Korzystanie z programu ADOBE® DREAMWEAVER® CS4

Adobe

© 2008 Adobe Systems Incorporated. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Korzystanie z programu Adobe® Dreamweaver® CS4 dla systemów Windows® i Mac OS

Ten podręcznik, jak również opisane w nim oprogramowanie jest dostarczany na mocy licencji i może być używany lub kopiowany w oparciu o postanowienia tej licencji. Poza sytuacjami dozwolonymi przez postanowienia licencji, zabronione jest powielane, przechowywanie w systemie dostępu lub transmisja jakiejkolwiek części niniejszej publikacji, w dowolnej formie i dowolną metodą, elektroniczną, mechaniczną, w drodze nagrania lub w inny sposób, bez uprzedniego pisemnego zezwolenia Adobe Systems Incorporated. Zawartość tego podręcznika chroniona jest prawami autorskimi, nawet jeśli nie jest rozprowadzana z oprogramowaniem zawierającym licencję użytkownika.

Zawartość tego podręcznika udostępniana jest tylko w celach informacyjnych, może ulec zmianie bez powiadomienia i nie może być interpretowana jako zobowiązanie ze strony firmy Adobe Systems Incorporated. Adobe Systems Incorporated nie przyjmuje żadnej odpowiedzialności ani zobowiązań z tytułu błędów lub niedokładnych informacji, jakie mogą pojawić się w tym podręczniku.

Proszę pamiętać, że grafika lub zdjęcia, które użytkownik zechce umieścić w swoim projekcie mogą być chronione prawami autorskimi ich twórców. Nieupoważnione użycie takiego materiału we własnej pracy może stanowić naruszenie praw autorskich jego właściciela. Proszę pamiętać o uzyskaniu wszystkich niezbędnych zezwoleń od posiadacza praw autorskich.

Wszelkie odniesienia do nazw firm w załączonych szablonach mają cel wyłącznie demonstracyjny i nie odnoszą się do jakichkolwiek istniejących organizacji.

Adobe, the Adobe logo, ActionScript, ColdFusion, Contribute, Creative Suite, Director, Dreamweaver, Fireworks, Flash, FlashPaper, FreeHand, HomeSite, Illustrator, InDesign, JRun, Shockwave, and Version Cue are either registered trademarks or trademarks of Adobe Systems Incorporated in the United States and/or other countries.

ActiveX, Microsoft, Windows, and Windows Vista are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Apple, Macintosh, and Mac OS are trademarks of Apple Inc., registered in the United States and other countries. Java, Solaris, and SunOS are trademarks or registered trademarks of Sun Microsystems, Inc. in the United States and other countries. Linux is the registered trademark of Linus Torvalds in the U.S. and other countries. UNIX is a registered trademark of The Open Group in the US and other countries. Arial is a trademark of The Monotype Corporation registered in the U.S. Patent and Trademark Office and certain other jurisdictions. Times New Roman is a registered trademark of The Monotype Corporation registered in the U.S. Patent and Trademark Office and may be registered in certain other jurisdictions. All other trademarks are the property of their respective owners.

This product includes software developed by the Apache Software Foundation (http://www.apache.org/).

The Graphics Interchange Format © is the Copyright property of CompuServe Incorporated. GIF(sm) is a Service Mark property of CompuServe Incorporated.

MPEG Layer-3 audio compression technology licensed by Fraunhofer IIS and Thomson Multimedia (http://www.mp3licensing.com). You cannot use the MP3 compressed audio within the Software for real time or live broadcasts. If you require an MP3 decoder for real time or live broadcasts, you are responsible for obtaining this MP3 technology license.

Speech compression and decompression technology licensed from Nellymoser, Inc. (www.nellymoser.com)

Video in Flash Player is powered by On2 TrueMotion video technology. © 1992-2005 On2 Technologies, Inc. All Rights Reserved. http://www.on2.com.

This product includes software developed by the OpenSymphony Group (http://www.opensymphony.com/)

Sorenson Spark™ video compression and decompression technology licensed from Sorenson Media, Inc.

Sorenson Spark.

