodana do tabeli.
3. W nowo utworzonej kolumnie tabeli, wprowadź ciąg Usuń w wierszu, który zawiera tekst zastępczy treści dynamicznych. Upewnij się, że ciąg został wprowadzony w regionie powtarzalnym z zakładkami.

   Możesz także wprowadzić obraz z opisem lub symbolem oznaczającym kasowanie.
4. Wybierz ciąg Usuń, aby przekształcić go w łącze.
5. W Inspektorze właściwości wprowadź stronę usuwania w polu Łącze. Możesz wprowadzić dowolną nazwę pliku.

   Po kliknięciu poza polem Łącze, ciąg Usuń będzie miał wygląd łącza. Jeżeli użyjesz widoku aktywnego, zobaczysz, że łącze zostanie zastosowane do tego samego tekstu w każdym wierszu tabeli.
6. Wybierz łącze „Usuń” na stronie wyników szukania.
7. (ColdFusion) W polu Łącza w Inspektorze właściwości dodaj następujący ciąg znaków na końcu URL:

   ```
   ?recordID=#recordsetName.fieldName#
   ```

   Znak zapytania mówi serwerowi, że to co po nim następuje, jest jednym lub wieloma parametrami URL-a. Słowo recordID jest nazwą parametru ULR (możesz zmienić jego nazwę na jaką chcesz). Zapamiętaj nazwę parametru URL ponieważ będziesz go używał później na stronie usuwania.

   Wyrażenie pod znaku równości jest wartością parametru. W tym wypadku, wartość generowana przez wyrażenie ColdFusion, które zwraca numer identyfikacyjny rekordu w zestawie. Dla każdego wiersza w dynamicznej tablicy jest generowany inny numer identyfikacyjny. W wyrażeniu ColdFusion wymień recordsetName na nazwę twojego zestawu rekordów i wymień fieldName na nazwę pola w twoim zestawie rekordów, który unikalnie identyfikuje każdy rekord. W większości wypadków pole będzie tożsame z numerem identyfikacyjnym rekordu. W

następującym przykładzie pole to zawiera niepowtarzalne kody miejsca.

```
confirmDelete.cfm?recordID=#rsLocations.CODE#
```

Kiedy strona działa na serwerze wartości pola CODE w zestawie rekordów są wstawiane w odpowiednie pola dynamicznej tablicy. Przykładowo jeżeli Canberra (Australia) ma kod położenia CBR, następujący URL użyty w wierszu dynamicznej tablicy jej dotyczącym ma następujący wygląd:

```
confirmDelete.cfm?recordID=CBR
```

8. (PHP) W polu Łącza w Inspektorze właściwości dodaj następujący ciąg znaków na końcu URL:

```
?recordID=<?php echo $row_recordsetName['fieldName']; ?>
```

Znak zapytania mówi serwerowi, że to co po nim następuje, jest jednym lub wieloma parametrami URL-a. Słowo recordID jest nazwą parametru ULR (możesz zmienić jego nazwę na jaką chcesz). Zapamiętaj nazwę parametru URL ponieważ będziesz go używał później na stronie usuwania.

Wyrażenie pod znaku równości jest wartością parametru. W tym wypadku, wartość generowana przez wyrażenie PHP, które zwraca numer identyfikacyjny rekordu w zestawie. Dla każdego wiersza w dynamicznej tablicy jest generowany inny numer identyfikacyjny. W wyrażeniu PHP wymień recordsetName na nazwę twojego zestawu rekordów i wymień fieldName na nazwę pola w twoim zestawie rekordów, który unikalnie identyfikuje każdy rekord. W większości wypadków pole będzie tożsame z numerem identyfikacyjnym rekordu. W następującym przykładzie pole to zawiera niepowtarzalne kody miejsca.

```
confirmDelete.php?recordID=<?php echo $row_rsLocations['CODE']; ?>
```

Kiedy strona działa na serwerze wartości pola CODE w zestawie rekordów są wstawiane w odpowiednie pola dynamicznej tablicy. Przykładowo jeżeli Canberra (Australia) ma kod położenia CBR, następujący URL użyty w wierszu dynamicznej tablicy jej dotyczącym ma następujący wygląd:

```
confirmDelete.php?recordID=CBR
```

9. (ASP) W polu Łącza w Inspektorze właściwości dodaj następujący ciąg znaków na końcu adresu URL:

```
?recordID=<%=(recordsetName.Fields.Item("fieldName").Value)%>
```

Znak zapytania mówi serwerowi, że to co po nim następuje, jest jednym lub wieloma parametrami URL-a. Słowo recordID jest nazwą parametru ULR (możesz zmienić jego nazwę na jaką chcesz). Zapamiętaj nazwę parametru URL ponieważ będziesz go używał później na stronie usuwania.

Wyrażenie pod znaku równości jest wartością parametru. W tym wypadku wartość jest generowana przez wyrażenie ASP, które zwraca identyfikator rekordu w zestawie. Dla każdego wiersza w dynamicznej tablicy jest generowany inny numer identyfikacyjny. W wyrażeniu języka PHP zastąp parametr recordsetName nazwą własnego zestawu rekordów, a parametr fieldName zastąp nazwą pola jednoznacznie identyfikującego wszystkie rekordy zestawu. W większości wypadków pole będzie tożsame z numerem identyfikacyjnym rekordu. W następującym przykładzie pole to zawiera niepowtarzalne kody miejsca.

```
confirmDelete.asp?recordID=<%=(rsLocations.Fields.Item("CODE").Value)%>
```

Kiedy strona działa na serwerze wartości pola CODE w zestawie rekordów są wstawiane w odpowiednie pola dynamicznej tablicy. Przykładowo jeżeli Canberra (Australia) ma kod położenia CBR, następujący URL użyty w wierszu dynamicznej tablicy jej dotyczącym ma następujący wygląd:

```
confirmDelete.asp?recordID=CBR
```

10. Zapisz stronę.

Tworzenie łączy metodą graficzną (tylko ASP)

1. Na stronie wyników szukania utwórz kolumnę w tabeli używają do wyświetlania rekordów klikając ostatnią kolumnę w tabeli i wybierając Modyfikuj >Tabela >Wstaw rzędy lub kolumny.
2. Wybierz opcję Kolumny, a następnie opcję Za bieżącą kolumnę i kliknij przycisk OK.

   Kolumna zostanie dodana do tabeli.
3. W nowo utworzonej kolumnie tabeli, wprowadź ciąg Usuń w wierszu, który zawiera tekst zastępczy treści dynamicznych. Upewnij się, że ciąg został wprowadzony w regionie powtarzalnym z zakładkami.

   Możesz także wprowadzić obraz z opisem lub symbolem oznaczającym kasowanie.

4. Wybierz ciąg Usuń, aby przekształcić go w łącze.
5. W panelu Zachowania serwerowe (Okno > Zachowania serwerowe), kliknij przycisk Plus (+), a następnie wybierz z wyskakującego menu opcję Przejdź do strony szczegółów.
6. W polu Strona szczegółów kliknij przycisk Przeglądaj, a następnie odszukaj i usuń stronę.
7. W polu Przekaż parametr adresu URL określ nazwę parametru, np. recordID.

   Możesz określić dowolną nazwę, ale ponieważ później będzie ona używana na stronie usuwania, zapamiętaj ją dobrze.

8. Określ wartość, którą chcesz przesłać na stronę szczegółów. W tym celu wybierz zestaw rekordów i kolumnę z wyskakujących menu Zestaw rekordów i Kolumna. Zwykle jest to wartość niepowtarzalna, na przykład niepowtarzalny identyfikator rekordu.
9. Zaznacz opcję Parametry URL.
10. Kliknij przycisk OK.

    Specjalne łącze otacza wybrany tekst. Kiedy użytkownik kliknie łącze, zachowanie serwerowe Przejdź do strony szczegółów przekaże parametr URL zawierający identyfikator rekordu na określoną uprzednio stronę usuwania. Na przykład jeżeli parametr URL ma nazwę recordID, a strona szczegółów ma nazwę confirmdelete.asp, to po kliknięciu łącza URL przez użytkownika adres URL może wyglądać następująco:

    http://www.mysite.com/confirmdelete.asp?recordID=43

    Pierwsza część adresu URL, http://www.mysite.com/confirmdelete.asp, powoduje otwarcie strony usuwania. Druga część, czyli ?recordID=43, jest parametrem URL. Parametr ten informuje, jakie rekordy należy wyszukać i wyświetlić. Termin recordID jest nazwą parametru URL, a 43 jest jego wartością. W tym przykładzie parametr URL zawiera numer identyfikacyjny rekordu (43).

Budowanie strony usuwania

Do góry

Po zakończeniu strony wyświetlającej rekordy, przełącz się do strony usuwania. Strona usuwania pokazuje rekord i pyta użytkownika, czy jest pewny, że chce go usunąć. Jeżeli użytkownik potwierdzi operację klikając przycisk formularza, aplikacja internetowa usunie rekord z bazy danych.

Budowanie tej strony polega na utworzeniu formularza HTML, pobraniu rekordów do wyświetlania, wyświetlenia rekordu na formularzu i dodaniu logiki do usuwania rekordu z bazy danych. Pobieranie i wyświetlanie rekordu polega na zdefiniowaniu zestawu rekordów, który zawiera tylko jeden rekord — ten, który użytkownik chce usunąć — i połączenie kolumn zestawu rekordów z formularzem.

Uwaga: *Strona usuwania może zawierać tylko jedno zachowanie serwerowe odpowiedzialne za zmiany danych. Na przykład nie możesz dodać zachowań serwerowych Wstaw rekord lub Uaktualnij rekord do strony usuwania.*

Tworzenie formularza HTML do wyświetlania rekordu

1. Utwórz stronę i zapisz ją jako stronę usuwania do strony, którą zdefiniowano w poprzedniej części.

   Strona została określona kiedy została utworzone łącze Usuń w poprzedniej części. Użyj tej nazwy podczas zapisywania pliku po raz pierwszy (na przykład deleteConfirm.cfm).

2. Wstaw formularz HTML na stronę (Wstaw > Formularz > Formularz).
3. Dodaj ukryte pole do formularza.

   Ukryte pole jest niezbędne, aby przechować identyfikator rekordu przesłany przez parametr URL. Aby dodać pole ukryte, ustaw punkt wstawiania na formularzu i wybierz Wstaw > Formularz > Ukryte pole.

4. Dodaj przycisk do formularza.

   Użytkownik będzie klikał przycisk, aby potwierdzić i usunąć wyświetlany rekord. Aby dodać przycisk, ustaw punkt wstawiania na formularzu i wybierz Wstaw > Formularz > Przycisk.

5. Wzbogać projekt strony według upodobania i zapisz go.

Pobieranie rekordu, którego użytkownik chce usunąć

1. W panelu Wiązania (Okna > Wiązania), kliknij przycisk Plus (+) i wybierz opcję Zestaw rekordów (Zapytanie) z wyskakującego menu.

   Pojawi się proste okno zestawu rekordów lub zestawu danych. Jeżeli zamiast tego pojawi się okno zaawansowane, kliknij Proste.

2. Nazwij zestaw danych i wybierz źródło danych oraz tabelę bazy danych, która będzie dostarczała danych do zestawu rekordów.
3. W obszarze Kolumny wybierz kolumny tabeli (pola rekordu), które chcesz wyświetlić na stronie.

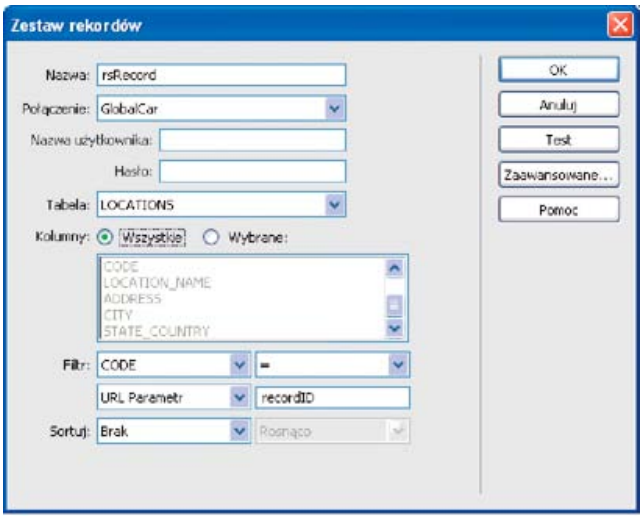
   Aby włączyć tylko niektóre kolumny tabeli do zestawu rekordów, kliknij Zaznaczone i wybierz kolumny, klikając je na liście z wciśniętym klawiszem Control (Windows) lub Command (Macintosh).

   Upewnij się, że dołączone zostało pole identyfikujące rekord, nawet jeżeli nie będzie ono wyświetlane.

4. Wypełnij sekcję Filtr, która pozwala znaleźć i wyświetlić rekord określony przez parametr URL przekazany przez stronę wyników:
   - Z wyskakującego menu z obszarze Filtr wybierz kolumny zestawu rekordów zawierające wartości, które odpowiadają wartościom parametru URL przekazanego przez stronę z łączami Usuń. Przykładowo jeżeli parametr URL zawiera numer identyfikacyjny rekordu, wybierz kolumnę zawierającą numery identyfikacyjne rekordów. W przykładzie omawianym w poprzedniej sekcji kolumna zestawu

rekordów nazwana CODE zawiera wartości, które pasują do wartości parametru URL przekazanego przez stronę wzorcową.

- Z wyskakującego menu poniżej pierwszego menu wybierz znak równości (powinien już być zaznaczony).
- Z trzeciego wyskakującego menu wybierz Parametr URL. Strona z łączami Usuń używa parametru URL do przekazania informacji do strony usuwania.
- W czwartym polu tekstowym wprowadź nazwę parametru URL przekazanego przez stronę z łączami Usuń.



5. Kliknij przycisk OK.

   Zestaw rekordów pojawia się w panelu Wiązania.

Pobieranie rekordu, którego użytkownik chce usunąć

1. Wybierz kolumny zestawu rekordów (pola rekordu) z panelu Związku i przeciągnij je na stronę usuwania.

   Upewnij się, że wstawiasz tę dynamiczną treść tylko do odczytu w obrębie formularza. Więcej informacji o wstawianiu dynamicznej zawartości na stronie znajduje się w części Tworzenie tekstu dynamicznego.

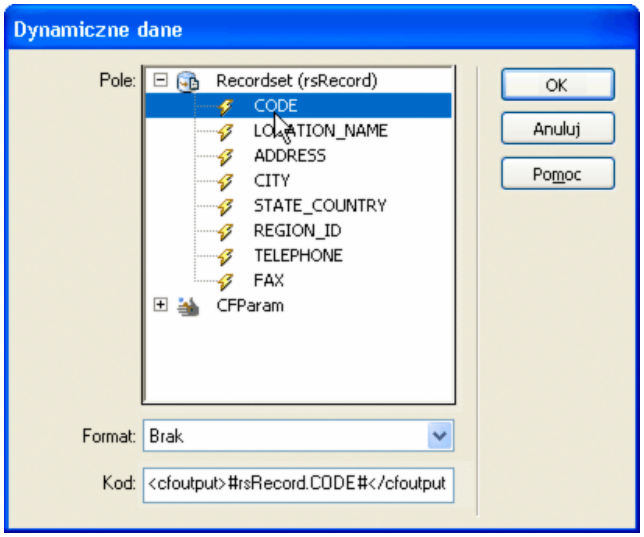
   Następnie, musisz połączyć kolumnę identyfikatora rekordu z ukrytym polem.

2. Upewnij się, że opcja Elementy niewidoczne jest włączona (Widok >Pomoce wizualne >Elementy niewidoczne), a następnie kliknij na ikonę zielonej tarczy reprezentującą ukryte pole.

   Ukryte pole formularza zostało zaznaczone.

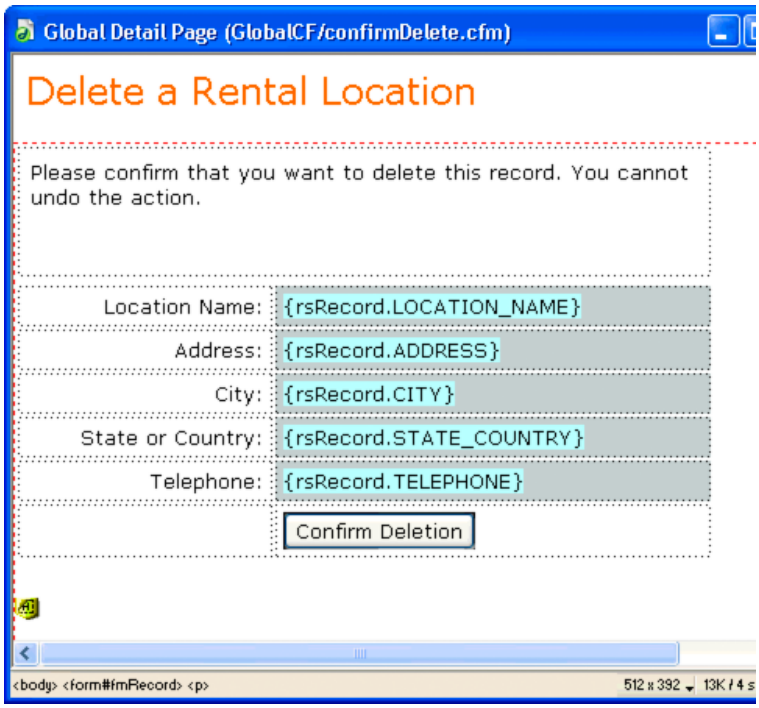
3. W Inspektorze właściwości kliknij ikonę pioruna obok pola tekstowego Wartość.
4. W oknie dialogowym Dane dynamiczne, wybierz kolumnę z identyfikatorem niepowtarzalnym zestawu rekordów.

   W następującym przykładzie, kolumną z identyfikatorem (nazywają się CODE) zawiera unikalne kody sklepów.



Kolumna z identyfikatorem niepowtarzalnym została wybrana

5. Kliknij przycisk OK i zapisz stronę.



Ukończona strona usuwania

Do góry

Dodawanie logicznych reguł usuwania rekordów

Po wyświetleniu wybranego rekordu na stronie usuwania, musisz dodać logikę do strony, która będzie usuwała rekord z bazy danych, kiedy użytkownik kliknie przycisk Potwierdź usunięcie (Confirm Deletion). Możesz dodać tę logikę szybko i łatwo za pomocą zachowania serwerowego Usuń rekord.

Dodawanie zachowania serwerowego do usuwania rekordu (ColdFusion, PHP)

1. Upewnij się, że strona usuwania ColdFusion lub PHP jest otwarta w programie Dreamweaver.
2. W panelu Zachowania serwerowe (Okno > Zachowania serwerowe) kliknij przycisk Plus (+), a następnie wybierz opcję Usuń rekord.
3. W polu Najpierw sprawdź, czy zmienna jest zdefiniowana upewnij się, że opcja Wartość klucza głównego jest wybrana.

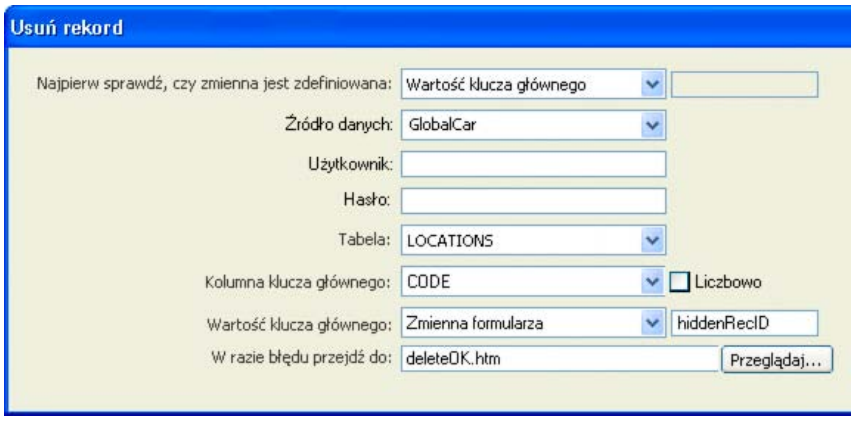
   Wartość klucza głównego wprowadzisz później w oknie dialogowym.
4. Z wyskakującego menu Połączenie lub Źródło danych (ColdFusion) wybierz połączenie do bazy danych, tak by zachowanie serwerowe mogło połączyć się do odpowiedniej bazy.
5. Z wyskakującego menu tabela wybierz tabelę bazy danych, która zawiera rekordy do usunięcia.
6. W menu wyskakującym Kolumna klucza głównego wybierz kolumnę tabeli, która zawiera identyfikator niepowtarzalny rekordu.

   Zachowanie serwerowe Usuń rekord przeszukuje tę kolumnę w celu znalezienia pasujących rekordów. Kolumna powinna zawierać te same identyfikatory rekordów jak kolumna zestawu rekordów, która została połączona z ukrytym polem na stronie.

   Jeżeli wartość jest liczbą, wybierz opcję Liczbowo.
7. (PHP) W menu wyskakującym Wartość klucza głównego wybierz zmienną na twojej stronie, która zawiera identyfikator niepowtarzalny rekordu, który ma być usunięty.

   Zmienna jest utworzona w twoim ukrytym polu. Ma taką samą nazwę jak nazwa atrybutu ukrytego pola i jest albo formularzem albo parametrem URL, w zależności od atrybutu metody formularza.
8. W polu tekstowym Po usunięciu przejdź do lub w polu W razie powodzenia przejdź do określ stronę, która zostanie otwarta po tym, jak rekord zostanie usunięty z tabeli bazy danych.

   Możesz określić stronę, która będzie zawiera krótki komunikat dla użytkownika o pomyślnym skasowaniu rekordy lub stronę wyświetlającą pozostałe rekordy, tak, aby użytkownik mógł się upewnić, że rekord został skasowany.



9. Kliknij przycisk OK i zapisz wprowadzone zmiany.

Dodawanie zachowania serwerowego do usuwania rekordu (ASP)

1. Upewnij się, że strona usuwania ASP jest otwarta w programie Dreamweaver.
2. W panelu Zachowania serwerowe (Okno > Zachowania serwerowe) kliknij przycisk Plus (+), a następnie wybierz opcję Usuń rekord.
3. Z wyskakującego menu Połączenie (ColdFusion) wybierz połączenie z bazą danych, tak aby zachowanie serwerowe mogło połączyć się z odpowiednią bazą danych.

   Kliknij przycisk Definiuj jeżeli chcesz zdefiniować połączenie.
4. Z wyskakującego menu Usuń z tabeli wybierz tabelę bazy danych, która zawiera rekordy do usunięcia.
5. Z wyskakującego menu Wybierz rekord z wybierz zestaw rekordów, która zawiera rekordy do usunięcia.
6. Z wyskakującego menu Kolumna niepowt. klucza wybierz kolumnę (zazwyczaj kolumnę zawierającą niepowtarzalny identyfikator rekordu), która identyfikuje rekord w tabeli bazy danych.

   Jeżeli wartość jest liczbą, wybierz opcję Liczbowo. Kolumna klucza zazwyczaj akceptuje wyłącznie wartości numeryczne, ale czasami może także zawierać wartości tekstowe.
7. W wyskakującym menu Usuń przez wysłanie określ formularz HTML z przyciskiem Prześlij, który przesyła polecenie usuwania do serwera.
8. W polu Po usunięciu przejdź do określ stronę, która ma być otwierana po usunięciu rekordu z tabeli bazy danych.

   Możesz określić stronę, która będzie zawiera krótki komunikat dla użytkownika o pomyślnym skasowaniu rekordy lub stronę wyświetlającą pozostałe rekordy, tak, aby użytkownik mógł się upewnić, że rekord został skasowany.
9. Kliknij przycisk OK i zapisz wprowadzone zmiany.

Testowanie stron usuwania

1. Wyślij strony wyszukiwania, wyników lub usuwania na serwer WWW, otwórz przeglądarkę i odszukaj rekordy testowe do usunięcia.

   Po kliknięciu łącza Usuń na stronie wyników powinna pojawić się strona usuwania.
2. Kliknij przycisk Potwierdź, aby usunąć rekord z bazy danych.
3. Sprawdź, czy rekord został usunięty, próbując go wyszukać. Rekord nie powinien pojawić się na stronie wyników.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Tworzenie strony logowania

O stronach logowania
Tworzenie tabeli użytkowników zarejestrowanych
Dodawanie formularza HTML umożliwiającego logowanie się użytkowników
Weryfikowanie nazwy użytkownika i hasła

O stronach logowania

Do góry

Twoja aplikacja internetowa może zawierać stronę, która pozwala zarejestrowanym użytkownikom zalogować się do serwisu.

Strona logowania jest zbudowana z następujących elementów konstrukcyjnych:

- Tabela bazy danych zawierająca zarejestrowanych użytkowników
- Formularz HTML, który pozwala użytkownikom wybrać identyfikator i hasło
- Zachowanie serwerowe Zaloguj użytkownik, które sprawdza, czy wprowadzona nazwa użytkownika i hasło jest prawidłowe.

  Zmienna sesji zawierająca nazwę użytkownika jest utworzona, kiedy użytkownik się prawidłowo zaloguje.

Tworzenie tabeli użytkowników zarejestrowanych

Do góry

Do sprawdzania, czy wprowadzane na stronie logowania nazwy użytkowników i hasła są poprawne, jest potrzebna baza danych i wygenerowana z niej tabela zarejestrowanych użytkowników.

❖ W celu utworzenia tabeli należy skorzystać z aplikacji do obsługi bazy danych oraz ze strony rejestracyjnej. Dodatkowe informacje można uzyskać, klikając poniższe łącze.
Kolejna czynność, jaką trzeba wykonać w celu utworzenia strony logowania, to dodanie do strony formularza HTML, który pozwoli na zalogowanie się użytkowników. Odpowiednie informacje zawiera następny temat.

Dodawanie formularza HTML umożliwiającego logowanie się użytkowników

Do góry

Dodajesz formularz HTML do strony, który pozwala użytkownikom zalogowanie się przez podanie nazwy użytkownika i hasła.

1. Utwórz stronę (Plik > Nowy > Pusta strona) i zaprojektuj stronę za pomocą narzędzi do projektowania programu Dreamweaver.
2. Dodaj formularz HTML umieszczając punkt wstawiania tam, gdzie ma się on pojawić i wybierając Formularz z menu Wstaw.

   Pusty formularz zostanie utworzony na stronie. Może zajść potrzeba włączenia opcji Elementy niewidoczne (Widok > Pomoce wizualne > Elementy niewidoczne), aby zobaczyć obrys formularza, który jest pokazywany za pomocą cienkich, czerwonych linii.
3. Nazwij formularz HTML, klikając na znacznik <form> znajdujący się na dole okna Dokument (co spowoduje wybranie formularza), otwierając Inspektora właściwości (Okno > Właściwości) i wprowadzając nazwę w polu Nazwa formularza.

   Nie ma potrzeby określania atrybutu operacji lub metody dla formularza, aby określić jak i gdzie mają być przesłane dane rekordu kiedy użytkownik kliknie przycisk Prześlij. Zachowanie serwerowe Wstaw rekord ustawia te atrybuty za ciebie.
4. Dodaj do formularza pola tekstowe nazwa użytkownika i hasło (Wstaw > Formularz > Pole tekstowe)

   Dodaj etykiety (tekst albo obrazy) obok każdego pola tekstowego i wyrównaj pola tekstowe poprzez umieszczenie ich wewnątrz tabeli HTML, której atrybut border jest ustawiony na 0.
5. Dodaj przycisk Prześlij do formularza (Wstaw > Formularz > Przycisk).

   (Opcjonalnie) Zmień etykietę przycisku Prześlij zaznaczając przycisk, otwierając Inspektora właściwości (Okno > Właściwości) i wprowadzając nową wartość w pole Etykieta.

   Następnym krokiem w budowaniu strony logowania jest dodanie zachowania serwerowego Zaloguj użytkownika w celu sprawdzenia, czy wprowadzona nazwa użytkownika i hasło są prawidłowe.

Weryfikowanie nazwy użytkownika i hasła

Do góry

Musisz dodać zachowanie serwerowe Log In User do strony logowania, aby zweryfikować , czy nazwa użytkownika i hasło, które zostało wprowadzone, jest prawidłowe.

Kiedy użytkownik klika przycisk Prześlij na stronie logowania, zachowanie serwerowe Zaloguj użytkownika porównuje wartości wprowadzone przez użytkownika z wartościami dla użytkowników zarejestrowanych. Jeżeli wartości pasują do siebie, zachowanie serwerowe otwiera stronę (zazwyczaj jest to strona startowa serwisu). Jeżeli wartości nie pasują do siebie, zachowanie serwerowe otwiera inną stronę (zazwyczaj jest to strona ostrzegająca użytkownika, że próba zalogowania nie powiodła się).

1. W panelu Zachowania serwerowe (Okno > Zachowania serwerowe), kliknij przycisk Plus (+), a następnie wybierz opcję Uwierzytelnianie użytkownika >Zaloguj użytkownika z wyskakującego menu.
2. Określ formularza i obiekty formularza, które odwiedzający będą używali do wprowadzania nazwy użytkownika i hasła.
3. (ColdFusion) Wpisz nazwę użytkownika i hasło (jeżeli jest taka potrzeba).
4. Określ tabelę bazy danych i kolumny, które zawierają nazwy użytkowników i hasła wszystkich zarejestrowanych użytkowników.

   Zachowanie serwerowe porównuje nazwę użytkownika i hasło, które użytkownik wprowadza na stronie logowania z wartościami z tych kolumn.

5. Określ stronę, która ma być otwarta jeżeli proces logowania się powiedzie.

   Wybrana strona jest zazwyczaj stroną powitalną serwisu.

6. Określ stronę, która ma być otwarta jeżeli proces logowania się nie powiedzie.

   Wybrana strona zazwyczaj ostrzega użytkownika, że proces logowania się nie powiódł i pozwala użytkownikowi spróbować raz jeszcze.

7. Jeżeli chcesz, aby użytkownicy którzy byli przekierunkowani do strony logowania ze strony chronionej automatycznie powracali na nią po zalogowaniu, wybierz opcję Przejdź do poprzedniego adresu URL.

   Jeżeli użytkownik stara się o dostęp do serwisu otwierając stronę chronioną bez uprzedniego zalogowania, strona chroniona przesyła go do strony logowania. Po prawidłowym zalogowaniu, strona logowania przekierunkowuje użytkownika do strony chronionej, z której został odesłany.

   Kiedy wypełniasz okno dialogowe zachowania serwerowego Ogranicz dostęp do strony, upewnij się, ze określono stronę logowania w polu tekstowym Jeśli odmowa dostępu, skocz do.

8. Określ, czy zezwalać na dostęp do stron wyłącznie na podstawie podanej nazwy użytkownika i hasła, czy korzystać także z poziomu uprawnień, i kliknij przycisk OK.

   Zachowanie serwerowe, które zapewnia, że nazwa użytkownika i hasło wprowadzone przez odwiedzającego są prawidłowe, zostało dodane do strony

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Tworzenie strony, do której dostęp będą mieli tylko uwierzytelnieni użytkownicy

O stronach chronionych
Przekierowywanie nieupoważnionych użytkowników
Przechowywanie przywilejów dostępu w bazie danych użytkowników
Wylogowywanie użytkowników

O stronach chronionych

Do góry

Twoja aplikacja internetowa może zawierać stronę chronioną, do której będą mieli dostęp tylko autoryzowani użytkownicy.

Na przykład jeżeli użytkownik usiłuje ominąć stronę logowania wpisując adres strony chronionej w przeglądarce, zostaje automatycznie przekierunkowany na inną stronę. Podobnie, jeżeli ustawisz poziom dostępu dla strony na Administrator tylko użytkownicy z przywilejami Administrator mogą oglądać tę stronę Jeżeli użytkownik zalogowana próbuje uzyskać dostęp do strony chronionej bez odpowiedniego poziomu uprawnień, jest przekierunkowany na inną stronę.

Możesz także użyć poziomów dostępu do przeglądy świeżo zarejestrowanych użytkowników przed udzieleniem im pełnego dostępu do serwisu. Na przykład możesz oczekiwać wpłynięcia opłaty przed udzieleniem użytkownikowi dostępu do stron zarezerwowanych tylko dla członków. Aby to uczynić, możesz chronić strony członków poziomem dostępu Członek, a nowym użytkownikom przydzielać tylko poziom dostępu Gość. Po otrzymaniu płatności od użytkownika, możesz podwyższyć przywileje dostępu użytkownika do poziomi Członek (w tabeli bazy danych zarejestrowanych użytkowników).

Jeżeli nie zamierzasz używać poziomów autoryzacji, możesz chronić dowolną stronę twojego serwisu przez dodanie zachowania serwerowego Ogranicz dostęp do strony. Zachowanie serwerowe przekierunkowuje do innej strony wszystkich użytkowników, którym nie udało się prawidłowo zalogować.

Jeżeli planujesz użyć poziomów dostępu, możesz chronić swoje strony za pomocą następujących elementów konstrukcyjnych:

- Zachowanie serwerowe Ogranicz dostęp do strony, które przekierunkowuje nieautoryzowanych użytkowników do innej strony.
- Dodatkowa kolumna w tabeli użytkowników bazy danych, która przechowuje przywileje dostępu każdego użytkownika.

  Niezależnie od tego, czy chcesz użyć poziomów dostępu, możesz dodać łącze do strony chronionej, które pozwala użytkownikowi wylogować się i wyczyścić wszystkie zmienne sesji.

Przekierowywanie nieupoważnionych użytkowników

Do góry

Aby zabronić nieautoryzowanym użytkownikom dostępu do strony, dodaj do niej zachowanie serwerowe Ogranicz dostęp do strony. Zachowanie serwerowe przekierunkowuje użytkownika do innej strony, jeżeli użytkownik próbuje ominąć stronę logowania wpisując bezpośrednio adres strony chronionej w przeglądarce lub kiedy się prawidło zalogował, ale próbuje uzyskać dostęp do strony chronionej bez właściwych poziomów uprawnień.

Uwaga: *Zachowanie serwerowe Ogranicz dostęp do strony możemy to chronić strony HTML. Nie chroni innych zasobów serwisu, jak plików graficznych czy dźwiękowych.*

Jeżeli chcesz nadać wielu stronom te same poziomy uprawnień, możesz użyć metody kopiuj -wklej do przeklejenia uprawnień z jednej strony na drugą.

Przekierowywanie nieautoryzowanych użytkowników do innej strony

1. Otwórz stronę, którą chcesz chronić.
2. W panelu Zachowania serwerowe (Okno > Zachowania serwerowe), kliknij przycisk Plus (+), a następnie wybierz opcję Uwierzytelnianie użytkownika > Ogranicz dostęp do strony z wyskakującego menu.
3. Wybierz poziomy dostępu do strony. Aby udostępnić stronę tylko użytkownikom z określonymi przywilejami, wybierz opcje Użytkownik, Hasło i Poziom dostępu, a następnie określ poziomy dostępu dla strony.

   Na przykład możesz określić że tylko użytkownicy z przywilejami Administrator mogą oglądać strony klikając Administrator na liście poziomów dostępu.
4. Aby dodać poziom dostępu do listy, kliknij Definiuj. Na liście Definiuj poziomy dostępu, która się pojawi, wprowadź nowy poziom dostępu i kliknij przycisk Plus (+). Nowy poziom dostępu jest zapisany i może być użyty do innych stron.

   Upewnij się, że nazwa poziomu dostępu dokładnie pasuje do nazwy wpisanej do bazy danych użytkowników. Na przykład jeżeli kolumna

autoryzacji w bazie danych użytkowników zawiera wartość "Administrator", wprowadź Administrator, nieAdmin w polu tekstowym Nazwa.

5. Aby ustawić więcej niż jeden poziom dostępu dla strony, kliknij z wciśniętym klawiszem Control (Windows) lub Command (Macintosh) poziomy na liście.

   Na przykład możesz określić, że stronę mogą oglądać użytkownicy z przywilejami Gość, Członek i Administrator.

6. Określ stronę, która zostanie otwarta, jeżeli użytkownik nieautoryzowany będzie próbował uzyskać dostęp do strony chronionej.

   Upewnij się, że wybrana strona nie jest chroniona.

7. Kliknij przycisk OK.

Kopiowanie i wklejanie praw dostępu do strony z innej strony serwisu

1. Otwórz chronioną stronę i wybierz zachowanie serwerowe Ogranicz dostęp do strony z panelu Zachowania serwerowe (nie te z wyskakującego menu Plus (+)).
2. Kliknij przycisk strzałki na prawym, górnym rogu panelu, i wybierz Kopiuj z wyskakującego menu.

   Zachowanie serwerowe Ogranicz dostęp do strony zostało skopiowane do twojego schowka systemowego.

3. Otwórz inną stronę, którą chcesz chronić w ten sam sposób.
4. W panelu Zachowania serwerowe (Okno > Zachowania serwerowe), kliknij przycisk strzałki na prawym, górnym rogu a następnie wybierz Wklej z wyskakującego menu.
5. Powtórz kroki 3 i 4 dla każdej strony, którą chcesz chronić.

Przechowywanie przywilejów dostępu w bazie danych użytkowników

Do góry

Ten element konstrukcyjny jest potrzebny tylko wtedy, gdy chcesz, aby niektórzy zalogowani użytkownicy mieli różne przywileje dostępu. Jeżeli wymagasz tylko, aby użytkownicy się zalogowali, nie musisz zapamiętywać przywilejów dostępu.

1. Aby wyposażyć niektórych zalogowanych użytkowników w różne przywileje dostępu, upewnij się że bazodanowa tablica użytkowników zawiera kolumnę określającą przywileje każdego użytkownika. Przywileje dostępu dla każdego użytkownika powinny być wprowadzone do bazy danych przez administratora serwisu.

   W większości baz danych, można ustawić domyślną wartość kolumny w momencie tworzenia rekordu. Ustaw domyślną wartość dla najczęściej używanych przywilejów dostępu (na przykład: Gość), a następnie ręcznie zmień wyjątki (Na przykład zmieniając Gość na Administrator). Użytkownik ma teraz dostęp do wszystkich stron administratora.

2. Upewnij się, że każdy użytkownik w bazie danych ma jeden przywilej dostępu, taki jak Gość lub Administrator, a nie wiele przywilejów jak "Użytkownik, Administrator". Aby ustawić wiele przywilejów dostępu do stron (na przykład wszyscy goście i administratorzy widzą określoną stronę), należy ustawić te przywileje na poziomie strony, nie bazy danych.

Wylogowywanie użytkowników

Do góry

Kiedy użytkownik się prawidłowo zaloguje, zostaje utworzona zmienna sesji, która zawiera jego nazwę. Kiedy użytkownik opuszcza serwis, możesz użyć zachowania serwerowego Wyloguj użytkownika, aby wyczyścić jego zmienną sesji i przekierunkować go do innej strony (zazwyczaj jest to strona "do widzenia" lub "dziękujemy").

Możesz wywołać zachowanie serwerowe Wyloguj użytkownika kiedy użytkownik kliknie na łącze lub kiedy zostanie załadowana określona strona.

Dodawanie łącza pozwalającego użytkownikowi się wylogować

1. Wybierz tekst lub obraz na stronie, który będzie służył jako łącze.
2. W panelu Zachowania serwerowe (Okno > Zachowania serwerowe), kliknij przycisk plus (+), a następnie wybierz opcję Uwierzytelnianie użytkownika > Wyloguj użytkownika.
3. Określ stronę, która będzie otwarta kiedy użytkownik kliknie łącze i kliknij przycisk OK.

   Strona zazwyczaj jest stroną "do widzenia" lub "dziękujemy".

Wylogowywanie użytkowników kiedy zostanie załadowana określona strona

1. Otwórz stronę, która będzie ładowana, w programie Dreamweaver.

   Strona zazwyczaj jest stroną "do widzenia" lub "dziękujemy".

2. W panelu Zachowania serwerowe (Okno > Zachowania serwerowe), kliknij przycisk Plus (+), a następnie wybierz opcję Uwierzytelnianie użytkownika > Wyloguj użytkownika.
3. Wybierz opcję Wyloguj przy wczytaniu strony i kliknij przycisk OK.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Tworzenie strony do wstawiania rekordów

O budowaniu strony zapisującej rekord
Zbuduj stronę wstawiania element po elemencie
Budowanie strony wstawiania za pomocą jednej operacji

O budowaniu strony zapisującej rekord

Do góry

Twoja aplikacja może zawierać stronę, która będzie pozwalała użytkownikom wstawiać nowe rekordy do bazy danych.

Strona wstawiania składa się z dwóch elementów:

- Formularza HTML, który pozwala użytkownikom wprowadzać dane
- Zachowanie serwerowe Wstaw rekord uaktualnia bazę danych

  Kiedy użytkownik klika przycisk Prześlij na formularzu, zachowanie serwerowe wstawia rekordy do bazy danych.

  Możesz dodać te elementy konstrukcyjne za jednym ruchem za pomocą obiektu danych Formularz wstawiania rekordu lub pojedynczo za pomocą narzędzi formularza programu Dreamweaver i panelu Zachowania serwerowe.

  Uwaga: *Strona wstawiania może zawierać tylko jedno zachowanie serwerowe odpowiedzialne za wstawianie. Na przykład możesz dodać zachowanie serwerowe Uaktualnij rekord lub Usuń rekord do strony wstawiania.*

Zbuduj stronę wstawiania element po elemencie

Do góry

Możesz zbudować stronę wstawiania, korzystając z narzędzi formularza oraz zachowań serwerowych.

Dodawanie formularza HTML do strony wstawiania

1. Utwórz dynamiczną stronę (Plik > Nowy > Pusta strona) i zaprojektuj stronę za pomocą narzędzi do projektowania programu Dreamweaver.
2. Dodaj formularz HTML, umieszczając punkt wstawiania tam, gdzie ma się on pojawić i wybierając opcje Wstaw > Formularz > Formularz.

   Pusty formularz zostanie utworzony na stronie. Może zajść potrzeba włączenia opcji Elementy niewidoczne (Widok > Pomoce wizualne > Elementy niewidoczne), aby zobaczyć obrys formularza, który jest pokazywany za pomocą cienkich, czerwonych linii.
3. Nazwij formularz HTML, klikając na znacznik <form> znajdujący się na dole okna Dokument (co spowoduje wybranie formularza), otwierając Inspektora właściwości (Okno > Właściwości) i wprowadzając nazwę w polu Nazwa formularza.

   Nie ma potrzeby określania atrybutu operacji lub metody dla formularza, aby określić, jak i gdzie mają być przesłane dane rekordu, kiedy użytkownik kliknie przycisk Prześlij. Zachowanie serwerowe Wstaw rekord ustawia te atrybuty za ciebie.
4. Dodaj obiekt formularza, taki jak pole tekstowe (Wstaw > Formularz > Pole tekstowe) dla każdej kolumny z bazy danych, do której chcesz wstawiać rekordy.

   Obiekty formularza są gotowe na wprowadzanie danych. Pola tekstowe są zazwyczaj używane do tego celu, ale można także używać menu, pól wyboru oraz przycisków opcji.
5. Dodaj przycisk Prześlij do formularza (Wstaw > Formularz > Przycisk).

   (Opcjonalnie) Zmień etykietę przycisku Prześlij zaznaczając przycisk, otwierając Inspektora właściwości (Okno > Właściwości) i wprowadzając nową wartość w pole Etykieta.

Dodawanie zachowania serwerowego do wstawiania rekordów do tabeli bazy danych (ColdFusion)

1. W panelu Zachowania serwerowe (Okno > Zachowania serwerowe), kliknij przycisk Plus (+), a następnie wybierz Wstaw rekord z wyskakującego menu.
2. Wybierz formularz z wyskakującego menu Pobierz wartości z.
3. Z wyskakującego menu Źródło danych wybierz połączenie do bazy danych.
4. Wpisz nazwę użytkownika i hasło.
5. Z wyskakującego menu Wstaw do tabeli wybierz tabelę bazy danych, do której mają być wstawianie rekordy.
6. Określ kolumnę w bazie danych, do której będzie wstawiany rekord, wybierz z wyskakującego menu obiekt formularza, który będzie wstawiał rekord, a następnie wybierz typ danych dla obiektu formularza z wyskakującego menu Prześlij jako.

   Typ danych to rodzaj danych, jakiego oczekuje kolumna w tabeli (tekst, liczba, wartość logiczna).

Powtórz procedurę dla każdego obiektu formularza.

7. W oknie dialogowym Po wstawieniu przejdź do wprowadź stronę, która zostanie otwarta po wstawieniu rekordu do tabeli lub kliknij przycisk Przeglądaj, aby wybrać plik.
8. Kliknij przycisk OK.

   Dreamweaver dodaje zachowanie serwerowe do twojej strony, która pozwala użytkownikom wstawiać strony do bazy danych za pomocą wypełnienia formularza HTML i kliknięcia przycisku Prześlij.

Dodawanie zachowania serwerowego do wstawiania rekordów w tabeli bazy danych (ASP)

1. W panelu Zachowania serwerowe (Okno > Zachowania serwerowe), kliknij przycisk Plus (+), a następnie wybierz Wstaw rekord z wyskakującego menu.
2. Z wyskakującego menu Połączenie wybierz połączenie do bazy danych.

   Kliknij przycisk Definiuj jeżeli chcesz zdefiniować połączenie.

3. Z wyskakującego menu Wstaw do tabeli wybierz tabelę bazy danych, do której mają być wstawianie rekordy.
4. Po oknie dialogowym Po wstawieniu przejdź do wprowadź stronę, która zostanie otwarta po wstawieniu rekordu do tabeli lub kliknij przycisk Przeglądaj, aby wybrać plik.
5. Z wyskakującego menu Pobierz wartości z wybierz formularz HTML, który będzie używany do wprowadzania danych.

   Dreamweaver automatycznie wybiera pierwszy formularz na twojej stronie.

6. Określ kolumnę w bazie danych, do której będzie wstawiany rekord, wybierz z wyskakującego menu obiekt formularza, który będzie wstawiał rekord, a następnie wybierz typ danych dla obiektu formularza z wyskakującego menu Prześlij jako.

   Typ danych to rodzaj danych, jakiego oczekuje kolumna w tabeli (tekst, liczba, wartość logiczna).

   Powtórz procedurę dla każdego obiektu formularza.

7. Kliknij przycisk OK.

   Dreamweaver dodaje zachowanie serwerowe do twojej strony, która pozwala użytkownikom wstawiać strony do bazy danych za pomocą wypełnienia formularza HTML i kliknięcia przycisku Prześlij.

   Aby zmienić zachowanie serwerowe otwórz panel Zachowania serwerowe (Okno > Zachowania serwerowe) i dwukrotnie kliknij na zachowanie Wstaw rekord.

Dodawanie zachowania serwerowego do wstawiania rekordów do tabeli bazy danych (PHP)

1. W panelu Zachowania serwerowe (Okno > Zachowania serwerowe), kliknij przycisk Plus (+), a następnie wybierz Wstaw rekord z wyskakującego menu.
2. Wybierz formularz z wyskakującego menu Pobierz wartości z.
3. Z wyskakującego menu Połączenie wybierz połączenie do bazy danych.
4. Z wyskakującego menu Wstaw do tabeli wybierz tabelę bazy danych, do której mają być wstawianie rekordy.
5. Określ kolumnę w bazie danych, do której będzie wstawiany rekord, wybierz z wyskakującego menu obiekt formularza, który będzie wstawiał rekord, a następnie wybierz typ danych dla obiektu formularza z wyskakującego menu Prześlij jako.

   Typ danych to rodzaj danych, jakiego oczekuje kolumna w tabeli (tekst, liczba, wartość logiczna).

   Powtórz procedurę dla każdego obiektu formularza.

6. W oknie dialogowym Po wstawieniu przejdź do wprowadź stronę, która zostanie otwarta po wstawieniu rekordu do tabeli lub kliknij przycisk Przeglądaj, aby wybrać plik.
7. Kliknij przycisk OK.

   Dreamweaver dodaje zachowanie serwerowe do twojej strony, która pozwala użytkownikom wstawiać strony do bazy danych za pomocą wypełnienia formularza HTML i kliknięcia przycisku Prześlij.

Do góry

Budowanie strony wstawiania za pomocą jednej operacji

1. Otwórz stronę w widoku Projekt i wybierz Wstaw >Obiekty danych >Wstaw rekord >Kreator formularza wstawiania rekordu.
2. Z wyskakującego menu Połączenie wybierz połączenie do bazy danych. Kliknij przycisk Definiuj jeżeli chcesz zdefiniować połączenie.
3. Z wyskakującego menu Wstaw do tabeli wybierz tabelę bazy danych, do której mają być wstawianie rekordy.
4. Jeżeli używasz ColdFusion wprowadź nazwę użytkownika i jego hasło.
5. Po oknie dialogowym Po wstawienie przejdź do wprowadź stronę, która zostanie otwarta po wstawieniu rekordu do tabeli lub kliknij przycisk Przeglądaj, aby wybrać plik.
6. W obszarze Pola formularza określ obiekty formularza, które mają znajdować się na formularzu wstawiania HTML i które kolumny twojej tablicy bazodanowej każdy z obiektów formularza będzie uaktualniał.

Domyślnie, Dreamweaver tworzy obiekt formularza dla każdej kolumny tabeli bazy danych. Jeżeli twoja baza danych automatycznie generuje niepowtarzalne identyfikatory ID dla każdego nowo utworzonego rekordu, usuń obiekt formularza odpowiedzialny za kolumnę klucza poprzez wybranie jej z listy i kliknięcie przycisku Minus (-). To eliminuje ryzyka, że użytkownik formularza wprowadza wartość niepowtarzalnego identyfikatora, która już istnieje.

Możesz także zmienić kolejność obiektów formularza na formularzu HTML poprzez wybranie obiektu formularz na liście i kliknięcie strzałek w dół i w górę po prawej stronie okna dialogowego.

7. Określ jak każde pole wprowadzania danych powinno być wyświetlane na formularzy HTML klikając na wiersz w tablicy Pola formularza i wprowadzając następującą informację w polach pod tabelą:
   - W polu Etykieta wprowadź opisową etykietę, która będzie wyświetlana obok pola wprowadzania danych. Domyślnie, Dreamweaver wyświetla w etykiecie nazwę kolumny tabeli.
   - W menu wyskakującym Wyświetl jako wybierz obiekt formularza który będzie służył jako pole wprowadzania danych. Możesz wybrać Pole tekstowe, Obszar tekstowy, Grupa przycisków opcji, Pole wyboru lub Tekst. Dla wpisów bez możliwości edycji wybierz Tekst. Możesz także wybrać Pole hasła, Pole pliku oraz Pole ukryte.

     Uwaga: *Ukryte pola są wstawianie na końcu formularza.*
   - W menu wyskakującym Prześlij jako, wybierz format danych akceptowany przez tabelę bazy danych. Na przykład jeżeli kolumna tabeli akceptuje wyłącznie dane numerycznie, wybierz Liczbowo.
   - Ustaw właściwości obiektu formularza. Masz różne opcje w zależności od obiektu formularza, który wybierzesz jako pole wprowadzania danych. Dla pól tekstowych, obszarów tekstowych oraz tekstu, możesz wstawić wartość początkową. Dla menu i grup przycisków opcji, możesz otworzyć osobne okno dialogowe, aby ustawić ich właściwości. Dla pola opcji, wybierz stan Wybrany lub Niewybrany.
8. Kliknij przycisk OK.

   Dreamweaver dodaje zarówno formularz HTML jak i zachowanie serwerowe do twojej strony. Obiekty formularza są ułożone w formie prostej tabeli, którą można dopasować za pomocą narzędzi projektowania strony programu Dreamweaver. (Upewnij się, że wszystkie obiekty formularza znajdują się w zakresie obrysu formularza).

   Aby zmienić zachowanie serwerowe otwórz panel Zachowania serwerowe (Okno > Zachowania serwerowe) i dwukrotnie kliknij na zachowanie Wstaw rekord.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Tworzenie strony rejestracji

O stronach rejestracji
Przechowywanie informacji logowania, dotyczących użytkowników
Dodawanie formularza HTML służącego do wybierania nazwy użytkownika i hasła
Uaktualnianie tabeli użytkowników
Dodawanie zachowania serwerowego w celu wymuszenia niepowtarzalnej nazwy użytkownika

O stronach rejestracji

Do góry

Twoja aplikacja internetowa może zawierać stronę, która wymusza na użytkownikach, aby się zarejestrowali kiedy po raz pierwszy odwiedzają twój serwis.

Strona rejestracji jest zbudowana z następujących elementów konstrukcyjnych:

- Tablica bazy danych, która zawiera informacji o loginach użytkowników
- Formularz HTML, który pozwala użytkownikom wybrać identyfikator i hasło

  Możesz także użyć tego formularza do uzyskania innych informacji osobowych od użytkowników.
- Zachowanie serwerowe Wstaw rekord, które uaktualnia tabelę użytkowników bazy danych
- Zachowanie serwerowe Sprawdź nową nazwę użytkownika, które sprawdza czy nazwa użytkownika nie jest już zajęta.

Przechowywanie informacji logowania, dotyczących użytkowników

Do góry

Strona rejestracji wymaga tabeli bazy danych, aby przechować informacje o loginach wprowadzone przez użytkowników

- Upewnij się, że twoja tabela bazy danych zawiera kolumny z nazwą użytkownika i hasłem. Jeżeli chcesz, aby użytkownicy zalogowani mieli różne przywileje dostępu, dołącz kolumnę z poziomem dostępu.
- Jeżeli chcesz ustawić takie samo hasło dla wszystkich użytkowników serwisu, skonfiguruj twoją aplikację bazodanową (Microsoft Access, Microsoft SQL Server, Oracle itp.), aby domyślnie ustawiała to samo hasło przy zakładaniu rekordu. W większości baz danych, można ustawić domyślną wartość kolumny w momencie tworzenia rekordu. Ustaw domyślną wartość hasła.
- Możesz także użyć tabeli bazy danych do przechowywania innych pożytecznych informacji o użytkowniku.

  Następnym krokiem w tworzeniu strony rejestracyjnej jest dodanie do niej formularza HTML, który pozwoli wybrać nazwę użytkownika i hasło.

Dodawanie formularza HTML służącego do wybierania nazwy użytkownika i hasła

Do góry

Możesz dodać formularz HTML do strony rejestracyjnej, który pozwoli użytkownikom wybrać nazwę użytkownika i hasło.

1. Utwórz stronę (Plik > Nowy > Pusta strona) i zaprojektuj stronę za pomocą narzędzi do projektowania programu Dreamweaver.
2. Dodaj formularz HTML umieszczając punkt wstawiania tam, gdzie ma się on pojawić i wybierając Formularz z menu Wstaw.

   Pusty formularz zostanie utworzony na stronie. Może zajść potrzeba włączenia opcji Elementy niewidoczne (Widok > Pomoce wizualne > Elementy niewidoczne), aby zobaczyć obrys formularza, który jest pokazywany za pomocą cienkich, czerwonych linii.
3. Nazwij formularz HTML, klikając na znacznik <form> znajdujący się na dole okna Dokument (co spowoduje wybranie formularza), otwierając Inspektora właściwości (Okno > Właściwości) i wprowadzając nazwę w polu Nazwa formularza.

   Nie ma potrzeby określania atrybutu operacji lub metody dla formularza, aby określić jak i gdzie mają być przesłane dane rekordu kiedy użytkownik kliknie przycisk Prześlij. Zachowanie serwerowe Wstaw rekord ustawia te atrybuty za ciebie.
4. Dodaj pola tekstowe (Wstaw >Formularz >Pole tekstowe), które pozwalają użytkownikom wprowadzić nazwę użytkownika i hasło.

   Formularz może zawierać więcej obiektów formularza w celu zapamiętywania innych danych osobistych.

   Każdy obiekt formularza powinien zawierać etykiety (mogą być w formie tekstu lub obrazka), które mówią użytkownikowi do czego służą. Możesz także wyrównać położenie obiektów formularza układając je wewnątrz tabeli HTML. Więcej informacji na temat obiektów formularza można znaleźć w części Tworzenie formularzy WWW.
5. Dodaj przycisk Prześlij do formularza (Wstaw > Formularz > Przycisk).

   (Opcjonalnie) Zmień etykietę przycisku Prześlij zaznaczając przycisk, otwierając Inspektora właściwości (Okno > Właściwości) i wprowadzając nową wartość w pole Wartość.

Następnym krokiem w tworzeniu strony rejestracyjnej jest dodanie zachowania serwerowego Wstaw rekord, które wstawia rekordy do tabeli użytkowników w bazie danych.

Uaktualnianie tabeli użytkowników

Do góry

Musisz dodać zachowanie serwerowe Wstaw rekord do strony rejestracyjnej w celu uaktualnia tabeli użytkowników w bazie danych.

1. W panelu Zachowania serwerowe (Okno > Zachowania serwerowe), kliknij przycisk Plus (+), a następnie wybierz Wstaw rekord z wyskakującego menu.

   Zostanie wyświetlone okno dialogowe Wstaw rekord.

2. Uzupełnij okno dialogowe, upewniwszy się, że określono tabelę użytkowników w bazie danych, do której dane użytkowników będą wstawiane. Kliknij przycisk OK.

   Ostatnim krokiem w tworzeniu strony rejestracyjnej jest zapewnienie, że nazwa użytkownika nie jest używana przez innego użytkownika.

Dodawanie zachowania serwerowego w celu wymuszenia niepowtarzalnej nazwy użytkownika

Do góry

Możesz dodać zachowanie serwerowe do strony rejestracji, które sprawdza przez dodaniem użytkownika do bazy, czy jego nazwa jest niepowtarzalna.

Kiedy użytkownik klika przycisk Prześlij na stronie rejestracji, zachowanie serwerowe porównuje nazwę użytkownika wprowadzoną przez niego z nazwami użytkowników przechowywanymi w bazie danych zarejestrowanych użytkowników. Jeżeli nie znaleziono pasującej nazwy w bazie danych, zachowanie serwerowe prowadzi dalej operację wstawiania nowego rekordu. Jeżeli pasująca nazwa zostanie znaleziona, zachowanie serwerowe anuluje operację wstawiania rekordu i otwiera nową stronę (zazwyczaj jest to strona ostrzegająca użytkownika, że wybrana nazwa jest już zajęta).

1. W panelu Zachowania serwerowe (Okno > Zachowania serwerowe), kliknij przycisk Plus (+), a następnie wybierz opcję Uwierzytelnianie użytkownika >Sprawdź nową nazwę użytkownika z wyskakującego menu.
2. Z wyskakującego menu Pole nazwy użytkownika wybierz pole tekstowe formularza, w które twoi odwiedzający będą wpisywali nazwę użytkownika.
3. W polu dialogowym Jeżeli już istnieje, skocz do określ stronę, która będzie otwiera w momencie, kiedy zostanie znaleziona pasująca nazwa w bazie użytkowników, a następnie kliknij przycisk OK.

   Otwarta strona powinna ostrzec użytkowników, że ta nazwa użytkownika jest juz zajęta i pozwolić im spróbować jeszcze raz.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Tworzenie stron z zaawansowanymi obiektami operowania na danych (ColdFusion, ASP)

O obiektach poleceń ASP
Używanie poleceń ASP do modyfikacji bazy danych
O procedurach składowanych
Dodawanie procedury składowanej (ColdFusion)
Uruchamianie procedury składowanej (ASP)

O obiektach poleceń ASP

Do góry

Obiekt polecenia ASP jest obiektem serwerowym, który wykonuje pewne operacje na bazie danych. Obiekt może zawierać dowolne poprawne polecenie SQL, włącznie z tymi, które zwracają zestaw rekordów lub wstawiają, uaktualniają lub usuwają rekordy z bazy danych. Obiekt polecenia może zmienić strukturę bazy danych, jeżeli polecenie SQL dodaje lub usuwa kolumnę tabeli. Można także użyć obiektu polecenia do uruchomienia procedury składowanej w bazie danych.

Obiekt polecenia może być wielokrotnie użyty, w tym sensie, że serwer aplikacji może ponownie użyć pojedynczej skompilowanej wersji obiektu, do wielokrotnego wykonania polecenia. Możesz sprawić, że polecenie stanie się wielokrotnego użytku, ustawiając właściwość Prepared obiektu Command na true, tak jak widać w następującym przykładzie VBScript:

```
mycommand.Prepared = true
```

Jeżeli wiesz, że polecenie będzie wykonywane więcej niż jeden raz, posiadanie jednej, skompilowanej wersji obiektu powoduje, że operacje bazodanowe stają się bardziej efektywne.

Uwaga: *Nie wszystkie systemy dostępu do bazy danych wspierają prekompilowane polecenia. Jeżeli twoja baza danych tego nie obsługuje, może zwrócić błąd, kiedy ustawić tę właściwość na true. Możesz nawet zignorować wymaganie prekompilowania polecenia i ustawić właściwość Prepared na false.*

Obiekt polecenia jest tworzony przez skrypty na stronie ASP, ale program Dreamweaver pozwala na utworzenie obiektów polecenia bez jednej linii kodu ASP.

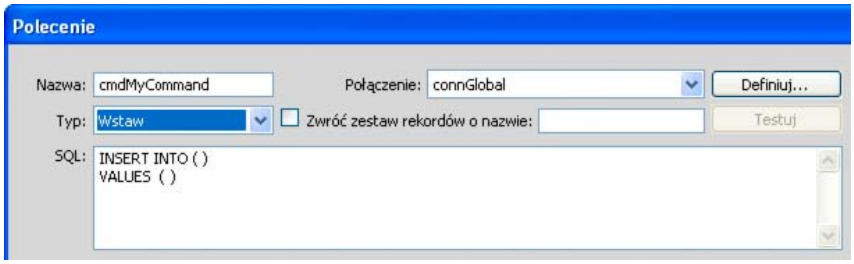
Używanie poleceń ASP do modyfikacji bazy danych

Do góry

Możesz użyć programu Dreamweaver do tworzenia obiektów poleceń ASP służących do wstawiania, uaktualnia i usuwania rekordów z bazy danych. Podajesz obiekt poleceń zawierający skrypt SQL lub procedurę składowaną, która wykonuje operację na bazie danych.

1. W programie Dreamweaver, otwórz stronę ASP, która będzie uruchamiała polecenie.
2. W panelu Zachowania serwerowe (Okno > Zachowania serwerowe), kliknij przycisk Plus (+), a następnie wybierz opcję Polecenie.
3. Wprowadź nazwę polecenia, wybierz połączenie do bazy danych, które zawiera rekordy, które chcesz zmieniać i wybierz jaką operację zmiany polecenie ma wykonać: wstawianie, uaktualnianie lub usuwanie.

   Dreamweaver uruchamia wyrażenie SQL, w oparciu o wybrany typ operacji. Jeżeli na przykład wybierzesz Wstaw, okno dialogowe będzie wyglądać jak w następującym przykładzie:

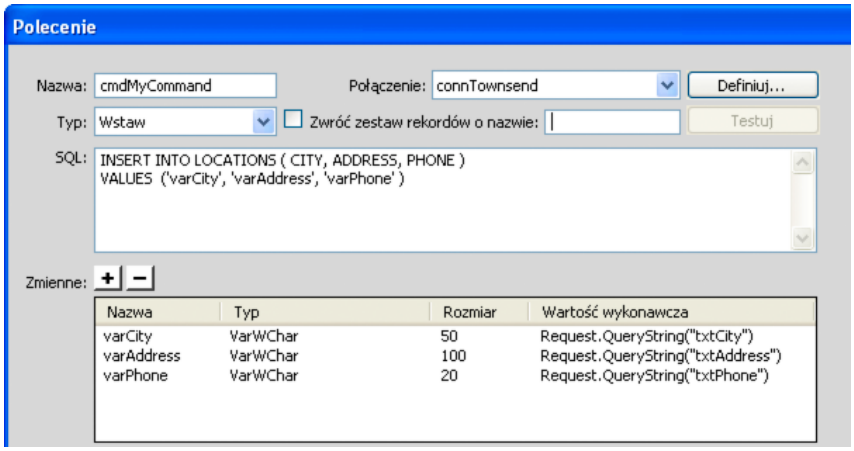
4. Dokończ wyrażenie SQL.

   Więcej informacji na temat pisania wyrażeń SQL, które modyfikują bazy danych, można znaleźć w podręczniku języka Transact-SQL.

5. Użyj obszary Zmienne do zdefiniowania dowolnych zmiennych SQL. Wprowadź nazwę i wartość uruchomieniową. Określenie typu i wielkości każdej ze zmiennych zabezpiecza przez atakami typu "wstrzyknięcie kodu".

   Następujący przykład pokazuje wyrażenie Wstaw, które zawiera trzy zmienne SQL. Wartości tych zmiennych są dostarczone przez

parametry URL przekazane do strony, jak to zostało zdefiniowane w kolumnie Wartość wykonawcza w obszarze Zmienne.



Aby uzyskać wartość pola Rozmiar, skorzystaj z panelu Bazy danych w programie Dreamweaver. Znajdź swoją bazę danych w panelu Bazy danych i rozwiń ją. Następnie odnajdź tabelę z którą pracujesz i też ją rozwiń. Tabela pokazuje rozmiar twoich pól. Na przykład może być tam napisane ADDRESS (WChar 50). W tym przykładzie, 50 jest rozmiarem. Możesz także znaleźć rozmiar w twojej aplikacji bazodanowej.

Uwaga: *Typy danych Liczba, Wartość logiczna i Data/czas zawsze pokazują -1 jako rozmiar pola.*

Aby określić wartość Typu zobacz następującą tabelę:

Typy w bazie danych	Typy w programie Dreamweaver	Rozmiar
Liczba (MS Access, MS SQL Server, MySQL)	Liczba podwójnej precyzji	-1
Wartość logiczna, Tak/Nie (MS Access, MS SQL Server, MySQL)	Liczba podwójnej precyzji	-1
Data/Czas (MS Access, MS SQL Server, MySQL)	Odcisk czasowy	-1
Wszystkie inne typy są typami tekstowymi, włączając w to tekstowe typy danych typowe dla bazy mySQL jak char, varchar i longtext.	LongVarChar	sprawdź tabelę bazy danych
Tekst (MS Access) lub nvarchar, nchar (MS SQL Server)	VarWChar	sprawdź tabelę bazy danych
Memo (MS Access), ntext (MS SQL Server) lub pola, które obsługują duże ilości tekstu.	LongVarWChar	1073741823

Więcej informacji na temat typu i wielkości zmiennych SQL można znaleźć na stronie www.adobe.com/go/4e6b330a_pl.

6. Zamknij okno dialogowe.

   Dreamweaver wstawia kod ASP na twoja stronę, który będąc uruchamiany na serwerze, tworzy polecenie które wstawia, uaktualnia lub usuwa rekordy z bazy danych.

   Domyślnie, kod ustawia właściwość Prepared obiektu Command na true, co pozwala serwerowi aplikacji wielokrotnie używać pojedynczej skompilowanej wersji obiektu za każdym razem, kiedy jest on uruchamiany. Aby zmienić te ustawienia, przełącz na widok Kod i zmień właściwość Prepared na false.

7. Utwórz stronę z formularzem HTML, tak by użytkownicy mogli wprowadzić dane rekordu. W formularzu HTML wstaw trzy pola tekstowe (txtCity, txtAddress, and txtPhone) i przycisk Prześlij. Formularz używa metody GET i przesyła wartości pól tekstowych do strony, która zawiera twoje polecenie.

O procedurach składowanych

Do góry

Oprócz standardowej metody tworzenia stron, które modyfikują bazy danych, jaką są zachowania serwerowe, można tworzyć obiekty do manipulacji bazą danych, takie jak procedury składowane i obiekty poleceń ASP.

Procedura składowana jest obiektem bazodanowym wielokrotnego użytku, który wykonuje pewne operacje na bazie danych. Procedura składowana zawiera kod SQL, który, oprócz innych rzeczy, wstawia, uaktualnia lub usuwa rekordy. Procedury składowa mogą także zmienić strukturę samej bazy danych. Na przykład możesz użyć procedury składowanej do dodania kolumny do tabeli lub nawet do usunięcia tabeli.

Procedura składowana może także wywołać inną procedurę składowaną, jak również wykorzystywać parametry wejściowe i zwracać wiele wartości do procedury wołającej w postaci parametrów wyjściowych.

Procedura składowana jest wielokrotnego użytku w tym sensie, że możesz użyć jednej instancji przygotowanej obiektu wyrażenie do wielokrotnego wykonywania zapytania na bazie danych. Jeżeli wiesz, że operacja bazodanowa będzie wykonana więcej niż kilka razy—lub to samo zadanie będzie wykonane przez różne aplikacje—korzystanie z procedury składowanej powoduje, że operacje bazodanowe stają się bardziej efektywne

Uwaga: *Bazy danych MySQL oraz Microsoft Access nie obsługują procedur składowanych.*

Do góry

Dodawanie procedury składowanej (ColdFusion)

Możesz użyć procedury składowanej, aby zmodyfikować bazę danych. Procedura składowana jest obiektem bazodanowym wielokrotnego użytku, który wykonuje pewne operacje na bazie danych.

Przed użyciem procedury składowanej do zmodyfikowania bazy danych, upewnij się że procedura składowana zawiera SQL, który zmienia w jakiś sposób bazę danych. Aby utworzyć i zapisać procedurę składowaną w bazie danych, sięgnij do dokumentacji bazy danych i dobrego podręcznika języka Transact-SQL.

1. W programie Dreamweaver, otwórz stronę, która będzie uruchamiała procedurę składowaną.
2. W panelu Zachowania serwerowe (Okno > Zachowania serwerowe), kliknij przycisk Plus (+), a następnie wybierz opcję Procedura składowana.
3. Z wyskakującego menu Źródło danych wybierz połączenie do bazy danych.
4. Wprowadź nazwę użytkownika Źródła danych ColdFusion i jego hasło.
5. Wybierz procedurę składowaną z wyskakującego menu Procedury.

   Dreamweaver automatycznie wypełnia wszystkie parametry.

6. Wybierz parametr i kliknij Edycja, jeżeli chcesz coś zmienić.

   Pojawi się okno dialogowe Edytuj zmienną procedury składowanej. Nazwa zmiennej, która podlega edycji pojawia się w polu tekstowych Nazwa.

   Uwaga: *Musisz wprowadzić wartości testowe do wszystkich parametrów wejściowych procedury składowanej.*
7. Wprowadź potrzebne zmiany.
   - Wybierz Kierunek z wyskakującego menu. Procedura składowana może mieć wartości wejściowe, wyjściowe lub oba na raz.
   - Wybierz typ SQL z wyskakującego menu. Wprowadź zmienną zwracaną, wartość wykonawczą i wartość testową.
8. Jeżeli procedura składowana przyjmuje parametr, kliknij przycisk Plus (+), aby dodać parametr strony.
   Uwaga: *Musisz wprowadzić pasujące parametry strony do każdego parametru procedury składowanej, który zwraca wartość. Nie dodawaj parametrów strony, jeżeli nie ma pasującej wartości zwracanej.*

   W razie potrzeby kliknij przycisk Plus (+) ponownie, aby dodać inny parametr strony
9. W razie potrzeby wybierz parametr strony i kliknij przycisk Minus (-), aby usunąć parametr, lub kliknij Edycja, aby zmienić parametr.
10. Wybierz opcję Zwraca zestaw rekordów o nazwie, a następnie wprowadź nazwę zestawu rekordów jeżeli procedura składowana zwraca zestaw danych, kliknij przycisk Test, aby zobaczyć zestaw rekordów jaki zwróciła procedura.

    Dreamweaver uruchamia procedura i wyświetla zestaw rekordów (jeżeli procedura go zwraca).

    Uwaga: *Jeżeli procedura składowana zwraca zestaw rekordów i pobiera parametry, w celu jej przetestowania musisz wprowadzić wartość w kolumnie Wartość domyślna pola tekstowego Zmienne.*
    Możesz użyć różnych wartości testowych w celu wygenerowania różnych zestawów rekordów. Aby zmienić wartości testowe, kliknij przycisk Edycja dla Parametru, a następie wprowadź wartość testową lub kliknij przycisk Edycja dla Parametru strony i zmień wartość domyślną.
11. Wybierz opcję Zwraca kod stanu o nazwie, wprowadź nazwę kodu statusu, jeżeli procedura zwracająca kod statusu zwraca wartość. Kliknij przycisk OK.

    Po zamknięciu okna dialogowe, program Dreamweaver wstawia na stronę kod w języku ColdFusion, który wywoduje procedurę z bazy danych w momencie, kiedy ten kod będzie uruchomiony na serwerze. Procedura składowana z kolei wykonuję pewną operację bazodanową, taką jak wstawienie rekordu.

    Jeżeli procedura składowana pobiera parametry, możesz utworzyć stronę, które zbiera wartości parametrów i przekazuje je do strony zawierającej procedurę składowaną. Na przykład możesz utworzyć stronę, która będzie używała parametrów URL lub formularza HTML do zbierania wartości parametrów od użytkowników.

Do góry

Uruchamianie procedury składowanej (ASP)

Na stronach ASP trzeba umieścić obiekt polecenia, aby uruchomić procedurę składowaną. Więcej informacji na temat obiektów poleceń można znaleźć w części O obiektach poleceń ASP.

1. W programie Dreamweaver, otwórz stronę, która będzie uruchamiała procedurę składowaną.
2. W panelu Zachowania serwerowe (Okno > Zachowania serwerowe), kliknij przycisk Plus (+), a następnie wybierz opcję Polecenie (Procedura składowana).

   Zostanie wyświetlone okno dialogowe Polecenie.
3. Wprowadź nazwę polecenia, wybierz połączenie do bazy danych zawierającej procedurę składowaną, a następnie wybierz Procedura składowana z wyskakującego menu Typ.
4. Wybierz twoją procedurę składowaną rozwijając gałąź Procedury składowane w oknie dialogowym Obiekty bazodanowe, wybierając procedurę składowaną z listy a następnie klikając przycisk Procedura.
5. Wprowadź wszystkie wymagane parametry w tabeli Zmienne.

   Nie musisz wprowadzać żadnych parametrów do zmiennych typu RETURN_VALUE.
6. Kliknij przycisk OK.

   Po zamknięciu okna, kod ASP jest wstawiany na stronę. Gdy kod jest uruchomiony na serwerze, tworzy on obiekt polecenia, który uruchamia procedurę składowaną w bazie danych. Procedura składowana z kolei wykonuję pewną operację bazodanową, taką jak wstawienie rekordu.

   Domyślnie, kod ustawia właściwość Prepared obiektu Command na true, co pozwala serwerowi aplikacji wielokrotnie używać pojedynczej skompilowanej wersji obiektu za każdym razem, kiedy jest on uruchamiany. Jeżeli wiesz, że polecenie będzie wykonywane więcej niż jeden raz, posiadanie jednej, skompilowanej wersji obiektu powoduje, że operacje bazodanowe stają się bardziej efektywne. Jednak jeżeli polecenie będzie wykonywane tylko raz lub dwa razy, korzystanie z opcji Prepared może spowolnić twoją aplikację internetową, bo system będzie musiał się zatrzymać, aby skompilować polecenie. Aby zmienić te ustawienia, przełącz na widok Kod i zmień właściwość Prepared na false.

   Uwaga: *Nie wszystkie systemy dostępu do bazy danych wspierają prekompilowane polecenia. Jeżeli twoja baza ich nie obsługuje, komunikat o błędzie pojawi się w momencie uruchomienia strony. Przełącz na widok Kod i zmień właściwość Prepared na false.*

   Jeżeli procedura składowana pobiera parametry, możesz utworzyć stronę, które zbiera wartości parametrów i przekazuje je do strony zawierającej procedurę składowaną. Na przykład możesz utworzyć stronę, która będzie używała parametrów URL lub formularza HTML do zbierania wartości parametrów od użytkowników.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Tworzenie stron wyszukiwania i wyników

O szukaniu i stronach z wynikami wyszukania
Tworzenie strony wyszukiwania
Tworzenie podstawowej strony wyników
Tworzenie zaawansowanej strony wyników
Wyświetlanie strony wyszukiwania
Tworzenie strony szczegółów dla strony wyników
Tworzenie łącza służącego do otwierania strony powiązanej (ASP)

O szukaniu i stronach z wynikami wyszukania

Do góry

Za pomocą programu Dreamweaver można utworzyć zestaw stron, które pozwolą użytkownikom przeszukiwać bazę danych oraz przeglądać wyniki wyszukiwania.

W większości przypadków, będzie potrzeba co najmniej dwóch stron, aby dodać tę funkcjonalność do twojej aplikacji webowej. Pierwsza strona jest stroną, która zawiera formularz HTML w którym użytkownik wprowadza parametry szukania. Mimo że ta stronie nie wykonuje właściwej operacji szukania, jest określana jako strona szukania.

Druga strona, która jest potrzebna to strona wyników, która wykonuje większość pracy. Strona wyników wykonuje następujące zadania:

- Wczytuje parametry szukania przesłane przez stronę szukania
- Łączy się z bazą danych i wyszukuje rekordy
- Buduje zestaw rekordów ze znalezionych danych
- Wyświetla zawartość zestawu rekordów

  Opcjonalnie, można dodać stronę szczegółów strona szczegółowa daje użytkownikowi więcej informacji na temat konkretnego rekordu na stronie wyników szukania.

  Jeżeli masz tylko jeden parametr szukania, Dreamweaver pozwala dodać funkcjonalność szukania do aplikacji webowej bez używania zapytań SQL i zmiennych. Po prostu zaprojektuj swoje strony i wypełnij kilka okien dialogowych. Jeżeli masz więcej niż jeden parametr szukania, musisz napisać polecenie SQL i zdefiniować wiele zmiennych do niego.

  Dreamweaver wstawia zapytanie SQL na twoją stronę. Kiedy strona działa na serwerze, każdy rekord z bazy danych jest sprawdzany. Jeżeli określone pole z rekordu pasuje do warunków zapytania SQL, rekord zostanie włączony do zestawu rekordów. Zapytanie SQL w rzeczywistości buduje zestaw rekordów zawierających tylko wyniki szukania.

  Na przykład pole sprzedaż może zawierać informację na temat klientów w określonym obszarze, którzy mają przychody powyżej pewnego poziomu. W formularzu na stronie szukanie, pracownik sprzedaży wprowadza obszar geograficzny i minimalny poziom dochodu, a następnie klika przycisk Prześlij, aby przesłać dwie wartości na serwer. Na serwerze, wartości są przekazane do zapytania SQL znajdującego się na stronie wyników, które tworzy zestaw rekordów zawierający tylko klientów z podanego obszaru z przychodem powyżej wymienionego poziomu.

Tworzenie strony wyszukiwania

Do góry

Strona szukania WWW typowo zawiera pola formularza, w które użytkownik wpisuje parametry szukania. W wersji minimalnej, strona szukania musi być formularzem HTML zawierającym przycisk Prześlij.

Aby dodać formularz HTML do strony szukania, wykonaj następującą procedurę:

1. Otwórz stronę szukania lub nową stronę i wybierz Wstaw > Formularz > Formularz

   Pusty formularz zostanie utworzony na stronie. Może zajść potrzeba włączenia opcji Elementy niewidoczne (Widok > Pomoce wizualne > Elementy niewidoczne), aby zobaczyć obrys formularza, który jest pokazywany za pomocą cienkich, czerwonych linii.

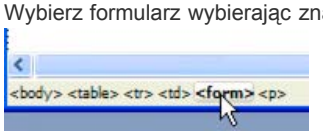
2. Dodaj obiekt formularz zaznaczając Formularz z menu Wstaw, co pozwoli użytkownikom wprowadzać własne parametry szukania.

   Obiekty formularza mogą zawierać pola tekstowe, menu, opcje i przyciski radiowe. Możesz dodać tyle obiektów formularza ile zachcesz, aby pomóc użytkownikom zawęzić wyniki szukania. Trzeba mieć jednak na uwadze, że im więcej jest parametrów szukania na stronie szukania, tym bardziej złożone będzie zapytanie SQL.

3. Dodaj przycisk Prześlij do formularza (Wstaw > Formularz > Przycisk).
4. (Opcjonalnie) Zmień etykietę przycisku Prześlij zaznaczając przycisk, otwierając Inspektora właściwości (Okno > Właściwości) i wprowadzając nową wartości w pole Wartość.

Następnie, trzeba poinformować formularz gdzie ma przesłać parametry, kiedy użytkownik kliknie przycisk Prześlij.

5. Wybierz formularz wybierając znacznik <form> w selektorze znaczników na dole okna Dokument jak widać na poniższym ekranie:



6. W polu Operacja w Inspektorze właściwości formularza wprowadź nazwę pliku strony wyników, która będzie odpowiedzialna za przeszukiwanie w bazie.
7. Z wyskakujące menu Metoda, wybierz metodę transmisji danych formularza na serwer:
   - GET przesyła dane formularza dołączając je do ciągu znaków zapytania URL. Ze względu na fakt, że adres URL jest ograniczony do 8192 znaków, nie należy używać metody GET do długich formularzy.
   - POST przesyła dane formularze w treści komunikatu.
   - Domyślnie używa metody domyślnie stosowanej przez przeglądarkę (zazwyczaj jest to GET).

   Strona szukania jest gotowa.

Do góry

Tworzenie podstawowej strony wyników

Kiedy użytkownik klika przycisk Prześlij formularza, parametry szukania zostają przesłane do strony wyników na serwerze. Strona wyników na serwerze, nie strona szukania w przeglądarce, jest odpowiedzialna za wybranie rekordów z bazy danych. Jeżeli strona szukania przesyła pojedynczy parametr do serwera, możesz zbudować stronę wyników przez zapytań SQL i bez zmiennych. Możesz utworzyć podstawowy zestaw rekordów z filtrem, który wyłączy rekordy, które nie spełniają warunku określonego przez parametr szukania przesłany przez stronę szukania.

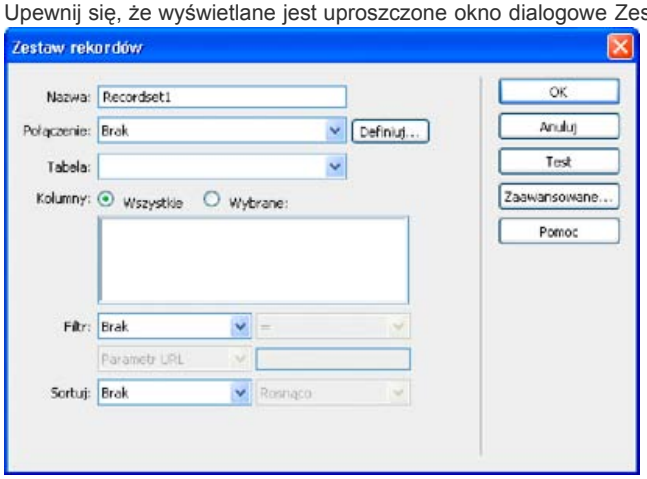
Uwaga: *Jeżeli masz więcej niż jeden warunek wyszukiwania, to musisz użyć zaawansowanego okna dialogowego Zestaw rekordów i zdefiniować swój zestaw rekordów (zobacz Tworzenie zaawansowanej strony wyników).*

Tworzenie zestawu rekordów zawierającego wyniki wyszukania

1. Otwórz twoją stronę wyników szukania w oknie Dokument.

   Jeżeli nie masz jeszcze strony szczegółowej, utwórz nową stronę dynamiczną (Plik > Nowy > Pusta strona).

2. Utwórz zestaw rekordów otwierając panel Wiązania (Okno > Wiązania), klikając przycisk Plus (+) i wybierając Zestaw rekordów z wyskakującego menu.
3. Upewnij się, że wyświetlane jest uproszczone okno dialogowe Zestaw rekordów.



Jeżeli zamiast tego pojawi się okno zaawansowane, przełącz na proste okno klikając przycisk Proste.

4. Wprowadź nazwę dla zestawu rekordów i wybierz połączenie.

   Połączenie powinno być z bazą, która zawiera dane, które chcesz, aby użytkownik przeszukiwał.

5. W wyskakującym menu Tabela wybierz tabelę, która będzie przeszukiwana w bazie danych.
   Uwaga: *W szukania pojedynczego parametru można określić rekordy tylko w jednej tabeli. Aby przeszukać więcej niż jedną tabelę w tym samym czasie, musisz użyć okna zaawansowanego Zestaw rekordów i zdefiniować zapytanie SQL.*
6. Aby włączyć tylko niektóre kolumny tabeli do zestawu rekordów, kliknij Zaznaczone i wybierz kolumny klikając z wciśniętym klawiszem Control (Windows) lub Command (Macintosh) na nie na liście.

   Powinieneś umieścić tylko te kolumny, które zawierają informacje, które mają być wyświetlone na stronie wyników szukania.

   Zostaw otwarte okno dialogowe Zestaw rekordów. Będziesz używał jej do pobrania parametrów przesłanych przez stronę szukania i utworzenia filtra na zestawie rekordów, który wyłączy rekordy, które nie spełniają parametrów.

Tworzenie filtru zestawu rekordów

1. Z pierwszego wyskakującego menu w obszarze Filtr wybierz kolumnę z tabeli bazy danych, w której będziesz szukać pasujących danych.

   Na przykład jeżeli wartością przesłaną przez stronę szukania jest nazwa miasta, wybierz kolumnę z tabeli, która zawiera nazwy miast.

2. Z wyskakującego menu poniżej pierwszego menu wybierz znak równości (powinien już być zaznaczony).
3. Z trzeciego wyskakującego menu wybierz opcję Zmienna formularza, jeżeli strona używa metody POST lub opcję Parametr URL, jeżeli używa metody GET.

   Strona szukania używa albo zmiennej formularza albo parametru URL do przekazania informacji do strony wyników.

4. W czwartym oknie wprowadź nazwę obiektu formularza, który akceptuje parametr szukania na stronie szukania.

   Nazwa obiektu ma drugie zastosowanie jako nazwa formularza lub parametr ULR. Możesz poznać tę nazwę przełączając się na stronę szukania, klikając obiekt formularza, aby go wybrać i sprawdzić nazwę obiektu w Inspektorze właściwości.

   Na przykład załóżmy że chcesz utworzyć zestaw rekordów, który zawiera tylko wycieczki przygodowe do określonego kraju. Załóżmy, że masz kolumnę w tabeli, która się nazywa TRIPLOCATION. Załóżmy także, że formularz HTML na stronie szukania używa metody GET i zawiera obiekt menu nazywający się Miejsce, który wyświetla listę krajów. Następujący przykład pokazuje jak powinna wyglądać twoja sekcja Filtr:

5. (Opcjonalnie) Kliknij Test, wprowadź wartość testową, a następnie kliknij przycisk OK, aby połączyć się do bazy danych i utworzyć instancję obiektu zestaw rekordów.

   Wartość testowa symuluje wartość, która normalnie będzie zwracana przez stronę szukania. Kliknij przycisk OK, aby zamknąć testowy zestaw rekordów.

6. Po zakończeniu pracy z zestawem rekordów kliknij przycisk OK.

   Na stronę został wstawiony skrypt serwerowy, który w trakcie pracy sprawdza każdy rekord w bazie. Jeżeli określone pole w zestawie rekordów spełnia warunki filtra, rekord jest dołączany do zestawu rekordów. Skrypt buduje zestaw rekordów, który zawiera tylko wyniki szukania.

   Następnym krokiem jest wyświetlenie zestawu rekordów na stronie wyników szukania. Więcej informacji na ten temat znajduje się w części Wyświetlanie strony wyszukiwania.

Do góry

Tworzenie zaawansowanej strony wyników

Jeżeli strona szukania przesyła na serwer więcej niż jeden parametr, musisz napisać zapytanie SQL dla strony wyników i skorzystać z parametrów szukania w zmiennych SQL.

Uwaga: *Jeżeli masz tylko jeden warunek wyszukiwania, to możesz użyć zwykłego okna dialogowego Zestaw rekordów i zdefiniować swój zestaw rekordów (zobacz Tworzenie podstawowej strony wyników).*

1. Otwórz stronę wyników w programie Dreamweaver, a następnie utwórz zestaw rekordów otwierając panel Wiązania (Okno > Wiązania), klikając przycisk Plus (+), a następnie wybierając Zestaw rekordów z wyskakującego menu.
2. Upewnij się, że pojawia się zaawansowane okno Zestaw rekordów.

   Zaawansowane okno dialogowe ma obszar tekstowy, w którym można wprowadzić polecenie SQL. Jeżeli pojawia się proste okno dialogowe, przełącz na okno zaawansowane klikając przycisk Zaawansowane.

3. Wprowadź nazwę dla zestawu rekordów i wybierz połączenie.

   Połączenie powinno być z bazą, która zawiera dane, które chcesz, aby użytkownik przeszukiwał.

4. Wprowadź polecenie Select w obszarze tekstowym SQL.

   Upewnij się, że polecenie zawiera klauzulę WHERE, w której znajdują się zmienne zawierające parametry szukania. W następującym przykładzie, zmienne są nazwane varLastName i varDept:

   ```
   SELECT EMPLOYEEID, FIRSTNAME, LASTNAME, DEPARTMENT, EXTENSION FROM EMPLOYEE ¬
   WHERE LASTNAME LIKE 'varLastName' ¬
   AND DEPARTMENT LIKE 'varDept'
   ```

   Aby zmniejszyć ilość wpisywania, możesz użyć drzewa obiektów bazodanowych znajdującego się na dole okna dialogowe Zestaw rekordów. Więcej informacji na ten temat znajduje się w części Definiowanie zaawansowanego zestawu rekordów za pomocą instrukcji SQL.

   Pomoc na temat składni języka SQL znajduje się w podręczniku na stronie www.adobe.com/go/learn_dw_sqlprimer_pl.

5. Nadaj zmiennym SQL wartości parametrów szukania klikając przycisk Plus (+) w obszarze Zmienne i wprowadzając nazwę zmiennej,

domyślną wartość (która będzie wyświetlana, jeżeli nie zostanie przesłana wartość w czasie wykonywania się strony) oraz wartość wykonawczą (zazwyczaj jest to obiekt serwerowy przesłany przez przeglądarkę, jak zmienna zapytania).

W następującym przykładzie dotyczącym ASP, formularz HTML na stronie szukania używa metody GET i zawiera jedno pole tekstowe nazywające się LastName i inne nazywające się Department:

Zmienne:

Nazwa	Wartość domyślna	Wartość wykonawcza
varLastName	%	Request.QueryString("LastName")
varDept	%	Request.QueryString("Department")

W ColdFusion, zmienne wykonywalne będą nazywały się #LastName# i #Department#. W kodzie PHP zmienne wykonawcze musiałyby mieć nazwy $_REQUEST["LastName"] i $_REQUEST["Department"].

6. (Opcjonalnie) Kliknij Test, aby utworzyć instancję zestawu rekordów przy wykorzystaniu domyślnych wartości zmiennych.

   Wartość testowa symuluje wartość, która normalnie będzie zwracana przez stronę szukania. Kliknij przycisk OK, aby zamknąć testowy zestaw rekordów.

7. Po zakończeniu pracy z zestawem rekordów kliknij przycisk OK.

   Zapytanie SQL jest wstawione na twoją stronę.

   Następnym krokiem jest wyświetlenie zestawu rekordów na stronie wyników wyszukiwania.

Wyświetlanie strony wyszukiwania

Do góry

Po utworzeniu zestawu rekordów, które będą zawierały wyniki szukania, musisz wyświetlić informację na stronie wyników szukania. Wyświetlenie rekordów może polegać na przeciągnięciu pojedynczych kolumn z panelu Wiązania na stronę wyników. Możesz dołożyć teraz łącza nawigacyjne, które będą pozwalały przewijać zestaw rekordów wprzód i wstecz lub możesz utworzyć powtarzalny region, który będzie wyświetlał więcej niż jeden rekord na stronie. Możesz także dodać łącza do strony szczegółowej.

Więcej informacji na temat metod wyświetlania dynamicznej zawartości na stronie (ale innej niż dynamiczna tablica) znajduje się w części Wyświetlanie rekordów z bazy danych.

1. Postaw punkt wstawiania w miejscu, gdzie ma się pojawić dynamiczna tablica na stronach wyników szukania i wybierz Wstaw > Obiekty danych > Dane dynamiczne > Dynamiczna tabela.
2. Zakończ pracę z oknem dialogowym Dynamiczna tabela wybierając zestaw rekordów, który będzie zawierał wyniki szukania.
3. Kliknij przycisk OK. Dynamiczna tabela, która będzie wyświetlała wyniki szukania, jest wstawiona na stronę wyników.

Tworzenie strony szczegółów dla strony wyników

Do góry

Możesz ustawić strony szukania i wyników tak, aby zawierały więcej informacji na temat specyficznych rekordów na stronie wyników. W tej sytuacji, strona wyników szukania ma drugie znaczenie jako strona wzorcowa do zestawu stron Wzorzec-Szczegóły.

Tworzenie łącza służącego do otwierania strony powiązanej (ASP)

Do góry

Możesz utworzyć łącze, które powoduje otwarcie strony powiązanej i przekazanie jej istniejących parametrów. Zachowanie serwerowe jest dostępne tylko wtedy, gdy używa się modelu serwerowego ASP.

Przed dodaniem zachowania serwerowego Przejdź do strony powiązanej upewnij się, że strona otrzymuje formularz lub parametry URL z innej strony. Zadaniem zachowania serwerowego jest przekazanie tych parametrów do trzeciej strony. Przykładowo, możesz przekazać parametry wyszukiwania otrzymane przez stronę wyników do innej strony i uchronić w ten sposób użytkownika od ponownego wpisywania parametrów wyszukiwania.

Możesz także wybrać tekst lub obraz na stronie, który będzie służył jako łącze do powiązanej strony, lub możesz ustawić wskaźnik na stronie bez wybierania czegokolwiek i tekst łącza zostanie wstawiony.

1. W oknie dialogowym Przejdź do strony powiązanej kliknij Przeglądaj i wskaż plik strony powiązanej.

   Jeżeli aktualna strona przesyła dane do samej siebie, wprowadź nazwę pliku aktualnej strony.

2. Jeżeli parametry, które chcesz przekazać zostały uzyskane bezpośrednio z formularza HTML za pomocą polecenia GET lub są wymienione w URL strony, wybierz opcję Parametry URL.
3. Jeżeli parametry, które chcesz przekazać zostały uzyskane bezpośrednio z formularza HTML za pomocą polecenia POST wybierz opcję Parametry formularza.
4. Kliknij przycisk OK.

Kiedy nowe łącze zostanie kliknięte strona przekaże parametry do strony powiązanej za pomocą ciągu znaków zapytania.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Zmiana zawartości dynamicznej

Informacje o zawartości dynamicznej
Edytowanie zawartości dynamicznej
Usuwanie zawartości dynamicznej
Testowanie zawartości dynamicznej
Możliwość edycji zawartości dynamicznej przez użytkowników programu Adobe Contribute
Modyfikowanie zestawów rekordów za pomocą Inspektora właściwości

Informacje o zawartości dynamicznej

Do góry

Zawartość dynamiczną na stronie można zmieniać, edytując zachowanie serwerowe dostarczające tę zawartość. Można np. edytować zachowanie serwerowe związane z zestawem rekordów, aby dostarczać na stronę więcej rekordów.

Dynamiczna zawartość strony jest wymieniana w panelu Zachowania serwerowe. Na przykład jeżeli dodasz do strony zestaw rekordów, to w panelu Zachowania serwerowe pojawi się następująca pozycja:

```
Recordset(myRecordset)
```

Jeżeli dodasz do strony kolejny zestaw rekordów, to panel Zachowania serwerowe będzie wymieniał oba zestawy:

```
Recordset(mySecondRecordset)Recordset(myRecordset)
```

Edytowanie zawartości dynamicznej

Do góry

1. Otwórz panel Zachowania serwerowe (Okno > Zachowania serwerowe).
2. Kliknij przycisk Plus (+), aby wyświetlić zachowania serwerowe. Dwukrotnie kliknij zachowanie w panelu.

   Otworzy się okno dialogowe, które służyło do zdefiniowania oryginalnego źródła danych.
3. Wprowadź zmiany w oknie dialogowym i kliknij przycisk OK.

Usuwanie zawartości dynamicznej

Do góry

❖ Po dodaniu zawartości dynamicznej do strony można ją usunąć jedną z następujących metod:

- Zaznacz zawartość dynamiczną na stronie i naciśnij klawisz Delete.
- Zaznacz zawartość dynamiczną w panelu Zachowania serwerowe i kliknij przycisk Minus (-).

  Uwaga: *Ta operacja powoduje usunięcie ze strony skryptu wykonywanego na serwerze, który służy do pobierania zawartości dynamicznej z bazy danych. Nie usuwa natomiast samych danych z bazy.*

Testowanie zawartości dynamicznej

Do góry

Dynamiczną zawartość można wyświetlać i edytować w widoku aktywnym.

Gdy zawartość dynamiczna jest wyświetlona, można wykonywać następujące zadania:

- Dostosowywać układ strony za pomocą narzędzi do projektowania.
- Dodawać, edytować lub usuwać zawartość dynamiczną
- Dodawać, edytować lub usuwać zachowania serwerowe

1. Kliknij przycisk Widok aktywny, aby wyświetlić zawartość dynamiczną.
2. Wprowadź potrzebne zmiany na stronie. Wprowadzanie zmian i wyświetlanie ich efektów wymaga przełączania się między widokiem aktywnym a widokiem Projekt lub Kod.

Możliwość edycji zawartości dynamicznej przez użytkowników programu Adobe Contribute

Do góry

Gdy użytkownik programu Contribute edytuje stronę z zawartością dynamiczną albo niewidocznymi elementami (np. skryptami lub komentarzami), Contribute wyświetla tę zawartość dynamiczną i niewidoczne elementy jako żółte symbole. Domyślnie użytkownicy programu Contribute nie mogą zaznaczać ani usuwać tych symboli.

Aby umożliwić użytkownikom programu Contribute zaznaczanie i usuwanie zawartości dynamicznej i innych niewidocznych elementów na stronie, zmień odpowiednio ustawienia grupy przyzwoleń. Użytkownicy programu Contribute normalnie nigdy nie mogą edytować zawartości dynamicznej, nawet jeżeli pozwolisz im ją zaznaczać.

Uwaga: *Korzystając z pewnych technologii serwerowych, można wyświetlać statyczny tekst za pomocą znacznika lub funkcji serwerowej. Aby użytkownicy programu Contribute mogli edytować statyczny tekst na dynamicznej stronie korzystającej z takiej technologii serwerowej, umieść ten statyczny tekst poza znacznikami serwera. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji Zarządzanie programem Adobe Contribute.*

1. Wybierz polecenie Serwis > Zarządzaj serwisem Contribute.
2. Jeżeli nie włączono pewnych wymaganych opcji zgodności programu Contribute, pojawi się okno dialogowe z zapytaniem, czy chcesz włączyć te opcje. Kliknij przycisk OK, aby włączyć te opcje i zgodność z programem Contribute.
3. W razie ukazania się monitu wpisz hasło i kliknij przycisk OK.

   Zostanie wyświetlone okno dialogowe Zarządzaj serwisem WWW.
4. W kategorii Użytkownicy i Role, wybierz rolę, a następnie kliknij przycisk Edytuj ustawienia ról.
5. Wybierz kategorię Edytowanie i odznacz opcję ochrony skryptów i formularzy.
6. Kliknij przycisk OK, aby zamknąć okno dialogowe Edycja ustawień.
7. Kliknij przycisk Zamknij, aby zamknąć okno dialogowe Zarządzaj serwisem WWW.

Modyfikowanie zestawów rekordów za pomocą Inspektora właściwości

Do góry

Za pomocą Inspektora właściwości można modyfikować zaznaczony zestaw rekordów. Dostępne opcje zależą od modelu serwera.

1. Otwórz Inspektora właściwości (Okno > Właściwości), a następnie zaznacz zestaw rekordów w panelu Zachowania serwerowe (Okno > Zachowania serwerowe).
2. Ustaw dowolne spośród dostępnych opcji. Po zaznaczeniu nowej opcji w inspektorze, program Dreamweaver uaktualni stronę.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Tworzenie formularzy WWW

Informacje o formularzach WWW
Obiekty formularza
Tworzenie formularza HTML
Informacje o dynamicznych obiektach formularzy
Wstawianie lub modyfikowanie dynamicznego menu formularza HTML
Przekształcanie istniejących menu formularza HTML w menu dynamiczne
Wyświetlanie dynamicznej zawartości w polach tekstowych HTML
Ustawianie opcji okna dialogowego Dynamiczne pole tekstowe
Dynamiczna preselekcja pola wyboru HTML
Dynamiczne zaznaczanie przycisku opcji w formularzu HTML
Walidacja danych formularza HTML
Dodawanie zachowań JavaScript do obiektów formularzy HTML
Dodawanie własnych skryptów do przycisków formularzy HTML
Tworzenie formularzy HTML z ułatwieniami dostępności

Informacje o formularzach WWW

Do góry

Gdy użytkownik wprowadzi informacje w formularzu wyświetlanym przez przeglądarkę WWW i kliknie przycisk wysyłania, informacje te zostaną wysłane na serwer, gdzie przetworzy je skrypt serwerowy albo aplikacja. Serwer odeśle przetworzone informacje do użytkownika (lub klienta) albo wykona inną czynność (zależnie od zawartości formularza).

Program pozwala tworzyć formularze wysyłające dane do większości serwerów aplikacji, w tym do serwerów PHP, ASP i ColdFusion. W przypadku języka ColdFusion do formularzy można dodawać specjalne formanty, definiowane tylko w tym języku.

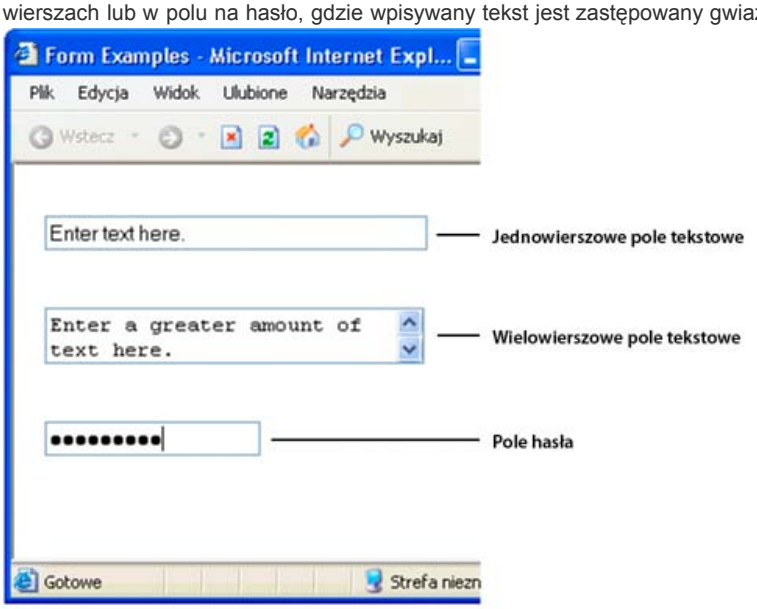
Uwaga: *Dane formularza można także wysyłać bezpośrednio do odbiorcy poczty elektronicznej.*

Obiekty formularza

Do góry

W programie Dreamweaver typy formantów wejściowych noszą nazwę obiektów formularza. Obiekty formularza to mechanizmy, które umożliwiają użytkownikom wprowadzanie danych. Do formularza można dodawać następujące obiekty:

Pola tekstowe Przyjmują dowolny typ informacji złożonych z alfanumerycznego tekstu. Tekst może być wyświetlany w jednym wierszu, w wielu wierszach lub w polu na hasło, gdzie wpisywany tekst jest zastępowany gwiazdkami albo punktorami w celu ukrycia go przed podglądaczami.



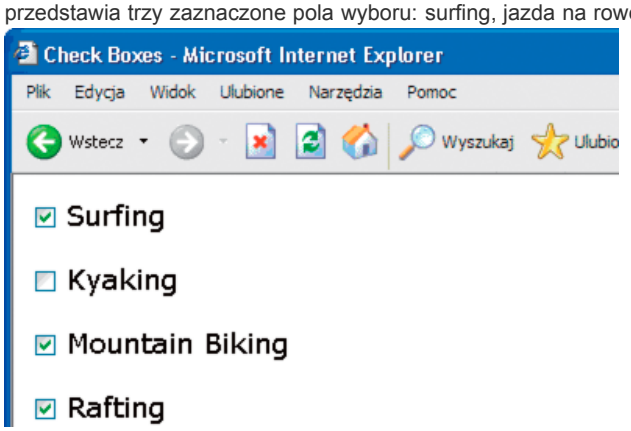
Uwaga: *Hasła i inne informacje wysyłane do serwera za pomocą pola na hasło nie są szyfrowane. Ktoś może przechwycić przesyłane dane i odczytać je jako alfanumeryczny tekst. Dlatego też należy zawsze zapewniać szyfrowanie danych, które powinny podlegać ochronie.*

Pola ukryte Przechowują informacje wprowadzone przez użytkownika, np. nazwę, adres e-mail lub preferencje wyświetlania; po czym umożliwiają wykorzystanie tych informacji podczas następnych odwiedzin serwisu przez tego użytkownika.

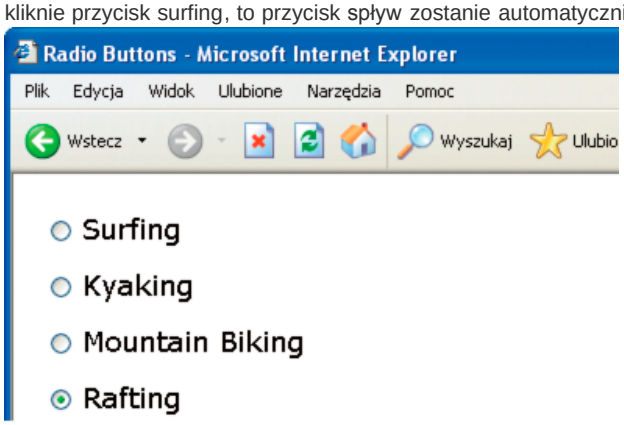
Przyciski Wykonują działanie po kliknięciu. Możesz użyć predefiniowanych etykiet przycisków: "Wyślij" lub "Wyzeruj" albo dodać własne. Przyciski

służą do wysyłania danych formularza na serwer albo do zerowania formularza. Możesz również przydzielić inne zadania przetwarzania zdefiniowane w skrypcie. Na przykład, przycisk może wyliczać całkowity koszt zaznaczonych rzeczy w oparciu o przydzielone wartości.

Pola wyboru Umożliwiają wybranie wielu odpowiedzi z jednej grupy opcji. Użytkownik może zaznaczyć tyle opcji, ile trzeba. Poniższy przykład przedstawia trzy zaznaczone pola wyboru: surfing, jazda na rowerze górskim i spływ.



Przyciski opcji Reprezentują wybór jednoznaczny. Zaznaczenie przycisku w grupie opcji powoduje odznaczenie wszystkich innych opcji w tej grupie. Grupa to przynajmniej dwa przyciski mające tę samą nazwę. W poniższym przykładzie, zaznaczoną opcją jest spływ. Jeżeli użytkownik kliknie przycisk surfing, to przycisk spływ zostanie automatycznie wyczyszczony.



Menu w postaci listy Wyświetla wartości opcji na przewijanej liście, która umożliwia użytkownikowi wybranie wielu opcji. Opcja Lista wyświetla wartości opcji w menu, które umożliwia użytkownikowi wybranie tylko jednej pozycji. Menu używa się wtedy, gdy jest mało miejsca, ale trzeba wyświetlić wiele pozycji. Menu zapewnia także kontrolę nad wartościami zwracanymi do serwera. Inaczej niż w przypadku pól tekstowych, w które użytkownicy mogą wpisać cokolwiek chcą, również nieprawidłowe dane, korzystając z menu możesz ustawić precyzyjnie wartości zwracane na serwer.

Uwaga: *Wysuwane menu w formularzu HTML nie jest odpowiednikiem graficznego wysuwanego menu. Informacje o tworzeniu, edytowaniu, pokazywaniu i ukrywaniu graficznego wysuwanego menu zobacz łącza na końcu tej sekcji.*

Menu przeskoku Nawigacyjne listy lub wyskakujące menu, które umożliwiają wstawienie menu złożonego z łączy do dokumentów lub plików.

Pola pliku Umożliwiają użytkownikowi przeglądanie plików na ich komputerach i wysyłanie pliku jako danych formularza.

Pola obrazu Umożliwiają wstawianie obrazu do formularza. Za pomocą pól obrazu można tworzyć graficzne przyciski, takie jak Wyślij lub Wyzeruj. Jeśli chcesz użyć obrazu do wykonania innych zadań, niż przesyłanie danych, musisz powiązać ten obiekt formularza z zachowaniem serwerowym.

Do góry

Tworzenie formularza HTML

1. Otwórz stronę i umieść punkt wstawiania tam, gdzie ma zostać umieszczony formularz.
2. Wybierz polecenie Wstaw > Formularz albo przejdź do panelu Wstaw, zaznacz kategorię Formularze i kliknij ikonę Formularz.

   W widoku Projekt formularze są oznaczone kropkowanym czerwonym konturem. Jeśli nie widać tego konturu, wybierz polecenie Widok > Pomoce wizualne > Elementy niewidoczne.
3. W Inspektorze właściwości ustaw właściwości formularza HTML (Okno > Właściwości):
   a. Kliknij kontur formularza w oknie dokumentu, aby zaznaczyć formularz.
   b. W polu Nazwa formularza wpisz niepowtarzalną nazwę, identyfikującą ten formularz.

      Nazwanie formularza pozwala tworzyć do niego odniesienia i sterować nim za pomocą języka skryptów, np. JavaScript lub VBScript. Jeżeli nie nazwiesz formularza, program Dreamweaver wygeneruje dla niego nazwę w składni formn, zwiększając wartość n dla każdego formularza dodanego do strony.
   c. W polu Operacja należy określić stronę lub skrypt do przetwarzania danych formularza, to znaczy wpisać odpowiednią ścieżkę albo kliknąć ikonę folderu i przejść do odpowiedniej strony lub odpowiedniego skryptu. Przykład: processorder.php.

d. Z wysuwanego menu Metoda wybierz metodę transmisji danych formularza na serwer. Ustaw dowolne spośród poniższych opcji:
Domyślnie Używa domyślnych ustawień przeglądarki do wysłania danych formularza na serwer. Zazwyczaj domyślną metodą jest GET.

GET Dołącza wartość do adresu URL pobierającego stronę.

POST Osadza dane formularza w żądaniu HTTP.

Nie używaj metody GET do wysyłania długich formularzy. Maksymalna długość adresu URL wynosi 8192 znaki. Jeżeli wyśle się zbyt dużą ilość danych, to zostaną one ucięte, a to spowoduje nieoczekiwane wyniki albo uniemożliwi przetwarzanie.

Do dynamicznych stron wygenerowanych przy użyciu parametrów GET można tworzyć zakładki, ponieważ wszystkie wartości niezbędne do ponownego wygenerowania danej strony znajdują się w adresie URL, wyświetlanym w polu Adres w przeglądarce. Natomiast dla dynamicznych stron generowanych na podstawie parametrów przekazanych metodą POST nie można tworzyć zakładek.

Jeżeli zbierasz poufne dane użytkownika, np. jego login i hasło, numer karty kredytowej itp., to metoda POST może pozornie wyglądać na bezpieczniejszą od metody GET. Jednak informacje wysyłane metodą POST nie są szyfrowane i hakerzy mogą je łatwo przechwycić. Ze względów bezpieczeństwa używaj zabezpieczonego połączenia z zabezpieczonym serwerem.

e. (Opcjonalnie) Za pomocą wysuwanego menu Typ kodowania określ typ kodowania MIME dla danych wysyłanych na serwer do przetworzenia.

Domyślnego ustawienia application/x-www-form-urlencode używa się na ogół w połączeniu z metodą POST. Jeżeli tworzysz pole do wysyłania plików, to wybierz typ MIME multipart/form-data.

f. (Opcjonalnie) Z wysuwanego menu Cel wybierz okno, w którym mają zostać wyświetlone dane zwracane przez wywołany program.

Jeżeli okno o takiej nazwie nie jest jeszcze otwarte, to przeglądarka otworzy nowe okno z taką nazwą. Ustaw dowolne spośród poniższych opcji celu:

_blank Otwiera docelowy dokument w nowym, nienazwanym oknie.

_parent Wyświetla docelowy dokument w oknie macierzystym tego okna, które wyświetla bieżący dokument.

_self Otwiera docelowy dokument w tym samym oknie, co dokument, z którego wysłano formularz.

_top Otwiera docelowy dokument w treści bieżącego okna. Za pomocą tej wartości można zagwarantować, że docelowy dokument zajmie pełnowymiarowe okno, nawet jeżeli oryginalny dokument był wyświetlony w ramce.

4. Wstaw obiekty formularza na stronie:
   a. Umieść punkt wstawiania w tym miejscu formularza, gdzie ma się pojawiać obiekt.
   b. Wybierz obiekt z menu Wstaw > Formularz albo z kategorii Formularze panelu Wstaw.
   c. Wypełnij pola w oknie dialogowym Atrybuty dostępności znacznika Input. Aby uzyskać więcej informacji, kliknij przycisk Pomoc w oknie dialogowym.
   Uwaga: *Jeśli okno Atrybuty dostępności znacznika Input jest niewidoczne, to być może podczas próby wstawienia obiektu formularza punkt wstawiania znajdował się w widoku Kod. Upewnij się, że punkt wstawiania jest w widoku Projekt i ponów próbę. Więcej informacji na ten temat zawiera artykuł David Powersa Creating HTML forms in Dreamweaver.*
   d. Ustaw właściwości obiektów.
   e. Wpisz nazwę obiektu w Inspektorze właściwości.

   Każde pole tekstowe, pole ukryte, pole wyboru, lista czy menu musi mieć niepowtarzalną nazwę, która identyfikuje ten obiekt w formularzu. Nazwy obiektów formularza nie mogą zawierać spacji ani znaków specjalnych. Można używać dowolnych kombinacji znaków alfanumerycznych i podkreślenia (_). Etykieta przypisana do obiektu staje się nazwą zmiennej, która przechowuje wartość pola (czyli wprowadzone do niego dane). Jest to wartość przesyłana na serwer do przetworzenia.

   Uwaga: *Wszystkie przyciski opcji w grupie muszą mieć tę samą nazwę.*
   f. Aby przypisać etykietę do pola tekstowego, pola wyboru lub przycisku opcji na stronie, kliknij obok obiektu i wpisz etykietę.
5. Dopasuj układ formularza.

   Formularze można formatować za pomocą znaków końca wiersza i końca akapitu, stylu tekstu preformatowanego oraz tabel. Nie możesz wstawić jednego formularza do innego (ich znaczniki nie mogą się nakładać), ale możesz umieścić więcej niż jeden formularz na stronie.

   Projektując formularze, pamiętaj o przypisaniu do pól formularza etykiet opisowych, które poinformują użytkowników o roli obiektu -- np. aby pobrać informacje o nazwisku, nazwij etykietę pola: "Wpisz nazwisko".

   Użyj tabel, aby strukturalnie rozmieścić obiekty formularza i etykiety pól. Korzystając z tabel w formularzach pamiętaj, że wszystkie znaczniki table muszą się znaleźć pomiędzy znacznikami form.

Samouczek przedstawiający tworzenie formularzy można znaleźć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0160_pl.

Samouczek przedstawiający formatowanie formularzy za pomocą stylów CSS można znaleźć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0161_pl.

Właściwości obiektu Pole tekstowe

Zaznacz obiekt - pole tekstowe i ustaw dowolne z następujących opcji w Inspektorze właściwości:

Szer. znakowa Określa maksymalną liczbę znaków, jakie można wyświetlić w tym polu. Ta liczba może być mniejsza niż wartość Maks. znaków, która określa maksymalną liczbę znaków dopuszczalną do wprowadzenia w polu. Np. jeżeli wartość Szer. znakowa jest ustawiona na 20 (wartość domyślna), a użytkownik wpisze 100 znaków, to tylko 20 z nich będzie widocznych w polu tekstowym. Mimo że nie znaków nie widać w polu, to są one rozpoznawane przez obiekt-pole i wysyłane na serwer do przetworzenia.

Maks. znaków Określa maksymalną liczbę znaków, jakie użytkownik może wpisać w polu; dotyczy jednowierszowych pól tekstowych. Wartości Maks. znaków możesz użyć, aby ograniczyć długość kodu pocztowego do 5 cyfr, długość hasła do 10 znaków, itp. Jeżeli pozostawisz puste pole Maks. znaków, to użytkownicy będą mogli wpisywać tekst o dowolnej długości. Jeżeli tekst przekroczy szerokość znakową pola, to będzie przewijany. Jeżeli użytkownik przekroczy maksymalną liczbę znaków, formularz wyda ostrzegawczy dźwięk.

Liczba wierszy (Dostępna, gdy zaznaczono opcję Wiele wierszy) Ustawia wysokość wielowierszowego pola tekstowego.

Wyłączony Wyłącza obszar tekstowy.

Tylko do odczytu Przekształca obszar tekstowy w obszar tylko do odczytu.

Typ Określa, czy jest to pole jednowierszowe, wielowierszowe, czy pole hasła.

> **Jeden wiersz** Daje znacznik input z atrybutem type równym text. Ustawienie Szer. znaków dotyczy atrybutu size, natomiast ustawienie Maks. znaków odnosi się do atrybutu maxlength.
>
> **Wiele wierszy** Daje znacznik textarea. Ustawienie Szer. znaków dotyczy atrybutu cols, natomiast ustawienie Liczba wierszy odnosi się do atrybutu rows.
>
> **Hasło** Daje znacznik input z atrybutem type równym password. Opcje Szer. znaków i Maks. znaków są przypisywane do tych samych atrybutów, co w przypadku jednowierszowych pól tekstowych. Gdy użytkownik wpisuje tekst w pole hasłowe, wprowadzane dane są wyświetlane jako gwiazdki albo punktory. Uniemożliwia to postronnym osobom podglądanie hasła.

Wart. początk. Przypisuje wartość początkową, wyświetlaną w polu w momencie pierwszego wczytania formularza. Np. można zasugerować użytkownikowi wpisanie informacji w polu, umieszczając w nim uwagę albo wartość przykładową.

Klasa Umożliwia zastosowanie reguł CSS do obiektu.

Opcje obiektu - przycisk

Nazwa przycisku Przypisuje przyciskowi nazwę. Istnieją dwie nazwy zastrzeżone, Submit i Reset. Pierwsza nakazuje formularzowi wysłanie danych do przetwarzającej je aplikacji lub skryptu, a druga - przywrócenie oryginalnych wartości wszystkich pól formularza.

Wartość Określa tekst wyświetlany na przycisku.

Operacja Określa działanie wykonywane po kliknięciu przycisku.

> **Wyślij formularz** Wysyła dane formularza do przetwarzania, gdy użytkownik kliknie przycisk. Dane są wysyłane do strony lub skryptu wskazanego we właściwości formularza o nazwie 'Action' (operacja).
>
> **Wyzeruj formularz** Kliknięcie tego przycisku czyści zawartość formularza.
>
> **Brak** Opcja umożliwia określenie operacji przeprowadzanej po kliknięciu przycisku. Można np. dodać zachowanie JavaScript, które po kliknięciu przycisku otwiera inną stronę.

Klasa Stosuje reguły CSS do obiektu.

Opcje obiektu Pole wyboru

Wartość przy włączeniu Ustawia wartość wysyłaną na serwer, gdy pole wyboru jest zaznaczone. Np. w ankiecie można ustawić wartość 4 dla wyboru "zdecydowanie się zgadzam", a wartość 1 dla wyboru "zdecydowanie się nie zgadzam".

Stan początkowy Określa, czy w momencie wczytania formularza do przeglądarki dane pole wyboru jest zaznaczone.

Dynamiczny Umożliwia serwerowi dynamiczne określenie początkowego stanu pola wyboru. Np. można użyć pól wyboru w celu graficznego przedstawienia informacji typu "Tak/Nie", przechowywanych w rekordzie bazy danych. Podczas tworzenia projektu taka informacja jest nieznana. Natomiast podczas wykonywania, serwer odczytuje rekord z bazy danych i zaznacza pole wyboru, jeżeli znajdzie wartość "Tak".

Klasa Stosuje do obiektu reguły CSS (Cascading Style Sheets).

Opcje obiektu - pojedynczy przycisk opcji

Wartość przy włączeniu Ustawia wartość wysyłaną na serwer, gdy przycisk opcji jest zaznaczony. Można np. wpisać ciąg narty w pole Wartość przy włączeniu, aby wskazać, że użytkownik wybrał jazdę na nartach.

Stan początkowy Określa, czy w momencie wczytania formularza do przeglądarki dany przycisk opcji jest zaznaczony.

Dynamiczny Umożliwia serwerowi dynamiczne określenie początkowego stanu przycisku opcji. Np. można użyć przycisków opcji w celu graficznego przedstawienia informacji typu "Tak/Nie", przechowywanych w rekordzie bazy danych. Podczas tworzenia projektu taka informacja jest nieznana. Natomiast podczas wykonywania, serwer odczytuje rekord z bazy danych i zaznacza przycisk opcji, jeżeli znajdzie wartość "Tak".

Klasa Stosuje reguły CSS do obiektu.

Opcje menu

Menu/lista Przypisuje nazwę dla tego menu. Nazwa musi być niepowtarzalna.

Typ Wskazuje, czy kliknięte menu rozwija się w dół (opcja Menu) czy wyświetla przewijaną listę pozycji (opcja Lista). Wybierz opcję Menu, jeżeli chcesz, aby podczas wyświetlania formularza w przeglądarce widoczna była tylko jedna opcja. Aby wyświetlić inne opcje, użytkownik będzie musiał kliknąć strzałkę w dół.

Wybierz opcję Lista, aby podczas wyświetlania formularza w przeglądarce wymienić niektóre lub wszystkie opcje, tak aby użytkownik mógł dokonać wielokrotnego wyboru.

Wysokość (Tylko typ Lista) Ustawia liczbę pozycji wyświetlanych w menu.

Zaznaczenia (Tylko typ Lista) Określa, czy użytkownik może zaznaczać wiele pozycji na liście.
Lista wartości Otwiera okno dialogowe, umożliwiające dodanie pozycji do menu w formularzu:

1. Użyj przycisków Plus (+) i Minus (-), aby dodawać lub usuwać pozycje z listy.
2. Wpisz tekst etykiety i opcjonalną wartość każdej z pozycji menu.

   Każda pozycja na liście ma etykietę (tekst, który pojawia się na liście) oraz wartość (wartość wysyłaną do aplikacji przetwarzającej, jeżeli ta pozycja zostanie wybrana). Jeżeli nie zostanie określona żadna wartość, to do aplikacji przetwarzającej będzie wysyłana treść etykiety.
3. Jeśli chcesz zmienić kolejność pozycji na liście, użyj przycisków strzałek w górę i w dół.

   Pozycje menu są wyświetlane w tej samej kolejności, co w oknie dialogowym Lista wartości. Pierwsza pozycja na liście jest pozycją zaznaczoną w momencie wczytania strony do przeglądarki.

Dynamiczny Umożliwia serwerowi dynamiczne zaznaczenie pozycji w menu w momencie, gdy formularz jest po raz pierwszy wyświetlany.
Klasa Umożliwia zastosowanie reguł CSS do obiektu.
Wstępnie zaznaczone Określa pozycje domyślnie zaznaczone na liście. Kliknij pozycje na liście.

Wstawianie pól do wysyłania plików

Aby umożliwić użytkownikom wybranie pliku z własnego komputera - np. dokumentu z edytora tekstu albo pliku graficznego - i wysłanie go na serwer, możesz utworzyć pola do wysyłania plików. Pole pliku wygląda jak inne pole tekstowe poza tym, że ma również przycisk Przeglądaj. Użytkownicy mogą ręcznie wpisać ścieżkę do pliku, który chcą wysłać, lub użyć przycisku Przeglądaj, aby zlokalizować i wybrać plik.

Zanim wstawisz pola do wysyłania plików, musisz zdefiniować skrypt serwerowy albo stronę zdolną obsłużyć wysłane pliki. Informacje o przetwarzaniu danych z formularza możesz znaleźć w dokumentacji technologii serwerowej, z jakiej korzystasz. Np. jeśli używasz technologii PHP, zobacz rozdział “Handling files uploads” w elektronicznym podręczniku PHP pod adresem http://us2.php.net/features.file-upload.php.

W przypadku pól pliku, transmisja plików z przeglądarki na serwer wymaga użycia metody POST. Plik jest wysyłany pod adres określony w polu 'Operacja' danego formularza.

Uwaga: *Skontaktuj się z administratorem serwera, aby potwierdzić możliwość anonimowego wysyłania plików, zanim dodasz pole pliku do formularza.*

1. Wstaw formularz na stronę (Wstaw > Formularz).
2. Zaznacz ten formularz, aby wyświetlić jego Inspektor właściwości.
3. Ustaw metodę na POST.
4. Z wysuwanego menu Typ kodowania wybierz multipart/form-data.
5. W polu Operacja wskaż skrypt serwerowy albo stronę, które będą obsługiwać wysłany plik.
6. Umieść punkt wstawiania wewnątrz konturu formularza i wybierz polecenie Wstaw > Formularz > Pole pliku.
7. Ustaw dowolne spośród opcji w Inspektorze właściwości:
   Nazwa pola pliku Określa nazwę obiektu formularza, jakim jest pole pliku.

   Szer. znakowa Określa maksymalną liczbę znaków, jakie można wyświetlić w tym polu.

   Maks. znaków Określa maksymalną liczbę znaków, jakie może przechowywać pole. Jeżeli użytkownik przegląda system w poszukiwaniu pliku, to nazwa i ścieżka tego pliku mogą przekroczyć zdefiniowaną wartość Maks. znaków. Jeżeli jednak użytkownik spróbuje wpisać nazwę i ścieżkę pliku, to pole przyjmie tylko tyle znaków, ile zdefiniowano w wartości Maks. znaków.

Wstawianie przycisku z obrazem

Obrazy mogą pełnić rolę ikon-przycisków. Jeśli chcesz użyć obrazu do wykonania innych zadań, niż przesyłanie danych, musisz powiązać ten obiekt formularza z zachowaniem serwerowym.

1. Wstaw punkt wstawiania wewnątrz konturu formularza w dokumencie.
2. Wybierz polecenie Wstaw > Formularz > Obraz.

   Pojawi się okno dialogowe Wybierz źródło obrazu.
3. W oknie dialogowym 'Wybierz źródło obrazu' wybierz obraz dla przycisku i kliknij przycisk OK.
4. Ustaw dowolne spośród opcji w Inspektorze właściwości:
   ImageField Przypisuje przyciskowi nazwę. Istnieją dwie nazwy zastrzeżone, Submit i Reset. Pierwsza nakazuje formularzowi wysłanie danych do przetwarzającej je aplikacji lub skryptu, a druga - przywrócenie oryginalnych wartości wszystkich pól formularza.

   Src Określa obraz, który chcesz wykorzystać jako przycisk.

   Tekst Umożliwia wpisanie opisowego tekstu na wypadek, gdyby przeglądarka nie mogła wczytać obrazu.

   Wyrównaj Ustawia atrybut 'align' obiektu.

   Edytuj obraz Uruchamia domyślny edytor graficzny i otwiera obraz do edycji.

   Klasa Umożliwia zastosowanie reguł CSS do obiektu.
5. Aby dodać do przycisku zachowanie JavaScript, zaznacz obraz, a następnie wybierz zachowanie z panelu Zachowania (Okno >

Zachowania).

Opcje obiektu - pole ukryte

Pole ukryte Określa nazwę tego pola.

Wartość Przypisuje wartość pola. Ta wartość jest przekazywana do serwera po wysłaniu formularza.

Wstawianie grupy przycisków opcji

1. Umieść punkt wstawiania w konturze formularza.
2. Wybierz polecenie Wstaw > Formularz > Grupa przycisków opcji.
3. Wypełnij informacje w oknie dialogowym i kliknij przycisk OK.
   a. W polu Nazwa wpisz nazwę dla grupy przycisków opcji.

      Jeżeli ustawiasz przyciski opcji tak, aby przekazywać parametry na serwer, to parametry zostaną skojarzone z podaną tu nazwą. Np. jeżeli nazwiesz grupę mojaGrupa i ustawisz metodę transmisji formularza na GET (czyli chcesz, aby po kliknięciu przycisku wysyłania przekazywane były parametry adresu URL, a nie parametry formularza), to w adresie URL zwracana jest na serwer fraza mojaGrupa="wybranaWartosc".

   b. Kliknij przycisk Plus (+), aby dodać przycisk opcji do grupy. Wpisz etykietę i wartość zaznaczenia dla nowego przycisku.
   c. Kliknij strzałkę w górę lub w dół, jeśli chcesz zmienić kolejność przycisków.
   d. Aby ustawić zaznaczenie jednego z przycisków opcji w momencie, gdy strona otwiera się w przeglądarce, wpisz wartość równą wartości tego przycisku w pole Wybierz wartość równą.

      Wpisz wartość statyczną lub wybierz wartość dynamiczną, klikając ikonę błyskawicy obok tego pola i wybierając zestaw rekordów, który zawiera potencjalne wartości zaznaczenia. Niezależnie od sytuacji, podana przez ciebie wartość musi być zgodna z wartością zaznaczenia jednego z przycisków opcji w grupie. Aby wyświetlić wartości zaznaczenia przycisków opcji, zaznacz każdy z przycisków i otwórz jego Inspektor właściwości (Okno > Właściwości).

   e. Wybierz format, w jakim program Dreamweaver ma ułożyć przyciski.

      Układ przycisków można tworzyć za pomocą łamania wierszy albo za pomocą tabel. Jeżeli wybierzesz tabelę, to program Dreamweaver utworzy jednokolumnową tabelę i umieści przyciski opcji po lewej, a ich etykiety po prawej stronie.

Właściwości możesz ustawiać w Inspektorze właściwości albo bezpośrednio w widoku Kod.

Wstawianie grupy pól tekstowych

1. Umieść punkt wstawiania w konturze formularza.
2. Wybierz polecenie Wstaw > Formularz > Grupa pól wyboru.
3. Wypełnij informacje w oknie dialogowym i kliknij przycisk OK.
   a. W polu Nazwa wpisz nazwę grupy pól wyboru.

      Jeżeli konfigurujesz pola wyboru, tak aby przekazywać parametry na serwer, to parametry zostaną skojarzone z podaną tu nazwą. Np. jeżeli nazwiesz grupę mojaGrupa i ustawisz metodę transmisji formularza na GET (czyli chcesz, aby po kliknięciu przycisku wysyłania przekazywane były parametry adresu URL, a nie parametry formularza), to w adresie URL zwracana jest na serwer fraza mojaGrupa="wybranaWartosc".

   b. Kliknij przycisk Plus (+), aby dodać do grupy pole wyboru. Wpisz etykietę i wartość zaznaczenia dla nowego przycisku.
   c. Kliknij strzałkę w górę lub w dół, jeśli chcesz zmienić kolejność przycisków.
   d. Aby pewne pole wyboru było automatycznie zaznaczone, gdy strona otwiera się w przeglądarce, wpisz wartość równą wartości tego pola wyboru w polu Wybierz wartość równą.

      Wpisz wartość statyczną lub wybierz wartość dynamiczną, klikając ikonę błyskawicy obok tego pola i wybierając zestaw rekordów, który zawiera potencjalne wartości zaznaczenia. Niezależnie od sytuacji, podana przez ciebie wartość musi być zgodna z wartością zaznaczenia jednego z pól wyboru w grupie. Aby wyświetlić wartości zaznaczenia pól wyboru, zaznacz każde z pól wyboru i otwórz jego Inspektor właściwości (Okno > Właściwości).

   e. Wybierz format, w jakim program Dreamweaver ma ułożyć pola wyboru.

      Układ pól wyboru można tworzyć za pomocą łamania wierszy albo za pomocą tabel. Jeżeli wybierzesz tabele, to program Dreamweaver utworzy jednokolumnową tabelę i umieści pola wyboru po lewej, a ich etykiety po prawej stronie.

Właściwości możesz ustawiać w Inspektorze właściwości albo bezpośrednio w widoku Kod.

Do góry

Informacje o dynamicznych obiektach formularzy

Dynamiczny obiekt formularza to taki obiekt, którego stan początkowy jest określany przez serwer w momencie pobierania strony z serwera, a nie przez autora strony podczas jej projektowania. Np. jeśli użytkownik pobierze stronę PHP, zawierającą formularz z menu, to skrypt PHP na tej stronie automatycznie zapełni menu wartościami przechowywanymi w bazie danych. Serwer wyśle do przeglądarki użytkownika wypełnioną stronę.

Wprowadzenie dynamiki obiektów formularzy może uprościć obsługę serwisu. Np. wiele serwisów używa menu, aby zaprezentować użytkownikom pewien zestaw opcji. Jeżeli menu jest dynamiczne, to można dodawać, usuwać lub zmieniać jego pozycje w jednym miejscu - w tabeli bazy danych, w której te pozycje są przechowywane. Pozwoli to uaktualnić wszystkie wystąpienia tego menu w całym serwisie.

Wstawianie lub modyfikowanie dynamicznego menu formularza HTML

Do góry

Menu lub listę w formularzu HTML można dynamicznie zapełnić pozycjami z bazy danych. W przypadku większości stron można użyć obiektu menu HTML.

Przed przejściem do dalszych czynności należy wstawić formularz HTML na stronie ColdFusion, PHP lub ASP, a także zdefiniować zestaw rekordów lub inne źródło dynamicznej zawartości menu.

1. Wstaw obiekt formularza HTML - menu lub listę - na stronę:
   a. Kliknij wewnątrz formularza HTML na stronie (Wstaw > Formularz > Formularz).
   b. Wybierz polecenie Wstaw > Formularz > Lista/Menu, aby wstawić ten obiekt.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Zaznacz nowy lub istniejący obiekt formularza HTML w postaci menu lub listy. Następnie kliknij przycisk Dynamiczny w Inspektorze właściwości.
   - Wybierz polecenie Wstaw > Obiekty danych > Dane dynamiczne > Dynamiczna lista wyboru.
3. Wypełnij informacje w oknie dialogowym Dynamiczna lista/menu i kliknij przycisk OK.
   a. Z wysuwanego menu Opcje z zestawu rekordów wybierz zestaw rekordów, który ma być źródłem zawartości. Później to menu będzie również do edytowania zarówno statycznych, jak i dynamicznych menu i list.
   b. W obszarze Opcje statyczne wpisz domyślną pozycję na liście lub w menu. Opcja umożliwia również edytowanie statycznych wpisów w obiekcie listy/menu po dodaniu dynamicznej zawartości.
   c. (Opcjonalnie) Użyj przycisków Plus (+) i Minus (-), aby dodawać lub usuwać pozycje z listy. Pozycje układane są w tej samej kolejności, co w oknie dialogowym Wstępne wartości listy. Pierwsza pozycja na liście jest pozycją zaznaczoną w momencie wczytania strony do przeglądarki. Jeśli chcesz zmienić kolejność pozycji na liście, użyj przycisków strzałek w górę i w dół.
   d. Z wysuwanego menu Wartości wybierz pole, które zawiera wartości pozycji menu.
   e. Z wysuwanego menu Etykieta wybierz pole, które zawiera etykiety pozycji menu.
   f. (Opcjonalnie) Aby określić, że dana pozycja menu ma być zaznaczona w momencie otwarcia się strony w przeglądarce lub wyświetlenia rekordu w formularzu, wpisz wartość równą wartości tej pozycji w pole Wybierz wartość równą.

      Możesz wpisać wartość statyczną albo wybrać wartość dynamiczną, klikając ikonę błyskawicy obok pola i wybierając jedną z wartości dynamicznych z listy źródeł danych. Niezależnie od sytuacji, wybrana wartość musi odpowiadać jednej z wartości pozycji menu.

Przekształcanie istniejących menu formularza HTML w menu dynamiczne

Do góry

1. Przejdź do widoku Projekt i zaznacz obiekt formularza - menu lub listę.
2. W Inspektorze właściwości kliknij przycisk Dynamiczne.
3. Wypełnij informacje w oknie dialogowym i kliknij przycisk OK.

Wyświetlanie dynamicznej zawartości w polach tekstowych HTML

Do góry

W polach tekstowych formularza HTML można wyświetlać dynamiczną zawartość, wprowadzaną w momencie wyświetlenia formularza w przeglądarce.

Przed przejściem do dalszych czynności należy utworzyć formularz na stronie ColdFusion, PHP lub ASP, a także zdefiniować zestaw rekordów lub inne źródło dynamicznej zawartości pola tekstowego.

1. Zaznacz pole tekstowe w formularzu HTML na stronie.
2. W Inspektorze właściwości kliknij ikonę błyskawicy obok pola Wartość początkowa. Wyświetli się okno dialogowe Dynamiczne dane.
3. Wybierz kolumnę zestawu danych, która dostarczy wartość dla pola tekstowego i kliknij przycisk OK.

Ustawianie opcji okna dialogowego Dynamiczne pole tekstowe

Do góry

1. Z wysuwanego menu Pole tekstowe wybierz pole tekstowe, które ma być dynamiczne.
2. Kliknij ikonę błyskawicy obok pola Ustaw wartość na. Wybierz źródło danych z listy źródeł i kliknij przycisk OK.

   Źródło danych musi zawierać informacje tekstowe. Jeżeli na liście nie ma żadnych źródeł danych lub dostępne źródła nie odpowiadają twoim potrzebom, kliknij przycisk Plus (+), aby zdefiniować nowe źródło danych.

Do góry

Dynamiczna preselekcja pola wyboru HTML

Serwer może automatycznie podejmować decyzję o tym, czy zaznaczyć pole wyboru w momencie wyświetlania formularza w przeglądarce.

Przed przejściem do dalszych czynności należy utworzyć formularz na stronie ColdFusion, PHP lub ASP, a także zdefiniować zestaw rekordów lub inne źródło dynamicznej zawartości pól wyboru. Najlepiej jeśli źródło zawartości zawiera dane logiczne, np. Tak/Nie lub prawda/fałsz.

1. Zaznacz obiekt formularza - pole wyboru na stronie.
2. W Inspektorze właściwości kliknij przycisk Dynamiczne.
3. Wypełnij informacje w oknie dialogowym Dynamiczne pole wyboru i kliknij przycisk OK:
   - Kliknij ikonę błyskawicy obok pola 'Zaznacz jeśli' i wybierz pole z listy źródeł danych.

     Źródło danych musi zawierać dane logiczne, np. Tak i Nie albo prawda i nieprawda. Jeżeli na liście nie ma żadnych źródeł danych lub dostępne źródła nie odpowiadają twoim potrzebom, kliknij przycisk Plus (+), aby zdefiniować nowe źródło danych.
   - W polu Równe wpisz wartość, jaką musi mieć pole, aby serwer zaznaczył pole wyboru.

     Na przykład, aby pole wyboru było zaznaczane, gdy pole z rekordu ma wartość Tak, wpisz Tak w pole Równe.

     Uwaga: *Ta wartość jest również zwracana na serwer, jeżeli użytkownik kliknie przycisk Wyślij w formularzu.*

Do góry

Dynamiczne zaznaczanie przycisku opcji w formularzu HTML

Przyciski opcji wyświetlane w formularzach HTML w przeglądarce mogą być dynamicznie zaznaczone na podstawie danych z rekordu.

Przed przejściem do dalszych czynności należy utworzyć formularz na stronie ColdFusion, PHP lub ASP, a także wstawić przynajmniej jedną grupę przycisków opcji HTML (Wstaw > Formularz > Grupa przycisków opcji). Musisz również zdefiniować zestaw rekordów albo inne źródło zawartości dynamicznej dla przycisków opcji. Najlepiej jeśli źródło zawartości zawiera dane logiczne, np. Tak/Nie lub prawda/fałsz.

1. Przejdź do widoku Projekt i zaznacz przycisk w grupie przycisków opcji.
2. W Inspektorze właściwości kliknij przycisk Dynamiczne.
3. Wypełnij informacje w oknie dialogowym Dynamiczna grupa przycisków opcji i kliknij przycisk OK:

Ustawianie opcji okna dialogowego Dynamiczna grupa przycisków opcji

1. Z wysuwanego menu Grupa przycisków opcji wybierz formularz i grupę przycisków opcji na stronie.

   Pole Wartość przycisku opcji wyświetla wartości wszystkich przycisków opcji w tej grupie.
2. Z listy wartości wybierz wartość służącą do dynamicznego zaznaczania. Ta wartość zostanie wyświetlona w polu Wartość.
3. Kliknij ikonę błyskawicy obok pola 'Wybierz wartość równą' i wybierz zestaw rekordów, zawierający potencjalne wartości zaznaczenia dla przycisków opcji w grupie.

   Wybrany zestaw rekordów ma zawierać wartości odpowiadające wartościom zaznaczenia przycisków opcji. Aby wyświetlić wartości zaznaczenia przycisków opcji, zaznacz każdy z przycisków i otwórz jego Inspektor właściwości (Okno > Właściwości).
4. Kliknij przycisk OK.

Ustawianie opcji okna dialogowego Dynamiczna grupa przycisków opcji (ColdFusion)

1. Z wysuwanego menu Grupa przycisków opcji wybierz grupę przycisków i formularz.
2. Kliknij ikonę błyskawicy obok pola Wybierz wartość równą.
3. Wypełnij informacje w oknie dialogowym Dynamiczne dane i kliknij przycisk OK.
   a. Wybierz źródło danych z listy źródeł i kliknij przycisk OK.
   b. (Opcjonalnie) Wybierz format danych dla tekstu.
   c. (Opcjonalnie) Zmodyfikuj kod wstawiany przez program Dreamweaver na stronę w celu wyświetlenia dynamicznego tekstu.
4. Kliknij przycisk OK, aby zamknąć okno dialogowe Dynamiczna grupa przycisków opcji i wstawić element zastępczy zawartości dynamicznej w grupie przycisków opcji.

Do góry

Walidacja danych formularza HTML

Dreamweaver może wstawiać kod JavaScript, który kontroluje zawartość wskazanych pól tekstowych, aby sprawdzić, czy użytkownik wprowadził dane właściwego typu.

Za pomocą widgetów formularzy Spry można budować formularze i walidować zawartość wskazanych elementów formularza. Więcej informacji można znaleźć w wymienionych poniżej tematach, dotyczących technologii Spry.

W programie Dreamweaver można również tworzyć formularze ColdFusion z funkcją walidacji zawartości wskazanych pól. Więcej informacji można znaleźć w rozdziale dotyczącym języka ColdFusion.

1. Utwórz formularz HTML, który zawiera co najmniej jedno pole tekstowe i jeden przycisk Wyślij.

   Sprawdź, czy każde pole ColdFusion, które chcesz walidować, ma niepowtarzalną nazwę.

2. Zaznacz przycisk Wyślij.
3. Otwórz panel Zachowania (Okno > Zachowania). Kliknij przycisk Plus (+) i wybierz z listy zachowanie Przeprowadź walidację formularza.
4. Ustaw reguły walidacji dla każdego pola tekstowego i kliknij przycisk OK.

   Np. można określić, że pole 'Ile masz lat' przyjmuje tylko liczby.

   Uwaga: *Zachowanie Przeprowadź walidację formularza jest dostępne tylko wtedy, jeżeli do dokumentu wstawiono pole tekstowe.*

Dodawanie zachowań JavaScript do obiektów formularzy HTML

Do góry

Do obiektów HTML, takich jak przyciski, można dodawać zachowania JavaScript przechowywane w programie Dreamweaver.

1. Zaznacz obiekt formularza HTML.
2. Otwórz panel Zachowania (Okno > Zachowania). Kliknij przycisk Plus (+) i wybierz z listy zachowanie.

Dodawanie własnych skryptów do przycisków formularzy HTML

Do góry

Niektóre formularze używają języka JavaScript lub VBScript do przetwarzania danych lub wykonywania innych działań na kliencie, zamiast wysyłać te dane do przetworzenia na serwerze. Za pomocą programu Dreamweaver można skonfigurować przycisk formularza w taki sposób, aby po kliknięciu wykonywał wskazany skrypt na kliencie.

1. Zaznacz przycisk Wyślij w formularzu.
2. Otwórz panel Zachowania (Okno > Zachowania). Kliknij przycisk Plus (+) i wybierz z listy zachowanie Wywołaj JavaScript.
3. W oknie dialogowym Wywołaj JavaScript wpisz nazwę funkcji JavaScript, która ma zostać uruchomiona po kliknięciu przycisku. Potem kliknij przycisk OK.

   Możesz wpisać nazwę funkcji, która jeszcze nie istnieje, np. przetwarzajMojFormularz().

4. Jeżeli wybranej przez ciebie funkcji JavaScript nie ma jeszcze w sekcji head dokumentu, dodaj ją teraz.

   Możesz np. zdefiniować poniższą funkcję JavaScript w sekcji head dokumentu, aby po kliknięciu przycisku Wyślij wyświetlany był komunikat:

```
function processMyForm(){
    alert('Thanks for your order!');
}
```

Tworzenie formularzy HTML z ułatwieniami dostępności

Do góry

Dostępność obiektu formularza można włączyć podczas wstawiania formularza HTML, a potem modyfikować ustawienia jego dostępności.

Dodawanie obiektu formularza z ułatwieniami dostępu

1. Gdy po raz pierwszy dodajesz obiekty formularza z ułatwieniami dostępności, włącz okno dialogowe 'Dostępność' dla obiektów formularza (zobacz Optymalizacja przestrzeni roboczej do programowania wizualnego).

   Tę czynność wykonuje się tylko raz.

2. Umieść punkt wstawiania w dokumencie tam, gdzie ma się pojawić obiekt formularza.
3. Wybierz polecenie Wstaw > Formularz i wybierz obiekt formularza, których chcesz wstawić.

   Pojawi się okno dialogowe Atrybuty dostępności znacznika Input.

4. Wypełnij informacje w oknie dialogowym i kliknij przycisk OK. Oto częściowa lista opcji:
   Uwaga: *Czytniki ekranowe odczytują nazwę wprowadzoną jako atrybut Etykieta dla danego obiektu.*
   ID przypisuje identyfikator do pola formularza. Za jego pomocą można tworzyć odwołania do tego pola w języku JavaScript. Identyfikator pełni też rolę wartości atrybutu, jeżeli wybierzesz opcję 'Dołącz znacznik etykiety, używając atrybutu for w sekcji opcji stylu.

   Otocz znacznikiem etykiety Ujmuje element formularza w znacznik Label, tak jak tutaj:

```
<label>
<input type="radio" name="radiobutton" value="radiobutton">
RadioButton1</label>
```

   Dołącz znacznik etykiety, używając atrybutu For Stosuje atrybut for, aby otoczyć element formularza znacznikiem Label, tak jak tutaj:

```
<input type="radio" name="radiobutton" value="radiobutton" id="radiobutton">
```

```
<label for="radiobutton">RadioButton2</label>
```

Dzięki temu przeglądarka będzie generować tekst związany z polem wyboru czy przyciskiem opcji w prostokącie aktywności i umożliwi użytkownikowi zaznaczanie pola wyboru czy przycisku opcji przez kliknięcie w dowolnym miejscu tego tekstu, a nie tylko w polu wyboru albo na przycisku opcji.

Uwaga: *Jest to preferowana opcja dostępności. Jednak dostępne funkcje mogą zależeć od rodzaju przeglądarki.*

Bez znacznika etykiety Powoduje, że znacznik Label nie jest stosowany:

```
<input type="radio" name="radiobutton" value="radiobutton">
RadioButton3
```

Klawisz dostępu Wprowadza ekwiwalent klawiaturowy (jednoliterowy), który w połączeniu z klawiszem Alt (Windows) lub Control (Macintosh) umożliwia zaznaczenie obiektu formularza w przeglądarce. Np. jeżeli wpiszesz B w pole Klawisz dostępu, to użytkownicy przeglądarek na komputerach Macintosh będą mogli zaznaczyć ten obiekt formularza, naciskając Control+B.

Kolejność tabulatora Określa kolejność, w jakiej klawisz tabulatora pozwala przechodzić między obiektami formularza. Jeżeli ustawisz kolejność tabulatora dla jednego obiektu, musisz zdefiniować go także dla wszystkich pozostałych.

Ustawienie kolejności tabulatora jest przydatne, jeżeli na stronie istnieją inne łącza i obiekty formularza, a użytkownik powinien przechodzić z jednego do drugiego w określonym porządku.

5. Kliknij Tak, aby wstawić znacznik formularza.

   W dokumencie pojawi się obiekt formularza.

   Uwaga: *Jeżeli klikniesz Anuluj, to w dokumencie pojawi się obiekt formularza, ale program Dreamweaver nie skojarzy z nim znaczników ani atrybutów dostępności.*

Edytowanie ustawień dostępności obiektu formularza

1. Zaznacz obiekt w oknie dokumentu.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Edytuj stosowne atrybuty w widoku kodu.
   - Kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Mac OS), a potem wybierz polecenie Edytuj znacznik.

Więcej tematów Pomocy

Samouczek przedstawiający tworzenie formularzy

Samouczek przedstawiający formatowanie formularzy za pomocą stylów

---

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Połączenia z bazami danych dla programistów ASP

Informacje o połączeniach z bazami danych dla aplikacji ASP
Informacje o połączeniach typu OLE DB
Informacje o ciągach połączenia
Tworzenie połączenia za pomocą lokalnej nazwy DSN
Tworzenie połączenia za pomocą zdalnej nazwy DSN
Tworzenie połączenia za pomocą ciągu połączenia
Edytowanie lub usuwanie połączenia z bazą danych

Informacje o połączeniach z bazami danych dla aplikacji ASP

Do góry

Aplikacja ASP musi łączyć się z bazą danych za pomocą sterownika ODBC lub modułu dostawcy OLE DB. Taki sterownik lub moduł dostawcy pełni rolę tłumacza, umożliwiając aplikacji internetowej komunikowanie się z bazą danych. Poniższa tabela przedstawia sterowniki, których można korzystać w połączeniu z bazami danych Microsoft Access, Microsoft SQL Server i Oracle:

Database (baza danych)	Sterownik bazy danych
Microsoft Access	Sterownik Microsoft Access (ODBC) Microsoft Jet Provider for Access (OLE DB)
Microsoft SQL Server	Sterownik Microsoft SQL Server (ODBC) Microsoft SQL Server Provider (OLE DB)
Oracle	Sterownik Microsoft Oracle (ODBC) Oracle Provider dla OLE DB

Aby połączyć się z bazą danych, możesz użyć nazwy źródła danych (ang. Data Source Name - DSN) lub ciągu połączenia. Jeśli łączysz się przez moduł dostawcy OLE DB lub sterownik ODBC niezainstalowany w twoim systemie Windows, to musisz użyć ciągu połączenia.

DSN to jednowyrazowy identyfikator, np. mojePolaczenie, który kieruje do bazy danych i zawiera wszystkie informacje niezbędne do nawiązania połączenia. Nazwy DSN definiuje się w systemie Windows. Z nazw DSN możesz korzystać, jeśli łączysz się przez sterownik ODBC zainstalowany w systemie Windows.

Ciąg połączenia to ręcznie zaprogramowane wyrażenie, które identyfikuje bazę danych i podaje informacje niezbędne do nawiązania połączenia. Przedstawia to poniższy przykład:

```
Driver={SQL Server};Server=Socrates;Database=AcmeMktg;
UID=wiley;PWD=roadrunner
```

Uwaga: *Ciągu połączenia można również używać wtedy, gdy łączysz się za pomocą sterownika ODBC zainstalowanego w systemie Windows, jednak łatwiej jest skorzystać z nazwy DSN.*

Informacje o połączeniach typu OLE DB

Do góry

Za pomocą modułu dostawcy OLE DB można komunikować się z bazami danych. Moduł OLE DB jest dostępny tylko w systemach Windows NT, 2000 lub XP. Utworzenie bezpośredniego i dostosowanego do konkretnej bazy połączenia OLE DB może przyspieszyć działanie tego połączenia, eliminując warstwę ODBC pomiędzy aplikacją internetową a bazą danych.

Jeśli nie wybierzesz modułu dostawcy OLE DB dla bazy danych, to technologia ASP użyje domyślnego modułu OLE DB dla sterowników ODBC, aby komunikować się ze sterownikiem ODBC, który z kolei będzie się komunikować z bazą danych.

Dla różnych baz danych istnieją różne moduły dostawcy OLE DB. Moduły OLE DB do programu Microsoft Access i SQL Server można uzyskać, pobierając i pakiety Microsoft Data Access Components (MDAC) 2.5 i 2.7 i instalując je na komputerze z serwerem IIS. Pakiety MDAC można pobrać i zainstalować za darmo z serwisu WWW firmy Microsoft pod adresem http://msdn.microsoft.com/data/mdac/downloads/.

Uwaga: *Pamiętaj, żeby najpierw zainstalować MDAC 2.5, a potem MDAC 2.7.*
Moduły dostawcze OLE DB do baz danych Oracle można pobrać z serwisu firmy Oracle pod adresem www.oracle.com/technology/software/tech/windows/ole_db/index.html (wymagana jest rejestracja).

Połączenie OLE DB w programie Dreamweaver tworzy się, dodając parametr Provider w ciągu połączenia. Poniżej podano przykłady typowych

modułów dostawczych OLE DB odpowiednio dla baz danych Access, SQL Server i Oracle:

```
Provider=Microsoft.Jet.OLEDB.4.0;...
Provider=SQLOLEDB;...
Provider=OraOLEDB;...
```

Aby uzyskać wartość parametru dla konkretnego modułu dostawcy OLE DB, zapoznaj się z dokumentacją dostarczoną przez producenta modułu albo zapytaj administratora systemu.

Informacje o ciągach połączenia

Do góry

Ciąg połączenia to kombinacja wszystkich informacji, jakich aplikacja internetowa potrzebuje, by połączyć się z bazą danych. Dreamweaver wstawia ten ciąg do skryptów serwerowych na twojej stronie, które są dalej przetwarzane przez serwer aplikacji.

Ciąg połączenia dla baz danych Microsoft Access i SQL Server składa się z kombinacji następujących parametrów, rozdzielanych średnikami:

Provider (dostawca) Określa moduł dostawcy OLE DB twojej bazy danych. Poniżej podano przykłady typowych modułów dostawczych OLE DB odpowiednio dla baz danych Access, SQL Server i Oracle:

```
Provider=Microsoft.Jet.OLEDB.4.0;...
Provider=SQLOLEDB;...
Provider=OraOLEDB;...
```

Aby uzyskać wartość parametru dla konkretnego modułu dostawcy OLE DB, zapoznaj się z dokumentacją dostarczoną przez producenta modułu albo zapytaj administratora systemu.

Jeżeli nie podasz parametru Provider, to użyty zostanie domyślny moduł dostawcy OLE DB dla sterownika ODBC, więc musisz wskazać stosowny sterownik ODBC dla twojej bazy danych.

Driver (sterownik) Określa sterownik ODBC, który ma zostać użyty, jeżeli nie zdefiniujesz modułu dostawcy OLE DB dla swojej bazy danych.
Server (serwer) Wskazuje serwer, który obsługuje bazę danych SQL Server, jeżeli twoja aplikacja internetowa pracuje na innym serwerze.
Database (baza danych) Nazwa bazy danych SQL Server
DBQ Ścieżka do plikowej bazy danych, takiej jak bazy tworzone w programie Microsoft Access. Jest to ścieżka na serwerze, który obsługuje plik bazy danych.
UID Określa nazwę użytkownika.
PWD Określa hasło użytkownika.
DSN Nazwa źródła danych, jeżeli jej używasz. W zależności od konfiguracji nazw DSN na serwerze, możesz pominąć pozostałe parametry ciągu połączenia. Np. DSN=Results będzie poprawnym ciągiem połączenia, jeżeli zdefiniujesz pozostałe parametry podczas tworzenia nazwy DSN.
Ciągi połączeń dla innych typów baz danych mogą nie używać podanych tu parametrów lub stosować inne nazwy i funkcje parametrów. Aby uzyskać więcej informacji, zapoznaj się z dokumentacją bazy danych dostarczaną przez producenta albo skonsultuj się z administratorem systemu.

Oto przykład ciągu połączenia, który tworzy połączenie ODBC z bazą danych Access o nazwie trees.mdb:

```
Driver={Microsoft Access Driver (*.mdb)};
DBQ=C:\Inetpub\wwwroot\Research\trees.mdb
```

Oto przykład ciągu połączenia, który tworzy połączenie OLE DB z bazą danych SQL Server o nazwie Mothra, umieszczoną na serwerze o nazwie Gojira:

```
Provider=SQLOLEDB;Server=Gojira;Database=Mothra;UID=jsmith;
PWD=orlando8
```

Tworzenie połączenia za pomocą lokalnej nazwy DSN

Do góry

Uwaga: *W tej sekcji zakłada się, że aplikacja ASP została już skonfigurowana. Zakłada się również, że skonfigurowano bazę danych na komputerze lokalnym lub w systemie, do którego masz dostęp przez sieć lub w protokole FTP.*
Za pomocą nazwy DSN (ang. Data Source Name - nazwa źródła danych) można tworzyć połączenia ODBC między aplikacją internetową, a bazą danych. Nazwa DSN zawiera wszystkie parametry, niezbędne do połączenia się z konkretną bazą danych za pomocą sterownika ODBC.

Ponieważ w nazwie DSN można wybrać tylko sterownik ODBC, to aby korzystać z modułu dostawcy OLE DB, musisz użyć ciągu połączenia.

Za pomocą zdefiniowanej lokalnie nazwy DSN możesz utworzyć w programie Dreamweaver połączenie z bazą danych.

1. Zdefiniuj nazwę DSN na komputerze z systemem Windows, na którym uruchomiono program Dreamweaver.

   Instrukcje można znaleźć w następujących artykułach w serwisie firmy Microsoft:

   - Jeżeli komputer używa systemu Windows 2000, zobacz artykuł Microsoft Knowledge Base nr 300596 pod adresem http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;pl-pl;300596

- Jeżeli komputer używa systemu Windows XP, zobacz artykuł Microsoft Knowledge Base nr 305599 pod adresem http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;pl-pl;305599

2. Otwórz stronę ASP w programie Dreamweaver, a potem otwórz panel Bazy danych (Okno > Bazy danych).
3. Kliknij przycisk Plus (+) na tym panelu i wybierz z menu polecenie Nazwa źródła danych (DSN).
4. Wpisz nazwę nowego połączenia, bez spacji ani znaków specjalnych.
5. Zaznacz opcję Używając lokalnej nazwy DSN. Z menu Nazwa źródła danych (DSN) wybierz nazwę DSN, której chcesz użyć.

   Jeśli chcesz użyć lokalnej nazwy DSN, która nie jest jeszcze zdefiniowana, kliknij przycisk Definiuj, aby otworzyć narzędzie Administrator źródła danych ODBC systemu Windows.
6. Wypełnij pola Nazwa użytkownika i Hasło.
7. Jeśli chcesz ograniczyć liczbę pozycji z bazy danych, jaką Dreamweaver ma pobierać podczas projektowania, kliknij Zaawansowane i wpisz nazwę schematu lub katalogu.
   Uwaga: *W systemie Microsoft Access nie można utworzyć schematu ani katalogu.*
8. Kliknij przycisk Testuj, aby połączyć się z bazą danych, a potem kliknij przycisk OK. Jeżeli połączenie nie powiedzie się, sprawdź poprawność ciągu połączenia albo zweryfikuj ustawienia folderu testowego, za pomocą którego program Dreamweaver przetwarza dynamiczne strony.

Tworzenie połączenia za pomocą zdalnej nazwy DSN

Do góry

Uwaga: *W tej sekcji zakłada się, że aplikacja ASP została już skonfigurowana. Zakłada się również, że skonfigurowano bazę danych na komputerze lokalnym lub w systemie, do którego masz dostęp przez sieć lub w protokole FTP.*
Uwaga: *Dreamweaver może pobierać tylko serwerowe nazwy DSN, utworzone za pomocą narzędzia Administrator źródła danych ODBC systemu Windows.*
Za pomocą zdefiniowanej zdalnie nazwy DSN możesz utworzyć w programie Dreamweaver połączenie z bazą danych. Jeżeli chcesz użyć zdalnej nazwy DSN, to nazwa ta musi być zdefiniowana na komputerze z systemem Windows, na którym uruchomiono serwer aplikacji (prawdopodobnie IIS).

Uwaga: *Ponieważ w nazwie DSN można wybrać tylko sterownik ODBC, to aby korzystać z modułu dostawcy OLE DB, musisz użyć ciągu połączenia.*

1. Zdefiniuj nazwę DSN w systemie zdalnym, w którym uruchomiono serwer aplikacji.

   Instrukcje można znaleźć w następujących artykułach w serwisie firmy Microsoft:

   - Jeżeli komputer zdalny używa systemu Windows 2000, zobacz artykuł Microsoft Knowledge Base nr 300596 pod adresem http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;pl-pl;300596
   - Jeżeli komputer zdalny używa systemu Windows XP, zobacz artykuł Microsoft Knowledge Base nr 305599 pod adresem http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;pl-pl;305599
2. Otwórz stronę ASP w programie Dreamweaver, a potem otwórz panel Bazy danych (Okno > Bazy danych).
3. Kliknij przycisk Plus (+) na tym panelu i wybierz z menu polecenie Nazwa źródła danych (DSN).
4. Wpisz nazwę nowego połączenia, bez spacji ani znaków specjalnych.
5. Wybierz Używając nazwy DSN na serwerze testowym.
   Uwaga: *Użytkownicy komputerów Macintosh mogą pominąć ten etap, ponieważ wszystkie połączenia z bazami danych używają nazw DSN na serwerze aplikacji.*
6. Wpisz nazwę DSN albo kliknij DSN, aby połączyć się z serwerem i wybrać odpowiednią nazwę DSN. Potem wypełnij opcje.
7. Wypełnij pola Nazwa użytkownika i Hasło.
8. Jeśli chcesz ograniczyć liczbę pozycji z bazy danych, jaką Dreamweaver ma pobierać podczas projektowania, kliknij Zaawansowane i wpisz nazwę schematu lub katalogu.
   Uwaga: *W systemie Microsoft Access nie można utworzyć schematu ani katalogu.*
9. Kliknij przycisk Testuj, aby połączyć się z bazą danych, a potem kliknij przycisk OK. Jeżeli połączenie nie powiedzie się, sprawdź poprawność ciągu połączenia albo zweryfikuj ustawienia folderu testowego, za pomocą którego program Dreamweaver przetwarza dynamiczne strony.

Tworzenie połączenia za pomocą ciągu połączenia

Do góry

Połączenie bez nazwy DSN umożliwia nawiązywanie komunikacji ODBC lub OLE DB między aplikacją internetową a bazą danych. Aby utworzyć takie połączenie, należy skorzystać z ciągu połączenia.

1. Otwórz stronę ASP w programie Dreamweaver, a potem otwórz panel Bazy danych (Okno > Bazy danych).
2. Kliknij przycisk Plus (+) na panelu. Wybierz z menu polecenie Niestandardowy ciąg znaków połączenia. Wypełnij opcje i kliknij przycisk OK.
3. Wpisz nazwę nowego połączenia, bez spacji ani znaków specjalnych.
4. Wpisz ciąg połączenia z bazą danych. Jeżeli w ciągu połączenia nie wskażesz modułu dostawcy OLE DB - czyli nie podasz parametru

Provider - to technologia ASP automatycznie użyje modułu OLE DB dla sterowników ODBC. W takim przypadku musisz wskazać stosowny sterownik ODBC dla twojej bazy danych.

Jeżeli twój serwis obsługuje operator Internetu i nie znasz pełnej ścieżki do bazy danych, użyj w ciągu połączenia metody MapPath obiektu serwerowego ASP.

5. Jeżeli sterownik bazy danych wskazany w ciągu połączenia nie jest zainstalowany na tym samym komputerze, co program Dreamweaver, zaznacz opcję Używając sterownika na serwerze testowym.
   Uwaga: *Użytkownicy komputerów Macintosh mogą pominąć ten etap, ponieważ wszystkie połączenia z bazami danych używają serwera aplikacji.*
6. Jeśli chcesz ograniczyć liczbę pozycji z bazy danych, jaką Dreamweaver ma pobierać podczas projektowania, kliknij Zaawansowane i wpisz nazwę schematu lub katalogu.
   Uwaga: *W systemie Microsoft Access nie można utworzyć schematu ani katalogu.*
7. Kliknij przycisk Testuj, aby połączyć się z bazą danych, a potem kliknij przycisk OK. Jeżeli połączenie nie powiedzie się, sprawdź poprawność ciągu połączenia albo zweryfikuj ustawienia folderu testowego, za pomocą którego program Dreamweaver przetwarza dynamiczne strony.

Łączenie się z bazą danych w systemie operatora Internetu

Programiści ASP współpracujący z komercyjnym operatorem Internetu (firmą typu ISP) często nie znają fizycznej ścieżki do wysyłanych plików. Dotyczy to również plików bazy danych.

Jeżeli operator Internetu nie definiuje nazw DSN dla użytkowników lub jest to długotrwała procedura, to musisz znaleźć inny sposób łączenia się z plikami bazy danych. Jedna z alternatyw polega na utworzeniu połączenia z plikiem bazy danych bez użycia nazwy DSN. Jednak takie połączenie można zdefiniować tylko wtedy, jeżeli zna się fizyczną ścieżkę do pliku danych na serwerze operatora Internetu.

Fizyczną ścieżkę pliku bazy danych na serwerze można uzyskać za pomocą metody MapPath obiektu serwerowego ASP.

Uwaga: *Techniki opisane w tej sekcji mają zastosowanie tylko do plikowych baz danych, np. bazy danych Microsoft Access, w której dane są przechowywane w pliku .mdb..*

Podstawowe informacje o ścieżkach fizycznych i wirtualnych

Gdy wyślesz swoje pliki na serwer zdalny za pomocą programu Dreamweaver, pliki te zostaną umieszczone w folderze w lokalnym drzewie katalogów tego serwera. Np. na serwerze z oprogramowaniem Microsoft IIS ścieżka do twojej strony głównej może mieć następującą postać:

```
c:\Inetpub\wwwroot\accounts\users\jsmith\index.htm
```

Jest to tzw. fizyczna ścieżka do twojego pliku.

Jednak adres URL służący do otwierania tego pliku nie używa ścieżki fizycznej. Wykorzystuje natomiast nazwę serwera lub domeny z dodaną ścieżką wirtualną, np.:

```
www.plutoserve.com/jsmith/index.htm
```

Ścieżka wirtualna /jsmith/index.htm odpowiada ścieżce fizycznej c:\Inetpub\wwwroot\accounts\users\jsmith\index.htm.

Odszukiwanie ścieżki fizycznej pliku za pomocą ścieżki wirtualnej

Jeżeli korzysta się z usług operatora Internetu, to nie zawsze znana jest fizyczna ścieżka do wysyłanych plików. Operatorzy Internetu na ogół podają informacje o hoście FTP, czasami katalog takich hostów, oraz identyfikator logowania i hasło. Definiują również adres URL, który ma służyć do wyświetlania twoich stron w Internecie, np. www.plutoserve.com/jsmith/.

Jeżeli znasz ten adres URL, to możesz uzyskać ścieżkę wirtualną do pliku - jest to ścieżka umieszczona za nazwą serwera lub domeny w adresie URL. Gdy znasz już ścieżkę wirtualną, możesz uzyskać ścieżkę fizyczną do pliku na serwerze za pomocą metody MapPath.

Metoda MapPath przyjmuje ścieżkę wirtualną jako argument, a zwraca fizyczną ścieżkę do pliku i jego nazwę. Oto składnia tej metody:

```
Server.MapPath("/virtualpath")
```

Jeśli ścieżka wirtualna pliku to /jsmith/index.htm, wówczas jego ścieżkę fizyczną zwróci następujące wyrażenie:

```
Server.MapPath("/jsmith/index.htm")
```

Możesz wypróbować metodę MapPath w następujący sposób:

1. Otwórz stronę ASP w programie Dreamweaver i przejdź do widoku kodu (Widok > Kod).
2. Wpisz poniższe wyrażenie w kodzie HTML strony.

   ```
   <%Response.Write(stringvariable)%>
   ```

3. Użyj metody MapPath, aby uzyskać wartość argumentu stringvariable.

   Oto przykład:

```
<% Response.Write(Server.MapPath("/jsmith/index.htm")) %>
```

4. Przejdź do widoku aktywnego (Widok > Widok aktywny), aby wyświetlić stronę.

   Strona wyświetli fizyczną ścieżkę do pliku na serwerze aplikacji, np.:

   ```
   c:\Inetpub\wwwroot\accounts\users\jsmith\index.htm
   ```

   Więcej informacji o metodzie MapPath możesz znaleźć w dokumentacji elektronicznej dołączonej do oprogramowania Microsoft IIS.

Łączenie się z bazą danych za pomocą ścieżki wirtualnej

Aby zaprogramować ciąg połączenia z plikiem bazy danych przechowywanym na serwerze zdalnym, nie używając nazwy DSN, musisz znać fizyczną ścieżkę do tego pliku. Poniżej podano przykład typowego ciągu połączenia bez nazwy DSN dla bazy danych Microsoft Access:

```
Driver={Microsoft Access Driver (*.mdb)};
DBQ=c:\Inetpub\wwwroot\accounts\users\jsmith\data\statistics.mdb
```

Jeżeli nie znasz fizycznej ścieżki do swoich plików na serwerze zdalnym, możesz ją uzyskać, używając metody MapPath w ciągu połączenia.

1. Wyślij plik bazy danych na serwer zdalny i zapamiętaj jego ścieżkę wirtualną - np. /jsmith/data/statistics.mdb.
2. Otwórz stronę ASP w programie Dreamweaver, a potem otwórz panel Bazy danych (Okno > Bazy danych).
3. Kliknij przycisk Plus (+) na tym panelu i wybierz z menu polecenie Niestandardowy ciąg znaków połączenia.
4. Wpisz nazwę nowego połączenia, bez spacji ani znaków specjalnych.
5. Wpisz ciąg połączenia i użyj metody MapPath, aby podać parametr DBQ.

   Jeśli wirtualna ścieżka do bazy danych Microsoft Access jest w postaci /jsmith/data/statistics.mdb; to ciąg połączenia (jeśli używany jest VBScript, jako język skryptów) może zostać wyrażony w następujący sposób:

   ```
   "Driver={Microsoft Access Driver (*.mdb)};DBQ=" & Server.MapPath¬
   ("/jsmith/data/statistics.mdb")
   ```

   Znak & służy do dodawania (łączenia) dwóch ciągów znaków. Pierwszy ciąg jest otoczony cudzysłowami, a drugi ciąg jest zwracany przez wyrażenie Server.MapPath. Po połączeniu obu ciągów powstanie następujący ciąg znaków:

   ```
   Driver={Microsoft Access Driver (*.mdb)};
   DBQ=C:\Inetpub\wwwroot\accounts\users\jsmith\data\statistics.mdb
   ```

   Przy użyciu języka JavaScript wyrażenie to będzie identyczne, z tym że zamiast znaku & do łączenia dwóch ciągów należy użyć znaku Plus (+):

   ```
   "Driver={Microsoft Access Driver (*.mdb)};DBQ=" + Server.MapPath¬
   ("/jsmith/data/statistics.mdb")
   ```

6. Zaznacz opcję Używając sterownika na serwerze testowym, kliknij przycisk Testuj, a potem kliknij przycisk OK.
   Uwaga: *Użytkownicy komputerów Macintosh mogą pominąć ten etap, ponieważ wszystkie połączenia z bazami danych używają serwera aplikacji.*
   Uwaga: *Jeżeli połączenie nie powiedzie się, sprawdź poprawność ciągu połączenia albo skontaktuj się z operatorem Internetu i zapytaj, czy podany przez ciebie w ciągu połączenia sterownik bazy danych został zainstalowany na serwerze zdalnym. Sprawdź także, czy operator Internetu ma najnowszą wersję tego sterownika. Np. baza danych utworzona w programie Microsoft Access 2000 nie będzie współpracować ze sterownikiem Microsoft Access 3.5. Potrzebny będzie sterownik Microsoft Access 4.0 lub nowszy.*
7. Uaktualnij połączenia z bazą danych dla istniejących stron dynamicznych (otwórz stronę w programie Dreamweaver, dwukrotnie kliknij nazwę zestawu rekordów na panelu Wiązania albo na panelu Zachowania serwerowe i wybierz utworzone właśnie połączenie z menu Połączenia) i używaj nowego połączenia dla nowo tworzonych stron.

Do góry

Edytowanie lub usuwanie połączenia z bazą danych

Gdy utworzysz połączenie z bazą danych, program Dreamweaver przechowuje informacje o nim w pliku dołączenia, umieszczanym w podfolderze Połączenia w lokalnym folderze głównym serwisu. Informacje o połączeniu zawarte w tym pliku można edytować albo usuwać ręcznie albo używając poniższej procedury.

Edytowanie połączenia

1. Otwórz stronę ASP w programie Dreamweaver, a potem otwórz panel Bazy danych (Okno > Bazy danych).
2. Kliknij połączenie prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Mac OS), a potem wybierz polecenie Edytuj

połączenie.

3. Edytuj informacje o połączeniu, a potem kliknij przycisk OK.

   Dreamweaver uaktualni plik dołączenia, który z kolei uaktualni wszystkie strony w serwisie, korzystające z tego połączenia.

Usuwanie połączenia

1. Otwórz stronę ASP w programie Dreamweaver, a potem otwórz panel Bazy danych (Okno > Bazy danych).
2. Kliknij połączenie prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Mac OS), a potem wybierz polecenie Usuń połączenie.
3. W pojawiającym się oknie dialogowym potwierdź, że chcesz usunąć połączenie.
   Uwaga: *Aby uniknąć występowania błędów po usunięciu połączenia, uaktualnij wszystkie zestawy rekordów, które z niego korzystały. W tym celu dwukrotnie kliknij nazwę zestawu rekordów na panelu Wiązania i wybierz nowe połączenie.*

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Połączenia z bazami danych dla programistów ColdFusion

Łączenie się z bazą danych ColdFusion
Tworzenie lub modyfikowanie źródła danych ColdFusion
Łączenie się z bazą danych w programie Dreamweaver

Łączenie się z bazą danych ColdFusion

Do góry

Tworząc aplikację internetową ColdFusion w programie Dreamweaver, łączysz się z bazą danych, wybierając źródło danych zdefiniowane w programie Dreamweaver albo w konsoli ColdFusion Administrator - konsoli administracyjnej tego serwera.

Zanim połączysz się z bazą danych, musisz skonfigurować aplikację internetową ColdFusion. Musisz również skonfigurować bazę danych na komputerze lokalnym lub w systemie, do którego masz dostęp przez sieć lub w protokole FTP.

Sprawdź, czy program Dreamweaver wie, gdzie szukać źródeł danych ColdFusion. Aby móc pobierać źródła danych ColdFusion podczas projektowania, program Dreamweaver umieszcza skrypty w folderze na komputerze z ColdFusion. Musisz wskazać ten folder w oknie dialogowym Definicja serwisu, w kategorii Serwer testowy.

Następnie musisz utworzyć źródło danych ColdFusion w programie Dreamweaver albo w konsoli ColdFusion Administrator (chyba, że takie źródło już istnieje). Gdy utworzysz źródło danych ColdFusion, możesz używać go do łączenia się z bazami danych w programie Dreamweaver.

Tworzenie lub modyfikowanie źródła danych ColdFusion

Do góry

Aby używać informacji z bazy danych na swojej stronie, musisz utworzyć źródło danych ColdFusion. Jeśli korzystasz z serwera ColdFusion MX 7 lub nowszej wersji, to możesz tworzyć i modyfikować źródła danych bezpośrednio w programie Dreamweaver. Jeśli używasz ColdFusion MX, to źródła danych możesz tworzyć lub modyfikować tylko za pomocą konsoli administracyjnej ColdFusion MX Administrator. W takim przypadku nadal możesz używać programu Dreamweaver, aby otworzyć konsolę ColdFusion MX Administrator.

Tworzenie lub modyfikowanie źródła danych ColdFusion w przypadku korzystania z wersji ColdFusion MX 7 lub nowszej

1. Sprawdź, czy komputer z uruchomionym serwerem ColdFusion MX 7 został zdefiniowany jako serwer testowy dla twojego serwisu.
2. Otwórz dowolną stronę ColdFusion w programie Dreamweaver.
3. Aby utworzyć nowe źródło danych, kliknij przycisk Plus (+) na panelu Bazy danych (Okno > Bazy danych) i wpisz wartości parametrów właściwe dla sterownika bazy danych.
   Uwaga: *Dreamweaver wyświetla przycisk Plus (+) tylko wtedy, jeżeli korzystasz z oprogramowania ColdFusion MX 7 lub nowszej wersji.*
4. Aby zmodyfikować źródło danych, dwukrotnie kliknij połączenie z bazą danych na panelu Bazy danych i wprowadź zmiany.

   Możesz edytować wszystkie parametry z wyjątkiem nazwy źródła danych. Aby uzyskać więcej informacji, zapoznaj się z dokumentacją sterownika dostarczaną przez producenta albo skonsultuj się z administratorem systemu.

Tworzenie lub modyfikowanie źródła danych ColdFusion w przypadku korzystania z wersji ColdFusion MX 6.1 lub 6.0

1. Otwórz dowolną stronę ColdFusion w programie Dreamweaver.
2. Otwórz panel Bazy danych (Okno > Bazy danych) w programie Dreamweaver i kliknij przycisk Modyfikuj źródła danych na pasku narzędziowym tego panelu.
3. Zaloguj się do konsoli ColdFusion MX Administrator i utwórz lub zmodyfikuj źródło danych.

   Instrukcje można znaleźć w pomocy do technologii ColdFusion (Pomoc > Pomoc do ColdFusion).

   Aby utworzyć źródło danych ColdFusion, musisz podać wartości pewnych parametrów. Aby uzyskać wartości parametrów właściwe dla twojego sterownika bazy danych, zapoznaj się z dokumentacją sterownika dostarczaną przez producenta albo skonsultuj się z administratorem systemu.

   Po utworzeniu źródła danych ColdFusion, możesz go używać w programie Dreamweaver.

Łączenie się z bazą danych w programie Dreamweaver

Do góry

Gdy utworzysz źródło danych ColdFusion, możesz używać go do łączenia się z bazami danych w programie Dreamweaver.

Otwórz stronę ColdFusion w programie Dreamweaver; następnie otwórz panel Bazy danych (Okno > Bazy danych). Na panelu powinny być

widoczne twoje źródła danych ColdFusion.

Jeżeli nie widać źródeł danych, przeprowadź procedurę kontrolną na panelu. Sprawdź, czy program Dreamweaver wie, gdzie szukać źródeł danych ColdFusion. W kategorii Serwer testowy w oknie dialogowym Definicja serwisu wskaż folder główny serwisu na komputerze, na którym uruchomiono ColdFusion.

Więcej tematów Pomocy

Konfigurowanie serwera testowego

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Połączenia z bazami danych dla programistów PHP

Informacje o połączeniach z bazami danych dla aplikacji PHP
Łączenie się z bazą danych
Edytowanie lub usuwanie połączenia z bazą danych

Informacje o połączeniach z bazami danych dla aplikacji PHP

Do góry

Program Dreamweaver obsługuje tylko jeden system bazy danych do programowania serwisów PHP - MySQL. Inne systemy baz danych, takie jak Microsoft Access lub Oracle, nie są obsługiwane. MySQL to oprogramowanie typu open source, które można pobrać bezpłatnie z Internetu do zastosowań niekomercyjnych. Więcej informacji znajduje się w serwisie MySQL pod adresem http://dev.mysql.com/downloads/.

W tej sekcji zakłada się, że aplikacja PHP została już skonfigurowana. Zakłada się również, że skonfigurowano bazę danych MySQL na komputerze lokalnym lub w systemie, do którego masz dostęp przez sieć lub w protokole FTP.

Do celów programistycznych, pobierz i zainstaluj wersję Windows Essentials serwera bazy danych MySQL.

Łączenie się z bazą danych

Do góry

Aby połączyć się z bazą danych, opracowując aplikację PHP w programie Dreamweaver, musisz dysponować przynajmniej jedną bazą MySQL, a serwer MySQL musi być uruchomiony.

1. Otwórz stronę PHP w programie Dreamweaver, a potem otwórz panel Bazy danych (Okno > Bazy danych).
2. Kliknij przycisk Plus (+) na panelu. Wybierz z menu polecenie Połączenie MySQL. Wypełnij okno dialogowe.
   - Wpisz nazwę nowego połączenia, bez spacji ani znaków specjalnych.
   - W polu Serwer MySQL wpisz adres IP lub nazwę serwera, wskazującą komputer obsługujący bazę MySQL. Jeżeli baza MySQL pracuje na tym samym serwerze, co PHP, możesz wpisać frazę localhost.
   - Wpisz nazwę użytkownika i hasło MySQL.
   - W polu Baza danych wpisz nazwę bazy. Możesz także kliknąć Wybierz i wybrać bazę z listy baz danych MySQL. Kliknij przycisk Testuj.

   Dreamweaver spróbuje połączyć się z bazą danych. Jeżeli połączenie się nie powiedzie, sprawdź poprawność nazwy serwera, nazwy użytkownika i hasła. Jeżeli nadal nie uda się nawiązać połączenia, sprawdź ustawienia folderu testowego, za pomocą którego program Dreamweaver przetwarza dynamiczne strony.

   Wstawiając dane w obszarze kategorii Serwer testowy okna dialogowego Definicja serwisu, program Dreamweaver automatycznie wybiera najlepiej dopasowany prefiks URL. Czasami jednak nawiązanie połączenia wymaga zmiany tego prefiksu. Upewnij się, że prefiks URL odpowiada adresowi URL wpisywanemu przez użytkowników w przeglądarce w celu otwarcia aplikacji WWW; to znaczy jest to ten sam adres URL, ale bez nazwy pliku (lub strony początkowej) aplikacji.
3. Kliknij przycisk OK.
   Uwaga: *Jeżeli podczas testowania połączenia PHP z platformą MySQL 4.1 wystąpi błąd: "Klient nie obsługuje żądanego protokołu uwierzytelniania. Być może trzeba uaktualnić klienta MySQL", zobacz Rozwiązywanie problemów: komunikaty o błędach MySQL.*

Edytowanie lub usuwanie połączenia z bazą danych

Do góry

Gdy utworzysz połączenie z bazą danych, program Dreamweaver przechowuje informacje o nim w pliku dołączenia, umieszczanym w podfolderze Połączenia w lokalnym folderze głównym serwisu. Informacje o połączeniu zawarte w tym pliku można edytować albo usuwać ręcznie albo używając poniższej procedury.

Edytowanie połączenia

1. Otwórz stronę PHP w programie Dreamweaver, a potem otwórz panel Bazy danych (Okno > Bazy danych).
2. Kliknij połączenie prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Mac OS), a potem wybierz polecenie Edytuj połączenie.
3. Edytuj informacje o połączeniu, a potem kliknij przycisk OK.

   Dreamweaver uaktualni plik dołączenia, który z kolei uaktualni wszystkie strony w serwisie, korzystające z tego połączenia.

Usuwanie połączenia

1. Otwórz stronę PHP w programie Dreamweaver, a potem otwórz panel Bazy danych (Okno > Bazy danych).
2. Kliknij połączenie prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Mac OS), a potem wybierz polecenie Usuń połączenie.
3. W pojawiającym się oknie dialogowym potwierdź, że chcesz usunąć połączenie.
   Uwaga: *Aby uniknąć występowania błędów po usunięciu połączenia, uaktualnij wszystkie zestawy rekordów, które z niego korzystały. W tym celu dwukrotnie kliknij nazwę zestawu rekordów na panelu Wiązania i wybierz nowe połączenie w oknie dialogowym Zestaw rekordów.*

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Definiowanie źródeł zawartości dynamicznej

Definiowanie zestawu rekordów bez pisania kodu SQL
Definiowanie zaawansowanego zestawu rekordów za pomocą instrukcji SQL
Tworzenie zapytań SQL za pomocą drzewa Pozycje bazy danych
Definiowanie parametrów URL
Definiowanie parametrów formularza
Definiowanie zmiennych sesji
Definiowanie zmiennych aplikacji ASP i ColdFusion
Używanie zmiennych jako źródła danych dla zestawu rekordów ColdFusion
Definiowanie zmiennych serwerowych
Buforowanie źródeł zawartości
Zmienianie lub usuwanie źródeł zawartości
Kopiowanie zestawu rekordów z jednej strony do drugiej

Do góry

Definiowanie zestawu rekordów bez pisania kodu SQL

Zestaw rekordów można tworzyć bez potrzeby ręcznego wpisywania instrukcji SQL.

1. W oknie Dokument otwórz stronę, która będzie używała tworzonego zestawu rekordów.
2. Wybierz polecenie Okna > Wiązania, aby wyświetlić panel Wiązania.
3. W panelu Wiązania kliknij przycisk Plus (+) i wybierz polecenie Zestaw rekordów (zapytanie) z wyskakującego menu.

   Pojawi się uproszczone okno dialogowe Zestaw rekordów. Jeśli jest tworzony serwis ColdFusion, to okno dialogowe Zestaw rekordów wygląda nieco inaczej. (Jeżeli zamiast uproszczonego pojawi się zaawansowane okno dialogowe Zestaw rekordów, kliknij przycisk Proste, aby przełączyć się na okno uproszczone).
4. Wypełnij informacje dotyczące typu dokumentu w oknie dialogowym Zestaw rekordów.

   Instrukcje podano w kolejnych tematach.
5. Kliknij przycisk Testuj, aby zrealizować zapytanie i sprawdzić, czy pobiera właściwe informacje.

   Jeżeli zdefiniowany został filtr używający parametrów wprowadzanych przez użytkowników, wpisz wartość w pole Wartość testowa i kliknij przycisk OK. Jeżeli instancja zestawu rekordów została pomyślnie utworzona, to pojawi się tabela z danymi pobranymi z tego zestawu rekordów.
6. Kliknij przycisk OK, aby dodać ten zestaw rekordów do listy dostępnych źródeł zawartości w panelu Wiązania.

Opcje uproszczonego okna dialogowego Zestaw rekordów (PHP, ASP)

1. W polu Nazwa wpisz nazwę zestawu rekordów.

   Często stosuje się dodawanie przedrostka rs (od ang. recordset) do nazw zestawów rekordów, aby odróżnić je od nazw innych obiektów w kodzie, np. rsInfPrasowe.

   Nazwy zestawów rekordów mogą zawierać tylko litery, liczby i znak podkreślenia (_). Nie można używać znaków specjalnych ani spacji.
2. Wybierz połączenie z wyskakującego menu Połączenie.

   Jeżeli na liście nie ma żadnych połączeń, kliknij Definiuj, aby je utworzyć.
3. Z wyskakującego menu Tabela wybierz tabelę w bazie danych, która będzie dostarczać dane do zestawu rekordów.