The Proximity/Merriam-Webster Inc./Franklin Electronic Publishers Inc. Database © 1990/1994 Merriam-Webster Inc./Franklin Electronic Publishers Inc., © 1994. All Rights Reserved. Proximity Technology Inc. The Proximity/Merriam-Webster Inc./Franklin Electronic Publishers Inc. © 1990 Williams Collins Sons & Co. Ltd. © 1997 - All rights reserved Proximity Technology Inc. © 1990 Williams Collins Sons & Co. Ltd. © 1990 - All rights reserved Proximity Technology Inc. © Oxford University Press © 2000. All rights reserved Proximity Technology Inc. © 1990 IDE a.s. © 1990 - All rights reserved Proximity Technology Inc.

This product includes software developed by Fourthought, Inc. (http://www.fourthought.com).

This product includes software developed by CollabNet (http://www.Collab.Net/)

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, USA.

Notice to U.S. Government End Users. The Software and Documentation are “Commercial Items,” as that term is defined at 48 C.F.R. §2.101, consisting of “Commercial Computer Software” and “Commercial Computer Software Documentation,” as such terms are used in 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §227.7202, as applicable. Consistent with 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §§227.7202-1 through 227.7202-4, as applicable, the Commercial Computer Software and Commercial Computer Software Documentation are being licensed to U.S. Government end users (a) only as Commercial Items and (b) with only those rights as are granted to all other end users pursuant to the terms and conditions herein. Unpublishedrights reserved under the copyright laws of the United States. Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, CA 95110-2704, USA. For U.S. Government End Users, Adobe agrees to comply with all applicable equal opportunity laws including, if appropriate, the provisions of Executive Order 11246, as amended, Section 402 of the Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act of 1974 (38 USC 4212), and Section 503 of the Rehabilitation Act of 1973, as amended, and the regulations at 41 CFR Parts 60-1 through 60-60, 60-250, and 60-741. The affirmative action clause and regulations contained in the preceding sentence shall be incorporated by reference.

Spis treści

Rozdział 1: Zasoby
Aktywacja i rejestracja 1
Pomoc i wsparcie 2
Usługi, pliki do pobrania oraz dodatki 2
Co nowego 4

Rozdział 2: Przestrzeń robocza
Obieg pracy i przestrzeń robocza w programie Dreamweaver 6
Praca w oknie Dokument 19
Korzystanie z pasków narzędziowych, inspektorów i menu kontekstowych 23
Dostosowywanie przestrzeni roboczej pakietu CS4 25
Skróty klawiaturowe 35
Rozszerzenia 37

Rozdział 3: Praca z serwisami programu Dreamweaver
Konfigurowanie serwisu Dreamweaver 39
Zarządzanie serwisami Contribute za pomocą programu Dreamweaver 54
Praca z plikami bez definiowania serwisu 61
Opcje zakładki Podstawowe 62

Rozdział 4: Tworzenie i obsługa plików
Tworzenie i otwieranie dokumentów 67
Zarządzanie plikami i folderami 79
Pobieranie i wysyłanie plików na serwer 88
Pobieranie do edycji i odkładanie plików 92
Synchronizacja plików 102
Tworzenie plików InContext Editing 103
Porównywanie plików w poszukiwaniu różnic 110
Wycofywanie plików (dla użytkowników Contribute) 113
Maskowanie plików i folderów w serwisie 113
Przechowywanie informacji o plikach w Uwagach do projektu 116
Testowanie serwisu 119

Rozdział 5: Zarządzanie zasobami i bibliotekami
Informacje o zasobach i bibliotekach 123
Praca z zasobami 124
Tworzenie i zarządzanie listą ulubionych zasobów 129
Praca z elementami biblioteki 131

Rozdział 6: Tworzenie stron przy użyciu stylów CSS
Podstawowe informacje o stylach CSS 136
Tworzenie i zarządzanie CSS 141
Tworzenie układu strony za pomocą stylów CSS 163
Posługiwanie się znacznikami DIV 181

Rozdział 7: Tworzenie układów stron przy pomocy języka HTML
Korzystanie z wizualnych pomocy do układu ... 185
Prezentacja zawartości przy pomocy tabel ... 189
Stosowanie ramek ... 204

Rozdział 8: Dodawanie zawartości do stron
Praca nad stronami ... 217
Dodawanie i formatowanie tekstu ... 230
Dodawanie i modyfikowanie obrazów ... 246
Wstawianie plików SWF ... 259
Wstawianie plików FLV ... 263
Dodawanie dźwięku ... 267
Dodawanie innych obiektów multimedialnych ... 269
Automatyzacja pracy ... 277