   Wyskakujące menu wyświetla wszystkie tabele we wskazanej bazie danych.
4. Aby uwzględnić w zestawie rekordów podzbiór kolumn tabeli, kliknij opcję Zaznaczone i wybierz pożądane kolumny, klikając je na liście z przytrzymaniem klawisza Control (Windows) lub Command (Macintosh).
5. Aby jeszcze bardziej ograniczyć zakres rekordów zwracanych z tabeli, wypełnij informacje w sekcji Filtr:
   - Z pierwszego wyskakującego menu wybierz kolumnę w tabeli bazy danych, która będzie porównywana ze zdefiniowaną wartością testową.
   - Z drugiego wyskakującego menu wybierz wyrażenie warunkowe, które będzie porównywać wybraną wartość z każdego rekordu z wartością testową.
   - Z trzeciego wyskakującego menu wybierz polecenie Wprowadzona wartość.

- Wpisz w polu wartość testową.

  Jeżeli wskazana wartość w rekordzie spełnia warunek filtrowania, to rekord zostanie dołączony do zestawu rekordów.

6. (Opcjonalnie) Aby posortować rekordy, wybierz kolumnę, według której prowadzone będzie sortowanie. Potem określ, czy rekordy mają być sortowane rosnąco (1, 2, 3... lub A, B, C...) czy malejąco.
7. Kliknij przycisk Testuj, aby połączyć się z bazą danych i utworzyć instancję źródła danych. Kliknij przycisk OK, aby zamknąć źródło danych.

   Pojawi się tabela wyświetlająca zwrócone dane. Każdy wiersz zawiera rekord, a każda kolumna odpowiada jednemu polu w tym rekordzie.
8. Kliknij przycisk OK. Nowy zestaw rekordów pojawi się w panelu Wiązania.

Opcje uproszczonego okna dialogowego Zestaw rekordów (ColdFusion)

Zestaw rekordów, będący źródłem dynamicznej zawartości dla dokumentów typu ColdFusion, można zdefiniować bez potrzeby ręcznego kodowania instrukcji SQL.

1. W polu Nazwa wpisz nazwę zestawu rekordów.

   Często stosuje się dodawanie przedrostka rs (od ang. recordset) do nazw zestawów rekordów, aby odróżnić je od nazw innych obiektów w kodzie, np. rsInfPrasowe.

   Nazwy zestawów rekordów mogą zawierać tylko litery, liczby i znak podkreślenia (_). Nie można używać znaków specjalnych ani spacji.
2. Jeżeli definiujesz zestaw rekordów dla komponentu ColdFusion (tzn. jeśli w programie Dreamweaver jest obecnie otwarty plik CFC), wybierz istniejącą funkcję CFC z wyskakującego menu Funkcja albo kliknij przycisk Nowa funkcja, aby zdefiniować nową funkcję.

   Uwaga: *Wyskakujące menu Funkcja jest dostępne tylko wtedy, gdy w bieżącym oknie dokumentu znajduje się plik CFC, a użytkownik ma dostęp do komputera z uruchomionym oprogramowaniem ColdFusion MX 7 lub nowszą wersją.*

   Zestaw rekordów jest w tej funkcji zdefiniowany.
3. Wybierz źródło danych z wyskakującego menu Źródło danych.

   Jeżeli w wyskakującym menu nie ma żadnych źródeł danych, należy utworzyć źródło danych ColdFusion.
4. Jeżeli jest to wymagane, w polach Nazwa użytkownika i Hasło wpisz nazwę i hasło użytkownika na serwerze aplikacji ColdFusion.

   Dostęp do niektórych źródeł danych ColdFusion wymaga podania nazwy użytkownika i hasła. Jeżeli nie znasz nazwy użytkownika i hasła pozwalającego na dostęp do źródła danych ColdFusion, skontaktuj się z administratorem ColdFusion w swojej firmie.
5. Z wyskakującego menu Tabela wybierz tabelę w bazie danych, która będzie dostarczać dane do zestawu rekordów.

   Wyskakujące menu Tabela wyświetla wszystkie tabele we wskazanej bazie danych.
6. Aby uwzględnić w zestawie rekordów podzbiór kolumn tabeli, kliknij opcję Zaznaczone i wybierz pożądane kolumny, klikając je na liście z przytrzymaniem klawisza Control (Windows) lub Command (Macintosh).
7. Aby jeszcze bardziej ograniczyć zakres rekordów zwracanych z tabeli, wypełnij informacje w sekcji Filtr:
   - Z pierwszego wyskakującego menu wybierz kolumnę w tabeli bazy danych, która będzie porównywana ze zdefiniowaną wartością testową.
   - Z drugiego wyskakującego menu wybierz wyrażenie warunkowe, które będzie porównywać wybraną wartość z każdego rekordu z wartością testową.
   - Z trzeciego wyskakującego menu wybierz polecenie Wprowadzona wartość.
   - Wpisz w polu wartość testową.

     Jeżeli wskazana wartość w rekordzie spełnia warunek filtrowania, to rekord zostanie dołączony do zestawu rekordów.
8. (Opcjonalnie) Aby posortować rekordy, wybierz kolumnę, według której prowadzone będzie sortowanie. Potem określ, czy rekordy mają być sortowane rosnąco (1, 2, 3... lub A, B, C...) czy malejąco.
9. Kliknij przycisk Testuj, aby połączyć się z bazą danych i utworzyć instancję źródła danych.

   Pojawi się tabela wyświetlająca zwrócone dane. Każdy wiersz zawiera rekord, a każda kolumna odpowiada jednemu polu w tym rekordzie. Kliknij przycisk OK, aby zamknąć testowy zestaw rekordów.
10. Kliknij przycisk OK. Nowy zestaw rekordów ColdFusion pojawi się w panelu Wiązania.

Do góry

Definiowanie zaawansowanego zestawu rekordów za pomocą instrukcji SQL

W zaawansowanym oknie dialogowym Zestaw rekordów można wprowadzać własne instrukcje SQL. Instrukcje SQL można także tworzyć za pomocą graficznego drzewa Pozycje bazy danych.

1. W oknie Dokument otwórz stronę, która będzie używała tworzonego zestawu rekordów.
2. Wybierz polecenie Okna > Wiązania, aby wyświetlić panel Wiązania.

3. W panelu Wiązania kliknij przycisk Plus (+) i wybierz polecenie Zestaw rekordów (zapytanie) z wyskakującego menu.

   Pojawi się zaawansowane okno dialogowe Zestaw rekordów. Jeśli jest tworzony serwis ColdFusion, to okno dialogowe Zestaw rekordów wygląda nieco inaczej. (Jeżeli zamiast zaawansowanego okna dialogowego Zestaw rekordów pojawi się okno uproszczone, to kliknij przycisk Zaawansowane, aby wyświetlić zaawansowaną wersję tego okna).

4. Wypełnij informacje w zaawansowanym oknie dialogowym Zestaw rekordów.

   Instrukcje podano w kolejnych tematach.

5. Kliknij przycisk Testuj, aby zrealizować zapytanie i sprawdzić, czy pobiera właściwe informacje.

   Jeżeli zdefiniowany został filtr wykorzystujący parametry wprowadzane przez użytkowników, to przycisk Testuj powoduje wyświetlenie okna dialogowego Wartość testowa. Wpisz wartość w polu Wartość testowa, a następnie kliknij przycisk OK. Jeżeli instancja zestawu rekordów została pomyślnie utworzona, to pojawi się tabela z danymi pobranymi z tego zestawu rekordów.

6. Kliknij przycisk OK, aby dodać ten zestaw rekordów do listy dostępnych źródeł zawartości w panelu Wiązania.

Opcje zaawansowanego okna dialogowego Zestaw rekordów (PHP, ASP)

Zestaw rekordów będący źródłem zawartości dynamicznej można zdefiniować, wpisując własne instrukcje SQL lub tworząc instrukcje SQL za pomocą graficznego drzewa Pozycje bazy danych.

1. W polu Nazwa wpisz nazwę zestawu rekordów.

   Często stosuje się dodawanie przedrostka rs (od ang. recordset) do nazw zestawów rekordów, aby odróżnić je od nazw innych obiektów w kodzie, np. rsInfPrasowa.

   Nazwy zestawów rekordów mogą zawierać tylko litery, liczby i znak podkreślenia (_). Nie można używać znaków specjalnych ani spacji.

2. Wybierz połączenie z wyskakującego menu Połączenie.
3. W obszarze tekstowym SQL wpisz instrukcję SQL. Możesz także skorzystać z graficznego drzewa Pozycje bazy danych na dole okna dialogowego, aby skonstruować instrukcję SQL dla wybranego zestawu rekordów.

   Wykonaj poniższe czynności, aby skonstruować instrukcję SQL za pomocą drzewa Pozycje bazy danych:

   - Sprawdź, czy obszar tekstowy SQL jest pusty.
   - Rozwijaj gałęzie drzewa, aż znajdziesz potrzebny obiekt w bazie danych, np. kolumnę tabeli albo procedurę składowaną bazy danych.
   - Zaznacz ten obiekt bazy danych i kliknij jeden z przycisków po prawej stronie drzewa.

     Jeżeli na przykład zaznaczysz kolumnę tabeli, to dostępne będą przyciski SELECT (wybierz), WHERE (gdzie) oraz ORDER BY (sortuj według). Kliknij jeden z przycisków, aby dodać stosowną klauzulę do instrukcji SQL.

     Możesz także wykorzystać predefiniowaną instrukcję SQL z procedury składowanej. Zaznacz procedurę składowaną w drzewie Pozycje bazy danych i kliknij przycisk Procedura. Program Dreamweaver automatycznie wypełni obszary SQL i Zmienna.

4. Jeżeli instrukcja SQL zawiera zmienne, zdefiniuj ich wartości w obszarze Zmienne. Kliknij przycisk Plus (+) i wpisz nazwę zmiennej, typ zmiennej (liczba całkowita, tekst, data lub liczba zmiennoprzecinkowa), wartość domyślną zmiennej (wartość, którą powinna przyjąć zmienna, jeżeli nie zostanie zwrócona wartość wykonywalna) oraz wartość wykonywalną.
   Uwaga: *Gdy używa się zmiennych w instrukcji SQL w kodzie PHP, program Dreamweaver automatycznie dodaje na początku nazwy zmiennej znak $. Należy więc pominąć ten znak (np. wpisać colname zamiast $colname).*

   Jeżeli instrukcja SQL zawiera zmienne, sprawdź, czy kolumna Wartość domyślna w oknie dialogowym Zmienne zawiera prawidłowe wartości testowe.

   Wartość wykonywalna to na ogół adres URL albo parametr formularza, wpisywany przez użytkownika w polu formularza HTML.

   Parametry URL w kolumnie Wartość wykonywalna:

Model serwera	Wyrażenie wartości wykonywalnej dla parametru URL
ASP	Request.QueryString(“NazwaPolaFormularza”)
PHP	$_GET['nazwa_pola_formularza']

   Parametry formularza w kolumnie Wartość wykonywalna:

Model serwera	Wyrażenie wartości wykonywalnej dla parametru formularza
ASP	Request.Form(“NazwaPolaFormularza”)

PHP	$_POST['nazwa_pola_formularza']

5. Kliknij przycisk Testuj, aby połączyć się z bazą danych i utworzyć instancję zestawu rekordów.

   Jeżeli instrukcja SQL zawiera zmienne, to zanim klikniesz przycisk Testuj sprawdź, czy kolumna Wartość domyślna w oknie dialogowym Zmienne zawiera prawidłowe wartości testowe.

   Jeżeli test zakończy się pomyślnie, pojawi się tabela zawierająca dane zestawu rekordów. Każdy wiersz zawiera rekord, a każda kolumna odpowiada jednemu polu w tym rekordzie. Kliknij przycisk OK, aby wyczyścić zestaw rekordów.

6. Jeżeli wyniki cię satysfakcjonują, kliknij przycisk OK.

Opcje zaawansowanego okna dialogowego Zestaw rekordów (ColdFusion)

W zaawansowanym oknie dialogowym Zestaw rekordów można wprowadzać własne zapytania SQL. Zapytania SQL można także tworzyć myszą, za pomocą drzewa Pozycje bazy danych.

1. W polu Nazwa wpisz nazwę zestawu rekordów.

   Często stosuje się dodawanie przedrostka rs (od ang. recordset) do nazw zestawów rekordów, aby odróżnić je od nazw innych obiektów w kodzie, np. rsInfPrasowe.

   Nazwy zestawów rekordów mogą zawierać tylko litery, liczby i znak podkreślenia (_). Nie można używać znaków specjalnych ani spacji.

   Jeżeli definiujesz zestaw rekordów dla komponentu ColdFusion (tzn. jeśli w programie Dreamweaver jest obecnie otwarty plik CFC), wybierz istniejącą funkcję CFC z wyskakującego menu Funkcja albo kliknij przycisk Nowa funkcja, aby zdefiniować nową funkcję.

   Uwaga: *Wyskakujące menu Funkcja jest dostępne tylko wtedy, gdy w bieżącym oknie dokumentu znajduje się plik CFC, a użytkownik ma dostęp do komputera z uruchomionym oprogramowaniem ColdFusion MX 7 lub nowszą wersją.*

   Zestaw rekordów jest w tej funkcji zdefiniowany.

2. Wybierz źródło danych z wyskakującego menu Źródło danych.

   Jeżeli w wyskakującym menu nie ma żadnych źródeł danych, należy najpierw utworzyć źródło danych ColdFusion.

3. Jeżeli jest to wymagane, w polach Nazwa użytkownika i Hasło wpisz nazwę i hasło użytkownika na serwerze aplikacji ColdFusion.

   Dostęp do niektórych źródeł danych ColdFusion wymaga podania nazwy użytkownika i hasła. Jeżeli nie znasz nazwy użytkownika i hasła pozwalającego na dostęp do źródła danych ColdFusion, skontaktuj się z administratorem ColdFusion w swojej firmie.

4. W obszarze tekstowym SQL wpisz instrukcję SQL. Możesz także skorzystać z graficznego drzewa Pozycje bazy danych na dole okna dialogowego, aby skonstruować instrukcję SQL dla wybranego zestawu rekordów.
5. (Opcjonalnie) Wykonaj poniższe czynności, aby skonstruować instrukcję SQL za pomocą drzewa Pozycje bazy danych:
   - Sprawdź, czy obszar tekstowy SQL jest pusty.
   - Rozwijaj gałęzie drzewa, aż znajdziesz potrzebny obiekt w bazie danych, np. kolumnę tabeli.
   - Zaznacz ten obiekt bazy danych i kliknij jeden z przycisków po prawej stronie drzewa.

   Jeżeli na przykład zaznaczysz kolumnę tabeli, to dostępne będą przyciski Select (wybierz), Where (gdzie) oraz Order By (sortuj według). Kliknij jeden z przycisków, aby dodać stosowną klauzulę do instrukcji SQL.

   Jeżeli instrukcja SQL zawiera parametry, zdefiniuj ich wartości w obszarze Parametry. Kliknij przycisk Plus (+) i wpisz nazwę parametru i wartość domyślną (wartość, którą powinien przyjąć parametr, jeżeli nie zostanie zwrócona wartość wykonywalna).

   Jeżeli instrukcja SQL zawiera parametry, sprawdź, czy kolumna Wartość domyślna w oknie dialogowym Parametry zawiera prawidłowe wartości testowe.

   Opcje Parametry strony umożliwiają podanie domyślnych wartości wykonywalnych, przywoływanych w instrukcji SQL. Na przykład poniższa instrukcja SQL wybiera rekord pracownika na podstawie wartości identyfikatora tego pracownika. Możesz przypisać temu parametrowi wartość domyślną, tak aby zawsze zwracana była jakaś wartość wykonywalna. W tym przykładzie NazwaPolaFormularza odnosi się do pola formularza, w które użytkownik wpisuje identyfikator pracownika:

   ```
   SELECT * FROM Employees WHERE EmpID = + (Request.Form(#FormFieldName#))
   ```

   Okno dialogowe Dodaj parametry strony będzie zawierać pary nazwa-wartość, np. takie jak te:

Nazwa	Wartości domyślne
NazwaPolaFormularza	`0001`

   Wartość wykonywalna to na ogół adres URL albo parametr formularza, wpisywany przez użytkownika w polu formularza HTML.

6. Kliknij przycisk Testuj, aby połączyć się z bazą danych i utworzyć instancję zestawu rekordów.

   Jeżeli instrukcja SQL zawiera odniesienia wykonywalne, to zanim klikniesz przycisk Testuj sprawdź, czy kolumna Wartość domyślna w polu Parametry strony zawiera prawidłowe wartości testowe.

   Jeżeli test zakończy się pomyślnie, pojawi się tabela zawierająca dane zestawu rekordów. Każdy wiersz zawiera rekord, a każda kolumna odpowiada jednemu polu w tym rekordzie. Kliknij przycisk OK, aby wyczyścić zestaw rekordów.

7. Jeżeli wyniki cię satysfakcjonują, kliknij przycisk OK.

Definiowanie parametrów w instrukcji SQL (ColdFusion)

W instrukcjach SQL można definiować parametry. Wartość domyślna to wartość, której ma użyć parametr, gdy nie zostanie zwrócona żadna wartość wykonywalna.

1. Wybierz nazwę parametru z wyskakującego menu Nazwa.
2. Wpisz domyślną wartość parametru w pole Domyślny parametr i kliknij przycisk OK.

Definiowanie parametrów w instrukcji SQL (PHP)

W instrukcjach SQL można definiować parametry. Wartość domyślna to wartość, której ma użyć parametr, gdy nie zostanie zwrócona żadna wartość wykonywalna.

1. Wpisz nazwę parametru w polu Nazwa.
2. Wpisz domyślną wartość parametru w polu Domyślny parametr.
3. Wpisz wartość wykonywalną parametru w polu Wartość wykonywalna i kliknij przycisk OK.

Tworzenie zapytań SQL za pomocą drzewa Pozycje bazy danych

Do góry

Zamiast ręcznie wpisywać instrukcje SQL w polu SQL, możesz użyć drzewa Pozycje bazy danych, aby utworzyć złożone zapytania SQL za pomocą myszy. Drzewo Pozycje bazy danych umożliwia wybieranie obiektów bazy i łączenie ich za pomocą klauzul języka SQL: SELECT (wybierz), WHERE (gdzie) i ORDER BY (sortuj wg). Po utworzeniu zapytania SQL możesz w tym samym oknie dialogowym zdefiniować zmienne za pomocą obszaru Zmienne.

Kolejne dwa przykłady przedstawiają instrukcje SQL oraz etapy prowadzące do ich skonstruowania za pomocą drzewa Pozycje bazy danych w zaawansowanym oknie dialogowym Zestaw rekordów.

Przykład: Wybieranie tabeli

W tym przykładzie wybierana jest cała zawartość tabeli Pracownicy. Instrukcja SQL definiująca to zapytanie ma następującą postać:

```
SELECT * FROM Employees
```

Aby utworzyć zapytanie, wykonaj poniższe kroki.

1. Rozwiń gałąź Tabele, aby wyświetlić wszystkie tabele w wybranej bazie danych.
2. Zaznacz tabelę Pracownicy.
3. Kliknij przycisk Wybierz.
4. Kliknij przycisk OK, aby dodać zestaw rekordów do panelu Wiązania.

Przykład: Wybieranie konkretnych wierszy z tabeli i sortowanie wyników

W poniższym przykładzie z tabeli Pracownicy wybierane są dwa wiersze oraz typ pracy. Wybór dokonywany jest na podstawie zmiennej, którą musisz zdefiniować. Następnie wyniki są sortowane według nazwiska pracownika.

```
SELECT emplNo, emplName
FROM Employees
WHERE emplJob = 'varJob'
ORDER BY emplName
```

1. Rozwiń gałąź Tabele, aby wyświetlić wszystkie tabele w wybranej bazie danych. Następnie rozwiń tabelę Pracownicy, aby wyświetlić poszczególne wiersze tej tabeli.
2. Skonstruuj instrukcję SQL w następujący sposób:
   - Zaznacz pozycję nrPracow i kliknij przycisk Select (wybierz).
   - Zaznacz pozycję nazwPracow i kliknij przycisk Select (wybierz).
   - Zaznacz pozycję stanowPracow i kliknij przycisk Where (gdzie).
   - Zaznacz pozycję nazwPracow i kliknij przycisk Order By (sortuj wg).

3. Umieść punkt wstawiania za wpisem WHERE stanowPracow w obszarze tekstowym instrukcji SQL i wpisz ='varStanow' (dodaj znak równości).
4. Zdefiniuj zmienną 'varStanow', klikając przycisk Plus (+) w sekcji Zmienne i wpisując następujące wartości w polach Nazwa, Wartość domyślna oraz Wartość wykonywalna: varStanow, URZEDNIK, Request("stanow").
5. Kliknij przycisk OK, aby dodać zestaw rekordów do panelu Wiązania.

Definiowanie parametrów URL

Do góry

Parametry adresu URL przechowują informacje pobrane z danych wprowadzonych przez użytkowników. Zanim rozpoczniesz pracę pamiętaj o przekazaniu parametru formularza lub parametru URL na serwer. Po zdefiniowaniu zmiennej URL możesz użyć jej wartości na zaznaczonej w danym momencie stronie.

1. W oknie Dokument otwórz stronę, która będzie używała tworzonej zmiennej.
2. Wybierz polecenie Okna > Wiązania, aby wyświetlić panel Wiązania.
3. W panelu Wiązania kliknij przycisk Plus (+) i wybierz jedną z następujących opcji z wyskakującego menu:

Typy dokumentów	Pozycja menu w panelu Wiązania na zmienną URL
ASP	Zmienna żądania > Request.QueryString
ColdFusion	Zmienna URL
PHP	Zmienna URL

4. W oknie dialogowym Zmienna URL wpisz nazwę zmiennej URL w stosowne pole i kliknij przycisk OK.

   Nazwa zmiennej URL jest zazwyczaj taka sama, jak nazwa pola formularza HTML lub obiektu użytego do uzyskania wartości zmiennej.
5. Zmienna URL pojawi się w panelu Wiązania.

Definiowanie parametrów formularza

Do góry

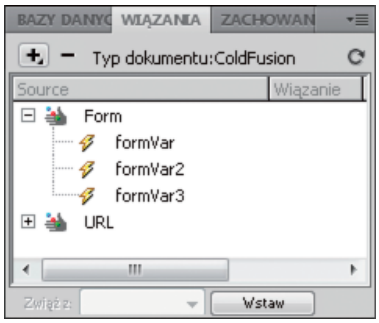
Parametry formularza przechowują pobrane informacje zawarte w żądaniu HTTP przesłanym dla danej strony internetowej. Jeżeli utworzysz formularz używający metody POST, dane wysyłane przez formularz zostaną przekazane serwerowi. Zanim rozpoczniesz pracę, pamiętaj o przekazaniu parametru formularza na serwer. Po zdefiniowaniu parametru formularza jako źródła zawartości możesz używać jego wartości na stronie.

1. W oknie Dokument otwórz stronę, która będzie używała tworzonej zmiennej.
2. Wybierz polecenie Okna > Wiązania, aby wyświetlić panel Wiązania.
3. W panelu Wiązania kliknij przycisk Plus (+) i wybierz jedną z następujących opcji z wyskakującego menu:

Typy dokumentów	Pozycja menu w panelu Wiązania na zmienną formularza
ASP	Zmienna żądania > Request.Form
ColdFusion	Zmienna formularza
PHP	Zmienna formularza

4. W oknie dialogowym Zmienna formularza wpisz nazwę zmiennej formularza i kliknij przycisk OK. Nazwa zmiennej formularza jest zazwyczaj taka sama, jak nazwa pola formularza HTML lub obiektu użytego do uzyskania wartości zmiennej.

   Zmienna formularza pojawi się w panelu Wiązania.



Definiowanie zmiennych sesji

Do góry

Zmienne sesji umożliwiają przechowywanie i wyświetlanie informacji zachowywanych przez czas trwania wizyty użytkownika (czyli sesji). Serwer tworzy różne obiekty sesji dla każdego z użytkowników i zachowuje je przez ustalony czas lub do momentu, gdy obiekt zostanie bezpośrednio zlikwidowany.

Zanim zdefiniujesz zmienne sesji dla strony, musisz utworzyć je w kodzie źródłowym. Po utworzeniu zmiennej sesji w kodzie źródłowym aplikacji internetowej, możesz pobrać jej wartość za pomocą programu Dreamweaver i wykorzystać ją na stronie WWW.

1. Utwórz zmienną sesji w kodzie źródłowym i przypisz do niej wartość.

   Np. poniższy przykład ColdFusion tworzy instancję zmiennej o nazwie username i przypisuje jej wartość Cornelius:

   ```
   <CFSET session.username = Cornelius>
   ```

2. Wybierz polecenie Okno > Wiązania, aby wyświetlić panel Wiązania.
3. Kliknij przycisk Plus (+) i wybierz polecenie Zmienna sesji z wyskakującego okna.
4. Wpisz nazwę zmiennej zdefiniowanej w kodzie źródłowym aplikacji i kliknij przycisk OK.

Definiowanie zmiennych aplikacji ASP i ColdFusion

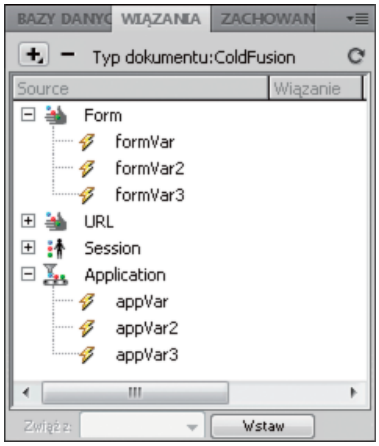
Do góry

W technologiach ASP i ColdFusion można korzystać ze zmiennych aplikacji, przeznaczonych do przechowywania i wyświetlania informacji. Takie informacje są zachowywane przez cały okres istnienia danej aplikacji i obowiązują dla różnych użytkowników. Po zdefiniowaniu zmiennej aplikacji możesz użyć jej wartości na stronie.

Uwaga: *W języku PHP nie występują obiekty zmiennych aplikacji.*

1. Otwórz dokument typu dynamicznego w oknie Dokument.
2. Wybierz polecenie Okno > Wiązania, aby wyświetlić panel Wiązania.
3. Kliknij przycisk Plus (+) i wybierz polecenie Zmienna aplikacji z wyskakującego menu.
4. Wpisz nazwę zmiennej zdefiniowanej w kodzie źródłowym aplikacji i kliknij przycisk OK.

   Zmienna aplikacji pojawi się w panelu Wiązania pod ikoną Application.



Używanie zmiennych jako źródła danych dla zestawu rekordów ColdFusion

Do góry

Gdy zdefiniujesz zestaw rekordów dla strony w panelu Wiązania, program Dreamweaver wstawi nazwę użytego źródła danych ColdFusion w znaczniku cfquery w kodzie twojej strony. Jeśli chcesz zwiększyć elastyczność działania, możesz przechowywać nazwę źródła danych w zmiennej

i używać tej zmiennej w znaczniku cfquery. Dreamweaver udostępnia wizualną metodę definiowania takiej zmiennej w zestawach rekordów.

1. Sprawdź, czy w oknie dokumentu jest aktywna strona ColdFusion.
2. W panelu Wiązania kliknij przycisk Plus (+) i wybierz polecenie Zmienna nazwy źródła danych z wyskakującego menu.

   Otworzy się okno dialogowe Zmienna nazwy źródła danych.
3. Zdefiniuj zmienną i kliknij przycisk OK.
4. Definiując zestaw rekordów, wybierz tę zmienną jako źródło danych dla danego zestawu rekordów.

   W oknie dialogowym Zestaw rekordów, zmienna ta będzie widoczna w wysuwanym menu Źródło danych, obok źródeł danych ColdFusion z serwera.
5. Wypełnij informacje w oknie dialogowym Zestaw rekordów i kliknij przycisk OK.
6. Zainicjuj zmienną.

   Program Dreamweaver nie inicjuje zmiennej za ciebie, więc możesz ją zainicjować w dowolnym miejscu i dowolną metodą. Zmienną można zainicjować w kodzie strony (przed znacznikiem cfquery), w pliku dołączenia albo w innym pliku jako zmienną sesji lub aplikacji.

Do góry

Definiowanie zmiennych serwerowych

Zmienne serwerowe definiuje się jako źródła dynamicznej zawartości, których można używać w aplikacji internetowej. W różnych typach dokumentów obowiązują różne zmienne serwerowe. Mogą to być zmienne formularzy, zmienne URL, zmienne sesji i zmienne aplikacji.

Wszystkie aplikacje klienckie mające dostęp do serwera mają dostęp do zmiennych serwerowych, podobnie jak aplikacje uruchomione na samym serwerze. Zmienna jest zachowywana, dopóki serwer nie zostanie zatrzymany.

Definiowanie zmiennych serwerowych ColdFusion

1. Otwórz panel Wiązania (Okno > Wiązania). W oknie dialogowym Zmienna serwerowa wpisz nazwę zmiennej serwerowej i kliknij przycisk OK.
2. Kliknij przycisk Plus (+) i wybierz zmienną serwerową z wysuwanego okna.
3. Podaj nazwę zmiennej i kliknij OK. Zmienna serwerowa ColdFusion pojawi się w panelu Wiązania.

Poniższa tabela wymienia wbudowane zmienne serwerowe ColdFusion:

Zmienna	Opis
Server.ColdFusion.ProductName	Nazwa produktu ColdFusion.
Server.ColdFusion.ProductVersion	Wersja produktu ColdFusion.
Server.ColdFusion.ProductLevel	Edycja (Enterprise, Professional) ColdFusion..
Server.ColdFusion.SerialNumber	Numer seryjny zainstalowanej w danym momencie wersji ColdFusion..
Server.OS.Name	Nazwa systemu operacyjnego, w którym pracuje serwer (Windows XP, Windows 2000, Linux)..
Server.OS.AdditionalInformation	Dodatkowe informacje o zainstalowanym systemie operacyjnym (pakiety serwisowe, uaktualnienia)..
Server.OS.Version	Wersja zainstalowanego systemu operacyjnego.
Server.OS.BuildNumber	Numer kompilacji zainstalowanego systemu operacyjnego.

Definiowanie zmiennej lokalnej ColdFusion

Zmienne lokalne to zmienne tworzone za pomocą znacznika CFSET lub CFPARAM na stronie ColdFusion. Zdefiniowana zmienna lokalna pojawia się w panelu Wiązania.

❖ W oknie dialogowym Zmienna lokalna wpisz nazwę zmiennej lokalnej i kliknij przycisk OK.

Definiowanie zmiennych serwerowych ASP

Możesz zdefiniować następujące zmienne serwerowe ASP jako źródła zawartości dynamicznej: Request.Cookie, Request.QueryString, Request.Form, Request.ServerVariables oraz Request.ClientCertificates.

1. Otwórz panel Wiązania (Okno > Wiązania).
2. Kliknij przycisk Plus (+) i wybierz polecenie Zmienna żądania z wyskakującego menu.

3. W oknie dialogowym Zmienna żądania, wybierz jedną z następujących kolekcji żądań z wyskakującego menu Typ:
   Kolekcja Ciąg zapytania Pobiera informacje dołączone do adresu URL strony wysyłającej żądanie, np. gdy na stronie jest formularz HTML używający metody GET. Ciąg zapytania składa się z przynajmniej jednej pary nazwa-wartość (np. nazwisko=Kowalski, imie=Gwidon), dołączonej do adresu URL za pomocą znaku zapytania (?). Jeżeli ciąg zapytania zawiera więcej niż jedną parę nazwa-wartość, to są one łączone znakami &.

   Kolekcja Formularz Pobiera informacje z formularza dołączone w treści żądania HTTP przez formularz HTML korzystający z metody POST.

   Kolekcja Zmienne serwerowe Pobiera wartości predefiniowanych zmiennych środowiskowych. Ta kolekcja zawiera długą listę zmiennych, takich jak CONTENT_LENGTH (długość zawartości wysłanej w żądaniu HTTP, za pomocą której można sprawdzić, czy formularz jest pusty) oraz HTTP_USER_AGENT (podaje informacje o przeglądarce użytkownika).

   Np. zmienna Request.ServerVariables("HTTP_USER_AGENT") zawiera informacje o przeglądarce wysyłającej żądanie, np. Mozilla/4.07 [en] (WinNT; I), co oznacza przeglądarkę Netscape Navigator 4.07.

   Pełną listę zmiennych środowiskowych serwera ASP można znaleźć w dokumentacji online zainstalowanej wraz z usługą Microsoft Personal Web Server (PWS) lub Internet Information Server (IIS).

   Kolekcja Cookie Pobiera informacje z plików cookie wysłanych w żądaniu HTTP. Załóżmy np., że strona odczytuje plik cookie o nazwie "CzytajMnie" na komputerze użytkownika. Na serwerze wartości tego pliku cookie będą przechowywane w zmiennej Request.Cookies("czytajmnie").

   Kolekcja Certyfikat klienta Pobiera pola certyfikatów z żądania HTTP wysłanego przez przeglądarkę. Specyfikację pól certyfikatów definiuje standard X.509.
4. Wskaż zmienną z kolekcji, do której chcesz uzyskać dostęp i kliknij przycisk OK.

   Na przykład, jeżeli chcesz uzyskać dostęp do informacji w zmiennej Request.ServerVariables("HTTP_USER_AGENT") wpisz argument HTTP_USER_AGENT. Jeśli chcesz uzyskać informacje zawarte w zmiennej Request.Form("nazwisko, wpisz argument nazwisko.

   Zmienna żądania pojawi się w panelu Związki.

Definiowanie zmiennych serwerowych PHP

Zdefiniuj zmienne serwerowe jako źródła zawartości dynamicznej stron PHP. Zmienne serwerowe PHP są wyświetlane w panelu Związki.

1. Otwórz panel Wiązania (Okno > Wiązania).
2. Kliknij przycisk Plus (+) i wybierz zmienną z wyskakującego menu.
3. W oknie dialogowym Zmienna żądania wpisz nazwę zmiennej (na przykład REQUEST_METHOD) i kliknij przycisk OK.

   Aby uzyskać więcej informacji, wyszukaj w dokumentacji PHP słowo kluczowe $_SERVER.

Definiowanie zmiennej klienckiej ColdFusion

Zmienna kliencka ColdFusion może być źródłem dynamicznej zawartości dla strony. Nowa zmienna kliencka ColdFusion pojawia się w panelu Wiązania.

❖ W oknie dialogowym Zmienna kliencka wpisz nazwę zmiennej i kliknij przycisk OK.

Na przykład, aby uzyskać informacje ze zmiennej ColdFusion Client.LastVisit (ostatnie odwiedziny klienta), wpisz LastVisit.

Zmienne klienckie to zmienne utworzone w kodzie i służące do skojarzenia danych z konkretnym klientem. Zmienne klienckie zachowują stan aplikacji, gdy użytkownik przechodzi z jednej strony na drugą w obrębie ten aplikacji, a także zamyka sesję i otwiera nową.

Zmienne klienckie dzielą się na wbudowane oraz definiowane przez użytkownika. Poniższa tabela wymienia wbudowane zmienne klienckie ColdFusion:

Zmienna	Opis
Client.CFID	Przyrostowy identyfikator każdego klienta, łączącego się z serwerem.
Client.CFTOKEN	Liczba generowana losowo, służąca do jednoznacznego identyfikowania konkretnego klienta.
Client.URLToken	Połączenie informacji CFID i CFTOKEN, przekazywane między szablonami, jeżeli nie korzysta się z plików cookie.
Client.LastVisit	Rejestruje sygnaturę czasową ostatnich odwiedzin danego klienta.
Client.HitCount	Liczba żądań strony powiązanych z pojedynczym klientem (śledzona za pomocą zmiennych CFID i CFTOKEN).

Client.TimeCreated	Rejestruje sygnaturę czasową momentu utworzenia pierwszych danych CFID i CFTOKEN dla danego klienta.

Definiowanie zmiennej cookie ColdFusion

Zmienne cookie są tworzone w kodzie i pobierają informacje zawarte w plikach cookie, przekazywanych przez przeglądarkę na serwer. Zdefiniowana zmienna cookie pojawia się w panelu Wiązania.

❖ W oknie dialogowym Zmienna cookie wpisz nazwę zmiennej i kliknij przycisk OK.

Definiowanie zmiennej CGI ColdFusion

Zdefiniowana zmienna CGI pojawia się w panelu Wiązania.

❖ W oknie dialogowym Zmienna CGI wpisz nazwę zmiennej i kliknij przycisk OK.

Na przykład, jeżeli chcesz uzyskać dostęp do informacji w zmiennej CGI.HTTP_REFERER, wpisz HTTP_REFERER.

Poniższa tabela wymienia najczęściej używane zmienne CGI platformy ColdFusion, które są tworzone na serwerze:

Zmienna	Opis
SERVER_SOFTWARE	Nazwa i wersja oprogramowania serwerowego, które odpowiada na żądanie (i obsługuje bramę). Format: nazwa/wersja.
SERVER_NAME	Nazwa hosta, alias DNS lub adres IP serwera, taki jak w adresach URL wskazujących odniesienie lokalne.
GATEWAY_INTERFACE	Edycja specyfikacji CGI, z którą zgodny jest ten serwer. Format: CGI/edycja.
SERVER_PROTOCOL	Nazwa i edycja protokołu informatycznego, w którym nadeszło dane żądanie. Format: protokół/edycja.
SERVER_PORT	Numer portu, pod który wysłano żądanie.
REQUEST_METHOD	Metoda, za pomocą której wysłano żądanie. W przypadku protokołu HTTP są to metody Get, Head, Post itd.
PATH_INFO	Dodatkowe informacje o ścieżce przekazane przez klienta. Za pomocą wirtualnej ścieżki z dołączonymi dodatkowymi informacjami można uzyskać dostęp do skryptów. Dodatkowe informacje są wysyłane w zmiennej PATH_INFO.
PATH_TRANSLATED	Serwer podaje przetłumaczoną wersję zmiennej PATH_INFO, pobierając ścieżkę i przeprowadzając na niej wszelkie odwzorowania z lokalizacji wirtualnych na fizyczne.
SCRIPT_NAME	Wirtualna ścieżka do skryptu, który jest wywoływany. Zmienna używana w adresach URL wskazujących odniesienia lokalne.
QUERY_STRING	Informacje o zapytaniu, umieszczone za znakiem zapytania (?) w adresie URL, który wywołuje dany skrypt.
REMOTE_HOST	Nazwa hosta wysyłającego żądanie. Jeżeli serwer nie ma tych informacji, ustawia zmienną REMOTE_ADDR, a nie ustawia zmiennej REMOTE_HOST.
REMOTE_ADDR	Adres IP zdalnego hosta, który wysyła żądanie.
AUTH_TYPE	Jeżeli serwer obsługuje uwierzytelnianie użytkowników, a skrypt jest chroniony, to w tej zmiennej podawana jest właściwa dla danego protokołu metoda uwierzytelniania użytkownika.
REMOTE_USER AUTH_USER	Jeżeli serwer obsługuje uwierzytelnianie użytkowników, a skrypt jest chroniony, to w tej zmiennej podawana jest nazwa użytkownika użyta do uwierzytelnienia. (Dostępna również jako AUTH_USER).
REMOTE_IDENT	Jeżeli serwer HTTP obsługuje uwierzytelnianie typu RFC 931, ta zmienna jest ustawiana na wartość nazwy użytkownika zdalnego, pobranej z serwera. Tej wartości używa się tylko do logowania.

CONTENT_TYPE	Jest to typ zawartości danych, używany w przypadku zapytań, do których dołączone są dane, np. HTTP POST i PUT.
CONTENT_LENGTH	Długość zawartości podana przez klienta.

Poniższa tabela wymienia najczęściej używane zmienne CGI, tworzone przez przeglądarkę i przekazywane na serwer:

Zmienna	Opis
HTTP_REFERER	Dokument będący źródłem odniesienia. Jest to dokument, który zawiera łącze do formularza lub wysyła dane formularza.
HTTP_USER_AGENT	Przeglądarka, z której korzysta w danym momencie klient wysyłający żądanie. Format: oprogramowanie/wersja biblioteka/wersja.
HTTP_IF_MODIFIED_SINCE	Data ostatniej modyfikacji strony. Przeglądarka wysyła tę zmienną według własnego uznania, na ogół w odpowiedzi na nagłówek LAST_MODIFIED HTTP, wysłany przez serwer. Można ją wykorzystać do buforowania po stronie przeglądarki.

Buforowanie źródeł zawartości

Do góry

Źródła dynamicznej zawartości można buforować, czyli przechowywać, w uwagach do projektu. Dzięki temu można pracować nad serwisem nawet wtedy, gdy nie ma dostępu do serwera bazy danych lub aplikacji, który przechowuje źródła dynamicznej zawartości. Buforowanie może również przyspieszyć pracę nad projektem, gdyż eliminuje potrzebę ciągłego dostępu przez sieć do serwera bazy danych i serwera aplikacji.

❖ Kliknij przycisk strzałki w prawym górnym rogu panelu Wiązania i przełącz opcję Buforuj w wyskakującym menu.

Jeżeli wprowadzisz zmiany w jednym ze źródeł zawartości, możesz odświeżyć bufor, klikając przycisk Odśwież (ikona kółka ze strzałką) w prawym górnym rogu panelu Wiązania. (Jeżeli nie widzisz tego przycisku, rozwiń panel).

Zmienianie lub usuwanie źródeł zawartości

Do góry

Istniejące źródła zawartości dynamicznej, czyli źródła wymienione w panelu Wiązania, można modyfikować oraz usuwać.

Zmiana lub usunięcie źródła zawartości w panelu Wiązania nie powoduje zmiany ani usunięcia wystąpień tej zawartości na stronie. Jedynym skutkiem jest zmiana lub usunięcie tego źródła jako potencjalnego źródła zawartości dla danej strony.

Zmiana źródła zawartości w panelu Wiązania

1. Otwórz panel Wiązania (Okno > Wiązania) i dwukrotnie kliknij nazwę źródła zawartości, które chcesz edytować.
2. Wprowadź zmiany w oknie dialogowym.
3. Jeżeli wyniki cię satysfakcjonują, kliknij przycisk OK.

Usuwanie źródła zawartości w panelu Wiązania

1. Otwórz panel Wiązania (Okno > Wiązania) i wybierz źródło zawartości z listy.
2. Kliknij przycisk Minus (-).

Kopiowanie zestawu rekordów z jednej strony do drugiej

Do góry

Zestawy rekordów można kopiować między poszczególnymi stronami w obrębie zdefiniowanego serwisu.

1. Zaznacz zestaw rekordów w panelu Wiązania albo w panelu Zachowania serwerowe.
2. Kliknij zestaw rekordów prawym przyciskiem myszy i wybierz polecenie Kopiuj z wyskakującego menu.
3. Otwórz stronę, do której chcesz skopiować zestaw rekordów.
4. Kliknij panel Wiązania lub pasek narzędziowy Zachowania serwerowe prawym przyciskiem myszy. Z wyskakującego menu wybierz polecenie Wklej.

Więcej tematów Pomocy
Elementarz SQL

(cc) BY-NC-SA

Projektowanie dynamicznych stron

Dreamweaver a projektowanie dynamicznych stron

Dreamweaver a projektowanie dynamicznych stron

Do góry

Aby zaprojektować i zbudować dynamiczny serwis WWW, stosuj się do następujących wskazówek ogólnych.

1. Zaprojektuj stronę.

   Kluczowym etapem projektowania każdego serwisu — zarówno statycznego, jak i dynamicznego — jest projekt graficzny strony. Gdy do strony internetowej dodaje się elementy dynamiczne, jej projekt nabiera kluczowego znaczenia dla użyteczności serwisu. Musisz starannie rozważyć sposoby interakcji użytkowników zarówno z poszczególnymi stronami, jak i z całym serwisem WWW.

   Popularna metoda wprowadzania dynamicznej zawartości do strony internetowej polega na utworzeniu tabeli prezentującej zawartość i zaimportowaniu materiałów dynamicznych do komórek. Za pomocą tej metody można zaprezentować informacje różnych typów w ustrukturalizowanym formacie.

2. Utwórz źródło zawartości dynamicznej.

   Dynamiczne serwisy WWW muszą mieć źródło zawartości, z którego dane są pobierane przed wyświetleniem na stronie internetowej. Zanim użyjesz źródeł zawartości na stronie internetowej, musisz wykonać następujące czynności:

   - Utwórz połączenie ze źródłem dynamicznej zawartości (np. bazą danych) i serwerem aplikacji, który ma przetwarzać stronę. Utwórz źródło danych, korzystając z panelu Wiązania. Potem możesz wybrać to źródło danych i wstawić je na stronie.
   - Utwórz zestaw rekordów, aby określić, które informacje z bazy danych mają być wyświetlane albo które zmienne chcesz uwzględnić na stronie. Zapytanie można również przetestować w oknie dialogowym Zestaw rekordów i wprowadzić niezbędne korekty przed dodaniem go do panelu Wiązania.
   - Wybierz i wstaw elementy dynamicznej zawartości na wybraną stronę.

3. Dodawanie dynamicznej zawartości do strony internetowej

   Po zdefiniowaniu zestawu rekordów albo innego źródła danych i dodaniu go do panelu Wiązania możesz wstawiać na stronie zawartość dynamiczną, którą reprezentuje ten zestaw rekordów. Interfejs programu Dreamweaver sprawia, że dodawanie elementów zawartości dynamicznej jest bardzo łatwe. Wystarczy zaznaczyć źródło zawartości dynamicznej w panelu Wiązania i wstawić go do odpowiedniego obiektu tekstowego, graficznego lub formularza na bieżącej stronie.

   Po wstawieniu na stronie elementu dynamicznej zawartości albo zachowania serwerowego program Dreamweaver wstawia do kodu źródłowego tej strony skrypt wykonywany na serwerze. Skrypt nakazuje serwerowi pobrać dane ze zdefiniowanego źródła i wprowadzić je do strony internetowej. Zawartość dynamiczną można umieścić na stronie za pomocą jednej z następujących metod:

   - Umieść ją w punkcie wstawiania w widoku Kod lub Projekt.
   - Zastąp ciąg tekstowy albo inny element zastępczy.

     Wstaw ją do atrybutu HTML. Zawartość dynamiczna może np. definiować atrybut SRC obrazu albo atrybut wartości w polu formularza.

4. Dodaj do strony zachowania serwerowe.

   Oprócz zawartości dynamicznej na stronach internetowych można umieścić złożony kod aplikacji. Służą do tego zachowania serwerowe. Zachowania serwerowe to predefiniowane fragmenty kodu wykonywanego na serwerze, które dodają do stron internetowych funkcje aplikacji. Zwiększa to zakres interakcji i możliwości.

   Zachowania serwerowe programu Dreamweaver umożliwiają dodawanie funkcji aplikacji do serwisu internetowego bez potrzeby samodzielnego programowania kodu. Zachowania serwerowe dostarczone z programem Dreamweaver obsługują dokumenty typu ColdFusion, ASP i PHP. Zostały zaprogramowane i przetestowane z myślą o szybkim działaniu, bezpieczeństwie i niezawodności. Wbudowane zachowania serwerowe obsługują strony internetowe dla wszystkich przeglądarek i dla różnych platform.

   Program Dreamweaver udostępnia obsługiwany myszą interfejs, który ułatwia stosowanie na stronach zawartości dynamicznej i złożonych zachowań. Jest to równie proste, jak wstawianie elementów tekstowych i graficznych. Dostępne są następujące zachowania serwerowe:

   - Zdefiniuj zestaw rekordów z istniejącej bazy danych. Zdefiniowany zestaw rekordów jest przechowywany w panelu Wiązania.
   - Wyświetl wiele rekordów na pojedynczej stronie. Wybierasz całą tabelę albo poszczególne komórki lub wiersze zawierające zawartość dynamiczną, a potem wskazujesz, ile rekordów ma być wyświetlanych na każdej stronie.
   - Utwórz i wstaw na stronie dynamiczną tabelę oraz skojarz tę tabelę z zestawem rekordów. Później będzie można zmodyfikować zarówno wygląd tabeli, jak i region powtarzalny, za pomocą Inspektora właściwości oraz zachowania serwerowego regionu

powtarzalnego.

- Wstaw na stronie dynamiczny obiekt tekstowy. Wstawiony obiekt tekstowy to pozycja z predefiniowanego zestawu rekordów, do której można zastosować dowolny format danych.
- Utwórz kontrolki do nawigacji i sterowania stanem rekordu, strony wzorca i szczegółów oraz formularze do uaktualniania informacji w bazie danych.
- Wyświetl więcej niż jeden rekord z rekordu bazy danych.
- Utwórz łącza nawigacji dla zestawu rekordów, aby umożliwić użytkownikom wyświetlanie poprzedniego lub następnego rekordu z bazy danych.
- Dodaj licznik rekordów, aby ułatwić użytkownikom śledzenie liczby zwróconych rekordów i sprawdzanie, czy znajdują się one w zwróconym wyniku.

Zachowania serwerowe programu Dreamweaver można również rozszerzyć, pisząc własne zachowania lub instalując zachowania zaprogramowane przez inne firmy.

5. Przetestuj stronę i przeprowadź debugowanie.

   Zanim udostępnisz w Internecie stronę dynamiczną lub cały dynamiczny serwis WWW warto przetestować ich działanie. Należy również zastanowić się, w jaki sposób funkcje aplikacji na stronie mogą wpłynąć na jej dostępność dla osób niepełnosprawnych.

Więcej tematów Pomocy
Dodawanie i modyfikowanie obrazów

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Wyświetlanie rekordów z bazy danych

Informacje o rekordach baz danych
Zachowania serwerowe i elementy formatowania
Stosowanie elementów typograficznych i układu strony do danych dynamicznych
Nawigacja w wynikach zestawu rekordów z bazy danych
Tworzenie paska nawigacji dla zestawu rekordów
Niestandardowe paski nawigacyjne rekordów
Zadania związane z projektowaniem paska nawigacji
Wyświetlanie i ukrywanie rekordów na podstawie wyników zwróconych przez zestaw rekordów
Wyświetlanie wyników z wielu zestawów rekordów
Tworzenie dynamicznej tabeli
Tworzenie liczników rekordów
Używanie predefiniowanych formatów danych

Informacje o rekordach baz danych

Do góry

Wyświetlanie rekordów bazy danych polega na pobraniu informacji przechowywanych w bazie lub w innym źródle zawartości oraz wygenerowaniu tych informacji na stronie internetowej. Program Dreamweaver udostępnia wiele metod wyświetlania zawartości dynamicznej i zawiera kilka wbudowanych zachowań serwerowych, które zarówno rozszerzają możliwości prezentowania zawartości dynamicznej, jak i ułatwiają użytkownikom poruszanie się po informacjach zwróconych z bazy danych oraz ich przeszukiwanie.

Bazy danych i inne źródła zawartości dynamicznej zwiększają możliwości i elastyczność wyszukiwania, sortowania i wyświetlania dużych zasobów informacji. Bazy danych warto używać do przechowywania zawartości serwisów WWW wówczas, gdy trzeba składować duże ilości danych oraz pobierać je i wyświetlać w zrozumiały sposób. Program Dreamweaver udostępnia kilka narzędzi i gotowych zachowań, które ułatwiają efektywne pobieranie i wyświetlanie informacji przechowywanych w bazie danych.

Zachowania serwerowe i elementy formatowania

Do góry

Program Dreamweaver zawiera następujące zachowania serwerowe i elementy formatowania, które rozszerzają możliwości wyświetlania dynamicznych danych:

Formaty umożliwiają wybór różnych typów liczbowych, walutowych, daty i czasu oraz wartości procentowych dla tekstu dynamicznego.
Np. jeżeli cena pozycji w zestawie rekordów ma wartość 10,989, to możesz wyświetlić ją na stronie jako $10,99 - wystarczy wybrać format „Waluta - 2 miejsca po przecinku”, dostępny w programie Dreamweaver. Ten format wyświetla liczbę z dwoma miejscami po przecinku. Jeżeli liczba ma więcej niż dwa miejsca po przecinku, to jest zaokrąglana do najbliższej wartości. Jeżeli liczba nie ma żadnych miejsc po przecinku, to zastosowanie tego formatu danych spowoduje dodanie przecinka i dwóch zer.

Region powtarzalny to zachowanie serwerowe umożliwia wyświetlanie wielu pozycji zwróconych przez zapytanie do bazy danych. Pozwala także wybrać liczbę rekordów, jaka ma być wyświetlana na każdej stronie.

Nawigacja w zestawie rekordów te zachowania serwerowe umożliwiają wstawianie elementów nawigacyjnych, które pozwolą użytkownikom przechodzić do poprzedniego lub kolejnego zbioru rekordów zwróconego przez zestaw rekordów. Np. jeżeli użyjesz obiektu serwerowego Region powtarzalny, aby wyświetlić na każdej stronie po 10 rekordów, a zestaw rekordów zwróci 40 rekordów, to będzie można poruszać się naraz o 10 rekordów do przodu lub do tyłu.

Pasek stanu zestawu rekordów te zachowania serwerowe umożliwiają dodanie licznika, który pokazuje użytkownikom ich pozycję w zbiorze rekordów w odniesieniu do łącznej liczby zwróconych rekordów.

Pokaż region te zachowania serwerowe umożliwiają wyświetlanie lub ukrywanie pozycji na stronie w zależności od znaczenia wyświetlonych w danym momencie rekordów. Np. jeżeli użytkownik dotarł do ostatniego rekordu w zestawie, to można ukryć łącze *następny rekord* i wyświetlać tylko łącze *poprzedni rekord*.

Stosowanie elementów typograficznych i układu strony do danych dynamicznych

Do góry

Program Dreamweaver daje niesłychanie przydatną możliwość prezentowania dynamicznych danych w postaci zorganizowanej strony oraz pozwala stosować formatowanie typograficzne za pomocą stylów HTML i CSS. Aby zastosować formatowanie do dynamicznych danych w programie Dreamweaver, sformatuj tabele i elementy zastępcze tej zawartości dynamicznej, używając narzędzi formatujących programu Dreamweaver. Gdy dane zostaną wstawione ze źródła zawartości, automatycznie przyjmą określone formatowanie czcionki, akapitu i tabeli.

Nawigacja w wynikach zestawu rekordów z bazy danych

Do góry

Łącza nawigacji w zestawie rekordów umożliwiają przechodzenie do innego rekordu albo do innego zbioru rekordów. Jeżeli np. zaprojektujesz stronę tak, aby wyświetlała pięć rekordów na raz, to możesz dodać łącza *Dalej* lub *Wstecz*, aby umożliwić użytkownikom wyświetlenie kolejnych albo poprzednich pięciu rekordów.

Można utworzyć cztery rodzaje łączy nawigacyjnych do poruszania się po zestawie rekordów: Pierwszy, Poprzedni, Następny i Ostatni. Jedna strona może zawierać dowolną liczbę tych łączy, pod warunkiem że wszystkie działają na jednym zestawie rekordów. Na tej samej stronie nie można jednak dodać łączy umożliwiających poruszanie się po innym zestawie rekordów.

Łącza do nawigacji po zestawie rekordów wymagają następujących elementów dynamicznych:

- Zestawu rekordów do nawigacji
- Zawartości dynamicznej na stronie, która będzie wyświetlać rekordy
- Tekstu lub obrazów na stronie, które będą pełniły rolę paska nawigacji do klikania
- Zestawu zachowań serwerowych Przejdź do rekordu, które umożliwią nawigację po zestawie rekordów

  Ostatnie dwa elementy można dodać, korzystając z obiektu serwerowego pasek nawigacji rekordów. Możesz je również dodawać odrębnie, używając narzędzi do projektowania oraz panelu Zachowania serwerowe.

Do góry

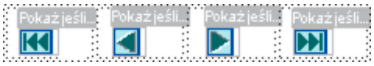
Tworzenie paska nawigacji dla zestawu rekordów

pasek nawigacji dla zestawu rekordów można utworzyć za pomocą jednej operacji, korzystając z zachowania serwerowego pasek nawigacji zestawu rekordów. Ten obiekt serwerowy dodaje do strony następujące elementy konstrukcyjne:

- Tabelę HTML z łączami w postaci tekstu lub obrazów
- Zestaw zachowań serwerowych Przesuń do
- Zestaw zachowań serwerowych Pokaż region

  Wersja tekstowa paska nawigacyjnego zestawu rekordów wygląda następująco:

  Wersja graficzna paska nawigacyjnego zestawu rekordów wygląda następująco:

  Zanim umieścisz pasek nawigacji rekordów na stronie sprawdź, czy strona ta zawiera zestaw rekordów, po którym chcesz się poruszać, oraz układ umożliwiający wyświetlenie tych rekordów.

  Po umieszczeniu paska nawigacyjnego na stronie możesz go dostosować do własnych upodobań, używając narzędzi do projektowania. Możesz również edytować zachowania serwerowe Przesuń do oraz Pokaż region. Aby to zrobić, dwukrotnie kliknij zachowanie w panelu Zachowania serwerowe.

  Program Dreamweaver tworzy tabelę zawierającą łącza w postaci tekstu lub obrazów, których klikanie umożliwia użytkownikom nawigację po wybranym zestawie rekordów. Gdy wyświetlony jest pierwszy rekord w zestawie, łącza lub obrazy Pierwszy i Poprzedni są ukrywane. Gdy wyświetlony jest ostatni rekord w zestawie, łącza lub obrazy Następny i Ostatni są ukrywane.

  Układ paska nawigacyjnego można dostosować za pomocą narzędzi do projektowania oraz panelu Zachowania serwerowe.

1. Przejdź do widoku Projekt i umieść punkt wstawiania w tym miejscu na stronie, gdzie ma się pojawić pasek nawigacji.
2. Wyświetl okno dialogowe Pasek nawigacji zestawu rekordów (Wstaw > Obiekty danych > Podział zestawu rekordów na strony > Pasek nawigacji zestawu rekordów).
3. Z wyskakującego menu Zestaw rekordów wybierz zestaw, po którym chcesz się poruszać.
4. Z sekcji Wyświetl, używając wybierz format wyświetlania łączy nawigacyjnych na stronie. Potem kliknij przycisk OK.
   Tekst Umieszcza na stronie łącza tekstowe.

   Obrazy Wstawia obrazy służące jako łącza. Program Dreamweaver używa własnych plików graficznych. Po umieszczeniu paska na stronie możesz je zastąpić własnymi plikami graficznymi.

Do góry

Niestandardowe paski nawigacyjne rekordów

Możesz utworzyć własny pasek nawigacji dla zestawu rekordów, używając bardziej złożonego układu i stylów formatowania niż prosta tabela tworzona przez obiekt serwerowy Pasek nawigacji zestawu rekordów.

Aby utworzyć własny pasek nawigacji dla zestawu rekordów, musisz:

- Utworzyć łącza nawigacyjne w postaci tekstu lub obrazów

Umieścić te łącza na stronie w widoku Projekt

- Przypisać do każdego łącza nawigacyjnego osobne zachowanie serwerowe

Ta sekcja opisuje sposób przypisywania poszczególnych zachowań serwerowych do łączy nawigacyjnych.

Tworzenie i przypisywanie zachowań serwerowych do łącza nawigacyjnego

1. Przejdź do widoku Projekt. Zaznacz na stronie ciąg tekstu albo obraz, z którego ma powstać łącze nawigacyjne.
2. Otwórz panel Zachowania serwerowe (Okno > Zachowania serwerowe) i kliknij przycisk Plus (+).
3. Z wyskakującego menu wybierz polecenie Podział zestawu rekordów na strony. Potem wybierz z listy zachowań serwerowych odpowiednie dla danego łącza.

   Jeżeli zestaw zawiera wiele rekordów, to czas między kliknięciem przez użytkownika łącza a wykonaniem zachowania serwerowego Przejdź do ostatniego rekordu może być bardzo długi.

4. Z wyskakującego menu Zestaw rekordów wybierz zestaw zawierający potrzebne rekordy i kliknij przycisk OK.

   Zachowanie serwerowe zostało przypisane do łącza nawigacyjnego.

Ustawianie opcji w oknie dialogowym Przesuń do (zachowanie serwerowe)

Dodaj łącza umożliwiające użytkownikowi nawigację między rekordami w zestawie.

1. Jeżeli nic nie jest zaznaczone na stronie, wybierz łącze z wyskakującego menu.
2. Wybierz zestaw zawierający potrzebne rekordy i kliknij przycisk OK.
   Uwaga: *Jeżeli zestaw zawiera wiele rekordów, to czas między kliknięciem przez użytkownika łącza a wykonaniem zachowania serwerowego Przejdź do ostatniego rekordu może być bardzo długi.*

Do góry

Zadania związane z projektowaniem paska nawigacji

Tworząc własny pasek nawigacji, zacznij od przygotowania jego wyglądu graficznego za pomocą narzędzi projektowych programu Dreamweaver. Nie musisz tworzyć łącza dla ciągu tekstu czy obrazu. Program Dreamweaver zrobi to za ciebie.

Strona, na której tworzysz pasek nawigacji, musi zawierać zestaw rekordów, po którym będzie się poruszać użytkownik. Prosty pasek nawigacji dla zestawu rekordów, zawierający przyciski łączy utworzone z obrazów lub innych elementów zawartości, może wyglądać tak:

Po dodaniu zestawu rekordów do strony i utworzeniu paska nawigacji, musisz zastosować poszczególne zachowania serwerowe do każdego elementu nawigacyjnego. Np. typowy pasek nawigacji zestawu rekordów zawiera reprezentacje następujących łączy, którym odpowiadają poszczególne zachowania:

Łącze nawigacyjne	Zachowanie serwerowe
Pierwsza strona	Przejdź do pierwszej strony
Poprzednia strona	Przejdź do poprzedniej strony
Następna strona	Przejdź do następnej strony
Ostatnia strona	Przejdź do ostatniej strony

Do góry

Wyświetlanie i ukrywanie rekordów na podstawie wyników zwróconych przez zestaw rekordów

Region można ukrywać lub wyświetlać w zależności od tego, czy zestaw rekordów jest pusty. Jeżeli zestaw rekordów jest pusty (np. nie znaleziono żadnych rekordów spełniających kryteria zapytania), to można wyświetlić komunikat informujący użytkownika, że nie zostały zwrócone żadne rekordy. Jest to szczególnie przydatne, gdy tworzy się strony wyszukiwarki, gdzie użytkownik ma wprowadzać kryteria dla uruchamianych zapytań. Podobnie, można wyświetlić komunikat o błędzie, jeżeli wystąpi problem z połączeniem się z bazą danych lub jeżeli nazwa i hasło użytkownika nie zostaną rozpoznane przez serwer.

Zachowania serwerowe z grupy Pokaż region to:

- Pokazuj, jeśli zestaw rekordów jest pusty
- Pokazuj, jeśli zestaw rekordów NIE jest pusty
- Pokazuj, jeśli pierwsza strona
- Pokazuj, jeśli NIE pierwsza strona

- Pokazuj, jeśli ostatnia strona
- Pokazuj, jeśli NIE ostatnia strona

1. Przejdź do widoku Projekt. Zaznacz region na stronie, który chcesz wyświetlić lub ukryć.
2. Otwórz panel Zachowania serwerowe (Okno > Zachowania serwerowe) i kliknij przycisk Plus (+).
3. Z wyskakującego menu wybierz polecenie Pokaż region. Wybierz jedno z wymienionych zachowań serwerowych i kliknij przycisk OK.

Do góry

Wyświetlanie wyników z wielu zestawów rekordów

Zachowanie serwerowe Region powtarzalny umożliwia wyświetlanie na stronie wielu rekordów z jednego zestawu. Region powtarzalny można utworzyć z dowolnego zaznaczenia obejmującego dane dynamiczne. Najczęściej występującymi regionami są tabele, wiersze tabeli lub seria wierszy tabeli.

1. Przejdź do widoku Projekt. Zaznacz region zawierający dane dynamiczne.

   Zaznaczanie może obejmować wszystko, włączając tabelę, wiersz tabeli lub nawet akapit tekstu.

   Aby precyzyjnie zaznaczyć region na stronie, możesz skorzystać z selektora znaczników w lewym rogu okna dokumentu. Np. jeżeli region jest wierszem tabeli, kliknij wewnątrz tego wiersza na stronie. Potem kliknij pierwszy znacznik <tr> po prawej w selektorze znaczników, aby zaznaczyć ten wiersz tabeli.
2. Wybierz polecenie Okno > Zachowania serwerowe, aby wyświetlić panel Zachowania serwerowe.
3. Kliknij przycisk Plus (+) i wybierz Region powtarzalny.
4. Z wyskakującego menu wybierz nazwę odpowiedniego zestawu rekordów.
5. Wybierz liczbę rekordów do wyświetlania na każdej stronie i kliknij przycisk OK.

   Wokół regionu powtarzalnego w oknie Dokument pojawi się cienki, szary kontur z zakładką.

Modyfikowanie regionów powtarzalnych w Inspektorze właściwości

✤ Zaznaczony region powtarzalny można modyfikować, zmieniając dowolne z poniższych opcji:

- Nazwę regionu powtarzalnego.
- Zestaw rekordów, który dostarcza rekordy do regionu powtarzalnego.
- Liczbę wyświetlanych rekordów

  Po zaznaczeniu nowej opcji, program Dreamweaver uaktualni stronę.

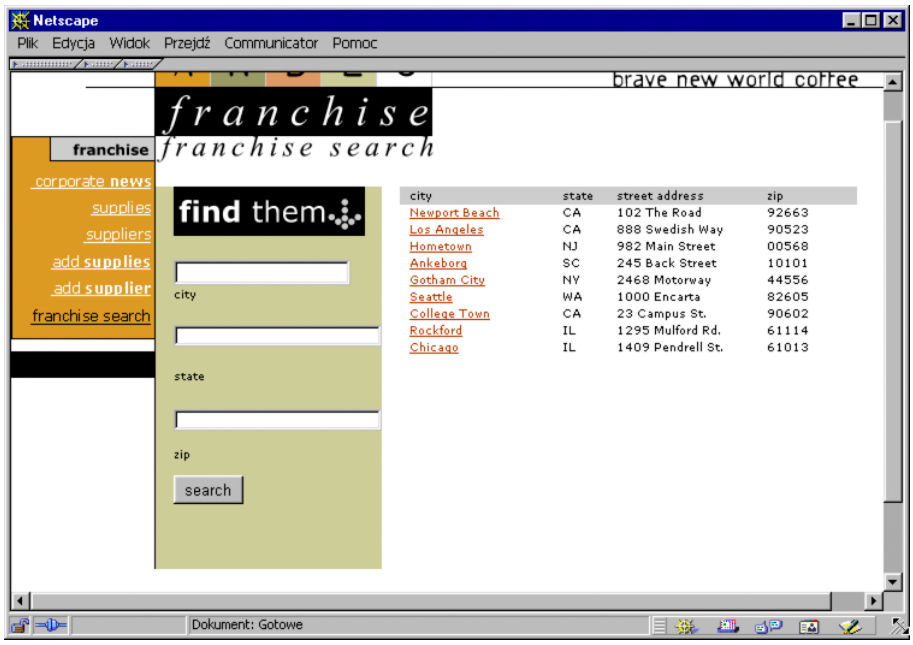
Użyj ponownie zestaw rekordów PHP

Więcej informacji na temat ponownego użycia zestawu rekordów PHP zawiera artykuł David Powersa How Do I Reuse a PHP Recordset in More Than One Repeat Region?

Do góry

Tworzenie dynamicznej tabeli

Poniższy przykład przedstawia stosowanie zachowania serwerowego Region powtarzalny do wiersza tabeli i definiowanie wyświetlania dziewięciu rekordów na stronę. Sam wiersz wyświetla cztery różne rekordy: miasto, stan, adres i kod pocztowy.



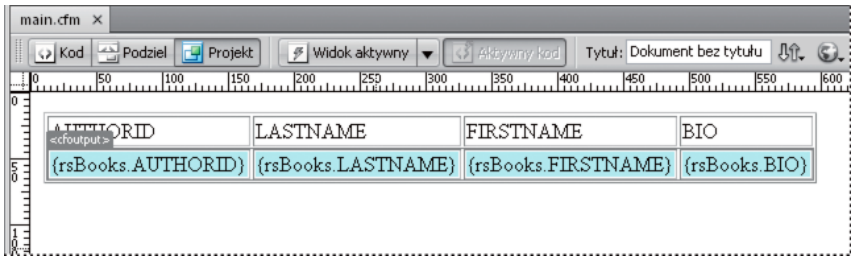
Aby utworzyć tabelę dynamiczną, taką jak w poprzednim przykładzie, musisz utworzyć tabelę zawierającą dane dynamiczne i zastosować zachowanie serwerowe Region powtarzalny do wiersza, który zawiera tę dynamiczną zawartość. Podczas przetwarzania strony przez serwer aplikacji, ten wiersz tabeli będzie powtarzany tyle razy, ile podano w obiekcie serwerowym Region Powtarzalny. Do każdego nowego wiersza będzie wstawiany inny rekord.

1. Wykonaj jedną z następujących czynności, aby wstawić dynamiczną tabelę:
   - Wybierz polecenie Wstaw > Obiekty danych > Dynamiczne dane > Dynamiczna tabela, aby wyświetlić okno dialogowe Dynamiczna tabela.
   - W kategorii Dane panelu Wstaw kliknij przycisk Dynamiczne dane i wybierz z wyskakującego menu ikonę Dynamiczna tabela.
2. Wybierz zestaw rekordów z wyskakującego menu Zestaw rekordów.
3. Wybierz liczbę rekordów do wyświetlania na każdej stronie.
4. (Opcjonalnie) Wpisz wartości definiujące krawędź tabeli oraz margines wewnętrzny i odstępy między komórkami.

   Okno dialogowe Dynamiczna tabela zachowuje wpisane wartości krawędzi tabeli, marginesów wewnętrznych komórek oraz odstępów między komórkami.

   Uwaga: *Jeżeli pracujesz nad projektem, który wymaga użycia kilku tabel dynamicznych o takim samym wyglądzie, wpisz wartości układu tabeli, aby uprościć projektowanie stron. Po wstawieniu tabeli wartości te można dostosowywać za pomocą Inspektora właściwości.*
5. Kliknij przycisk OK.

   Na stronę wstawiona zostanie tabela oraz elementy zastępcze dla zawartości dynamicznej, zdefiniowanej w zestawie rekordów skojarzonym z tabelą.



   W tym przykładzie zestaw rekordów zawiera cztery kolumny: AUTHORID, FIRSTNAME, LASTNAME i BIO. Wiersz nagłówkowy tabeli zawiera nazwy każdej z kolumn. Możesz je edytować, używając dowolnego tekstu opisowego albo zastąpić obrazami.

Do góry

Tworzenie liczników rekordów

Liczniki rekordów dają użytkownikom punkt odniesienia podczas nawigacji po zestawie rekordów. Na ogół liczniki rekordów pokazują łączną liczbę zwróconych rekordów i wyświetlane w danym momencie rekordy. Na przykład jeżeli zestaw zwróci 40 osobnych rekordów, a na każdej stronie wyświetla się 8 rekordów, to licznik rekordów na pierwszej stronie pokaże: „Wyświetlono rekordy 1–8 z 40”.

Zanim utworzysz na stronie licznik rekordów, musisz utworzyć zestaw rekordów dla tej strony, przygotować odpowiedni układ, który pomieści zawartość dynamiczną oraz dodać pasek nawigacji zestawu rekordów.

Tworzenie prostych liczników rekordów

Liczniki rekordów informują użytkowników o tym, w jakim miejscu zestawu rekordów się znajdują względem łącznej liczby zwróconych rekordów. Dlatego też liczniki rekordów są przydatnym zachowaniem, które może znacznie zwiększyć użyteczność strony internetowej.

Aby utworzyć prosty licznik rekordów, użyj obiektu serwerowego Stan nawigacji zestawu rekordów. Ten obiekt serwerowy tworzy na stronie wpis tekstowy, wyświetlający bieżący stan rekordów. Licznik ten możesz dostosowywać za pomocą narzędzi programu Dreamweaver do projektowania strony.

1. Umieść punkt wstawiania w miejscu, gdzie chcesz wstawić licznik rekordów.
2. Wybierz polecenie Wstaw > Obiekty danych > Wyświetl liczbę rekordów > Stan nawigacji zestawu rekordów. Wybierz zestaw rekordów z wyskakującego menu Zestaw rekordów i kliknij przycisk OK.

   Obiekt serwerowy Stan nawigacji zestawu rekordów wstawia tekstowy licznik rekordów, który wygląda podobnie jak na poniższym przykładzie:

   Records {Employees_first} to {Employees_last} of {Employees_total}

   Licznik wyświetlony w widoku aktywnym albo w przeglądarce wygląda podobnie jak na poniższym przykładzie:

   Records 1 to 1 of 22

Tworzenie licznika rekordów i dodawanie go do strony

❖ W oknie dialogowym Stan nawigacji zestawu rekordów, wybierz zestaw rekordów do śledzenia i kliknij przycisk OK.

Tworzenie własnych liczników rekordów

Własne liczniki możesz utworzyć, wykorzystując poszczególne zachowania związane z liczeniem rekordów. Stworzenie niestandardowego licznika rekordów pozwala uzyskać liczniki bardziej złożone niż prosty, pojedynczy wiersz tabeli, wstawiany przez obiekt serwerowy Stan nawigacji zestawu rekordów. Możesz ułożyć elementy projektu na wiele ciekawych sposobów i zastosować odpowiednie zachowania serwerowe do każdego elementu.

Zachowania serwerowe Liczba rekordów to:

- Wyświetl numer rekordu początkowego
- Wyświetl numer rekordu końcowego
- Wyświetl łączną liczbę rekordów

Zanim utworzysz na stronie niestandardowy licznik rekordów, musisz utworzyć zestaw rekordów dla tej strony, przygotować odpowiedni układ, który pomieści zawartość dynamiczną oraz dodać pasek nawigacji zestawu rekordów.

Ten przykład przedstawia tworzenie licznika rekordów, który wygląda podobnie jak przykład podany w sekcji „Proste liczniki rekordów”. W tym przykładzie tekst pisany czcionką bezszeryfową stanowi elementy zastępcze liczników rekordów, które zostaną wstawione na stronie. Przykładowy licznik rekordów wygląda następująco:

Wyświetlane są rekordy od StartRow do EndRow z RecordSet.RecordCount.

1. Przejdź do widoku Projekt i wpisz na stronie tekst licznika. Tekst może być dowolny, np.:

   ```
   Displaying records thru of .
   ```

2. Umieść punkt wstawiania na końcu tego ciągu tekstu.
3. Otwórz panel Zachowania serwerowe (Okno > Zachowania serwerowe).
4. Kliknij przycisk Plus (+) w górnym lewym rogu. Kliknij przycisk Wyświetl liczbę rekordów. Z tego podmenu wybierz polecenie Wyświetl łączną liczbę rekordów. Na stronę zostanie wstawione zachowanie Wyświetl łączną liczbę rekordów. Element zastępczy pojawi się w miejscu, w którym był punkt wstawiania. Nasz ciąg tekstu wygląda teraz następująco:

   ```
   Displaying records thru of {Recordset1.RecordCount}.
   ```

5. Umieść punkt wstawiania za słowem rekordy i wybierz polecenie Wyświetl numer rekordu początkowego (panel Zachowania Serwerowe > przycisk Plus (+) > Liczba rekordów). Ciąg tekstu wygląda teraz następująco:

   ```
   Displaying records {StartRow_Recordset1} thru of {Recordset1.RecordCount}.
   ```

6. Teraz umieść punkt wstawiania między znakiem - a słowem z i wybierz polecenie Wyświetl numer rekordu końcowego (panel Zachowania Serwerowe > przycisk Plus (+) > Liczba rekordów). Ciąg tekstu wygląda teraz następująco:

   ```
   Displaying records {StartRow_Recordset1} thru {EndRow_Recordset1} of{Recordset1.RecordCount}.
   ```

7. Sprawdź, czy licznik działa prawidłowo, wyświetlając stronę w widoku aktywnym. Licznik będzie wyglądać podobnie jak na poniższym przykładzie:

   ```
   Displaying records 1 thru 8 of 40.
   ```

Jeżeli strona wyników zawiera łącze nawigacyjne, umożliwiające przejście do kolejnego zbioru rekordów, to po kliknięciu takiego łącza licznik zostanie uaktualniony:

```
Showing records 9 thru 16 of 40.
```

Do góry

Używanie predefiniowanych formatów danych

Program Dreamweaver zawiera kilka predefiniowanych formatów danych, które można stosować do elementów dynamicznej zawartości. Style formatu danych to m. in. data i godzina, waluta, format liczbowy i format procentowy.

Stosowanie formatów danych do dynamicznej zawartości

1. Zaznacz element zastępczy zawartości dynamicznej w oknie dokumentu.
2. Wybierz polecenie Okno > Wiązania, aby wyświetlić panel Wiązania.
3. Kliknij przycisk ze strzałką w dół w kolumnie Format.

   Jeżeli strzałka w dół nie jest widoczna, rozwiń panel.
4. Z wyskakującego menu Format wybierz kategorię formatu danych.

   Sprawdź, czy jest to format odpowiedni do rodzaju danych, które formatujesz. Np. format Waluta działa tylko wtedy, gdy dynamiczne dane zawierają informacje liczbowe. Pamiętaj, że nie można zastosować więcej niż jednego formatu do tych samych danych.
5. Sprawdź, czy format został prawidłowo zastosowany, wyświetlając podgląd strony w widoku aktywnym.

Dostosowywanie formatu danych

1. Otwórz stronę z danymi dynamicznymi w widoku Projekt.
2. Zaznacz dynamiczne dane, których format chcesz dostosować.

   Związane dane, których tekst dynamiczny został zaznaczony, zostaną podświetlone w panelu Wiązania (Okno > Wiązania). Panel wyświetla dla zaznaczonej pozycji dwie kolumny – Wiązanie i Format. Jeżeli kolumna Format jest niewidoczna, rozciągnij panel Wiązania, aby ją odsłonić.
3. W panelu Wiązania kliknij strzałkę w dół w kolumnie Format, aby rozwinąć wyskakujące menu dostępnych formatów danych.

   Jeżeli strzałka w dół nie jest widoczna, rozciągnij panel Wiązania jeszcze bardziej.
4. Z wyskakującego menu wybierz polecenie Edytuj listę formatów.
5. Wypełnij informacje w oknie dialogowym i kliknij przycisk OK.
   a. Zaznacz wybrany format na liście, po czym kliknij przycisk Edytuj.
   b. Zmień dowolne z wymienionych poniżej parametrów w oknach dialogowych Waluta, Liczba lub Procent i kliknij przycisk OK.
      - Liczba cyfr wyświetlanych po przecinku w liczbie dziesiętnej.
      - Czy wstawiać zero na początku ułamków.
      - Czy dla liczb ujemnych używać nawiasów, czy znaku minus.
      - Czy grupować cyfry.
   c. Aby usunąć format danych, kliknij go na liście. Potem kliknij przycisk Minus (-).

Tworzenie formatu danych (Tylko ASP)

1. Otwórz stronę z danymi dynamicznymi w widoku Projekt.
2. Zaznacz dynamiczne dane, dla których chcesz utworzyć własny format.
3. Wybierz polecenie Okno > Wiązania, aby wyświetlić panel Wiązania. Kliknij strzałkę w dół w kolumnie Format. Jeżeli strzałka w dół nie jest widoczna, rozwiń panel.
4. Z wyskakującego menu wybierz polecenie Edytuj listę formatów.
5. Kliknij przycisk Plus (+) i wybierz rodzaj formatu.
6. Zdefiniuj format i kliknij przycisk OK.
7. Wpisz nazwę nowego formatu w kolumnie Nazwa i kliknij przycisk OK.
   Uwaga: *Ponieważ program Dreamweaver obsługuje tworzenie formatów danych tylko w przypadku stron ASP, osoby korzystające z języków ColdFusion i PHP mają do wyboru dwie możliwości: mogą pobierać formaty utworzone przez innych programistów albo tworzyć formaty serwerowe i wysyłać je do programu Dreamweaver Exchange. Więcej informacji na temat interfejsu API formatów serwerowych zawiera sekcja Rozszerzenia do programu Dreamweaver (Pomoc > Rozszerzenia do programu Dreamweaver > Formaty serwerowe).*

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Panele związane z zawartością dynamiczną

Panel Wiązania
Panel Zachowania serwerowe
Panel Bazy danych
Panel Komponenty

Panel Wiązania

Do góry

Za pomocą panelu Wiązania można definiować i edytować źródła zawartości dynamicznej, dodawać zawartość dynamiczną do strony oraz stosować formaty danych do dynamicznego tekstu.

Panel ten umożliwia wykonanie następujących zadań:

- Definiowanie źródeł zawartości dynamicznej
- Dodawanie zawartości dynamicznej do stron
- Zmienianie lub usuwanie źródeł zawartości
- Używanie predefiniowanych formatów danych
- Dołączanie źródeł danych XML
- Wyświetlanie danych XML na stronach XSLT
- Parametry adresu URL
- Definiowanie zmiennych sesji
- Definiowanie zmiennych aplikacji ASP i ColdFusion
- Definiowanie zmiennych serwerowych
- Buforowanie źródeł zawartości
- Kopiowanie zestawu rekordów z jednej strony do drugiej
- Tworzenie dynamicznych atrybutów HTML

Panel Zachowania serwerowe

Do góry

Panel Zachowania serwerowe umożliwia dodawanie zachowań serwerowych programu Dreamweaver do strony oraz edytowanie i tworzenie takich zachowań.

Panel ten umożliwia wykonanie następujących zadań:

- Wyświetlanie rekordów z bazy danych
- Definiowanie źródeł zawartości dynamicznej
- Tworzenie stron wzorca i szczegółów za pomocą jednej operacji
- Tworzenie stron wyszukiwania i wyników
- Tworzenie strony do wstawiania rekordów
- Budowanie strony uaktualniania rekordów
- Tworzenie strony usuwania rekordów
- Tworzenie strony, do której dostęp będą mieli tylko uwierzytelnieni użytkownicy
- Tworzenie strony rejestracji
- Tworzenie strony logowania
- Tworzenie strony, do której dostęp będą mieli tylko uwierzytelnieni użytkownicy
- Dodawanie procedury składowanej (ColdFusion)
- Usuwanie zawartości dynamicznej
- Dodawanie własnych zachowań serwerowych

Panel Bazy danych

Do góry

Panel Bazy danych służy do tworzenia połączeń z bazami danych, do przeprowadzania inspekcji baz danych oraz do wstawiania na stronach kodu związanego z bazami danych.

Za pomocą tego panelu można wyświetlać bazy danych i łączyć się z nimi.

- Wyświetlanie bazy danych w programie Dreamweaver
- Połączenia z bazami danych dla programistów ColdFusion
- Połączenia z bazami danych dla programistów ASP
- Połączenia z bazami danych dla programistów PHP

Panel Komponenty

Do góry

Panel Komponenty służy do tworzenia i inspekcji komponentów oraz wstawiania kodu komponentów na strony.

Uwaga: *Ten panel nie działa w widoku Projekt.*
Panel ten umożliwia wykonanie następujących zadań:

❖ Korzystanie ze składników ColdFusion

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Omówienie źródeł zawartości dynamicznej

Informacje o źródłach zawartości dynamicznej
Informacje o zestawach rekordów
Informacje o parametrach formularzy i adresów URL
Informacje o zmiennych sesji
Zmienne aplikacji ASP i ColdFusion
Zmienne serwera ASP
Zmienne serwera ColdFusion

Informacje o źródłach zawartości dynamicznej

Do góry

Źródło zawartości dynamicznej jest magazynem informacji. Można je z niego pobierać, aby wyświetlić dynamiczną zawartość na stronie internetowej. Źródła zawartości dynamicznej to nie tylko informacje przechowywane w bazach danych, lecz także wartości wysyłane przez formularze HTML, wartości zawarte w obiektach serwerowych oraz inne źródła.

Program Dreamweaver umożliwia połączenie się z bazą danych i utworzenie zestawu rekordów, z którego będzie pobierana dynamiczna zawartość. Zestaw rekordów to wynik zapytania wysłanego do bazy danych. Zestaw rekordów pobiera informacje, których zażądasz i umożliwia wyświetlanie ich na wskazanej stronie. Zestaw rekordów definiowany jest na podstawie informacji zawartych w bazie danych oraz zawartości, którą chcesz wyświetlić.

Różni producenci rozwiązań technologicznych używają różnego nazewnictwa zestawu rekordów. W technologiach ASP i ColdFusion zestaw rekordów definiuje się jako zapytanie. Jeżeli używasz innych źródeł danych, np. informacji wprowadzanych przez użytkownika albo zmiennych serwerowych, nazwa źródła danych zdefiniowanego w programie Dreamweaver jest taka sama, jak nazwa tamtego źródła danych.

Dynamiczne serwisy WWW muszą mieć źródło danych, z którego będą mogły pobierać zawartość dynamiczną do wyświetlenia. Program Dreamweaver umożliwia używanie baz danych, zmiennych żądania, zmiennych URL, zmiennych serwerowych, zmiennych formularzy, procedur składowanych i innych źródeł zawartości dynamicznej. W zależności od źródła danych można pobierać nową zawartość zgodnie z wysłanym żądaniem albo modyfikować stronę zgodnie z potrzebami użytkowników.

Każde źródło zawartości zdefiniowane w programie Dreamweaver jest dodawane do listy źródeł zawartości w panelu Wiązania. Potem można wstawić to źródło zawartości do zaznaczonej w danym momencie strony.

Informacje o zestawach rekordów

Do góry

Strony internetowe nie mogą bezpośrednio uzyskać dostępu do danych przechowywanych w bazie danych. Zamiast tego współdziałają z zestawem rekordów. Zestaw rekordów to podzbiór informacji (rekordów) pobrany z bazy danych za pomocą zapytania bazy danych. Zapytanie jest to instrukcja wyszukiwania pozwalająca wyszukać określone informacje w bazie danych.

Jeżeli źródłem zawartości dynamicznej strony internetowej jest baza danych, to należy najpierw utworzyć zestaw rekordów, w którym będą przechowywane pobrane dane. Zestawy rekordów pośredniczą między bazą danych zawartości strony a serwerem aplikacji, który generuje stronę. W celu przyspieszenia operacji pobierania danych zestawy rekordów są zapisywane tymczasowo w pamięci serwera aplikacji. Gdy zestaw rekordów jest już niepotrzebny, serwer go usuwa.

Zapytanie może tworzyć zestaw rekordów zawierający wybrane kolumny, tylko wybrane rekordy, lub kombinację obu wymienionych elementów. Zestaw rekordów może również zawierać wszystkie rekordy i kolumny tabeli bazy danych. Jednakże ponieważ aplikacje rzadko potrzebują wszystkich danych z bazy danych, należy dążyć do tego, aby zestawy rekordów były możliwe najmniejsze. Ponieważ serwery WWW tymczasowo przechowują zestawy rekordów w pamięci, użycie małych zestawów rekordów zużywa mniej pamięci i potencjalnie może poprawić wydajność serwera.

Zapytania do baz danych są redagowane w języku SQL (Structured Query Language). Jest to prosty język obejmujący instrukcje do pobierania, usuwania i dodawania danych w bazach danych. Konstruktor SQL dołączony do programu Dreamweaver umożliwia tworzenie prostych zapytań bez znajomości tego języka. Jeśli jednak ktoś zamierza tworzyć złożone zapytania SQL podstawowa wiedza o tym języku pozwala tworzyć zaawansowane zapytania i zapewnia większą elastyczność w projektowaniu stron dynamicznych.

Zanim zdefiniujesz zestaw danych do użytku w programie Dreamweaver, musisz utworzyć połączenie z bazą danych. Jeżeli nie ma w niej żadnych danych, to należy je wprowadzić do bazy. Jeżeli połączenie z bazą danych dla serwisu jeszcze nie istnieje, zapoznaj się z rozdziałem o tworzeniu połączeń z bazą danych dla wybranej technologii serwerowej i wykonaj podane tam instrukcje.

Informacje o parametrach formularzy i adresów URL

Do góry

Parametry adresu URL przechowują informacje pobrane z danych wprowadzonych przez użytkowników. Aby zdefiniować parametr adresu URL,

należy utworzyć formularz lub łącze hipertekstowe, które wysyła dane metodą GET. Informacje te są dołączane do adresu URL żądanej strony i przekazywane do serwera. Gdy używa się zmiennych URL, ciąg zapytania zawiera przynajmniej jedną parę nazwa-wartość. Pary takie są skojarzone z polami formularza. Pary nazwa-wartość są dołączane do adresu URL.

Parametry formularza przechowują pobrane informacje zawarte w żądaniu HTTP przesłanym dla danej strony internetowej. Jeżeli utworzysz formularz używający metody POST, dane wysyłane przez formularz zostaną przekazane serwerowi. Zanim rozpoczniesz pracę pamiętaj o przekazaniu parametru formularza na serwer.

Do góry

Informacje o zmiennych sesji

Zmienne sesji umożliwiają przechowywanie i wyświetlanie informacji zachowywanych przez czas trwania wizyty użytkownika (czyli sesji). Serwer tworzy różne obiekty sesji dla każdego z użytkowników i zachowuje je przez ustalony czas lub do momentu, gdy obiekt zostanie bezpośrednio zlikwidowany.

Ponieważ zmienne sesji są zachowywane przez cały czas trwania sesji danego użytkownika i zachowują ważność, gdy użytkownik przechodzi między różnymi stronami w serwisie WWW, stanowią idealne narzędzie do przechowywania preferencji użytkownika. Zmienne sesji można również wykorzystać w celu wstawienia wartości do kodu HTML strony, przypisania wartości zmiennej lokalnej albo podania wartości służącej do obliczenia wyrażenia warunkowego.

Zanim zdefiniujesz zmienne sesji dla strony, musisz utworzyć je w kodzie źródłowym. Po utworzeniu zmiennej sesji w kodzie źródłowym aplikacji internetowej, możesz pobrać jej wartość za pomocą programu Dreamweaver i wykorzystać ją na stronie WWW.

Jak funkcjonują zmienne sesji

Zmienne sesji przechowują informacje (zwykle parametry formularza lub adresu URL przesłane przez użytkownika) i udostępniają je wszystkim stronom aplikacji internetowej w trakcie odwiedzin użytkownika. Na przykład gdy użytkownicy logują się do portalu internetowego, który udostępnia konto e-mail, informacje o notowaniach giełdowych, prognozę pogody i wiadomości dnia, aplikacja przechowuje dane o logowaniu w zmiennej sesji, która identyfikuje użytkownika na stronach serwisu. To pozwala użytkownikom oglądanie, w trakcie nawigowania po serwisie, tylko tych typów zawartości, które wybrali. Zmienne sesji mogą również zapewniać mechanizm bezpieczeństwa kończący sesję użytkownika, jeśli konto nie jest używane przez pewien czas. To powoduje również zwolnienie pamięci i zasobów serwera, jeśli użytkownik zapomni wylogować się z serwisu WWW.

Zmienne sesji przechowują informacje na czas trwania używanej sesji. Sesja rozpoczyna się, gdy użytkownik otworzy stronę w aplikacji i kończy, gdy użytkownik nie otworzy innej strony w aplikacji przez pewien czas lub celowo zamknie sesję (zwykle klikając łącze „wyloguj”). Gdy sesja istnieje, jest przypisana do indywidualnego użytkownika, a każdy użytkownik ma własną sesję.

Zmiennych sesji używaj do przechowywania informacji dostępnych dla każdej strony aplikacji internetowej. Mogą to być informacje różnicujące, takie jak nazwa użytkownika, preferowany rozmiar czcionki lub flaga oznaczająca, czy użytkownik się zalogował. Innym typowym zastosowaniem zmiennych sesji jest przechowywanie bieżących rejestrów, takich jak liczba pytań, na które udzielono poprawnej odpowiedzi w quizie online lub produktów wybranych przez użytkownika z katalogu online.

Zmienne sesji mogą działać tylko wtedy, gdy przeglądarka użytkownika akceptuje pliki cookie. Serwer tworzy numer ID sesji, który unikatowo identyfikuje użytkownika, gdy sesja jest inicjalizowana, a następnie przesyła plik cookie zawierający numer ID do przeglądarki użytkownika. Gdy użytkownik żąda innej strony z serwera, serwer odczytuje plik cookie w przeglądarce, aby zidentyfikować użytkownika i pobrać zmienne sesji użytkownika przechowywane w pamięci serwera.

Zbieranie, przechowywanie i pobieranie informacji ze zmiennych sesji

Przed utworzeniem zmiennej sesji najpierw należy uzyskać informacje, które mają być przechowywane, a następnie przesłać je na serwer celem przechowania. Informacje możesz pobierać i wysyłać na serwer, używając formularzy HTML lub łączy hipertekstowych zawierających parametry adresu URL. Możesz również uzyskać informacje z plików cookie przechowywanych na komputerze użytkownika, z nagłówków HTTP wysyłanych przez przeglądarkę użytkownika z żądaniem strony, lub z bazy danych.

Typowym przykładem przechowywania parametrów adresu URL w zmiennych sesji jest katalog produktów, w którym używane są zapisane na stałe w kodzie parametry adresu URL utworzone przez łącze, aby przesłać z powrotem na serwer informacje o produkcie do przechowania w zmiennej sesji. Gdy użytkownik kliknie łącze „Dodaj do koszyka”, to ID produktu zostanie przechowane w zmiennej sesji podczas kontynuowania przez użytkownika zakupów. Gdy użytkownik przechodzi do strony płacenia, ID produktu przechowywane w sesji jest odzyskiwane.

Formularz ankiety jest typowym przykładem strony, która przechowuje parametry formularza w zmiennych sesji. Formularz przesyła wybrane informacje z powrotem na serwer, gdzie strona aplikacji zbiera dane ankiety i przechowuje odpowiedzi w zmiennej sesji, aby przesłać je do aplikacji, która może rejestrować zebrane od uczestników ankiety odpowiedzi. Informacje mogą być również przechowane w bazie danych do późniejszego użycia.

Po przesłaniu informacji na serwer informacja jest przechowywana w zmiennych sesji przez dodanie właściwego dla modelu serwera kodu do strony, określonego przez parametr adresu URL lub formularza. Strona, do której odniesienia są jak do strony docelowej, określona jest albo w atrybucie action formularza HTML albo w atrybucie href hiperłącza na stronie startowej.

Po przechowaniu wartości w zmiennej sesji można zastosować program Dreamweaver do odzyskania wartości ze zmiennych sesji i użyć jej w aplikacji internetowej. Po zdefiniowaniu zmiennej sesji w programie Dreamweaver możesz wstawić jej wartość na stronie.

Składnia HTML dla każdej z nich jest następująca:

```
<form action="destination.html" method="get" name="myform"> </form>
<param name="href"value="destination.html">
```

Zarówno zastosowana technologia serwerowa, jak i metoda pobrania informacji określają kod użyty do przechowania informacji w zmiennej sesji. Podstawowa składnia dla poszczególnych technologii serwerowych jest następująca:

ColdFusion

```
<CFSET session.variable_name = value>
```

ASP

```
<% Session("variable_name") = value %>
```

Wyrażenie value jest zwykle wyrażeniem serwerowym, takim jak Request.Form("lastname"). Na przykład jeśli użyjesz parametru adresu URL o nazwie product (lub formularza HTML z metodą GET i pola tekstowego o nazwie product) do pobrania informacji, to następujące wyrażenia będą służyły do przechowania informacji w zmiennej sesji o nazwie prodID:

ColdFusion

```
<CFSET session.prodID = url.product>
```

ASP

```
<% Session("prodID") = Request.QueryString("product") %>
```

Jeśli użyjesz formularza HTML z metodą post i pola tekstowego o nazwie txtProduct do pobrania informacji, wtedy następujące wyrażenia będą służyły do przechowania informacji w zmiennej sesji:

ColdFusion

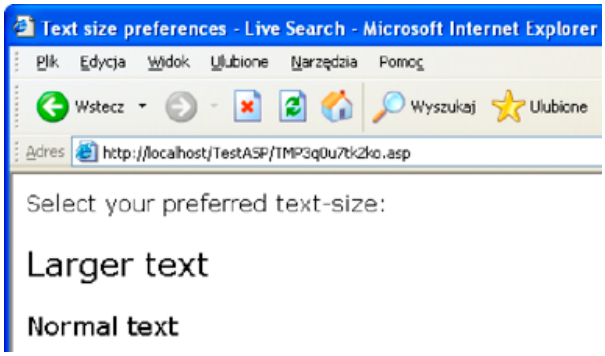
```
<CFSET session.prodID = form.txtProduct>
```

ASP

```
<% Session("prodID") = Request.Form("txtProduct") %>
```

Przykład przechowywania informacji w zmiennych sesji

Pracujesz nad serwisem, którego odbiorcami są w większości seniorzy. W programie Dreamweaver dodaj dwa łącza na ekranie powitalnym, które pozwolą użytkownikom wybrać rozmiar tekstu w serwisie. Aby wybrać większy, łatwy do czytania tekst, użytkownik klika jedno łącze oraz, aby wybrać normalny rozmiar tekstu, klika inne.



Każde z łączy zawiera parametr adresu URL o nazwie fontsize, który odpowiada za wysyłanie tekstu w preferowanym przez użytkownika rozmiarze. Obrazuje to poniższy przykład kodu Adobe ColdFusion®:

```
<a href="resort.cfm?fontsize=large">Larger Text</a><br>
<a href="resort.cfm?fontsize=small">Normal Text</a>
```

Preferowany przez użytkownika rozmiar tekstu przechowaj w zmiennej sesji i użyj jej do ustawienia rozmiaru tekstu na każdej stronie żądanej przez użytkownika.

Blisko góry strony docelowej wprowadź następujący kod tworzący zmienną sesji o nazwie font_pref, która przechowa preferowany przez użytkownika rozmiar czcionki.

ColdFusion

```
<CFSET session.font_pref = url.fontsize>
```

ASP

```
<% Session("font_pref") = Request.QueryString("fontsize") %>
```

Gdy użytkownik kliknie hiperłącze, bieżąca strona wyśle preferowany przez użytkownika rozmiar tekstu w parametrze adresu URL do strony docelowej. Kod strony docelowej przechowa parametr adresu URL w zmiennej sesji font_pref. W trakcie trwania sesji użytkownika wszystkie strony aplikacji pobiorą tę wartość i wyświetlą wybrany rozmiar czcionki.

Zmienne aplikacji ASP i ColdFusion

Do góry

W technologiach ASP i ColdFusion można korzystać ze zmiennych aplikacji, przeznaczonych do przechowywania i wyświetlania informacji. Takie informacje są zachowywane przez cały okres istnienia danej aplikacji i obowiązują dla różnych użytkowników. Czas istnienia aplikacji to okres od chwili, gdy pierwszy użytkownik wyśle żądanie strony do tej aplikacji, do chwili, gdy zatrzymany zostanie serwer WWW. (Aplikację definiuje się jako wszystkie pliki w katalogu wirtualnym i jego podkatalogach).

Ponieważ zmienna aplikacji zachowuje trwałość przez cały czas istnienia aplikacji, a także po zmianie użytkownika, doskonale nadaje się do przechowywania takich informacji, które muszą istnieć dla wszystkich użytkowników, np. bieżącej godziny i daty. Wartość zmiennej aplikacji definiuje się w kodzie tej aplikacji.

Zmienne serwera ASP

Do góry

Możesz zdefiniować następujące zmienne serwerowe ASP jako źródła zawartości dynamicznej: Request.Cookie, Request.QueryString, Request.Form, Request.ServerVariables oraz Request.ClientCertificates.

Zmienne serwera ColdFusion

Do góry

Można definiować następujące zmienne serwera ColdFusion:

Zmienne klienta Kojarzą dane z konkretnym klientem. Zmienne klienckie zachowują stan aplikacji, gdy użytkownik przechodzi z jednej strony do drugiej w obrębie tej aplikacji, a także zamyka sesję i otwiera nową. „Zachowanie stanu” oznacza przechowywanie informacji z jednej strony (lub sesji) po przejściu do kolejnej. Dzięki temu aplikacja „pamięta” użytkownika oraz jego wcześniejsze wybory i preferencje.

Zmienne cookie Zapewniają dostęp do plików cookie, przekazanych serwerowi przez przeglądarkę.

Zmienne CGI Zapewniają informacje o serwerze, na którym działa ColdFusion, przeglądarce, która wysłała żądanie strony, oraz inne informacje o środowisku przetwarzania.

Zmienne serwera Są dostępne dla wszystkich klientów i aplikacji na serwerze. Są zachowywane dopóki serwer nie zostanie zatrzymany.

Zmienne lokalne Są tworzone za pomocą znacznika CFSET lub CFPARAM na stronie ColdFusion.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Optymalizacja przestrzeni roboczej do programowania wizualnego

Wyświetlanie paneli do tworzenia aplikacji internetowych
Wyświetlanie bazy danych w programie Dreamweaver
Wyświetlanie podglądu dynamicznych stron w przeglądarce
Ograniczanie informacji z bazy danych, wyświetlanych w programie Dreamweaver
Konfigurowanie Inspektora właściwości do obsługi procedur składowanych ColdFusion i poleceń ASP
Opcje nazwy wejścia

Wyświetlanie paneli do tworzenia aplikacji internetowych

Do góry

W wyskakującym menu Kategoria panelu Wstaw zaznacz kategorię Dane, która zawiera zestaw przycisków pozwalających dodawać do strony zawartość dynamiczną i zachowania serwerowe.

Liczba i typ dostępnych przycisków zależy od typu dokumentu otwartego w oknie Dokument. Przesuń mysz nad ikonę, aby wyświetlić podpowiedź opisującą działanie przycisku.

Panel Wstaw zawiera przyciski pozwalające umieszczać na stronie następujące elementy:

- Zestawy rekordów
- Dynamiczny tekst lub tabele
- Paski do nawigacji między rekordami

  Jeżeli przejdziesz do widoku Kod (Widok > Kod), mogą pojawić się inne panele umożliwiające wstawianie kodu na stronie. Znajdują się one w osobnej kategorii panelu Wstaw. Na przykład jeśli strona ColdFusion jest wyświetlana w widoku Kod, to w kategorii CFML panelu Wstaw staje się dostępny panel CFML.

  Istnieje kilka paneli służących do tworzenia stron dynamicznych:

  - Panel Wiązania (Okno > Wiązania) umożliwia definiowanie źródeł zawartości dynamicznej na stronie oraz wstawianie takiej zawartości.
  - Panel Zachowania serwerowe (Okno > Zachowania serwerowe) służy do wprowadzania na stronach dynamicznych kodu wykonywanego na serwerze.
  - Panel Bazy danych (Okno > Bazy danych) służy do eksploracji baz danych oraz do tworzenia połączeń z bazami danych.
  - Panel Składniki (Okno > Składniki) służy do sprawdzania, dodawania i modyfikowania kodu składników ColdFusion.

  Uwaga: *Panel Składniki jest aktywny, pod warunkiem że otwarto stronę ColdFusion.*

  Zachowanie serwerowe to zbiór instrukcji wstawionych na dynamicznej stronie podczas projektowania, a wykonywanych na serwerze.

  Samouczek przedstawiający tworzenie przestrzeni roboczej do programowania stron znajduje się pod adresem www.adobe.com/go/vid0144_pl.

Wyświetlanie bazy danych w programie Dreamweaver

Do góry

Po utworzeniu połączenia z bazą danych można wyświetlać jej strukturę i dane za pomocą programu Dreamweaver.

1. Otwórz panel Bazy danych (Okno > Bazy danych).

   Panel Bazy danych wyświetla wszystkie bazy, do których utworzono połączenia. Jeżeli projektujesz serwis ColdFusion, to panel ten wyświetli wszystkie bazy danych, które zawierają źródła danych zdefiniowane w module Administrator ColdFusion.

   Uwaga: *Program Dreamweaver sprawdza serwer ColdFusion zdefiniowany dla bieżącego serwisu.*

   Jeżeli w panelu nie ma żadnych baz, to trzeba utworzyć połączenie z bazą danych.
2. Aby wyświetlić tabele, procedury składowane i widoki w bazie danych, kliknij znak plus (+) obok połączenia na liście.
3. Aby wyświetlić kolumny w tabeli, kliknij nazwę tabeli.

   Ikony kolumny wskazują typ danych oraz klucz główny tabeli.
4. Aby wyświetlić dane w tabeli, kliknij nazwę tabeli na liście prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Macintosh) i wybierz z wyskakującego menu polecenie Wyświetl dane.

Do góry

Wyświetlanie podglądu dynamicznych stron w przeglądarce

Programiści aplikacji internetowych często przeprowadzają debugowanie stron, sprawdzając je regularnie w przeglądarce internetowej. Strony dynamiczne można szybko wyświetlić w przeglądarce, bez potrzeby uprzedniego wysyłania ich ręcznie na serwer (naciśnij klawisz F12).

Aby wyświetlić podgląd dynamicznych stron, należy wprowadzić dane w kategorii Serwer testowy w oknie dialogowym Definicja serwisu.

Można wskazać, że program Dreamweaver ma używać plików tymczasowych zamiast plików oryginalnych. W takiej sytuacji program Dreamweaver uruchamia tymczasową kopię strony na serwerze WWW, zanim wyświetli ją w przeglądarce. (Następnie Dreamweaver usuwa plik tymczasowy z serwera). Aby ustawić tę opcję, wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Podgląd w przeglądarce.

Opcja Podgląd w przeglądarce nie powoduje wysyłania powiązanych stron, np. stron wyników czy strony szczegółów, plików zależnych (np. graficznych) ani dołączeń po stronie serwera (SSI). Aby wysłać brakujący plik, wybierz polecenie Okno > Serwis, aby otworzyć panel Serwis. Wybierz plik z sekcji Folder lokalny i kliknij niebieską strzałkę w górę na pasku przycisków, aby skopiować ten plik do folderu na serwerze WWW.

Do góry

Ograniczanie informacji z bazy danych, wyświetlanych w programie Dreamweaver

Zaawansowani użytkownicy dużych systemów baz danych, takich jak Oracle, powinni ograniczyć liczbę pozycji, które program Dreamweaver pobiera z bazy danych i wyświetla podczas projektowania. Baza danych Oracle może zawierać pozycje, których program Dreamweaver nie potrafi przetworzyć podczas projektowania. W aplikacji Oracle można utworzyć schemat i za jego pomocą odfiltrować w programie Dreamweaver niepotrzebne pozycje podczas projektowania.

Uwaga: *W systemie Microsoft Access nie można utworzyć schematu ani katalogu.*

Inni użytkownicy mogą odnieść korzyści z ograniczenia ilości informacji pobieranych przez program Dreamweaver podczas projektowania. Niektóre bazy danych zawierają dziesiątki czy nawet setki tabel. Niekiedy wygodniej jest nie wyświetlać ich wszystkich podczas pracy. Do ograniczenia liczby pozycji z bazy danych, pobieranych podczas projektowania, może służyć schemat albo katalog.

Taki schemat lub katalog trzeba utworzyć w oprogramowaniu bazy danych. Dopiero wtedy można użyć go w programie Dreamweaver. Zapoznaj się z dokumentacją systemu bazy danych albo zapytaj o to administratora systemu.

Uwaga: *Schematu ani katalogu nie można używać w programie Dreamweaver, jeżeli tworzysz aplikację ColdFusion albo korzystasz z systemu Microsoft Access.*

1. Otwórz dynamiczną stronę w programie Dreamweaver; następnie otwórz panel Bazy danych (Okno > Bazy danych).
   - Jeżeli istnieje już połączenie z bazą danych, kliknij nazwę połączenia na liście prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Macintosh) i wybierz z wyskakującego menu polecenie Edytuj połączenie.
   - Jeżeli połączenie nie istnieje, kliknij przycisk Plus (+) na górze panelu i utwórz je.
2. W oknie dialogowym połączenia kliknij opcję Zaawansowane.
3. Wskaż schemat albo katalog i kliknij przycisk OK.

Do góry

Konfigurowanie Inspektora właściwości do obsługi procedur składowanych ColdFusion i poleceń ASP

Zmodyfikuj zaznaczoną procedurę składowaną. Dostępne opcje zależą od technologii serwerowej.

❖ Ustaw dowolne spośród dostępnych opcji. Po zaznaczeniu nowej opcji w inspektorze, program Dreamweaver uaktualni stronę.

Do góry

Opcje nazwy wejścia

Ten Inspektor właściwości pojawia się, gdy program Dreamweaver napotka nieznany typ wprowadzania. Na ogół zdarza się to, gdy wystąpił błąd literowy lub inny błąd wprowadzania danych.

Jeżeli zmieni się typ pola w Inspektorze właściwości na rozpoznawany przez program Dreamweaver, np. dzięki poprawieniu błędnej pisowni, to Inspektor właściwości zostanie uaktualniony i wyświetli właściwości rozpoznanego typu. Ustaw dowolne spośród opcji w Inspektorze właściwości:

Nazwa wejścia Przypisuje nazwę do pola. Jest to pole wymagane, a nazwa musi być niepowtarzalna.

Typ Ustawia typ wejścia dla pola. Zawartość pola odzwierciedla wartość typu wprowadzania, znajdującą się w danym momencie w kodzie źródłowym HTML.

Wartość Ustawia wartość pola.

Parametry Otwiera okno dialogowe Parametry, w którym można wyświetlić bieżące atrybuty pola, a także dodawać lub usuwać atrybuty.

Więcej tematów Pomocy

Samouczek przedstawiający przestrzeń roboczą programowania

Konfigurowanie serwera testowego

(cc) BY-NC-SA

Pakowanie aplikacji internetowych

Pakowanie aplikacji internetowych jako rodzimych aplikacji mobilnych (CS5.5)

Do góry

Pakowanie aplikacji internetowych jako rodzimych aplikacji mobilnych (CS5.5)

Dzięki integracji z platformami jQuery Mobile oraz PhoneGap, program Dreamweaver ułatwia tworzenie i pakowanie aplikacji internetowych przeznaczonych do wdrażania na urządzeniach z systemem operacyjnym Android™ oraz iOS. Tworząc pakiet aplikacji, program Dreamweaver korzysta z pakietów SDK struktury PhoneGap. Tworzone pakiety to pliki .apk w przypadku systemu Android oraz .xcodeproj w przypadku urządzeń iPhone/iPad.

Po utworzeniu pakietu aplikacji mobilnej w programie Dreamweaver można ją wyświetlić na emulatorze urządzeń albo wdrożyć na własnym urządzeniu.

Ważne: *Aplikacja mobilna spakowana programem Dreamweaver jest przeznaczona tylko na potrzeby rozwiązywania problemów. Można ją uruchomić w emulatorach systemu Android i iOS albo na własnym urządzeniu mobilnym, po przesłaniu jej do tego urządzenia. Nie można jednak wysyłać aplikacji mobilnych utworzonych na potrzeby debugowania do sklepów firm Apple i Android. Przed umieszczeniem aplikacji iOS lub Android w takich sklepach należy wykonać dodatkowy krok, polegający na podpisaniu aplikacji poza programem Dreamweaver. Więcej informacji na temat wysyłania aplikacji do sklepów Apple i Android zawiera dokumentacja systemu Android oraz „Podręcznik użytkownika programu" w serwisie Apple iOS Provisioning Portal. Aby uzyskać dostęp do serwisu Apple iOS Provisioning Portal, należy zarejestrować się w programie Apple Developer Program (rejestracja bezpłatna) oraz w programie iOS Developer Program (rejestracja podlega opłacie rocznej).*

Tworzenie aplikacji internetowych za pomocą strony startowej

Podczas tworzenia aplikacji internetowej można użyć dowolnej strony startowej. Jeśli jednak aplikacja internetowa po wdrożeniu w formie aplikacji mobilnej ma mieć dostęp do rodzimych funkcji urządzeń przenośnych, należy użyć strony jQuery Mobile (PhoneGap).

Strona startowa jQuery Mobile (PhoneGap) zawiera plik phonegap.js, a także inne pliki jQuery Mobile. W pliku phonegap.js znajdują się funkcje API niezbędne do korzystania z rodzimych funkcji mobilnych, takich jak GPS, przyspieszeniomierz, aparat fotograficzny itp.

1. Wybierz polecenie Plik > Nowy.
2. Wybierz polecenie Strona z przykładu > Startery mobilne > jQuery Mobile (PhoneGap).
3. Kliknij przycisk Utwórz.
4. W panelu Wstaw (Okno > Wstaw) wybierz opcję jQuery Mobile. Zostaną wyświetlone składniki, które można dodać do aplikacji internetowej.
5. Przejdź do widoku Projekt. Umieść kursor w miejscu, gdzie ma zostać wstawiony składnik. Następnie kliknij składnik w panelu Wstaw. Dostosuj składniki, korzystając z opcji w wyświetlonym oknie dialogowym.
   Uwaga: *Aby edytować plik PhoneGap.js, skonfiguruj strukturę aplikacji oraz ustawienia aplikacji. Więcej informacji zawierają tematy dotyczące tworzenia pakietów aplikacji.*

Wyświetl podgląd strony w widoku aktywnym. Niektóre klasy CSS można stosować tylko w widoku aktywnym.

Wymagania systemowe dotyczące pakowania aplikacji

Przed przystąpieniem do pakowania aplikacji należy się upewnić, czy spełnione zostały następujące wymagania systemowe.

MAC OS — iOS

- Mac OS X Snow Leopard wersja 10.6.x lub nowsza.
- Xcode 3.2.x z pakietem iOS SDK (instrukcje instalowania podano poniżej).

MAC OS — Android

- Mac OS X 10.5.8 lub nowsza wersja (tylko x86)
- Pakiet Android SDK (instrukcje instalowania podano poniżej).

Windows — iOS

- System iOS jest dostępny tylko dla użytkowników komputerów Apple.

Windows — Android

- Windows XP (32-bitowy), Vista (32- lub 64-bitowy) lub Windows 7 (32- lub 64-bitowy).

Pakiet Android SDK (instrukcje instalowania podano poniżej).

Tworzenie pakietu aplikacji (Windows)

Informacje o tworzeniu aplikacji internetowych oraz przykładowe pliki można znaleźć w samouczku w serwisie Dreamweaver Developer Center.

1. Otwórz aplikację internetową, którą chcesz przekonwertować na aplikację przeznaczoną na urządzenia przenośne. Upewnij się, że aplikacja internetowa jest skonfigurowana jako serwis w programie Dreamweaver oraz że rozmiar serwisu jest mniejszy niż 25 MB.

   Uwaga: *Upewnij się, że aplikacja zawiera tylko pliki HTML5, CSS i JavaScript.*

2. Wybierz polecenie Serwis > Aplikacje na urządzenia przenośne > Konfiguruj strukturę aplikacji.
3. Kliknij opcję Kreator instalacji, aby zainstalować pakiet SDK systemu Android.

   Uwaga: *Jeśli nie powiedzie się instalacja za pomocą Kreatora instalacji, zobacz dokument Tech Note 90408.*

4. Wybierz miejsce instalacji plików SDK. Kliknij przycisk Wybierz. Po zakończeniu instalacji kliknij opcję Zapisz.
5. Wybierz polecenie Serwis > Aplikacje na urządzenia przenośne > Ustawienia aplikacji.
6. W polu ID pakietu wpisz nazwę pakietu, korzystając z informacji w oknie dialogowym.
7. Wpisz nazwę aplikacji oraz nazwisko jej autora.
8. (Opcjonalnie) Ustaw następujące opcje:
   a. W sekcji Ikona aplikacji (PNG) podaj plik PNG, który ma być używany jako ikona tej aplikacji. Program Dreamweaver w razie potrzeby zmieni rozmiar ikony do standardowego rozmiaru.
   b. Określ docelową ścieżkę pakietu.
   c. Aby pobrać i zainstalować najnowsze składniki pakietu SDK firmy Google, kliknij opcję Zarządzaj konfiguracjami AVD. Zaktualizuj pakiet SDK systemu Android, korzystając z programu Android SDK and AVD Manager. Informacje o korzystaniu z tego programu zawiera strona http://developer.android.com/sdk/adding-components.html.

      Uwaga: *Po kliknięciu przycisku Zapisz plik phonegap.js zostanie skopiowany do katalogu głównego serwisu.*

9. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Jeśli wdrażasz aplikację bezpośrednio na urządzeniu, wybierz polecenie Serwis > Aplikacje na urządzenia przenośne > Kompiluj. Wybierz platformę/urządzenie na potrzeby kompilacji.
   - Jeśli chcesz sprawdzić zachowanie kompilacji w emulatorze przed skompilowaniem aplikacji, wybierz polecenie Serwis > Aplikacje na urządzenia przenośne > Kompiluj i emuluj.

Tworzenie pakietu aplikacji (Mac OS)

Samouczek dotyczący tworzenia aplikacji internetowych oraz przykładowe pliki można znaleźć w artykule w serwisie Dreamweaver Developer Center.

1. Otwórz aplikację internetową, którą chcesz przekonwertować na aplikację przeznaczoną na urządzenia przenośne. Upewnij się, że aplikacja internetowa jest skonfigurowana jako serwis w programie Dreamweaver oraz że rozmiar serwisu jest mniejszy niż 25 MB.

   Uwaga: *Upewnij się, że aplikacja zawiera tylko pliki HTML5, CSS i JavaScript.*

2. Wybierz polecenie Serwis > Aplikacje na urządzenia przenośne > Konfiguruj strukturę aplikacji.
3. Zainstaluj pakiet SDK do systemu iOS lub Android (stosownie do potrzeb):
   - Kliknij odsyłacz Apple iOS Dev Center, aby pobrać i zainstalować pakiet SDK xcode oraz iOS. Aplikacja ta zostanie domyślnie zainstalowana w katalogu OS <numer wersji>/developer

     Zaloguj się do serwisu Dev Center, korzystając z własnego identyfikatora Apple ID. Rejestracja jest bezpłatna. Jeśli nie masz jeszcze konta, utwórz je.

     Uwaga: *Pakiet SDK pobrany z centrum programistycznego Apple można wykorzystać do testów. Jednak w celu wysłania aplikacji do sklepu Apple należy uiścić odpowiednią opłatę i zarejestrować się jako programista Apple.*

   - Kliknij opcję Kreator instalacji, aby zainstalować pakiet SDK systemu Android.

     Uwaga: *Jeśli nie powiedzie się instalacja za pomocą Kreatora instalacji, zobacz dokument Tech Note 90408.*

4. Kliknij przycisk Zapisz.
5. Wybierz polecenie Serwis > Aplikacje na urządzenia przenośne > Ustawienia aplikacji.
6. W polu ID pakietu wpisz nazwę pakietu, korzystając z informacji w oknie dialogowym.
7. Wpisz nazwę aplikacji oraz nazwisko jej autora.
8. (Opcjonalnie) Wykonaj następujące czynności:

(Android) W sekcji Ikona aplikacji (PNG) podaj plik PNG, który ma być używany jako ikona aplikacji w systemie Android. Program Dreamweaver w razie potrzeby zmieni rozmiar ikony do standardowego rozmiaru.

- (Mac® OS 10.6.x) W sekcji Ekran startowy (PNG) podaj plik PNG, który ma być używany jako ikona aplikacji w systemie iOS. Program Dreamweaver w razie potrzeby zmieni rozmiar ikony do standardowego rozmiaru.
- (Mac OS 10.6.x) Wybierz wersję urządzenia iPhone/iPod Touch/iPad, na które tworzony jest pakiet.
- Zdefiniuj inną docelową ścieżkę pakietu.

  Uwaga: *Po kliknięciu przycisku Zapisz plik phonegap.js zostanie skopiowany do katalogu głównego serwisu.*

9. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Jeśli wdrażasz aplikację bezpośrednio na urządzeniu, wybierz polecenie Serwis > Aplikacje na urządzenia przenośne > Kompiluj. Wybierz platformę/urządzenie na potrzeby kompilacji.
   - Jeśli chcesz sprawdzić zachowanie kompilacji w emulatorze przed skompilowaniem aplikacji, wybierz polecenie Serwis > Aplikacje na urządzenia przenośne > Kompiluj i emuluj.

Adobe poleca

Tutaj można opublikować własne samouczki

Tworzenie pakietów aplikacji internetowych do wdrażania na urządzeniach mobilnych za pomocą programu Dreamweaver CS5.5
Jon Michael Varese
Samouczek prowadzący krok po kroku przez proces pakowania aplikacji internetowej

Więcej tematów Pomocy

http://www.phonegap.com/about

http://jquerymobile.com/demos/1.0a2/

http://docs.phonegap.com/

Samouczek dotyczący pakowania aplikacji internetowych

(cc) BY-NC-SA

Usuwanie skryptów połączenia

Używanie polecenia Usuń skrypty połączenia

Do góry

Używanie polecenia Usuń skrypty połączenia

Za pomocą polecenia Usuń skrypty połączenia można usunąć skrypty, które program Dreamweaver umieszcza w folderze zdalnym w celu zapewnienia dostępu do bazy danych. Skrypty te są potrzebne tylko podczas projektowania serwisu w programie Dreamweaver.

Jeżeli w oknie dialogowym Połączenia z bazą danych zaznaczysz opcję 'Używając sterownika na serwerze testowym' albo 'Używając nazwy DSN na serwerze testowym', to program Dreamweaver wyśle skrypt MMHTTPDB na serwer testowy. Dzięki temu Dreamweaver może posługiwać się zdalnym sterownikiem bazy danych za pośrednictwem protokołu HTTP. To z kolei pozwala programowi Dreamweaver pobrać informacje o bazie danych, niezbędne podczas tworzenia serwisu. Jednak plik skryptu umożliwia odczytanie nazw DSN zdefiniowanych w systemie. Jeżeli nazwy DSN i bazy danych nie są chronione hasłami, to skrypt ten pozwoli również intruzom na wydawanie poleceń SQL do bazy danych.

Pliki skryptów MMHTTPDB znajdują się w folderze _mmServerScripts, umieszczonym w folderze głównym serwisu.

Uwaga: *Przeglądarka plików programu Dreamweaver (panel Pliki) ukrywa folder _mmServerScripts. Można go zobaczyć, używając klienta FTP lub przeglądarki plików innej firmy.*

W niektórych konfiguracjach te skrypty są w ogóle niepotrzebne. Nie biorą udziału w odsyłaniu stron WWW osobom odwiedzającym twój serwis WWW, nie należy ich zatem umieszczać na serwerze produkcyjnym.

Jeżeli pliki skryptów MMHTTPDB znalazły się na serwerze, należy je usunąć. Polecenie Usuń skrypty połączenia automatycznie usuwa za ciebie te pliki.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Zabezpieczanie folderu w aplikacji (ColdFusion)

Zabezpieczanie folderu lub serwisu na serwerze (ColdFusion)

Zabezpieczanie folderu lub serwisu na serwerze (ColdFusion)

Do góry

Za pomocą programu Dreamweaver można zabezpieczyć określony folder w aplikacji ColdFusion, włącznie z folderem głównym aplikacji. Kiedy odwiedzający twój serwis zażyczy sobie dostępu do określonego folderu, ColdFusion poprosi go o podanie nazwy użytkownika i hasła. ColdFusion przechowuje nazwę użytkownik i hasło w zmiennych sesji, tak więc odwiedzający nie musi ich wprowadzać ponownie w czasie trwania sesji.

Uwaga: *To ulepszenie jest dostępne tylko wtedy, gdy masz dostęp do komputera z ColdFusion MX 7 lub późniejszą.*

1. Kiedy dokument ColdFusion jest otwarty w programie Dreamweaver wybierz Polecenia > Kreator logowania ColdFusion.
2. Ukończ Kreatora logowania ColdFusion
   a. Podaj pełną nazwę foldera, który ma podlegać ochronie i kliknij Dalej.
   b. Wybierz jedno z następujących ustawień typu autoryzacji:
      Uwierzytelnianie proste Chroni twoją aplikację za pomocą jednej nazwy i hasła dla wszystkich użytkowników.

      Uwierzytelnianie Windows NT Chroni twoją aplikację za pomocą nazw użytkowników i haseł systemu NT.

      Uwierzytelnianie LDAP Chroni twoją aplikację za pomocą nazw użytkowników i haseł przechowywanych na serwerze LDAP.
   c. Wybierz czy chcesz, aby użytkownicy logowali się za pomocą strony logowania ColdFusion czy też wyskakującego menu.
   d. Na następnym ekranie, określ następujące ustawienia:
      - Jeżeli wybrano proste uwierzytelnianie, wprowadź nazwę użytkownika i hasło, które każdy odwiedzający musi wprowadzić.
      - Jeżeli wybrano uwierzytelnianie Windows NT, wprowadź nazwę domeny NT, która będzie służyła do uwierzytelnienia.
      - Jeżeli wybrano uwierzytelnianie LDAP, wprowadź nazwę serwera LDAP, który będzie służył do uwierzytelnienia.
3. Wysyłanie nowych plików na serwis zdalny. Pliki znajdują się w folderze serwisu lokalnego.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Konfigurowanie komputera w celu projektowania aplikacji

Co jest potrzebne do tworzenia aplikacji internetowych
Podstawowe informacje o serwerach WWW
Wybór serwera WWW
Wybór serwera aplikacji
Wybór bazy danych
Konfigurowanie środowiska projektowego ColdFusion
Konfigurowanie środowiska projektowego PHP
Konfigurowanie środowiska projektowego ASP
Tworzenie folderu głównego dla aplikacji
Informacje o definiowaniu serwisu w programie Dreamweaver

Co jest potrzebne do tworzenia aplikacji internetowych

Do góry

Do tworzenia aplikacji internetowych w programie Adobe® Dreamweaver® niezbędne jest następujące oprogramowanie:

- Serwer WWW
- Serwer aplikacji współpracujący z tym serwerem WWW

  Uwaga: *W kontekście aplikacji internetowych, terminy serwer WWW i serwer aplikacji dotyczą oprogramowania, a nie sprzętu.*

  Jeżeli w swojej aplikacji chcesz używać bazy danych, niezbędne będzie jeszcze następujące oprogramowanie:

- System bazy danych
- Sterownik bazy danych, który obsługuje wybraną przez ciebie bazę

  Niektóre firmy świadczące hosting stron WWW oferują pakiety, umożliwiające korzystanie z ich oprogramowania do tworzenia i wdrażania aplikacji internetowych. W niektórych przypadkach, oprogramowanie niezbędne do tworzenia stron można zainstalować na tym samym komputerze co program Dreamweaver. Takie oprogramowanie można także zainstalować na komputerze w sieci (na ogół będzie to komputer z systemem Windows 2000 lub XP), tak aby inni pracownicy w zespole również mogli pracować nad projektem.

  Jeśli w swojej aplikacji internetowej chcesz wykorzystywać bazę danych, musisz się najpierw połączyć z tą bazą.

Podstawowe informacje o serwerach WWW

Do góry

Do tworzenia i testowania dynamicznych stron WWW niezbędny jest uruchomiony serwer WWW. Serwer WWW to oprogramowanie, które podaje strony WWW w odpowiedzi na żądania przysyłane przez przeglądarki. Niekiedy serwery WWW nazywa się serwerami HTTP. Serwer WWW można zainstalować i wykorzystywać na własnym komputerze.

Jeżeli używasz komputera Macintosh, to możesz korzystać z serwera WWW Apache, który jest już zainstalowany w systemie Macintosh.

Uwaga: *Firma Adobe nie świadczy pomocy technicznej do oprogramowania innych firm, takiego jak Microsoft Internet Information Server. Jeżeli potrzebujesz pomocy w związku z produktem firmy Microsoft, skontaktuj się z działem pomocy technicznej tej firmy.*

Jeśli tworzysz aplikacje internetowe za pomocą oprogramowania IIS (Internet Information Server), to domyślną nazwą serwera WWW jest nazwa twojego komputera. Nazwę serwera możesz zmienić, zmieniając nazwę komputera. Jeżeli twój komputer nie ma nazwy, serwer wykorzystuje słowo 'localhost'.

Nazwa serwera odpowiada folderowi głównemu na serwerze. W przypadku komputera z systemem Windows jest to często folder C:\Inetpub\wwwroot. Strony WWW przechowywane w tym folderze głównym możesz otwierać w przeglądarce uruchomionej na swoim komputerze, wpisując następujący adres URL:

http://nazwa_twojego_serwera/nazwa_twojego_pliku

Np. jeśli nazwa serwera to mer_noire, a strona WWW o nazwie soleil.html znajduje się w folderze C:\Inetpub\wwwroot\, to możesz otworzyć tę stronę, wpisując następujący adres URL do przeglądarki uruchomionej na komputerze lokalnym:

http://mer_noire/soleil.html

Uwaga: *Pamiętaj, aby w adresach URL używać ukośników, a nie ukośników odwrotnych.*

Możesz również otwierać strony WWW, znajdujące się w podfolderach folderu głównego, podając odpowiedni podfoder w adresie URL. Załóżmy na przykład, że plik soleil.html znajduje się w podfolderze gamelan:

C:\Inetpub\wwwroot\gamelan\soleil.html

Stronę tę możesz otworzyć, wpisując w przeglądarce uruchomionej na twoim komputerze następujący adres URL:

http://mer_noire/gamelan/soleil.html

Jeżeli serwer WWW jest uruchomiony na twoim komputerze, to możesz zastąpić nazwę serwera słowem localhost. Np. poniższe adresy URL otwierają w przeglądarce tę samą stronę:

http://mer_noire/gamelan/soleil.html

http://localhost/gamelan/soleil.html

Uwaga: *.Zamiast słowa localhost czy nazwy serwera możesz również użyć wyrażenia 127.0.0.1 (np. http://127.0.0.1/gamelan/soleil.html).*

Wybór serwera WWW

Do góry

Aplikacje internetowe możesz opracowywać i testować za pomocą wielu popularnych serwerów WWW, takich jak Microsoft Internet Information Server (IIS) oraz Apache HTTP Server.

Jeżeli nie używasz usługi hostingu WWW, to wybierz jeden z serwerów WWW i zainstaluj go na komputerze lokalnym, który będzie służył do projektowania aplikacji. Użytkownicy systemów Windows i Macintosh, którzy chcą projektować aplikacje internetowe ColdFusion, mogą korzystać z serwera WWW dołączonego do edycji programistycznej serwera aplikacji ColdFusion 8; mogą go zainstalować i używać bezpłatnie.

Inni użytkownicy systemu Windows mogą uruchomić serwer WWW na swoim komputerze lokalnym, instalując oprogramowanie IIS. Ten serwer WWW może już być zainstalowany w twoim systemie. Sprawdź, czy w strukturze folderów znajduje się folder C:\Inetpub lub D:\Inetpub. Program IIS tworzy ten folder podczas instalacji.

Użytkownicy systemu Mac OS mogą korzystać z lokalnego serwera WWW Apache, który jest instalowany razem z systemem operacyjnym.

Informacje o instalowaniu i konfigurowaniu innych serwerów WWW można znaleźć w dokumentacji dostarczanej przez ich producentów lub uzyskać od administratora systemu.

Wybór serwera aplikacji

Do góry

Serwer aplikacji to oprogramowanie, które umożliwia serwerowi WWW przetwarzanie stron dynamicznych. Wybierając serwer aplikacji, należy wziąć pod uwagę różne czynniki, w tym dostępny budżet, preferowaną technologię serwerową (ColdFusion, ASP lub PHP) oraz typ serwera WWW.

Budżet Niektórzy producenci sprzedają zaawansowane serwery aplikacji. Są to drogie produkty, których administracja również jest kosztowna. Inne firmy dostarczają rozwiązania łatwiejsze w obsłudze i mniej kosztowne (np. ColdFusion). Niektóre serwery aplikacji są wbudowane w serwery WWW (np. Microsoft IIS), a inne można pobrać za darmo z Internetu (np. PHP).

Technologia serwerowa Serwery aplikacji używają różnych technologii. Program Dreamweaver obsługuje trzy technologie serwerowe: ColdFusion, ASP i PHP. W poniższej tabeli zestawiono popularne serwery aplikacji, dostępne dla tych technologii serwerowych, które obsługuje program Dreamweaver:

Technologia serwerowa	Serwer aplikacji
ColdFusion	Adobe ColdFusion 8
ASP	Microsoft IIS
PHP	serwer PHP

Aby dowiedzieć się więcej o technologii ColdFusion, wybierz z menu Pomoc polecenie Pomoc do ColdFusion.

Więcej informacji na temat technologii ASP można znaleźć w serwisie firmy Microsoft pod adresem http://msdn.microsoft.com/library/default.asp?url=/library/en-us/dnanchor/html/activeservpages.asp.

Więcej informacji na temat technologii PHP można znaleźć w serwisie firmy PHP pod adresem www.php.net/.

Wybór bazy danych

Do góry

Bazy danych są dostępne w różnych formach, zależnie od ilości i stopnia złożoności danych, które będą w nich przechowywane. Wybierając bazę danych, należy wziąć pod uwagę różne czynniki, w tym dostępny budżet i przewidywaną liczbę użytkowników, którzy będą uzyskiwać dostęp do bazy danych.

Budżet Niektóre firmy projektują i oferują zaawansowane serwery baz danych aplikacji. Są to drogie produkty, których administracja również jest kosztowna. Inne firmy oferują programy łatwiejsze w obsłudze i mniej kosztowne, np. program Microsoft Access czy baza danych MySQL (działająca na zasadzie otwartego dostępu do danych źródłowych).

Użytkownicy Jeśli spodziewasz się dużej liczby użytkowników serwisu, wybierz taką bazę danych, która będzie dostosowana do specyfiki potencjalnych użytkowników. W przypadku serwisów wymagających większej elastyczności modelowania danych z możliwością równoległej obsługi ogromnej liczby użytkowników stosuje się serwery oparte o relacyjne bazy danych (nazywane zwykle RDBMS), w tym Microsoft SQL

Server i Oracle.

Konfigurowanie środowiska projektowego ColdFusion

Do góry

Szczegółowe informacje o konfigurowaniu środowiska projektowego ColdFusion programu Dreamweaver w systemie Windows lub na komputerze Macintosh można znaleźć w serwisie firmy Adobe, pod adresem www.adobe.com/devnet/dreamweaver/articles/setup_cf.html.

Użytkownicy systemów Windows i Macintosh mogą pobrać i zainstalować bezpłatną, w pełni funkcjonalną edycję programistyczną serwera aplikacji ColdFusion z serwisu firmy Adobe pod adresem www.adobe.com/go/coldfusion_pl/.

Uwaga: *Edycja programistyczna nie jest dopuszczona do użytku komercyjnego i może służyć tylko do tworzenia i testowania aplikacji WWW. Nie zawiera natomiast licencji na wdrażanie. Oprogramowanie to obsługuje żądania nadchodzące z hosta lokalnego oraz z dwóch zdalnych adresów IP. Ważność tego oprogramowania nigdy nie wygasa. Możesz go dowolnie długo używać do tworzenia i testowania aplikacji internetowych. Więcej informacji można znaleźć w pomocy do technologii ColdFusion (Pomoc > Pomoc do ColdFusion).*

Podczas instalacji możesz skonfigurować ColdFusion do korzystania z serwera WWW wbudowanego w oprogramowanie ColdFusion lub innego serwera WWW zainstalowanego na twoim komputerze. Na ogół zaleca się dostosowanie środowiska programowania do środowiska produkcyjnego. Dlatego też, jeśli na komputerze używanym do tworzenia stron masz już zainstalowany serwer WWW, np. Microsoft IIS, możesz użyć go zamiast wbudowanego serwera WWW ColdFusion.

Konfigurowanie środowiska projektowego PHP

Do góry

Szczegółowe informacje o konfigurowaniu środowiska projektowego PHP programu Dreamweaver w systemie Windows lub na komputerze Macintosh można znaleźć w serwisie firmy Adobe, pod adresem www.adobe.com/devnet/dreamweaver/articles/setup_php.html.

Są dostępne różne wersje serwera aplikacji PHP, współpracujące z systemami Windows, Linux, UNIX, HP-UX, Solaris i Mac OS X. Więcej informacji na temat tego serwera aplikacji znajduje się w dokumentacji PHP, którą można pobrać z serwisu PHP, pod adresem www.php.net/download-docs.php.

Konfigurowanie środowiska projektowego ASP

Do góry

Szczegółowe informacje o konfigurowaniu środowiska projektowego ASP programu Dreamweaver w systemie Windows lub na komputerze Macintosh można znaleźć w serwisie firmy Adobe, pod adresem www.adobe.com/devnet/dreamweaver/articles/setup_asp.html.

Do uruchamiania stron ASP niezbędny jest serwer aplikacji, który obsługuje technologię Microsoft Active Server Pages 2.0., taki jak Microsoft IIS (Internet Information Services), wchodzący w skład systemów Windows 2000 i Windows XP Professional. Użytkownicy systemu Windows XP Professional mogą zainstalować i uruchomić serwer IIS na komputerze lokalnym. Użytkownicy komputerów Macintosh mogą skorzystać z usługi hostingu stron WWW z pakietem ASP lub zainstalować serwer IIS na komputerze zdalnym.

Tworzenie folderu głównego dla aplikacji

Do góry

Gdy podpiszesz już umowę hostingu WWW lub samodzielnie skonfigurujesz oprogramowanie serwerowe, utwórz folder główny dla aplikacji internetowej na komputerze, na którym uruchomiono serwer WWW. Folder główny może być lokalny albo zdalny, w zależności od tego, gdzie pracuje serwer WWW.

Serwer WWW może podawać pliki z tego folderu i jego podfolderów w odpowiedzi na żądania HTTP, zgłoszone przez przeglądarkę internetową. Na przykład, jeśli na komputerze działa program ColdFusion 8, to każdy plik z folderu \ColdFusion8\wwwroot i jego podfolderów może zostać wysłany do przeglądarki internetowej.

Poniżej wymieniono domyślne foldery główne wybranych serwerów WWW:

Serwer WWW	Domyślny folder główny
ColdFusion 8	\ColdFusion8\wwwroot
IIS	\Inetpub\wwwroot
Apache (Windows)	\apache\htdocs
Apache (Macintosh)	Users:NazwaUzytkownika:Sites

Aby przetestować serwer WWW, umieść testową stronę HTML w domyślnym folderze głównym i spróbuj ją otworzyć, wpisując jej adres URL w przeglądarce. Adres URL składa się z nazwy domeny i nazwy pliku ze stroną HTML, czyli: www.przyklad.com/stronatestowa.htm.

Jeżeli serwer WWW pracuje na twoim komputerze lokalnym, to zamiast nazwy domeny możesz użyć słowa localhost. Wpisz adres URL z domeną localhost odpowiedni dla twojego serwera WWW:

Serwer WWW	Adres URL z domeną localhost
ColdFusion 8	http://localhost:8500/stronatestowa.htm
IIS	http://localhost/stronatestowa.htm
Apache (Windows)	http://localhost:80/stronatestowa.htm
Apache (Macintosh)	http://localhost/~MojaNazwaUzytkownika/stronatestowa.htm (gdzie MojaNazwaUzytkownika to nazwa twojego konta użytkownika w systemie Macintosh)

Uwaga: *Serwer WWW ColdFusion wykorzystuje domyślnie port 8500, natomiast serwer WWW Apache dla systemu Windows wykorzystuje port 80.*

Jeżeli strona się nie otworzy, sprawdź, czy nie wystąpiły następujące błędy:

- Serwer WWW nie został uruchomiony. Instrukcji uruchamiania poszukaj w dokumentacji serwera WWW.
- Plik nie ma rozszerzenia .htm lub .html.
- Na pasku adresu w przeglądarce wpisano ścieżkę do pliku ze stroną (np. c:\ColdFusion8\wwwroot\testpage.htm), a nie jej adres URL (np. http://localhost:8500/testpage.htm).
- W adresie URL jest błąd literowy. Sprawdź, czy nie ma błędów i czy za nazwą pliku nie ma ukośnika, np. http://localhost:8080/testpage.htm/.

Po utworzeniu folderu głównego dla aplikacji, zdefiniuj serwis programu Dreamweaver do zarządzania plikami.

Do góry

Informacje o definiowaniu serwisu w programie Dreamweaver

Gdy skonfigurujesz już system do projektowania aplikacji internetowych, utwórz serwis w programie Dreamweaver, który będzie służyć do zarządzania plikami.

Zanim zaczniesz, pamiętaj o spełnieniu następujących wymagań:

- Musisz mieć dostęp do serwera WWW. Serwer WWW może być uruchomiony na twoim komputerze lokalnym, na komputerze zdalnym - np. serwerze programistycznym - albo na serwerze utrzymywanym przez firmę świadczącą usługi hostingu WWW.
- Na komputerze, na którym uruchomiono serwer WWW, musi być zainstalowany i uruchomiony serwer aplikacji.
- Na komputerze, na którym pracuje serwer WWW musisz utworzyć folder główny dla aplikacji internetowych.

Definiowanie serwisu dla aplikacji internetowej w programie Dreamweaver przebiega w trzech krokach:

1. Zdefiniuj folder lokalny

Folder lokalny to folder na twoim dysku twardym, w którym przechowywane są robocze kopie plików serwisu. Możesz zdefiniować osobny folder lokalny dla każdej nowej aplikacji internetowej. Zdefiniowanie folderu lokalnego pozwala również zarządzać plikami oraz ułatwia ich przenoszenie na serwer WWW i z serwera.

2. Zdefiniuj folder zdalny

Zdefiniuj folder na komputerze, na którym uruchomiono serwer WWW, jako folder zdalny dla programu Dreamweaver. Folder zdalny to folder utworzony na serwerze WWW dla twojej aplikacji internetowej.

3. Zdefiniuj folder testowy

Dreamweaver używa tego folderu do generowania i wyświetlania zawartości dynamicznej oraz łączenia się z bazami danych podczas pracy. Serwerem testowym może być komputer lokalny, serwer dla programistów, serwer pośredniczący lub serwer produkcyjny. Nieważne, jaki komputer wybierzesz, pod warunkiem, że może on przetwarzać takie strony dynamiczne, jakie zamierzasz tworzyć.

Po zdefiniowaniu serwisu programu Dreamweaver, możesz rozpocząć tworzenie aplikacji internetowej.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Rozwiązywanie problemów z połączeniami z bazą danych

Rozwiązywanie problemów z przyzwoleniami
Rozwiązywanie problemów: komunikaty o błędach firmy Microsoft
Rozwiązywanie problemów: komunikaty o błędach MySQL

Do góry

Rozwiązywanie problemów z przyzwoleniami

Jednym z najczęstszych problemów jest brak wystarczających przyzwoleń do folderu lub pliku. Jeżeli baza danych znajduje się na komputerze z systemem Windows 2000 lub Windows XP, a podczas próby wyświetlenia dynamicznej strony w przeglądarce albo w widoku aktywnym występuje błąd, to może on wynikać z problemu z przyzwoleniami.

Konto Windows, które próbuje uzyskać dostęp do bazy danych, nie ma wystarczających przyzwoleń. Może to być albo anonimowe konto Windows (domyślnie IUSR_nazwakomputera) albo konto konkretnego użytkownika, jeżeli strona została zabezpieczona i wymaga dostępu uwierzytelnianego.

Musisz zmienić przyzwolenia tak, aby nadać kontu IUSR_nazwakomputera) właściwe uprawnienia i zezwolić serwerowi WWW na dostęp do pliku bazy danych. Ponadto folder, który zawiera plik bazy danych, również musi mieć pewne przyzwolenia ustawione tak, aby umożliwiać zapis w tej bazie danych.

Jeżeli dostęp do strony ma być anonimowy, nadaj kontu IUSR_nazwakomputera pełne prawa dostępu do folderu i pliku bazy danych, zgodnie z opisaną poniżej procedurą.

Ponadto, jeżeli ścieżka do bazy danych jest definiowana za pomocą standardu UNC (\\Serwer\Udział), to pamiętaj o przyznaniu pełnego dostępu dla konta IUSR_nazwakomputera w przyzwoleniach udziału. Ten krok należy wykonać nawet wtedy, gdy udział znajduje się na lokalnym serwerze WWW.

Jeżeli skopiujesz bazę danych w inne miejsce, to może nie odziedziczyć przyzwoleń z folderu docelowego. Wówczas trzeba zmienić przyzwolenia dla tej bazy.

Weryfikowanie lub modyfikowanie przyzwoleń do pliku bazy danych (Windows XP)

1. Musisz mieć uprawnienia administratora na komputerze, na którym wykonujesz tę procedurę.
2. Odszukaj plik lub folder z bazą danych w Eksploratorze Windows. Kliknij ten plik lub folder prawym przyciskiem myszy i wybierz polecenie Właściwości.
3. Wybierz zakładkę Zabezpieczenia.
   Uwaga: *Ten krok należy wykonać tylko wtedy, jeżeli masz system plików NTFS. Jeżeli masz system plików FAT, to w oknie dialogowym nie będzie zakładki Zabezpieczenia.*
4. Jeżeli na liście grup lub nazw użytkownika nie ma konta IUSR_nazwakomputera, kliknij przycisk Dodaj i dodaj to konto.
5. W oknie dialogowym Wybierz użytkowników lub grupy kliknij przycisk Zaawansowane.

   Okno dialogowe zmieni się, pokazując więcej opcji.
6. Kliknij Lokalizacje i wybierz nazwę komputera.
7. Kliknij Znajdź teraz, aby wyświetlić listę nazw kont związanych z tym komputerem.
8. Wybierz konto IUSR_nazwa komputera i kliknij przycisk OK; potem jeszcze raz kliknij przycisk OK, aby zamknąć okno dialogowe.
9. Aby nadać kontu IUSR pełne przyzwolenia, zaznacz opcję Pełna kontrola i kliknij przycisk OK.

Weryfikowanie lub modyfikowanie przyzwoleń do pliku bazy danych (Windows 2000)

1. Musisz mieć uprawnienia administratora na komputerze, na którym wykonujesz tę procedurę.
2. Odszukaj plik lub folder z bazą danych w Eksploratorze Windows. Kliknij ten plik lub folder prawym przyciskiem myszy i wybierz polecenie Właściwości.
3. Wybierz zakładkę Zabezpieczenia.
   Uwaga: *Ten krok należy wykonać tylko wtedy, jeżeli masz system plików NTFS. Jeżeli masz system plików FAT, to w oknie dialogowym nie będzie zakładki Zabezpieczenia.*
4. Jeżeli na liście kont Windows w oknie Uprawnienia do pliku nie ma konta IUSR_nazwakomputera, kliknij przycisk Dodaj i dodaj to konto.
5. W oknie dialogowym Wybierz użytkowników, komputery lub grupy, wybierz nazwę komputera z menu Szukaj w, aby wyświetlić listę nazw kont skojarzonych z tym komputerem.
6. Wybierz konto IUSR_nazwakomputera i kliknij Dodaj.
7. Aby nadać konto IUSR z pełnymi przywilejami, wybierz opcję Pełna kontrola z menu Typ dostępu i kliknij przycisk OK.

Aby zwiększyć bezpieczeństwo, można ustawić przyzwolenia w taki sposób, aby wyłączyć przyzwolenie odczytu dla folderu WWW, który zawiera bazę danych. Przeglądanie tego folderu będzie niedozwolone, ale strony WWW będą miały dostęp do bazy danych.

Więcej informacji o koncie IUSR i przyzwoleniach na serwerze WWW można znaleźć w następujących artykułach TechNote w Centrum pomocy technicznej firmy Adobe:

- Podstawowe informacje o uwierzytelnianiu anonimowym i koncie IUSR: www.adobe.com/go/authentication_pl
- Ustawianie przyzwoleń na serwerze WWW IIS: www.adobe.com/go/server_permissions_pl

---

Rozwiązywanie problemów: komunikaty o błędach firmy Microsoft

Do góry

Wymienione poniżej komunikaty o błędach, zgłaszane przez rozwiązania firmy Microsoft, mogą wystąpić podczas żądania dynamicznej strony z serwera, jeżeli używa się produktu IIS (Internet Information Server) z systemem bazy danych Microsoft, np. Access lub SQL Server.

Uwaga: *Firma Adobe nie świadczy pomocy technicznej do oprogramowania innych firm, takiego jak Microsoft Windows czy IIS. Jeżeli podane tu informacje nie pozwalają rozwiązać problemu, skontaktuj się z działem pomocy technicznej firmy Microsoft lub odwiedź serwis internetowy Microsoft poświęcony pomocy technicznej: http://support.microsoft.com/.*

Więcej informacji o błędach 80004005 można znaleźć w artykule "INFO: Podręcznik rozwiązywania problemów dotyczących błędów typu 80004005 w składnikach Active Server Pages i Microsoft Data Access Components (Q306518)" w serwisie firmy Microsoft pod adresem http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;pl-pl;Q306518.

[Przykład] 80004005 — Nie znaleziono nazwy źródła danych ani nie wskazano sterownika domyślnego

Ten błąd występuje podczas próby wyświetlenia strony dynamicznej w przeglądarce albo w widoku aktywnym. Treść komunikatu o błędzie może być inna, w zależności od bazy danych i serwera WWW. Inne odmiany tego błędu to m. in.:

- 80004005 — Nie powiodła się operacja SQLSetConnectAttr sterownika
- 80004005 — Błąd ogólny. Nie można otworzyć klucza rejestru 'DriverId'

  Oto potencjalne przyczyny i rozwiązania:

- Strona nie może znaleźć nazwy DSN. Sprawdź, czy utworzono nazwę DSN zarówno na serwerze WWW, jak i na komputerze lokalnym.
- Nazwa ta mogła zostać skonfigurowana jako nazwa DSN użytkownika, a nie systemowa nazwa DSN. Usuń nazwę DSN użytkownika i zastąp ją systemową nazwą DSN.

  Uwaga: *Jeżeli nie usuniesz nazwy DSN użytkownika, to powielone nazwy DSN spowodują nowy błąd ODBC.*

Jeżeli używasz programu Microsoft Access, to plik bazy danych (.mdb) może być zablokowany. Blokada może wynikać z faktu, że inna nazwa DSN korzysta właśnie z tej bazy danych. Otwórz Eksplorator Windows i odszukaj plik blokady (.ldb) w folderze, który zawiera plik bazy danych (.mdb). Usuń plik .ldb. Jeżeli inna nazwa DSN wskazuje ten sam plik bazy danych, usuń ją, aby uniknąć w przyszłości występowania tego błędu. Po wprowadzeniu zmian uruchom ponownie komputer.

[Przykład] 80004005 — Nie można użyć '(nieznany)'; plik jest już w użyciu

Ten błąd występuje podczas próby wyświetlenia strony dynamicznej w przeglądarce albo w widoku aktywnym, gdy używana jest baza danych Microsoft Access. Inna odmiana tego komunikatu o błędzie to “80004005 — Mechanizm bazy danych Microsoft Jet nie może otworzyć pliku (nieznany).”

Przyczyną błędu jest prawdopodobnie problem z przyzwoleniami. Oto konkretne przyczyny i rozwiązania:

- Konto, z którego korzysta program Internet Information Server (na ogół jest to konto IUSR) może nie mieć prawidłowych przyzwoleń w systemie Windows do korzystania z plikowej bazy danych albo z folderu, który zawiera plik bazy. Sprawdź przyzwolenia konta, z którego korzysta IIS (IUSR) w menedżerze użytkowników.
- Możesz nie mieć przyzwoleń do tworzenia lub usuwania plików tymczasowych. Sprawdź przyzwolenia do pliku i do folderu. Upewnij się, czy masz przyzwolenia do tworzenia lub usuwania plików tymczasowych. Pliki tymczasowe są na ogół tworzone w tym samym folderze, co baza danych. Jednak taki plik może być tworzony również w innych folderach, np. /Winnt.
- W Windows 2000 konieczne może być zmodyfikowanie limitu czasu w nazwie DSN do bazy danych Access. Aby zmienić wartość limitu czasu, wybierz Start > Ustawienia > Panel sterowania > Narzędzia administracyjne > Źródła danych (ODBC). Kliknij zakładkę System, zaznacz odpowiednią nazwę DSN i kliknij przycisk Konfiguruj. Kliknij przycisk Opcje i zmień wartość opcji 'Limit czasu strony' na 5000.

  Jeżeli nadal występują problemy, zapoznaj się z następującymi artykułami Microsoft Knowledge Base:

- PRB: 80004005 “Couldn't Use ‘(unknown)’; File Already in Use” pod adresem http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;pl-pl;Q174943.
- PRB: Microsoft Access Database Connectivity Fails in Active Server Pages pod adresem http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;pl-pl;Q253604.
- PRB: Error “Cannot Open File Unknown” Using Access pod adresem http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;pl-pl;Q166029.

[Przykład] 80004005 — Niepowodzenie logowania ()

Ten błąd występuje podczas próby wyświetlenia strony dynamicznej w przeglądarce albo widoku aktywnym, gdy używana jest baza danych Microsoft SQL Server.

SQL Server generuje ten błąd, jeżeli nie zaakceptuje albo nie rozpozna wysłanego konta bądź hasła logowania (gdy używasz standardowych zabezpieczeń), albo jeżeli konto Windows nie jest odwzorowane w koncie SQL (jeżeli używasz zabezpieczeń zintegrowanych).

Oto potencjalne rozwiązania:

- Jeżeli używasz standardowych zabezpieczeń, to podana nazwa konta i hasło mogą być nieprawidłowe. Spróbuj użyć konta i hasła administratora i (UID="sa" i brak hasła), które musi zostać zdefiniowane w wierszu z ciągiem połączenia. (Nazwy DSN nie przechowują nazw i haseł użytkownika).
- Jeżeli używasz zintegrowanych zabezpieczeń, sprawdź, jakie konto Windows zostało użyte do wywołania tej strony i sprawdź, czy jest przypisane do konta SQL.
- SQL Server nie dopuszcza podkreśleń w nazwach kont SQL. Jeżeli ktoś ręcznie odwzoruje konto IUSR_nazwakomputera w koncie SQL o takiej samej nazwie, logowanie nie powiedzie się. Konto, którego nazwa zawiera podkreślenie, należy odwzorować w koncie SQL o nazwie bez podkreślenia.

[Przykład] 80004005— Operacja musi używać zapytania, które można uaktualniać

Ten błąd występuje, gdy jakieś zdarzenie uaktualnia zestaw rekordów albo wstawia do niego dane.

Oto potencjalne przyczyny i rozwiązania:

- Przyzwolenia do folderu zawierającego bazę danych są zbyt restrykcyjne. Przyzwolenia konta IUSR muszą być ustawione tak, by dopuszczały odczyt i zapis.
- W rezultacie przyzwolenia do samego pliku bazy danych nie da pełnych uprawnień do zapisu i odczytu.
- Baza danych może się znajdować poza katalogiem Inetpub/wwwroot. Chociaż można wyświetlać i przeszukiwać dane, ich uaktualnianie nie będzie możliwe, dopóki baza nie zostanie umieszczona w katalogu wwwroot.
- Zestaw rekordów jest oparty na zapytaniu, którego nie można uaktualniać. Dobrym przykładem zapytań w bazie danych, których nie można uaktualniać, są sprzężenia. Zmień strukturę zapytań w taki sposób, aby można je było uaktualniać.

  Więcej informacji o tym błędzie można znaleźć w artykule "PRB: ASP ‘Error The Query Is Not Updateable’ When You Update Table Record” serwisie Microsoft Knowledge Base pod adresem http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;pl-pl;Q174640.

[Przykład] 80040e07— Niezgodność typu danych w wyrażeniu kryteriów

Ten błąd występuje, gdy serwer próbuje przetworzyć stronę zawierającą zachowanie serwerowe Wstaw rekord lub Uaktualnij rekord, które usiłuje ustawić wartość kolumny Data/godzina w bazie danych Microsoft Access na pusty ciąg ("").

W programie Microsoft Access zachodzi rygorystyczna kontrola typu danych. Wartościami poszczególnych kolumn rządzą restrykcyjne reguły. Pustego ciągu z zapytania SQL nie można zapisać w kolumnie Data/godzina w bazie danych Access. Obecnie jedynym znanym obejściem tego problemu jest unikanie uaktualniania kolumn Data/godzina w bazach Access pustymi ciągami ("") oraz innymi wartościami spoza zakresu dopuszczalnego dla tego typu danych.

[Przykład] 80040e10 — Za mało parametrów

Ten błąd występuje, gdy kolumna podana w zapytaniu SQL nie istnieje w tabeli bazy danych. Porównaj nazwy kolumn w bazie danych z zapytaniem SQL. Częstą przyczyną tego błędu są literówki.

[Przykład] 80040e10 — Nieprawidłowe pole COUNT

Ten błąd występuje, gdy wyświetlasz podgląd strony, zawierającej zachowanie serwerowe Wstaw rekord, w przeglądarce WWW i próbujesz za jego pomocą wstawić rekord do bazy danych Microsoft Access.

Być może próbujesz wstawić do pola bazy danych rekord, który zawiera znak zapytania (?) w nazwie pola. Znak zapytania jest znakiem specjalnym niektórych baz danych, w tym bazy Microsoft Access. Nie można używać go w nazwach tabeli ani pól baz danych.

Otwórz system bazy danych i usuń znak zapytania (?) z nazw pól. Uaktualnij zachowania serwerowe na stronie, które odwołują się do tego pola.

[Przykład] 80040e14 — Błąd składni w instrukcji INSERT INTO

Ten błąd występuje, gdy serwer próbuje przetworzyć stronę zawierającą zachowanie serwerowe Wstaw rekord.

Jego przyczyną jest na ogół przynajmniej jeden z następujących problemów z nazwą pola, obiektu lub zmiennej w bazie danych:

- Użyto zastrzeżonego słowa jako nazwy. Większość baz danych ma zbiór słów zastrzeżonych. Np. słowo "date" jest słowem zastrzeżonym i nie można go używać w nazwach kolumn w bazie danych.
- W nazwie użyto znaków specjalnych. Przykłady znaków specjalnych:

  . / * : ! # & - ?

- W nazwie użyto spacji.

  Błąd ten może wystąpić także wtedy, gdy dla obiektu w bazie danych zdefiniowano maskę wprowadzania, a wstawiane dane są niezgodne z tą maską.

  Aby rozwiązać ten problem, nie stosuj słów zastrzeżonych, np. "date", "name", "select", "where" oraz "level" w nazwach kolumn w bazie danych. Usuń także spacje i znaki specjalne z nazw.

  Listę zastrzeżonych słów w popularnych systemach baz danych można znaleźć na poniższych stronach WWW:

- Microsoft Access: http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;pl-pl;Q209187
- Microsoft SQL Server: http://msdn.microsoft.com/library/default.asp?url=/library/en-us/tsqlref/ts_ra-rz_9oj7.asp
- MySQL: http://dev.mysql.com/doc/mysql/en/reserved-words.html

[Przykład] 80040e21 — Błąd ODBC przy wstawianiu lub uaktualnianiu

Ten błąd występuje, gdy serwer próbuje przetworzyć stronę zawierającą zachowanie serwerowe Uaktualnij rekord albo Wstaw rekord. Baza danych nie może wykonać operacji uaktualniania lub wstawiania, którą próbuje przeprowadzić zachowanie serwerowe.

Oto potencjalne przyczyny i rozwiązania:

- Zachowanie serwerowe usiłuje uaktualnić autonumerowane pole w tabeli bazy danych albo wstawić rekord do autonumerowanego pola. Ponieważ pola autonumerowane są automatycznie zapełniane przez system bazy danych, próba zewnętrznego zapełnienia ich wartością nie powiedzie się.
- Dane, które uaktualnia albo wstawia zachowanie serwerowe, są nie mają prawidłowego typu dla danego pola bazy. Np. zachowanie próbuje wstawić datę w pole logiczne (tak/nie), ciąg w pole liczbowe, albo nieprawidłowo sformatowany ciąg znaków w pole Data/godzina.

[Przykład] 800a0bcd — Prawdą jest BOF lub EOF

Ten błąd występuje podczas próby wyświetlenia strony dynamicznej w przeglądarce albo w widoku aktywnym.

Ten problem występuje, gdy strona usiłuje wyświetlić dane z pustego zestawu rekordów. Aby rozwiązać ten problem, zastosuj do dynamicznej zawartości wyświetlanej na stronie zachowanie serwerowe Pokaż region:

1. Zaznacz dynamiczną zawartość na stronie.
2. Otwórz panel Zachowania serwerowe, kliknij przycisk Plus (+) i wybierz polecenie Pokaż region > Pokaż region, gdy zestaw rekordów NIE jest pusty.
3. Wybierz zestaw rekordów, dostarczający dynamicznej zawartości i kliknij przycisk OK.
4. Powtórz kroki 1-3 dla każdego elementu dynamicznej zawartości na stronie.

Do góry

Rozwiązywanie problemów: komunikaty o błędach MySQL

Jednym z typowych komunikatów o błędzie, które mogą wystąpić podczas testowania połączenia PHP z bazą danych MySQL 4.1 jest "Klient nie obsługuje żądanego protokołu uwierzytelniania. Być może trzeba uaktualnić klienta MySQL".

Być może musisz wrócić do wcześniejszej wersji MySQL lub zainstalować PHP 5 i skopiować niektóre biblioteki DLL. Szczegółowe instrukcje znajdują się w części Konfigurowanie środowiska projektowego PHP.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Podstawy aplikacji internetowych

Informacje o aplikacjach internetowych
Typowe zastosowania aplikacji internetowych
Przykład aplikacji internetowej
Jak działa aplikacja internetowa
Przetwarzanie statycznych stron WWW
Przetwarzanie dynamicznych stron
Dostęp do bazy danych
Tworzenie dynamicznych stron
Terminologia związana z aplikacjami internetowymi

Informacje o aplikacjach internetowych

Do góry

Aplikacja internetowa to serwis WWW, który zawiera strony o częściowo lub całkowicie nieokreślonej zawartości. Ostateczna zawartość strony jest określana dopiero w momencie, gdy użytkownik pobierze tę stronę z serwera. Ponieważ ostateczna zawartość strony jest różna i uzależniona od działań użytkownika, taką stronę nazywa się dynamiczną.

Aplikacje internetowe mają na celu rozwiązywanie wielu problemów i wyzwań. Niniejsza sekcja opisuje typowe zastosowania aplikacji internetowych i podaje prosty przykład takie aplikacji.

Typowe zastosowania aplikacji internetowych

Do góry

Aplikacje internetowe mają wiele zastosowań, zarówno z punktu widzenia użytkowników serwisu, jak i jego twórców, np.:

- Umożliwiają użytkownikom szybkie i łatwe znajdowanie informacji w serwisie WWW zawierającym wiele danych.

  Tego rodzaju aplikacje internetowe pozwalają użytkownikom przeszukiwać i organizować zawartość oraz poruszać się po niej w swobodnie wybrany sposób. Przykładem takich zastosowań mogą być intranety wielu firm, serwis Microsoft MSDN (www.msdn.microsoft.com) oraz serwis Amazon.com (www.amazon.com).

- Umożliwiają zbieranie, zapisywanie i analizowanie danych podawanych przez użytkowników.

  W przeszłości dane wprowadzone do formularzy HTML były wysyłane e-mailem do pracowników lub aplikacji CGI w celu przetworzenia. Aplikacja internetowe może zapisywać dane bezpośrednio w bazie danych. Może także pobierać stamtąd dane i tworzyć raporty internetowe do celów analitycznych. Przykłady takich zastosowań to strony banków i sklepów internetowych, ankiety i formularze z komentarzami użytkowników.

- Umożliwiają uaktualnianie serwisów WWW, których zawartość cały czas się zmienia.

  Dzięki aplikacjom internetowym, twórca strony nie musi bez przerwy uaktualniać jej kodu HTML. Dostawcy treści, np. redaktorzy serwisów z wiadomościami, dostarczają zawartość do aplikacji internetowej, a aplikacja automatycznie uaktualnia serwis. Przykłady to serwis Economist (www.economist.com) i CNN (www.cnn.com).

Przykład aplikacji internetowej

Do góry

Janet zajmuje się zawodowo tworzeniem serwisów WWW i od dawna korzysta z programu Dreamweaver. Do jej obowiązków należy utrzymywanie serwisów intranetowych i internetowych dla firmy średniej wielkości, zatrudniającej 1000 osób. Pewnego dnia zwraca się do niej z problemem Chris z działu kadr. Dział kadr wprowadza program fitness dla pracowników. Za każdy kilometr przejechany na rowerze, przemaszerowany czy przebiegnięty, pracownicy otrzymują punkty. Każdy pracownik musi co miesiąc zgłaszać Chrisowi e-mailem łączną liczbę zaliczonych kilometrów. Pod koniec miesiąca Chris zbiera wszystkie wiadomości e-mail i przyznaje pracownikom niewielkie nagrody pieniężne na podstawie ich łącznej liczby punktów.

Problem Chrisa polega na tym, że program fitness stał się zbyt popularny. Bierze w nim teraz udział tylu pracowników, że pod koniec miesiąca Chrisa zalewają e-maile. Chris pyta Janet, czy można rozwiązać ten problem za pomocą Internetu.

Janet proponuje utworzenie aplikacji w intranecie, która będzie wykonywać następujące zadania:

- Umożliwi użytkownikom wprowadzanie zaliczonych kilometrów w prostym formularzu HTML na stronie WWW.
- Będzie zapisywać liczbę kilometrów każdego pracownika w bazie danych.
- Obliczy punkty na podstawie liczby kilometrów.

Poda pracownikom informacje o ich postępach w danym miesiącu.

- Zapewni Chrisowi szybki dostęp do łącznej liczby punktów na koniec każdego miesiąca.

  Korzystając z programu Dreamweaver, Janet może stworzyć i uruchomić taką aplikację w jedno przedpołudnie, ponieważ program ten udostępnia narzędzia do szybkiego i łatwego budowania tego typu rozwiązań.

Jak działa aplikacja internetowa

Do góry

Aplikacja internetowa to zbiór dynamicznych i statycznych stron WWW. Statyczna strona WWW to strona, która się nie zmienia w momencie pobrania jej przez użytkownika. Serwer WWW wysyła stronę do przeglądarki, która jej żąda, nie wprowadzając żadnych modyfikacji. Natomiast dynamiczna strona WWW jest przez serwer modyfikowana przed wysłaniem do przeglądarki. Zmienny charakter strony powoduje, że nazywa się ją dynamiczną.

Można np. zaprojektować stronę wyświetlającą wyniki programu fitness, ale pozostawić pewne informacje (np. nazwisko i wyniki pracownika) niewypełnione aż do chwili, gdy konkretny użytkownik pobierze tę stronę.

Kolejne sekcje bardziej szczegółowo opisują sposób działania aplikacji internetowych.

Przetwarzanie statycznych stron WWW

Do góry

Statyczny serwis WWW składa się ze zbioru powiązanych ze sobą stron HTML i plików. Jest przechowywany na komputerze, na którym uruchomiono serwer WWW.

Serwer WWW to oprogramowanie, które podaje strony WWW w odpowiedzi na żądania przysyłane przez przeglądarki. Żądanie strony jest generowane w momencie, gdy użytkownik kliknie łącze na stronie WWW, wybierze zakładkę w przeglądarce albo wpisze adres URL na pasku adresu przeglądarki.

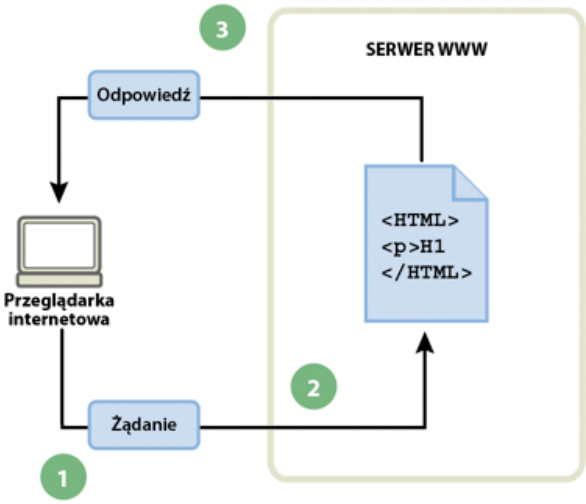
Ostateczna zawartość statycznej strony WWW jest określana przez twórcę strony i nie zmienia się w momencie, gdy strona jest pobierana. Oto przykład:

```
<html>
    <head>
        <title>Trio Motors Information Page</title>
    </head>
    <body>
        <h1>About Trio Motors</h1>
        <p>Trio Motors is a leading automobile manufacturer.</p>
    </body>
</html>
```

Każdy wiersz kodu HTML takiej strony zostaje napisany przez programistę, zanim strona trafi na serwer. Ponieważ kod HTML nie ulega zmianom na serwerze, taka strona nosi nazwę statycznej.

Uwaga: *Trzeba dodać, że strona "statyczna" wcale nie musi być nieruchoma. Na przykład obraz rollover albo zawartość Flash (plik SWF) mogą ożywić statyczną stronę. Jednak w niniejszej dokumentacji strona jest nazywana statyczną, jeżeli jest przesyłana do przeglądarki bez żadnych modyfikacji.*

Gdy serwer WWW odbierze żądanie statycznej strony, odczytuje żądanie, znajduje stronę i odsyła ją do przeglądarki, tak jak w poniższym przykładzie:



1. *Przeglądarka internetowa żąda strony statycznej.* ***2.*** *Serwer WWW znajduje stronę.* ***3.*** *Serwer WWW odsyła stronę do przeglądarki, która zgłosiła żądanie.*

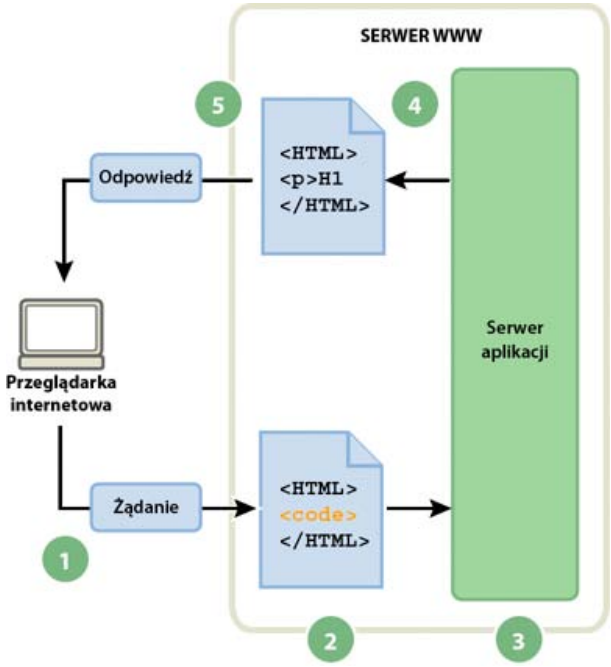
W przypadku aplikacji internetowych, w chwili gdy użytkownik zgłasza żądanie strony, część jej kodu pozostaje nieokreślona. Brakujący kod musi zostać zdefiniowany przez pewien mechanizm, zanim można będzie odesłać stronę do przeglądarki. Mechanizm ten został omówiony w następnych sekcjach.

Przetwarzanie dynamicznych stron

Do góry

Gdy serwer WWW otrzyma żądanie statycznej strony WWW, odsyła ją bezpośrednio do przeglądarki, zgłaszającej to żądanie. Natomiast gdy otrzyma żądanie strony dynamicznej, zachowuje się inaczej. Serwer przekazuje tę stronę do specjalnego oprogramowania, którego zadaniem jest dokończenie tworzenia strony. Takie oprogramowanie nazywa się serwerem aplikacji.

Serwer aplikacji odczytuje kod strony, uzupełnia ją zgodnie z instrukcjami zawartymi w kodzie, a potem usuwa ten kod ze strony. W rezultacie powstaje strona statyczna, którą serwer aplikacji przesyła z powrotem do serwera WWW, który z kolei odsyła stronę statyczną do przeglądarki. Przeglądarka otrzymuje zatem stronę zawierającą wyłącznie kod HTML. Oto przykład tego procesu:



1. *Przeglądarka internetowa żąda strony dynamicznej.* ***2.*** *Serwer WWW znajduje stronę i przekazuje ją do serwera aplikacji.* ***3.*** *Serwer aplikacji skanuje stronę w poszukiwaniu instrukcji i uzupełnia ją.* ***4.*** *Serwer aplikacji zwraca ukończoną stronę do serwera WWW.* ***5.*** *Serwer WWW odsyła ukończoną stronę do przeglądarki, która zgłosiła żądanie.*

Dostęp do bazy danych

Do góry

Serwer aplikacji umożliwia korzystanie z zasobów serwerowych, takich jak bazy danych. Np. dynamiczna strona może nakazywać serwerowi aplikacji pobranie informacji z bazy danych i wstawienie ich do kodu HTML strony. Więcej informacji znajduje się na stronie internetowej www.adobe.com/go/learn_dw_dbguide_pl.

Zastosowanie bazy danych do przechowywania zawartości pozwala rozdzielić wygląd serwisu WWW od jego zawartości. Zamiast pisać osobne pliki HTML dla każdej strony, wystarczy napisać stronę—lub szablon—dla różnych rodzajów informacji, które mają być prezentowane. Następnie możesz wysłać zawartość do bazy danych, a serwis WWW będzie pobierał tę zawartość w odpowiedzi na żądania użytkownika. Możesz także uaktualnić informacje w jednym źródle, a następnie rozpowszechnić wprowadzone zmiany w całym serwisie WWW bez potrzeby ręcznej edycji poszczególnych stron. Program Adobe® Dreamweaver® pozwala projektować formularze WWW, które umożliwiają wstawianie, uaktualnianie i usuwanie danych w bazie danych.

Instrukcja pobrania informacji z bazy danych jest nazywana zapytaniem. Zapytanie składa się z kryteriów wyszukiwania, sformułowanych w języku baz danych - SQL (Structured Query Language). Zapytanie SQL jest wpisywane w skryptach serwerowych lub znacznikach serwerowych na stronie.

Serwer aplikacji nie może porozumiewać się bezpośrednio z bazą danych, ponieważ dane zapisane w formacie wewnętrznym takiej bazy nie dają się odczytać - tak samo, jak nieczytelny byłby dokument programu Microsoft Word otwarty w programie Notatnik albo BBEdit. Serwer aplikacji może komunikować się bazą danych tylko za pośrednictwem sterownika bazy: jest to oprogramowanie, które pełni rolę tłumacza między serwerem aplikacji a bazą danych.

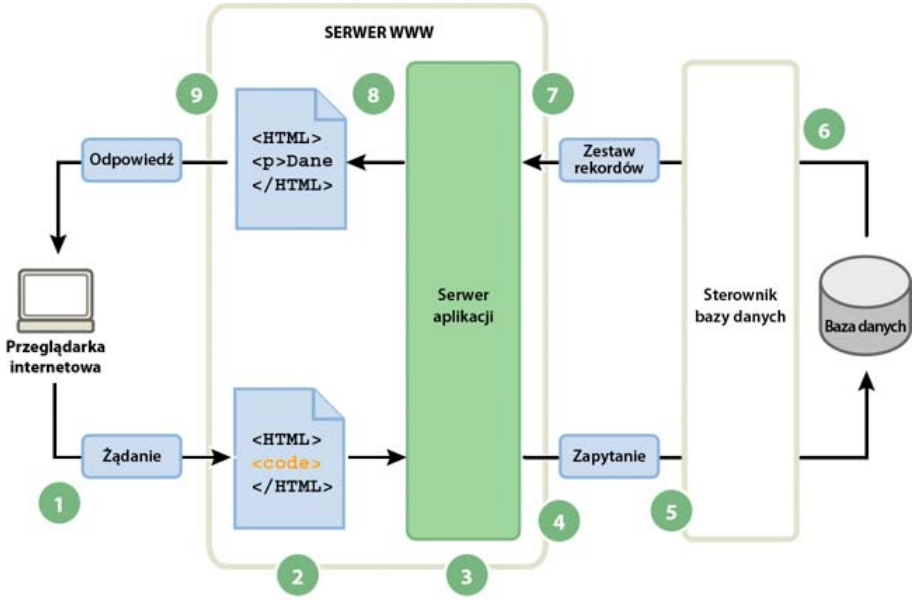
Gdy sterownik nawiąże komunikację, baza danych przetwarza zapytanie i tworzy zestaw rekordów. Zestaw rekordów to zbiór danych pobranych z tabeli lub tabel w bazie. Zestaw rekordów jest zwracany do serwera aplikacji, który używa tych danych do uzupełnienia strony.

Oto proste zapytanie do bazy danych, napisane w języku SQL:

```
SELECT lastname, firstname, fitpoints
FROM employees
```

Ta instrukcja tworzy trzykolumnowy zestaw rekordów i wypełnia go wierszami, zawierającymi nazwisko, imię i punkty fitness wszystkich pracowników z bazy danych. Więcej informacji znajduje się na stronie internetowej www.adobe.com/go/learn_dw_sqlprimer_pl.

Poniższy przykład przedstawia proces wysyłania zapytania do bazy danych i zwracania rezultatów do przeglądarki:



***1.** Przeglądarka internetowa żąda strony dynamicznej. **2.** Serwer WWW znajduje stronę i przekazuje ją do serwera aplikacji. **3.** Serwer aplikacji skanuje stronę w poszukiwaniu instrukcji. **4.** Serwer aplikacji wysyła zapytanie do sterownika bazy danych. **5.** Sterownik wykonuje zapytanie w bazie danych. **6.** Do sterownika zwracany jest zestaw rekordów. **7.** Sterownik przekazuje zestaw rekordów do serwera aplikacji. **8.** Serwer aplikacji wstawia dane na stronie, a potem przekazuje stronę do serwera WWW. **9.** Serwer WWW odsyła ukończoną stronę do przeglądarki, która zgłosiła żądanie.*

Tworząc aplikacje internetowe, możesz korzystać z niemal dowolnej bazy danych, pod warunkiem, że na serwerze zainstalowano dla niej odpowiedni sterownik.

Jeżeli planujesz małą i niedrogą aplikację, to możesz użyć plikowej bazy danych, np. utworzonej w programie Microsoft Access. Jeżeli zaś zamierzasz tworzyć niezawodne aplikacje o istotnym znaczeniu dla działalności firmy, możesz używać serwerowych baz danych, np. bazy utworzonej za pomocą oprogramowania Microsoft SQL Server, Oracle 9i lub MySQL.

Jeśli baza danych znajduje się na innym systemie, niż serwer WWW, to trzeba pamiętać o zapewnieniu szybkiego połączenia między tymi systemami. Pozwoli to aplikacji internetowej działać szybko i wydajnie.

Do góry

Tworzenie dynamicznych stron

Tworzenie dynamicznej strony polega na napisaniu kodu HTML i dodaniu do niego skryptów lub znaczników serwerowych, które wprowadzą elementy dynamiczne. Gdy przegląda się wynikowy kod, taki język wydaje się być osadzony w kodzie HTML strony. Dlatego też takie języki nazywa się osadzonymi językami programowania HTML. Poniżej znajduje się prosty przykład zastosowania języka ColdFusion Markup Language (CFML):

```
<html>
    <head>
        <title>Trio Motors Information Page</title>
    </head>
    <body>
        <h1>About Trio Motors</h1>
        <p>Trio Motors is a leading automobile manufacturer.</p>
        <!--- embedded instructions start here --->
        <cfset department="Sales">
        <cfoutput>
        <p>Be sure to visit our #department# page.</p>
        </cfoutput>
        <!--- embedded instructions end here --->
    </body>
</html>
```

Osadzone instrukcje na tej stronie wykonują następujące działania:

1. Tworzą zmienną o nazwie dzial i przypisują do niej ciąg "Sprzedaz".
2. Wstawiają wartość tej zmiennej, czyli "Sprzedaz", do kodu HTML.

Serwer aplikacji zwróci do serwera WWW następującą stronę:

```
<html>
    <head>
        <title>Trio Motors Information Page</title>
    </head>
    <body>
        <h1>About Trio Motors</h1>
        <p>Trio Motors is a leading automobile manufacturer.</p>
        <p>Be sure to visit our Sales page.</p>
    </body>
</html>
```

Serwer WWW wyśle stronę do przeglądarki, która jej żąda, a przeglądarka wyświetli ją w następujący sposób:

Informacje o firmie Trio Motors

Trio Motors to czołowy producent samochodów.

Zapraszamy do odwiedzenia strony Sprzedaż.

Wybór języka skryptów lub znaczników zależy od technologii serwerowych, dostępnych na twoim serwerze. Oto najpopularniejsze języki, których można używać w połączeniu z technologiami serwerowymi obsługiwanymi przez program Dreamweaver:

Technologia serwerowa	Język
ColdFusion	ColdFusion Markup Language (CFML)
ASP (Active Server Page)	VBScript JavaScript
PHP	PHP

Dreamweaver może utworzyć skrypty serwerowe niezbędne do obsługi strony. Możesz je także zaprogramować ręcznie w środowisku kodu w programie Dreamweaver.

Do góry

Terminologia związana z aplikacjami internetowymi

W tym rozdziale podano definicje często używanych terminów, dotyczących aplikacji internetowych.

Serwer aplikacji Oprogramowanie, które umożliwia serwerowi WWW przetwarzanie stron zawierających skrypty lub znaczniki serwerowe. Gdy serwer odbierze żądanie takiej strony, przekazuje stronę do serwera aplikacji w celu przetworzenia, a dopiero potem zwraca ją do przeglądarki. Więcej informacji znajduje się w sekcji Jak działa aplikacja internetowa.
Typowymi serwerami aplikacji są serwery ColdFusion i PHP.

Baza danych Zbiór danych, przechowywanych w tabelach. Każdy wiersz tabeli stanowi jeden rekord, a każda kolumna stanowi jedno pole w tym rekordzie. Przedstawia to poniższy przykład:

Sterownik bazy danych Oprogramowanie, które pełni rolę tłumacza między aplikacją internetową a bazą danych. Informacje w bazach danych są zapisywane w wewnętrznym formacie bazy. Sterownik bazy danych umożliwia aplikacji internetowej odczytywanie i przetwarzanie danych, które inaczej byłyby nieczytelne.

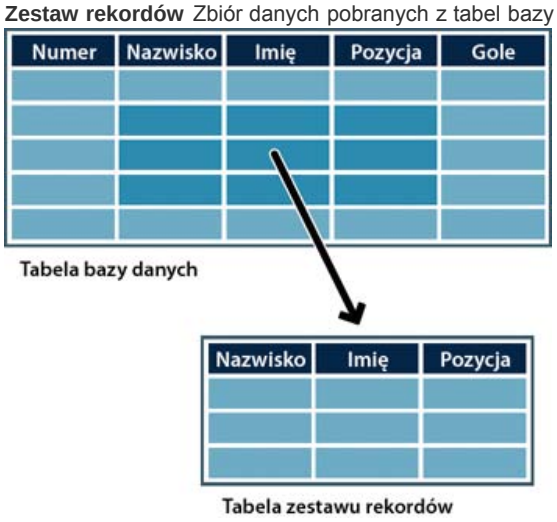
System zarządzania bazami danych (DBMS lub system bazy danych) Oprogramowanie służące do tworzenia baz danych i ich obsługi. Popularne systemy baz danych to m. in. Microsoft Access, Oracle 9i oraz MySQL.

Zapytanie do bazy danych Operacja, która pobiera zestaw rekordów z bazy danych. Zapytanie składa się z kryteriów wyszukiwania, sformułowanych w języku baz danych - SQL. Zapytanie może np. określać, że do zestawu rekordów mają zostać wprowadzone tylko niektóre

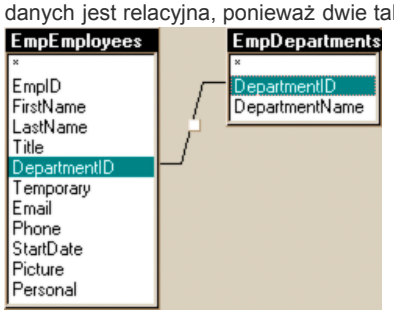
kolumny lub niektóre rekordy.

Dynamiczna strona Strona WWW, która przed odesłaniem do przeglądarki jest dostosowywana przez serwer aplikacji.

Zestaw rekordów Zbiór danych pobranych z tabel bazy danych, tak jak w poniższym przykładzie:



Relacyjna baza danych Baza danych, zawierająca więcej niż jedną tabelę, przy czym tabele te wykorzystują wspólne dane. Poniższa baza danych jest relacyjna, ponieważ dwie tabele współużytkują kolumnę DepartmentID.



Technologia serwerowa Technologia, za pomocą której serwer aplikacji modyfikuje dynamiczne strony w czasie wykonywania. Środowisko programowania w programie Dreamweaver obsługuje pięć technologii serwerowych:

- Adobe® ColdFusion®
- Microsoft Active Server Pages (ASP)
- PHP: Hypertext Preprocessor (PHP)

  W środowisku programowania programu Dreamweaver możesz również tworzyć strony dla innych, nie wymienionych tu technologii serwerowych.

Statyczna strona Strona WWW, która przed odesłaniem do przeglądarki nie jest modyfikowana przez serwer aplikacji. Więcej informacji można znaleźć w sekcji Przetwarzanie statycznych stron WWW.

Aplikacja internetowa Serwis WWW, który zawiera strony o częściowo lub całkowicie nieokreślonej zawartości. Ostateczna zawartość takich stron jest określana dopiero w momencie, gdy użytkownik pobierze je z serwera. Ponieważ ostateczna zawartość strony jest różna i uzależniona od działań użytkownika, taką stronę nazywa się dynamiczną.

Serwer WWW Oprogramowanie, które wysyła strony WWW w odpowiedzi na żądania nadsyłane przez przeglądarki. Żądanie strony jest generowane w momencie, gdy użytkownik kliknie łącze na stronie WWW, wybierze zakładkę w przeglądarce albo wpisze adres URL na pasku adresu przeglądarki.

Typowymi serwerami WWW są programy Microsoft Internet Information Server (IIS) oraz Apache HTTP Server.

Więcej tematów Pomocy

Informacje o bazach danych dla początkujących

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Korzystanie ze składników ColdFusion

O komponentach ColdFusion
Przegląd panelu Komponenty (ColdFusion)
Tworzenie lub usuwanie CFC w programie Dreamweaver
Oglądanie CFC w programie Dreamweaver
Edycja komponentów CFC w programie Dreamweaver
Budowanie stron internetowych, które korzystają z komponentów CFC
Definiowanie zestawu rekordów w komponencie CFC
Używanie zestawu rekordów CFC jako źródła dynamicznej treści
Definiowanie dynamicznej treści za pomocą komponentu CFC

O komponentach ColdFusion

Do góry

Pliki komponentów ColdFusion (CFC) pozwalają na zapakowanie logiki biznesowej i aplikacyjnej w samodzielne jednostki wielokrotnego użytku. CFC pozwalają także na szybkie i łatwe tworzenie usług internetowych.

CFC jest modułem programowym wielokrotnego użytku napisanym w języku poleceń ColdFusion (CFML), co pozwala na łatwe utrzymanie i ponowne wykorzystanie kodu.

Możesz używać programu Dreamweaver do pracy z modułami CFC. Więcej informacji na temat znaczników i składni CFC można znaleźć w dokumentacji ColdFusion dostępnej w programie Dreamweaver (Pomoc > Używanie ColdFusion).