Rozdział 9: Łączenie i przeglądanie
Informacje o łączeniu i przeglądaniu stron ... 283
Łączenie ... 285
Menu przeskoku ... 293
Paski nawigacji ... 295
Mapy obrazu ... 297
Rozwiązywanie problemów dotyczących łącz ... 299

Rozdział 10: Podgląd stron
Podgląd stron w programie Dreamweaver ... 302
Podgląd stron w przeglądarkach ... 304
Podgląd stron w urządzeniach przenośnych ... 306

Rozdział 11: Praca z kodem strony
Ogólne informacje o kodowaniu w programie Dreamweaver ... 307
Ustawianie swojego środowiska programistycznego ... 312
Ustawianie preferencji kodowania ... 314
Pisanie i edytowanie kodu ... 319
Zwijanie kodu ... 334
Optymalizacja oraz debugowanie kodu ... 336
Edytowanie kodu w widoku Projekt ... 341
Praca z treścią nagłówków stron ... 347
Praca z plikami dołączanymi po stronie serwera ... 352
Zarządzanie bibliotekami znaczników ... 354
Importowanie własnych znaczników do programu Dreamweaver ... 357

Rozdział 12: Dodawanie zachowań JavaScript
Używanie zachowań JavaScript ... 359
Stosowanie wbudowanych zachowań programu Dreamweaver ... 362

Rozdział 13: Praca z innymi aplikacjami
Integracja między platformami ... 379
Praca w programie Fireworks ... 380

Praca w programie Photoshop 387
Posługiwanie się zawartością Flash 397
Praca w programie Bridge 398
Praca z Device Central 400
Praca z programem ConnectNow 402
Zarządzanie połączeniami z serwisami internetowymi 402

Rozdział 14: Tworzenie i edytowanie szablonów
Informacje o szablonach programu Dreamweaver 404
Rozpoznawanie szablonów oraz dokumentów opartych na szablonach 409
Tworzenie szablonu programu Dreamweaver 412
Tworzenie edytowalnych regionów 415
Tworzenie powtarzalnych regionów 417
Korzystanie z opcjonalnych regionów 419
Definiowanie edytowalnych atrybutów znaczników 421
Tworzenie zagnieżdżonego szablonu 423
Edytowanie, uaktualnianie i usuwanie szablonów 425
Eksportowanie i importowanie treści szablonu 429
Stosowanie lub usuwanie szablonu z istniejącego dokumentu 430
Zmienianie zawartości strony opartej na szablonie 432
Składnia szablonu 434
Ustawianie preferencji projektowych szablonów 436

Rozdział 15: Tworzenie stron Spry metodą graficzną
Informacje o infrastrukturze Spry 438
Posługiwanie się widżetami Spry (instrukcje ogólne) 438
Posługiwanie się widżetem Harmonijka 440
Posługiwanie się widżetem Pasek menu 443
Posługiwanie się widżetem Panel zwijany 448
Posługiwanie się widżetem Panele z zakładkami 450
Posługiwanie się widżetem Wskazówka do narzędzia 453
Posługiwanie się widżetem Grupa opcji z walidacją 455
Posługiwanie się widżetem Walidacja - pole tekstowe 458
Posługiwanie się widżetem Walidacja - obszar tekstowy 463
Posługiwanie się widżetem Walidacja - zaznaczenie 466
Posługiwanie się widżetem Walidacja - pole wyboru 469
Posługiwanie się widżetem Hasło zatwierdzania 472
Posługiwanie się widżetem Potwierdzanie z walidacją 476
Wyświetlanie danych za pomocą infrastruktury Spry 479
Dodawanie efektów Spry 492

Rozdział 16: Wyświetlanie danych XML z przekształceniami XSLT
Omówienie języków XML i XSLT 496
Wykonywanie przekształceń XSL na serwerze 503
Wykonywanie przekształceń XSL po stronie klienta 520
Brakujące encje znaków 522

Rozdział 17: Przygotowanie do tworzenia serwisów dynamicznych
Podstawy aplikacji internetowych ... 525
Konfigurowanie komputera w celu projektowania aplikacji ... 532
Połączenia z bazami danych dla programistów ColdFusion ... 538
Połączenia z bazami danych dla programistów ASP ... 539
Połączenia z bazami danych dla programistów PHP ... 547
Rozwiązywanie problemów z połączeniami z bazą danych ... 549
Usuwanie skryptów połączenia ... 554