Uwaga: *Modułów CFC można używać tylko z wersją ColdFusion MX lub nowszą. Moduły CFC nie są obsługiwane w ColdFusion 5.*

CFC zostały pomyślane jako sposób na udostępnienie programistom prostej ale potężnej metody zachowywania elementów ich serwisów internetowych. Ogólnie, komponentów należy używać do logiki biznesowej lub aplikacyjnej. Korzystaj z własnych znaczników do prezentowania takich elementów jak dopasowanych do potrzeb pozdrowień, dynamicznych menu itp.

Jak z wieloma innymi typami konstrukcji, dynamiczne serwisy często korzystają z wymiennych elementów. Na przykład dynamiczny serwis może po wielokroć używać tego samego zapytania do bazy lub obliczać całkowitą cenę koszyka zakupowego przeliczając go za każdym razem, kiedy nowy element jest dodawany. Te zadania mogą być wykonane przez komponenty. Możesz naprawić, ulepszyć, rozszerzyć lub nawet wymienić komponent z minimalnym wpływem na resztę aplikacji.

Wyobraźmy sobie, że sklep internetowy oblicza koszty wysyłki na podstawie wartości zamówień. Dla zamówień poniżej 20 USD, koszty wysyłki wynoszą 4 USD, dla zakupów pomiędzy 20 a 40 USD, koszty wysyłki wynoszą 6 USD i tak dalej. Można oczywiście wstawić logikę obliczającą koszty wysyłki zarówno na stronę z koszykiem jak i na stronę zapłaty, ale to podejście powoduje pomieszanie kodu prezentacji HTML i logiki CFML, co powoduje, że kod staje się trudny do utrzymania i ponownego użycia.

Możesz zdecydować o utworzeniu modułu CFC nazywające się Wycena, który, oprócz innych rzeczy, będzie miał funkcję ShippingCharge. Funkcja ta przyjmuje cenę jako argument i zwraca koszt wysyłki. Na przykład jeżeli wartość argumentu wynosi 32.80, funkcja zwraca 6.

Zarówno na stronie koszyka jak i stronie płacenia, wstaw specjalny znacznik wywołujący funkcję ShippingCharge. Kiedy strona jest wykonywana, funkcja jest wywoływana i koszty wysyłki są zwracane do strony.

Później, sklep ogłasza specjalną promocję darmowa wysyłka dla wszystkich zamówień powyżej 100 USD. Zmiany w sposobie liczenia ceny musisz zrobić tylko w jednym miejscu — funkcji ShippingCharge komponentu Wycena — i wszystkie strony korzystające z tej funkcji będą automatycznie naliczać prawidłowe koszty wysyłki.

Przegląd panelu Komponenty (ColdFusion)

Do góry

Używaj panelu Komponenty (Okno > Komponenty) do przeglądania i edycji komponentów ColdFusion oraz do dodawania kodu do stron, które wywołują funkcje, kiedy strona CFM jest wykonywana.

Uwaga: *Panel Komponenty jest dostępny wyłącznie podczas oglądania strony ColdFusion w programie Dreamweaver.*

Tworzenie lub usuwanie CFC w programie Dreamweaver

Do góry

Możesz wykorzystać program Dreamweaver do wizualnego zdefiniowania komponentu CFC i jego funkcji. Dreamweaver tworzy plik .cfc i wstawia do niego niezbędne znaczniki CFML.

Uwaga: *W zależności do komponentów, może zajść konieczność ręcznego uzupełnienia kodu.*

1. Otwórz stronę ColdFusion w programie Dreamweaver.
2. W panelu Komponenty (Okno > Komponenty) wybierz komponenty CF z wyskakującego menu.

3. Kliknij przycisk Plus (+) i wypełnij okno dialogowe Utwórz komponent, a następnie kliknij przycisk OK.
   a. W sekcji Komponenty wprowadź dane dotyczące komponentu. To jest częściowa lista:
      Nazwa Określa nazwę pliku komponentu. Nazwa może zawierać wyłącznie znaki alfanumeryczne i podkreślenia (_). Nie podawaj rozszerzenia .cfc podczas określania nazwy.

      Katalog komponentu: Określa gdzie komponent będzie zapisany. Wybierz katalog główny aplikacji internetowej (jak \Inetpub\wwwroot\myapp\) lub dowolny z jego podfolderów.

   b. Aby zdefiniować jedną lub wiele funkcji dla komponentu, wybierz Funkcje z listy Sekcje, kliknij przycisk Plus (+) i wprowadź szczegóły nowej funkcji.

      Upewnij się, że określono typ wartości zwróconej przez funkcję (opcja Zwrócony typ).

      Jeżeli wybierzesz opcję zdalna z menu Dostęp, funkcja staje się dostępna jako usługa internetowa.

   c. Aby zdefiniować jeden lub więcej argumentów dla funkcji, wybierz Argumenty z listy Sekcja, wybierz funkcję z wyskakującego menu, kliknij przycisk Plus (+) i wprowadź szczegóły nowego argumentu po prawej.
4. Jeżeli używasz zdalnego serwera deweloperskiego, wyślij plik CFC i wszystkie pliki powiązane (te, które służą do implementacji funkcji lub pliki dołączone) na serwer zdalny.

   Wysłanie plików gwarantuje, że takie funkcje programu Dreamweaver, jak widok aktywny oraz Podgląd w przeglądarce będą działać poprawnie.

   Dreamweaver zapisuje plik CFC do folderu, który podał użytkownik. Nowy komponent pojawia się także w panelu Komponenty (po kliknięci Odśwież).
5. Aby usunąć komponent, trzeba ręcznie skasować plik CFC z serwera.

Oglądanie CFC w programie Dreamweaver

Do góry

Dreamweaver zapewnia sposób wizualnego przeglądania komponentów CFC znajdujących się w folderze serwisu lub gdziekolwiek na serwerze. Dreamweaver czyta pliki CFC i wyświetla informacje na ich temat w łatwym do przeglądania drzewie w panelu Komponenty.

Dreamweaver szuka komponentów na twoim serwerze testowym (patrz Łączenie się z bazą danych w programie Dreamweaver). Jeżeli utworzysz nowy CFC lub coś zmienisz w już istniejącym, wyślij nowa wersję do serwera testowe, tak, aby zmiany były widoczne w panelu Komponenty.

Aby obejrzeć Komponenty umieszczone na innym serwerze, zmień ustawienia serwera testowego.

Możesz obejrzeć następujące informacje na temat komponentów CF:

- Lista wszystkich komponentów ColdFusion zdefiniowanych na serwerze.
- Jeżeli korzystasz z ColdFusion MX 7 lub nowszego, odfiltruj listę tak, aby pokazywała tylko CFC znajdujące się w folderze twojego serwisu.
- Eksploruj funkcje i argumenty każdego komponentu.
- Przejrzyj właściwości funkcji, które służą jako usługi internetowe.

Aby wykorzystać program Dreamweaver do przeglądania CFC znajdujących się w katalogu głównym na serwerze podczas jednoczesnego zarządzania plikami serwisu w innym katalogu głównym, należy zdefiniować dwa serwisy programu Dreamweaver. Ustaw pierwszy serwis na katalog główny serwera i drugi serwer na katalog główny serwisu. Za pomocą wyskakującego menu w panelu Pliki można szybko przełączać pomiędzy dwoma serwisami.

Aby obejrzeć komponenty CFC w programie Dreamweaver, wykonaj następujące kroki:

1. Otwórz dowolną stronę ColdFusion w programie Dreamweaver.
2. W panelu Komponenty (Okno > Komponenty) wybierz komponenty CF z wyskakującego menu.
3. Naciśnij przycisk Odśwież w panelu, aby pobrać komponenty.

   Pakiet komponentów jest wyświetlany na serwerze. Pakiet komponentów jest folderem zawierającym pliki CFC.

   Jeżeli istniejący pakiet komponentów nie pojawia się, kliknij przycisk Odśwież na pasku narzędziowym panelu.
4. Aby wyświetlić tylko komponenty CFC znajdujące się w folderze twojego serwisu, kliknij przycisk Pokaż tylko komponent CFC bieżącego serwisu na pasku narzędziowym panelu Komponenty.
   Uwaga: *Ta funkcja jest dostępna tylko wtedy, gdy jako serwer testowy dla programu Dreamweaver zdefiniowano komputer działający z programem ColdFusion MX 6 lub nowszym.*
   Uwaga: *Jeżeli bieżący serwis jest umiejscowiony w folderze wirtualnym serwera zdalnego, filtrowanie nie działa.*
5. Kliknij przycisk Plus (+) znajdujący się poniżej nazwy pakietu, aby obejrzeć komponenty znajdujące się w pakiecie.
   - Aby wyświetlić funkcje komponentu, kliknij przycisk Plus (+) znajdujący się pod nazwą komponentu.
   - Aby obejrzeć argumenty jakie funkcja przyjmuje, jak również typy danych argumentów i to, czy są one wymagane czy opcjonalne, otwórz gałąź funkcji w widoku drzewa.

     Funkcja, która nie wymaga żadnych argumentów nie ma przycisku Plus (+) pod sobą.

Aby szybko zobaczyć szczegóły argumentu, funkcji, komponentu lub pakiety, wybierz obiekt w widoku drzewa i kliknij przycisk Pobierz szczegóły na pasku narzędziowym panelu.

Możesz także kliknąć na obiekt prawym przyciskiem myszy (Windows) lub z wciśniętym klawiszem Control (Macintosh) i wybrać Pobierz szczegóły z wyskakującego menu.

Szczegóły na temat obiekty zostaną wyświetlane w oknie komunikatu.

Do góry

Edycja komponentów CFC w programie Dreamweaver

Dreamweaver pozwala na uproszczony sposób edycji kodu komponentów ColdFusion zdefiniowanych dla twojego serwisu. Na przykład możesz dodać, zmienić lub usunąć dowolną funkcję komponentu bez opuszczania programu Dreamweaver.

Aby skorzystać z tej funkcji, twoje środowisko programistyczne powinno być skonfigurowane w następujący sposób:

- ColdFusion musi działać lokalnie.
- W oknie dialogowym Definicja serwisu w programie Dreamweaver typ Dostęp określony w kategorii Serwer testowy musi być ustawiony na Lokalny/Sieciowy.
- W zaawansowanym oknie Definicja serwisu, ścieżka do twojego lokalnego foldera głównego musi być taka sama jak do serwera testowego (na przykład c:\Inetpub\wwwroot\cf_projects\myNewApp\). Możesz sprawdzić i zmienić te ścieżki wybierając Serwis > Edytuj serwisy.
- Komponent musi być zapisany w lokalnym folderze serwisu lub w dowolnym jego podfolderze na dysku.

Otwórz dowolną stronę ColdFusion w programie Dreamweaver i wyświetl komponenty w panelu Komponenty. Aby wyświetlić komponenty, otwórz panel Komponenty (Okno >Komponenty), wybierz komponenty CF z wyskakującego menu i kliknij przycisk Odśwież w panelu.

Ponieważ ColdFusion działa lokalnie, program Dreamweaver wyświetla pakiety komponentów znajdujące się na twardym dysku.

Użyj poniższej procedury do edycji komponentu.

1. Otwórz dowolną stronę ColdFusion w programie Dreamweaver i wyświetl komponenty w panelu Komponenty (Okno > Komponenty).
2. Wybierz Komponenty CF z wyskakującego menu panelu i kliknij przycisk Odśwież w panelu.

   Ponieważ ColdFusion działa lokalnie, program Dreamweaver wyświetla pakiety komponentów znajdujące się na twardym dysku.

   Uwaga: *Aby wizualnie edytować zestaw rekordów CFC, kliknij dwukrotnie panel Wiązania.*
3. Aby edytować ogólnie plik komponentu, otwórz pakiet i dwukrotnie kliknij nazwę komponentu w widoku drzewa.

   Plik komponentu zostanie otwarty w widoku Kod.
4. Aby edytować wybraną funkcję, argument lub właściwość, dwukrotnie kliknij obiekt w widoku drzewa.
5. Zrób ręczne zmiany w widoku Kod.
6. Zapisz plik (Plik > Zapisz).
7. Aby zobaczyć nową funkcję w panelu Komponenty odśwież widok, klikając przycisk Odśwież na pasku narzędziowym panelu.

Do góry

Budowanie stron internetowych, które korzystają z komponentów CFC

Jednym ze sposobów korzystania z funkcji komponentu na stronie internetowej jest pisanie kodu na stronie, który wywołuje funkcję w momencie, kiedy strona jest wykonywana. Można użyć programu Dreamweaver, aby ułatwić sobie pisanie tego kodu.
Uwaga: *Więcej informacji na temat używania komponentów można znaleźć w dokumentacji ColdFusion dostępnej w programie Dreamweaver (Pomoc > Używanie ColdFusion).*

1. W programie Dreamweaver, otwórz stronę ColdFusion, która korzysta z funkcji komponentu.
2. Przełącz do widoku Kod (Widok > Kod).
3. W panelu Komponenty (Okno > Komponenty) wybierz komponenty CF z wyskakującego menu.
4. Odszukaj komponent, który chcesz użyć i wstaw go za pomocą następujących sposobów:
   - Przeciągnij funkcje z widoku drzewa na stronę. Kod, który wywołuje funkcję, jest wstawiony na stronę.
   - Wybierz funkcję w panelu i kliknij przycisk Wstaw na pasku narzędziowym panelu (drugi przycisk od prawej). Program Dreamweaver wstawia kod w miejscu punktu wstawiania na stronie.
5. Jeżeli wstawiasz funkcję, która przyjmuje argumenty, dopełnij kod argumentów ręcznie.

   Więcej informacji można znaleźć w dokumentacji ColdFusion dostępnej w programie Dreamweaver (Pomoc > Używanie ColdFusion).
6. Zapisz plik (Plik > Zapisz).

Do góry

Definiowanie zestawu rekordów w komponencie CFC

Dreamweaver może pomóc zdefiniować zestaw rekordów (zwany także jako zapytanie ColdFusion) w komponencie CF (CFC). Definiując zestaw

rekordów w komponencie CFC, nie musisz definiować zestawu rekordów na każdej stronie, która go używa. Definiujesz zestaw rekordów tylko raz w komponencie CFC, a następnie korzystasz z niego na różnych stronach.

Uwaga: *To ulepszenie jest dostępne tylko wtedy, gdy masz dostęp do komputera z ColdFusion w wersji MX 7 lub nowszej. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w części Włączenie ulepszeń ColdFusion.*

1. Utwórz lub otwórz istniejący plik CFC w programie Dreamweaver.
2. W panelu Wiązania (Okna > Wiązania), kliknij przycisk Plus (+) i wybierz opcję Zestaw rekordów (Zapytanie) z wyskakującego menu.

   Zostanie wyświetlone okno dialogowe Zestaw rekordów. Możesz pracować w trybie uproszczonych lub zaawansowanych okien dialogowych Zestaw rekordów.
3. Aby użyć istniejącej funkcji w CFC, należy wybrać ją z wyskakującego menu Funkcja i przejść do punktu 5.

   Zestaw rekordów jest w tej funkcji zdefiniowany.
4. Aby zdefiniować nową funkcję w CFC, kliknij przycisk Nowa funkcja, wprowadź nazwę funkcji w oknie dialogowym, który się pojawi i kliknij przycisk OK.

   Nazwa może zawierać wyłącznie znaki alfanumeryczne i podkreślenia (_).
5. Aby zdefiniować zestaw rekordów w funkcji, wypełnij opcje okna dialogowego Zestaw rekordów.

   Nowa funkcja jest wstawiona do CFC, które definiuje zestaw rekordów.

Używanie zestawu rekordów CFC jako źródła dynamicznej treści

Do góry

Możesz użyć komponentu ColdFusion (CFC) jako źródła dynamicznej treści dla twoich stron, jeżeli tylko komponent zawiera funkcję definiującą zestaw rekordów.

Uwaga: *To ulepszenie jest dostępne tylko wtedy, gdy masz dostęp do komputera z ColdFusion w wersji MX 7 lub nowszej. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w części Włączenie ulepszeń ColdFusion.*

1. Otwórz stronę ColdFusion w programie Dreamweaver.
2. W panelu Wiązania (Okna > Wiązania), kliknij przycisk Plus (+) i wybierz opcję Zestaw rekordów (Zapytanie) z wyskakującego menu.

   Zostanie wyświetlone okno dialogowe Zestaw rekordów. Możesz pracować w trybie uproszczonych lub zaawansowanych okien dialogowych Zestaw rekordów.
3. Kliknij przycisk Zapytanie CFC.
4. Wypełnij okno dialogowe Zapytanie CFC, kliknij przycisk OK, a następnie ponownie kliknij przycisk OK, aby dodać zestaw rekordów CFC do listy dostępnych źródeł treści w panelu Związki.
5. Użyj panelu Wiązania, aby połączyć zestaw rekordów z różnymi elementami strony.

   Więcej informacji można znaleźć w części Dodawanie zawartości dynamicznej do stron.

Definiowanie dynamicznej treści za pomocą komponentu CFC

Do góry

Za pomocą programu Dreamweaver możesz zdefiniować zestaw rekordów jako źródło dynamicznej treści korzystając z CFC, która zawiera definicję zestawu rekordów.

1. W polu Nazwa wpisz nazwę zestawu rekordów CFC.

   Zwyczajową praktyką jest dodawanie przedrostka rs do nazwy zestawu rekordów, aby odróżnić go od nazw innych obiektów w kodzie, jak na przykład: rsPressRelease.

   Nazwa może zawierać wyłącznie znaki alfanumeryczne i podkreślenia (_). Nie można używać znaków specjalnych ani spacji.
2. Wybierz pakiet spośród już zdefiniowanych na serwerze.

   Jeżeli pakiet nie pojawia się w wyskakującym menu, możesz odświeżyć listę pakietów, klikając przycisk Odśwież poniżej wyskakującego menu.

   UNależy się upewnić, że komponenty CFC zostały uprzednio wysłane na serwer testowy. Tylko komponenty CFC znajdujące się na serwerze testowym są wyświetlane.
3. Wybierz komponent spomiędzy zdefiniowanych w aktualnie wybranym pakiecie.

   Jeżeli wyskakujące menu Komponent nie zawiera żadnych komponentów lub kiedy żaden z uprzednio zdefiniowanych komponentów nie pojawia się w menu, należy wysłać pliki CFC na serwer testowy.
4. (Opcjonalnie) Aby utworzyć komponent, kliknij przycisk Utwórz nowy komponent.
   a. W polu tekstowym Nazwa wprowadź nazwę zestawu rekordów CFC. Nazwa może zawierać wyłącznie znaki alfanumeryczne i podkreślenia (_).
   b. W polu Katalog komponentu wprowadź położenie twojego CFC lub przeglądaj dysk, aby go zlokalizować.
      Uwaga: *Folder musi być na ścieżce względnej w stosunku do katalogu głównego.*

5. Z wyskakującego menu Funkcja wybierz funkcję, która zawiera definicję zestawu rekordów.

   Menu Funkcja zawiera tylko funkcje zdefiniowane w aktualnie wybranym komponentu. Jeżeli żadna funkcja nie pojawia się w tym menu lub kiedy ostatnie zmiany nie zostały odzwierciedlone na liście funkcji, sprawdź czy zmiany zostały zapisane i wysłane na serwer.

   Uwaga: *Pola Połączenie i SQL są tylko do odczytu.*

6. Klikając przycisk Edycja, ustaw każdy parametr (typ, wartość oraz wartość domyślna), który musi być przekazany jako parametr funkcji.
   a. Wprowadź wartość bieżącego parametru, wybierając typ wartości z wyskakującego menu Wartość i wprowadzając wartość w polu tekstowym po prawej stronie.

      Typ wartości może być parametrem URL, zmienną formularza, zmienną cookie, zmienną sesji, zmienną aplikacji lub wprowadzoną wartością.

   b. Wpisz domyślną wartość parametru w polu Domyślny parametr.

      Jeżeli wartość wykonawcza nie jest zwracana, zostanie użyta domyślna wartość parametru.

   c. Kliknij przycisk OK.

   Nie możesz zmienić połączenia do bazy ani zapytania SQL zestawu danych. Te pola są zawsze nieaktywne — połączenie i zapytanie SQL są wyświetlane w celach informacyjnych.

7. Kliknij przycisk Testuj, aby połączyć się z bazą danych i utworzyć instancję zestawu rekordów.

   Jeżeli wyrażenie SQL zawiera parametry strony, przed kliknięciem Test upewnij się, że kolumna Domyślna wartość pola Parametry zawiera prawidłowe wartości testowe.

   Jeżeli zapytanie zostało pomyślnie wykonane, tabela wyświetli zestaw rekordów. Każdy wiersz zawiera rekord, a każda kolumna odpowiada jednemu polu w tym rekordzie.

   Kliknij przycisk OK, aby wyczyścić zapytanie CFC.

8. Kliknij przycisk OK.

Więcej tematów Pomocy

Konfigurowanie serwera testowego

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Wiele produktów

Tworzenie i edytowanie serwisu Business Catalyst za pomocą programu Dreamweaver CS6
Adobe TV (19 lipca 2012)
samouczek wideo
Zawiera omówienie wbudowanych funkcji Business Catalyst dostępnych w wersji CS6, pracy z szablonami modułów za pomocą interfejsu tego produktu oraz prezentację kilku nowych funkcji, takich jak uzupełnianie kodu i pliki powiązane.

Część łączy podanych na tej stronie prowadzi do zasobów dostępnych tylko w języku angielskim.

Integracja programu Dreamweaver z aplikacją Business Catalyst

Samouczek wideo
Tworzenie tymczasowego serwisu Business Catalyst
Importowanie serwisu Business Catalyst
Zarządzanie plikami
Wstawianie modułów, danych lub urywków
Edytowanie właściwości obiektów Business Catalyst

Business Catalyst to aplikacja udostępniana w hostingu, służąca do budowania zawartości internetowej związanej z działalnością gospodarczą i zarządzania nią. Ta ujednolicona platforma umożliwia tworzenie wszelkiego rodzaju zawartości, od serwisów WWW po rozbudowane sklepy internetowe, bez potrzeby kodowania systemów zaplecza.

Integracja między programem Dreamweaver a aplikacją Business Catalyst umożliwia tworzenie i aktualizowanie serwisu Business Catalyst w programie Dreamweaver. Po utworzeniu serwisu Business Catalyst można nawiązać połączenie z serwerem Business Catalyst. Serwer udostępnia pliki i szablony, z których można zbudować serwis.

Samouczek wideo

Do góry

Tworzenie tymczasowego serwisu Business Catalyst

Do góry

1. Wybierz polecenie Serwis > Zarządzaj serwisami.
2. Kliknij opcję Nowy serwis Business Catalyst.
3. Zarejestruj się, podając informacje uwierzytelniające związane z identyfikatorem Adobe ID.
4. Wprowadź swoją datę urodzenia i kliknij opcję Uaktualnij.
5. W oknie dialogowym Utwórz serwis tymczasowy podaj szczegółowe informacje o serwisie, a następnie kliknij opcję Utwórz bezpłatny serwis tymczasowy.

   Uwaga: *Po utworzeniu serwisu do użytkownika zostaną wysłane wiadomości e-mail, zawierające szczegółowe informacje o koncie Business Catalyst. Są to m.in. informacje opisujące rozpoczęcie pracy z serwisem, adres URL utworzonego serwisu oraz adres URL serwisu administracyjnego.*

6. Wybierz folder na własnym komputerze, w którym zostanie zapisany serwis lokalny.

   Uwaga: *Jeśli klikniesz przycisk Anuluj, to serwis zostanie utworzony na platformie Business Catalyst, ale nie zostanie wyświetlony w programie Dreamweaver. Taki sam scenariusz zachodzi w przypadku wystąpienia problemów z połączeniem sieciowym podczas tworzenia serwisu Business Catalyst.*

7. Wprowadź hasło skojarzone ze swoim identyfikatorem Adobe ID.
8. Po zakończeniu działań na plikach kliknij przycisk Gotowe.
9. Wybierz polecenie Okno > Plik. Zostanie wyświetlony lokalny widok utworzonego serwisu.
10. Z menu wybierz polecenie Serwer zdalny.
11. Wprowadź identyfikator Adobe ID skojarzony z hasłem.

    Zostanie wyświetlona struktura plików na zdalnym serwerze.

Importowanie serwisu Business Catalyst

Do góry

Informacje o migracji serwisów utworzonych wcześniej za pomocą rozszerzenia Business Catalyst zawiera strona Migracja serwisów Business

Catalyst do programu Dreamweaver CS6.

1. Wybierz polecenie Serwis > Zarządzaj serwisami.
2. Kliknij opcję Importuj serwis Business Catalyst. Zostanie wyświetlona lista serwisów Business Catalyst utworzonych za pomocą danego identyfikatora Adobe ID.
3. Zaznacz serwis i kliknij opcję Importuj serwis.
4. Określ położenie na swoim komputerze, w którym ma zostać umieszczony importowany serwis.
5. Wprowadź hasło związane z danym identyfikatorem Adobe ID.
6. Po zakończeniu działań na plikach kliknij przycisk Gotowe.

Zarządzanie plikami

Do góry

Jako że Business Catalyst jest również usługą hostingu WWW, można wykorzystać program Dreamweaver do zarządzania plikami serwisu lokalnego i zdalnego. Więcej informacji na ten temat zawierają następujące sekcje:

- Zarządzanie plikami i folderami
- Pobieranie i wysyłanie plików na serwer
- Pobieranie do edycji i odkładanie plików

Wstawianie modułów, danych lub urywków

Do góry

1. Wybierz polecenie Okno > Business Catalyst, aby otworzyć panel Business Catalyst.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby wstawić moduł Business Catalyst, wybierz zakładkę Moduły.
   - Aby wstawić znaczniki, wybierz zakładkę Dane. Znaczniki są wyświetlane wtedy, gdy edytowane pliki je obsługują. Przykładem takiego pliku jest strona affiliate.html w folderze Layouts/Affiliate/.
3. Rozwiń moduły i kliknij moduł, który chcesz dodać do pliku.
4. Podaj wymagane informacje i kliknij opcję Wstaw.
5. Jeśli aktualny serwis używa nowego mechanizmu renderowania, to wyświetlona jest zakładka Urywki. Za pomocą opcji na zakładce Urywki można dodawać urywki kodu, np. regiony powtarzalne i warunkowe, sekcje komentarzy i kod INCLUDE (który działa podobnie do dołączeń po stronie serwera).
6. Kliknij opcję Aktywny, aby wyświetlić podgląd strony w takiej postaci, w jakiej będzie wyświetlana w przeglądarce.

Edytowanie właściwości obiektów Business Catalyst

Do góry

Tak jak przy edycji innych obiektów na stronie WWW, Inspektor właściwości umożliwia modyfikowanie właściwości obiektów w modułach Business Catalyst.

Jeśli opcje edycji właściwości są niewidoczne, sprawdź, czy masz uprawnienia do edycji pliku. W przypadku niektórych modułów stronę można edytować tylko w serwisie administracyjnym, w trybie online.

(cc) BY-NC-SA. Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Praca w programie Photoshop i Dreamweaver

Omówienie integracji z programem Photoshop
Informacje o obiektach inteligentnych i obiegu pracy w programach Photoshop i Dreamweaver
Tworzenie obiektu inteligentnego
Uaktualnianie obiektu inteligentnego
Uaktualnianie wielu obiektów inteligentnych
Zmiana rozmiaru obiektu inteligentnego
Edycja oryginalnego pliku obiektu inteligentnego z programu Photoshop
Stany obiektów inteligentnych
Kopiowanie i wklejanie zaznaczenia z programu Photoshop
Edycja obrazów wklejonych
Ustawianie opcji w oknie dialogowym Optymalizacja obrazu

Omówienie integracji z programem Photoshop

Do góry

Pliki obrazów programu Photoshop (format PSD) mogą być umieszczane na stronach internetowych w programie Dreamweaver, a potem optymalizowane przy pomocy tego programu do formatów internetowych (GIF, JPEG i PNG). W takiej sytuacji program Dreamweaver wstawia obraz jako obiekt inteligentny i zachowuje aktywne połączenie z oryginalnym plikiem PSD.

Program Dreamweaver umożliwia także wklejanie całej zawartości lub części zawartości obrazu programu Photoshop, zbudowanego z wielu warstw lub wielu plasterków. Przy kopiowaniu danych z programu Photoshop nie jest jednak zachowywane aktywne połączenie z oryginalnym plikiem. Aby zaktualizować obraz, wprowadź zmiany w programie Photoshop i skopiuj dane ponownie.

Uwaga: *Jeśli funkcje integracji są często używane, to w celu ułatwienia dostępu do danych pliki pochodzące z programu Photoshop można umieścić w serwisie programu Dreamweaver. W takim wypadku należy jednak zamaskować pliki, to znaczy ukryć oryginalne zasoby i uniemożliwić niepotrzebne transfery danych między serwisem lokalnym i zdalnym serwerem.*

Samouczek dotyczący posługiwania się obiegiem pracy obiektów inteligentnych w programach Photoshop i Dreamweaver można znaleźć pod adresem www.adobe.com/go/lrvid4043_dw_pl.

Informacje o obiektach inteligentnych i obiegu pracy w programach Photoshop-Dreamweaver

Do góry

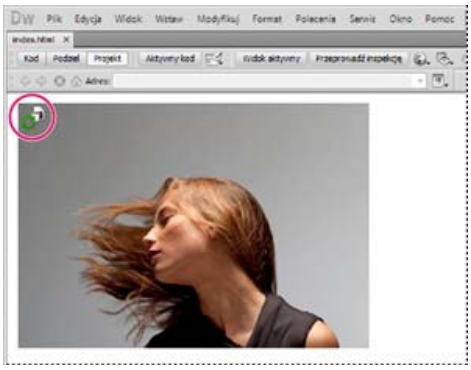
Istnieją dwa główne rodzaje obiegu pracy dla plików programu Photoshop używanych w programie Dreamweaver: obieg pracy kopiuj/wklej i obieg pracy obiektów inteligentnych.

Obieg pracy kopiuj/wklej

W obiegu pracy kopiuj/wklej można wybierać plasterki lub warstwy pliku programu Photoshop, a następnie wstawiać je jako gotowe obrazy internetowe przy użyciu programu Dreamweaver. Jeśli jednak chcesz później uaktualnić ich zawartość, musisz otworzyć oryginalny plik programu Photoshop, wprowadzić zmiany, jeszcze raz skopiować dany plasterek lub warstwę, a następnie wstawić ten uaktualniony plasterek lub warstwę do programu Dreamweaver. Ten obieg pracy zaleca się tylko wtedy, gdy chcesz wstawić część pliku programu Photoshop (na przykład część projektu kompozycji) na stronę internetową jako obraz.

Obieg pracy obiektów inteligentnych

Przy pracy z pełnymi plikami programu Photoshop firma Adobe zaleca obieg pracy obiektów inteligentnych. Obiekt inteligentny programu Dreamweaver to obraz umieszczony na stronie internetowej, który ma stałe połączenie z oryginalnym plikiem programu Photoshop (PSD). W widoku Projekt programu Dreamweaver obiekt inteligentny oznaczony jest ikoną umieszczoną w lewym górnym rogu obrazu.



Obiekt inteligentny

Gdy obraz internetowy (tzn. obraz na stronie programu Dreamweaver) nie jest zsynchronizowany z oryginalnym plikiem programu Photoshop, program Dreamweaver wykrywa, że oryginalny plik został uaktualniony i wyświetla na czerwono jedną ze strzałek ikony obiektu inteligentnego. Gdy wybierzesz obraz internetowy w widoku Projekt i w Inspektorze właściwości klikniesz przycisk Aktualizuj z oryginału, obraz zostanie zaktualizowany automatycznie, ukazując wszystkie zmiany wprowadzone w oryginalnym pliku programu Photoshop.

Gdy używasz obiegu pracy obiektów inteligentnych, nie musisz otwierać programu Photoshop, by zaktualizować dany obraz internetowy. Ponadto wszelkie uaktualnienia dokonywane w obiekcie inteligentnym w programie Dreamweaver mają charakter niedestrukcyjny. Oznacza to, że możesz zmienić internetową wersję obrazu na swojej stronie, a jednocześnie zachować w stanie nienaruszonym oryginalny plik programu Photoshop.

Obiekt inteligentny można także zaktualizować bez wskazywania obrazu w widoku Projekt. Panel Zasoby umożliwia aktualizację wszystkich obiektów inteligentnych, wliczając w to obrazy bez możliwości zaznaczenia w oknie Dokument (na przykład obrazy tła CSS).

Ustawienia optymalizacji obrazu

W oknie dialogowym Optymalizacja obrazu można określić ustawienia optymalizacji obrazu zarówno dla obiegu pracy kopiuj/wklej, jak i obiegu pracy obiektów inteligentnych. Okno to umożliwia ustawienie formatu pliku i jakości obrazu. Program Dreamweaver wyświetla to okno, gdy po raz pierwszy kopiuje się plasterek lub warstwę albo wstawia plik programu Photoshop jako obiekt inteligentny. Pozwala to w łatwy sposób utworzyć obraz internetowy.

Jeśli kopiujesz lub wklejasz aktualizację do konkretnego plasterka lub warstwy, program Dreamweaver zapamiętuje oryginalne ustawienia i zgodnie z nimi odtwarza obraz internetowy. Podobnie dzieje się, gdy za pomocą Inspektora właściwości aktualizujesz obiekt inteligentny. Program Dreamweaver używa wówczas tych samych ustawień, które zostały użyte, gdy obraz wstawiany był za pierwszy razem. Ustawienia obrazu można w dowolnym czasie zmienić, zaznaczając obraz w widoku Projekt, a następnie klikając przycisk Edytowanie ustawień obrazu w Inspektorze właściwości.

Przechowywanie plików programu Photoshop

Jeśli wstawisz obraz internetowy, a w witrynie programu Dreamweaver nie zachowasz oryginalnego pliku programu Photoshop, to wówczas program Dreamweaver będzie traktować ścieżkę do oryginalnego pliku jako ścieżkę absolutną do lokalnego pliku. (Odnosi się to zarówno do obiegu pracy kopiuj/wklej, jak i obiegu pracy obiektów inteligentnych). Jeśli na przykład ścieżka do witryny programu Dreamweaver to C:\Sites\mySite, a twój plik programu Photoshop zapisany jest w C:\Images\Photoshop, to wówczas program Dreamweaver nie rozpozna oryginalnego zasobu jako części witryny zwanej mySite. Może to powodować problemy z udostępnianiem danego pliku programu Photoshop innym członkom zespołu, ponieważ program Dreamweaver będzie traktował ten plik jako dostępny na konkretnym lokalnym dysku twardym.

Jeśli jednak zapiszesz dany plik programu Photoshop wewnątrz witryny, to program Dreamweaver ustanowi ścieżkę do pliku względem witryny. Każdy użytkownik mający prawo dostępu do tej witryny będzie mógł utworzyć poprawną ścieżkę do tego pliki przy założeniu, że dostał również do pobrania oryginalny plik

Samouczek wideo dotyczący posługiwania się obiegiem pracy obiektów inteligentnych w programach Photoshop i Dreamweaver można znaleźć pod adresem www.adobe.com/go/lrvid4043_dw_pl.

Tworzenie obiektu inteligentnego

Do góry

Po wstawieniu na stronie obrazu utworzonego w programie Photoshop (pliku PSD) program Dreamweaver tworzy obiekt inteligentny. *Obiekt inteligentny* jest to obraz przygotowany do umieszczenia w Internecie, zawierający aktywne połączenie z oryginalnym obrazem PSD. Po każdym uaktualnieniu oryginalnego obrazu w programie Photoshop istnieje możliwość szybkiego uaktualnienia go w programie Dreamweaver poprzez kliknięcie odpowiedniego przycisku.

1. W programie Dreamweaver (widok Projekt lub Kod) umieść punkt wstawiania tam, gdzie ma być wstawiony obraz.
2. Wybierz polecenie Wstaw > Obraz.

   Jeśli pliki z programu Photoshop są przechowywane w serwisie, to możesz też przeciągnąć plik PSD z panelu Pliki na stronę. Jeśli tak zrobisz, pomiń następny krok.

3. Znajdź wybrany obraz programu Photoshop (plik PSD) w oknie dialogowym Wybierz źródło obrazu, klikając przycisk Przeglądaj i wyszukując odpowiednią nazwę.

4. W oknie Optymalizacja obrazu dopasuj ustawienia optymalizacji i kliknij przycisk OK.
5. Zapisz w głównym folderze serwisu plik przygotowany do publikacji w Internecie.

Program Dreamweaver tworzy obiekt inteligentny (zgodnie z wybranymi ustawieniami optymalizacji) i umieszcza na stronie obraz przygotowany do przeglądania w Internecie. Obiekt inteligentny zachowuje aktywne połączenie z oryginalnym obrazem, dzięki czemu może informować o konieczności uaktualnienia.

Uwaga: *Jeśli w przyszłości wystąpi konieczność zmiany ustawień optymalizacji obrazu już umieszczonego w serwisie, będzie można zaznaczyć ten obraz, kliknąć przycisk Edytowanie ustawień obrazu w Inspektorze właściwości i wprowadzić niezbędne zmiany w oknie dialogowym Optymalizacja obrazu. Zmiany wprowadzone w oknie dialogowym Optymalizacja obrazu nie mają wpływu na oryginalne dane. Program Dreamweaver nigdy nie modyfikuje oryginalnego pliku z programu Photoshop i zawsze odtwarza obraz internetowy na podstawie oryginalnych danych.*

Samouczek dotyczący posługiwania się obiektami inteligentnymi w programie Photoshop można znaleźć pod adresem www.adobe.com/go/lrvid4043_dw_pl.

Uaktualnianie obiektu inteligentnego

Do góry

W przypadku wprowadzenia zmian w pliku PSD, który jest połączony z obiektem inteligentnym, program Dreamweaver informuje, że obraz internetowy przestał być zgodny z oryginałem. W programie Dreamweaver obiekty inteligentne są oznaczane za pomocą ikon umieszczanych w lewym górnym narożniku obrazu. Jeśli obraz internetowy, dostępny w programie Dreamweaver, pozostaje zgodny z oryginalnym plikiem PSD, to obydwie strzałki ikony są zielone. Jeśli obraz internetowy jest niezgodny z oryginalnym plikiem PSD, to jedna ze strzałek ikony staje się czerwona.

- Aby uaktualnić obiekt inteligentny, uwzględniając bieżącą zawartość oryginalnego pliku PSD, zaznacz obiekt inteligentny w oknie dokumentu, przejdź do Inspektora właściwości, a następnie kliknij przycisk Aktualizuj z oryginału.

Uwaga: *Aktualizacja obiektu w programie Dreamweaver nie wymaga instalowania na komputerze programu Photoshop.*

Uaktualnianie wielu obiektów inteligentnych

Do góry

Do uaktualnienia wielu obiektów inteligentnych na raz można wykorzystać panel Zasoby. Panel Zasoby pozwala też oglądać takie obiekty inteligentne, których nie można zaznaczyć w oknie dokumentu (np. obrazy CSS umieszczane w tle).

1. Przejdź do panelu Pliki i kliknij zakładkę Zasoby, aby wyświetlić zasoby serwisu.
2. Upewnij się, że jest zaznaczony widok Obrazy. Jeśli nie jest zaznaczony, kliknij przycisk Obrazy.
3. Zaznacz poszczególne zasoby obrazu w panelu Zasoby. Po zaznaczeniu obiektu inteligentnego w lewym górnym narożniku obrazu pojawi się ikona obiektu inteligentnego. Zwykłe obrazy nie mają takich ikon.
4. W celu uaktualnienia kolejnych obiektów inteligentnych klikaj prawym przyciskiem myszy ich nazwy, a następnie klikaj przycisk Aktualizuj z oryginału. Aby uaktualnić wiele obiektów jednocześnie, kliknij ich nazwy z wciśniętym klawiszem Control.

Uwaga: *Aktualizacja obiektu w programie Dreamweaver nie wymaga instalowania na komputerze programu Photoshop.*

Zmiana rozmiaru obiektu inteligentnego

Do góry

Zmiana rozmiaru obiektu inteligentnego w oknie dokumentu przebiega tak samo jak zmiana rozmiaru dowolnego innego obrazu.

1. Zaznacz obiekt inteligentny w oknie dokumentu i przeciągnij odpowiednio jego uchwyty zmiany rozmiaru. Aby zachować oryginalne proporcje szerokości i wysokości, w trakcie przeciągania przytrzymuj klawisz Shift.
2. Przejdź do Inspektora właściwości i kliknij przycisk Aktualizuj z oryginału.

   Uaktualnienie obiektu inteligentnego powoduje, że skojarzony z nim obraz internetowy jest generowany ponownie, bez szkody dla źródłowych danych — na podstawie nowej zawartości oryginalnego pliku i oryginalnych ustawień optymalizacji.

Edycja oryginalnego pliku obiektu inteligentnego z programu Photoshop

Do góry

Po utworzeniu obiektu inteligentnego na stronie zaprojektowanej w programie Dreamweaver oryginalny plik PSD można poddać edycji w programie Photoshop. Po wprowadzeniu zmian w programie Photoshop można przejść do programu Dreamweaver i uaktualnić odpowiedni obraz internetowy.

Uwaga: *Upewnij się, że funkcję podstawowego, zewnętrznego edytora obrazów pełni program Photoshop.*

1. Zaznacz obiekt inteligentny w oknie dokumentu.
2. Kliknij przycisk Edytuj w Inspektorze właściwości.

3. Wprowadź zmiany w programie Photoshop i zapisz nowy plik PSD.

4. Przejdź do programu Dreamweaver, zaznacz ponownie obiekt inteligentny i kliknij przycisk Aktualizuj z oryginału.

Uwaga: *Jeśli w programie Photoshop został zmieniony rozmiar obrazu, należy wyzerować rozmiar obrazu internetowego w programie Dreamweaver. Program Dreamweaver uaktualnia obiekt inteligentny wyłącznie na podstawie zawartości oryginalnego pliku PSD, a nie na podstawie jego rozmiaru. Aby uzgodnić rozmiar obrazu internetowego z rozmiarem oryginalnego pliku programu Photoshop, kliknij obraz prawym przyciskiem myszy i wybierz opcję Przywróć rozmiar oryginału.*

Stany obiektów inteligentnych

Do góry

W poniższej tabeli zestawiono różne stany obiektów inteligentnych.

Stan obiektu inteligentnego	Opis	Zalecana operacja
Obrazy zsynchronizowane	Obraz internetowy został zsynchronizowany z bieżącą zawartością oryginalnego pliku PSD. Atrybuty wysokości i szerokości w kodzie HTML mają wartości zgodne z wymiarami obrazu internetowego.	Brak
Oryginał został zmodyfikowany	Po utworzeniu obrazu internetowego w programie Dreamweaver oryginalny plik z programu Photoshop został zmodyfikowany.	W celu zsynchronizowania obydwu obrazów należy przejść do Inspektora właściwości i użyć przycisku Aktualizuj z oryginału.
Wymiary obrazu internetowego są różne od szerokości i wysokości zaznaczonego obiektu HTML	Wartości atrybutów wysokości i szerokości w kodzie HTML są różne od odpowiednich wymiarów obrazu internetowego wygenerowanego przez program Dreamweaver. Jeśli wymiary obrazu internetowego są mniejsze od szerokości i wysokości w kodzie HTML, może wystąpić efekt pikselacji obrazu internetowego.	W takim wypadku należy przejść do Inspektora właściwości i użyć przycisku Aktualizuj z oryginału w celu ponownego utworzenia obrazu internetowego z pliku PSD. Przy ponownym tworzeniu obrazu internetowego program Dreamweaver wykorzystuje bieżące wartości atrybutów z kodu HTML.
Wymiary oryginału są za małe w stosunku do szerokości i wysokości zaznaczonego obiektu HTML	Wartości atrybutów wysokości i szerokości w kodzie HTML są większe niż odpowiednie wymiary oryginalnego pliku utworzonego w programie Photoshop. Może wystąpić efekt pikselacji obrazu internetowego.	Nie należy tworzyć obrazów internetowych o większych wymiarach niż wymiary oryginalnego obrazu PSD.
Nie znaleziono oryginału	Program Dreamweaver nie możne znaleźć oryginalnego pliku programu Photoshop, który określono w Inspektorze właściwości w polu tekstowym Oryginał.	Wprowadź poprawną ścieżkę do pliku w Inspektorze właściwości (w polu Oryginał) albo przenieś plik programu Photoshop w miejsce aktualnie określone.

Kopiowanie i wklejanie zaznaczenia z programu Photoshop

Do góry

Istnieje możliwość skopiowania całego lub fragmentu obrazu programu Photoshop i wklejenie zaznaczenia na stronę Dreamweaver jako obrazu gotowego dla Internetu. Kopiowanie może objąć jedną warstwę lub zestaw warstw zaznaczonego obszaru obrazu albo plasterek danego obrazu. W wyniku kopiowania program Dreamweaver nie tworzy jednak obiektów inteligentnych.

Uwaga: *Chociaż w przypadku obrazów wklejonych nie jest dostępna funkcja uaktualniania z oryginału, to oryginalny plik PSD można otwierać i edytować. W tym celu należy zaznaczyć wklejony obraz, przejść do Inspektora właściwości i kliknąć przycisk Edycja.*

1. W programie Photoshop wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Skopiuj całą warstwę lub jej część, zaznaczając elementy do skopiowania za pomocą narzędzia Zaznaczanie prostokątne, a następnie wybierając polecenie Edycja > Kopiuj. Operacja kopiuje do schowka tylko aktywną warstwę zaznaczonego obszaru. Jeśli fragment posiadał efekty na bazie warstw, to operacja nie skopiowała ich.
   - Skopiuj i scal kilka warstw, zaznaczając elementy do skopiowania za pomocą narzędzia Zaznaczanie prostokątne, a następnie wybierając polecenie Edycja > Kopiuj scalone. Operacja powoduje spłaszczenie i skopiowanie wszystkich aktywnych i niższych warstw zaznaczonego obszaru do schowka. Jeśli dowolne z warstw posiadały efekty na bazie warstw, to operacja je skopiowała.
   - Skopiuj plasterek, zaznaczając go za pomocą narzędzia Zaznaczanie plasterków, a następnie wybierając polecenie Edycja > Kopiuj. Operacja powoduje spłaszczenie i skopiowanie do schowka warstw plasterka — zarówno warstwy aktywnej, jak i tych leżących poniżej.

Aby szybko zaznaczyć cały obraz do skopiowania, wybierz polecenie Zaznacz > Wszystko.

2. W programie Dreamweaver (widok Projekt lub Kod) umieść punkt wstawiania tam, gdzie ma być wstawiony obraz.
3. Wybierz polecenie Edycja > Wklej.
4. W oknie dialogowym Optymalizacja obrazu dopasuj ustawienia optymalizacji i kliknij przycisk OK.
5. Zapisz w głównym folderze serwisu plik przygotowany do publikacji w Internecie.

Program Dreamweaver definiuje obraz zgodnie z ustawieniami optymalizacji i umieszcza jego wersję dla Internetu na danej stronie. Informacje na temat obrazu, takie jak nazwa pliku i położenie oryginalnego pliku źródłowego PSD są zapisywane w Uwagach do projektu, bez względu na to, czy opcja Uwag została włączona dla danego serwisu. Uwagi do projektu umożliwiają powrót do edycji oryginalnego pliku źródłowego Photoshop z Dreamweaver.

Samouczek dotyczący kopiowania i wklejania między różnymi aplikacjami (także Dreamweaver i Photoshop) można znaleźć pod adresem www.adobe.com/go/vid0193_pl.

Edycja obrazów wklejonych

Do góry

Po wklejeniu obrazów z programu Photoshop na stronach zaprojektowanych w programie Dreamweaver oryginalny plik PSD można edytować w programie Photoshop. Gdy wykorzystuje się obieg pracy polegający na kopiowaniu i wklejaniu, firma Adobe zaleca, aby wszelkie zmiany były wprowadzane w oryginalnym pliku PSD (a nie w obrazie przygotowanym do publikacji w Internecie). Po wprowadzeniu zmian dane powinny zostać wklejone ponownie.

Uwaga: *Upewnij się, że jako podstawowy edytor zewnętrzny plików wybranego typu skonfigurowano program Photoshop.*

1. W programie Dreamweaver zaznacz obraz gotowy dla Internetu, który był tworzony w programie Photoshop, i wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij przycisk Edytuj w Inspektorze właściwości danego obrazu.
   - Wciśnij klawisz Control (Windows) lub Command (Macintosh) i dwukrotnie kliknij wybrany plik.
   - Kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub kliknij z wciśniętym klawiszem Control (Mac OS) zaznaczony obraz, wybierz z menu kontekstowego polecenie Edytuj oryginał za pomocą, a następnie wybierz opcję Photoshop.

   Uwaga: *Oznacza to, że program Photoshop jest głównym zewnętrznym edytorem obrazów dla plików obrazów PSD. Program Photoshop może być też określony jako domyślny edytor plików JPEG, GIF i PNG.*
2. Edytuj plik w programie Photoshop.
3. Powróć do programu Dreamweaver i wklej uaktualniony obraz lub uaktualnione zaznaczenie na stronie.

Po wklejeniu obrazu zawsze istnieje możliwość jego ponownej optymalizacji. W tym celu należy przejść do Inspektora właściwości i kliknąć przycisk Edytowanie ustawień obrazu.

Ustawianie opcji w oknie dialogowym Optymalizacja obrazu

Do góry

Po utworzeniu obiektu inteligentnego lub wklejeniu zaznaczenia z programu Photoshop program Dreamweaver wyświetla okno dialogowe Optymalizacja obrazu. (Program Dreamweaver wyświetla to okno również wtedy, gdy użytkownik zaznaczy obraz dowolnego typu, uaktywni Inspektora właściwości i kliknie przycisk Edytowanie ustawień obrazu). Okno to pozwala określać i sprawdzać ustawienia obrazów przygotowywanych do publikacji w Internecie, przy użyciu odpowiedniej kombinacji kolorów, stopnia kompresji i jakości.

Obraz przygotowany dla Internetu może być wyświetlany we wszystkich nowoczesnych przeglądarkach internetowych i zawsze zachowuje taki sam wygląd — bez względu na system i przeglądarkę. Mówiąc ogólnie, ustawienia te pozwalają zdecydować, który element jest ważniejszy: rozmiar pliku czy jego jakość.

Uwaga: *Wybrane ustawienia dotyczą tylko zaimportowanej wersji pliku obrazu. Oryginalny plik PSD (Photoshop) lub PNG (Fireworks) pozostaje niezmieniony.*

Ustawienie domyślne Wybierz ustawienie domyślne najlepiej odpowiadające swoim wymaganiom. Rozmiar pliku obrazu zmienia się zgodnie z wybranym ustawieniem domyślnym. W tle jest wyświetlany natychmiastowy podgląd obrazu z zastosowanymi ustawieniami.

Na przykład w przypadku obrazów, które muszą być wyświetlane bardzo wyraźnie, wybierz ustawienie PNG24: fotografie (wyraźne szczegóły). Jeśli wstawiasz deseń, który ma pełnić rolę tła strony, wybierz ustawienie GIF: obrazy w tle (wzorki).

Po wybraniu ustawienia domyślnego zostaną wyświetlone te spośród jego opcji, które można skonfigurować. Jeśli chcesz w większym stopniu dostosować ustawienia optymalizacji, zmodyfikuj wartości tych opcji.

(cc) BY-NC-SA. Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Dodawanie i modyfikowanie obrazów

Informacje o obrazach
Wstawianie obrazu
Wizualna zmiana rozmiarów obrazu
Wstawianie obrazu zastępczego
Zamiana obrazu zastępczego
Ustawianie właściwości obrazu zastępczego
Edytowanie obrazów w programie Dreamweaver
Tworzenie obrazu z efektem najazdu (rollover)
Korzystanie z zewnętrznego edytora graficznego
Stosowanie zachowań do obrazów

Informacje o obrazach

Do góry

Istnieje wiele różnych rodzajów formatów plików graficznych, jednak na stronach WWW używa się na ogół trzech formatów: GIF, JPEG i PNG. Najlepiej obsługiwane są formaty GIF i JPEG. Wyświetla je większość przeglądarek.

Format GIF (Graphic Interchange Format) Pliki GIF używają nie więcej niż 256 kolorów. Najlepiej nadają się do wyświetlania obrazów bez płynnych przejść tonalnych albo obrazów, na których znajdują się duże obszary jednolitego koloru — np. pasków nawigacyjnych, przycisków, ikon, znaków logo i innych obrazów o jednolitych kolorach i odcieniach.

Format JPEG (Joint Photographic Experts Group) JPEG jest najlepszym formatem pliku do obsługi fotografii i obrazów o płynnych przejściach tonalnych, ponieważ może zawierać miliony kolorów. Wraz ze wzrostem jakości pliku JPEG rośnie również rozmiar pliku i wydłuża się czas jego pobierania. Kompresując plik JPEG, często można uzyskać prawidłową równowagę między jakością obrazu a rozmiarem pliku.

Format PNG (Portable Network Graphics) PNG to nieopatentowany format pliku, który zastępuje format GIF. Zapewnia obsługę obrazów w kolorach indeksowanych, skali szarości i pełnych kolorach, a także obsługę kanałów alfa do wyświetlania przezroczystości. PNG to rodzimy format pliku Adobe® Fireworks®. Pliki PNG zachowują wszystkie źródłowe informacje o warstwach, obiektach wektorowych, kolorach i efektach (np. cieniach). Wszystkie te elementy można w dowolnym momencie edytować. Program Dreamweaver rozpoznaje pliki jako PNG tylko wtedy, gdy mają rozszerzenie .png.

Wstawianie obrazu

Do góry

Po wstawieniu obrazu do dokumentu programu Dreamweaver w kodzie źródłowym HTML tworzone jest odniesienie do pliku graficznego z tym obrazem. Plik graficzny musi znajdować się w obrębie bieżącego serwisu, aby takie odniesienie było prawidłowe. Jeżeli pliku nie ma w bieżącym serwisie, program Dreamweaver zapyta, czy skopiować go do serwisu.

Możesz również wstawiać obrazy dynamicznie. Obrazy dynamiczne to takie, które często się zmieniają. Na przykład systemy rotacji banerów reklamowych muszą losowo wybierać pojedynczą reklamę z listy potencjalnych banerów, a potem dynamicznie wyświetlać obraz wybranego baneru w momencie pobrania strony przez użytkownika.

Po wstawieniu obrazu możesz ustawić atrybuty dostępności znacznika obrazu, co pozwoli czytnikom ekranowym odczytywać go na potrzeby osób słabo widzących. Atrybuty te można edytować w kodzie HTML.

Samouczek przedstawiający wstawianie obrazów można znaleźć pod adresem www.adobe.com/go/vid0148_pl.

1. Umieść punkt wstawiania w tym miejscu w oknie dokumentu, gdzie ma się pojawić obraz i wykonaj jedną z następujących czynności:
   - W kategorii Wspólne panelu Wstaw kliknij ikonę Obrazy .
   - W kategorii Wspólne panelu Wstaw kliknij przycisk Obrazy i wybierz ikonę obrazu. Gdy w panelu Wstaw jest widoczna ikona obrazu, możesz przeciągnąć ją do okna dokumentu (albo do okna kodu, jeżeli pracujesz w widoku kodu).
   - Wybierz polecenie Wstaw > Obraz.
   - Przeciągnij obraz z panelu Zasoby (Okno > Zasoby) na pożądane miejsce w oknie dokumentu; potem przejdź od razu do kroku 3.
   - Przeciągnij obraz z panelu Pliki na pożądane miejsce w oknie dokumentu; potem przejdź od razu do kroku 3.
   - Przeciągnij obraz z pulpitu na pożądane miejsce w oknie dokumentu; potem przejdź od razu do kroku 3.
2. W kolejnym oknie dialogowym wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz opcję System plików, aby wybrać plik graficzny.

Wybierz opcję Źródło danych, aby wybrać dynamiczne źródło obrazu.

- Kliknij przycisk Serwisy i serwery, aby wybrać plik graficzny ze zdalnego folderu w jednym z własnych serwisów Dreamweaver użytkownika.

3. Odszukaj i zaznacz obraz lub źródło zawartości, które chcesz wstawić.

   Jeżeli pracujesz na niezapisanym dokumencie, Dreamweaver wygeneruje odniesienie w postaci 'file://' do pliku graficznego. Gdy zapiszesz dokument w dowolnym miejscu w serwisie, Dreamweaver przekształci to odniesienie na ścieżkę względną dokumentu.

   Uwaga: *Wstawiając obrazy, można używać także ścieżek bezwzględnych do obrazu znajdującego się na serwerze zdalnym (tzn. obrazu, który nie jest dostępny na lokalnym dysku twardym). Jeżeli podczas pracy wystąpią problemy z wydajnością, to możesz wyłączyć wyświetlanie tego obrazu w widoku Projekt, wyłączając opcję Polecenia > Wyświetlaj pliki zewnętrzne.*

4. Kliknij przycisk OK. Jeżeli w preferencjach (Edycja > Preferencje) włączono taką opcję, pojawi się teraz okno dialogowe Atrybuty dostępności znacznika IMAGE.
5. Wpisz wartość w pola tekstowe Tekst zastępczy oraz Długi opis, a następnie kliknij przycisk OK.
   - W polu Tekst zastępczy podaj nazwę albo skrócony opis obrazu. Wpisane tutaj informacje będą odczytywały czytniki ekranowe. Wpis nie powinien przekraczać około 50 znaków. Jeśli chcesz podać dłuższy opis, to lepiej wstaw w pole tekstowe „Długi opis” łącze do pliku, który poda więcej informacji o obrazie.
   - W polu Długi opis wprowadź położenie pliku, który będzie wyświetlany, gdy użytkownik kliknie obraz. Możesz też kliknąć ikonę folderu, aby przeglądać w poszukiwaniu tego pliku. To pole tekstowe podaje łącze do pliku, który jest powiązany z obrazem albo podaje o nim dodatkowe informacje.

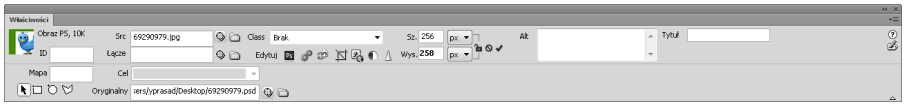
   Uwaga: *Możesz wpisać informacje w oba pola albo tylko w jedno z nich. Czytnik ekranu odczyta atrybut ALT obrazu.*

   Uwaga: *Jeżeli klikniesz przycisk Anuluj, obraz pojawi się w dokumencie, ale program Dreamweaver nie skojarzy z nim znaczników ani atrybutów dostępności.*

6. Ustaw właściwości obrazu w Inspektorze właściwości (Okno > Właściwości).

Ustawianie właściwości obrazu

Inspektor właściwości obrazu umożliwia ustawianie atrybutów obrazów. Jeżeli nie widzisz wszystkich właściwości obrazu, kliknij strzałkę rozwijania w dolnym prawym rogu.



1. Wybierz polecenie Okno > Właściwości, aby wyświetlić Inspektora właściwości dla zaznaczonego obrazu.
2. W polu tekstowym pod miniaturką obrazu wpisz nazwę, za pomocą której będziesz odwoływać się do obrazu w zachowaniach programu Dreamweaver (np. Zamień obraz) albo w języku skryptów, np. JavaScript lub VBScript.
3. Ustaw dowolne opcje obrazu.

   Sz. i Wys. Szerokość i wysokość obrazu w pikselach. Podczas wstawiania obrazu na stronę Dreamweaver automatycznie uaktualnia te pola tekstowe oryginalnymi wymiarami obrazu.

   Jeżeli ustawisz opcje Szerokość i Wysokość na wartości, które nie odpowiadają rzeczywistej szerokości i wysokości obrazu, to może on być nieprawidłowo wyświetlany w przeglądarkach. (Aby przywrócić oryginalne wartości, kliknij etykiety pól Sz. i Wys. albo przycisk resetowania rozmiaru obrazu, który znajduje się po prawej stronie pól Sz. i Wys. podczas wpisywania nowych wartości).

   Uwaga: *Zmieniając te wartości, możesz skalować wyświetlane rozmiary danego wystąpienia obrazu, ale nie spowoduje to skrócenia czasu pobierania. Przeglądarka pobiera wszystkie dane obrazu, zanim go przeskaluje. Aby skrócić czas pobierania i mieć pewność, że wszystkie wystąpienia obrazu będą miały te same wymiary, skaluj grafikę za pomocą aplikacji do edycji obrazu.*

   Źródło Jest to atrybut określający plik źródłowy obrazu. Kliknij ikonę folderu, aby odszukać plik źródłowy, albo wpisz ścieżkę do tego pliku.

   Łącze Określa hiperłącze dla obrazu. Przeciągnij ikonę Wskaż plik na plik w panelu Pliki, kliknij ikonę folderu, aby odszukać dokument w serwisie, albo ręcznie wpisz adres URL.

   Tekst zastępczy Ten atrybut określa tekst zastępczy, wyświetlany zamiast obrazu w przeglądarkach obsługujących wyłącznie tekst, albo w przeglądarkach, w których ustawiono ręczne pobieranie obrazów. Na potrzeby osób niewidomych i słabo widzących, które używają syntetyzatorów mowy i przeglądarek tekstowych, tekst ten będzie odczytywany na głos. W niektórych przeglądarkach tekst ten pojawia się również po zatrzymaniu kursora nad obrazem.

   Narzędzia Nazwa mapy i Punkt aktywny Umożliwiają opisywanie i tworzenie map obrazu działających na kliencie.

Cel Jest to atrybut określający docelową ramkę lub okno, w którym wczytana zostanie połączona strona. (Ta opcja jest niedostępna, jeżeli obrazu nie połączono z innym plikiem). Na liście Target pojawiają się wszystkie ramki z bieżącego układu ramek. Możesz również wybrać jedną z następujących zastrzeżonych nazw ramek/okien docelowych:

- `_blank` wczytuje połączony plik w nowym, nienazwanym oknie przeglądarki.
- `_parent` wczytuje połączony plik w nadrzędnym układzie ramek lub w oknie ramki, która zawiera łącze. Jeżeli ramka zawierająca łącze nie jest zagnieżdżona, to połączony plik zostanie wczytany w pełnym oknie przeglądarki.
- `_self` wczytuje połączony plik w tym samym oknie, w którym znajduje się łącze. Jest to domyślna wartość atrybutu Cel, zatem na ogół nie trzeba jej wybierać.
- `_top` wczytuje połączony plik w pełne okno przeglądarki, usuwając wszystkie ramki.

Edytuj Uruchamia edytor obrazu wskazany w preferencjach edytorów zewnętrznych, po czym otwiera w nim wybrany obraz.

Aktualizuj z oryginału Gdy obraz internetowy (tzn. obraz na stronie programu Dreamweaver) nie jest zsynchronizowany z oryginalnym plikiem programu Photoshop, program Dreamweaver wykrywa, że oryginalny plik został uaktualniony i wyświetla na czerwono jedną ze strzałek ikony obiektu inteligentnego. Gdy wybierzesz obraz internetowy w widoku Projekt i w Inspektorze właściwości klikniesz przycisk Aktualizuj z oryginału, obraz zostanie zaktualizowany automatycznie, ukazując wszystkie zmiany wprowadzone w oryginalnym pliku programu Photoshop.

Edytowanie ustawień obrazu Otwiera okno dialogowe Optymalizacja obrazu i pozwala zoptymalizować obraz.

Kadruj Przycina obraz, pozwalając usunąć niepożądane obszary z wybranego obrazu.

Próbkuj ponownie Przeprowadza ponowne próbkowanie obrazu po zmianie rozmiaru, poprawiając jego jakość w nowych wymiarach i proporcjach.

Jasność i kontrast Koryguje jasność i kontrast obrazu.

Wyostrz Koryguje ostrość obrazu.

Edytowanie atrybutów dostępności obrazu w kodzie

Jeżeli wstawisz atrybuty dostępności dla obrazu, to możesz potem edytować ich wartości w kodzie HTML.

1. Zaznacz obraz w oknie Dokument.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Edytuj stosowne atrybuty obrazu w widoku Kod.
   - Kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Mac OS), a potem wybierz polecenie Edytuj znacznik.
   - Edytuj wartość atrybutu Tekst w Inspektorze właściwości.

Do góry

Wizualna zmiana rozmiarów obrazu

W programie Dreamweaver można wizualnie zmieniać rozmiary elementów, takich jak obrazy, wtyczki, pliki Shockwave lub SWF, aplety i formanty ActiveX.

Wizualna zmiana rozmiarów obrazu pozwala się przekonać, w jaki sposób obraz ten prezentuje się w układzie przy różnych wielkościach. Nie powoduje jednak przeskalowania pliku graficznego do podanych proporcji. Jeżeli wizualnie zmieni się rozmiar obrazu w programie Dreamweaver, ale nie zostanie użyta aplikacja do edycji obrazu (np. Adobe Fireworks) w celu przeskalowania pliku graficznego do pożądanych wymiarów, to przeglądarka użytkownika przeskaluje obraz już po wczytaniu strony. Może to wydłużyć pobieranie strony i spowodować błędy wyświetlania obrazu w przeglądarce użytkownika. Aby skrócić czas pobierania i mieć pewność, że wszystkie wystąpienia obrazu będą miały te same wymiary, skaluj grafikę za pomocą aplikacji do edycji obrazu.

Po zmianie wymiarów obrazu w programie Dreamweaver można przeprowadzić *ponowne próbkowanie*, aby dostosować obraz do tych nowych wymiarów. Ponowne próbkowanie dodaje lub odejmuje piksele z plików graficznych JPEG lub GIF, które zostały przeskalowane, aby jak najdokładniej dopasować ich wygląd do wyglądu oryginału. Ponowne próbkowanie obrazu zmniejsza rozmiar pliku i przyspiesza jego pobieranie.

Wizualna zmiana rozmiarów elementu

1. Zaznacz element (np. obraz lub plik SWF) w oknie dokumentu.

   Na dole i po prawej stronie elementu oraz w jego prawym dolnym rogu pojawią się uchwyty do zmiany rozmiaru. Jeżeli uchwyty do zmiany rozmiaru nie pojawiły się, kliknij gdziekolwiek poza elementem, którego rozmiar chcesz zmienić, a potem zaznacz go ponownie. Możesz też kliknąć odpowiedni znacznik w przyborniku znaczników, aby zaznaczyć ten element.

2. Zmień rozmiar elementu strony, wykonując jedną z następujących czynności:

- Aby dopasować szerokość elementu, przeciągnij uchwyt zaznaczenia po prawej stronie.
- Aby dopasować wysokość elementu, przeciągnij uchwyt zaznaczenia na dole.
- Aby dopasować jednocześnie wysokość i szerokość elementu, przeciągnij uchwyt w narożniku.
- Aby zachować proporcje elementu (czyli stosunek jego szerokości do wysokości) podczas zmiany wymiarów, przytrzymaj klawisz Shift, gdy przeciągasz uchwyt zaznaczenia.
- Aby zmienić szerokość i wysokość elementu na konkretne wymiary (np. 1 x 1 piksel), wpisz wartość liczbową w Inspektorze właściwości. Rozmiar elementów można wizualnie zmieniać do nie mniej niż 8 x 8 pikseli.

3. Aby przywrócić oryginalne wymiary elementu po zmianie jego rozmiaru, otwórz Inspektor właściwości i usuń wartości z pól tekstowych Sz. i Wys. albo kliknij przycisk Przywróć rozmiar.

Przywracanie oryginalnego rozmiaru obrazu

- Kliknij przycisk Wyzeruj rozmiar w Inspektorze właściwości obrazu.

Przeprowadzanie ponownego próbkowania obrazu po zmianie rozmiaru

1. Zmień rozmiar obrazu według opisanej powyżej procedury.
2. Kliknij przycisk Przeprowadź ponowne próbkowanie w Inspektorze właściwości obrazu.

   Uwaga: *Nie można ponownie próbkować obrazów zastępczych ani elementów innych niż obrazy bitmapowe.*

Wstawianie obrazu zastępczego

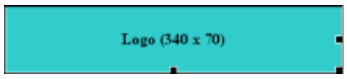
Do góry

Obraz zastępczy to grafika używana tymczasowo do momentu, gdy będzie można dodać do strony WWW ostateczną formę grafiki. Możesz określać kolor i wymiary obrazu zastępczego oraz dodawać do niego etykietę tekstową.

1. Umieść punkt wstawiania w tym miejscu w oknie dokumentu, gdzie chcesz wstawić obraz zastępczy.
2. Wybierz polecenie Wstaw > Obiekty graficzne > Obraz zastępczy.
3. W polu Nazwa (opcjonalnie) wpisz tekst, który ma być wyświetlany jako etykieta obrazu zastępczego. Jeśli nie chcesz etykiety, pozostaw to pole puste. Nazwa musi się zaczynać od litery i może zawierać tylko litery i cyfry; niedozwolone są spacje i znaki z górnego zakresu ASCII.
4. W polach Szerokość i Wysokość (wymagane), wpisz liczby określające wymiary obrazu w pikselach.
5. W polu Kolor (opcjonalnie) wykonaj jedną z następujących czynności, aby zastosować kolor:
   - Wybierz kolor za pomocą próbnika kolorów.
   - Wpisz wartość szesnastkową koloru (np. #FF0000).
   - Wpisz nazwę koloru z palety internetowej.
6. W polu Tekst alternatywny (opcjonalnie) wpisz tekst opisujący obraz na potrzeby użytkowników, którzy korzystają z przeglądarek tekstowych.

   Uwaga: *Do kodu HTML zostanie automatycznie wstawiony znacznik obrazu z pustym atrybutem* `src`.
7. Kliknij przycisk OK.

   Kolor, atrybuty wymiarów i etykieta obrazu zastępczego są wyświetlane następująco:

   W przeglądarce nie jest wyświetlana etykieta ani tekst wymiarów.

Zamiana obrazu zastępczego

Do góry

Obraz zastępczy nie jest wyświetlany w przeglądarkach jako grafika. Zanim opublikujesz serwis, musisz zamienić wszystkie obrazy zastępcze plikami graficznymi, które można stosować w Internecie, np. plikami GIF lub JPEG.

Użytkownicy, którzy mają program Fireworks, mogą utworzyć nową grafikę z obrazu zastępczego programu Dreamweaver. Nowy obraz będzie miał te same wymiary co obraz zastępczy. Można edytować ten obraz, a potem zamienić go w programie Dreamweaver.

1. Wykonaj jedną z następujących czynności w oknie Dokument:
   - Dwukrotnie kliknij obraz zastępczy.
   - Kliknij obraz zastępczy, aby go zaznaczyć; następnie kliknij ikonę folderu obok pola tekstowego Źródło w Inspektorze właściwości

(Okno > Właściwości).

2. W oknie dialogowym Źródło obrazu przejdź do obrazu, na który chcesz zamienić obraz zastępczy, a następnie kliknij przycisk OK.

Do góry

Ustawianie właściwości obrazu zastępczego

Aby ustawić właściwości obrazu zastępczego, zaznacz go w oknie dokumentu, a potem wybierz polecenie Okno > Właściwości, aby wyświetlić Inspektor właściwości. Kliknij strzałkę rozwijania w prawym dolnym rogu, aby wyświetlić wszystkie właściwości.

Za pomocą Inspektora właściwości można ustawiać nazwę, szerokość, wysokość, źródło obrazu, tekst alternatywny, wyrównanie i kolor obrazu zastępczego.

Szare pole tekstowe i pole tekstowe Wyrównanie w Inspektorze właściwości będą niedostępne. Te właściwości będzie można ustawić w Inspektorze dopiero po wstawieniu obrazu docelowego w miejsce zastępczego.

- Ustaw dowolne spośród poniższych opcji:

  Sz. i Wys. Szerokość i wysokość obrazu zastępczego w pikselach.

  Źródło Jest to atrybut określający plik źródłowy obrazu. W przypadku obrazu zastępczego to pole tekstowe jest puste. Jeśli chcesz wybrać grafikę, która ma pełnić rolę obrazu zastępczego, kliknij przycisk Przeglądaj.

  Łącze Określa hiperłącze dla obrazu zastępczego. Przeciągnij ikonę Wskaż plik na plik w panelu Pliki, kliknij ikonę folderu, aby odszukać dokument w serwisie, albo ręcznie wpisz adres URL.

  Tekst zastępczy Ten atrybut określa tekst zastępczy, wyświetlany zamiast obrazu w przeglądarkach obsługujących wyłącznie tekst, albo w przeglądarkach, w których ustawiono ręczne pobieranie obrazów. Na potrzeby osób niewidomych i słabo widzących, które używają syntetyzatorów mowy i przeglądarek tekstowych, tekst ten będzie odczytywany na głos. W niektórych przeglądarkach tekst ten pojawia się również po zatrzymaniu kursora nad obrazem.

  Utwórz Uruchamia program Fireworks, gdzie można utworzyć inny obraz. Przycisk Utwórz jest niedostępny, jeżeli na komputerze nie zainstalowano programu Fireworks.

  Aktualizuj z oryginału Gdy obraz internetowy (tzn. obraz na stronie programu Dreamweaver) nie jest zsynchronizowany z oryginalnym plikiem programu Photoshop, program Dreamweaver wykrywa, że oryginalny plik został uaktualniony i wyświetla na czerwono jedną ze strzałek ikony obiektu inteligentnego. Gdy wybierzesz obraz internetowy w widoku Projekt i w Inspektorze właściwości klikniesz przycisk Aktualizuj z oryginału, obraz zostanie zaktualizowany automatycznie, ukazując wszystkie zmiany wprowadzone w oryginalnym pliku programu Photoshop.

  Kolor Określa kolor dla obrazu zastępczego.

Do góry

Edytowanie obrazów w programie Dreamweaver

Program Dreamweaver pozwala wykonywać na obrazach takie operacje, jak ponowne próbkowanie, kadrowanie, optymalizowanie i wyostrzanie. Pozwala też zmieniać jasność i kontrast.

Funkcje edycji obrazu

Program Dreamweaver zapewnia podstawowe narzędzia graficzne, które umożliwiają modyfikowanie obrazów bez potrzeby korzystania z zewnętrznej aplikacji do edycji grafiki, takiej jak Fireworks lub Photoshop. Narzędzia graficzne programu Dreamweaver ułatwiają współpracę z grafikami, którzy odpowiadają za przygotowanie plików obrazów na potrzeby projektowanego serwisu.

Uwaga: *Aby móc korzystać z funkcji graficznych programu Dreamweaver, nie trzeba instalować na komputerze ani programu Fireworks, ani żadnej innej aplikacji do edycji obrazów.*

- Wybierz polecenie Modyfikuj > Obraz. Ustaw dowolne opcje modyfikacji obrazu w programie Dreamweaver:

  Próbkuj ponownie Dodaje lub odejmuje piksele z plików graficznych JPEG lub GIF, które zostały przeskalowane, aby jak najdokładniej dopasować ich wygląd do wyglądu oryginału. Ponowne próbkowanie obrazu zmniejsza rozmiar pliku i przyspiesza jego pobieranie.

  Po zmianie wymiarów obrazu w programie Dreamweaver można przeprowadzić ponowne próbkowanie, aby dostosować obraz do tych nowych wymiarów. Podczas ponownego próbkowania obiektu bitmapowego piksele są dodawane do obrazu lub usuwane z niego, tak aby obraz stał się większy lub mniejszy. Ponowne próbkowanie obrazu do wyższej rozdzielczości zazwyczaj nie powoduje istotnej utraty jakości.

Natomiast ponowne próbkowanie obrazu do niższej rozdzielczości zawsze powoduje utratę danych oraz zwykle skutkuje pogorszeniem się jakości.

Kadruj Umożliwia edytowanie obrazu przez zmniejszanie jego powierzchni. Obrazy na ogół kadruje się po to, aby uwypuklić temat obrazu i usunąć niepotrzebne aspekty znajdujące się wokół centrum zainteresowania na obrazie.

Jasność i kontrast Umożliwia modyfikację kontrastu lub jasności pikseli w obrazie. Powoduje to zmianę świateł, cieni i półcieni obrazu. Funkcji Jasność i Kontrast używa się na ogół do korygowania zbyt ciemnych lub zbyt jasnych obrazów.

Wyostrz Umożliwia skorygowanie ostrości obrazu poprzez zwiększenie kontrastu odnalezionych na nim krawędzi. Podczas skanowania obrazu lub robienia zdjęć cyfrowych oprogramowanie do przechwytywania obrazu na ogół domyślnie rozmywa krawędzie obiektów na obrazach. Pozwala to uniknąć zagubienia się niezwykle drobnych szczegółów w pikselach, z których składają się obrazy cyfrowe. Jednak aby uwypuklić szczegóły na obrazach cyfrowych, często trzeba te obrazy wyostrzyć, a zatem zwiększyć kontrast krawędzi.

Uwaga: *Funkcje edycji obrazu w programie Dreamweaver można stosować tylko do obrazów w formatach JPEG, GIF i PNG. Inne bitmapowe formaty plików graficznych nie mogą być edytowane za pomocą tych funkcji.*

Kadrowanie obrazu

Program Dreamweaver umożliwia kadrowanie (przycinanie) plików bitmapowych.

Uwaga: *Wykadrowanie obrazu powoduje zmianę w jego źródłowym pliku graficznym na dysku. Dlatego też warto zachować kopię zapasową tego pliku graficznego, na wypadek gdyby trzeba było wrócić do oryginalnego obrazu.*

1. Otwórz stronę zawierającą obraz, który chcesz wykadrować. Zaznacz ten obraz i wykonaj dowolną z następujących czynności:
   - Kliknij ikonę narzędzia Kadrowanie w Inspektorze właściwości obrazu.
   - Wybierz polecenie Modyfikuj > Obraz > Kadruj.
   - Wokół zaznaczonego obrazu pokażą się uchwyty kadrowania.
2. Dopasuj uchwyty kadrowania tak, aby obwiednia otaczała ten obszar obrazu, który chcesz zachować.
3. Kliknij dwukrotnie wewnątrz obwiedni lub naciśnij Enter, aby wykadrować zaznaczenie.
4. Pojawi się okno dialogowe z informacją, że plik obrazu, który kadrujesz, zostanie zmodyfikowany na dysku. Kliknij przycisk OK. Każdy piksel bitmapy poza obwiednią zostanie usunięty, pozostaną natomiast pozostałe obiekty na obrazie.
5. Obejrzyj obraz i sprawdź, czy spełnia oczekiwania. Jeżeli nie, wybierz polecenie Edycja > Cofnij Kadruj, aby wrócić do oryginalnego obrazu.

   Uwaga: *Efekt polecenia Kadruj można cofnąć (i przywrócić oryginalny plik obrazu), dopóki nie zamknie się programu Dreamweaver albo nie zmodyfikuje danego pliku w zewnętrznej aplikacji graficznej.*

Optymalizacja obrazu

W programie Dreamweaver można optymalizować obrazy na stronach WWW.

1. Otwórz stronę zawierającą obraz, który chcesz zoptymalizować. Zaznacz ten obraz i wykonaj dowolną z następujących czynności:
   - Kliknij przycisk Edytowanie ustawień obrazu w Inspektorze właściwości obrazu.
   - Wybierz polecenie Modyfikuj > Obraz > Optymalizuj.
2. Wprowadź odpowiednie zmiany w oknie dialogowym Optymalizacja obrazu i kliknij przycisk OK.

Wyostrzanie obrazu

Wyostrzanie zwiększa kontrast pikseli na krawędziach obiektów, aby zwiększyć wyrazistość, czyli ostrość obrazu.

1. Otwórz stronę zawierającą obraz, który chcesz wyostrzyć. Zaznacz ten obraz i wykonaj dowolną z następujących czynności:
   - Kliknij przycisk Wyostrz w Inspektorze właściwości obrazu.
   - Wybierz polecenie Modyfikuj > Obraz > Wyostrz.
2. Aby określić intensywność wyostrzania, jaką program Dreamweaver zastosuje do obrazu, przeciągnij suwak lub wpisz w pole tekstowe wartość od 0 do 10. Jeśli dostosowujesz ostrość obrazu za pomocą okna dialogowego Ostrość, możesz oglądać efekty zmian na samym obrazie.
3. Gdy uzyskasz zadowalający rezultat, kliknij przycisk OK.
4. Zapisz zmiany, wybierając polecenie Plik > Zapisz, albo wróć do oryginalnego obrazu, wybierając polecenie Edycja > Cofnij Wyostrz.

   Uwaga: *Efekt polecenia Wyostrzanie możesz cofnąć (wracając do oryginalnego obrazu) tylko zanim zapiszesz stronę zawierającą obraz. Po zapisaniu strony zmiany wprowadzone w obrazie stają się nieodwracalne.*

Korygowanie jasności i kontrastu obrazu

Funkcja Jasność/kontrast umożliwia modyfikację kontrastu lub jasności pikseli w obrazie. Powoduje to zmianę świateł, cieni i półcieni obrazu. Funkcji Jasność i Kontrast używa się na ogół do korygowania zbyt ciemnych lub zbyt jasnych obrazów.

1. Otwórz stronę zawierającą obraz, który chcesz skorygować. Zaznacz ten obraz i wykonaj dowolną z następujących czynności:
   - Kliknij przycisk Jasność/kontrast w Inspektorze właściwości obrazu.
   - Wybierz polecenie Modyfikuj > Obraz > Jasność/kontrast.
2. Przeciągnij suwaki Jasność i Kontrast, aby dostosować te ustawienia. Wartości mogą się zmieniać się w zakresie od -100 do 100.
3. Kliknij przycisk OK.

Do góry

Tworzenie obrazu z efektem najazdu (rollover)

Na stronach WWW można wstawiać obrazy z efektem rollover. *Rollover* (najazd) to efekt widoczny w przeglądarce, gdy po nasunięciu wskaźnika na obraz zachodzi zmiana tego obrazu.

Do utworzenia efektu rollover potrzebne są dwa obrazy: obraz podstawowy (wyświetlany w momencie załadowania się strony) i obraz dodatkowy (ten, który wyświetla się po najechaniu wskaźnikiem na obraz podstawowy). Oba obrazy uczestniczące w efekcie najazdu powinny mieć takie same wymiary. W przeciwnym razie program Dreamweaver zmieni wymiary drugiego obrazu tak, aby były zgodne z właściwościami pierwszego.

Obrazy rollover są automatycznie ustawiane tak, aby reagowały na zdarzenie `onMouseOver` (ang. „przy najeździe myszą”). Możesz ustawić opcje obrazu tak, aby reagował na inne zdarzenie (np. na kliknięcie myszą), albo zmienić obraz rollover.

Samouczek przedstawiający tworzenie najazdów można znaleźć pod adresem www.adobe.com/go/vid0159_pl.

1. Umieść punkt wstawiania w tym miejscu w oknie dokumentu, gdzie chcesz wstawić obraz rollover.
2. Wstaw obraz rollover, używając jednej z poniższych metod:
   - W kategorii Wspólne panelu Wstaw kliknij przycisk Obrazy i wybierz ikonę Obraz rollover. Gdy ikona Obraz rollover jest widoczna w panelu Wstaw, możesz przeciągnąć tę ikonę do okna dokumentu.
   - Wybierz polecenie Wstaw > Obiekty graficzne > Obraz po najeździe.
3. Ustaw opcje i kliknij przycisk OK.

   Nazwa obrazu Nazwa obrazu po najeździe.

   Oryginalny obraz Obraz, który ma być wyświetlany w momencie wczytywania strony. Wpisz ścieżkę w pole tekstowe albo kliknij Przeglądaj i wybierz obraz.

   Obraz po najeździe Obraz, który ma być wyświetlony, gdy wskaźnik najedzie na oryginalny obraz. Wpisz ścieżkę albo kliknij Przeglądaj i wybierz obraz.

   Wstępnie wczytaj obraz po najeździe Powoduje, że oba obrazy będą wstępnie wczytywane do bufora przeglądarki. Pozwala to uniknąć opóźnienia w momencie, gdy użytkownik najedzie kursorem na obraz.

   Tekst zastępczy (Opcjonalnie) Tekst opisujący obraz na potrzeby użytkowników, którzy korzystają z przeglądarek tekstowych.

   Po kliknięciu przejdź do adresu URL Plik, który ma się otwierać, gdy użytkownik kliknie obraz rollover. Wpisz ścieżkę albo kliknij Przeglądaj i wybierz plik.

   Uwaga: *Jeżeli nie ustawisz hiperłącza dla obrazu, program Dreamweaver wstawi hiperłącze puste (#) w kodzie źródłowym HTML, do którego przyłączone jest zachowanie efektu najazdu. Jeżeli usuniesz to puste hiperłącze, efekt najazdu przestanie działać.*

4. Wybierz polecenie Plik > Podgląd w przeglądarce albo naciśnij klawisz F12.
5. W przeglądarce przesuń wskaźnik nad oryginalny obraz, aby zobaczyć obraz po najeździe.

   Uwaga: *W widoku Projekt efekt najazdu nie będzie widoczny.*

Do góry

Korzystanie z zewnętrznego edytora graficznego

Pracując w programie Dreamweaver, można otworzyć zaznaczony obraz w zewnętrznym edytorze graficznym. Po zapisaniu pliku graficznego i powrocie do programu Dreamweaver wszystkie zmiany wprowadzone na obrazie będą widoczne w oknie dokumentu.

Jako podstawowy edytor zewnętrzny możesz skonfigurować program Fireworks. Możesz również określić, jakie typy plików otwiera dany edytor, a także wybrać wiele edytorów grafiki. Na przykład możesz ustawić preferencje tak, aby program Fireworks był uruchamiany do edycji plików GIF, a do edycji plików JPG lub JPEG używany był inny edytor graficzny.

Uruchamianie zewnętrznego edytora graficznego

- Wykonaj jedną z następujących czynności:

Dwukrotnie kliknij obraz, który chcesz edytować.

- Kliknij obraz, który chcesz edytować, prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Mac OS), a potem wybierz polecenie Edytuj za pomocą > Przeglądaj. Wybierz edytor.
- Zaznacz obraz, który chcesz edytować. Kliknij przycisk Edycja w Inspektorze właściwości.
- Dwukrotnie kliknij plik graficzny w panelu Pliki, aby uruchomić podstawowy edytor graficzny. Jeżeli edytor graficzny nie został zdefiniowany, to program Dreamweaver uruchomi domyślny edytor danego typu pliku.

Uwaga: *Gdy otwierasz obraz z panelu pliki, funkcje integracji z programem Fireworks nie działają. Fireworks nie otwiera oryginalnego pliku PNG. Jeśli chcesz korzystać z integracji z programem Fireworks, otwierają obrazy z okna dokumentu.*

Jeżeli po powrocie do okna programu Dreamweaver nie widać uaktualnionego obrazu, zaznacz ten obraz i kliknij przycisk Odśwież w Inspektorze właściwości.

Ustawianie edytora zewnętrznego dla istniejącego typu pliku

Możesz wybrać edytor zewnętrzny, który będzie służył do otwierania i edycji plików graficznych.

1. Otwórz okno dialogowe Preferencje: Typy plików/edytory, wykonując jedną z następujących czynności:
   - Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Dreamweaver > Preferencje (Macintosh). Z listy Kategorie po lewej stronie wybierz opcję Typy plików/edytory.
   - Wybierz polecenie Edycja > Edytuj za pomocą edytora zewnętrznego. Wybierz opcję Typy plików/edytory.
2. Na liście Rozszerzenia zaznacz rozszerzenie pliku, dla jakiego chcesz zdefiniować edytor zewnętrzny.
3. Kliknij przycisk Dodaj (+) nad listą edytorów.
4. W oknie dialogowym Wybierz edytor zewnętrzny przejdź do aplikacji, którą chcesz uruchamiać jako edytor dla plików danego typu.
5. Jeżeli chcesz, aby był to podstawowy edytor dla tego typu plików, to w oknie dialogowym Preferencje kliknij opcję Jako główny.
6. Jeżeli chcesz skonfigurować dodatkowy edytor dla plików tego typu, powtórz kroki 3 i 4.

   Gdy użytkownik zechce edytować obraz tego typu, program Dreamweaver automatycznie użyje edytora podstawowego. Inne edytory z tej listy będzie można wybierać z menu kontekstowego obrazu w oknie dokumentu.

Dodawanie nowego typu pliku do listy Rozszerzenia

1. Otwórz okno dialogowe Preferencje: Typy plików/edytory, wykonując jedną z następujących czynności:
   - Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Dreamweaver > Preferencje (Macintosh). Z listy Kategorie po lewej stronie wybierz opcję Typy plików/edytory.
   - Wybierz polecenie Edycja > Edytuj za pomocą edytora zewnętrznego. Wybierz opcję Typy plików/edytory.
2. W oknie dialogowym Preferencje: Typy plików/edytory, kliknij przycisk Dodaj (+) nad listą Rozszerzenia.

   Na liście Rozszerzenia pojawi się pole tekstowe.
3. Wpisz rozszerzenie nazwy plików tego typu, dla których chcesz uruchamiać edytor.
4. Aby wybrać zewnętrzny edytor dla plików tego typu, kliknij przycisk Dodaj (+) nad listą Edytory.
5. Pojawi się okno dialogowe. Wybierz w nim aplikację, której chcesz używać do edycji obrazów tego typu.
6. Jeśli chcesz, aby był to podstawowy edytor dla tego typu obrazów, kliknij opcję Jako główny.

Zmiana istniejących preferencji edytora

1. Otwórz okno dialogowe Preferencje: Typy plików/edytory, wykonując jedną z następujących czynności:
   - Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Dreamweaver > Preferencje (Macintosh). Z listy Kategorie po lewej stronie wybierz opcję Typy plików/edytory.
   - Wybierz polecenie Edycja > Edytuj za pomocą edytora zewnętrznego. Wybierz opcję Typy plików/edytory.
2. W oknie preferencji Typy plików/edytory zaznacz na liście Rozszerzenia typ pliku, który modyfikujesz, aby wyświetlić istniejące dla niego edytory.
3. Na liście Edytory zaznacz edytor, który chcesz zmienić, a następnie wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij przycisk Dodaj (+) lub Usuń (-) nad listą Edytory, aby dodać lub usunąć edytor.
   - Kliknij przycisk Jako główny, aby zmienić edytor domyślny.

Do góry

Stosowanie zachowań do obrazów

Do obrazu lub jego punktu aktywnego można stosować dowolne dostępne zachowania. Jeśli zastosujesz zachowanie do punktu aktywnego, program Dreamweaver wstawi kod źródłowy HTML do znacznika `area`. Istnieją trzy zachowania przeznaczone specjalnie do obsługi obrazów: Wczytaj wstępnie obrazy, Zamień obraz oraz Przywróć zamieniony obraz.

Wczytaj wstępnie obrazy Wczytuje obrazy, które nie pokazują się na stronie od razu (np. takie, które będą zamieniane za pomocą zachowań, elementów AP, kodu JavaScript) do bufora przeglądarki. Pozwala to uniknąć opóźnień spowodowanych pobieraniem w momencie, gdy obraz powinien się pojawić.

Zamień obraz Zamienia jeden obraz na drugi, zmieniając atrybut `SRC` w znaczniku `img`. Za pomocą tej operacji można utworzyć przyciski z efektem rollover oraz inne efekty graficzne (np. zamieniać więcej niż jeden obraz na raz).

Przywróć zamieniony obraz Przywraca poprzednie pliki źródłowe w ostatnim zestawie zamienionych obrazów. Ta operacja jest dodawana automatycznie za każdym razem, gdy dołączysz do obiektu operację Zamień obraz. Nigdy nie powinna wystąpić potrzeba wybierania jej ręcznie.

Za pomocą zachowań można również tworzyć bardziej złożone systemy nawigacji, np. menu przeskoków.

(cc) BY-NC-SA. Posty z serwisów Twitter™ i Facebook nie są objęte warunkami licencji Creative Commons.

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Rozszerzenie AIR dla programu Dreamweaver

Instalowanie rozszerzenia AIR dla programu Dreamweaver
Tworzenie aplikacji AIR w programie Dreamweaver
Podpisywanie aplikacji certyfikatem cyfrowym
Edytowanie powiązanych typów plików AIR
Edytowanie ustawień aplikacji AIR
Wyświetlanie podglądu strony internetowej w aplikacji AIR.
Korzystanie z funkcji kolorowania kodu i wskazówek do kodu AIR
Dostęp do dokumentacji Adobe AIR

Rozszerzenie Adobe® AIR® dla programu Dreamweaver® umożliwia przekształcenie aplikacji WWW w stacjonarną. Użytkownicy będą mogli uruchamiać taką aplikację na swoich komputerach biurkowych, niekiedy nawet bez połączenia z Internetem.

Rozszerzenie to współpracuje z programem Dreamweaver od wersji CS3. Nie jest zgodne z wersją Dreamweaver 8.

Uwaga: *Rozszerzenie Adobe AIR nie obsługuje funkcji Adobe InContext Editing. Funkcja InContext Editing nie będzie działać, na przykład, wtedy, gdy rozszerzenie AIR Extension programu Dreamweaver zostanie użyte do wyeksportowania aplikacji zawierającej regiony InContext Editing.*

Instalowanie rozszerzenia AIR dla programu Dreamweaver

Do góry

Rozszerzenie AIR dla programu Dreamweaver ułatwia tworzenie rozbudowanych aplikacji internetowych na komputery stacjonarne. Można np. utworzyć zestaw stron internetowych, które współdziałają ze sobą, wyświetlając dane XML. Rozszerzenie Adobe AIR do programu Dreamweaver umożliwia spakowanie tych stron do postaci małej aplikacji, którą użytkownicy będą mogli zainstalować na swoich komputerach. Po uruchomieniu na komputerze stacjonarnym, aplikacja taka wyświetli odpowiedni serwis WWW we własnym oknie, bez korzystania z przeglądarki. Użytkownik może dzięki temu przeglądać serwis lokalnie, bez potrzeby połączenia z Internetem.

Rozszerzenie Adobe AIR nie obsługuje stron dynamicznych, takich jak strony Adobe® ColdFusion® i PHP. Środowisko wykonywania obsługuje tylko strony HTML i JavaScript. Można jednak używać na stronach aplikacji kodu JavaScript, aby wywoływać dowolne usługi udostępnione w Internecie — w tym usługi internetowe generowane za pomocą kodu ColdFusion i PHP. Służą do tego metody AJAX, takie jak XMLHTTPRequest, a także specjalistyczne interfejsy API rozszerzenia Adobe AIR.

Wymagania systemowe

Aby można było korzystać z rozszerzenia Adobe AIR do programu Dreamweaver, należy zainstalować i odpowiednio skonfigurować następujące oprogramowanie:

- Program Dreamweaver CS3 lub nowsza wersja;
- Program Adobe® Extension Manager CS3 lub nowsza wersja;
- Środowisko Java JRE 1.4 lub nowsza wersja (niezbędne do tworzenia pliku Adobe AIR). Środowisko Java JRE można pobrać ze strony http://java.sun.com/.

  Powyższe wymagania dotyczą tylko tworzenia aplikacji Adobe AIR w programie Dreamweaver i wyświetlania ich podglądu. Aby można było zainstalować i uruchomić aplikację Adobe AIR na komputerze stacjonarnym, na komputerze tym musi być zainstalowane również rozszerzenie Adobe AIR. Aby pobrać środowisko wykonywania, przejdź na stronę www.adobe.com/go/air_pl.

Instalowanie rozszerzenia AIR dla programu Dreamweaver

1. Pobierz rozszerzenie Adobe AIR do programu Dreamweaver ze strony http://www.adobe.com/products/air/tools/ajax/.
2. Dwukrotnie kliknij plik rozszerzenia .mxp w Eksploratorze Windows (Windows) lub programie Finder (Macintosh).
3. Postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie, aby zainstalować rozszerzenie.
4. Po zakończeniu instalacji ponownie uruchom program Dreamweaver.

   Informacje na temat używania rozszerzenia Adobe AIR do programu Dreamweaver zawiera sekcja „Używanie rozszerzenia Adobe AIR do programu Dreamweaver”.

Tworzenie aplikacji AIR w programie Dreamweaver

Do góry

Aby utworzyć w programie Dreamweaver aplikację AIR korzystającą z kodu HTML, należy wybrać istniejący serwis i spakować go do postaci aplikacji AIR.

1. Upewnij się, że wszystkie strony, które chcesz spakować do postaci aplikacji, znajdują się w zdefiniowanym serwisie programu Dreamweaver.
2. W programie Dreamweaver: otwórz stronę główną zestawu stron, który chcesz spakować.
3. Wybierz polecenie Serwis > Ustawienia aplikacji AIR.
4. Wypełnij pola w oknie dialogowym Ustawienia instalatora i aplikacji AIR, a następnie kliknij przycisk Utwórz plik AIR.

   Więcej informacji zawiera opis opcji tego okna dialogowego, podany poniżej.

   Gdy po raz pierwszy tworzy się plik Adobe AIR, program Dreamweaver zapisuje plik „application.xml” w katalogu głównym serwisu. Jest to plik manifestu, definiujący różne właściwości aplikacji.

   Poniżej podano opis opcji okna dialogowego Ustawienia aplikacji i instalatora AIR:

   Nazwa pliku aplikacji: nazwa pliku wykonywalnego z aplikacją. Domyślnie przyjmowana jest nazwa serwisu programu Dreamweaver. Nazwę tę można później zmienić. Nazwa może jednak zawierać tylko znaki dopuszczalne w nazwach plików i folderów (czyli tylko znaki z zestawu ASCII; ponadto nie może kończyć się kropką). Jest to wartość wymagana.

   Nazwa aplikacji: nazwa, która będzie wyświetlana na ekranie instalacyjnym, gdy użytkownik rozpocznie instalowanie aplikacji. Ponownie — domyślnie przyjmowana jest nazwa serwisu programu Dreamweaver. W przypadku tej nazwy nie ma żadnych ograniczeń co do użytych znaków. Podawanie tej wartości nie jest wymagane.

   ID aplikacji: wartość jednoznacznie identyfikująca aplikację. W razie potrzeby domyślny identyfikator można zmienić. W identyfikatorze nie należy używać spacji ani znaków specjalnych. Jedyne poprawne znaki to: 0-9, a-z, A-Z, . (kropka) i - (łącznik). Jest to wartość wymagana.

   Wersja: określa numer wersji aplikacji. Jest to wartość wymagana.

   Wstępna zawartość: określa stronę startową aplikacji. Kliknij przycisk Przeglądaj, aby przejść do lokalnego pliku i zaznaczyć go. Wybrany plik musi się znajdować w katalogu głównym. Jest to wartość wymagana.

   Opis tutaj można wpisać opis aplikacji, który będzie wyświetlany podczas jej instalowania.

   Prawa autorskie: umożliwia podanie informacji o prawach autorskich, które będą wyświetlane w sekcji „Informacje” dla aplikacji Adobe AIR zainstalowanych na komputerach Macintosh. Informacje te nie są używane w przypadku aplikacji zainstalowanych w systemie Windows.

   Styl okna: określa styl (lub motyw) interfejsu użytkownika, widoczny po uruchomieniu aplikacji na komputerze. Wybranie motywu systemowego powoduje, że w aplikacji dostępne będą elementy sterowania zgodne ze stylem standardowego okna systemu operacyjnego. Motyw własny (nieprzezroczysty) eliminuje motyw systemowy i umożliwia utworzenie własnego motywu dla aplikacji. (Motyw niestandardowy należy utworzyć bezpośrednio w spakowanej stronie HTML). Ustawienie Motyw własny (przezroczysty) ma działanie zbliżone do opcji Motyw własny (nieprzezroczysty), ale dodaje elementy przezroczyste na krawędziach strony. Pozwala to na tworzenie okien aplikacji o kształcie innym niż prostokątny.

   Rozmiar okna: określa wymiary okna aplikacji w momencie jego otwarcia.

   Ikona: umożliwia wybranie własnych obrazów, które będą ikonami aplikacji. (Domyślnie używane są obrazy Adobe AIR, dołączane do tego rozszerzenia). Jeśli chcesz użyć własnych obrazów, kliknij przycisk Wybierz obrazy ikon. Gdy pojawi się okno dialogowe Obrazy ikon, kliknij folder dla każdego rozmiaru ikon, a następnie wybierz plik ikony, którego chcesz użyć. Rozszerzenie AIR obsługuje tylko obrazy ikon w formacie PNG.
   Uwaga: *Wybrane obrazy niestandardowe muszą znajdować się w serwisie aplikacji, a ich ścieżki muszą być względne wobec katalogu głównego.*

   Powiązane typy plików: umożliwia powiązanie typów plików z aplikacją. Więcej informacji podano w następnej sekcji.

   Aktualizacje aplikacji: określa, czy aktualizacje do nowej wersji aplikacji Adobe AIR mają być przeprowadzane przez instalator, czy przez samą aplikację. Pole wyboru jest domyślnie zaznaczone, co oznacza, że aktualizacje mają być wykonywane przez instalator aplikacji Adobe AIR. Jeśli chcesz, aby aplikacja sama wykonywała aktualizacje, odznacz to pole wyboru. Pamiętaj, że w razie odznaczenia tego pola wyboru konieczne jest zaprogramowanie takiej aplikacji, która będzie w stanie sama wykonać aktualizacje.

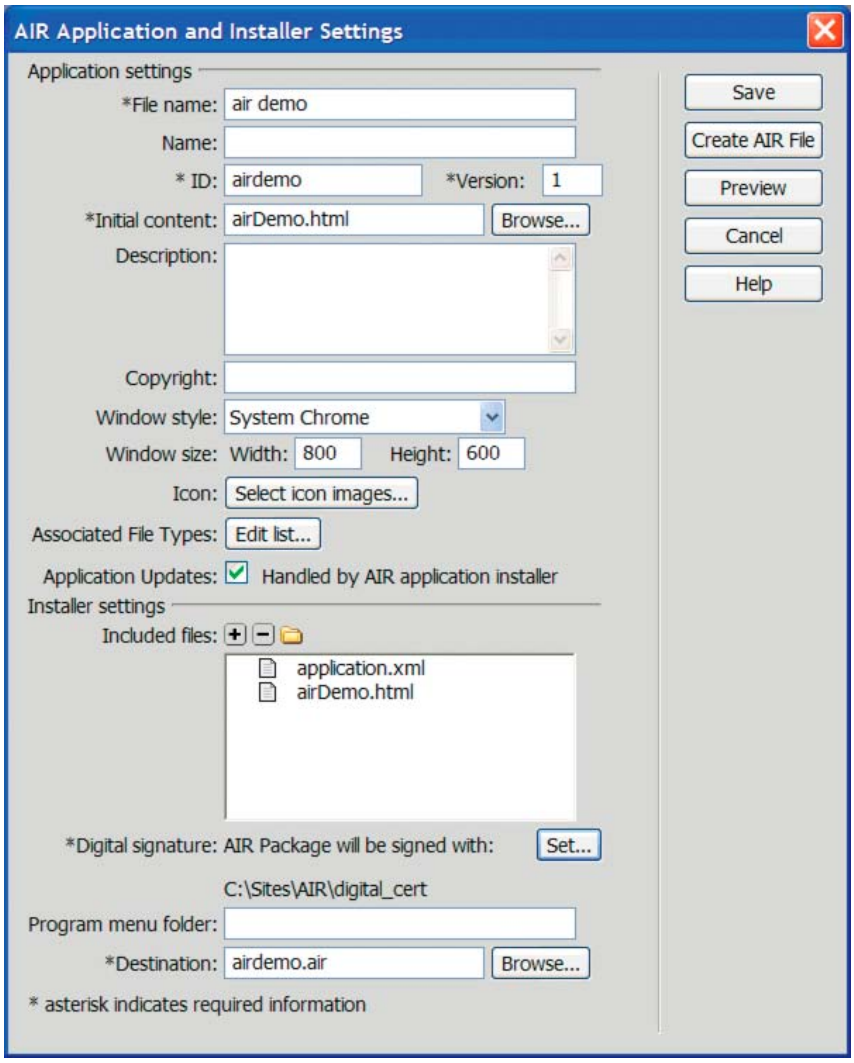
   Dołączone pliki: określa dodatkowe pliki lub foldery, które są dołączane do aplikacji. Można dodać pliki HTML i CSS, pliki obrazów i pliki bibliotek JavaScript. Kliknij przycisk Plus (+), aby dodać pliki oraz ikonę folderu, aby dodać foldery. Niektórych plików nie należy dołączać. Są to np. pliki _mmServerScripts, _notes itp. Aby usunąć z listy plik lub folder, zaznacz go i kliknij przycisk Minus (-).

   Podpis cyfrowy: Kliknij przycisk Ustaw, aby podpisać aplikację za pomocą podpisu cyfrowego. To ustawienie jest wymagane. Więcej informacji podano w następnej sekcji.

   Folder menu Programy: określa podkatalog w menu Start systemu Windows, w którym będzie tworzony skrót do aplikacji. (Nie dotyczy komputerów Macintosh).

   Miejsce docelowe: miejsce, w którym ma zostać zapisany instalator nowej aplikacji (plik .air). Lokalizacja domyślna to folder główny serwisu. Kliknij przycisk Przeglądaj, aby wybrać inną lokalizację. Domyślna nazwa pliku to nazwa serwisu z dodanym rozszerzeniem .air. Jest to wartość wymagana.

   Poniżej znajduje się przykład okna dialogowego z częściowo ustawionymi podstawowymi opcjami:



Do góry

Podpisywanie aplikacji certyfikatem cyfrowym

Podpis cyfrowy stanowi gwarancję, że kod aplikacji nie został zmodyfikowany lub uszkodzony od momentu utworzenia go przez autora oprogramowania. Wszystkie aplikacje Adobe AIR wymagają podpisu cyfrowego. Nie można zainstalować aplikacji bez takiego podpisu. Aplikację można podpisać zakupionym certyfikatem cyfrowym. Można też utworzyć własny certyfikat albo przygotować plik Adobe AIRI (plik tymczasowy Adobe AIR) do późniejszego podpisania.

1. Otwórz okno dialogowe Ustawienia instalatora i aplikacji AIR. Kliknij przycisk Ustaw obok opcji Podpis cyfrowy.
2. W oknie dialogowym Podpis cyfrowy wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby podpisać aplikację przy użyciu wcześniej zakupionego certyfikatu cyfrowego, kliknij przycisk Przeglądaj, wybierz certyfikat, wprowadź powiązane hasło i kliknij przycisk OK.
   - Aby utworzyć samopodpisany certyfikat cyfrowy, kliknij przycisk Utwórz i wypełnij okno dialogowe. Opcja Typ dotyczy poziomu zabezpieczenia certyfikatu: w przypadku certyfikatu 1024-RSA stosowany jest klucz 1024-bitowy (mniej bezpieczny), a w przypadku certyfikatu 2048-RSA stosowany jest klucz 2048-bitowy (bardziej bezpieczny) Po zakończeniu ustawiania opcji kliknij przycisk OK. Następnie wprowadź odpowiednie hasło w oknie dialogowym Podpis cyfrowy i kliknij przycisk OK.
   - Wybierz opcję Przygotowanie pakietu AIRI, który zostanie podpisany później. Kliknij przycisk OK. Ta opcja umożliwia utworzenie tymczasowej aplikacji AIRI (AIR Intermediate) bez podpisu cyfrowego. Jednak użytkownik nie będzie mógł zainstalować takiej aplikacji, dopóki nie zostanie dodany podpis cyfrowy.

Informacje o oznaczaniu sygnaturą czasową

Podczas podpisywania aplikacji Adobe AIR certyfikatem cyfrowym narzędzie pakujące wysyła zapytanie do serwera będącego źródłem sygnatur czasowych, aby uzyskać niezależnie weryfikowaną datę i godzinę złożenia podpisu. Uzyskana sygnatura czasowa jest osadzana w pliku AIR. Jeśli tylko certyfikat był ważny w momencie podpisywania aplikacji, użytkownicy będą mogli instalować plik AIR, nawet gdy certyfikat już wygaśnie. Natomiast jeśli nie zostanie uzyskana sygnatura czasowa, to plik AIR nie da się zainstalować, jeśli certyfikat wygaśnie lub zostanie odwołany.

Rozszerzenie Adobe AIR do programu Dreamweaver domyślnie uzyskuje sygnaturę czasową podczas tworzenia aplikacji Adobe AIR. Można

jednak wyłączyć opcję datowania, odznaczając opcję Sygnatura czasowa w oknie dialogowym Podpis cyfrowy. (Może to być niezbędne np. w sytuacji, gdy usługa sygnatur czasowych jest niedostępna). Adobe zaleca dodawanie sygnatur czasowych do publicznie udostępnianych plików AIR.

Narzędzie pakujące AIR używa domyślnie źródła sygnatur czasowych Geotrust. Więcej informacji o sygnaturach czasowych i certyfikatach cyfrowych zawiera strona Podpisywanie cyfrowe pliku AIR.

Edytowanie powiązanych typów plików AIR

Do góry

Z aplikacją Adobe AIR można skojarzyć różne typy plików. Jeśli np. dwukrotnie kliknięte pliki o rozszerzeniu .avf mają być otwierane w aplikacji Adobe AIR, można dodać to rozszerzenie do listy powiązanych typów plików.

1. Otwórz okno dialogowe Ustawienia instalatora i aplikacji AIR. Kliknij przycisk Edytuj obok opcji Powiązane typy plików.
2. W oknie dialogowym Powiązane typy plików wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Zaznacz typ pliku i kliknij przycisk minus (-), aby go usunąć.
   - Kliknij przycisk plus (+), aby dodać typ pliku.

     Po kliknięciu przycisku plus (+) w celu dodania nowego typu pliku wyświetlone zostanie okno dialogowe Ustawienia typu pliku. Wypełnij informacje w tym oknie dialogowym i kliknij przycisk OK, aby zamknąć okno.

     Poniżej podano listę opcji:

     Nazwa określa nazwę typu pliku, wyświetlaną na liście Powiązane typy plików. Jest to wartość wymagana. Nazwa może zawierać tylko alfanumeryczne znaki ASCII (a-z, A-Z, 0-9) oraz kropki (np. adobe.VideoFile). Pierwszym znakiem musi być litera. Maksymalna długość to 38 znaków.

     Rozszerzenie określa rozszerzenie danego typu pliku. Przed rozszerzeniem nie należy wpisywać kropki. Jest to wartość wymagana. Rozszerzenie może zawierać tylko alfanumeryczne znaki ASCII (a-z, A-Z, 0-9). Maksymalna długość to 38 znaków.

     Opis umożliwia podanie opcjonalnego opisu typu pliku.

     Typ zawartości określa typ MIME lub typ multimedialny pliku (np. text/html, image/gif itp.).

     Lokalizacje plików ikon umożliwia wybranie własnych obrazów, które będą ikonami powiązanych typów plików. (Domyślnie używane są obrazy Adobe AIR, dołączane do tego rozszerzenia).

Edytowanie ustawień aplikacji AIR

Do góry

Ustawienia aplikacji Adobe AIR można w dowolnym momencie edytować.

❖ Wybierz polecenie Serwis > Ustawienia aplikacji AIR. Wprowadź odpowiednie zmiany.

Wyświetlanie podglądu strony internetowej w aplikacji AIR.

Do góry

W programie Dreamweaver można wyświetlić podgląd strony HTML w takiej postaci, w jakiej będzie ona wyświetlana w aplikacji Adobe AIR. Wyświetlanie podglądu jest przydatne wówczas, gdy trzeba sprawdzić wygląd strony internetowej bez potrzeby tworzenia całej aplikacji.

❖ Na pasku narzędziowym w oknie dokumentu kliknij i przytrzymaj przycisk Podgląd/Debugowanie w przeglądarce. Wybierz opcję Podgląd w AIR.

Można również nacisnąć klawisze Ctrl+Shift+F12 (Windows) lub Cmd+Shift+F12 (Macintosh).

Korzystanie z funkcji kolorowania kodu i wskazówek do kodu AIR

Do góry

Rozszerzenie Adobe AIR do programu Dreamweaver dodaje również funkcję kolorowania kodu oraz wskazówki do kodu Adobe AIR. Funkcje te są dostępne w widoku Kod w programie Dreamweaver.

❖ Otwórz plik HTML lub JavaScript w widoku Kod. Wpisz kod w języku Adobe AIR.
Uwaga: *Mechanizm wskazówek do kodu działa tylko wewnątrz znaczników <script> oraz w plikach .js.*
Więcej informacji o elementach języka Adobe AIR zawiera dokumentacja programistyczna w dalszej części tego podręcznika.

Dostęp do dokumentacji Adobe AIR

Do góry

Rozszerzenie Adobe AIR dodaje pozycję do menu Pomoc programu Dreamweaver, umożliwiając dostęp do dokumentacji na temat programowania aplikacji AIR z użyciem kodu HTML i Ajax.

❖ Wybierz polecenie Pomoc > Pomoc Adobe AIR.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Tworzenie połączenia z dokumentem programu Word lub Excel

Na istniejącej stronie możesz wstawić łącze do dokumentu programu Microsoft Word lub Excel.

1. Otwórz stronę, na której ma się pojawić łącze.
2. Przeciągnij plik z jego bieżącego położenia na stronę programu Dreamweaver, umieszczając łącze w wybranym przez siebie miejscu.
3. Wybierz opcję Utwórz łącze, a następnie kliknij przycisk OK.
4. Jeżeli dokument, do którego tworzysz łącze, znajduje się poza folderem głównym, program Dreamweaver poprosi cię o skopiowanie go do tego folderu.

   Jeśli skopiujesz dokument do folderu głównego serwisu masz pewność, że będzie on dostępny po opublikowaniu serwisu.
5. Wysyłając stronę na serwer WWW pamiętaj o wysłaniu również tego pliku Worda lub Excela.

   Twoja strona zawiera teraz łącze do dokumentu Worda lub Excela. Tekst łącza odpowiada nazwie dołączonego pliku; w razie potrzeby możesz zmienić ten tekst w oknie dokumentu.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Integracja między platformami

Omówienie integracji programów Adobe Photoshop, Flash i Fireworks

Do góry

Omówienie integracji programów Adobe Photoshop, Flash i Fireworks

Programy Photoshop, Fireworks i Flash są potężnymi narzędziami internetowymi do tworzenia i zarządzania grafikami i plikami SWF. Program Dreamweaver może dokładnie współpracować z tymi narzędziami dla ułatwienia czynności wykonywanych w trakcie projektowania materiałów internetowych.

Uwaga: *Integracja z innymi aplikacjami może być ograniczona w pewnym stopniu. Na przykład można eksportować plik programu InDesign jako XHTML i kontynuować wykonywane na nim czynności w aplikacji Dreamweaver. Film przedstawiający taki obieg pracy można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0202_pl.*

W dokumentach programu Dreamweaver z łatwością można wstawiać obrazy i inne pliki utworzone w programie Adobe Flash (pliki SWF i FLV). Po umieszczeniu w dokumencie programu Dreamweaver obraz lub plik SWF można poddać edycji w edytorze źródłowym.

Uwaga: *Aby użyć programu Dreamweaver w połączeniu z tymi aplikacjami firmy Adobe, musisz je wcześniej zainstalować na swoim komputerze.*

W przypadku programów Fireworks i Flash integrację zapewnia funkcja edycji interaktywnej. Edycja roundtrip zapewnia poprawne uaktualnianie kodu i jego przenoszenie pomiędzy programem Dreamweaver i tymi aplikacjami (np. dla zachowania rollover lub łączy z innymi plikami).

Innym narzędziem integracji danych w programie Dreamweaver jest funkcja Uwagi do projektu. Uwagi do projektu są to małe pliki, które pozwalają programowi Dreamweaver wyszukiwać dokumenty źródłowe eksportowanych obrazów i plików SWF. W przypadku eksportowania plików z programów Fireworks, Flash lub Photoshop bezpośrednio do zdefiniowanego serwisu programu Dreamweaver uwagi do projektu z odniesieniem do oryginalnego pliku zatwierdzającego typu PSD, PNG lub FLA są automatycznie eksportowane do tego serwisu; razem z nimi jest eksportowany plik przygotowany do umieszczenia w Internecie (GIF, JPEG, PNG lub SWF).

Oprócz informacji dotyczących położenia, Uwagi do projektu zawierają także inne istotne informacje odnoszące się do eksportowanych plików. Na przykład przy eksporcie tabeli Fireworks, program pisze Uwagi do projektu dla każdego eksportowanego pliku obrazu w tej tabeli. Jeśli eksportowany plik zawiera punkty aktywne lub rollover, to Uwagi do projektu zawierają informacje na temat ich skryptów.

W trakcie eksportu program Dreamweaver tworzy folder o nazwie _notes i umieszcza go w tym samym folderze co dane eksportowane. Folder ten zawiera uwagi do projektu, które są niezbędne do współpracy programu Dreamweaver z programem Photoshop, Flash lub Fireworks.

Uwaga: *Aby skorzystać z opcji Notatek o projekcie, musisz się wcześniej upewnić, że nie wyłączono ich dla twojej witryny Dreamweaver. Notatki są domyślnie włączono. Warto jednak pamiętać, że nawet, jeśli wyłączono Notatki o projekcie, to przy wstawianiu pliku obrazu Photoshop, program Dreamweaver tworzy Notatki o projekcie przechowujące informacje o położeniu źródłowego pliku PSD.*

Film przedstawiający integrację programów Dreamweaver i Fireworks można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0188_pl.

Samouczek dotyczący integracji programów Dreamweaver i Photoshop można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/lrvid4043_dw_pl.

Więcej tematów Pomocy

Samouczek Dreamweaver InDesign

(cc) BY-NC-SA

Rozszerzenia

Dodawanie rozszerzeń i zarządzanie nimi w programie Dreamweaver

Do góry

Dodawanie rozszerzeń i zarządzanie nimi w programie Dreamweaver

Rozszerzenia to nowe funkcje, które łatwo można dodać do programu Dreamweaver. Możesz używać wielu typów rozszerzeń; na przykład są rozszerzenia, które pozwalają zmieniać formatowanie tabel, łączyć się z bazą danych lub pomagają w pisaniu skryptów do przeglądarek.

Uwaga: *Aby zainstalować rozszerzenia, do których mają dostęp wszyscy użytkownicy w systemie wielostanowiskowym, musisz zalogować się jako Administrator (Windows) lub root (Mac OS X).*

Najnowsze rozszerzenia do programu Dreamweaver znajdziesz w serwisie internetowym Adobe Exchange www.adobe.com/go/dreamweaver_exchange_pl/. Do serwisu możesz się zalogować i pobrać rozszerzenia (wiele za darmo), włączyć się do grup dyskusyjnych, przeglądać notowania i recenzje użytkowników oraz zainstalować program Extension Manager i z niego korzystać. Przed instalacją rozszerzeń należy zainstalować program Extension Manager.

Extension Manager jest odrębną aplikacją, która pozwala instalować i zarządzać rozszerzeniami w aplikacjach Adobe. Uruchom program Extension Manager z programu Dreamweaver, wybierając opcję Polecenia > Zarządzaj rozszerzeniami.

1. Kliknij łącze pobierania rozszerzenia w serwisie internetowym Adobe Exchange.

   Przeglądarka może dać ci wybór, czy je otworzyć i zainstalować wprost z serwisu, czy zapisać na dysku.

   - Jeśli otwierasz rozszerzenie wprost z serwisu, program Extension Manager automatycznie przechwytuje instalację.
   - Jeśli zapisujesz rozszerzenie na dysku, dobrym miejscem do zapisania pliku pakietu rozszerzenia (.mxp lub .mxi) jest folder Downloaded Extensions w folderze aplikacji Dreamweaver.

2. Dwukrotnie kliknij plik pakietu rozszerzenia lub otwórz program Extension Manager i wybierz opcję Plik > Instaluj rozszerzenie. (Niektóre rozszerzenia nie są dostępne, dopóki aplikacja nie zostanie ponownie uruchomiona).
   Uwaga: *Za pomocą programu Extension Manager usuń rozszerzenia lub zobacz więcej informacji na ich temat.*

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Importowanie dokumentów Microsoft Office (tylko Windows)

Na nową lub istniejącą stronę WWW możesz wstawić całą zawartość dokumentu programu Microsoft Word lub Excel. Gdy importujesz dokument z Worda lub Excela, Dreamweaver odbiera przekonwertowany plik HTML i wstawia go na twoją stronę WWW. Rozmiar pliku po odebraniu przez program Dreamweaver przekonwertowanego dokumentu HTML nie może przekraczać 300K.

Zamiast importować całą zawartość pliku, możesz również wkleić fragmenty dokumentu Worda, zachowując ich formatowanie.

Uwaga: *Jeżeli używasz pakietu Microsoft Office 97, to nie możesz importować zawartości dokumentów Worda ani Excela. Zamiast tego musisz wstawić łącze do takiego dokumentu.*

1. Otwórz stronę WWW, na którą chcesz wstawić dokument Worda lub Excela.
2. Przejdź do widoku Projekt i wykonaj jedną z następujących czynności, aby wybrać plik:
   - Przeciągnij plik z jego bieżącego położenia na stronę, na której ma się pojawić jego zawartość.
   - Wybierz polecenie Plik > Importuj > Dokument Worda albo polecenie Plik > Importuj > Dokument Excela.
3. W oknie dialogowym Wstaw dokument przejdź do pliku, który chcesz dodać, wybierz stosowne opcje formatowania z wysuwanego menu Format na dole okna, a następnie kliknij Otwórz.
   Tylko tekst Wstawia niesformatowany tekst. Jeżeli oryginalny tekst był formatowany, to wszystkie atrybuty formatowania zostaną usunięte.

   Tekst i struktura Wstawia tekst, zachowując strukturę, ale bez podstawowych atrybutów formatowania. Możesz np. wkleić tekst, zachowując strukturę akapitów, list i tabel, ale nie zachowując atrybutów pogrubienia, kursywy i innego formatowania.

   Tekst i struktura plus podstawowe formatowanie Umożliwia wstawienie zarówno struktury, jak i tekstu z prostym formatowaniem HTML-owym, (np. tekstu z akapitami i tabelami oraz z formatowaniem znacznikami b, i, u, strong, em, hr, abbr lub acronym).

   Tekst i struktura plus pełne formatowanie Umożliwia wstawienie tekstu, który zachowuje pełną strukturę, formatowanie HTML i style CSS.

   Usuń odstępy między akapitami z Worda Jeżeli używasz opcji 'Tekst i struktura' lub 'Podstawowe formatowanie', to za pomocą tej opcji możesz wyeliminować nadmierne odstępy między akapitami, widoczne po wklejeniu tekstu.

   Zawartość dokumentu Worda lub Excela pojawi się na twojej stronie WWW.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Zarządzanie serwisami Contribute

Zarządzanie serwisami Contribute
Struktura serwisu i projekt strony w serwisie Contribute
Przesyłanie pliku do i z serwisu Contribute
Przyzwolenia pliku i folderu Contribute na serwerze
Pliki specjalne Contribute
Przygotowanie serwisu do korzystania ze środowiska Contribute
Administrowanie serwisem Contribute w programie Dreamweaver
Usuwanie, przenoszenie lub zmiana nazwy zdalnego pliku w serwisie Contribute
Umożliwianie użytkownikom Contribute dostępu do szablonów bez dostępu do folderu głównego
Rozwiązywanie problemów z serwisem w środowisku Contribute

Zarządzanie serwisami Contribute

Do góry

Program Adobe® Contribute® CS4 łączy w sobie przeglądarkę internetową z edytorem stron internetowych. Program umożliwia twoim współpracownikom i klientom przeglądanie stron w utworzonym przez Ciebie serwisie, oraz ich edycję i uaktualnianie, jeśli mają do tego wymagane przyzwolenia. Użytkownicy programu Contribute mogą dodawać i uaktualniać podstawowe materiały internetowe, takie jak formatowany tekst, obrazy, tabele i łącza. Administratorzy serwisu Contribute mogą ograniczać możliwości edycji serwisów zwykłym użytkownikom.

Uwaga: *W tym temacie założono, że jesteś administratorem Contribute.*

Jako administrator serwisu, umożliwiasz zwykłym użytkownikom edycję stron tworząc klucz połączenia i wysyłają go do nich (informacje na ten temat znajdują się w Pomocy programu Contribute. Możesz także ustanowić połączenie do serwisu Contribute, korzystając z programu Dreamweaver, co pozwala ci lub twojemu projektantowi serwisu na połączenie do serwisu Contribute i wykorzystać możliwości edycyjne programu Dreamweaver.

Program Contribute dodaje funkcji do serwisu internetowego korzystając z Contribute Publishing Server (CPS), zestawu aplikacji do publikacji oraz narzędzi zarządzania użytkownikami, które umożliwiają integrację Contribute z twoim serwisem katalogu użytkowników — np. Lightweight Directory Access Protocol (LDAP) lub Active Directory. Gdy włączysz swój serwis Dreamweaver jako serwis Contribute, Dreamweaver odczytuje ustawienia administracyjne Contribute, podczas każdego połączenia do zdalnego serwisu. Gdy program Dreamweaver wykryje, że CPS jest włączony, dziedziczy on niektóre funkcje CPS, np. wycofywanie pliku czy rejestrowanie zdarzeń.

Program Dreamweaver może być używany do połączenia i modyfikacji plików w serwisie Contribute. Większość funkcji programu Dreamweaver pracuje z serwisem Contribute, w ten sam sposób co z innymi serwisami. Jednak, gdy używany jest program Dreamweaver z serwisem Contribute, Dreamweaver automatycznie wykonuje określone operacje zarządzania plikami, np. takie jak zapisywanie wersji dokumentu czy rejestrowanie określonych zdarzeń w konsoli CPS.

Więcej informacji na ten temat można znaleźć w systemie pomocy do programu Contribute.

Struktura serwisu i projekt strony w serwisie Contribute

Do góry

Aby umożliwić użytkownikom Contribute edycję twojego serwisu internetowego, miej na uwadze następujące rzeczy podczas tworzenia struktury:

- Utrzymuj prostą strukturę serwisu. Nie zagnieżdżaj folderów zbyt głęboko. Grupuj powiązane elementy razem w folderze.
- Ustawiaj odpowiednie przyzwolenia odczytu i zapisu dla folderów na serwerze.
- Dodaj strony indeksu do folderów, podczas ich tworzenia, aby zachęcić użytkowników Contribute do umieszczenia nowych stron w odpowiednich folderach. Na przykład jeśli użytkownicy programu Contribute dostarczają stron zawierających protokół z zebrania, utwórz folder w katalogu głównym o nazwie protokol_spotkania i utwórz stronę indeksu w tym folderze. Następnie umieść łącze ze strony głównej serwisu na stronie indeksowej spotkanie minuty. Użytkownicy programu Contribute mogą wskazać tę stronę indeksową i utworzyć nową stronę minut dla określonego spotkania, połączoną z tej strony.
- Na każdej stronie indeksowej folderu, umieść listę łączy do pojedynczych stron z zawartością i dokumentów w tym folderze.
- Utrzymuj projekty stron tak proste, jak to tylko możliwe, ograniczając wymyślne formatowanie.
- Używaj raczej CSS, niż znaczników HTML i nadawaj przejrzyste nazwy stylów CSS. Jeśli użytkownicy programu Contribute używają standardowego zestawu stylów Microsoft Word, używaj tych samych nazw stylów CSS. W ten sposób Contribute może odwzorować style, gdy użytkownik kopiuje treść z dokumentu Word i wkleja ją na stronie programu Contribute.
- Aby zapobiec udostępnieniu stylów CSS użytkownikom programu Contribute, zmień nazwę stylu, tak aby zaczynała się od mmhide_. Na przykład, jeśli używasz stylu RightJustified na stronie, ale nie chcesz, aby użytkownicy Contribute używali tego stylu, zmień nazwę stylu na mmhide_RightJustified.

Uwaga: *Przedrostek mmhide_ musi zostać dodany do nazwy stylu w widoku Kod; nie można go dodać w panelu CSS.*

- Używaj jak najmniej stylów CSS, aby treść była prosta i przejrzysta.
- Jeśli w elementach strony HTML, używane są dołączenia po stronie serwera, takie jak nagłówki czy stopki, utwórz samodzielną stronę HTML zawierającą łącza do plików dołączeń. Użytkownicy Contribute mogą ustawić zakładkę dla tej strony i używać jej do wskazywania i edycji plików dołączeń.

Do góry

Przesyłanie pliku do i z serwisu Contribute

Contribute używa systemu podobnego do systemu programu Dreamweaver - Pobieranie do edycji/Zwracanie - co zapobiega edycji strony internetowej przez kilku użytkowników w tym samym czasie. Gdy w programie Dreamweaver włączona zostanie zgodność z Contribute, to system programu Dreamweaver pobierania do edycji/zwracania jest automatycznie włączany.

Aby przesłać do i z serwisu Contribute za pomocą programu Dreamweaver, zawsze używaj poleceń Zwróć i Pobierz do edycji. Jeśli zamiast nich do przesyłania plików, użyte zostaną polecenia WYŚLIJ i POBIERZ, istnieje niebezpieczeństwo nadpisania modyfikacji ostatnio zastosowanych przez innego użytkownika.

Gdy zwracasz plik po edycji na serwis Contribute, program Dreamweaver tworzy kopię zapasową wcześniej zwróconej wersji pliku w folderze _baks i dodaje twoją nazwę użytkownika i datę w pliku Uwagi do projektu.

Do góry

Przyzwolenia pliku i folderu Contribute na serwerze

W programie Contribute, można na wiele sposobów zarządzać przyzwoleniami pliku i folderu dla każdej zdefiniowanej roli użytkownika; jednakże, Contribute nie pozwala w żaden sposób zarządzać przyzwoleniami odczytu i zapisu przydzielonymi do plików i folderów przez serwer. W programie Dreamweaver, można zarządzać tymi przyzwoleniami bezpośrednio na serwerze.

Jeśli użytkownik Contribute nie posiada dostępu odczytu do pliku zależnego na serwerze, np. obrazu wyświetlanego na stronie, to zawartość zależnego pliku nie jest wyświetlana w oknie Contribute. Np. jeśli użytkownik nie posiada dostępu odczytu do folderu obrazów, obrazy w tym folderze wyświetlane są jako ikony nieprawidłowych obrazów w Contribute. Podobnie, szablony programu Dreamweaver umieszczone są w podfolderze głównego folderu serwisu, tak więc jeśli użytkownik programu Contribute nie posiada dostępu odczytu do folderu głównego, nie może używać szablonów w tym serwisie, dopóki szablony nie zostaną skopiowane do odpowiedniego folderu.

Podczas konfigurowania serwisu Dreamweaver , należy przydzielić użytkownikom dostęp odczytu na serwerze do folderu /_mm (podfolder _mm głównego folderu), folderu /Szablony oraz do wszystkich folderów zawierających zasoby, których mogą potrzebować użytkownicy.

Jeśli z powodu konieczności zapewnienia bezpieczeństwa nie można przyznać użytkownikom prawa odczytu folderu /Szablony, to w dalszym ciągu można zezwalać użytkownikom programu Contribute na dostęp do szablonów. Zobacz Umożliwianie użytkownikom Contribute dostępu do szablonów bez dostępu do folderu głównego.

Więcej informacji na temat przyzwoleń programu Contribute znajduje się w części *Administrowanie programem Contribute* w Pomocy programu Contribute.

Do góry

Pliki specjalne Contribute

Program Contribute używa wielu różnorodnych plików, które nie są przeznaczone do wyświetlania przez osoby odwiedzające serwis:

- Plik wspólnych ustawień, posiadający mylącą nazwę z rozszerzeniem CSI, znajduje się w folderze o nazwie _mm w głównym katalogu serwisu i zawiera informacje, których Contribute używa do zarządzania serwisem.
- Starsze wersje plików, w folderach o nazwie _baks
- Tymczasowe wersje stron, służące użytkownikom do podglądu zmian
- Pliki tymczasowo zablokowane oznaczają, że dana strona aktualnie jest edytowana lub wyświetlana
- Pliki Uwagi do projektu zawierają metadane dotyczące stron serwisu

  Ogólnie, pliki specjalne Contribute nie powinny być edytowane w programie Dreamweaver; Dreamweaver zarządza nimi automatycznie.

  Jeśli nie chcesz, aby pliki specjalne Contribute były wyświetlane na publicznie dostępnym serwerze, ustaw serwer pośredniczący, gdzie użytkownicy Contribute pracują ze stronami. Okresowo kopiuj te strony internetowe z serwera pośredniczącego na serwer produkcyjny, ogólnie dostępny przez Internet. Jeśli skorzystasz z ustawienia serwera pośredniczącego, kopiuj tylko strony internetowe na serwer produkcyjny, nie zaś wyżej wymienione pliki specjalne Contribute. W szczególności, na serwer produkcyjny nie należy kopiować folderów _mm i _baks.

  Uwaga: *Informacje na temat ustawiania serwera w celu zapobiegania przed wyświetlaniem plików z folderów, których nazwy zaczynają się od podkreśleń, znajdują się w części "Zabezpieczenie serwisu internetowego" w Pomocy programu Contribute.*

  Czasami może wystąpić potrzeba ręcznego usunięcia plików specjalnych Contribute. Na przykład, w przypadku kiedy Contribute nie usunie tymczasowych stron podglądu po zakończeniu podglądu; wtedy, może okazać się niezbędne ręczne usunięcie stron tymczasowych. Nazwy plików tymczasowych stron podglądu rozpoczynają się od TMP.

Podobnie, w niektórych przypadkach nieaktualne pliki blokady mogą pozostać na serwerze. Jeśli tak się zdarzy, należy ręcznie usunąć plik blokady, aby pozwolić innym na edycję strony.

Do góry

Przygotowanie serwisu do korzystania ze środowiska Contribute

Jeśli przygotowujesz istniejący serwis Dreamweaver dla użytkowników Contribute, może wystąpić potrzeba włączenia zgodności z Contribute, aby móc korzystać z funkcji powiązanych z Contribute; Program Dreamweaver nie wyświetla monitu, aby to uczynić; jednak, gdy połączysz się z serwisem, który został ustawiony jako serwis Contribute, program Dreamweaver monituje o włączenie zgodności z Contribute.

Nie wszystkie typy połączenia obsługują zgodność z programem Contribute. Do poszczególnych typów połączenia, stosowane są następujące ograniczenia:

- Łącząc się z serwisem zdalnym za pośrednictwem protokołu WebDav nie można włączyć zgodności z programem Contribute, ponieważ takie systemy kontroli wersji nie są zgodne z funkcją Uwagi do projektu oraz systemem pobierania do edycji i odkładania, za pomocą których program Dreamweaver obsługuje serwisy Contribute.
- Jeśli połączenie do zdalnego serwisu korzysta z RDS, można włączyć zgodność z Contribute, ale przed udostępnieniem serwisu dla użytkowników Contribute, połączenie musi zostać odpowiednio dostosowane.
- Jeśli używasz lokalnego komputera jako serwera internetowego, musisz ustawić serwis używając FTP lub połączenia sieciowego do komputera (nie tylko lokalnej ścieżki do folderu), aby połączenie mogło być dostępne dla użytkowników Contribute.

Po włączeniu zgodności z Contribute, Dreamweaver automatycznie włącza Uwagi do projektu (łącznie z opcją Wyślij uwagi do projektu, aby je udostępnić) oraz system Pobierania do edycji/Zwracania.

Jeśli Contribute Publishing Server (CPS) jest włączony w serwisie zdalnym, do którego się łączysz, Dreamweaver zapamiętuje CPS za każdym razem, gdy wyzwalana jest operacja sieciowa np. zwracanie po edycji, wycofywanie zmian lub publikacja pliku. CPS rejestruje te zdarzenia, a dziennik można obejrzeć na konsoli administracji CPS. (Jeśli system CPS zostanie wyłączony, zdarzenia nie będą rejestrowane.) System CPS włącza się za pomocą programu Contribute. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w systemie pomocy do programu Adobe Contribute.

Uwaga: *Serwis można uczynić zgodnym z programem Contribute, nawet jeśli program Contribute nie jest zainstalowany na komputerze; aby jednak z programu Dreamweaver można było uruchamiać Administratora programu Contribute, program Contribute musi zostać zainstalowany na tym samym komputerze co program Dreamweaver, a przed ustawieniem opcji zgodności z Contribute należy połączyć się z serwisem zdalnym. W innym przypadku program Dreamweaver nie będzie mógł odczytać ustawień administracyjnych programu Contribute, aby określić, czy włączono opcje CPS i Wycofywanie zmian.*
Ważne: *Musisz upewnić się, że plik ustawień wspólnych (plik CSI), którego program Contribute używa do administrowania serwisem, znajduje się na serwerze zdalnym i nie jest uszkodzony. Program Contribute tworzy ten plik automatycznie (i zastępuje jego starsze wersje) za każdym razem, gdy jest używany Administrator programu Contribute. Jeśli plik ustawień wspólnych nie znajduje się na serwerze lub jest uszkodzony, to przy każdej próbie operacji sieciowej (np. put), program Dreamweaver zwraca błąd z następującym komunikatem "Na tym serwerze nie istnieje plik niezbędny do obsługi zgodności z programem Contribute". Aby mieć pewność, że na serwerze znajduje się właściwy plik, przerwij połączenie z serwerem w programie Dreamweaver, uruchom Administratora programu Contribute, wprowadź zmiany administracyjne i połącz się ponownie z serwerem za pomocą programu Dreamweaver. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w systemie pomocy do programu Adobe Contribute.*

1. Wybierz polecenie Serwis > Zarządzaj serwisami.
2. Zaznacz serwis i kliknij Edytuj.
3. W oknie dialogowym Konfiguracja serwisu rozwiń węzeł Ustawienia zaawansowane, wybierz kategorię Contribute, a następnie zaznacz opcję Włącz zgodność z programem Contribute.
4. Gdy wyświetlone zostanie okno dialogowe monitujące o włączenie Uwag do projektu i systemu Pobierania do edycji/Zwracania, kliknij przycisk OK.
5. Jeśli wcześniej nie podano informacji kontaktowych Pobierania do edycji/Zwracania, w oknie dialogowym wpisz swoją nazwę użytkownika i adres e-mail, następnie kliknij przycisk OK. W oknie dialogowym Definicja serwisu są widoczne następujące elementy: status wycofywania zmian, status CPS, pole tekstowe Główny adres URL serwisu oraz przycisk Zarządzaj serwisem w programie Contribute.

   Jeśli w Contribute włączone jest wycofywanie zmian, możliwe jest wycofanie poprzednich wersji plików, które został zmienione w programie Dreamweaver.
6. Sprawdź adres URL w polu tekstowym Główny URL serwisu i popraw go, jeśli jest taka potrzeba. Dreamweaver tworzy główny URL serwisu w oparciu o inne podane informacje definicji serwisu, ale czasami utworzony adres URL nie jest całkowicie poprawny.
7. Kliknij przycisk Testuj, aby zweryfikować poprawność podanego adresu URL.

   Uwaga: *Jeśli już teraz jesteś gotowy do wysłania klucza połączenia lub wykonania zadań administracyjnych serwisu Contribute, możesz pominąć pozostałe etapy.*
8. Aby wprowadzić zmiany administracyjne, kliknij w programie Contribute przycisk Administruj serwisem. Pamiętaj, że aby w programie Dreamweaver można było uruchomić Administratora programu Contribute, programy Dreamweaver i Contribute należy zainstalować na tym samym komputerze.
9. Kliknij przycisk Zapisz, a następnie przycisk Gotowe.

Administrowanie serwisem Contribute w programie Dreamweaver

Do góry

Po włączeniu zgodności z Contribute, w programie Dreamweaver można uruchomić Contribute i wykonać zadania administracyjne serwisu.

Uwaga: *Program Contribute musi być zainstalowany na tym samym komputerze co Dreamweaver.*

Jako administrator serwisu Contribute, możesz:

- Zmienić ustawienia administracyjne serwisu.

  Ustawienia administracyjne Contribute są zbiorem ustawień stosowanych do wszystkich użytkowników serwisu internetowego. Ustawienia te umożliwiają dostrojenie programu Contribute, ułatwiające jego obsługę.

- Zmienić przyzwolenia przyznane do ról użytkownika w Contribute.
- Konfigurować użytkowników Contribute

  Użytkownicy Contribute potrzebują pewnych informacji o serwisie, aby móc się z nim połączyć. Wszystkie te informacje można spakować do pliku nazywanego kluczem połączenia i wysłać do użytkowników Contribute.

  Uwaga: *Klucz połączenia, to nie to samo co wyeksportowany plik serwisu Dreamweaver.*
  Przed wysłaniem do użytkowników Contribute informacji o połączeniu potrzebnych im do edycji stron, skorzystaj z programu Dreamweaver i utwórz podstawową hierarchię folderów oraz potrzebne dla serwisu szablony i arkusze stylów CSS.

1. Wybierz polecenie Serwis > Zarządzaj serwisami.
2. Zaznacz serwis i kliknij przycisk Edytuj.
3. W oknie dialogowym Konfiguracja serwisu rozwiń węzeł Ustawienia zaawansowane i wybierz kategorię Contribute.
4. Kliknij przycisk Administruj serwisem w Contribute.
   Uwaga: *Przycisk ten nie jest widoczny, jeśli zgodność z Contribute nie została włączona.*
5. W razie ukazania się monitu wpisz hasło i kliknij przycisk OK.

   Zostanie wyświetlone okno dialogowe Zarządzaj serwisem WWW.

   - Aby zmienić ustawienia administracyjne, wybierz kategorię z listy po lewej i zmień ustawienia wg potrzeb.
   - Aby zmienić ustawienia roli, w kategorii Użytkownicy i role, kliknij Edytuj ustawienia ról i dokonaj zmian wg potrzeb.
   - Aby wysłać klucz połączenia do ustawienia użytkowników, w kategorii Użytkownicy i role kliknij opcję Wyślij klucz połączenia i następnie przejdź przez etapy Kreatora połączenia.
6. Kliknij Zamknij, kliknij przycisk OK, a następnie kliknij Gotowe.

Więcej informacji na temat ustawień administracyjnych, zarządzania rolami użytkowników lub tworzenia klucza połączenia znajduje się w Pomocy programu Contribute.

Usuwanie, przenoszenie lub zmiana nazwy zdalnego pliku w serwisie Contribute

Do góry

Usuwanie pliku ze zdalnego serwera hostującego serwis Contribute, działa podobnie jak usuwanie pliku serwera jakiegokolwiek serwisu Dreamweaver. Jednakże, podczas usuwania pliku z serwisu Contribute, program Dreamweaver pyta czy usunąć wszystkie starsze wersje pliku. Jeśli zachowasz starsze wersje, Dreamweaver zapisuje kopię bieżącej wersji w folderze _baks i można ją później odtworzyć.

Zmiana nazwy zdalnego pliku lub przeniesienie go do innego folderu w serwisie Contribute, działa w ten sam sposób jak na innych serwisach Dreamweaver. W serwisie Contribute, Dreamweaver zmienia nazwy lub przenosi także powiązane wersje wcześniejsze pliku, które zostały zapisane w folderze _baks.

1. Wybierz pliku w panelu Zdalne znajdującym się wewnątrz panelu Pliki (Okno > Pliki), następnie wciśnij klawisz Backspace (Windows) lub Delete (Macintosh).

   Wyświetlone zostanie okno dialogowe z zapytaniem o potwierdzenie usunięcia pliku.

2. W oknie dialogowym potwierdzenia:
   - Zaznacz opcję Usuń wcześniejsze wersje - aby usunąć wszystkie poprzednie wersje pliku wraz z wersją bieżącą.
   - Odznacz opcję Usuń wcześniejsze wersje - aby pozostawić wcześniejsze wersje na serwerze.
3. Kliknij Tak, aby usunąć plik.

Umożliwianie użytkownikom Contribute dostępu do szablonów bez dostępu do folderu głównego

Do góry

W serwisie Contribute, zarządzanie przyzwoleniami leżących poniżej plików i folderów odbywa się bezpośrednio na serwerze. Jeśli z przyczyn bezpieczeństwa, nie można dać użytkownikom prawa odczytu folderu /Szablony, w dalszym ciągu można pozwolić użytkownikom na dostęp do szablonów.

1. Ustaw serwis Contribute w ten sposób, aby folder główny serwisu był widziany przez użytkowników jako główny.

2. Używając panelu Pliki, ręcznie skopiuj folder szablonu z głównego folderu serwisu do głównego folderu serwisu Contribute.
3. Po uaktualnieniu szablonów dla głównego serwisu, przekopiuj zmienione szablony do odpowiednich podfolderów wg potrzeb.

   Jeśli skorzystasz z tej metody, nie używaj w podfolderach łączy odnoszących się do katalogu głównego. Łącza odnoszące się do katalogu głównego odnoszą się do głównego folderu na serwerze, nie zaś do folderu głównego zdefiniowanego w programie Dreamweaver. Użytkownicy Contribute nie mogą tworzyć łączy odnoszących się do katalogu głównego.

   Jeśli łącza na stronie Contribute wyglądają na przerwane, prawdopodobnie wystąpił problem z przyzwoleniami folderu, szczególnie jeśli łącza odnoszą się do stron znajdujących się poza głównym folderem użytkowników Contribute. Oznacz przyzwolenia odczytu i zapisu dla folderów na serwerze.

Do góry

Rozwiązywanie problemów z serwisem w środowisku Contribute

Jeśli zdalny plik w serwisie Contribute jest pobrany, ale plik nie jest zablokowany na komputerze użytkownika, możesz odblokować plik, aby umożliwić użytkownikom jego edycję.

Gdy klikniesz dowolny przycisk odnoszący się do administracji serwisu Contribute, program Dreamweaver weryfikuje, czy istnieje możliwość połączenia ze zdalnym serwisem oraz czy podany Główny URL serwisu jest prawidłowy dla serwisu. Jeśli Dreamweaver nie może nawiązać połączenia lub jeśli adres URL nie jest prawidłowy, wyświetlany jest komunikat o błędzie.

Jeśli narzędzia administracyjne nie pracują prawidłowo, przyczyną mogą być problemy z folderem _mm.

Odblokowywanie pliku w serwisie Contribute

Uwaga: *Przed rozpoczęciem procesu odblokowania pliku, należy upewnić się, że plik na pewno nie jest pobrany. Jeśli plik zostanie odblokowany, w czasie gdy jeden użytkowników Contribute edytuje go, może być on edytowany równocześnie przez wielu użytkowników.*

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Otwórz plik w oknie Dokument, i wybierz polecenie z menu Serwis > Cofnij pobieranie.
   - W panelu Pliki (Okno > Pliki), kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub z wciśniętym klawiszem Control (Macintosh) i następnie wybierz opcję Cofnij pobieranie.

     Wyświetlone może zostać okno dialogowe ze wskazaniem osoby, która pobrała plik i monitujące o potwierdzenie odblokowania pliku.
2. Jeśli okno dialogowe zostanie wyświetlone, kliknij Tak, aby potwierdzić.

   Plik zostaje odblokowany na serwerze.

Usuwanie problemów z połączeniem z serwisem Contribute

1. Sprawdź Główny URL serwisu w kategorii Contribute w oknie dialogowym Definicja serwisu, otwierając ten URL w przeglądarce, aby upewnić się, że otwarta zostanie prawidłowa strona.
2. Użyj przycisku Testuj w kategorii Informacje zdalne w oknie dialogowym Definicja serwisu, aby upewnić się, że połączenie z serwisem jest możliwe.
3. Jeśli adres URL jest prawidłowy, ale wyniki testowania (przycisk Testuj) zwracają błąd, zwróć się o pomoc do administratora.

Usuwanie problemów narzędzi administracyjnych Contribute

1. Na serwerze, upewnij się, że posiadasz prawa odczytu i zapisu, a także przyzwolenia wykonawcze, jeśli są wymagane, dla folderu _mm.
2. Upewnij się, że folder _mm zawiera plik wspólnych ustawień z rozszerzeniem CSI.
3. Jeśli nie, użyj Kreatora połączenia (Windows) lub Asystenta połączenia (Macintosh), aby nawiązać połączenie do serwisu i zostać administratorem serwisu. Plik wspólnych ustawień jest tworzony automatycznie, gdy zostajesz administratorem. Więcej informacji dotyczących administratora serwisu Contribute znajduje się w części Administracja Contribute w Pomocy programu Contribute.

Więcej tematów Pomocy
Importowanie i eksportowanie ustawień serwisu programu Dreamweaver

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Uaktualnianie arkuszy stylów CSS w serwisach programu Contribute

Użytkownicy programu Adobe Contribute nie mogą wprowadzać zmian w arkuszach stylów CSS. Aby zmienić arkusz stylów dla serwisu Contribute, użyj programu Dreamweaver.

1. Edytuj arkusz stylów za pomocą przeznaczonych do tego celu narzędzi programu Dreamweaver.
2. Poinstruuj wszystkich użytkowników Contribute, którzy pracują nad tym serwisem, aby opublikowali strony używające zmienianego arkusza stylów, a potem zmodyfikowali te strony tak, aby używały nowego arkusza stylów.

Poniżej podano ważne kwestie, o których należy pamiętać podczas uaktualniania arkuszy stylów dla serwisu Contribute:

- Jeżeli zmodyfikujesz arkusz stylów w chwili, gdy inny użytkownik Contribute edytuje stronę używającą tego arkusza, to użytkownik ten nie dostrzeże zmian w arkuszu, dopóki nie opublikuje strony.
- Jeżeli usuniesz styl z arkusza, to nazwa tego stylu nie zostanie usunięta ze stron, które używają arkusza. Ponieważ jednak styl już nie istnieje, nie będzie wyświetlany zgodnie z oczekiwaniami użytkownika Contribute. Zatem gdy użytkownik zgłasza, że stosuje styl i nic się nie dzieje, problem może polegać na tym, że styl ten został usunięty z arkusza.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Korzystanie z programu Dreamweaver w połączeniu z usługami Adobe Online

BrowserLab
Business Catalyst InContext Editing

Usługi Adobe online to aplikacje udostępniane przez Internet, które mają działanie podobne do tradycyjnych narzędzi instalowanych w komputerze. Usługi online mają jednak tę zaletę, że są zawsze aktualne, ponieważ są udostępniane z serwera WWW, a nie znajdują się w komputerze lokalnym.

Program Dreamweaver zapewnia bezpośrednią integrację z usługami Adobe® BrowserLab oraz Adobe® Business Catalyst InContext Editing. W kolejnych sekcjach Pomocy podano informacje o posługiwaniu się tymi usługami.

Program Dreamweaver jest również zintegrowany z usługami online Adobe® CS Live (które obejmują również usługę BrowserLab). Więcej informacji na temat usług CS Live zawiera podręcznik Korzystanie z usług Adobe CS Live.

Informacje o zarządzaniu usługami Adobe dostępnymi online zawiera serwis Adobe: www.adobe.com/go/learn_creativeservices_pl.

BrowserLab

Do góry

Usługa Adobe BrowserLab umożliwia podgląd lokalnej zawartości WWW w programie Dreamweaver bez potrzeby umieszczania jej na publicznie dostępnym serwerze. Można wyświetlać podgląd plików z lokalnego serwisu programu Dreamweaver albo z serwera zdalnego lub testowego.

Informacje o usłudze internetowej BrowserLab oraz o korzystaniu z BrowserLab wraz z programem Dreamwevaer znajdują się na stronie internetowej: www.adobe.com/go/lr_abl_pl.

Business Catalyst InContext Editing

Do góry

Business Catalyst InContext Editing

Funkcja Adobe Business Catalyst InContext Editing to składnik usługi Adobe Business Catalyst zapewniający możliwości edycyjne. Jest to usługa internetowa, która pozwala wprowadzać drobne zmiany zawartości stron bezpośrednio w przeglądarce internetowej. Aby wprowadzić zmiany na stronie WWW, wystarczy wyświetlić stronę w przeglądarce, zalogować się do usługi InContext Editing i przeprowadzić edycję strony. Funkcje edycji są niezwykle proste i przejrzyste; posługiwanie się nimi nie wymaga znajomości kodu HTML czy umiejętności projektowania stron WWW.

Aby jednak umożliwić użytkownikom wprowadzanie zmian na bieżąco w działającym serwisie WWW, trzeba najpierw włączyć możliwość edycji stron HTML za pomocą programu Dreamweaver. Osiąga się to, definiując regiony strony, które użytkownikom wolno edytować. Na przykład na stronie z wiadomościami mogą znajdować się tytuły i zajawki artykułów. Zawartość tę można zaznaczyć i przekształcić w region edytowalny InContext Editing. Użytkownicy, którzy zalogują się do korzystania z usługi InContext Editing, będą mogli edytować te tytuły i zajawki bezpośrednio w przeglądarce.

Niniejsza dokumentacja zawiera informacje o posługiwaniu się regionami edytowalnymi InContext Editing w programie Dreamweaver. Istnieją również inne zasoby informacyjne firmy Adobe, które ułatwiają korzystanie z funkcji InContext Editing:

- Dokumentację dotyczącą edytowania stron w przeglądarce za pomocą usługi InContext Editing można znaleźć pod adresem www.adobe.com/go/learn_dw_incontextediting_browser_pl.
- Dokumentację dotyczącą posługiwania się panelem administracyjnym InContext Editing można znaleźć pod adresem www.adobe.com/go/learn_dw_incontextediting_administration_guide_pl.

Informacje na temat usługi Adobe Business Catalyst zawiera strona www.businesscatalyst.com.

Uwaga: *Rozszerzenie Adobe AIR nie obsługuje funkcji Adobe Business Catalyst InContext Editing. Funkcja InContext Editing nie będzie działać, na przykład, wtedy, gdy rozszerzenie AIR Extension programu Dreamweaver zostanie użyte do wyeksportowania aplikacji zawierającej regiony InContext Editing.*

Tworzenie edytowalnego regionu InContext Editing

Edytowalny region InContext Editing składa się z pary znaczników HTML. Znacznik otwierający zawiera atrybut ice:editable. Region edytowalny definiuje obszar strony, który użytkownicy mogą zmieniać bezpośrednio w przeglądarce.
Uwaga: *Jeśli region edytowalny InContext Editing dodajesz do strony opartej na szablonie programu Dreamweaver, to nowy region edytowalny InContext Editing musisz umieścić wewnątrz innego regionu, który już jest edytowalny.*

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
    - Zaznacz znacznik div, th lub td, który chcesz przekształcić w region edytowalny.

- Umieść punkt wstawiania w tym miejscu strony, w którym chcesz umieścić nowy region edytowalny.
- Zaznacz dokładnie jeden region edytowalny w szablonie programu Dreamweaver (pliku DWT).
- Zaznacz inną treść na stronie, która ma być edytowalna (np. blok tekstu).

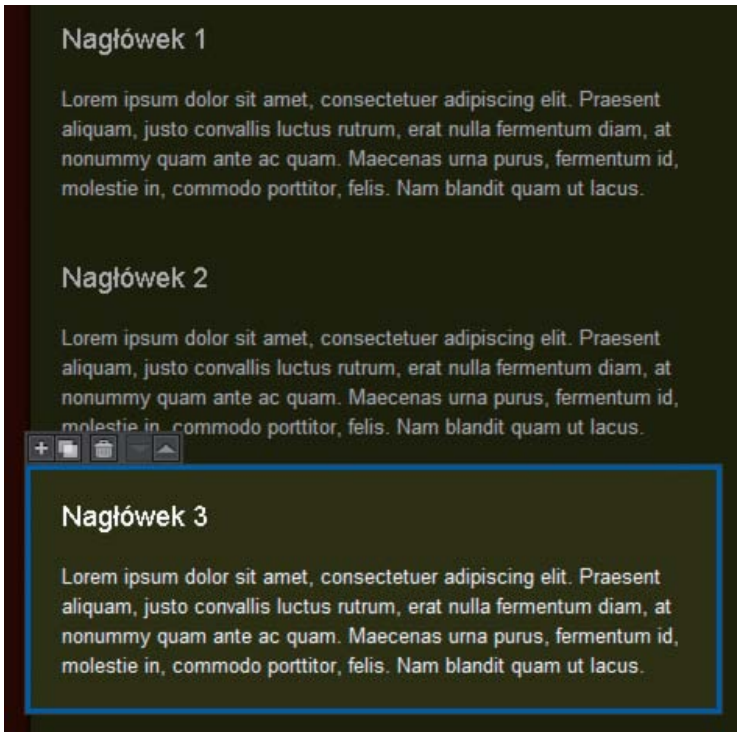
2. Wybierz polecenie Wstaw > InContext Editing > Utwórz region edytowalny.
3. Zależnie od zaznaczenia będą dostępne różne opcje.
   - Jeśli zaznaczony został znacznik div, th lub td, program Dreamweaver przekształci go od razu w region edytowalny. Nie trzeba wykonywać żadnych dodatkowych czynności.
   - Jeśli wstawiasz nowy, pusty region edytowalny, wykonaj jedną z następujących czynności:
     - Wybierz opcję Wstaw nowy region edytowalny w bieżącym punkcie wstawiania i kliknij przycisk OK. Program Dreamweaver wstawi w kodzie strony znacznik div z atrybutem ice:editable w otwierającym elemencie znacznika.
     - Jeśli chcesz, aby program Dreamweaver utworzył kontener regionu edytowalnego ze znacznika macierzystego w stosunku do zaznaczonej treści, wybierz opcję Przekształć znacznik macierzysty w region edytowalny. Przekształcać można tylko niektóre znaczniki HTML: div, th i td.

       Uwaga: *Druga opcja jest dostępna pod warunkiem, że węzeł macierzysty spełnia ściśle kryteria przekształcenia. Na przykład węzeł musi występować na liście dozwolonych znaczników i nie może powodować żadnych błędów wymienionych w Komunikaty o błędach funkcji InContext Editing.*
   - Jeśli zaznaczono region edytowalny z szablonu programu Dreamweaver, przejdź do okna dialogowego Utwórz region edytowalny i kliknij przycisk OK. Program Dreamweaver umieści region edytowalny z szablonu wewnątrz znacznika div, który będzie pełnił funkcję kontenera nowego regionu edytowalnego InContext Editing.
   - Jeśli zaznaczysz inną treść i chcesz ją przekształcić w region edytowalny, wykonaj następujące czynności:
   - - Jeśli chcesz ująć zaznaczoną uprzednio treść w znaczniki div i zamienić w region edytowalny, wybierz opcję Otocz bieżące zaznaczenie za pomocą znacznika DIV, a następnie przekształć je. Znacznik div, którym Dreamweaver otoczy zawartość, będzie pełnić rolę kontenera regionu edytowalnego.
     Uwaga: *Dodanie do strony znaczników div może negatywnie wpływać na renderowanie strony i efekty reguł CSS. Na przykład, jeśli pewna reguła CSS określa czerwone obramowanie wokół znaczników div, to po umieszczeniu bieżącego zaznaczenia wewnątrz znaczników div i przekształceniu go program Dreamweaver może wyświetlić czerwone obramowanie wokół bieżącego zaznaczenia. Aby uniknąć konfliktów tego rodzaju, możesz zdefiniować ponownie reguły CSS, które mają wpływ na bieżące zaznaczenie; możesz też cofnąć przekształcenie (Edycja > Cofnij), a następnie zaznaczyć i przekształcić taki znacznik, którego program Dreamweaver nie musi umieszczać wewnątrz znaczników div.*
     - Jeśli chcesz, aby program Dreamweaver utworzył kontener regionu edytowalnego ze znacznika nadrzędnego w stosunku do zaznaczonej treści, wybierz opcję Przekształć znacznik macierzysty w region edytowalny. Przekształcać można tylko niektóre znaczniki HTML: div, th i td.
4. Jeśli region edytowalny nie jest zaznaczony, kliknij jego niebieską zakładkę w widoku Projekt w celu jego zaznaczenia.
   Uwaga: *Jeśli używasz szablonu programu Dreamweaver, pamiętaj o tym, aby zaznaczyć region edytowalny InContext Editing (region kontenera), a nie region edytowalny w szablonie programu Dreamweaver.*
5. Włącz lub wyłącz opcje w panelu Inspektora właściwości regionu edytowalnego. Włączone opcje będą dostępne dla użytkowników edytujących zawartość regionu w przeglądarce. Na przykład jeśli włączy się opcję Pogrubienie, to użytkownicy będą mogli zmieniać tekst w pogrubiony. Jeśli włączy się opcje Lista numerowana i Lista punktowana, to użytkownicy będą mogli tworzyć takie listy. Jeśli włączy się opcję Łącze, to użytkownicy będą mogli tworzyć łącza i tak dalej. Możesz umieścić kursor myszy nad ikoną opcji, aby wyświetlić podpowiedź opisującą funkcje włączane za pomocą tej opcji.
6. Zapisz stronę.

   Jeśli po raz pierwszy wstawiasz na stronie funkcje InContext Editing, program Dreamweaver poinformuje o dodaniu do serwisu plików obsługi InContext Editing: ice.conf.js, ice.js oraz ide.html. Pamiętaj o wysłaniu tych plików na serwer wraz ze stroną, ponieważ w przeciwnym razie funkcje edycji w przeglądarce za pomocą usługi InContext Editing nie będą działać.

Tworzenie powtarzalnego regionu InContext Editing

Powtarzalny region InContext Editing składa się z pary znaczników HTML. Znacznik otwierający zawiera atrybut ice:repeating. Region powtarzalny to taki obszar strony, który użytkownicy korzystający z przeglądarki mogą “powtarzać” i do którego mogą dodawać nową treść. Regionem powtarzalnym może być np. tytuł i następujący za nim akapit tekstu. Użytkownicy będą mogli wielokrotnie wstawiać ten region na stronie.



Regiony powtarzalne w oknie przeglądarki podczas edycji za pomocą usługi InContext Editing. Region na dole jest zaznaczony i można go powielić, usunąć, przesunąć w górę lub w dół.

Oprócz dodawania regionów powtarzalnych opartych na regionie oryginalnym, można również umożliwić użytkownikom usuwanie regionów, tworzenie zupełnie nowych regionów, które nie są oparte na zawartości regionu oryginalnego, a także przesuwanie regionów w górę lub w dół.

Po utworzeniu regionu powtarzalnego program Dreamweaver otacza go kolejnym kontenerem, nazywanym grupą regionu powtarzalnego. Jest to znacznik div z atrybutem ice:repeatinggroup w elemencie otwierającym. Kontener obejmuje wszystkie edytowalne regiony powtarzalne, które użytkownik doda do grupy. Regionów powtarzalnych nie można przenosić poza ich kontenery (kontenery grup regionów powtarzalnych). Ponadto, do strony nie można dodawać ręcznie znaczników grup regionów powtarzalnych. Program Dreamweaver dodaje je automatycznie, kiedy powstaje taka potrzeba.

Uwaga: *Tworząc region powtarzalny z wiersza tabeli (znacznik tr), program Dreamweaver stosuje atrybut grupy regionów powtarzalnych do znacznika macierzystego (np. do znacznika table), nie wstawia natomiast znacznika div.*

Jeśli edytujesz stronę zawierającą grupę regionów powtarzalnych i próbujesz dodać region powtarzalny bezpośrednio po istniejącej grupie, to w odpowiedzi na taką sytuację program Dreamweaver sugeruje możliwość dodania nowego regionu do istniejącej grupy. Możesz wtedy albo dodać nowy region powtarzalny do istniejącej grupy, albo utworzyć całkowicie nową grupę regionów powtarzalnych.

Uwaga: *Jeśli region powtarzalny InContext Editing dodajesz do strony opartej na szablonie programu Dreamweaver, to nowy region powtarzalny InContext Editing musisz umieścić wewnątrz innego regionu, który już jest edytowalny.*

Wykonaj poniższe czynności, aby utworzyć region powtarzalny w programie Dreamweaver.

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Zaznacz znacznik, który chcesz przekształcić w region powtarzalny. Liczba dozwolonych znaczników jest długa: a, abbr, acronym, address, b, big, blockquote, center, cite, code, dd, dfn, dir, div, dl, dt, em, font, h1, h2, h3, h4, h5, h6, hr, i, img, ins, kbd, label, li, menu, ol, p, pre, q, s, samp, small, span, strike, strong, sub, sup, table, tbody, tr, tt, u, ul i var.

     Uwaga: *Tylko znaczniki div mogą zawierać jednocześnie atrybuty regionu edytowalnego i powtarzalnego.*
   - Umieść punkt wstawiania w tym miejscu strony, w którym chcesz umieścić nowy region powtarzalny.
   - Zaznacz dokładnie jeden region powtarzalny w szablonie programu Dreamweaver (pliku DWT).
   - Zaznacz inną treść na stronie, która ma być powtarzalna (np. nagłówek i blok tekstu).
2. Wybierz polecenie Wstaw > InContext Editing > Utwórz region powtarzalny.
3. Zależnie od zaznaczenia będą dostępne różne opcje.
   - Jeśli zaznaczony został znacznik możliwy do przekształcenia, to program Dreamweaver przekształci go od razu w region powtarzalny. Nie trzeba wykonywać żadnych dodatkowych czynności.
   - Jeśli wstawiasz nowy, pusty region powtarzalny, wykonaj jedną z następujących czynności:
     - Wybierz opcję Wstaw nowy region powtarzalny w bieżącym punkcie wstawiania i kliknij przycisk OK.
     - Jeśli chcesz, aby Dreamweaver utworzył kontener regionu powtarzalnego ze znacznika nadrzędnego w stosunku do zaznaczonej treści, wybierz opcję Przekształć znacznik macierzysty w region powtarzalny. Przekształceniom mogą podlegać tylko niektóre

znaczniki HTML: a, abbr, acronym, address, b, big, blockquote, center, cite, code, dd, dfn, dir, div, dl, dt, em, font, h1, h2, h3, h4, h5, h6, hr, i, img, ins, kbd, label, li, menu, ol, p, pre, q, s, samp, small, span, strike, strong, sub, sup, table, tbody, tr, tt, u, ul i var.

Uwaga: *Druga opcja jest dostępna pod warunkiem, że węzeł macierzysty spełnia ściśle kryteria przekształcenia. Na przykład węzeł musi występować na liście dozwolonych znaczników i nie może powodować żadnych błędów wymienionych w Komunikaty o błędach funkcji InContext Editing.*

- Jeśli zaznaczono region powtarzalny z szablonu programu Dreamweaver, przejdź do okna dialogowego Utwórz region powtarzalny i kliknij przycisk OK. Program Dreamweaver umieści region powtarzalny z szablonu wewnątrz znacznika div, który będzie pełnił funkcję kontenera nowego regionu powtarzalnego InContext Editing.
- Jeśli zaznaczysz inną treść i chcesz ją przekształcić w region powtarzalny, wykonaj następujące czynności:
  - Jeśli chcesz ująć zaznaczoną uprzednio treść w znaczniki div i zamienić w region powtarzalny, wybierz opcję Otocz bieżące zaznaczenie za pomocą znacznika DIV, a następnie przekształć je. Znacznik div, którym Dreamweaver otoczy treść, będzie pełnić rolę kontenera regionu powtarzalnego.
  - Jeśli chcesz, aby Dreamweaver utworzył kontener regionu powtarzalnego ze znacznika nadrzędnego w stosunku do zaznaczonej treści, wybierz opcję Przekształć znacznik macierzysty w region powtarzalny. Przekształceniom mogą podlegać tylko niektóre znaczniki HTML: a, abbr, acronym, address, b, big, blockquote, center, cite, code, dd, dfn, dir, div, dl, dt, em, font, h1, h2, h3, h4, h5, h6, hr, i, img, ins, kbd, label, li, menu, ol, p, pre, q, s, samp, small, span, strike, strong, sub, sup, table, tbody, tr, tt, u, ul i var.

4. Jeśli region powtarzalny nie jest zaznaczony, kliknij jego niebieską zakładkę w widoku Projekt w celu jego zaznaczenia. Należy zauważyć, że Dreamweaver właściwie zmusza użytkownika do zaznaczenia zakładki grupy regionów powtarzalnych. Wynika to z faktu, że wszystkie regiony powtarzalne znajdują się wewnątrz grupy. Ustawienie opcji regionu polega więc na ustawieniu opcji całej grupy regionów powtarzalnych.
5. Włącz lub wyłącz opcje w panelu Inspektora właściwości grupy regionów powtarzalnych. Dostępne są dwie opcje: Zmień kolejność i Dodaj/Usuń. Zaznaczenie opcji Zmień kolejność spowoduje, że użytkownicy edytujący stronę w przeglądarce będą mogli przesuwać regiony powtarzalne w górę lub w dół. Zaznaczenie opcji Dodaj/Usuń pozwoli użytkownikom edytującym stronę w przeglądarce wstawiać i usuwać regiony powtarzalne. Obydwie opcje są zaznaczone domyślnie; przynajmniej jedna z nich musi być zaznaczona zawsze.
6. Zapisz stronę.

   Jeśli po raz pierwszy wstawiasz na stronie funkcje InContext Editing, program Dreamweaver poinformuje o dodaniu do serwisu plików obsługi InContext Editing: ice.conf.js, ice.js oraz ide.html. Pamiętaj o wysłaniu tych plików na serwer wraz ze stroną, ponieważ w przeciwnym razie funkcje edycji w przeglądarce za pomocą usługi InContext Editing nie będą działać.

Usuwanie regionu

Regiony najlepiej usuwać za pomocą Inspektora właściwości. Użycie Inspektora właściwości regionu gwarantuje usunięcie całego kodu związanego z regionem.

1. Zaznacz region edytowalny, region powtarzalny albo grupę regionów powtarzalnych.
2. Przejdź do panelu Inspektora właściwości regionu. Kliknij przycisk Usuń region.

Określanie klas CSS do formatowania

W wersji programu Dreamweaver CS5 funkcja zarządzania dostępnymi klasami CSS funkcji InContext Editing nie jest już używana.

Komunikaty o błędach funkcji InContext Editing

Funkcji InContext Editing nie można stosować do znaczników zawierających znaczniki skryptów lub kod z bloków serwerowych

Jeśli zaznaczenie zawiera kod serwerowy, program Dreamweaver nie zezwoli na przekształcenie go w region powtarzalny lub edytowalny. Wiąże się to z metodą zapisywania edytowalnych stron przez usługę InContext Editing podczas posługiwania się przeglądarką. Gdy użytkownik zapisuje stronę po zakończeniu edycji, InContext Editing usuwa z regionu kod serwerowy.

Do bieżącego zaznaczenia nie można zastosować znacznika DIV, ponieważ jego węzeł macierzysty nie zezwala, aby węzłem potomnym był znacznik DIV

Jeśli danego zaznaczenia nie można przekształcić bezpośrednio, to program Dreamweaver musi umieścić zaznaczenie wewnątrz znaczników div, które będą pełnić funkcję kontenera nowego regionu edytowalnego lub powtarzalnego. Z tego powodu znaczniki macierzyste zawartości, która ma zostać przekształcona, *muszą* pozwalać na zdefiniowanie podrzędnych znaczników div. Jeśli znacznik macierzysty (nadrzędny względem wybranego znacznika) nie dopuszcza znaczników podrzędnych div, to program Dreamweaver nie pozwoli na przekształcenie.

Bieżące zaznaczenie już zawiera region edytowalny lub znajduje się wewnątrz niego. Zagnieżdżone regiony edytowalne nie są dozwolone.

Jeśli zaznaczenie znajduje się wewnątrz regionu edytowalnego lub jeśli *wewnątrz* zaznaczenia znajduje się region edytowalny, to Dreamweaver nie pozwoli na przekształcenie. Usługa InContext Editing nie obsługuje zagnieżdżonych regionów edytowalnych.

Regiony edytowalne nie mogą zawierać ani regionów powtarzalnych, ani grup regionów powtarzalnych

Regiony edytowalne InContext Editing nie mogą zawierać żadnych innych funkcji usługi InContext Editing. Jeśli nastąpi próba dodania regionu lub grupy regionów powtarzalnych do regionu edytowalnego, to program Dreamweaver nie pozwoli na przekształcenie.

Regiony powtarzalne nie mogą znajdować się wewnątrz regionów edytowalnych ani zawierać grup regionów powtarzalnych

Regiony edytowalne InContext Editing nie mogą zawierać żadnych innych funkcji usługi InContext Editing. Jeśli nastąpi próba dodania regionu lub grupy regionów powtarzalnych do regionu edytowalnego, to program Dreamweaver nie pozwoli na przekształcenie. Ponadto Dreamweaver nie przekształci elementu zawierającego już grupę regionów powtarzalnych w region edytowalny lub powtarzalny.

Bieżące zaznaczenie już zawiera region powtarzalny lub znajduje się wewnątrz niego. Zagnieżdżone regiony powtarzalne nie są dozwolone.

Jeśli zaznaczenie znajduje się wewnątrz regionu powtarzalnego lub jeśli *wewnątrz* zaznaczenia znajduje się region powtarzalny, to Dreamweaver nie pozwoli na przekształcenie. Usługa InContext Editing nie obsługuje zagnieżdżonych regionów powtarzalnych.

Zaznaczenie musi obejmować dokładnie jeden region edytowalny/powtarzalny szablonu programu Dreamweaver lub znajdować się wewnątrz regionu edytowalnego szablonu

Podczas pracy z plikami szablonów programu Dreamweaver (pliki o rozszerzeniu .dwt) należy przestrzegać pewnych reguł. Aby przekształcić region edytowalny/powtarzalny szablonu programu Dreamweaver w region powtarzalny/edytowalny usługi InContext Editing, należy zaznaczyć na stronie dokładnie jeden taki region szablonu programu Dreamweaver, po czym dokonać przekształcenia. Aby można było przekształcić inne zaznaczenie na stronie (np. blok tekstu), zaznaczenie to musi znajdować się *wewnątrz* regionu edytowalnego szablonu programu Dreamweaver.

Tylko w przypadku znaczników DIV funkcje Region edytowalny i Region powtarzalny można stosować jednocześnie

Jeśli zaznaczono znacznik inny niż div, zawierający już atrybuty regionu powtarzalnego, program Dreamweaver nie zezwoli na zastosowanie także w nim atrybutów regionu edytowalnego. Tylko znaczniki div mogą zawierać jednocześnie atrybuty regionu edytowalnego i powtarzalnego.

Program Dreamweaver wykrył, że znacznik grupy regionów powtarzalnych poprzedza region powtarzalny

Wszystkie regiony powtarzalne InContext Editing muszą znajdować się wewnątrz grupy regionów powtarzalnych. Podczas dodawania nowego regionu powtarzalnego program Dreamweaver sprawdza, czy tuż przed nim znajduje się już grupa regionów powtarzalnych. Jeśli tak, to program udostępnia opcję wstawienia nowego regionu do istniejącej grupy regionów powtarzalnych albo utworzenia dla niego nowej grupy.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Praca w programie Adobe Bridge a Dreamweaver

Omówienie programu Adobe Bridge
Uruchamianie przeglądarki Adobe Bridge z programu Dreamweaver
Umieszczanie plików z przeglądarki Adobe Bridge w programie Dreamweaver
Umieszczanie pliku z przeglądarki Adobe Bridge na stronie
Przeciąganie pliku z programu Bridge na wybraną stronę
Uruchamianie programu Dreamweaver z przeglądarki Adobe Bridge

Omówienie programu Adobe Bridge

Do góry

Program Dreamweaver zapewnia płynną integrację z wieloplatformową przeglądarką plików Adobe Bridge, dołączaną do składników pakietu Adobe Creative Suite 5. Program Adobe Bridge ułatwia organizowanie i przeglądanie zasobów przy tworzeniu zawartości do publikacji w druku i w Internecie, materiałów wideo i zawartości na urządzenia przenośne. Przeglądarkę Adobe Bridge można uruchomić z dowolnego składnika pakietu Creative Suite z wyjątkiem programu Acrobat 9. Przeglądarka zapewnia dostęp do zasobów Adobe i zasobów utworzonych w innych aplikacjach.

Program Adobe Bridge umożliwia:

- Wyświetlanie podglądu, przeszukiwanie i przetwarzanie plików bez potrzeby otwierania poszczególnych aplikacji pakietu Creative Suite. Można również edytować metadane plików i używać programu Bridge do umieszczania plików w dokumentach, projektach i kompozycjach.
- Importowanie i edytowanie zdjęć z karty pamięci cyfrowego aparatu fotograficznego; grupowanie powiązanych zdjęć w zestawy; otwieranie i edytowanie plików w formacie camera raw bez uruchamiania programu Photoshop.
- Wykonywanie czynności automatycznych, takich jak polecenia sekwencji wsadowej.
- Synchronizowanie ustawień kolorów w składnikach pakietu Creative Suite objętych systemem zarządzania kolorami.

Uruchamianie przeglądarki Adobe Bridge z programu Dreamweaver

Do góry

Przeglądarkę Adobe Bridge można uruchomić z programu Dreamweaver. Pozwala to wyświetlić pliki przed ich umieszczeniem lub przeciągnięciem do układu strony.

❖ Program Adobe Bridge można uruchamiać na różne sposoby:

- Wybierz polecenie Plik > Przeglądaj w programie Bridge.
- Kliknij przycisk Przeglądaj w programie Bridge, umieszczony na standardowym pasku narzędziowym.
- Wciśnij skrót klawiaturowy polecenia Przeglądaj w programie Bridge: Control+Alt+O (Windows) lub Command+Option+O (Macintosh).

Program Adobe Bridge otwiera się w trybie przeglądarki plików, pokazując zawartość folderu ostatnio otwieranego w programie Dreamweaver. Jeśli program Adobe Bridge był już otwarty, to stanie się teraz oknem aktywnym.

Uwaga: *Program Adobe Bridge jest instalowany wraz z programem Dreamweaver CS5 tylko wtedy, gdy użytkownik instaluje pakiet Creative Suite CS5, nie jest natomiast dołączany do autonomicznej wersji programu Dreamweaver CS5. Program Adobe Bridge wchodził jednak w skład starszych instalacji programu Dreamweaver (CS3 lub CS4). Jeśli pozostał na komputerze, to program Dreamweaver CS5 będzie mógł go wykorzystać.*

Umieszczanie plików z przeglądarki Adobe Bridge w programie Dreamweaver

Do góry

Pliki można dodawać do stron programu Dreamweaver, wstawiając je lub przeciągając z okna Adobe Bridge na stronę. Dokument Dreamweaver, w którym ma być umieszczony plik musi być otwarty w widoku Projekt.

Na stronach można umieszczać większość typów plików, ale warto pamiętać, że poszczególne typy są różnie opracowywane przez Dreamweaver.

- Wstawienie obrazu gotowego dla Internetu (JPEG, GIF lub PNG) powoduje, że Dreamweaver wstawia pliki bezpośrednio na stronie i umieszcza kopię w domyślnym folderze obrazów serwisu.
- Jeśli wstawiasz plik PSD z programu Photoshop, to musisz określić ustawienia optymalizacji, na podstawie których program Dreamweaver będzie mógł umieścić plik na stronie.
- Wstawienie pliku innego niż obraz (np. mp3, PDF lub pliku nierozpoznawanego formatu) spowoduje, że Dreamweaver umieści łącze do pliku źródłowego.
- Wstawienie pliku HTML powoduje, że Dreamweaver umieści łącze do pliku źródłowego.

- (Tylko Windows) Jeśli na komputerze jest zainstalowany pakiet Microsoft Office, to podczas wstawienia pliku Microsoft Word lub Excel musisz określić, czy ma być wstawiany sam plik, czy łącze do pliku źródłowego. Jeśli chcesz wstawić sam plik, to określ stopień zachowanego formatowania pliku.

Umieszczanie pliku z przeglądarki Adobe Bridge na stronie

Do góry

1. W programie Dreamweaver (widok Projekt), umieść punkt wstawiania tam, gdzie ma być wstawiony plik.
2. W programie Adobe Bridge: zaznacz plik i wybierz polecenie Plik > Umieść w Dreamweaver.
3. Jeśli plik nie znajduje się w folderze głównym serwisu, to pojawi się komunikat z prośbą o skopiowanie go do tego folderu.
4. Jeśli opcje w oknie Edycja > Preferencje > Dostępność zostały ustawione tak, by przy wstawianiu obrazów były wyświetlane atrybuty, to podczas wstawiania obrazów przygotowanych dla Internetu (JPEG lub GIF), na ekranie będzie wyświetlane okno Atrybuty dostępności znacznika IMAGE.

Uwaga: *Jeśli punkt wstawiania znajduje się w widoku Kod, to program Bridge uruchomi się jak zwykle, ale nie zdoła wstawić pliku. Pliki można wstawiać tylko w widoku Projekt.*

Przeciąganie pliku z programu Bridge na wybraną stronę

Do góry

1. W programie Dreamweaver (widok Projekt), umieść punkt wstawiania na stronie tam, gdzie ma być umieszczony obraz.
2. Uruchom program Adobe Bridge, jeśli nie jest jeszcze włączony.
3. W programie Adobe Bridge: zaznacz przynajmniej jeden plik i przeciągnij go na odpowiednią stronę programu Dreamweaver.
4. Jeśli plik nie jest w folderze głównym serwisu, to na ekranie pojawi się komunikat z prośbą o skopiowanie go do tego folderu.
5. Jeśli preferencje Edycja > Preferencje > Dostępność zostały ustawione tak, by pokazywać atrybuty przy wstawianiu obrazów, to przy wstawianiu obrazów bezpiecznych dla Internetu (JPEG lub GIF), na ekranie będzie wyświetlane okno Atrybuty dostępności znacznika IMAGE).

Uwaga: *Jeśli punkt wstawiania znajduje się w widoku Kod, to program Bridge uruchomi się jak zwykle, ale nie zdoła wstawić pliku. Pliki można wstawiać tylko w widoku Projekt.*

Uruchamianie programu Dreamweaver z przeglądarki Adobe Bridge

Do góry

❖ Zaznacz plik w programie Adobe Bridge i wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz polecenie Plik >Otwórz za pomocą > Adobe Dreamweaver.
- Kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub z wciśniętym klawiszem Control (Macintosh). Z kontekstowego menu wybierz polecenie Otwórz za pomocą > Adobe Dreamweaver.

Uwaga: *Jeśli Dreamweaver jest już otwarty, czynność ta automatycznie go uaktywnia. Jeśli program Dreamweaver nie jest otwarty, aplikacja Adobe Bridge uruchomi go, pomijając ekran powitalny.*

Więcej tematów Pomocy

Creative Suite 5 — Bridge

Tworzenie obiektu inteligentnego

(cc) BY-NC-SA

Praca z programem ConnectNow a Dreamweaver

Praca z programem ConnectNow

Do góry

Praca z programem ConnectNow

Adobe® ConnectNow zapewnia bezpieczne, osobiste miejsce spotkań w sieci, dzięki któremu można współpracować z innymi osobami w czasie rzeczywistym. Dzięki programowi ConnectNow można współdzielić i robić notatki na ekranie swojego komputera, wysyłać wiadomości tekstowe i rozmawiać przy użyciu zintegrowanego systemu dźwiękowego. Można także nadawać na żywo filmy, dzielić się plikami, przechwytywać notatki ze spotkań i sterować komputerem współuczestnika.

Dostęp do programu ConnectNow możliwy jest bezpośrednio z interfejsu tej aplikacji.

1. Wybierz polecenie Plik > Udostępnij mój ekran.
2. W oknie dialogowym Logowanie w usługach Adobe CS Live wprowadź adres e-mail oraz hasło i kliknij przycisk Zaloguj. Jeśli nie masz identyfikatora Adobe ID, kliknij przycisk Utwórz identyfikator Adobe.
3. Aby udostępnić swój ekran, kliknij przycisk Udostępnij mój ekran, znajdujący się pośrodku okna programu ConnectNow.

Pełne instrukcje używania programu ConnectNow można znaleźć w Pomocy programu Adobe ConnectNow.

Samouczek wideo omawiający korzystanie z programu ConnectNow znajduje się na stronie Używanie programu ConnectNow do udostępniania ekranu (7:12). (Jest to prezentacja w programie Dreamweaver).

(cc) BY-NC-SA

Praca z Device Central a Dreamweaver

Korzystanie z programu Adobe Device Central we współpracy z programem Dreamweaver
Przeglądanie zawartości mobilnej za pomocą programów Adobe Device Central i Dreamweaver
Wskazówki dotyczące tworzenia zawartości w programie Dreamweaver przeznaczonej dla urządzeń przenośnych

Korzystanie z programu Adobe Device Central we współpracy z programem Dreamweaver

Do góry

Program Device Central pozwala projektantom i programistom korzystającym z programu Dreamweaver na sprawdzenie, jak pliki tworzone za pomocą programu Dreamweaver będą wyglądać na różnych urządzeniach mobilnych. Program Device Central wykorzystuje funkcję Small-Screen Rendering™ firmy Opera, która umożliwia sprawdzanie wyglądu tworzonych stron internetowych na małych ekranach. Za jego pomocą projektanci i programiści mogą też weryfikować poprawność kodu CSS.

Często się zdarza, że projektant stron internetowych musi, na zlecenie klienta, zaprojektować serwis, który będzie dostępny za pomocą telefonów komórkowych. W takim wypadku projektant może utworzyć próbną wersję serwisu w programie Dreamweaver, a następnie użyć programu Device Central do przetestowania serwisu na różnych urządzeniach.

Przeglądanie zawartości mobilnej za pomocą programów Adobe Device Central i Dreamweaver

Do góry

Do przeglądania stron utworzonych w programie Dreamweaver na różnych urządzeniach mobilnych, należy użyć programu Device Central, który wyposażono w funkcję renderowania zawartości dla potrzeb małych ekranów (Opera Small-Screen Rendering). Chociaż na różnych urządzeniach mogą być zainstalowane różne przeglądarki, to wspomniana funkcja podglądu daje dobre przybliżenie wyglądu i działania strony na wybranym urządzeniu.

1. Uruchom program Dreamweaver.
2. Otwórz plik.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz polecenie Plik > Podgląd w przeglądarce > Device Central.
   - Na pasku narzędziowym w oknie dokumentu kliknij i przytrzymaj przycisk Podgląd/Debugowanie w przeglądarce i zaznacz opcję Podgląd w Device Central.

   Plik jest wyświetlany na zakładce Emulator Device Central. Aby kontynuować testowanie, kliknij dwukrotnie nazwę innego urządzenia na liście Zestawy urządzeń lub Dostępne urządzenia.

Wskazówki dotyczące tworzenia zawartości w programie Dreamweaver przeznaczonej dla urządzeń przenośnych

Do góry

Program Device Central pozwala przeglądać strony internetowe utworzone w programie Dreamweaver korzystając z funkcji Small-Screen Rendering programu Opera. Podgląd ten jest dobrym przybliżeniem tego, jak strona internetowa będzie wyglądała na urządzeniu przenośnym. ***Uwaga:*** *Funkcja Small-Screen Rendering programu Opera może być zainstalowana lub nie na każdym emulowanym urządzeniu. Program Device Central pozwala na podgląd tego, jak zwartość wyglądałaby, gdyby była zainstalowana funkcja Small-Screen Rendering programu Opera.*

Skorzystaj z poniższych wskazówek aby upewnić się, że strony internetowe utworzone w programie Dreamweaver będą wyświetlane poprawnie w urządzeniach przenośnych.