Rozdział 18: Wprowadzanie elementów dynamicznych do stron
Optymalizacja przestrzeni roboczej do programowania wizualnego ... 555
Projektowanie dynamicznych stron ... 558
Omówienie źródeł zawartości dynamicznej ... 560
Panele związane z zawartością dynamiczną ... 565
Definiowanie źródeł dynamicznej zawartości ... 567
Dodawanie zawartości dynamicznej do stron ... 581
Zmiana zawartości dynamicznej ... 585
Wyświetlanie rekordów z bazy danych ... 587
Wyświetlanie aktywnych danych ... 597
Dodawanie własnych zachowań serwerowych ... 601

Rozdział 19: Tworzenie aplikacji metodą graficzną
Tworzenie stron wzorcowych i szczegółowych ... 614
Tworzenie stron wyszukiwania i wyników ... 622
Tworzenie strony do wstawiania rekordów ... 627
Tworzenie stron do uaktualniania rekordów ... 631
Tworzenie stron do usuwania rekordów ... 636
Tworzenie stron z zaawansowanymi obiektami operowania na danych (ColdFusion, ASP) ... 644
Tworzenie strony rejestracji ... 649
Tworzenie strony logowania ... 651
Tworzenie strony, do której dostęp będą mieli tylko uwierzytelnieni użytkownicy ... 653
Zabezpieczanie folderu w aplikacji (ColdFusion) ... 656
Korzystanie ze składników ColdFusion ... 657

Rozdział 20: Tworzenie formularzy
Zbieranie informacji od użytkowników ... 664
Tworzenie formularzy WWW ... 667
Tworzenie formularzy ColdFusion ... 682

Rozdział 21: Ułatwienia dostępu
Dreamweaver i ułatwienia dostępu ... 695

Indeks ... 699

Rozdział 1: Zasoby

Przed rozpoczęciem pracy z oprogramowaniem warto poświęcić kilka minut na zapoznanie się z opisem procedury aktywacji oraz dostępnych zasobów. Masz dostęp do instruktażowych filmów wideo, wtyczek, szablonów, społeczności użytkowników, seminariów, podręczników, kanałów RSS i wiele więcej.

Aktywacja i rejestracja

Pomoc przy instalacji

Pomoc przy instalacji dostępna jest w Centrum wsparcia instalacji www.adobe.com/go/cs4install_pl.

Aktywacja licencji

W czasie trwania instalacji oprogramowanie firmy Adobe skontaktuje się z firmą Adobe, aby zakończyć proces aktywacji licencji. Nie są przekazywane żadne dane osobowe. Więcej informacji na temat aktywowania produktu znajduje się w witrynie firmy Adobe pod adresem: www.adobe.com/go/activation_pl.

Licencja tylko dla jednego użytkownika przeznaczona jest dla dwóch komputerów. Można na przykład zainstalować produkt na komputerze stacjonarnym w pracy i komputerze przenośnym w domu. Jeśli chcesz zainstalować oprogramowanie na trzecim komputerze, najpierw musisz dezaktywować je na jednym z dwóch poprzednich. Wybierz polecenie Pomoc > Dezaktywuj.

Zarejestruj

Zarejestruj swój produkt, aby otrzymać bezpłatną pomoc przy instalacji, zawiadomienia o aktualizacjach i inne usługi.

❖ W celu zarejestrowania produktu należy postępować zgodnie z instrukcjami w oknie dialogowym Rejestracja, które zostanie wyświetlone po zainstalowaniu oprogramowania.

Jeśli odkładasz rejestrację na później, możesz dokonać jej w dowolnym czasie poprzez wybór polecenia Pomoc > Rejestracja.

Program udoskonalania produktów firmy Adobe

Po uruchomieniu oprogramowania firmy Adobe określoną liczbę razy może zostać wyświetlone okno dialogowe z zapytaniem, czy użytkownik chce uczestniczyć w programie udoskonalania produktów firmy Adobe.

Jeśli użytkownik zechce wziąć udział w tym programie, dane o użytkowaniu oprogramowania firmy Adobe będą wysyłane do producenta. Żadne dane osobowe nie są zapisywane ani przesyłane. Program udoskonalania produktów firmy Adobe zbiera informacje na temat opcji i narzędzi, z których korzysta użytkownik oraz częstotliwości ich używania.

W dowolnej chwili można wyrazić zgodę na udział w programie lub anulować uczestnictwo.

- Aby wziąć udział, wybierz polecenie Pomoc > Program udoskonalania produktu Adobe i kliknij pozycję Tak, chcę wziąć udział.
- Aby zrezygnować z udziału, wybierz polecenie Pomoc > Program udoskonalania produktu Adobe i kliknij pozycję Nie, dziękuję.