- Jeżeli do tworzenia zawartości używasz struktury Adobe® Spry, dodaj poniższą linię kodu HTML do utworzonych stron, aby poprawnie mogły być renderowane CSS i wykonywane JavaScript™ w programie Device Central:

  ```
  <link href="SpryAccordion.css" media="screen" rel="stylesheet" type="text/css"/>
  <link href="SpryAccordion2.css" media="handheld" rel="stylesheet" type="text/css"/>
  ```

- Funkcja Small-Screen Rendering programu Opera nie obsługuje ramek, okien wysuwnych, przekreślenia, kreski nad tekstem, migania oraz ramek zaznaczenia. Postaraj się nie używać tych elementów.
- Dla urządzeń przenośnych projektuj proste strony internetowe. W szczególności używaj jak najmniejszej liczby czcionek , rozmiarów i kolorów czcionek.
- Zmniejszenie obrazu i redukcja ilości wymaganych kolorów zwiększa prawdopodobieństwo, że obrazy będą wyglądały tak jak zaplanowano. Używaj języka CSS lub HTML do określenia dokładnej wysokości i szerokości obrazów. Do wszystkich obrazów dołącz tekst alternatywny.

Uwaga: *Na stronie internetowej oprogramowania Opera można znaleźć dodatkowe informacje, dotyczące optymalizacji stron internetowych*

przeznaczonych dla urządzeniach przenośnych.

Więcej wskazówek oraz technik tworzenia zawartości dla telefonów komórkowych oraz urządzeń przenośnych można znaleźć na stronie www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_pl.

Więcej tematów Pomocy

Pomoc do programu Adobe Device Central

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Praca w programie Fireworks a Dreamweaver

Wstawianie obrazu Fireworks
Edycja obrazu lub tabeli Fireworks w programie Dreamweaver
Optymalizacja obrazu Fireworks z Dreamweaver
Modyfikowanie obrazów zastępczych programu Dreamweaver za pomocą programu Fireworks
Omówienie menu wyskakujących w Adobe Fireworks
Edycja menu wyskakujących Fireworks w programie Dreamweaver
Edycja menu wyskakujących utworzonych w programie Fireworks MX 2004 lub starszych
Określanie preferencji uruchamiania i edycji dla plików źródłowych Fireworks
Wstawianie kodu Fireworks HTML w dokumencie Dreamweaver
Wklejanie kodu HTML z programu Fireworks do aplikacji Dreamweaver
Uaktualnianie kodu HTML z programu Fireworks umieszczonego w aplikacji Dreamweaver
Tworzenie internetowego albumu fotograficznego

Wstawianie obrazu Fireworks

Do góry

Dreamweaver i Fireworks rozpoznają i używają wspólnie wielu takich samych procedur edycyjnych, do których należą łącza, mapy obrazów, plasterki tabel i wiele innych. Obie aplikacje razem zapewniają ciągły proces pracy obejmujący edycję, optymalizację i umieszczanie plików grafik internetowych na stronach HTML.

W trakcie pracy można umieścić eksportowaną grafikę Fireworks bezpośrednio w dokumencie Dreamweaver, przy pomocy polecenia Wstaw obraz lub utworzyć nową grafikę Fireworks z elementu zastępczego Dreamweaver obrazu.

1. W dokumencie Dreamweaver, umieść kursor w miejscu wstawienia obrazu i wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz polecenie Wstaw > Obraz.
   - W kategorii Wspólne panelu Wstaw kliknij przycisk Obraz lub przeciągnij go na dokument.
2. Znajdź wyeksportowany plik Fireworks i kliknij przycisk OK (Windows) lub Otwórz (Macintosh).
   Uwaga: *Jeśli plik Fireworks nie znajduje się na bieżącej witrynie Dreamweaver, na ekranie pojawi się komunikat z pytaniem o to, czy chcesz skopiować dany plik do folderu głównego. Kliknij Tak.*

Edycja obrazu lub tabeli Fireworks w programie Dreamweaver

Do góry

Po otwarciu i edycji obrazu lub plasterka obrazu, który jest częścią tabeli Fireworks, Dreamweaver uruchamia Fireworks, otwierający plik PNG, z którego wyeksportowano obraz lub tabelę.

Uwaga: *Oznacza to, że Fireworks jest głównym zewnętrznym edytorem obrazów dla plików PNG. Fireworks jest często wybierany jako domyślny edytor dla plików JPEG i GIF, chociaż jest możliwość ustawienia jako domyślnego programu Photoshop.*

Jeśli obraz jest częścią tabeli Fireworks, to można otworzyć całą tabelę Fireworks do edycji, jeśli tylko istnieje komentarz <!--fw table--> w kodzie HTML. Jeśli źródłowy plik PNG został wyeksportowany z programu Fireworks do serwisu Dreamweaver przy pomocy ustawienia programu Dreamweaver Styl HTML i obrazy, to w kodzie HTML automatycznie wstawiany jest komentarz do tabeli programu Fireworks.

1. W programie Dreamweaver, otwórz okno inspektora Właściwości (Okno > Właściwości).
2. Zaznacz kliknięciem obraz lub plasterek obrazu.

   Jeśli zaznaczysz obraz wyeksportowany z programu Fireworks, Inspektor właściwości zidentyfikuje zaznaczenie jako obraz lub tabelę Fireworks i wyświetli nazwę źródłowego pliku PNG.
3. Aby uruchomić program Fireworks do edycji, wykonaj jedną z następujących czynności:
   - W oknie inspektora Właściwości, kliknij polecenie Edycja.
   - Wciśnij klawisz Control (Windows) lub Command (Macintosh) i dwukrotnie kliknij zaznaczony obraz.
   - Kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub kliknij z wciśniętym klawiszem Control (Mac OS) zaznaczony obraz i z menu kontekstowego wybierz polecenie Edytuj w programie Fireworks.

     Uwaga: *Jeśli program Fireworks nie odnajdzie pliku źródłowego, wyświetlony zostanie monit o wskazanie źródłowego pliku PNG. Jeśli używasz źródłowego pliku Fireworks, to zmiany są zapisywane w pliku źródłowym i eksportowanym, ponieważ w innym przypadku uaktualniany byłby tylko plik eksportowany.*
4. W Fireworks, przeprowadź edycję źródłowego pliku PNG i kliknij Gotowe.

Program Fireworks zapisze zmiany w pliku PNG, wyeksportuje uaktualniony obraz (lub HTML i obrazy) i powróci do Dreamweaver. W Dreamweaver, na ekranie pojawi się uaktualniony obraz lub tabela.

Film przedstawiający integrację programów Dreamweaver i Fireworks można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0188_pl.

Optymalizacja obrazu Fireworks z Dreamweaver

Do góry

Program Dreamweaver umożliwia wprowadzanie szybkich zmian do obrazów i animacji Fireworks. Z programu Dreamweaver można zmieniać ustawienia optymalizacji, animacji oraz rozmiar i obszar eksportowanego obrazu.

1. Zaznacz obraz w programie Dreamweaver i wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz opcję Polecenie > Optymalizuj obraz
   - Kliknij przycisk Edytuj ustawienia obrazu w Inspektorze właściwości.
2. Wykonaj określone czynności edycyjne w oknie Podgląd obrazu:
   - Aby zmienić ustawienia optymalizacji, kliknij zakładkę Opcje.
   - Aby zmienić rozmiar obszaru eksportowanego obrazu, kliknij zakładkę Plik.
3. Po zakończeniu kliknij przycisk OK.

Modyfikowanie obrazów zastępczych programu Dreamweaver za pomocą programu Fireworks

Do góry

Na początku można utworzyć obraz elementu zastępczego w dokumencie Dreamweaver, a potem uruchomić program Fireworks do zaprojektowania obrazu graficznego lub tabeli Fireworks, które go zastąpią.

Aby można było utworzyć nowy obraz z elementu zastępczego obrazu, w systemie muszą być zainstalowane oba programy (Dreamweaver i Fireworks).

1. Upewnij się, że program Fireworks jest głównym zewnętrznym edytorem obrazów dla plików PNG.
2. W oknie dokumentu zaznacz element zastępczy obrazu kliknięciem.
3. Uruchom program Fireworks w trybie Edytuj z Dreamweaver, wykonując jedną z następujących czynności:
   - W oknie inspektora Właściwości, kliknij polecenie Utwórz.
   - Wciśnij klawisz Control (Windows) lub Command (Macintosh) i dwukrotnie kliknij zaznaczony element zastępczy obrazu.
   - Kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub kliknij z wciśniętym klawiszem Control (Mac OS) zaznaczony obraz i zaznacz opcję Utwórz obraz w Fireworks.
4. Użyj opcji programu Fireworks do zaprojektowania obrazu.

   Fireworks rozpoznaje następujące ustawienia elementy zastępczego obrazu, które mogą być określane podczas pracy w programie Dreamweaver: rozmiar obrazu (rozmiar obszaru roboczego w Fireworks), ID obrazu (używany przez program Fireworks jako domyślna nazwa dokumentu dla tworzonego pliku źródłowego i eksportowego) oraz wyrównanie tekstu. Program Fireworks rozpoznaje także łącza i niektóre zachowania (np. zamień obraz, wyskakujące menu i ustaw tekst), przypisane do obrazu zastępczego podczas pracy w programie Dreamweaver.

   Uwaga: *Fireworks nie wyświetla łączy dodanych do elementu zastępczego obrazu, ale są one tam obecne. Jeśli narysujesz punkt aktywny i dodasz łącze w Fireworks, program nie usunie łącza dodanego do elementu zastępczego obrazu w Dreamweaver, ale jeśli wytniesz plasterek w Fireworks w nowym obrazie, to aplikacja usunie łącze w dokumencie Dreamweaver po umieszczeniu elementu zastępczego obrazu.*

   Program Fireworks nie rozpoznaje następujących ustawień elementu zastępczego obrazu: wyrównanie obrazu, kolor, Vspace i Hspace oraz mapy. Ustawienia te są wyłączone w inspektorze Właściwości elementu zastępczego obrazu.
5. Po zakończeniu, kliknij Gotowe i wyświetl monit o zapisie.
6. W polu tekstowym Zapisz, zaznacz folder zdefiniowany jako lokalny folder serwisu Dreamweaver.

   Jeśli element zastępczy obrazu został nazwany podczas umieszczania w dokumencie Dreamweaver, to Fireworks umieści pole Nazwa pliku z ta nazwą. Nadana nazwa może być potem zmieniona.
7. Kliknij opcję Zapisz, aby zapisać plik PNG.

   Na ekranie pojawi się okno Eksport. Użyj tego okna do eksportu obrazu jako pliku GIF lub JPEG lub w przypadku obrazów z plasterkami, w postaci pliku HTML i obrazów.
8. W polu Zapisz w, zaznacz folder lokalnego serwisu Dreamweaver.

   W polu Nazwa jest automatycznie wyświetlana nazwa przyjęta dla pliku PNG. Nadana nazwa może być potem zmieniona.
9. Z listy Zapisz jako typ wybierz typ pliku lub plików wybranych do eksportowania; na przykład „Tylko obrazy” lub „HTML i obrazy”.

10. Kliknij Zapisz, aby zapisać eksportowany plik.

    Plik jest zapisywany; aktywny staje się Dreamweaver. W dokumencie Dreamweaver, eksportowany plik lub tabela Fireworks zastępują element zastępczy obrazu.

Omówienie menu wyskakujących w Adobe Fireworks

Do góry

Fireworks umożliwia szybkie i łatwe tworzenie menu wyskakujących na bazie CSS.

Menu wyskakujące tworzone przy pomocy programu Fireworks są dostosowane do rozbudowywania, pobierania oraz posiadają inne zalety:

- Elementy menu mogą być objęte skorowidzem przy pomocy napędów wyszukiwania.
- Elementy menu mogą być odczytywane przez czytniki ekranu, zwiększając dostępność stron.
- Kod generowany przez Fireworks jest zgodny ze standardami i może być walidowany.

  Menu wyskakujące Fireworks może być edytowane przy pomocy programu Dreamweaver lub Fireworks, ale nie obu. Zmiany wprowadzone w Dreamweaver nie są widoczne w Fireworks.

Edycja menu wyskakujących Fireworks w programie Dreamweaver

Do góry

Wyskakujące menu można utworzyć w programie Fireworks 8 (lub jego nowszej wersji), a następnie dokonać jego edycji za pomocą programu Dreamweaver lub Fireworks (korzystając z edycji interaktywnej), ale nie za pomocą obu programów. Edycja menu w programie Dreamweaver a potem w Fireworks spowoduje utratę wcześniejszych zmian z wyjątkiem zawartości tekstowej.

Jeśli wolisz edytować menu przy pomocy programu Dreamweaver, możesz użyć aplikacji Fireworks do utworzenia menu wyskakujących, a potem użyć programu Dreamweaverwyłącznie do edycji i dostosowania tego menu.

Jeśli wolisz edytować menu w Fireworks, możesz użyć funkcji edycji roundtrip w Dreamweaver, ale nie powinieneś edytować menu bezpośrednio w Dreamweaver.

1. W programie Dreamweaver zaznacz tabelę Fireworks z menu wyskakującym i kliknij opcję Edycja, w inspektorze Właściwości.

   Źródłowy plik PNG otwiera się w programie Fireworks.

2. W Fireworks, przeprowadź edycję przy pomocy Edytora menu wyskakującego i kliknij opcję Gotowe, w pasku narzędziowym Fireworks.

   Fireworks wysyła zmienione menu do Dreamweaver.

   Jeśli utworzono menu wyskakujące w programie Fireworks MX 2004 lub jego starszych wersjach, to możesz je edytować w Dreamweaver przy pomocy okna dialogowego Pokaż menu wyskakujące, dostępnego w panelu Zachowania.

Edycja menu wyskakujących utworzonych w programie Fireworks MX 2004 lub starszych

Do góry

1. W Dreamweaver, zaznacz punkt aktywny lub obraz wyzwalający dane menu wyskakujące.
2. W panelu Zachowania (Shift+F3), dwukrotnie kliknij opcje Pokaż menu wyskakujące, dostępną na liście Operacje.
3. Wprowadź zmiany w oknie dialogowym Menu wyskakujące i kliknij przycisk OK.

Określanie preferencji uruchamiania i edycji dla plików źródłowych Fireworks

Do góry

Zastosowanie programu Fireworks do edycji obrazów powoduje, że obrazy na stronie internetowej są normalnie eksportowane przez Fireworks z pliku źródłowego PNG. Po otwarciu pliku obrazu w Dreamweaver przed edycją, Fireworks automatycznie otwiera plik źródłowy PNG, informując o potrzebie odnalezienia pliku PNG, jeśli sama aplikacja nie może go znaleźć. Jeśli wolisz, możesz określić preferencje w Fireworks tak, by program Dreamweaver otwierał wstawiany obraz. Inną możliwością jest umożliwienie wyboru pomiędzy zastosowaniem wstawionego pliku obrazu lub pliku źródłowego przy otwierani obrazu w Dreamweaver.

Uwaga: *Program Dreamweaver rozpoznaje preferencje uruchom-i-edytuj Fireworks tylko w określonych przypadkach. Wiadomo jest, że należy otwierać i optymalizować obraz, który nie jest częścią tabeli Fireworks i zawiera poprawną ścieżkę Uwag do projektu do pliku źródłowego PNG.*

1. W programie Fireworks, wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Fireworks > Preferencje (Macintosh) i kliknij zakładkę Uruchom i edytuj tabelę (Windows) lub wybierz polecenie Uruchom i edytuj (Macintosh).
2. Określanie opcji preferencji do zastosowania przy edycji lub optymalizacji obrazów Fireworks umieszczanych w aplikacji zewnętrznej: **Zawsze używaj źródłowego PNG** Automatycznie otwiera plik Fireworks PNG, zdefiniowany w Uwagach do projektu jako źródło wstawionego obrazu. Uaktualnienia obejmują źródłowy plik PNG i odpowiednie obrazu wstawione.

   Nigdy nie używaj źródłowego PNG Automatycznie otwiera wstawiony obraz Fireworks, bez względu na to, czy istnieje źródłowy plik PNG. Uaktualnienia odnoszą się tylko do obrazu wstawionego.

   Pytaj przy uruchamianiu Wyświetla komunikat przed otwieraniem pliku źródłowego PNG. W tym oknie można określić też ogólne preferencje uruchamiania i edycji.

Wstawianie kodu Fireworks HTML w dokumencie Dreamweaver

Do góry

Z programu Fireworks, można użyć polecenia Eksportuj do wyeksportowania i zapisania zoptymalizowanych obrazów i plików HTML w folderze serwisu Dreamweaver. Plik może być potem wstawiany w Dreamweaver. Program Dreamweaver umożliwia wstawienie do dokumentu kodu HTML wygenerowanego przez Fireworks wraz z odpowiednimi obrazkami, plasterkami i JavaScript.

1. W dokumencie programu Dreamweaver umieść punkt wstawiania tam, gdzie ma być umieszczony kod HTML Fireworks.
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz polecenie Wstaw > Obiekty obrazów > Fireworks HTML.
   - W kategorii Wspólne panelu Wstaw kliknij przycisk Obrazy i wybierz z wyskakującego menu opcję Wstaw HTML z programu Fireworks.
3. Kliknij opcję Przeglądaj i zaznacz plik HTML z programu Fireworks.
4. Jeśli plik ni będzie później potrzebny, zaznacz opcję Usuń plik po wstawieniu. Zaznaczenie tej opcji nie wpływa na plik źródłowy PNG związany z danych plikiem HTML.
   Uwaga: *Jeśli plik HTML znajduje się na dysku sieciowym, to zostanie trwale usunięty, a nie przeniesiony do Kosza lub folderu Trash.*
5. Kliknij przycisk OK, aby wstawić kod HTML wraz z odpowiednimi obrazami, plasterkami i JavaScript do dokumentu Dreamweaver.

Wklejanie kodu HTML z programu Fireworks do aplikacji Dreamweaver

Do góry

Szybkim sposobem na umieszczenie obrazów i tabel wygenerowanych w Fireworks, w programie Dreamweaver jest skopiowanie i wklejenie kodu HTML z programu Fireworks bezpośrednio do dokumentu Dreamweaver.

Kopiowanie i wklejanie kodu HTML z programu Fireworks do aplikacji Dreamweaver

1. W programie Fireworks, wybierz polecenie Edycja > Kopiuj kod HTML.
2. Wykonaj kolejno polecenia kreatora dotyczące ustawień eksportu kodu HTML i obrazów. Jeśli jest taka potrzeba, podaj nazwę folderu serwisu Dreamweaver jako miejsca docelowego eksportowanych obrazów.

   Kreator eksportuje obrazu w określone miejsce i kopiuje kod HTML do Schowka.
3. W dokumencie programu Dreamweaver umieść punkt wstawiania tam, gdzie ma być wklejony kod HTML i wybierz polecenie Edycja > Wklej HTML z programu Fireworks.

   Wszystkie kody HTML i JavaScript związane z eksportowanymi plikami Fireworks są kopiowane do dokumentu Dreamweaver, a wszystkie łącza do obrazów są uaktualniane.

Eksportowanie i wklejanie kodu HTML z programu Fireworks do aplikacji Dreamweaver

1. W programie Fireworks, wybierz polecenie Plik > Eksportuj.
2. Podaj nazwę folderu serwisu Dreamweaver jako miejsca docelowego eksportowanych obrazów.
3. W menu Eksportuj, zaznacz opcję HTML i obrazy.
4. W menu HTML, zaznacz opcję Kopiuj do Schowka, a potem kliknij Eksportuj.
5. W dokumencie Dreamweaver umieść punkt wstawiania tam, gdzie ma być wklejony wyeksportowany kod HTML i wybierz polecenie Edycja > Wklej HTML z Fireworks.

   Wszystkie kody HTML i JavaScript związane z eksportowanymi plikami Fireworks są kopiowane do dokumentu Dreamweaver, a wszystkie łącza do obrazów są uaktualniane.

Uaktualnianie kodu HTML z programu Fireworks umieszczonego w aplikacji Dreamweaver

Do góry

W programie Fireworks, polecenie Plik Uaktualnij HTML umożliwia zastosowanie techniki uaktualniania plików Fireworks umieszczanych w programie Dreamweaver, alternatywnej dla techniki uruchamiania i edycji. Opcja Uaktualnij HTML umożliwia edycję źródłowego obrazu PNG w programie Fireworks i automatyczne uaktualnianie eksportowanego kodu HTML i plików obrazów umieszczanych w dokumencie Dreamweaver. Polecenie umożliwia uaktualnienie plików Dreamweaver nawet, jeśli program Dreamweaver nie jest uruchomiony.

1. W Fireworks, otwórz źródłowy plik PNG i wprowadź określone zmiany.
2. Wybierz polecenie Plik > Zapisz.
3. W programie Fireworks, wybierz polecenie Plik > Uaktualnij HTML.
4. Odszukaj i zaznacz plik Dreamweaver zawierający kod HTML wybrany do uaktualnienia, a następnie kliknij Otwórz.
5. Wyszukaj folder docelowy wybrany do umieszczenia uaktualnionych plików obrazów i kliknij opcję Zaznacz (Windows) lub Wybierz (Macintosh).

   Program Fireworks uaktualni kod HTML i JavaScript w dokumencie Dreamweaver. Fireworks wyeksportuje także uaktualnione obrazy związane z kodem HTML i umieści te obrazu w określonym folderze docelowym.

Jeśli program Fireworks nie może odnaleźć odpowiedniego kodu HTML do uaktualnienie, to umożliwia umieszczenie nowego kodu HTML w dokumencie Dreamweaver. Program Fireworks umieszcza sekcję JavaScript nowego kodu na początku dokumentu, a tabelę HTML lub łącz do obrazu na końcu.

Do góry

Tworzenie internetowego albumu fotograficznego

W programie Dreamweaver CS5 funkcja „Utwórz internetowy album fotografii” nie jest już używana.

Więcej tematów Pomocy

Korzystanie z zewnętrznego edytora graficznego

Samouczek Dreamweaver Fireworks

Ustawianie opcji w oknie dialogowym Podgląd obrazu

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Posługiwanie się zawartością Flash a Dreamweaver

Edycja pliku SWF w programie Dreamweaver za pomocą programu Flash

Edycja pliku SWF w programie Dreamweaver za pomocą programu Flash

Do góry

Jeśli masz zainstalowane programy Flash i Dreamweaver, możesz zaznaczyć plik SWF w dokumencie Dreamweaver i użyć programu Flash, aby go edytować. Program Flash nie edytuje wprost pliku SWF; edytuje dokument źródłowy (plik FLA) i ponownie eksportuje plik SWF.

1. W programie Dreamweaver, otwórz inspektor Właściwości (Okno > Właściwości).
2. W dokumencie Dreamweaver, wykonaj jedną z poniższych czynności:
   - Kliknij element zastępczy pliku SWF, aby go zaznaczyć; następnie w inspektorze Właściwości kliknij Edytuj.
   - Kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub kliknij z wciśniętym klawiszem Control (Macintosh) element zastępczy pliku SWF, po czym wybierz z menu kontekstowego polecenie Edytuj w programie Flash.

     Program Dreamweaver przełącza się do programu Flash, a Flash próbuje zlokalizować plik (FLA) dla zaznaczonego pliku SWF. Jeśli program Flash nie może znaleźć pliku FLA, poprosi o wskazanie go.

     Uwaga: *Jeśli plik FLA lub SWF jest zablokowany, pobierz plik do edycji w programie Dreamweaver.*
3. W programie Flash, edytuj plik FLA. Okno dokumentu Flash pokazuje, że modyfikujesz plik z programu Dreamweaver.
4. Gdy zakończysz edycję, kliknij Gotowe.

   Program Flash uaktualni plik FLA, ponownie wyeksportuje go jako plik SWF, zamknie, i następnie powróci do dokumentu Dreamweaver.

   Uwaga: *Aby uaktualnić plik SWF i zachować otwarty program Flash, w programie Flash wybierz Plik > Uaktualnij dla programu Dreamweaver.*
5. Aby zobaczyć uaktualniony plik w dokumencie, kliknij Odtwórz w inspektorze Właściwości programu Dreamweaver lub naciśnij F12, aby obejrzeć podgląd strony w oknie przeglądarki.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

JavaScript

Część łączy podanych na tej stronie prowadzi do zasobów dostępnych tylko w języku angielskim.

Stosowanie wbudowanych zachowań JavaScript

Stosowanie wbudowanych zachowań
Stosowanie zachowania Call JavaScript
Stosowanie zachowania Zmień właściwość
Stosowanie zachowania Sprawdź przeglądarkę
Stosowanie zachowania Sprawdź wtyczkę
Stosowanie zachowania Sterowanie obiektem Shockwave lub SWF
Stosowanie zachowania Przeciągnij element AP
Zbieranie informacji o przeciąganym elemencie AP
Stosowanie zachowania Przejdź do adresu URL
Stosowanie zachowania menu przeskoku (Jump)
Stosowanie zachowania Przejdź menu przeskoku
Stosowanie zachowania Otwórz okno przeglądarki
Stosowanie zachowania Odtwarzaj dźwięk
Stosowanie zachowania Wyskakujący komunikat
Stosowanie zachowania Wczytaj wstępnie obrazy
Stosowanie zachowania Ustaw obraz paska nawigacji
Stosowanie zachowania Ustaw tekst ramki
Stosowanie zachowania Ustaw tekst kontenera
Stosowanie zachowania Ustaw tekst paska stanu
Stosowanie zachowania Ustaw tekst pola tekstowego
Stosowanie zachowania Pokaż-Ukryj elementy
Stosowanie zachowania Show Pop-Up Menu
Dodawanie, usuwanie i przemieszczanie elementów wyskakującego menu
Formatowanie wyskakującego menu
Umieszczanie wyskakującego menu w dokumencie
Modyfikowanie wyskakującego menu
Stosowanie zachowania Zamień obraz
Stosowanie zachowania Przeprowadź walidację formularza

Stosowanie wbudowanych zachowań

Do góry

Zachowania dołączone do programu Dreamweaver zostały zaprojektowane do współpracy z nowoczesnymi przeglądarkami. Zachowania te mogą nieznacznie gorzej współpracować z przeglądarkami starszymi.

Uwaga: *Operacje Dreamweaver zostały starannie zaprojektowane tak, by mogły współpracować z jak największą liczbą przeglądarek. Odręczne usunięcie kodu Dreamweaver z operacji lub zastąpienie go własnym kodem może spowodować utratę zgodności pomiędzy przeglądarkami.*

Operacje Dreamweaver zostały projektowane z myślą o zapewnieniu maksymalnej zgodności pomiędzy przeglądarkami, ale niektóre z przeglądarek nie obsługują JavaScript i dlatego wielu użytkowników Internetu posiada wyłączony JavaScript w swoich przeglądarkach. Najlepsze efekty pomiędzy platformami zapewniają alternatywne interfejsy zawarte w znacznikach <noscript> (bez skryptu), umożliwiające korzystanie ze stron także tym użytkownikom, którzy nie używają języka JavaScript.

Stosowanie zachowania Call JavaScript

Do góry

Zachowanie Call JavaScript wykonuje zwykłą funkcję lub wiersz kodu JavaScript podczas wystąpienia zdarzenia. (Możesz samodzielnie napisać skrypt lub skorzystać z kodu dostępnego w wielu nieodpłatnych bibliotekach JavaScript, dostępnych w Internecie).

1. Zaznacz obiekt, przejdź do menu Dodaj zachowanie w panelu Zachowania i wybierz opcję Wywołaj JavaScript.
2. Wpisz dokładny kod JavaScript lub nazwę funkcji.

   Na przykład aby utworzyć przycisk Wstecz, możesz wpisać if (history.length > 0){history.back()}. Jeśli kod został wyrażony w funkcji, wpisz tylko nazwę tej funkcji (np. hGoBack()).
3. Kliknij przycisk OK i sprawdź, czy domyślne zdarzenie jest poprawne.

Stosowanie zachowania Zmień właściwość

Do góry

Zachowanie Zmień właściwość (Change Property) może być używane do zmiany wartości właściwości obiektu (np. kolor tła div lub operacji form).

Uwaga: *Zachowanie tego typu powinno być używane tylko przez użytkowników znających zasady HTML i JavaScript.*

1. Zaznacz obiekt, przejdź do menu Dodaj zachowanie w panelu Zachowania i wybierz opcję Zmień właściwość.
2. W menu Rodzaj elementu, zaznacz określony typ tak, by wyświetlić wszystkie zdefiniowane elementy danego rodzaju.
3. Zaznacz wybrany element w menu ID elementu.
4. Zaznacz właściwość w menu Właściwości lub wpisz nazwę wybranej właściwości w wyświetlonym polu.
5. W polu Nowa wartość wpisz wartość dla nowej właściwości.
6. Kliknij przycisk OK i sprawdź, czy domyślne zdarzenie jest poprawne.

Do góry

Stosowanie zachowania Sprawdź przeglądarkę

W programie Dreamweaver CS5 zachowanie to nie jest już używane.

Do góry

Stosowanie zachowania Sprawdź wtyczkę

Zachowanie Sprawdź wtyczkę może być używane do przenoszenie odwiedzających na inne strony, zależnie od tego, czy mają zainstalowaną daną wtyczkę. Na przykład na określoną stronę mogą być przenoszeni tylko ci użytkownicy, którzy posiadają zainstalowaną wtyczkę Shockwave.

Uwaga: *Nie ma możliwości sprawdzania określonych wtyczek w Internet Explorer przy pomocy JavaScript. Zaznaczenie opcji Flash lub Director doda odpowiedni kod VBScript do strony tak, by możliwe było znalezienie takich wtyczek w Internet Explorer, w Windows. Wyszukiwanie wtyczek jest niewykonalne w programie Internet Explorer w systemie Mac OS.*

1. Zaznacz obiekt, przejdź do menu Dodaj zachowanie w panelu Zachowania i wybierz opcję Sprawdź wtyczkę.
2. Zaznacz określoną wtyczkę w menu Wtyczki lub kliknij Enter i wpisz w podanym polu dokładną nazwę wtyczki.

   Dokładna nazwa wtyczki musi być identyczna z nazwę wpisaną czcionką pogrubioną na stronie Informacje o wtyczkach, w Netscape Navigator. (W systemie Windows wybierz polecenie Pomoc programu Navigator > Informacje o wtyczkach; w systemie Macintosh wybierz w menu Apple opcję Informacje o wtyczkach).
3. W polu Jeśli znaleziono, przejdź do URL-a, określ URL dla odwiedzających posiadających taką wtyczkę.

   Jeśli wpisujesz zdalny adres URL, musisz wpisać http:// przed adresem strony WWW. Jeśli pole pozostanie puste, odwiedzający pozostaną na tej samej stronie.
4. W polu W innym przypadku, przejdź do adresu URL, określ alternatywny URL dla odwiedzających nie posiadających takiej wtyczki. Jeśli pole pozostanie puste, odwiedzający pozostaną na tej samej stronie.
5. Określ czynności w razie braku możliwości wyszukiwania wtyczki. Domyślnie, jeśli wyszukiwanie wtyczki nie jest możliwe, odwiedzający jest przenoszony do URL-a umieszczonego w polu W innym przypadku. Aby przenieść odwiedzającego do pierwszego (Jeśli znaleziono) URL-a, zaznacz opcję Zawsze przechodź do pierwszego adresu URL, jeśli wykrycie nie jest m możliwe. Zaznaczona opcja jest równoznaczna z założeniem posiadania danej wtyczki chyba, że przeglądarka jasno informuje o braku tej wtyczki. Ogólnie przyjmując, opcja powinna być zaznaczana jeśli zawartość wtyczki jest częścią strony, a w pozostałych przypadkach powinna być nieaktywna.
   Uwaga: *Opcja ta ma zastosowanie tylko do Internet Explorer, ponieważ Netscape Navigator zawsze wykrywa wtyczki.*
6. Kliknij przycisk OK i sprawdź, czy domyślne zdarzenie jest poprawne.

Do góry

Stosowanie zachowania Sterowanie obiektem Shockwave lub SWF

W programie Dreamweaver CS5 zachowanie to nie jest już używane.

Do góry

Stosowanie zachowania Przeciągnij element AP

Zachowanie Przeciągnij element AP umożliwia przeciągnięcie elementu bezwzględnie umieszczonego (AP). Zachowanie takie może być używane do tworzenia puzzli, kontrolek suwaka i innych ruchomych elementów interfejsu.

Określenia mogą dotyczyć kierunku przeciągania elementu AP (z poziomie, pionie lub innym kierunku), celu, do jakiego można przeciągać element AP, przyciągania elementu AP do celu, jeśli znajduje się w odległości nie większej niż określona wartość podana w pikselach, czynności po umieszczeniu elementu w celu itd.

Zachowanie Przeciągnij element AP musi zostać nazwane przed przeciąganiem elementu AP i dlatego należy je przyłączyć do obiektu body (ze zdarzeniem onLoad).

1. Wybierz polecenie Wstaw > Obiekty układu > AP Div albo kliknij przycisk rysowania elementów AP Div w panelu Wstaw i narysuj element AP Div w widoku Projekt okna dokumentu.
2. Kliknij <body> w miejscu wybierania znaczników, dostępne w lewym dolnym rogu okna Dokument.
3. Przejdź do menu Dodaj zachowanie w panelu Zachowania i wybierz opcję Przeciągnij element AP.

   Jeśli opcja Przeciągnij element AP nie jest dostępna, to prawdopodobnie zaznaczono wcześniej element AP.
4. W menu Element AP zaznacz wybrany element AP.

5. W menu Ruch, zaznacz opcję Ograniczony lub Nieograniczony.

   Ruch nieograniczony jest odpowiedni dla puzzli i innych gier polegających na przeciąganiu i upuszczaniu. W przypadku kontrolek suwaków i ruchomych elementów takich jak szuflady plików, zasłony i mini-żaluzje, wybierz ruch ograniczony.

6. Po wybraniu ruchu ograniczonego, wpisz wartości (wyrażone w pikselach) w polach Do góry, W dół, Na prawo i Na lewo.

   Odległości są liczone od początkowej pozycji elementu AP. Aby ograniczyć ruch do obszaru prostokątnego, wpisz wartości dodatnie we wszystkich czterech polach. Aby ograniczyć ruchy do pionowych, wpisz wartości dodatnie w polach W górę i W dół i 0 w polach Na lewo i Na prawo. Aby ograniczyć ruchy do poziomych, wpisz wartości dodatnie w polach Na lewo i Na prawo i 0 w polach W górę i W dół.

7. Wpisz wartości (wyrażone w pikselach) dla miejsca docelowego upuszczania w polach Lewa, Górna.

   Miejsce docelowe upuszczenia jest miejscem, do którego ma być przeciągnięty element AP. Element AP ma osiągnąć miejsce docelowe upuszczenia w momencie, gdy jego lewa i górna współrzędna osiągnie wartości wpisane w polach Lewa i górna. Odległości są liczone od lewego górnego rogu okna przeglądarki. Kliknij opcję Pobierz bieżące położenie i automatycznie wypełnij pola bieżącego położenia elementu AP.

8. Wpisz wartość (wyrażoną w pikselach) w polu Przyciągaj, jeżeli w odległości, aby określić maksymalną odległość z jakiej element AP będzie przyciągany automatycznie do miejsca docelowego.

   Większe wartości ułatwiają odnalezienie miejsce docelowych.

9. W przypadku prostych puzzli lub przenoszenia elementów ekranu można zatrzymać się na tym etapie. Aby zdefiniować uchwyt przeciągania dla elementu AP, zaobserwuj ruch elementy AP podczas przeciągania i uruchom operację w momencie upuszczenia elementu AP, a potem kliknij zakładkę Zaawansowane.
10. Aby określić wymóg kliknięcia określonego obszaru elementy AP przed jego przeciąganiem, zaznacz opcję Obszar w elemencie, w menu Uchwyt przeciągania, wpisz lewą i górną współrzędną oraz szerokość i wysokość uchwytu przeciągania.

    Opcja jest przeznaczona dla obrazu, który w elemencie AP zawiera element sugerujący przeciąganie (np. pasek tytułu lub uchwyt szuflady). Nie wybieraj tej opcji, jeśli element AP ma być przeciągany kliknięciem w dowolnym miejscu.

11. Zaznacz dowolną z opcji Podczas przeciągania:

    - Zaznacz opcję Przenieś element na wierzch, jeśli element AP powinien być przeniesiony podczas przeciągania na wierzch stosu. Po zaznaczeniu tej opcji, użyj menu do zaznaczenia opcji pozostawienia elementu AP na wierzchu lub przywrócenia jego oryginalnego położenia na stosie.
    - Wpisz kod JavaScript lub nazwę funkcji (np. monitorAPelement()) w polu Call JavaScript, aby wywoływać ten kod lub funkcję podczas przeciągania elementu AP. Na przykład można napisać funkcję, która będzie kontrolowała współrzędne elementu AP i wyświetlała w polu tekstowym podpowiedzi takie jak "ciepło, jesteś już blisko" lub "jesteś daleko od miejsce docelowego".

12. Wpisz kod JavaScript lub nazwę funkcji (np. evaluateAPelementPos()) w drugim polu Call JavaScript, aby wywoływać ten kod lub funkcję podczas upuszczania elementu AP. Zaznacz opcję Tylko jeżeli wyst. przyciąganie, jeśli JavaScript powinno być zastosowane tylko po umieszczeniu elementu AP w miejscu docelowym.
13. Kliknij przycisk OK i sprawdź, czy domyślne zdarzenie jest poprawne.

Zbieranie informacji o przeciąganym elemencie AP

Do góry

Po dołączeniu zachowania Przeciągnij element AP do obiektu, Dreamweaver umieszcza funkcję MM_dragLayer() w sekcji head danego dokumentu. (Funkcja ta zachowuje stare konwencje nazw dla elementów AP [tzn. “Layer’], tak, by warstwy utworzone w poprzednich wersjach programu Dreamweaver pozostały edytowalne). Oprócz zarejestrowania elementy AP jako dopuszczalnie przeciąganego, funkcja ta definiuje trzy właściwości dla każdego przeciąganego elementu AP—MM_LEFTRIGHT, MM_UPDOWN oraz MM_SNAPPED—które mogą być używane we własnych funkcjach JavaScript do określania względnego położenia elementu AP w poziomie, pionie i tego, czy element osiągnął miejsce docelowe.

Uwaga: *Informacje umieszczone w tej części są przeznaczone dla doświadczonych użytkowników JavaScript.*

Na przykład wymienione tu funkcje wyświetlają wartość właściwości MM_UPDOWN (bieżące położenie elementu AP w pionie) w polu formularza zwanym curPosField. (Pola formularza są używane do wyświetlania ciągle uaktualnianych informacji, ponieważ stanowią zmiany dynamiczne; ich zawartość może być zmieniana zaraz po zakończeniu wczytywania strony).

```
function getPos(layerId){
    var layerRef = document.getElementById(layerId);
    var curVertPos = layerRef.MM_UPDOWN;
    document.tracking.curPosField.value = curVertPos;
}
```

Zamiast wyświetlania wartości MM_UPDOWN lub MM_LEFTRIGHT w polu formularza można użyć tych wartości na kilka różnych sposobów. Na przykład można napisać funkcję wyświetlającą komunikat w polu formularza uzależniony od tego jak blisko jest dana wartość od pola upuszczania lub przywołać inną funkcję do wyświetlenia lub ukrycia elementu AP w zależności od danej wartości.

Opcja jest szczególnie przydatna w przypadku odczytywania własności MM_SNAPPED dla strony z kilkoma elementami AP, które muszą być

umieszczone w miejscach docelowych przed przejściem na następną stronę lub do następnego zadania. Na przykład można napisać funkcję zliczającą elementy AP posiadające wartość MM_SNAPPEDprawda i informującą o upuszczeniu elementu AP. Po uzyskaniu określonej wartości upuszczeń, można wysłać użytkownika na następną stronę lub wyświetlić komunikat z gratulacjami.

Stosowanie zachowania Przejdź do adresu URL

Do góry

Zachowanie Go To URL otwiera nową stronę w bieżącym oknie lub określonej ramce. Zachowanie jest przeznaczone do zmiany zawartości dwóch lub więcej ramek jednym kliknięciem.

1. Zaznacz obiekt, przejdź do menu Dodaj zachowanie w panelu Zachowania i wybierz opcję Przejdź do adresu URL.
2. Zaznacz miejsce przeznaczenia dla URL, na liście Otwórz w.

   Lista Otwórz w automatycznie podaje listę nazw wszystkich ramek bieżącego układu oraz okna głównego. Jeśli nie ma ramek, okno główne jest jedyną opcją.

   Uwaga: *Zachowanie takie może powodować nieoczekiwane rezultaty jeśli jakakolwiek z ramek jest nazwana jako górna, pusta, samodzielna lub nadrzędna. Przeglądarki czasami mylą te nazwy z zarezerwowanymi nazwami miejsc docelowych.*
3. Kliknij opcję Przeglądaj i zaznacz dokument wybrany do otwarcia lub wpisz ścieżkę i nazwę pliku dokumentu w polu URL.
4. Powtórz czynności opisane w punkcie 2 i 3, aby otworzyć dodatkowe dokumenty w innych ramkach.
5. Kliknij przycisk OK i sprawdź, czy domyślne zdarzenie jest poprawne.

Stosowanie zachowania menu przeskoku (Jump)

Do góry

Podczas tworzenia menu przeskoku przy pomocy polecenia Wstaw > Formularz > Menu przeskoku, Dreamweaver program tworzy obiekt i przypisuje do niego zachowanie Menu przeskoku (lub Menu przeskoku - Przejdź). Nie ma potrzeby odręcznego przypisywania do obiektu zachowania Menu przeskoku.

Istniejące menu przeskoku może być edytowane na dwa sposoby:

- Można edytować i przekładać elementy menu, zmieniać pliki, do których się przeskakuje oraz zmieniać okno, którym będą otwierane pliki, korzystając z dwukrotnego kliknięcia istniejącego zachowania Menu przeskoku w panelu Zachowania.
- Elementy mogą być edytowane w menu tak, jak inne elementy, poprzez zaznaczenie menu i użycie przycisku Wartości listy, w Inspektorze właściwości.

1. Utwórz obiekt menu przeskoku, jeśli w dokument nie posiada jeszcze takiego elementu.
2. Zaznacz obiekt, przejdź do menu Dodaj zachowanie w panelu Zachowania i wybierz opcję Menu przeskoku.
3. Wprowadź wybrane zmiany w oknie Menu przeskoku i kliknij przycisk OK.

Stosowanie zachowania Przejdź menu przeskoku

Do góry

Zachowanie Menu przeskoku Przejdź jest ściśle związane z zachowaniem Menu przeskoku; Menu przeskoku Przejdź umożliwia przypisanie przycisku Przejdź do menu przeskoku. (Przed zastosowaniem tego zachowania, menu przeskoku musi już istnieć w dokumencie). Kliknięcie przycisku Przejdź otwiera łącze zaznaczone w menu przeskoku. Menu przeskoku nie potrzebuje zwykle przycisku Przejdź; zaznaczenie elementy z menu przeskoku powoduje zwykle wczytanie adresu URL bez wykonywania dalszych czynności. Jeśli jednak odwiedzający zaznaczy ten sam element, który jest już zaznaczony w menu przeskoku, to przejście nie nastąpi. Najczęściej nie ma to znaczenia, ale jeśli menu przeskoku jest wyświetlane w ramce, a elementy menu przeskoku są połączone ze stronami w innych ramkach, to przycisk Przejdź może być użyteczny do ponownego zaznaczania elementu zaznaczonego juz w menu przeskoku.

Uwaga: *Jeśli przycisk Przejdź i menu przeskoku są używane równocześnie, to przycisk Przejdź staje się jedynym mechanizmem przenoszącym do adresu URL przypisanego do zaznaczenia w menu. Zaznaczenie elementu menu w menu przeskoku nie powoduje już w takiej sytuacji automatycznego przejścia do innej strony lub ramki.*

1. Zaznacz obiekt, który będzie używany jako przycisk Przejdź (najczęściej jest to obraz przycisku), otwórz menu Dodaj zachowanie w panelu Zachowania i wybierz opcję Menu przeskoku.
2. W menu „Wybierz menu przeskoku” zaznacz menu włączane przez przycisk Przejdź i kliknij przycisk OK.

Stosowanie zachowania Otwórz okno przeglądarki

Do góry

Zachowanie Otwórz okno przeglądarki jest przeznaczone do otwierania strony w nowym oknie. Na tym etapie możesz określić właściwości nowego okna (np. rozmiar), atrybuty (czy jego wielkość może być zmieniana, pasek menu itp.) oraz nazwę. Na przykład zachowanie to może służyć na przykład do otwierania dużego obrazu w oddzielnym oknie po kliknięciu miniaturki obrazu oraz dostosowania nowego okna do wielkości tego obrazu.

Po określeniu atrybutów, okno otwiera się w podanym rozmiarze, z atrybutami okna, z którego je otworzono. Określenie dowolnego atrybutu dla okno powoduje automatyczne wyłączenie wszystkich pozostałych atrybutów, które nie zostały włączone. Na przykład jeśli atrybuty okna nie zostały określone, to może się otworzyć jako okno o wymiarach 1024 x 768 pikseli, z paskiem nawigacji (przyciski Wstecz, Do przodu, Główny i Pobierz

ponownie), paskiem Położenie (wyświetlającym URL), paskiem stanu (komunikat stanu w dolnej części) i paskiem menu (Plik, Edycja, Widok i inne menu). Jeśli określisz szerokość na 640, a wysokość na 480 bez podania innych atrybutów, to na ekranie pojawi się okno o wymiarach 640 x 480 pikseli, bez pasków narzędziowych.

1. Zaznacz obiekt, przejdź do menu Dodaj zachowanie w panelu Zachowania i wybierz opcję Otwórz okno przeglądarki.
2. Kliknij opcję przeglądaj i zaznacz wybrany plik lub wpisz wybrany URL.
3. Określ opcje opisujące szerokość i wysokość okna (w pikselach) oraz opcje pasków narzędziowych, pasków przewijania, uchwytów zmiany wielkości i tym podobnych elementów. Nazwij okno (nazwa nie może zawierać spacji i znaków specjalnych), jeśli chcesz, aby okno stało się miejscem docelowym dla łączy lub zostało objęte kontrolą JavaScript.
4. Kliknij przycisk OK i sprawdź, czy domyślne zdarzenie jest poprawne.

Do góry

Stosowanie zachowania Odtwarzaj dźwięk

W programie Dreamweaver CS5 zachowanie to nie jest już używane.

Do góry

Stosowanie zachowania Wyskakujący komunikat

Zachowanie Wyskakujący komunikat wyświetla ostrzeżenie JavaScript z określonym komunikatem. Ostrzeżenia JavaScript posiadają tylko jeden przycisk (OK), i dlatego zachowanie tego typu powinno być używane raczej do przekazywania informacji, zamiast opcji wymagających dokonania wyboru.

W tekście możesz osadzić dowolne ważne wywołanie funkcji JavaScript, ogólną zmienną lub inne wyrażenie. Aby osadzić wyrażenie JavaScript, umieść go w nawiasach ({}). Aby wyświetlić nawias, poprzedź go ukośnikiem odwrotnym (\{).

Przykład:

```
The URL for this page is {window.location}, and today is {new Date()}.
```

Uwaga: *Przeglądarka steruje wyglądem ostrzeżenia. Jeśli chcesz zwiększyć stopień kontroli wyglądu możesz zastosować zachowanie Otwórz okno przeglądarki.*

1. Zaznacz obiekt, przejdź do menu Dodaj zachowanie w panelu Zachowania i wybierz opcję Wyskakujący komunikat.
2. Wpisz komunikat w polu Komunikat.
3. Kliknij przycisk OK i sprawdź, czy domyślne zdarzenie jest poprawne.

Do góry

Stosowanie zachowania Wczytaj wstępnie obrazy

Zachowanie Wczytaj wstępnie obrazy skraca czas wyświetlania poprzez buforowanie obrazów jeszcze nie wyświetlanych przy pierwszym wyświetlaniu obrazu (np. obrazy wymieniana wraz z zachowaniami lub skryptami).

Uwaga: *Zachowanie Zamień obraz automatycznie pobiera wstępnie wszystkie podświetlone obrazu po zaznaczeniu opcji Wczytaj wstępnie obrazy, w oknie dialogowym Zamień obraz, co pomaga uniknąć odręcznego dodawania Wczytaj wstępnie obrazy przy stosowaniu Zamień obraz.*

1. Zaznacz obiekt, przejdź do menu Dodaj zachowanie w panelu Zachowania i wybierz opcję Wczytaj wstępnie obrazy.
2. Kliknij opcję Przeglądaj i zaznacz wybrany plik obrazu lub wpisz ścieżkę i nazwę pliku obrazu w polu Plik źródłowy.
3. Kliknij przycisk Plus (+), umieszczony w górnej części okna dialogowego, aby dodać obraz do listy Wczytaj wstępnie obrazy.
4. Powtórz operacje opisane w punktach 2 i 3 dla wszystkich pozostałych obrazów, które mają być wstępnie wczytane na stronie bieżącej.
5. Aby usunąć obraz z listy Wczytaj wstępnie, zaznacz go i kliknij przycisk Minus (–).
6. Kliknij przycisk OK i sprawdź, czy domyślne zdarzenie jest poprawne.

Do góry

Stosowanie zachowania Ustaw obraz paska nawigacji

W programie Dreamweaver CS5 zachowanie to nie jest już używane.

Do góry

Stosowanie zachowania Ustaw tekst ramki

Zachowanie Ustaw tekst ramki pozwala na dynamiczne określenie tekstu ramki, zastąpienie zawartości i formatowania ramki wybraną inną zawartością. Wybrana zawartość może zawierać dowolny ważny kod HTML. Zachowanie to może być używane do dynamicznego wyświetlania informacji.

Zachowanie „Ustaw tekst ramki” zastępuje wprawdzie formatowanie ramki, ale można skorzystać z opcji Zachowaj kolor tła, która umożliwia zachowanie atrybutów tła strony i koloru tekstu.

W tekście możesz osadzić dowolne ważne wywołanie funkcji JavaScript, ogólną zmienną lub inne wyrażenie. Aby osadzić wyrażenie JavaScript, umieść go w nawiasach ({}). Aby wyświetlić nawias, poprzedź go ukośnikiem odwrotnym (\{).

Przykład:

```
The URL for this page is {window.location}, and today is {new Date()}.
```

1. Zaznacz obiekt, przejdź do menu Dodaj zachowanie w panelu Zachowania i wybierz opcję Ustaw tekst > Ustaw tekst ramki.
2. W oknie Ustaw tekst ramki, zaznacz ramkę docelową w menu Ramka.
3. Kliknij przycisk Pobierz bieżący HTML, aby skopiować bieżącą zawartość działu body ramki docelowej.
4. Wpisz komunikat w polu Nowy HTML.
5. Kliknij przycisk OK i sprawdź, czy domyślne zdarzenie jest poprawne.

Do góry

Stosowanie zachowania Ustaw tekst kontenera

Zachowanie Ustaw tekst kontenera zastępuje zawartość i formatowanie istniejącego na stronie kontenera (to jest dowolnego elementu zawierającego tekst lub inne elementy) określoną zawartością. Wybrana zawartość może zawierać dowolny ważny kod źródłowy HTML.

W tekście możesz osadzić dowolne ważne wywołanie funkcji JavaScript, ogólną zmienną lub inne wyrażenie. Aby osadzić wyrażenie JavaScript, umieść go w nawiasach ({}). Aby wyświetlić nawias, poprzedź go ukośnikiem odwrotnym (\{).

Przykład:

```
The URL for this page is {window.location}, and today is {new Date()}.
```

1. Zaznacz obiekt, przejdź do menu Dodaj zachowanie w panelu Zachowania i wybierz opcję Ustaw tekst > Ustaw tekst kontenera.
2. W oknie Ustaw tekst kontenera, skorzystaj z menu Kontener do zaznacz elementu docelowego.
3. Wpisz nowy tekst lub HTML w polu Nowy HTML.
4. Kliknij przycisk OK i sprawdź, czy domyślne zdarzenie jest poprawne.

Do góry

Stosowanie zachowania Ustaw tekst paska stanu

Zachowanie Ustaw tekst paska stanu wyświetla komunikat w pasku stanu, w lewym dolnym rogu okna przeglądarki. Na przykład zachowanie to może być użyte do opisania w pasku stanu miejsce docelowego łącza, zamiast umieszczania tam samego adresu URL. Użytkownicy często ignorują lub pomijają komunikaty wyświetlane w pasku stanu (i nie wszystkie przeglądarki całkowicie obsługują określanie tekstu w paskach stanu); jeśli wybrany komunikat jest istotny, możesz go wyświetlić w postaci dodatkowego komunikatu lub w postaci tekstu elementu AP.

Uwaga: *Jeśli zachowanie Ustaw tekst paska stanu jest używane w programie Dreamweaver, to tekst paska stanu w przeglądarce może się nie zmieniać, ponieważ niektóre przeglądarki wymagają specjalnych zmian w trakcie dopasowywania tekstu paska stanu. Na przykład program Firefox wymaga zmiany opcji Zaawansowane, umożliwiającej zmianę tekstu paska stanu przez JavaScript. Dodatkowe informacje można znaleźć w dokumentacji przeglądarki.*

W tekście możesz osadzić dowolne ważne wywołanie funkcji JavaScript, ogólną zmienną lub inne wyrażenie. Aby osadzić wyrażenie JavaScript, umieść go w nawiasach ({}). Aby wyświetlić nawias, poprzedź go ukośnikiem odwrotnym (\{).

Przykład:

```
The URL for this page is {window.location}, and today is {new Date()}.
```

1. Zaznacz obiekt, przejdź do menu Dodaj zachowanie w panelu Zachowania i wybierz opcję Ustaw tekst > Ustaw tekst paska stanu.
2. W oknie dialogowym Ustaw tekst paska stanu, wpisz wybrany komunikat w polu Komunikat.

   Staraj się, by wiadomość była zwięzła. Przeglądarka skróci wiadomość jeśli komunikat nie zmieści się w pasku stanu.
3. Kliknij przycisk OK i sprawdź, czy domyślne zdarzenie jest poprawne.

Do góry

Stosowanie zachowania Ustaw tekst pola tekstowego

Zachowanie Ustaw tekst pola tekstowego zastępuje zawartość pola tekstowego formularza wybraną, inną zawartością.

W tekście możesz osadzić dowolne ważne wywołanie funkcji JavaScript, ogólną zmienną lub inne wyrażenie. Aby osadzić wyrażenie JavaScript, umieść go w nawiasach ({}). Aby wyświetlić nawias, poprzedź go ukośnikiem odwrotnym (\{).

Przykład:

```
The URL for this page is {window.location}, and today is {new Date()}.
```

Tworzenie nazwanego pola tekstowego

1. Wybierz polecenie Wstaw > Formularz > Pole tekstowe.

Jeśli program Dreamweaver poprosi o dodanie znacznika formularza, kliknij Tak.

2. W polu Inspektor właściwości, wpisz nazwę dla pola tekstowego. Upewnij się, że nazwa nie powtarza się na stronie (nie używaj jednej nazwy dla kilku elementów na tej samej stronie, nawet jeśli są w różnych formularzach).

Stosowanie zachowania Ustaw tekst pola tekstowego

1. Zaznacz pole tekstowe, przejdź do menu Dodaj zachowanie w panelu Zachowania i wybierz opcję Ustaw tekst > Ustaw tekst pola.
2. Zaznacz docelowe pole tekstowe w menu Pole tekstowe i wpisz nowy tekst.
3. Kliknij przycisk OK i sprawdź, czy domyślne zdarzenie jest poprawne.

Do góry

Stosowanie zachowania Pokaż-Ukryj elementy

Zachowanie Pokaż-Ukryj elementy pokazuje, ukrywa lub przywraca domyślną widoczność jednego lub kilku elementów strony. Zachowanie to jest używane do wyświetlania informacji w trakcie wykonywania czynności na stronie. Na przykład jeśli przesuniesz kursor nad obrazem rośliny, możesz pokazać element strony ze szczegółami dotyczącymi terminów uprawy rośliny i obszarów jej występowania, zapotrzebowania na światło słoneczne, osiągalne rozmiar itp. Zachowanie to jedynie pokazuje i ukrywa element odnoszący się do danego szczegółu i nie usuwa elementu ze strony podczas jego ukrywania.

1. Zaznacz obiekt, przejdź do menu Dodaj zachowanie w panelu Zachowania i wybierz opcję Pokaż-Ukryj elementy.

   Jeśli opcja Pokaż-Ukryj elementy nie jest dostępna, to prawdopodobnie zaznaczono wcześniej element AP. Elementy AP nie akceptują zdarzeń w obu przeglądarkach 4.0 i dlatego należy zaznaczyć inny obiekt (np. znacznik <body> lub znacznik łącza <a>).

2. Na liście Elementy, zaznacz element wybrany do pokazania lub ukrycia i kliknij opcję Pokaż, Ukryj lub Przywróć (przywraca widoczność domyślną).
3. Powtórz czynności opisane w punkcie 2 dla wszystkich pozostałych elementów, których widoczność chcesz zmienić. (Widoczność kilku elementów może być zmieniona w jednym zachowaniu).
4. Kliknij przycisk OK i sprawdź, czy domyślne zdarzenie jest poprawne.

Do góry

Stosowanie zachowania Show Pop-Up Menu

W programie Dreamweaver CS5 zachowanie to nie jest już używane.

Do góry

Dodawanie, usuwanie i przemieszczanie elementów wyskakującego menu

W programie Dreamweaver CS5 zachowanie to nie jest już używane.

Do góry

Formatowanie wyskakującego menu

W programie Dreamweaver CS5 zachowanie to nie jest już używane.

Do góry

Umieszczanie wyskakującego menu w dokumencie

W programie Dreamweaver CS5 zachowanie to nie jest już używane.

Do góry

Modyfikowanie wyskakującego menu

W programie Dreamweaver CS5 zachowanie to nie jest już używane.

Do góry

Stosowanie zachowania Zamień obraz

Zachowanie Zamień obraz zamienia jeden obraz na inny poprzez zmianę atrybutu src znacznika <img>. Zachowanie może być używane do tworzenia przycisków rollover i innych efektów obrazów (zamiana więcej niż jednego obrazu jednocześnie). Wstawienie obrazu rollover (najazd) automatycznie dodaje zachowanie Zamień obraz na stronie.

Uwaga: *Zachowanie to wpływa tylko na atrybut src i dlatego zamieniane obrazy powinny mieć takie same rozmiary (wysokość i szerokość). W innym przypadku, obraz zastępujący zostanie zmniejszony lub zwiększony tak, by dopasował się do wymiarów oryginału.*

Istnieje także zachowanie Przywróć zamieniony obraz, które przywraca ostatni zestaw zastąpionych obrazów ich poprzednim plikom źródłowym. To zachowanie jest automatycznie dodawane po dołączeniu do obiektu zachowania Zamień obraz; jeśli opcja Przywróć pozostanie zaznaczona podczas przyłączania zachowania Zamień obraz, zachowanie Przywróć zamieniony obraz nie będzie już musiało być odręcznie dodawane.

1. Aby wstawić obraz, wybierz polecenie Wstaw > Obraz lub kliknij przycisk Obraz w panelu Wstaw.

2. W polu Inspektor właściwości, wpisz nazwę dla obrazu, w polu tekstowym najdalej wysuniętym na lewo.

   Obrazy nie muszą być nazywane, nazwy są im dodawane automatycznie przy dołączaniu zachowania do obiektu. Warto jednak pamiętać, że łatwiej jest rozróżnić obrazy w oknie dialogowym Zamień obraz, jeśli posiadają już nazwy.

3. Powtórz czynności opisane w punktach 1 i 2 dla dodania innych obrazów.
4. Zaznacz obiekt (najczęściej obraz, który ma być zastąpiony), przejdź do menu Dodaj zachowanie w panelu Zachowania i wybierz opcję Zamień obraz.
5. Na liście Obrazy, zaznacz obraz, którego źródło chcesz zmienić.
6. Kliknij opcję Przeglądaj i zaznacz wybrany plik obrazu lub wpisz ścieżkę i nazwę pliku obrazu w polu Ustaw źródło na.
7. Powtórz czynności opisane w punkcie 5 i 6 dla wszystkich pozostałych obrazów, które chcesz zmienić. Zastosuj operację Zamień obraz dla wszystkich obrazów, które mają być zmienione w jednej operacji, bo w innym przypadku operacja Przywróć zamieniony obraz nie przywróci ich.
8. Zaznacz opcję Wczytaj wstępnie obrazy, aby zastosować bufor do nowych obrazów, podczas wczytywania strony.

   Operacja taka spowoduje uniknięcie opóźnień podczas wyświetlania obrazów.

9. Kliknij przycisk OK i sprawdź, czy domyślne zdarzenie jest poprawne.

Do góry

Stosowanie zachowania Przeprowadź walidację formularza

Zachowanie Przeprowadź walidację formularza sprawdza zawartość określonych pól tekstowych dla zapewnienia poprawności wpisywanych danych. Zachowanie może być dołączane do poszczególnych pól tekstowych ze zdarzeniem onBlur dla walidowania pól podczas ich wypełniania w formularzu lub dołączane do samego formularza ze zdarzeniem onSubmit w celu walidowania kilku pól tekstowych jednocześnie po kliknięciu przycisku Wyślij. Dołączenie tego zachowania do formularza chroni przed wysyłaniem formularzy z nieważnymi danymi.

1. Aby wstawić formularz, wybierz polecenie Wstaw > Formularz lub kliknij przycisk Formularz w panelu Wstaw.
2. Aby wstawić pole tekstowe, wybierz polecenie Wstaw > Formularz > Pole tekstowe lub kliknij przycisk Pole tekstowe w panelu Wstaw.

   Powtórz czynności przed wstawieniem dodatkowych pól.

3. Wybierz metodę walidacji:
   - Aby walidować poszczególne pola po wypełnieniu formularza, zaznacz pole tekstowe i wybierz polecenie Okno > Zachowania.
   - Aby walidować kilka pól przy wysyłaniu formularza, kliknij znacznik <form>, dostępny miejscu wybierania znaczników, w lewym dolnym rogu okna Dokument i wybierz polecenie Okno > Zachowania.
4. W menu Dodaj zachowanie zaznacz opcję Przeprowadź walidację formularza.
5. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Jeśli walidujesz poszczególne pola, wybierz z listy Pola takie samo pole, jakie zaznaczono w oknie Dokument.
   - Jeśli walidujesz kilka pól, zaznacz pole tekstowe na liście Pola.
6. Zaznacz opcję Wymagane, jeśli pole musi zawierać dane.
7. Zaznacz jedną z następujących opcji Akceptuj:
   Cokolwiek Sprawdza, czy wymagane pole zawiera dane jakiegokolwiek rodzaju.

   Adres e-mail Sprawdza, czy pole posiada symbol @.

   Liczba Sprawdza, czy pole zawiera tylko liczby.

   Liczba od Sprawdza, czy pole zawiera liczbę z określonego przedziału.

8. Jeśli walidacja obejmuje kilka pól, powtórz czynności opisane w punktach 6 i 7 dla wszystkich pól, które mają być walidowane.
9. Kliknij przycisk OK.

   Jeśli walidujesz kilka pól podczas wysyłania formularza, zdarzenie onSubmit automatycznie zostanie wyświetlone w menu Zdarzenia.

10. Jeśli walidujesz poszczególne pola, sprawdź, czy domyślnym zdarzeniem jest onBlur lub onChange. Jeśli nie, zaznacz jedno z nich.

    Oba zdarzenie uruchamiają zachowanie Przeprowadź walidację formularza po odsunięciu kursora od pola. Różnica polega na tym, że onBlur występuje bez względu na wpisanie danych w polu, a onChange występuje tylko po zmianie zawartości pola. Zdarzenie onBlur jest preferowane dla pól wymaganych.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Używanie zachowań JavaScript (instrukcje ogólne)

Omówienie zachowań JavaScript
Omówienie panelu Zachowania
Omówienie zdarzeń
Stosowanie zachowania
Zmiana lub usuwanie zachowania
Uaktualnianie zachowania
Pobieranie i instalacja zachowań innych firm

Omówienie zachowań JavaScript

Do góry

Zachowania Adobe® Dreamweaver® umieszczają kod JavaScript w dokumentach tak, by ich czytelnicy mogli zmieniać strony na różne sposoby lub rozpoczynać określone zadania. Zachowanie jest połączeniem zdarzenia i operacji uruchamianej przez to zdarzenie. W panelu Zachowania można dodawać wybrane zachowanie do określonej strony poprzez określenie operacji i zdarzenia uruchamiającego tę operację.

Uwaga: *Kod zachowania jest kodem JavaScript po stronie klienta, co oznacza, że jest uruchamiany w przeglądarkach a nie na serwerach.*

Zdarzenia to w rzeczywistości komunikaty generowane przez przeglądarki przekazujące odbiorcy informacje o wykonanym działaniu. Na przykład po umieszczeniu kursora nad łączem, przeglądarka generuje zdarzenie onMouseOver dla tego łącza; a przeglądarka sprawdza, czy w odpowiedzi powinna wywołać kod JavaScript (określony na wyświetlanej stronie). Różne zdarzenia są zdefiniowane dla poszczególnych elementów strony, na przykład w większości przeglądarek, onMouseOver i onClick są przypisywane do łączy, podczas gdy onLoad jest zdarzeniem przypisywanym do obrazów i części body dokumentu.

Operacja jest wcześniej napisanym kodem JavaScript przeznaczonym dla wykonania określonego zadania takiego jak otwarcie okna przeglądarki, wyświetlenie lub ukrycie elementu AP, odtworzenie dźwięku lub zatrzymanie filmu Adobe Shockwave. Operacje dołączone do Dreamweaver zapewniają maksymalny stopień zgodności pomiędzy przeglądarkami.

Zachowanie dołączone do elementu strony wywołuje operację (kod JavaScript) przypisaną do zdarzenia zawsze wtedy, gdy wystąpi zdarzenie dla tego elementu. (Zdarzenia używane do uruchamiania danej operacji różnią się w zależności od stosowanej przeglądarki). Na przykład przypisanie operacji Wyskakujący komunikat do łącza i przypisanie mu uruchamiania poprzez zdarzenie onMouseOver spowoduje, że komunikat będzie wyświetlany po umieszczeniu kursora nad tym łączem.

Pojedyncze zdarzenie może uruchamiać kilka różnych operacji i możliwe jest określenie ich kolejności.

Dreamweaver posiada około dwa tuziny operacji, a dodatkowe operacje są dostępne na witrynie Exchange www.adobe.com/go/dreamweaver_exchange_pl oraz na stronach firm współpracujących. Jeśli umiesz posługiwać się JavaScript, to możesz sam tworzyć własne operacje.

Uwaga: *Terminy zachowanie i operacja są terminami programu Dreamweaver, a nie terminami przyjętymi w HTML. Z punktu widzenia przeglądarki, operacja nie różni się od kodu JavaScript.*

Omówienie panelu Zachowania

Do góry

Panel Zachowania (Okno > Zachowania) jest używany do dołączania zachowań do elementów strony (a właściwie do znaczników) i zmiany parametrów ostatnio przyłączonych zachowań.

Zachowania dołączone do aktualnie zaznaczonego elementu strony są wyświetlane na liście zachowań (główny obszar panelu) i ułożone alfabetycznie według zdarzeń. Jeśli kilka operacji jest umieszczonych na liście dla tego samego zdarzenie, to operacje takie są wykonywane w kolejności zgodniej z rozmieszczeniem na liście. Jeśli na liście nie ma żadnych zachowań, to znaczy, że do zaznaczonego elementu nie przypisano żadnego z nich.

Panel Zachowania posiada następujące opcje:

Pokaż zdarzenia ustawione Wyświetla tylko te zdarzenia, które zostały przypisane do bieżącego dokumentu. Zdarzenia są organizowane w kategoriach po stronie klienta i po stronie serwera. Zdarzenia każdej kategorii są umieszczane na zwijanych listach. Widok Pokaż zdarzenia ustawione jest widokiem domyślnym.

Pokaż wszystkie zdarzenia Wyświetla alfabetycznie ułożoną listę wszystkich zdarzeń dla danej kategorii.

Dodaj zachowanie (+) Wyświetla menu operacji dołączonych do aktualnie zaznaczonego elementu. Po zaznaczeniu operacji z listy, na ekranie pojawia się okno dialogowe, w którym można określić parametry tej operacji. Jeśli wszystkie operacji są nieaktywne, to zaznaczony element nie może wygenerować jakiegokolwiek zdarzenia.

Usuń zdarzenie (–) Usuwa zaznaczone zdarzenie i operację z listy zachowań.

Przyciski Strzałka w górę i Strzałka w dół Przenoszą zaznaczoną operację w górę lub dół na liście zachowań dla określonego zdarzenia. Kolejność operacji może być zmieniana tylko dla określonego zdarzenia, na przykład możesz zmienić kolejność operacji dla zdarzenia onLoad, ale

wszystkie operacje onLoad pozostaną na liście zachowania. Przyciski strzałek są wyłączane dla operacji, które nie mogą być przenoszone w górę lub dół listy.

Zdarzenia Wyświetla menu widoczne tylko po zaznaczeniu zdarzenia, z grupy zdarzeń uruchamianych daną operacją (menu to jest wyświetlane po kliknięciu przycisku strzałki obok nazwy zaznaczonego zdarzenia). Na ekranie pojawiają się różne zdarzenia w zależności od zaznaczonego obiektu. Jeśli na ekranie nie ma oczekiwanych zdarzeń, upewnij się, że zaznaczono odpowiedni element strony lub znacznik. (Aby zaznaczyć konkretny znacznik, użyj selektora znaczników, który znajduje się w lewym dolnym rogu okna Dokument).

Uwaga: *Nazwy zdarzeń w nawiasach są dostępne tylko dla łączy, co oznacza, że zaznaczenie jednej z nazw tych zdarzeń automatycznie dodaje łącze typu null do zaznaczonego elementu strony, a zachowanie dołącza do tego łącza, zamiast do samego elementu. Łącze typu null jest określane w kodzie HTML jako href="javascript:;".*

Omówienie zdarzeń

Do góry

Każda przeglądarka posiada zestaw zdarzeń, które mogą być przypisywane do operacji umieszczonych w menu Zachowanie, panelu Operacje (+). Działania wykonywane na stronie internetowej (np. kliknięcie obrazu) powodują generowanie zdarzeń, które mogą być użyte do przywołania funkcji JavaScript i wykonania operacji. Dreamweaver posiada wiele typowych operacji, które mogą być uruchamiane poprzez te zdarzenia.

Nazwy i opisy zdarzeń dostępnych w przeglądarkach można obejrzeć w Dreamweaver Support Center, na stronie internetowej www.adobe.com/go/dreamweaver_support_pl.

W zależności od zaznaczonego obiektu, w menu Zdarzenia widoczne są różne pozycje. Aby określić zdarzenia obsługiwane przez daną przeglądarkę dla określonego elementu strony, umieść wybrany element strony w dokumencie, dołącz do niego określone zachowanie i sprawdź informacje wyświetlane w menu Zdarzenia, w panelu Zachowania. (Domyślnie, zdarzenia są przepisywane w listy zdarzeń HTML 4.01 i są obsługiwane przez większość nowoczesnych przeglądarek). Zdarzenia mogą być wyłączane (nieaktywne), jeśli odpowiadających im obiektów nie ma jeszcze na stronie lub jeśli zaznaczony obiekt nie może przyjąć zdarzeń. Jeśli nie widać oczekiwanych zdarzeń, upewnij się, że zaznaczony jest odpowiedni obiekt.

Jeśli dołączasz zachowanie do obrazu, to niektóre zdarzenia (np. onMouseOver) są wyświetlane w nawiasach. Zdarzenia takie są dostępne tylko dla łączy. Po zaznaczeniu jednego z nich, Dreamweaver oblewa obraz znacznikiem <a> dla zdefiniowania łącza typu null. Łącze typu null jest reprezentowane w polu Właściwości, w części Łącze przez javascript:;. Zmiana wartości łącza umożliwia przekształcenie go na realne łącze z inną stroną, ale warto pamiętać, że usunięcie łącza JavaScript bez zastąpienia go innym łączem powoduje usunięcie zachowania.

Aby wyświetlić znaczniki dostępne dla danego zdarzenia w wybranej przeglądarce, poszukaj tego zdarzenia w jednym w plików, w folderze Dreamweaver/Configuration/Behaviors/Events.

Stosowanie zachowania

Do góry

Zachowania mogą być dołączane do całego dokumentu (do znacznika <body>) lub do łączy, obrazów, elementów formularza i kilku innych elementów HTML.

Zaznaczona przeglądarka docelowa określa zakres obsługiwanych zdarzeń dla wybranego elementu.

Dla każdego ze zdarzeń można wybrać więcej, niż jedną operację. Operacje są wykonywane w kolejności przyjętej na liście kolumny Operacje, w panelu Zachowania, ale mogą być wykonywane w innej kolejności.

1. Zaznacz element strony; np. obraz lub łącze.

   Aby dołączyć zachowanie do całej strony, kliknij znacznik <body>, dostępny w lewym dolnym rogu okna Dokument.

2. Wybierz polecenie Okno > Zachowania.
3. Kliknij przycisk Plus (+) i zaznacz operację w menu Dodaj zachowanie.

   Operacje nieaktywne nie mogą być wybierane. Niektóre elementy mogą być nieaktywne w sytuacji braku odpowiedniego obiektu w danym dokumencie. Na przykład operacja Control Shockwave lub SWF może być niedostępna, o ile dokument nie zawiera plików Shockwave lub SWF.

   Po zaznaczeniu operacji z listy, na ekranie pojawia się okno dialogowe, w którym można określić parametry i instrukcje tej operacji.

4. Wpisz parametry operacji i kliknij przycisk OK.
   Wszystkie operacje dostępne w Dreamweaver współpracują z nowoczesnymi przeglądarkami. Niektóre operacje nie działają w starszych wersjach przeglądarek, ale nie powodują błędów ich działania.
   Uwaga: *Wybrane elementy wymagają unikalnych identyfikatorów. Na przykład jeśli chcesz zastosować zachowanie Zamień obraz do obrazu, to musi on posiadać identyfikator. Jeśli natomiast wybrane element nie posiada identyfikatora, to Dreamweaver automatycznie wybierze dla niego określenie.*
5. Domyśle zdarzenie uruchamiające operację jest wyświetlane w kolumnie Zdarzenia. Jeśli nie jest to wybrane zdarzenie uruchamiające, to możesz zaznaczyć inne zdarzenie w menu Zdarzenia. (Aby otworzyć menu Zdarzenia, zaznacz jedno zdarzenie lub operację w panelu Zachowania i kliknij czarną strzałkę skierowaną w dół, wyświetlaną pomiędzy nazwą zdarzenia a nazwą operacji).

Zmiana lub usuwanie zachowania

Do góry

Po dołączeniu zachowania można zmienić zdarzenie uruchamiające operację, dodać lub usunąć operacje lub zmienić parametry operacji.

1. Zaznacz obiekt z przypisanym zachowaniem.
2. Wybierz polecenie Okno > Zachowania.
3. Wprowadź określone zmiany:
   - Aby przeprowadzić edycję parametrów operacji, dwukrotnie kliknij jej nazwę lub zaznacz ją i wciśnij klawisz Enter (Windows) lub Return (Macintosh), zmień odpowiednio parametry w oknie dialogowym i kliknij przycisk OK.
   - Aby zmienić kolejność operacji dla danego zdarzenia, zaznacz operację i kliknij strzałkę w górę lub dół. Możesz też zaznaczyć operację, a potem wyciąć ją i wkleić w wybrane nowe miejsce między pozostałymi operacjami.
   - Aby usunąć zachowanie, zaznacz go i kliknij przycisk Minus (–) lub wciśnij klawisz Delete.

Uaktualnianie zachowania

Do góry

1. Zaznacz element, który posiada przypisane zachowanie.
2. Wybierz polecenie Okno > Zachowania lub dwukrotnie kliknij wybrane zachowanie.
3. Wprowadź zmiany i kliknij przycisk OK w oknie dialogowym zachowania.

   Uaktualnienie obejmie wszystkie przykłady danego zachowanie na określonej stronie. Jeśli inne strony witryny posiadają takie zachowanie, to musisz je uaktualniać na każdej stronie oddzielnie.

Pobieranie i instalacja zachowań innych firm

Do góry

Wiele rozszerzeń jest dostępnych na stronie internetowej Dreamweaver (www.adobe.com/go/dreamweaver_exchange_pl).

1. Wybierz polecenie Okno > Zachowania i zaznacz opcję Pobierz więcej zachowań w menu Dodaj zachowanie.

   Na komputerze uruchomi się podstawowa przeglądarka i witryna Wymiana.
2. Przejrzyj lub wyszukaj odpowiednie pakiety.
3. Pobierz i zainstaluj wybrany pakiet rozszerzenia.

Dodatkowe informacje na ten temat zawiera sekcja Dodawanie rozszerzeń i zarządzanie nimi w programie Dreamweaver.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Ułatwienia dostępu

Część łączy podanych na tej stronie prowadzi do zasobów dostępnych tylko w języku angielskim.

Program Dreamweaver i ułatwienia dostępu

Informacje o dostępnej zawartości
Zastosowanie czytników ekranu w programie Dreamweaver
Obsługa funkcji ułatwienia dostępu systemu operacyjnego
Optymalizacja przestrzeni roboczej do projektowania dostępnych stron
Funkcja raportu z kontroli ułatwień dostępności programu Dreamweaver
Nawigowanie w programie Dreamweaver przy pomocy klawiatury

Informacje o dostępnej zawartości

Do góry

Ułatwienia dostępu odnoszą się do tworzenia serwisów WWW i produktów WWW dla ludzi z upośledzeniami wzroku, słuchu, ruchu i innymi. Przykładem ułatwień dostępu programów i serwisów WWW jest obsługa czytników ekranu, tekstowe odpowiedniki dla grafiki, skróty klawiaturowe, zmiana wyświetlania kolorów na wysoki kontrast itd. Program Dreamweaver dostarcza narzędzi, które pomagają tworzyć zawartość z ułatwieniami dostępu.

Programistom programu Dreamweaver, którzy chcą użyć funkcji ułatwień dostępu, oferuje obsługę czytnika ekranu, nawigację klawiaturą i obsługę ułatwień dostępu systemu operacyjnego.

Projektantów WWW programu , którzy chcą tworzyć zawartość z ułatwieniami dostępu, program Dreamweaver wspiera w tworzeniu stron z ułatwieniami dostępu z zawartością, użyteczną dla czytników ekranu i zgodną z zaleceniami rządowymi. Na przykład program udostępnia w oknach dialogowych przypomnienia, aby wprowadzić atrybuty ułatwiające dostęp — jak tekstowe odpowiedniki dla obrazu, gdy wstawiasz elementy strony. Następnie, gdy obraz pojawia się na stronie dla użytkownika w upośledzeniami wzroku, czytnik ekranu przeczyta opis.

Uwaga: *Aby uzyskać więcej informacji na temat dwóch znaczących inicjatyw dotyczących ułatwień dostępu, zajrzyj na stronę internetową World Wide Web Consortium Web Accessibility Initiative (www.w3.org/wai) i Section 508 of the Federal Rehabilitation Act (www.section508.gov).*

Żadne narzędzie źródłowe nie może zautomatyzować procesu tworzenia. Projektowanie serwisów WWW z ułatwieniami dostępu wymaga zrozumienia wymagań ułatwienia dostępu i ciągłego podejmowania decyzji zgodnych z tym, jak niepełnosprawni użytkownicy korzystają ze stron internetowych. Najlepszą metodą zagwarantowania, że serwis jest dostępny dla osób niepełnosprawnych jest przemyślane planowanie, tworzenie, testowanie i ocenianie.

Zastosowanie czytników ekranu w programie Dreamweaver

Do góry

Czytnik ekranu odczytuje tekst, który pojawia się na ekranie komputera. Odczytuje również informacje nietekstowe, jak etykiety przycisków lub opisy obrazów w aplikacji, znajdujące się w znacznikach lub atrybutach ułatwiających dostęp utworzonych w trakcie tworzenia.

Jako projektant w programie Dreamweaver możesz użyć czytnika ekranu wspierającego tworzenie stron internetowych. Czytnik ekranu rozpoczyna czytanie w lewym górnym rogu okna Dokument.

Program Dreamweaver obsługuje czytnik ekranu JAWS dla systemu Windows, z Freedom Scientific (www.freedomscientific.com) i Window-Eyes oraz z GW Micro (www.gwmicro.com).

Obsługa funkcji ułatwienia dostępu systemu operacyjnego

Do góry

Program Dreamweaver obsługuje funkcje ułatwienia dostępu w systemach operacyjnych Windows i Macintosh. Na przykład na komputerze Macintosh ustawiasz preferencje wizualne w oknie dialogowym Universal Access Preferences (Apple > System Preferences). Twoje ustawienia znajdują odzwierciedlenie w obszarze roboczym programu Dreamweaver.

Ustawienie wysokiego kontrastu systemu operacyjnego Windows jest również obsługiwane. Tę opcję uaktywniasz za pośrednictwem Panelu sterowania Windows, co w programie Dreamweaver daje następujące skutki:

- Okna dialogowe i panele używają systemowych ustawień kolorów. Na przykład jeśli ustawisz kolor na Biały na czarnym, wszystkie okna dialogowe i panele programu Dreamweaver pojawią się z białym kolorem pierwszego planu i czarnym tłem.
- W widoku Kod używane są kolory tekstu systemu i okien. Na przykład jeśli ustawisz kolory systemowe zgodnie z opcją Biały na czarnym, a następnie zmienisz kolory tekstu w oknie Edycja > Preferencje > Kolorowanie kodu, to program Dreamweaver zignoruje te ustawienia kolorów i wyświetli biały tekst kodu na czarnym tle.
- W widoku Projekt używa się tła i kolorów tekstu ustawionych w oknie Modyfikacja > Właściwości strony, dlatego projektowane strony renderują kolory tak jak w przeglądarce.

Do góry

Optymalizacja przestrzeni roboczej do projektowania dostępnych stron

Podczas projektowania stron z ułatwionym dostępem potrzebne są powiązane z obiektami strony informacje, jak etykiety i opisy, aby uczynić zawartość łatwiej dostępną dla wszystkich użytkowników.

Aby to uczynić, aktywuj dla każdego obiektu okno dialogowe Dostępność, aby program Dreamweaver monitował o informacje ułatwiające dostępność przy wstawianiu obiektów. Okno dialogowe możesz aktywować dla każdego obiektu w kategorii Dostępność w oknie Preferencje.

1. Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Dreamweaver > Preferencje (Macintosh).
2. Wybierz Dostępność z listy Kategorie po lewej, zaznacz obiekt, ustaw jedną z następujących opcji, a następnie kliknij przycisk OK.
   Pokaż atrybuty przy wstawianiu Zaznacz obiekty, dla których mają być aktywowane okna dialogowe ułatwień dostępu. Na przykład obiekty formularza, ramki, media i obrazy.

   Utrzymaj aktywność panelu Zachowuje punkt skupienia na panelu, co czyni go dostępnym dla czytnika ekranu. (Jeśli nie zaznaczysz tej opcji, program będzie utrzymywał punkt skupienia na widoku Projekt lub widoku Kod, gdy użytkownik otworzy panel).

   Renderowanie poza ekranem Zaznacz tę opcję, gdy jest używany czytnik ekranu.
   Uwaga: *Atrybuty ułatwiające dostęp pojawiają się w oknie dialogowym Wstaw tabelę, gdy wstawiasz nową tabelę.*

Funkcja raportu z kontroli ułatwień dostępności programu Dreamweaver

Do góry

W wersji programu Dreamweaver CS5 funkcja raportu walidacji dostępności nie jest już używana.

Nawigowanie w programie Dreamweaver przy pomocy klawiatury

Do góry

Możesz użyć klawiatury do poruszania się w panelach, inspektorach, oknach dialogowych, ramkach i tabelach w programie bez użycia myszy.

Uwaga: *Tabulacja i użycie klawiszy strzałek jest obsługiwane tylko w systemie Windows.*

Nawigowanie w panelach

1. W oknie Dokument naciśnij klawisze Control+F6, aby uaktywnić panel.

   Biały kontur wokół paska tytułowego panelu oznacza, że jest on aktywny. Czytnik ekranu odczytuje pasek tytułowy aktywnego panelu.
2. Wciśnij klawisze Control+F6 ponownie, aby przesunąć punkt skupienia na panel, w którym chcesz pracować. (Wciśnij klawisze Control+F6, aby uaktywnić poprzedni panel).
3. Jeśli panel, w którym chcesz pracować, nie jest otwarty, użyj skrótów klawiaturowych w menu Windows, aby wyświetlić odpowiedni panel; następnie naciśnij klawisze Control+F6.

   Jeśli panel, w którym chcesz pracować, jest otwarty, ale nie jest rozwinięty, umieść punkt skupienia na pasku tytułowym tego panelu, a następnie naciśnij Spację. Naciśnij ponownie Spację, aby zwinąć panel.
4. Naciśnij klawisz Tab, aby przesuwać się pomiędzy opcjami w panelu.
5. Odpowiednio używaj klawiszy strzałek:
   - Jeśli opcja ma listę wyboru, użyj klawiszy strzałek, aby przewinąć listę wyboru, a następnie naciśnij Spację, aby wybrać.
   - Jeśli w grupie panelów są zakładki, aby otworzyć inny panel, umieść punkt skupienia na otwartym panelu, a następnie użyj klawisza strzałka w lewo lub w prawo, aby otworzyć inną zakładkę. Po otwarciu nowej zakładki naciśnij klawisz Tab, aby przesuwać się pomiędzy opcjami w panelu.

Nawigowanie w Inspektorze właściwości

1. Naciśnij klawisze Control+F3, aby wyświetlić Inspektora właściwości (jeśli nie jest widoczny).
2. Naciskaj klawisze Control+F6 (tylko w systemie Windows) do momentu, aż stanie się aktywny Inspektor właściwości.
3. Naciśnij klawisz Tab, aby przesuwać się pomiędzy opcjami Inspektora właściwości.
4. Użyj odpowiednio klawiszy strzałek, aby przesuwać się między wyborami opcji.
5. W razie potrzeby naciśnij klawisze Control+Strzałka w dół/Strzałka w górę (Windows) lub Command+Strzałka w dół/Strzałka w górę (Macintosh), aby otworzyć lub zamknąć rozwiniętą sekcję Inspektora właściwości; ewentualnie uaktywnij strzałkę rozwijającą w prawym dolnym rogu i naciśnij klawisz spacji.
   Uwaga: *Aby móc stosować funkcje zwijania i rozwijania, należy uaktywnić element lub obszar wewnątrz Inspektora właściwości (a nie tytuł panelu).*

Nawigowanie w oknie dialogowym

1. Naciśnij klawisz Tab, aby przesuwać się pomiędzy opcjami w oknie dialogowym.
2. Użyj klawiszy strzałek, aby przesuwać się między wyborami opcji.
3. Jeśli okno dialogowe posiada listę Kategorie, naciśnij klawisze Control+Tab (Windows), aby przesunąć punkt skupienia na listę kategorii, a następnie użyj klawiszy strzałek do przesuwania się w górę i w dół listy.

4. Naciśnij ponownie klawisze Control+Tab, aby przejść do opcji dla kategorii.
5. Naciśnij klawisz Enter, aby opuścić okno dialogowe.

Nawigowanie w ramkach

❖ Jeśli dokument zawiera ramki, to przy pomocy klawiszy strzałek możesz przesunąć się do ramki.

Zaznaczanie ramki

1. Naciśnij klawisze Alt+Strzałka w dół, aby umieścić punkt wstawiania w oknie Dokument.
2. Naciśnij klawisze Alt+Strzałka w górę, aby zaznaczyć ramkę, na której jest w tej chwili punkt skupienia.
3. Kontynuuj naciskanie klawiszy Alt+Strzałka w górę, aby przesunąć punkt skupienia na układ ramek, następnie na nadrzędny układ ramek, jeśli układy ramek się zagnieżdżają.
4. Naciśnij klawisze Alt+Strzałka w dół, aby przesuwać punkt skupienia do podrzędnych układów ramek lub pojedynczej ramki w układzie ramek.
5. Gdy punkt skupienia jest na pojedynczej ramce, naciśnij klawisze Alt+Strzałka w lewo lub Strzałka w prawo, aby przesuwać się pomiędzy ramkami.

Nawigowanie w tabeli

1. Użyj klawiszy strzałek lub naciśnij klawisz Tab, aby przesuwać się w tabeli do innych komórek.
   Naciśnięcie klawisza Tab w prawej skrajnej komórce dodaje następny wiersz do tabeli.
2. Aby zaznaczyć komórkę, naciśnij klawisze Control+A (tylko Windows), gdy punkt wstawiania jest w komórce.
3. Aby zaznaczyć całą tabelę, naciśnij dwukrotnie klawisze Control+A, gdy punkt wstawiania jest w komórce lub jednokrotnie, gdy zaznaczona jest komórka.
4. Aby opuścić tabelę, naciśnij trzykrotnie klawisze Control+A, gdy punkt wstawiania jest w komórce, dwukrotnie, gdy zaznaczona jest komórka, lub jednokrotnie, gdy tabela jest zaznaczona, a następnie naciśnij klawisz Strzałka w górę, Strzałka w lewo lub Strzałka w prawo.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Skróty klawiaturowe

Tworzenie arkusza referencyjnego dla bieżącego zestawu skrótów klawiaturowych
Dostosowywanie skrótów klawiaturowych
Informacje o skrótach klawiaturowych i klawiaturach nieamerykańskich

Tworzenie arkusza referencyjnego dla bieżącego zestawu skrótów klawiaturowych

Do góry

Arkusz referencyjny jest rejestrem bieżącego zestawu skrótów klawiaturowych. Informacje są przechowywane w formacie tabeli HTML. Arkusz referencyjny możesz obejrzeć w przeglądarce internetowej lub wydrukować go.

1. Wybierz opcję Edycja > Skróty klawiaturowe (Windows) lub Dreamweaver > Skróty klawiaturowe (Macintosh).
2. Kliknij przycisk Eksportuj zestaw jako HTML, który jest trzecim przyciskiem z czterech na górze okna dialogowego.
3. W wyświetlonym oknie dialogowym Zapisywanie wprowadź nazwę arkusza referencyjnego i wybierz odpowiednie położenie dla pliku.

Dostosowywanie skrótów klawiaturowych

Do góry

Edytora skrótów klawiaturowych użyj do utworzenia własnych skrótów klawiaturowych, włączając skróty dla urywków kodu. Możesz także w Edytorze skrótów klawiaturowych usuwać skróty klawiaturowe, edytować istniejące skróty i wybrać predefiniowany zestaw skrótów.

Tworzenie skrótu klawiaturowego

Tworzenie własnych skrótów klawiaturowych, edycja istniejących skrótów lub wybór predefiniowanego zestawu skrótów.

1. Wybierz opcję Edycja > Skróty klawiaturowe (Windows) lub Dreamweaver > Skróty klawiaturowe (Macintosh).
2. Ustaw dowolne z następujących opcji, a następnie kliknij przycisk OK:
   Bieżący zestaw Pozwala wybrać predefiniowany zestaw skrótów klawiaturowych dołączony do programu Dreamweaver lub dowolny własny, samodzielnie zdefiniowany. Zestawy predefiniowane są wymienione na górze listy menu. Na przykład jeśli użytkownik jest dobrze obeznany ze skrótami klawiaturowymi w programach HomeSite lub BBEdit, to może ich używać, wybierając odpowiedni zestaw predefiniowany.

   Polecenia Pozwala wybrać kategorię poleceń do edycji. Na przykład możesz edytować polecenia menu, jak polecenie Otwórz, lub polecenia edycji kodu, jak Zrównoważ klamry.
   Aby dodać lub edytować skrót klawiaturowy dla urywku kodu, wybierz Urywek z wyskakującego menu Polecenia.

   Lista poleceń Wyświetla polecenia powiązane z wybraną z wyskakującego menu Polecenia kategorią wraz z przypisanymi skrótami klawiaturowymi. Kategoria Polecenia z menu wyświetla listę w widoku drzewa, która powiela strukturę menu. Inne kategorie pokazują listy według nazwy (jak Zamknij aplikację), o płaskiej strukturze.

   Skróty Wyświetla wszystkie skróty klawiaturowe powiązane z wybranym poleceniem.

   Dodaj pozycję (+) Dodaje nowy skrót do bieżącego polecenia. Kliknij ten przycisk, aby dodać nową pustą linię do Skrótów. Wprowadź nową kombinację klawiszy i kliknij Zmień, aby dodać nowy skrót klawiaturowy dla tego polecenia. Do każdego polecenia można przypisać dwa różne skróty. Jeśli do polecenia są już przypisane dwa skróty, przycisk Dodaj pozycję nic nie robi.

   Usuń pozycję (-) Usuwa zaznaczony skrót z listy skrótów klawiaturowych.

   Naciśnij klawisz Wyświetla kombinację klawiszy, którą wprowadza użytkownik podczas dodawania lub zmiany skrótu klawiaturowego.

   Zmień Dodaje kombinację klawiszy w polu tekstowym Naciśnij klawisz do listy skrótów lub zmienia zaznaczony skrót na określoną kombinację klawiszy.

   Powiel zestaw Powiela bieżący zestaw. Nadaj nazwę nowemu zestawowi; domyślna nazwa jest nazwą bieżącego zestawu z dodanym słowem kopia.

   Zmień nazwę Zestaw Zmienia nazwę bieżącego zestawu.

   Eksportuj jako plik HTML Zapisuje bieżący zestaw w formacie tabeli HTML, którą łatwo przeglądać i drukować. Plik HTML możesz otworzyć w przeglądarce i wydrukować skróty klawiaturowe.

   Usuń Zestaw Usuwa zestaw. (Nie możesz usunąć zestawu aktywnego).

Usuwanie skrótu z polecenia

1. Wybierz opcję Edycja > Skróty klawiaturowe (Windows) lub Dreamweaver > Skróty klawiaturowe (Macintosh).
2. Z wyskakującego menu Polecenia wybierz kategorię poleceń.

3. Z listy Polecenia wybierz polecenie, a następnie skrót.
4. Kliknij przycisk Usuń pozycję (-).

Dodawanie skrótu do polecenia

1. Wybierz opcję Edycja > Skróty klawiaturowe (Windows) lub Dreamweaver > Skróty klawiaturowe (Macintosh).
2. Z wyskakującego menu Polecenia wybierz kategorię poleceń.
3. Z listy Polecenia wybierz polecenie.
   Aby dodać skrót klawiaturowy dla urywku kodu, wybierz Urywek z wyskakującego menu Polecenia.

   Skróty przypisane do polecenia pojawiają się w polu Skróty.
4. Przygotuj się do dodania skrótu, wykonując jedną z następujących czynności:
   - Jeśli do polecenia są przypisane mniej niż dwa skróty, kliknij przycisk Dodaj pozycję (+). W polu Skróty pojawia się nowa pusta linia, a punkt wstawiania przesuwa się do pola Wciśnij klawisz.
   - Jeśli do polecenia są już przypisane dwa skróty, wybierz jeden z nich (ten będzie zastąpiony przez nowy skrót). Następnie kliknij w polu Wciśnij klawisz.
5. Naciśnij kombinację klawiszy. Kombinacja klawiszy pojawia się w polu Wciśnij klawisz.
   Uwaga: *Jeśli jest jakiś problem związany z tą kombinacją klawiszy (na przykład jeśli kombinacja klawiszy jest już powiązana z innym poleceniem), pojawi się wyjaśnienie pod polem Skróty, a dodanie lub edycja skrótu może być niemożliwe.*
6. Kliknij przycisk Zmień. Nowa kombinacja klawiszy zostanie przypisana do polecenia.

Edycja istniejącego skrótu

1. Wybierz opcję Edycja > Skróty klawiaturowe (Windows) lub Dreamweaver > Skróty klawiaturowe (Macintosh).
2. Z wyskakującego menu Polecenia wybierz kategorię poleceń.
3. Z listy Polecenia wybierz polecenie, a następnie skrót do zmiany.
4. Kliknij w polu Wciśnij klawisz i wprowadź nową kombinację klawiszy.
5. Kliknij przycisk Zmień, aby zmienić skrót.
   Uwaga: *Jeśli jest jakiś problem związany z tą kombinacją klawiszy (na przykład jeśli kombinacja klawiszy jest już powiązana z innym poleceniem), pojawi się wyjaśnienie pod polem Skróty, a dodanie lub edycja skrótu może być niemożliwe.*

Do góry

Informacje o skrótach klawiaturowych i klawiaturach nieamerykańskich

Domyślne skróty klawiaturowe w programie Dreamweaver działają przede wszystkim na klawiaturach standardu U.S. Klawiatury z innych krajów (włączając te produkowane w Zjednoczonym Królestwie), mogą nie zapewniać funkcjonalności potrzebnej do wykorzystania tych skrótów. Jeśli klawiatura nie obsługuje niektórych skrótów, program Dreamweaver je wyłącza.

Aby dopasować skróty klawiaturowe do klawiatur standardu innego niż U.S., zajrzyj do rozdziału „Zmiana odwzorowania skrótów klawiaturowych” w części *Rozszerzanie programu Dreamweaver*.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

XML

Część łączy podanych na tej stronie prowadzi do zasobów dostępnych tylko w języku angielskim.

Omówienie języków XML i XSLT

Używanie XML i XSLT na stronach internetowych
Przekształcenia XSL po stronie serwera
Przekształcenia XSL po stronie klienta
Dane XML i powtarzalne elementy
Przeglądanie danych XML

Do góry

Używanie XML i XSLT na stronach internetowych

Język XML (Extensible Markup Language) umożliwia nadawanie informacjom struktury. Podobnie jak XTML, język XML nadaje strukturę przy pomocy znaczników, ale znaczniki XML nie są predefiniowane tak, jak znaczniki HTML. Zamiast tego, XML umożliwia tworzenie znaczników najlepiej definiujących określoną strukturę danych (schemat). Znaczniki są zagnieżdżane w innych, tworząc w ten sposób schemat znaczników nadrzędnych i podrzędnych. Podobnie, jak w przypadku większości znaczników HTML, wszystkie znaczniki w schemacie XML posiadają znacznik zamykający i otwierający.

Podany przykład pokazuje podstawową strukturę pliku XML:

```
<?xml version="1.0">
<mybooks>
    <book bookid="1">
        <pubdate>03/01/2004</pubdate>
        <title>Displaying XML Data with Adobe Dreamweaver</title>
        <author>Charles Brown</author>
    </book>
    <book bookid="2">
        <pubdate>04/08/2004</pubdate>
        <title>Understanding XML</title>
        <author>John Thompson</author>
    </book>
</mybooks>
```

W tym przykładzie, każdy znacznik nadrzędny <book> zawiera trzy znaczniki podrzędne: <pubdate>, <title> oraz <author>. Każdy znacznik <book> jest także znacznikiem podrzędnym znacznika <mybooks>, który jest o jeden poziom wyżej w schemacie. Znaczniki schematu XML mogą być dowolnie nazywane i rozmieszczane w schemacie pod warunkiem, że zostaną poprawnie zagnieżdżone i zostanie im przypisany znaczniki otwierający i zamykający.

Dokumenty XML nie zawierają informacji dotyczących formatowania; są zwykłymi kontenerami informacji na temat struktury. Jeśli posiadasz już schemat XML, to możesz użyć języka XSL (Extensible Stylesheet Language) do wyświetlania określonych informacji. Podobnie jak style CSS (Cascading Style Sheets), które służą do formatowania elementów HTML, kod XSL pozwala na formatowanie danych XML. W pliku XSL możesz definiować style, elementy strony, układ itp., który potem możesz dołączyć do pliku XML tak, umożliwiając wyświetlenie danych XML w przeglądarce w takiej postaci, w jakiej zostały zdefiniowane w pliku XSL. Zawartość (dane XML) i prezentacja (zdefiniowana przez plik XSL) są rozłączne, zapewniając w ten sposób większą kontrolę nad wyglądem danych wyświetlanych na stronie internetowej. Oznacz to w skrócie, że XSL stanowi technologię prezentacji XML, w której materiałem wyjściowym jest strona HTML.

Język XSLT (Extensible Stylesheet Language Transformations) jest językiem z grupy XSL, który umożliwia wyświetlanie danych XML na stronie i "przekształca" ją wraz ze stylami XSL na czytelne i posiadające styl informacje w formularzu HTML. Program Dreamweaver może być używany do tworzenia stron XSLT, które dają możliwość wykonywania przekształceń XSL przy pomocy serwera aplikacji lub przeglądarki. W przekształceniach XSL po stronie serwera, serwer wykonuje przekształcenia XML i XSL oraz wyświetla je na stronie. W przekształceniach po stronie klienta, prace te wykonuje przeglądarka (np. Internet Explorer).

Wybór opcji (przekształcenia po stronie serwera lub klienta) są uzależnione od celu i oczekiwanego rezultatu, dostępnej technologii, poziomu dostępu do plików źródłowych XML i innych czynników. Obie opcje posiadają zalety i ograniczenia. Na przykład, przekształcenia po stronie serwera działają we wszystkich przeglądarkach, ale przekształcenia po stronie klienta są wykonywane tylko w przeglądarkach bardziej nowoczesnych (Internet Explorer 6, Netscape 8, Mozilla 1.8 i Firefox 1.0.2). Przekształcenia po stronie serwera umożliwiają dynamiczne wyświetlanie danych XML z serwera lub dowolnego miejsca w Internecie, podczas gdy przekształcenia po stronie klienta wymagają danych XML przechowywanych na własnym serwerze sieciowym. Warto tez pamiętać, że przekształcenia po stronie serwera wymagają zainstalowania stron na skonfigurowanych serwerze aplikacji, a przekształcenia po stronie klienta wymagają tylko dostępu do serwera sieciowego.

Samouczek omawiający XML znajduje się na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0165_pl.

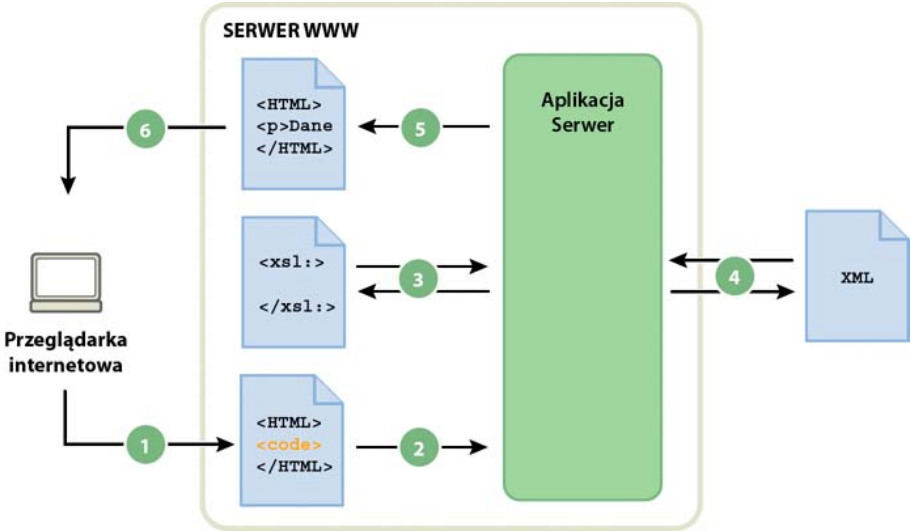
Do góry

Przekształcenia XSL po stronie serwera

Program Dreamweaver zawiera metody tworzenia stron XSLT umożliwiające wykonywanie przekształceń XSL po stronie serwera. Podczas wykonywania przekształcenia XSL przez serwer aplikacji, plik z danymi XML może się znajdować na danym serwerze lub w innym miejscu, w Internecie. Co więcej, każda przeglądarka może wyświetlić przekształcone dane. Instalowanie stron dla przekształceń po stronie serwera jest jednak złożone i wymaga dostępu do serwera aplikacji.

Podczas pracy z przekształceniami XSL po stronie serwera można używać programu Dreamweaver do tworzenia stron XSLT generujących pełne dokumenty HTML (całe strony XSLT) lub fragmentów XSLT generujących części dokumentów HTML. Cała strona XSLT jest podobna do zwykłej strony HTML. Zawiera znacznik <body> oraz <head> i umożliwia wyświetlanie kombinacji danych HTML i XML na stronie. Fragment XSLT jest kawałkiem kodu, używanym przez oddzielny dokument, wyświetlający sformatowane dane XML. W odróżnieniu do pełnej strony XSLT, jest to niezależny plik, który nie zawiera znacznika <body> lub <head>. Jeśli chcesz wyświetlić dane XML na samodzielnej stronie, utwórz całą stronę XSLT i skojarz z nią swoje dane XML. Jeśli jednak chcesz wyświetlić dane XML w określonej części istniejącej strony dynamicznej (np. dynamiczna strona główna dla sklepu z artykułami sportowymi przy wynikach sportowych z kanału RSS wyświetlanego po jednej stronie witryny), utwórz fragment XSLT i wstaw do niego odnośnik na dynamicznej stronie. Najczęściej stosuje się tworzenie fragmentów XSLT i używanie ich razem z innymi stronami dynamicznymi do wyświetlania danych XML.

Pierwszym etapem tworzenia stron tego typu jest utworzenie fragmentu XSLT. Jest to oddzielny plik zawierający układ, formatowanie i inne informacje dotyczące danych XML, które są przeznaczone do wyświetlania na stronie dynamicznej. Po utworzeniu fragmentu XSLT wstawisz odniesienie do niego na określonej stronie dynamicznej (np. PHP lub stronę ColdFusion). Wstawione odniesienie do danego fragmentu działa podobnie jak SSI (Server Side Include) — sformatowane dane XML (fragment) są umieszczane w oddzielnym pliku, podczas gdy w widoku Projekt, na stronie dynamicznej jest wyświetlany element zastępczy dla tego fragmentu. Jeśli przeglądarka wymaga dynamicznej strony z odniesieniem do danego fragmentu, to serwer opracowuje dołączone instrukcje i tworzy nowy dokument, w którym sformatowana zawartość fragmentu jest wyświetlana zamiast elementu zastępczego.



***1.** Przeglądarka żąda strony dynamicznej **2.** Serwer WWW odnajduje stronę i przekazuje ją do serwera aplikacji **3.** Serwer aplikacji skanuje stronę w poszukiwaniu instrukcji i pobiera fragment danych XSLT **4.** Serwer aplikacji wykonuje przekształcenie (czyta fragment danych XSLT, a następnie pobiera i formatuje dane xml) **5.** Serwer aplikacji wstawia przekształcony fragment danych na stronie i przekazuje go z powrotem na serwer WWW **6.** Serwer WWW odsyła ukończoną stronę do przeglądarki*

Zachowanie serwera Przekształcenie XSL jest używane do wstawiania odniesienia do fragmentu XSLT na stronie dynamicznej. Po wstawieniu odniesienia, program Dreamweaver tworzy folder w folderze głównym witryny, w którym znajduje się plik runtime library. Serwer aplikacji używa funkcji zdefiniowanych w tym pliku podczas przekształcania określonych danych XML. Plik ten jest odpowiedzialny za dostarczanie danych XML i fragmentów XSLT, wykonywanie przekształceń XSL oraz przedstawianie efektów na stronie internetowej.

Plik z fragmentem XSLT, plik XML z danymi oraz wygenerowany plik run-time library muszą się znajdować na serwerze danej strony, jeśli mają być poprawnie wyświetlane. (Jeśli zaznaczysz zdalny plik XML jako źródło danych (np. jeden z kanału RSS), to plik taki musi oczywiście znajdować się gdzieś w Internecie.)

Program Dreamweaver może być też używany do tworzenia całych stron XSLT przeznaczonych do przekształceń po stronie serwera. Pełna strona XSLT działa dokładnie tak samo jak fragment XSLT, z tą tylko różnicą, że przy wstawianiu odniesienia do pełnej strony XSLT przy pomocy zachowania serwera Przekształcenie XSL, wstawia się w rzeczywistości pełną zawartość strony HTML. Oznacza to, że strona dynamiczna (strona .cfm, .php. lub .asp zachowująca się tak jak strona kontenerowa) przed wstawieniem odniesienia musi zostać pozbawiona całego kodu HTML.

Program Dreamweaver obsługuje przekształcenia XSL, dotyczące stron ColdFusion, ASP i PHP.

***Uwaga:** Serwer musi być poprawnie skonfigurowany do wykonywania przekształceń po stronie serwera. Dodatkowe informacje można uzyskać od administratora serwera.*

Do góry

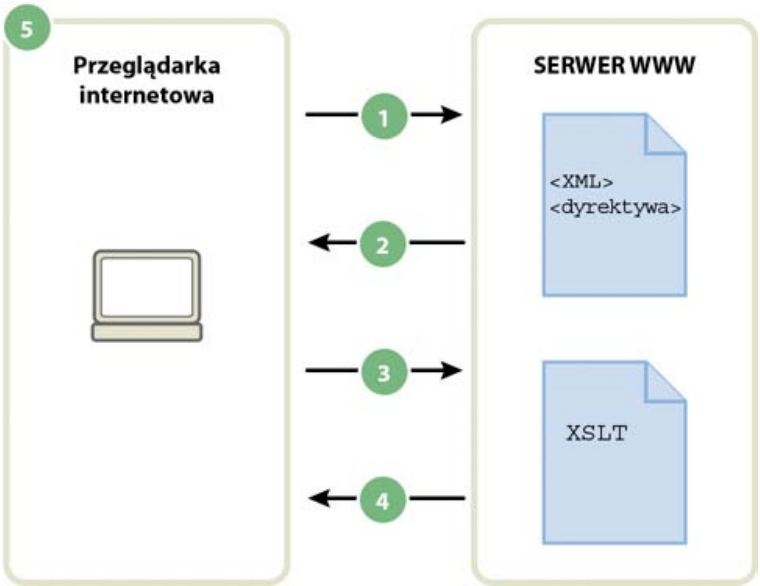
Przekształcenia XSL po stronie klienta

Przekształcenia XSL po stronie klienta są wykonywane bez użycia serwera aplikacji. W takim przypadku, program Dreamweaver zostaje użyty do utworzenia pełnej strony XSLT, ale przekształcenia po stronie klienta wymagają opracowania pliku XML, który zawiera dane przeznaczone do wyświetlania. Warto tez pamiętać, że przekształcenia po stronie klienta są wykonywane tylko w przeglądarkach bardziej nowoczesnych (Internet Explorer 6, Netscape 8, Mozilla 1.8 i Firefox 1.0.2). Więcej informacji na temat przeglądarek, które obsługują i nie obsługują przekształceń XSL znajduje się na stronie www.w3schools.com/xsl/xsl_browsers.asp.

Na początku, utwórz całą stronę XSLT i dołącz źródło danych XML. (Program Dreamweaver przypomina o dołączeniu źródła danych przy tworzeniu nowej strony.) Strona XSLT może być tworzona od początku lub konwertowana z istniejącej strony HTML na XSLT. Przy konwersji istniejącej strony HTML na XSLT musisz dołączyć źródło danych XML, korzystając z panelu Związki (Okno > Związki).

Po utworzeniu strony XSLT musisz dołączyć ją do pliku XML zawierającego dane XML poprzez wstawienie odniesienia do strony XSLT w samym pliku XML (podobnie jak w przypadku wstawiania odniesienia do zewnętrznego arkusza stylów CSS w części <head> strony HTML). Osoby odwiedzający serwis muszą wyświetlać w przeglądarce plik XML, zamiast strony XSLT. Przy przeglądaniu strony, przeglądarka wykonuje przekształcenia XSL i wyświetla dane XML, sformatowane przez dołączoną stronę XSLT.

Związek pomiędzy dołączonymi stronami XSLT i XML jest podobny,ale nie identyczny z zewnętrznym modelem strony CSS/HTML. W przypadku strony HTML posiadającej zawartość (np. tekst) używa się zewnętrznego arkusza stylów do formatowania zawartości. Strona HTML określa zawartość, a zewnętrzny kod CSS, który nie jest widoczny dla użytkownika, określa prezentację. W przypadku XSLT i XML sytuacja jest odwrotna. Plik XML (który dla użytkownika nie jest widoczny w swojej podstawowej formie), określa zawartość, a strona XSLT określa prezentację. Strona XSLT zawiera tabele, układ, grafiki i inne elementy, które zawiera zwykle standardowy plik HTML. Podczas wyświetlania pliku XML w przeglądarce, strona XSLT formatuje zawartość.



***1.** Przeglądarka żąda pliku XML **2.** Serwer odpowiada, wysyłając plik XML do przeglądarki **3.** Przeglądarka czyta dyrektywę XML i wywołuje plik XSLT **4.** Serwer wysyła plik XSLT do przeglądarki **5.** Przeglądarka przekształca dane XML i wyświetla je w swoim oknie*

Jeśli program Dreamweaver jest używany do przyłączania strony XSLT do strony XML, to aplikacja Dreamweaver wstawia odpowiedni kod w górnej części strony XML. Jeśli jesteś właścicielem strony XML, do której tworzysz łącze (tzn. jeśli dany plik XML znajduje się wyłącznie na twoim serwerze), to nie potrzebujesz nic więcej poza zastosowaniem programu Dreamweaver do wstawienia odpowiedniego kodu łączącego obie strony. Jeśli jesteś właścicielem pliku XML, to przekształcenia XSL wykonywane przez klienta są całkowicie dynamiczne. Oznacza to, że przy jakiejkolwiek aktualizacji danych w pliku XML, wyjściowy plik HTML używający dołączonej strony XSLT będzie automatycznie uaktualniany nowymi informacjami.

***Uwaga:** Pliki XML i XSL używane dla przekształceń po stronie klienta muszą się znajdować w tym samym katalogu. Jeśli tak nie jest, to przeglądarka odczyta plik XML i znajdzie stronę XSLT dal przekształcenia, ale nie znajdzie zasobów (arkuszy stylów, obrazów itp.), zdefiniowanych przez odpowiednie łącza na stronie XSLT.*

Jeśli nie jesteś właścicielem strony XML, do której utworzono łącze (np. jeśli chcesz używać danych z kanału RSS spoza Internetu), to obieg pracy jest bardziej złożony. Aby wykonać przekształcenia po stronie klienta przy pomocy danych XML pochodzących ze źródła zewnętrznego, musisz najpierw pobrać plik źródła XML do katalogu, w którym znajduje się strona XSLT. Jeśli strona XML znajduje się na serwisie lokalnym, to możesz użyć programu Dreamweaver do dodania odpowiedniego kodu łączącego ją ze stroną XSLT i przekazać obie strony (pobrany plik XML i dołączoną stronę XSLT) na serwer sieciowy. Podczas wyświetlania pliku XML w przeglądarce, strona XSLT formatuje zawartość tak, jak w poprzednim przykładzie.

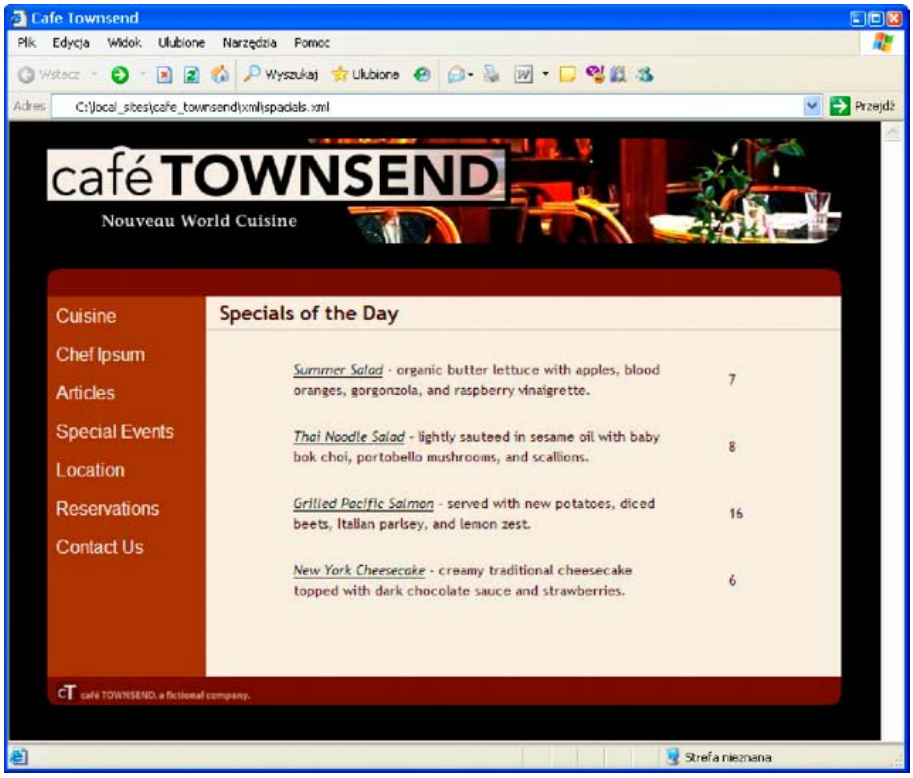
Wadą wykonywania przekształceń XSL po stronie klienta na danych XML pochodzących ze źródła zewnętrznego jest fakt, że dane XML są tylko częściowo "dynamiczne". Plik XML wczytywany i zmieniany jest zaledwie "zdjęciem" pliku znajdującego się gdzieś w Internecie. Jeśli oryginalny plik XML zmienia się w Internecie, to musisz powtórnie pobrać plik oryginalny, dołączyć go do strony XSLT i ponownie wysłać plik XML do serwera sieciowego. Przeglądarka renderuje tylko te dane, które otrzymuje z pliku XML na serwer sieciowy, a pomija dane zawarte w oryginalnym pliku źródłowym XML.

Do góry

Dane XML i powtarzalne elementy

Obiekt XSLT Powtarzalny region umożliwia wyświetlanie powtarzalnych elementów z pliku XML na stronie. Dowolny region zawierający element zastępczy danych XML może być zamieniony na region powtarzalny. Najczęściej występującymi regionami są tabele, wiersze tabeli lub seria wierszy tabeli.

Podany przykład ilustruje stosowanie obiektu XSLT Powtarzalny region do wiersza tabeli wyświetlającego menu dla restauracji. Wstępny wiersz zawiera trzy różne elementy ze schematu XML: element, opis i cenę. Jeśli obiekt XSLT Powtarzalny region jest stosowany do wiersza tabele, a strona jest opracowywana przez serwer aplikacji lub przeglądarkę, to tabela jest powtarzana z unikalnymi danymi, wstawianymi do każdego nowego wiersza tabeli.



Przy okazji zastosowania obiektu XSLT Powtarzalny region do elementu w oknie Dokumentu, wokół powtarzalnego elementu jest wyświetlany cienki, szary obrys. Jeśli przeglądasz kompozycję w przeglądarce (Plik > Podgląd w przeglądarce), to szary obrys znika, a zaznaczenie rozszerza się, wyświetlając określone elementy powtarzalne w pliku XML tak, jak na wcześniejszej ilustracji.

Jeśli dodajesz obiekt XSLT Powtarzalny region na stronę, to długość elementu zastępczego danych XML w oknie Dokumentu jest obcinana. Dzieje się tak, ponieważ program Dreamweaver uaktualnia wyrażenie XPath (język ścieżki XML) dla elementu zastępczego XML tak, by był adekwatny do ścieżki elementu powtarzalnego.

Na przykład, podany kod jest przeznaczony dla tabeli z dwoma dynamicznymi elementami zastępczymi, bez obiektu XSLT Powtarzalny region stosowanego do tabeli:

```
<table width="500" border="1">
    <tr>
        <td><xsl:value-of select="rss/channel/item/title"/></td>
    </tr>
    <tr>
        <td><xsl:value-of select="rss/channel/item/description"/></td>
    </tr>
</table>
```

Podany kod jest przeznaczony dla tej samej tabeli z zastosowanym obiektem XSLT Powtarzalny region:

```
<xsl:for-each select="rss/channel/item">
    <table width="500" border="1">
        <tr>
            <td><xsl:value-of select="title"/></td>
        </tr>
        <tr>
            <td><xsl:value-of select="description"/></td>
        </tr>
```

```
    </table>
</xsl:for-each>
```

W poprzednim przykładzie, program Dreamweaver uaktualnił XPath dla elementów w granicach Powtarzalnego regionu (tytuł i opis) tak, by były zgodne z XPath w dołączonych znacznikach <xsl:for-each>, zamiast całego dokumentu.

Program Dreamweaver generuje wyrażenia XPath odnoszące się do kontekstu także w innych przypadkach. Na przykład, jeśli przeciągniesz element zastępczy danych XML na tabelę, do której zastosowano już obiekt XSLT Powtarzalny region, to program Dreamweaverautomatycznie wyświetli XPath odpowiedni dla XPath istniejącego w znacznikach <xsl:for-each>.

Przeglądanie danych XML

Do góry

Jeśli używasz opcji Podgląd w przeglądarce (Plik > Podgląd w przeglądarce) do wyświetlania danych XML wstawionych do fragmentu XSLT lub całej strony XSLT, to napęd wykonujący przekształcenie XSL różni się w zależności od sytuacji. W przypadku dynamicznych stron z fragmentami XSLT, serwer aplikacji zawsze wykonuje przekształcenie. W innym przypadkach, przekształcenie może wykonać Dreamweaver lub przeglądarka.

W podanej tabeli znajduje się lista sytuacji, w których jest używana opcja Podgląd w przeglądarce i mechanizmy wykonujące odpowiednie przekształcenia.

Typ strony wyświetlanej w przeglądarce	Przekształcenie danych wykonane przez
Dynamiczna strona zawierająca fragment XSLT	Serwer aplikacji
Fragment XSLT lub cała strona XSLT	Dreamweaver
Plik XML z łączem do całej strony XSLT	Przeglądarka

Wymienione tematy zawierają wskazówki na temat wyboru odpowiedniej metody przeglądu.

Podgląd stron przeznaczonych dla przekształceń po stronie serwera

W przypadku przekształceń po stronie serwera, zawartość serwisu widoczna dla użytkownika jest przekształcana przez serwer aplikacji. Przy budowie stron XSLT i dynamicznych przeznaczonych dla przekształceń po stronie serwera, zaleca się utworzenie podglądu strony dynamicznej zawierającej fragment XSLT, zamiast samego fragmentu XSLT. W opisanej operacji, używa się serwera aplikacji, który zapewnia zgodność danego podglądu z formą strony widoczną dla użytkowników serwisu. W drugiej z opisanych operacji, program Dreamweaver wykonuje przekształcenie, co może spowodować nieznacznie niezgodne wyniki. Program Dreamweaver może być używany do tworzenia podglądu fragmentu XSLT w trakcie jego budowania, ale najbardziej dokładne efekty danych renderowanych są widoczne po zastosowaniu serwera aplikacji do podglądu strony dynamicznej po wstawieniu fragmentu XSLT.

Podgląd stron przeznaczonych dla przekształceń po stronie klienta

W przypadku przekształceń po stronie klienta, zawartość serwisu widoczna dla użytkownika jest przekształcana przez przeglądarkę. Operacja jest wykonana poprzez dodanie łącza od pliku XML do strony XSLT. Otwarcie pliku XML w programie Dreamweaver i wyświetlenie w postaci podglądu w przeglądarce, oznacza pobranie pliku XML przez przeglądarkę i wykonanie w niej przekształcenia. Operacja taka zapewnia odbiór pliku w postaci dostępnej dla użytkowników serwisu.

Warto jednak pamiętać, że podejście takie utrudnia debugowanie strony, ponieważ przeglądarka przekształca XML i generuje HTML wewnętrznie. Jeśli wybierzesz opcję przeglądarki Pokaż źródło do debugowania wygenerowanego HTML, to zobaczysz tylko oryginalny XML, otrzymany przez przeglądarkę, zamiast pełnego HTML (znaczniki, style itd.), odpowiedzialnego za renderowanie strony. Aby wyświetlić pełny plik HTML przy wyświetlaniu kodu źródłowego, musisz utworzyć podgląd strony XSLT w przeglądarce.

Podgląd całych stron XSLT i fragmentów XSLT

Przy tworzeniu całych stron XSLT i fragmentów XSLT potrzebne jest tworzenie podglądów pracy dla upewniania się co do poprawnego wyświetlania danych. Jeśli używasz opcji Podgląd w przeglądarce do wyświetlania całej strony XSLT lub fragmentu XSLT, to program Dreamweaver wykona przekształcenie przy pomocy wbudowanego napędu przekształceń. Metoda ta przynosi szybkie efekty i ułatwia stopniowe budowanie i debugowanie strony. Dodatkowym jej atutem jest sposób wyświetlania pełnej strony HTML (ze znacznikami, stylami itp.) poprzez zaznaczenie opcji Pokaż źródło, w przeglądarce.

Uwaga: *Taka metoda podglądu jest często używana na początku budowania stron XSLT, bez względu na to, czy używasz klienta, czy serwera do przekształcenia danych.*

Więcej tematów Pomocy

samouczek XML

(cc) BY-NC-SA

Brakujące encje znaków w XSLT

Określanie brakujących encji znaków

Do góry

Określanie brakujących encji znaków

W XSLT niektóre znaki nie są dopuszczalne w określonych kontekstach. Na przykład, nie można użyć znaku mniej niż (<) i łącznika (&) w tekście pomiędzy znacznikami lub w wartościach atrybutu. Napęd transformacji XSLT pokaże błąd jeśli te znaki zostaną użyte błędnie. Aby uniknąć tego problemu możesz określić encje znaków, które zastąpią dane znaki specjalne.

Encja znaku jest ciągiem znaków reprezentujących inne znaki. Encje znaków posiadają nazwy lub numery. Nazwana encja rozpoczyna się łącznikiem (&) poprzedzającym nazwę lub znaki i kończy się średnikiem (;). Na przykład, < reprezentuje znak lewego ostrego nawiasu (<). Obiekty numerowane również zaczynają się i kończą w taki sam sposób; różnica polega na tym, że znaki są określane za pomocą symbolu "#" i liczby.

XSLT posiada pięć predefiniowanych encji:

Znak	Kod encji
< (mniej niż)	<
& (łącznik)	&
> (więcej niż)	>
" (cudzysłów)	"
' (apostrof)	'

Jeśli użyjesz innych encji znaków w pliku XSL, to musisz je zdefiniować w jego części DTD. Program Dreamweaver posiada kilka domyślnych definicji encji, które można zobaczyć w górnej części pliku XSL, utworzonego w programie Dreamweaver. Encje te obejmują szerokie spektrum najczęściej używanych znaków.

Po utworzeniu podglądu pliku XSL w przeglądarce, program Dreamweaver sprawdza plik XSL pod kątem niezdefiniowanych encji i powiadamia, jeśli takie znalazł/

Jeśli tworzysz podgląd pliku XML dołączonego do pliku XSLT lub strony po stronie serwera z przekształceniem XSLT, to informacje o niezdefiniowanych encjach są przekazywane przez serwer lub przeglądarkę (zamiast przez program Dreamweaver). Podany przykład pokazuje możliwy komunikat wyświetlany w programie Internet Explorer w przypadku prośby o plik XML przekształcony przez plik XSL z brakującą definicją encji:

```
Reference to undefined entity 'auml'. Error processing resource 'http://localhost/testthis/list.xsl'. Line
28, Position 20
<p class=''test''>&auml;</p>
-------------------^
```

Aby naprawić taki błąd na stronie, musisz odręcznie dodać do strony definicję encji.

Określanie brakującej definicji encji

1. Poszukaj brakującego znaku nas stronie encji znaków, dostępnej na witrynie www.w3.org/TR/REC-html40/sgml/entities.html.

   Na stronie tej znajduje się 252 encji dopuszczalnych w HTML 4 i XHTML 1.0.

   Na przykład, jeśli brakuje encji znaku Egrave, to poszukaj na witrynie W3C hasła “Egrave”. Na ekranie pojawią się następujące hasła:

   ```
   <!ENTITY Egrave CDATA "&#200;" -- latin capital letter E with grave, U+00C8 ISOlat1 -->
   ```

2. Zwróć uwagę na nazwę i kod encji w haśle.

   W naszym przykładzie, Egrave jest nazwą encji, a &#200 jest kodem encji.

3. Z uzyskanymi informacjami, przełącz się na widok Kod i wpisz znacznik encji w górnej części pliku XSL (za deklaracją Doctype, obok innych znaczników encji):

   ```
   <!ENTITY entityname "entitycode;">
   ```

W podanym przykładzie, należy wpisać następujący znacznik encji:

```
<!ENTITY Egrave "&#200;">
```

4. Zapisz plik.

   Jeśli często używasz tych samych encji znaków, możesz na stałe dodać ich definicje do plików XSL, utworzonych przez program Dreamweaver domyślne przy wyborze polecenia Plik > Nowy.

Dodawanie definicji encji do plików XSL Dreamweaver tworzonych domyślnie

1. Wyszukaj następujący plik konfiguracji w folderze aplikacji Dreamweaver i otwórz go w dowolnym edytorze tekstowym.

   Configuration/DocumentTypes/MMDocumentTypeDeclarations.xml

2. Znajdź deklarację o nazwie mm_xslt_1:

   ```
   <documenttypedeclaration id="mm_xslt_1">
   ```

3. Wpisz znacznik lub znaczniki nowej encji na liście znaczników encji, w następującej postaci:

   ```
   <!ENTITY entityname "entitycode;">
   ```

4. Zapisz plik i ponownie uruchom program Dreamweaver.

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Wykonywanie przekształceń XSL po stronie klienta

Obieg pracy dla przekształceń XSL po stronie klienta
Tworzenie całych stron XSLT i wyświetlanie danych
Dołączanie strony XSLT do strony XML.

Obieg pracy dla przekształceń XSL po stronie klienta

Do góry

Możesz wykonać przekształcenia XSL po stronie klienta. Przed rozpoczęciem budowy stron wyświetlających dane XML warto zapoznać się z informacjami na temat przekształceń po stronie serwera i klienta oraz stosowania XML i XSL ze stronami internetowymi.

Ogólny obieg pracy obejmujący przekształcenia XSL po stronie klienta można opisać w następujący sposób (każdy etap jest opisany w innej części):

1. Konfigurowanie serwisu programu Dreamweaver

2. Utwórz stronę XSLT lub przekształć stronę HTML na stronę XSLT.

- Na serwisie Dreamweaver utwórz całą stronę XSLT.
- Przekonwertuj istniejącą stronę HTML na całą stronę XSLT.

3. Dołącz źródło danych XML do strony (jeśli jeszcze tego nie zrobiono).
Dołączany plik XML musi znajdować się w tym samym katalogu, co strona XSLT.

4. Zwiąż dane XML ze stroną XSLT.

5. Wyświetl dane XML poprzez związanie danych wraz z całą stroną XSLT.

6. Jeśli jest taka potrzeba, dodaj obiekt XSLT Powtarzalny region do tabeli lub wiersza tabeli zawierającego element zastępczy danych XML.

7. Dołącz stronę XSLT do strony XML.

8. Przekaż stronę dynamiczną i dołączoną stronę XSLT do serwera sieciowego.

9. Wyświetl stronę XML w przeglądarce.
Po wykonaniu tej operacji, przeglądarka przekształci dane XML, sformatuje je do strony XSLT i wyświetli stronę z zastosowanymi stylami w przeglądarce.

Tworzenie całych stron XSLT i wyświetlanie danych

Do góry

Dla przekształceń po stronie klienta, należy używać całej strony XSLT. (fragment XSLT nie działa w tym typie przekształcenia.) Wykonaj poniższe czynności aby utworzyć, powiązać dane XML i przeformatować strony XSLT dla przekształceń po stronie klienta:

1. Tworzenie strony XSLT.

2. Wyświetlanie danych na stronie XSLT.

3. Wyświetlanie danych na stronie XSLT.

Dołączanie strony XSLT do strony XML.

Do góry

Po otrzymaniu całej strony XSLT z elementami zastępczymi zawartości dynamicznej dla danych XML, na stronie XML trzeba wstawić odniesienie do strony XSLT.

Uwaga: *Pliki XML i XSL używane dla przekształceń po stronie klienta muszą się znajdować w tym samym katalogu. Jeśli tak nie jest, to przeglądarka odczyta plik XML i znajdzie stronę XSLT dal przekształcenia, ale nie znajdzie zasobów (arkuszy stylów, obrazów itp.), zdefiniowanych przez odpowiednie łącza na stronie XSLT.*

1. Otwórz plik XML, który ma być dołączony do strony XSLT.
2. Wybierz polecenie Polecenia > Dołącz arkusz stylów XSLT

3. W oknie dialogowym kliknij przycisk Przeglądaj, znajdź stronę XSLT, do której ma być utworzone łącze, zaznacz ją i kliknij przycisk OK.
4. Kliknij przycisk OK, aby zamknąć okno dialogowe i wstaw odniesienie do strony XSLT, w górnej części dokumentu XML.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online

Wykonywanie przekształceń XSL na serwerze

Obieg pracy dla przekształceń XSL po stronie serwera
Tworzenie strony XSLT
Konwertowanie stron HTML na strony XSLT
Dołączanie źródeł danych XML
Wyświetlanie danych XML na stronach XSLT
Wyświetlanie powtarzalnych elementów XML
Wstawianie fragmentów XSLT na stronach dynamicznych
Usuwanie fragmentów XSLT ze stron dynamicznych
Edycja zachowań serwera Przekształcenie XSL
Tworzenie dynamicznego łącza
Stosowanie stylów do fragmentów XSLT
Używanie parametrów do przekształceń XSL
Tworzenie i edycja warunkowych regionów XSLT
Wstawianie komentarzy XSL
Używanie Kompilatora wyrażeń XPath do dodawania wyrażeń do danych XML

Obieg pracy dla przekształceń XSL po stronie serwera

Do góry

Przekształcenia XSL po stronie serwera mogą być wykonywane na serwerze. Przed rozpoczęciem budowy stron wyświetlających dane XML warto zapoznać się z informacjami na temat przekształceń po stronie serwera i klienta oraz stosowania XML i XSL ze stronami internetowymi.

Uwaga: *Serwer musi być poprawnie skonfigurowany do wykonywania przekształceń po stronie serwera. Dodatkowe informacje można uzyskać od administratora serwera.*

Ogólny obieg pracy obejmujący przekształcenia XSL po stronie serwera można opisać w następujący sposób (każdy etap jest opisany w innej części):

1. Konfigurowanie serwisu programu Dreamweaver

2. Wybierz technologię serwera i skonfiguruj serwer aplikacji.

3. Sprawdź serwer aplikacji.

Można to zrobić np. tworząc stronę wymagającą opracowania i sprawdzając, czy aplikacji opracował tę stronę.

4. Utwórz fragment lub stronę XSLT lub przekształć stronę HTML na stronę XSLT.

- Na serwisie Dreamweaver utwórz fragment XSLT lub całą stronę XSLT.
- Przekonwertuj istniejącą stronę HTML na całą stronę XSLT.

5. Dołącz źródło danych XML do strony.

6. Wyświetl dane XML poprzez oprawę danych wraz z fragmentem XSLT lub całą stroną XSLT.

7. Jeśli jest taka potrzeba, dodaj obiekt XSLT Powtarzalny region do tabeli lub wiersza tabeli zawierającego element zastępczy danych XML.

8. Wstaw odniesienia.

- Zachowanie serwera Przekształcenie XSL jest używane do wstawiania odniesienia do fragmentu XSLT na stronie dynamicznej.
- Aby wstawić odniesienie do całej strony XSLT na stronie dynamicznej, usuń cały kod HTML ze strony dynamicznej i użyj zachowania serwera Przekształcenie XSL.

9. Przekaż stronę i fragment.

Przekaż stronę dynamiczną i fragment XSLT (lub całą stronę XSLT) do serwera aplikacji. Jeśli używasz lokalnego pliku XML, to musisz go tez przekazać.

10. Wyświetl dynamiczną stronę w przeglądarce.

Po wykonaniu tej operacji, serwer aplikacji przekształci dane XML, wstawi je na stronę dynamiczną i wyświetli w przeglądarce.

Tworzenie strony XSLT

Do góry

Tworzone strony XSLT umożliwiają wyświetlanie danych XML na stronach internetowych. Na tym etapie można utworzyć całą stronę XSLT (tj. stronę XSLT ze znacznikiem <body> i <head>) lub fragment XSLT. Tworzenie fragmentu XSLY oznacza utworzenie niezależnego pliku, który nie zawiera znacznika body lub head, czyli utworzenie prostego fragmentu kodu, który zostanie później wstawiony do strony dynamicznej.

Uwaga: *Jeśli rozpoczynasz pracę od istniejącej strony XSLT, to musisz dołączyć do niej źródło danych XML.*

1. Wybierz polecenie Plik > Nowy.
2. W kategorii Pusta strona, w oknie dialogowym Nowy dokument, zaznacz jedną z następujących opcji kolumny Typ strony:
   - Opcja XSLT (Cała strona) tworzy całą stronę XSLT.
   - Opcja XSLT (Fragment) tworzy fragment XSLT.
3. Kliknij opcję Utwórz i wykonaj jedną z czynności w oknie dialogowym Odszukaj źródło XML:
   - Zaznacz opcję Dołącz plik lokalny, kliknij przycisk Przeglądaj, wyszukaj lokalny plik XML na swoim komputerze i kliknij przycisk OK.
   - Zaznacz opcję Dołącz plik zdalny, wpisz URL lub plik XML w sieci (np. plik pochodzący z kanału RSS) i kliknij przycisk OK.

     Uwaga: *Kliknięcie przycisku Anuluj generuje nową stronę XSLT bez dołączonego źródła danych XML.*

     Panel Związki jest wypełniony schematem źródła danych XML.

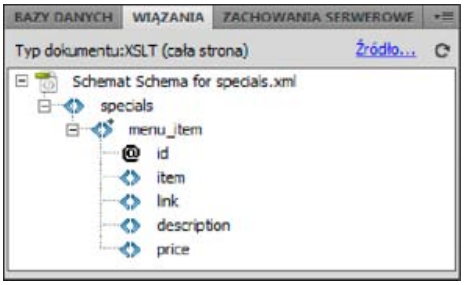


     Tabela poniżej opisuje elementy, które mogą się pojawić w schemacie:

Element	Reprezentacja	Szczegóły
<>	Wymagany niepowtarzalny element XML	Element wyświetlany dokładnie raz w swoim związku nadrzędnym
<>+	Powtarzalny element XML	Element wyświetlany dokładnie raz lub częściej w swoim związku nadrzędnym
<>+	Opcjonalny element XML	Element nie wyświetlany lub wyświetlany kilka razy w swoim związku nadrzędnym
Element nadrzędny w tekście pogrubionym	Bieżący element kontekstowy	Zwykle powtarzalny element po umieszczeniu kursora wewnątrz regionu powtarzalnego
@	Atrybut XML	

4. Zapisz swoją nową stronę (Plik > Zapisz) z rozszerzeniem xsl lub .xslt (rozszerzenie .xsl jest domyślne).

Konwertowanie stron HTML na strony XSLT

Do góry

Istniejące strony HTML mogą być konwertowane na strony XSLT. Na przykład, jeśli posiadasz zaprojektowaną wstępnie statyczną stronę, do której chcesz dodać dane XML, to możesz przekonwertować tę stronę na XSLT, zamiast tworzyć stronę XSLT i projektować ją od początku.

1. Otwórz stronę HTML, którą chcesz przekonwertować.
2. Wybiera polecenie Plik > Konwertuj > XSLT 1.0.

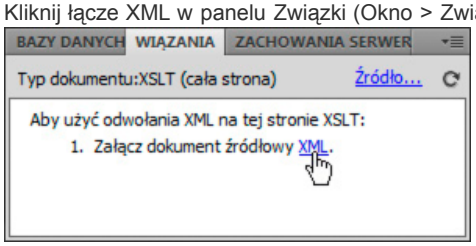
   Kopia strony zostaje otwarta w oknie Dokumentu. Nowa strona jest arkuszem stylów XSL, zapisanym z rozszerzeniem .xsl.

Dołączanie źródeł danych XML

Do góry

Jeśli rozpoczynasz pracę na bazie istniejącej strony XSLT lub nie dołączasz źródła danych XML przy tworzeniu nowej strony XSLT przy pomocy programu Dreamweaver, to musisz dołączyć źródło danych XML przy pomocy panelu Związki.

1. Kliknij łącze XML w panelu Związki (Okno > Związki).



   Uwaga: *Możesz też kliknąć łącze Źródło, w prawym górnym rogu panelu Związki i dodać źródło danych XML.*

2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Zaznacz opcję Dołącz plik lokalny, kliknij przycisk Przeglądaj, wyszukaj lokalny plik XML na swoim komputerze i kliknij przycisk OK.
   - Zaznacz opcję Załącz plik zdalny, a następnie wprowadź adres URL pliku XML z Internetu (np. pliku z serwisu RSS).
3. Kliknij przycisk OK aby zamknąć okno dialogowe Odszukaj źródło XML.

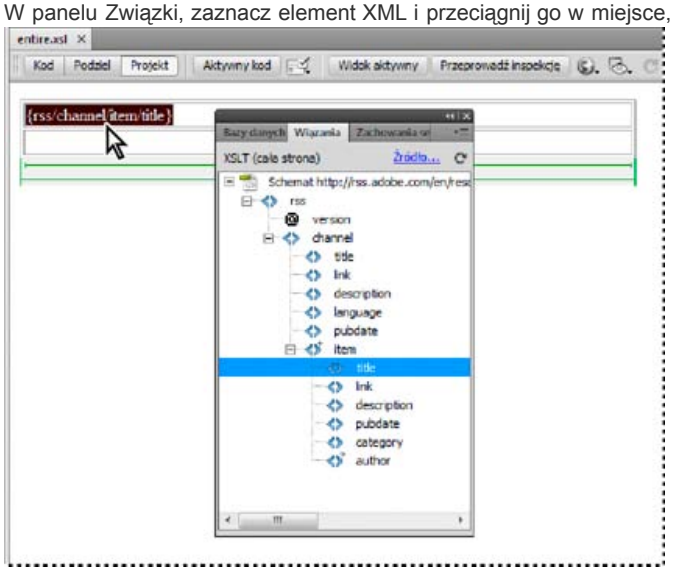
   Panel Związki jest wypełniony schematem źródła danych XML.

Do góry

Wyświetlanie danych XML na stronach XSLT

Po utworzeniu strony XSLT i dołączeniu źródła danych XML, możesz złączyć dane ze stroną. Aby wykonać taką operację, musisz dodać element zastępczy danych XML do strony i użyć Kompilatora wyrażeń XPath lub inspektora Właściwości do sformatowania zaznaczonych danych, które będą wyświetlane na stronie.

1. Otwórz stronę XSLT z dołączonym źródłem danych XML.
2. (Opcja dodatkowa) Wybierz polecenie Wstaw > Tabela i dodaj tabelę na stronie. Tabela pomoże zorganizować dane XML.
   Uwaga: *W większości przypadków używa się obiektu XSLT Powtarzalny region do wyświetlania powtarzalnych elementów XML na stronie. W tym przypadku, możesz utworzyć tabelę z jednym wierszem i jedną lub kilkoma kolumnami lub tabelę z dwoma wierszami, jeśli chcesz dołączyć nagłówek tabeli.*
3. W panelu Związki, zaznacz element XML i przeciągnij go w miejsce, gdzie mają być wstawione dane.



   Na stronie pojawi się element zastępczy danych XML. Element zastępczy jest podświetlony i umieszczony w nawiasach okrągłych. Element ten używa składni XPath (język XML Path) do opisania struktury hierarchicznej schematu XML. Na przykład, jeśli przeciągniesz element podrzędny *title* na stronę, a element ten posiada elementy nadrzędne *rss*, *channel* i *item*, to składnia dla dynamicznego elementu zastępczego zawartości będzie wyglądała: {rss/channel/item/title}.

   Dwukrotnie kliknij element zastępczy danych XML na stronie i otwórz Kompilator wyrażeń XPath. Kompilator wyrażeń XPath umożliwia formatowanie zaznaczonych danych lub zaznaczenie innego elementu ze schematu XML.

4. (Opcja dodatkowa) Zastosuj styl do danych XML poprzez zaznaczenie elementu zastępczego XML i zastosowanie do niego stylów tak, jak przy pomocy inspektora Właściwości lub panelu Style CSS. Możesz też użyć Arkusza stylów podczas projektowania i zastosować style do fragmentów XSLT. Każda z tych metod posiada zalety i ograniczenia.
5. Wyświetl kompozycję w przeglądarce (Plik > Podgląd w przeglądarce).
   Uwaga: *Jeśli wyświetlasz swoją kompozycję przy pomocy opcji Podgląd w przeglądarce, program Dreamweaver wykonuje wewnętrzne przekształcenie XSL bez użycia serwera aplikacji.*

Do góry

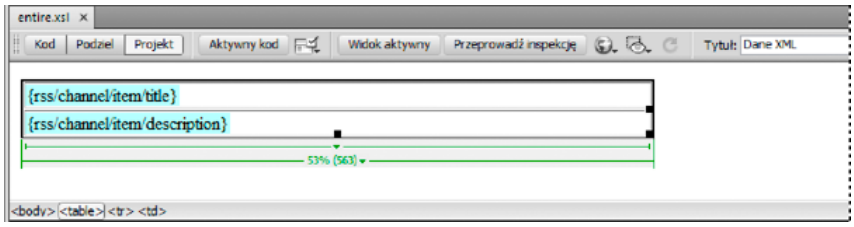
Wyświetlanie powtarzalnych elementów XML

Obiekt XSLT Powtarzalny region umożliwia wyświetlanie powtarzalnych elementów ze źródła danych XML na stronie internetowej. Na przykład, jeśli wyświetlasz tytuły artykułów i opisy z kanału informacyjnego, a dany kanał zawiera od 10 do 20 artykułów, to każdy tytuł i opis w pliku XML będzie prawdopodobnie elementem podrzędnym elementu powtarzalnego.

Dowolny region w widoku Projekt zawierający element zastępczy danych XML może być zamieniony na region powtarzalny. Najczęściej występującymi regionami są tabele, wiersze tabeli lub serie wierszy tabeli.

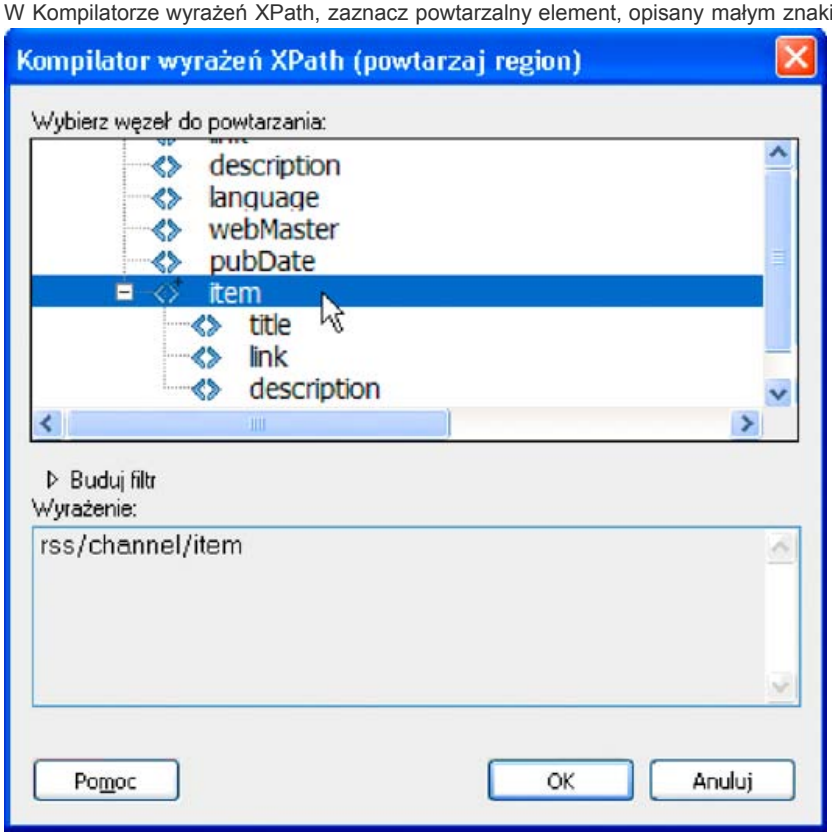
1. W widoku Projekt, zaznacz region zawierający jeden lub kilka elementów zastępczych danych XML.

   Zaznaczanie może obejmować wszystko, włączając tabelę, wiersz tabeli lub nawet akapit tekstu.



   Aby dokładnie zaznaczyć region na stronie, możesz zastosować funkcję zaznaczania znaczników, dostępną w lewym dolnym rogu okna Dokument. Na przykład, jeśli danym regionem jest tabela, kliknij w tabeli na stronie, a potem kliknij znacznik w obrębie funkcji zaznaczania znaczników.

2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Wybierz polecenie Wstaw > Obiekty XSLT > Region powtarzalny.
   - W kategorii XSLT panelu Wstaw kliknij przycisk Region powtarzalny.
3. W Kompilatorze wyrażeń XPath, zaznacz powtarzalny element, opisany małym znakiem plusa.



4. Kliknij przycisk OK.

   W oknie Dokumentu wokół powtarzalnego regionu pojawi się cienki, przerywany, szary obrys. Jeśli przeglądasz kompozycję w przeglądarce (Plik > Podgląd w przeglądarce), to szary obrys znika, a zaznaczenie rozszerza się, wyświetlając określone elementy powtarzalne w pliku XML.

   Jeśli dodajesz obiekt XSLT Powtarzalny region na stronę, to długość elementu zastępczego danych XML w oknie Dokumentu jest obcinana. Dzieje się tak, ponieważ program Dreamweaver skraca wyrażenie XPath dla elementu zastępczego danych XML tak, by był adekwatny do ścieżki elementu powtarzalnego.

Określanie właściwości Powtarzalnego regionu (XSL)

W inspektorze Właściwości możesz zaznaczyć inny węzeł XML do tworzenia powtarzalnego regionu.

❖ W polu Zaznacz, wpisz nowy węzeł, wciśnij ikonę świecącego pioruna i zaznacz węzeł na wyświetlonym drzewie schematu XML.

Edytowanie obiektu XSLT Powtarzalny region

Po dodaniu obiektu XSLT Powtarzalny region do regionu, możesz edytować go przy pomocy inspektowa Właściwości.

1. Zaznacz obiekt kliknięciem szarej zakładki wokół powtarzalnego regionu.
2. W inspektorze Właściwości (Okno > Właściwości), kliknij ikonę dynamiczną obok pola tekstowego Zaznacz.
3. W Kompilatorze wyrażeń XPath wprowadź określone zmiany i kliknij przycisk OK.

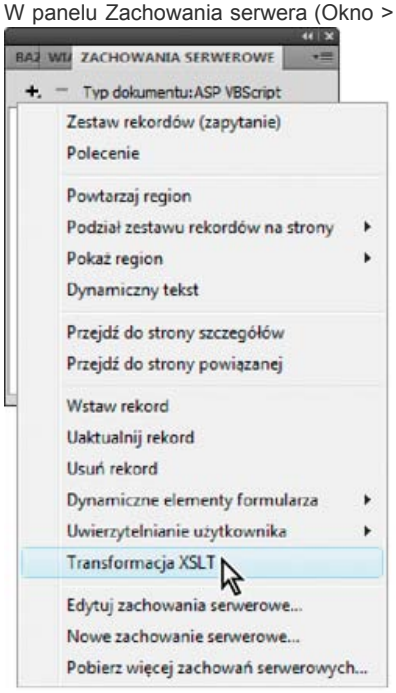
Do góry

Wstawianie fragmentów XSLT na stronach dynamicznych

Po utworzeniu fragmentu XSLT, możesz wstawić go na dynamiczną stronę internetową przy pomocy zachowania serwera Przekształcenie XSL. Po dodaniu zachowania serwera do strony i wyświetleniu strony w przeglądarce, serwer aplikacji wykona przekształcenie, które wyświetli dane XML z zaznaczonego fragmentu XSLT. Program Dreamweaver obsługuje przekształcenia XSL, dotyczące stron ColdFusion, ASP i PHP.

Uwaga: *Jeśli chcesz wstawić zawartość całej strony XSLT na stronę dynamiczną, to procedura jest dokładnie taka sama. Przed użyciem zachowania serwera Przekształcenie XSL do wstawienia całej strony XSLT, usuń cały kod HTML ze strony dynamicznej.*

1. Otwórz istniejącą stronę ColdFusion, ASP lub PHP.
2. W widoku Projekt, umieść punkt wstawiania tam, gdzie ma być wstawiony fragment XSLT.
   Uwaga: *Przy wstawianiu fragmentów XSLT, należy zawsze kliknąć przycisk widoku Pokaż kod i projekt po umieszczeniu kursora na stronie tak, by sprawdzić poprawne umieszczenie kursora. Jeśli nie, można kliknąć w innym miejscu w widoku Kod, aby wstawić kursor w wybranym miejscu.*
3. W panelu Zachowania serwera (Okno > Zachowanie serwera), kliknij przycisk Plus (+) i zaznacz opcję Przekształcenie XSL.



4. W oknie dialogowym Przekształcenie XSL, kliknij przycisk Przeglądaj i odszukaj fragment XSLT lub całą stronę XSLT.

   Program Dreamweaver wypełni następne pole tekstowe ścieżką pliku lub adresem URL pliku XML, który został dołączony do określonego fragmentu. Aby to zmienić, kliknij przycisk Przeglądaj i wyszukaj inny plik.
5. (Opcja dodatkowa) Kliknij przycisk Plus (+), aby dodać parametr XSLT.
6. Kliknij przycisk OK, aby wstawić odniesienie do fragmentu XSLT na stronie. Wybrany fragment nie może być edytowany. Dwukrotnie kliknięcie fragmentu umożliwia otwarcie pliku źródłowego fragmentu i jego edycję.

   Program tworzy folder includes/MM_XSLTransform/ w folderze głównym witryny, w którym znajduje się plik runtime library. Serwer aplikacji używa funkcji zdefiniowanych w tym pliku przy wykonywaniu przekształceń.
7. Przekaż dynamiczną stronę na serwer (Serwis > Umieść) i kliknij Tak, aby dołączyć zależne pliki. Plik z fragmentem XSLT, plik XML z danymi oraz wygenerowany plik run-time library muszą się znajdować na serwerze danej strony, jeśli mają być poprawnie wyświetlane. (Jeśli zaznaczysz zdalny plik XML jako źródło danych, to plik taki musi oczywiście znajdować się gdzieś w Internecie.)

Do góry

Usuwanie fragmentów XSLT ze stron dynamicznych

Aby usunąć fragment XSLT ze strony, usuń zachowanie serwera Przekształcenie XSL, które zostało użyte do wstawienia tego fragmentu. Usunięcie zachowania serwera powoduje usunięcie tylko fragmentu XSLT i nie usuwa powiązanego pliku XML, XSLT lub run-time library.

1. W panelu Zachowania serwera (Okno > Zachowania serwera) zaznacz zachowanie Przekształcenie XSL, które chcesz usunąć.
2. Kliknij przycisk znaku minus (-).
   Uwaga: *Zachowania serwera powinny być zawsze usuwane w ten sposób. Odręczne usuwanie wygenerowanego kodu powoduje częściowe usunięcie zachowania serwera nawet, jeśli zachowanie serwera zniknie z panelu Zachowania serwera.*

Do góry

Edycja zachowań serwera Przekształcenie XSL

Po dodaniu fragmentu XSLT do dynamicznej strony internetowej można w dowolnym czasie przeprowadzić edycję zachowania serwera Przekształcenie XSL.

1. W panelu Zachowania serwera (Okno > Zachowania serwera) dwukrotnie kliknij zachowanie serwera Przekształcenie XSL, które chcesz edytować.
2. Wprowadź określone zmiany i kliknij przycisk OK.

Do góry

Tworzenie dynamicznego łącza

Istnieje możliwość utworzenia dynamicznego łącza na stronie XSLT, które uruchomi połączenie z określonym adresem URL po kliknięciu wybranego słowa lub grupy wyrazów z danych XML. Pełne informacje na ten temat można znaleźć w erracie do programu Dreamweaver na stronie internetowej www.adobe.com/go/dw_documentation_pl.

Do góry

Stosowanie stylów do fragmentów XSLT

Podczas tworzenia całej strony XSLT 9tj. strony XSLT ze znacznikami <body> i <head>) można wyświetlić dane XML na stronie i sformatować je tak, jak inne fragmenty zawartości, korzystając z inspektora Właściwości lub panelu Style CSS. Jednak przy tworzeniu fragmentu XSLT dla umieszczenia strony dynamicznej (np. fragmentu dla wstawienia strony ASP, PHP lub Cold Fusion), renderowanie stylów w danym fragmencie i na stronie dynamicznej stają się bardziej złożone. Czynności na fragmencie XSLT są wykonywane niezależnie od czynności wykonywanych na stronie dynamicznej, ale ważne jest by pamiętać, że fragment ma być używany razem ze stroną dynamiczną i efekt pochodzący z fragmentu XSLT znajduje się gdzieś w znacznikach <body> strony dynamicznej. Pamiętając o tym, warto upewnić się, co do nie wstawiania elementów <head> (np. definicji stylów lub łączy z zewnętrznymi arkuszami stylów) we fragmentach XSLT. Wstawienie tych elementów spowoduje, że serwer aplikacji umieści je w części <body> strony dynamicznej, tworząc nieważne oznaczenia.

Na przykład możesz zaplanować utworzenie fragmentu XSLT przeznaczonego do wstawienia na stronie dynamicznej i sformatowanie go przy pomocy tego samego zewnętrznego arkusza stylów, który zostanie użyty dla strony dynamicznej. Jeśli dołączysz ten sam arkusz stylów do fragmentu, to otrzymana strona HTML będzie zawierała powielone łącze do arkusza stylów (jedno w części <head> strony dynamicznej i drugie w części <body> strony tam, gdzie pojawi się zawartość fragmentu XSLT). Zamiast takiego rozwiązania, zalecane jest raczej użycie arkuszy stylów Podczas projektowania dla odniesienia się do zewnętrznego arkusza stylów.

Przy formatowaniu zawartość fragmentów XSLT zastosuj następujący obieg pracy:

- Na początku dołącz zewnętrzny arkusz stylów do wybranej strony dynamicznej. (Jest to najlepszy sposób stosowania stylów do zawartości dowolnej strony internetowej.)
- Następnie dołącz ten sam zewnętrzny arkusz stylów do wybranego fragmentu XSLT jako arkusz stylów Podczas projektowania. Zgodnie z nazwą, arkusze stylów Podczas projektowania, działają tylko w widoku Projekt, programu Dreamweaver.

  Po zakończeniu dwóch poprzednich czynności, możesz utworzyć nowe style w danym fragmencie XSLT korzystając z tego samego arkusza stylów, który został dołączony do strony dynamicznej. Wyjściowy HTML będzie czystszy (ponieważ odniesienie do arkusza stylów jest ważne tylko podczas pracy w programie Dreamweaver), a dany fragment będzie nadal wyświetlał odpowiednie style w widoku Projekt. Co więcej, wszystkie style zostaną zastosowane do fragmentu i strony dynamicznej przy wyświetlaniu tej strony w widoku Projekt lub tworzeniu podglądu strony w przeglądarce.

  Uwaga: *Jeśli fragment XSLT jest wyświetlany w przeglądarce w postaci podglądu, to przeglądarka nie wyświetli stylów. Zamiast tego, lepiej jest utworzyć podgląd strony dynamicznej w przeglądarce i zobaczyć fragment XSLT w zawartości strony dynamicznej.*

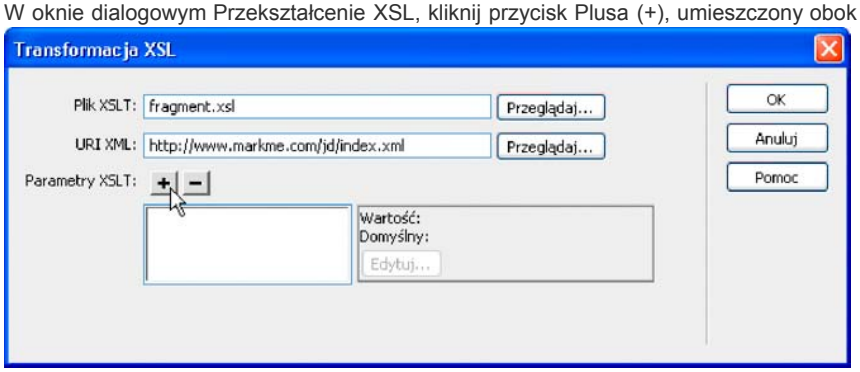
Do góry

Używanie parametrów do przekształceń XSL

Parametry dla transformacji XSL mogą być definiowane podczas dodawania zachowania serwera Przekształcenie XSL do strony internetowej. Parametr określa zasady opracowywania i wyświetlania danych XML. Na przykład, można go używać do identyfikacji i umieszczenia na liście określonego artykułu z kanału informacyjnego. Po pobraniu strony przez przeglądarkę, na ekranie pojawi się tylko artykuł określony wybranymi parametrami.

Dodawanie parametru XSLT do przekształcenia XSL

1. Otwórz okno dialogowe Przekształcenie XSL. Aby wykonać taką operację, kliknij dwukrotnie zachowanie serwera Przekształcenie XSL w panelu Zachowania serwera (Okno > Zachowania serwera) lub dodaj nowe zachowanie serwera Przekształcenie XSL.
2. W oknie dialogowym Przekształcenie XSL, kliknij przycisk Plusa (+), umieszczony obok Parametrów XSLT.



3. W oknie dialogowym Dodaj parametry, wpisz nazwę dla parametru w polu tekstowym Nazwa. Wpisywane nazwy mogą zawierać tylko znaki alfanumeryczne. Nie mogą zawierać spacji.
4. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Jeśli chcesz użyć wartości statycznej, wpisz ją w polu tekstowym Wartość.
   - Jeśli chcesz użyć wartości dynamicznej, kliknij ikonę dynamiczną, umieszczoną obok pola Wartość, wypełnij okno Dane dynamiczne i kliknij przycisk OK. Aby uzyskać więcej informacji, kliknij przycisk Pomoc, w oknie dialogowym Dane dynamiczne.
5. W polu Wartość domyślna wpisz wartość wybrana dla parametru i stosowaną w przypadku, gdy strona nie otrzyma wartości wykonawczej; kliknij przycisk OK.

Edycja parametru XSLT

1. Otwórz okno dialogowe Przekształcenie XSL. Aby wykonać taką operację, kliknij dwukrotnie zachowanie serwera Przekształcenie XSL w panelu Zachowania serwera (Okno > Zachowania serwera) lub dodaj nowe zachowanie serwera Przekształcenie XSL.
2. Wybierz parametr z listy parametrów XSLT.
3. Kliknij przycisk Edytuj.
4. Wprowadź określone zmiany i kliknij przycisk OK.

Usuwanie parametru XSLT

1. Otwórz okno dialogowe Przekształcenie XSL. Aby wykonać taką operację, kliknij dwukrotnie zachowanie serwera Przekształcenie XSL w panelu Zachowania serwera (Okno > Zachowania serwera) lub dodaj nowe zachowanie serwera Przekształcenie XSL.
2. Wybierz parametr z listy parametrów XSLT.
3. Kliknij przycisk znaku minus (-).

Do góry

Tworzenie i edycja warunkowych regionów XSLT

Na stronie XSLT można tworzyć proste lub złożone regiony warunkowe. Możesz zaznaczyć element w widoku Projekt i zastosować do zaznaczenia region warunkowy lub wstawić region warunkowy w miejscu kursora w dokumencie.

Na przykład, jeśli chcesz wyświetlić słowo "Niedostępny" obok ceny elementu, gdy dany artykuł jest niedostępny, wpisz tekst "Niedostępny" na stronie, zaznacz go i zastosuj region warunkowy do zaznaczonego tekstu. Program Dreamweaver otoczy zaznaczenie znacznikami <xsl:if> i wyświetli wyraz "Niedostępny" na stronie, gdy dane spełnią warunki wyrażenia warunkowego.

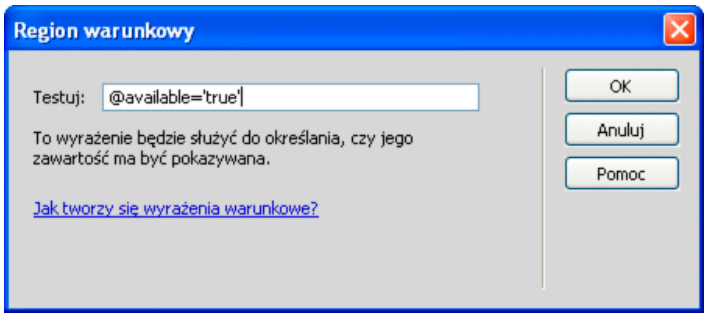
Stosowanie warunkowego regionu XSLT

Proste wyrażenie warunkowe może być wstawiane na stronę XSLT. Zawartość zaznaczona po otwarciu okna dialogowego Region warunkowy, zostanie otoczona blokiem <xsl:if>. Jeśli dana zawartość nie jest zaznaczona, to blok <xsl:if> zostanie dodany na stronie, w miejscu kursora. Dobrze jest używać okna dialogowego do rozpoczynania i dostosowywania wyrażenia w widoku Kod.

Element <xsl:if> jest podobny do wyrażenia if w innych językach. Element umożliwia sprawdzenie warunku i wykonanie zadania na bazie otrzymanego rezultatu. Element <xsl:if> umożliwia sprawdzenie wyrażenia dla pojedynczej prawdziwej lub fałszywej wartości.

1. Wybierz polecenie Wstaw > Obiekty XSLT > Region warunkowy lub kliknij ikonę regionu warunkowego w kategorii XLST panelu Wstaw.
2. W oknie Region warunkowy wpisz wyrażenie warunkowe przeznaczone dla danego regionu.

   W podanym przykładzie będziemy sprawdzać, czy atrybut @dostepny węzła zawartości przyjmuje wartość prawdziwy.



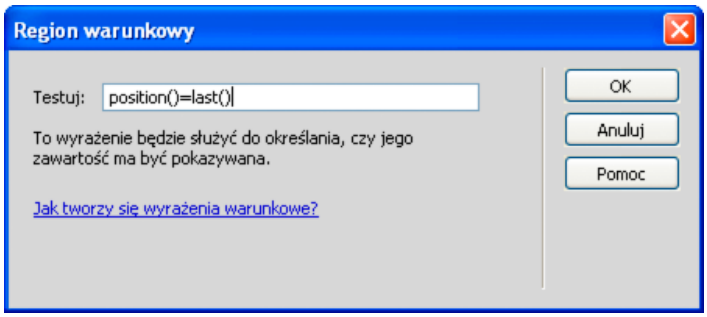
3. Kliknij przycisk OK.

   Na stronie XSLT zostaje wstawiony następujący kod:

```
<xsl:if test="@available=&apos;true&apos;">
    Content goes here
</xsl:if>
```

   Uwaga: *Wartości ciągu (tak, jak w przypadku prawdziwy) muszą być umieszczane w cudzysłowach. Program Dreamweaver koduje cudzysłowy tak, by były wstawiane jako ważne XHTML.*

   Oprócz sprawdzania węzłów dla wartości, można także użyć innych obsługiwanych funkcji XSLT do pozostałych wyrażeń warunkowych. Warunek jest sprawdzany dla węzła bieżącego w danym pliku XML. W podanym przykładzie, będziemy sprawdzać ostatni węzeł w zestawie wynikowym:



   Dodatkowe informacje i przykłady wyrażeń warunkowych znajdują się w części <xsl:if>, w panelu Informacje (Pomoc > Informacje).

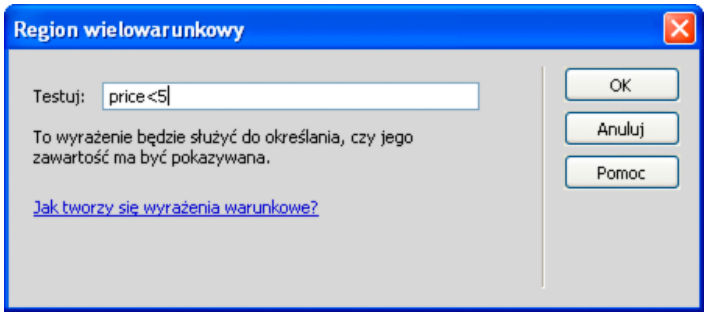
Stosowanie kilku regionów warunkowych XSLT

Proste wyrażenie warunkowe może być wstawiane na stronę XSLT. Zawartość zaznaczona po otwarciu okna dialogowego Region warunkowy, zostanie otoczona blokiem <xsl:choose>. Jeśli dana zawartość nie jest zaznaczona, to blok <xsl:choose> zostanie dodany na stronie, w miejscu kursora. Dobrze jest używać okna dialogowego do rozpoczynania i dostosowywania wyrażenia w widoku Kod.

Element <xsl:choose> jest podobny do wyrażenia case w innych językach. Element umożliwia sprawdzenie warunku i wykonanie zadania na bazie otrzymanego rezultatu. Element <xsl:choose> pozwala na sprawdzanie kilku warunków.

1. Wybierz polecenie Wstaw > Obiekty XSLT > Region wielowarunkowy lub kliknij ikonę regionu wielowarunkowego w kategorii XLST panelu Wstaw.
2. W oknie Region wielowarunkowy, wpisz pierwszy warunek.

   W podanym przykładzie będziemy sprawdzać, czy podelement cena węzła zawartości jest mniejszy od 5.



3. Kliknij przycisk OK.

   Na stronie XSLT zostaje wstawiony następujący kod:

```
<xsl:choose>
```

```
    <xsl:when test="price&lt;5">
        Content goes here
    </xsl:when>
    <xsl:otherwise>
        Content goes here
    </xsl:otherwise>
</xsl:choose>
```

4. Aby wstawić inny warunek, umieść kursor w widoku Kod pomiędzy parą znaczników <xsl:when> lub zaraz przed znacznikiem <xsl:otherwise>, a potem wstaw region warunkowy (Wstaw > Obiekty XSLT > Region warunkowy).

   Po określeniu warunku, kliknij przycisk OK i inny znacznik <xsl:when> jest wstawiany w bloku <xsl:choose>.

   Dodatkowe informacje i przykłady dotyczące tworzenia wyrażeń warunkowych znajdują się w części <xsl:choose>, w panelu Informacje (Okno > Informacje).

Określanie właściwości (If) regionu warunkowego

Celem inspektora Właściwości Określ region warunkowy jest zmiana warunku użytego w regionie warunkowym danej strony XSL. Region warunkowy sprawdza warunek i wykonuje zadanie w oparciu o rezultat.

❖ W polu Testuj, wpisz nowy warunek i wciśnij klawisz Enter.

Określanie warunkowej właściwości (When)

Celem inspektora Właściwości Określ region warunkowy jest zmiana warunku użytego w regionie wielowarunkowym danej strony XSL. Region wielowarunkowy sprawdza warunek i wykonuje zadanie w oparciu o rezultat.

❖ W polu Testuj, wpisz nowy warunek i wciśnij klawisz Enter.

Wstawianie komentarzy XSL

Do góry

Znaczniki komentarza XSL mogą być dodawane do dokumentu lub użyte do oblania zaznaczenia.

Dodawanie znaczników komentarzy XSL do dokumentu

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- W widoku Projekt wybierz polecenie Wstaw > Obiekty XSLT > Komentarz XSL, wpisz zawartość komentarza (lub pozostaw pole puste) i kliknij przycisk OK.
- W widoku Kod, wybierz polecenie Wstaw > Obiekty XSLT > Komentarz XSL.

Możesz także kliknąć ikonę komentarza XSL w kategorii XSLT panelu Wstaw.

Oblewanie zaznaczenie znacznikami komentarza XSL

1. Przejdź do widoku Kod (Widok > Kod).
2. Wybierz kod dla danego komentarza.
3. W pasku Kodowanie, kliknij przycisk Zastosuj komentarz i wybierz opcję Zastosuj komentarz <xsl:comment></xsl:comment>.

Używanie Kompilatora wyrażeń XPath do dodawania wyrażeń do danych XML

Do góry

Język XPath (XML Path Language) jest składnią inną niż XML, przeznaczoną dla adresowania części dokumentu XML. Używana jest głównie jako język zapytania dla danych XML, tak jak język SQL jest używany do sprawdzania baz danych. Dodatkowe informacje na temat XPath znajdują się w specyfikacji do języka XPath, dostępnej na witrynie www.w3.org/TR/xpath.

kompilator wyrażeń XPath jest funkcją programu Dreamweaver umożliwiającą budowanie prostych wyrażeń XPath dla identyfikacji określonych węzłów danych i powtarzalnych regionów. Zaletą stosowania tej metody zamiast przeciągania wartości z drzewa schematów XML jest możliwość formatowania wyświetlanej wartości. Bieżąca zawartość jest identyfikowana na podstawie położenia kursora w pliku XSL po otwarciu oknie dialogowego Kompilatora wyrażeń XPath. Bieżąca zawartość jest napisana czcionką pogrubioną w drzewie schematu XML. W trakcie tworzenia zaznaczeń w oknie dialogowym, generowane są poprawne określenia XPath odnoszące się do bieżącego kontekstu. Operacja ta upraszcza proces pisania poprawnych wyrażeń XPath dla początkujących i zaawansowanych użytkowników.

Uwaga: *Funkcja została zaprojektowana dla ułatwienia budowania prostych wyrażeń XPath do identyfikacji określonego węzła lub powtarzalnych regionów. Funkcja nie pozwala na odręczną edycję wyrażeń. Jeśli chcesz utworzyć złożone wyrażenia, użyj Kompilatora wyrażeń XPath na początku, a potem dostosuj wyrażenia w widoku Kod lub przy pomocy inspektora Właściwości.*

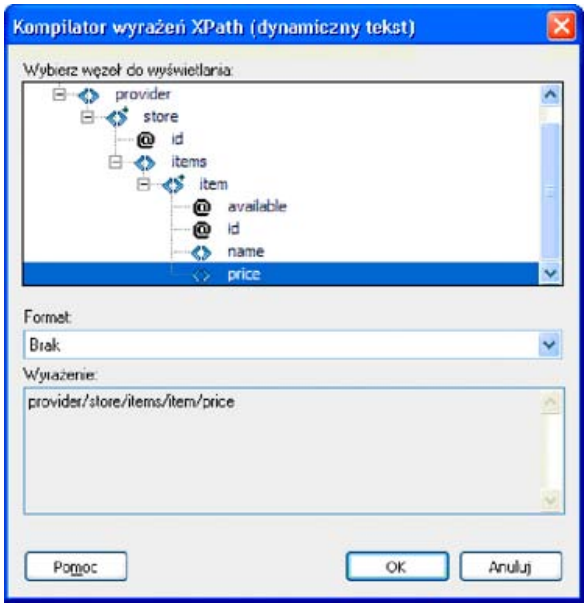
Tworzenie wyrażenia XPath do identyfikacji określonego węzła

1. Dwukrotnie kliknij element zastępczy danych XML na stronie i otwórz Kompilator wyrażeń XPath.
2. W oknie dialogowym Kompilator wyrażeń XPath (Tekst dynamiczny) zaznacz dowolny węzeł na drzewie schematu XML.

Poprawne wyrażenie XPath jest napisane w polu Wyrażenie, dla identyfikacji węzła.

Uwaga: *Jeśli zaznaczysz inny węzeł na drzewie schematu XML, to wyrażenie zmieni się stosownie do dokonanego wyboru.*

W podanym przykładzie, będziemy wyświetlać podelement cena, w węźle element:



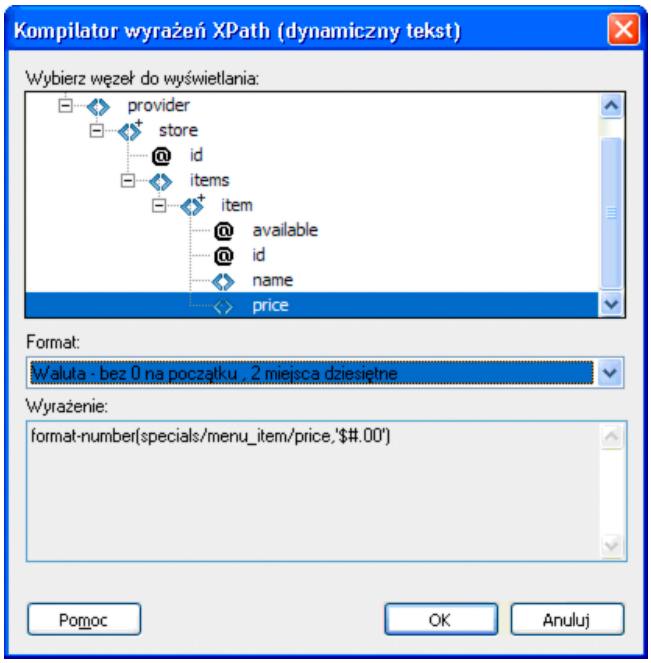
Zaznaczenie tego typu mogłoby wstawić następujący kod na stronie XSLT:

```
<xsl:value-of select="price"/>
```

3. (Opcjonalnie) Wybierz opcję formatowania z wyskakującego menu Format.

   Formatowanie zaznaczenia jest przydatne, gdy wartość węzła jest liczbą. Program Dreamweaver posiada predefiniowaną listę funkcji formatowania. Pełna lista dostępnych funkcji i przykładów formatowania jest dostępna w panelu Odsyłacz.

   W podanym przykładzie, będziemy formatować podelement cena jako walutę z dwoma miejscami po przecinku:



   Opcje te mogłyby wstawić następujący kod na stronie XSLT:

```
<xsl:value-of select="format-number(provider/store/items/item/price,'$#.00')"/>
```

4. Kliknij przycisk OK.
5. Aby wyświetlić wartość dla każdego węzła w pliku XML, zastosuj powtarzalny region do elementu zawierającego tekst dynamiczny (np. wiersz lub akapit tabeli HTML).

   Dodatkowe informacje i przykłady zaznaczania węzłów w celu otrzymywania wartości znajdują się w części <xsl:value-of/>, w panelu

Odsyłacz.

Zaznaczanie węzła do powtarzania

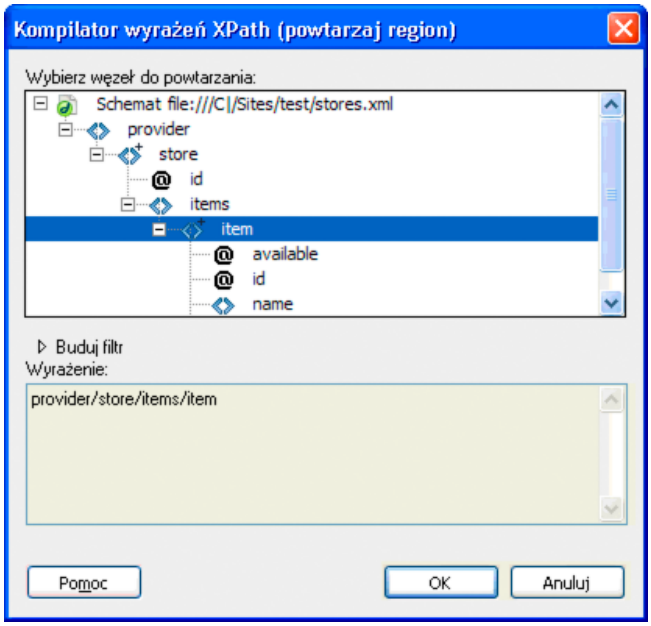
Węzeł może być zaznaczony w celu powtarzania i (opcjonalnie) filtrowania wyników. W oknie dialogowym Kompilatora wyrażeń XPath, zaznaczona zawartość zostanie wlana do bloku <xsl:for-each>. Jeśli dana zawartość nie jest zaznaczona, to blok <xsl:for-each> zostanie wprowadzony w miejscu kursora.

1. Dwukrotnie kliknij element zastępczy danych XML na stronie i otwórz Kompilator wyrażeń XPath.
2. W oknie dialogowym Kompilator wyrażeń XPath (Region powtarzalny) zaznacz element, który ma się powtarzać na drzewie schematu XML.

   Poprawne wyrażenie XPath jest napisane w polu Wyrażenie, dla identyfikacji węzła.

   Uwaga: *Powtarzalne elementy są określane na drzewie schematu XML symbolem Plusa (+).*

   W podanym przykładzie, będziemy powtarzać każdy węzeł element w pliku XML.



   Po kliknięciu na stronie XSLT zostaje wstawiony następujący kod:

```
<xsl:for-each select="provider/store/items/item">
 Content goes here
</xsl:for-each>
```

   W niektórych przypadkach można pracować z podzestawem powtarzalnych węzłów (np. tylko tam, gdzie atrybut posiada określoną wartość). W takim przypadku, trzeba utworzyć filtr.

Filtrowanie danych przeznaczonych do powtarzania

Użyj filtra do identyfikacji powtarzalnych węzłów, które przyjmują określone wartości danego atrybutu.

1. Na drzewie schematu XML zaznacz węzeł wybrany do powtarzania.
2. Kliknij przycisk Buduj filtr.
3. Kliknij przycisk Plus (+), aby utworzyć pusty filtr.
4. Wpisz kryteria filtra w następujących polach:
   Filtruj wg Określa powtarzalny węzeł, który zawiera dane będące podstawą filtrowania. W menu znajduje się lista poprzedzających węzłów węzeł zaznaczony na drzewie schematu XML.

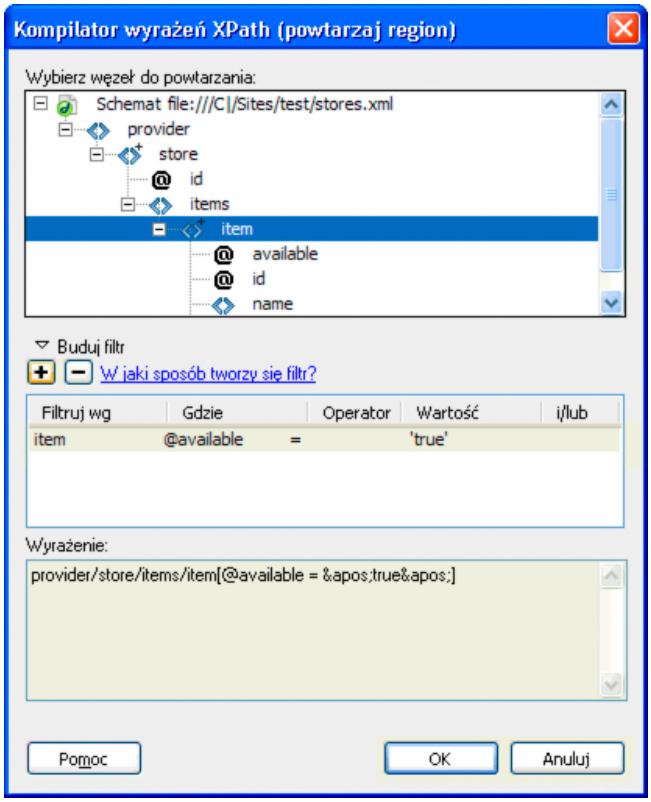
   Gdzie Określa atrybut lub podelement węzła Flirtuj wg, który będzie używany dla ograniczenia otrzymanych wyników. Atrybut lub podelement może być zaznaczany w menu lub wpisany w postaci wyrażenia XPath w tym polu dla identyfikacji podrzędnych węzłów umieszczonych głębiej na drzewie schematu.

   Operator Określa operatora porównania użytego w wyrażeniu filtrującym.

   Wartość Określa wartość wyszukiwaną w węźle Filtruj wg. Wpisz wartość. Jeśli parametry dynamiczne zostały zdefiniowane dla danej strony XSLT, to możesz zaznaczyć jeden z nich w menu.
5. Aby określić inny filtr, powtórnie kliknij przycisk Plusa (+).

   W trakcie wpisywania wartości lub tworzenia zaznaczeń w menu, wyrażenie XPath w polu Wyrażenie ulega zmianie.

W podanym przykładzie będziemy ograniczać zestaw wyników do takich węzłów element, w których wartością atrybutu @dostepny jest prawdziwy.

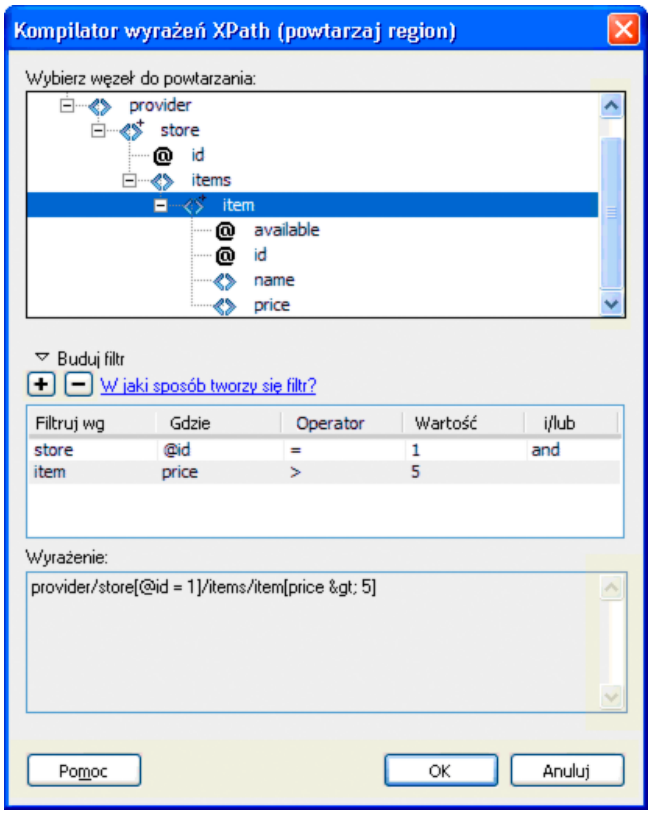


Po kliknięciu na stronie XSLT zostaje wstawiony następujący kod:

```
<xsl:for-each select="provider/store/items/item[@available = &apos;true&apos;]">
      Content goes here
</xsl:for-each>
```

Uwaga: *Wartości ciągu (tak, jak w przypadku prawdziwy) muszą być umieszczane w cudzysłowach. Program Dreamweaver koduje cudzysłowy tak, by były wstawiane jako ważne XHTML.*

Można tworzyć bardziej złożone filtry umożliwiające określenie węzłów nadrzędnych jako części kryterium filtrującego. W podanym przykładzie będziemy ograniczać zestaw wyników do takich, dla których węzeł element gdzie atrybut sklep@id jest równy 1, a węzeł elementcena jest większy niż 5.



Po kliknięciu na stronie XSLT zostaje wstawiony następujący kod:

```
<xsl:for-each select="provider/store[@id = 1]/items/item[price &gt; 5]">
    Content goes here
</xsl:for-each>
```

Dodatkowe informacje i przykłady powtarzalnych regionów znajdują się w części <xsl:for-each>, w panelu Odsyłacz.

Więcej tematów Pomocy

(cc) BY-NC-SA

Informacje prawne | Zasady prywatności online