ReadMe

Plik ReadMe dla oprogramowania dostępny jest w Internecie oraz na płycie instalacyjnej. Otwórz plik, by zapoznać się z ważnymi informacjami o następujących tematach:

- Wymagania systemowe
- Instalacja (także odinstalowanie oprogramowania)
- Aktywacja i rejestracja
- Instalacja czcionek
- Rozwiązywanie problemów
- Pomoc techniczna
- Informacje prawne

Pomoc i wsparcie

Pomoc społeczności

Pomoc społeczności to zintegrowane środowisko na stronie adobe.com zapewniające dostęp do treści tworzonych przez użytkowników, nad którymi nadzór sprawują eksperci Adobe i innych firm. Komentarze użytkowników pomagają w dotarciu do odpowiedzi. Przeszukuj Pomoc społeczności, by znaleźć najlepsze w sieci informacje o produktach i technologiach Adobe. Dostępne tu zasoby obejmują:

- Filmy, samouczki, porady i techniki, blogi, artykuły i przykłady dla projektantów i programistów.
- Kompletną Pomoc online, która jest regularnie uaktualniana i obejmuje szerszy zakres tematów niż Pomoc dołączona do Twojego produktu. Jeśli w trakcie korzystania z Pomocy jesteś podłączony do Internetu, zobaczysz pełną Pomoc online, a nie podzbiór Pomocy dołączony do danego produktu.
- Wszystkie inne treści dostępne na stronie Adobe.com, wliczając w to artykuły bazy wiedzy, pliki do pobrania i uaktualnienia, informacje Developer Connection i inne.

Aby uzyskać dostęp do pomocy społeczności, skorzystaj z pola wyszukiwania pomocy, które jest częścią interfejsu użytkownika produktu. Film przedstawiający Pomoc społeczności można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/lrvid4117_xp_pl.

Inne zasoby

Drukowane wersje kompletnej Pomocy online dostępne są w cenie wysyłki i obsługi na stronie internetowej www.adobe.com/go/store_pl. Pomoc online zawiera także łącze do kompletnej, uaktualnionej Pomocy w wersji PDF.

Więcej informacji o opcjach darmowej i płatnej pomocy technicznej firmy Adobe dostępnych jest na stronie internetowej www.adobe.com/pl/support.

Usługi, pliki do pobrania oraz dodatki

Możesz ulepszyć swój produkt za pomocą różnorakich usług, wtyczek oraz rozszerzeń. Możesz także pobierać próbki oraz inne zasoby, które pomogą w pracy.

Usługi kreatywne Adobe Online

Zestaw Adobe® Creative Suite® 4 zawiera funkcje online, które pozwalają użytkownikowi korzystać z mocy Internetu na jego komputerze stacjonarnym. Korzystaj z tych narzędzi, by połączyć się ze społecznością, współpracować i lepiej wykorzystać narzędzia firmy Adobe. Wydajne, kreatywne usługi online pozwalają w realizacji wielu zadań, poczynając od dopasowywania kolorów, a na obsłudze danych konferencji kończąc. Usługi te w sposób niemal niezauważalny integrują się z aplikacjami użytkownika, co umożliwia szybkie udoskonalanie wykonywanych zadań. Niektóre usługi zapewniają również częściową lub pełną funkcjonalność także wtedy, gdy użytkownik nie jest podłączony do Internetu.

Więcej informacji o usługach dostępnych jest na stronie adobe.com. Niektóre aplikacje pakietu Creative Suite 4 zawierają także te wstępne elementy:

Panel Kuler™ Szybkie tworzenie, udostępnianie oraz przeglądanie w Internecie motywów kolorów.

Adobe® ConnectNow Współpraca z rozproszonymi zespołami pracującymi przez Internet - współdzielenie rozmów, danych oraz multimediów.

Resource Central Natychmiastowy dostęp do samouczków, przykładowych plików oraz rozszerzeń do cyfrowych aplikacji wideo firmy Adobe.

Informacje o zarządzaniu usługami dostępne są na stronie www.adobe.com/go/learn_creativeservices_pl.

Adobe Exchange

Serwis Adobe Exchange, dostępny pod adresem www.adobe.com/go/exchange_pl, zawiera przykłady do pobrania, a także tysiące wtyczek i rozszerzeń utworzonych przez firmę Adobe oraz inne firmy. Wtyczki i rozszerzenia ułatwiają automatyzację zadań, dostosowywanie przepływu prac, tworzenie specjalistycznych i profesjonalnych efektów, a także wykonywanie innych zadań.

Pliki do pobrania od firmy Adobe

Odwiedź serwis internetowy www.adobe.com/go/downloads_pl, aby znaleźć darmowe aktualizacje, próby i inne użyteczne oprogramowanie.

Adobe Labs

Strona Adobe Labs, znajdująca się pod adresem www.adobe.com/go/labs_pl, daje możliwość wypróbowania i ocenienia nowych oraz powstających technologii oraz produktów firmy Adobe. Strona internetowa Adobe Labs udostępnia następujące zasoby:

- Oprogramowanie i technologie przed ich wydaniem
- Przykłady kodu i najlepsze porady, wspomagające proces nauczania
- Wczesne wersje produktów i dokumentacji technicznej
- Forum dyskusyjne, zasoby oparte na wiki i inne źródła ułatwiające współpracę z podobnie myślącymi użytkownikami.

Serwis Adobe Labs wspiera proces wspólnego rozwoju oprogramowania. W tym środowisku klienci szybko skuteczniej wykorzystują nowe produkty i technologie. Serwis Adobe Labs jest także forum dla pierwszych opinii zwrotnych. Zespoły programistów firmy Adobe korzystają z tych informacji, by wyjść naprzeciw potrzebom i oczekiwaniom społeczności użytkowników.

TV firmy Adobe

Firmy instruktażowe i zawierające pomysły dla twórców dostępne są na stronie internetowej http://tv.adobe.com.

Dodatki

Dysk instalacyjny zawiera zestaw dodatków, które pomagają w pełni wykorzystać oprogramowanie firmy Adobe. Niektóre dodatki są instalowane wraz z oprogramowaniem, a inne pozostają na dysku.

Aby zobaczyć dodatki zainstalowane wraz z oprogramowaniem, przejdź do folderu aplikacji w komputerze, w którym ją zainstalowano.

- Windows®: *[dysk startowy]*\Program Files\Adobe*[Program Adobe]*
- Mac OS®: *[dysk startowy]*/Applications/*[Program Adobe]*

Aby zobaczyć dodatki dostępne na dysku instalacyjnym, przejdź do folderu Dodatki. Przykład:

- /Polski/Dodatki/

Co nowego

Poniżej zestawiono najważniejsze nowe funkcje programu Adobe® Dreamweaver® CS4.

Widok aktywny
W programie Dreamweaver CS4 wprowadzono nowy widok, widok aktywny, który pozwala projektować strony w środowisku niemal identycznym ze środowiskiem przeglądarki, a ponadto zapewnia bezpośredni dostęp do kodu. Zmiany kodu są odzwierciedlane na projektowanej stronie natychmiast po wprowadzeniu. Zobacz „Podgląd stron w programie Dreamweaver” na stronie 302.

Podpowiedzi do kodu Ajax i JavaScript
Dzięki udoskonalonej obsłudze rdzennych obiektów i podstawowych typów danych języka JavaScript procedury JavaScript tworzy się szybciej i lepiej. Za pośrednictwem rozszerzonych funkcji kodowania programu Dreamweaver są też dostępne popularne infrastruktury kodu JavaScript, np. jQuery, Prototype i Spry. Zobacz „Używanie wskazówek do kodu” na stronie 319.

Pliki powiązane i Nawigator kodu
Program Dreamweaver CS4 zapewnia efektywną obsługę różnego rodzaju plików, które wpływają na wygląd i działanie stron internetowych. Kliknięcie pliku powiązanego powoduje wyświetlenie jego źródła w widoku kodu i strony macierzystej w widoku Projekt. Dzięki nowej funkcji o nazwie Nawigator kodu istnieje możliwość przeglądania wszystkich danych źródłowych, które mają wpływ na bieżące zaznaczenie, np. reguł CSS, dołączeń po stronie serwera, zewnętrznych funkcji JavaScript, szablonów programu Dreamweaver i plików źródłowych iframe. Zobacz „Otwieranie plików powiązanych” na stronie 76 i „Przechodzenie do kodu powiązanego” na stronie 328.

Funkcja InContext Editing
Funkcja pozwala użytkownikom stron, a nie tylko ich projektantom, na dokonywanie prostych czynności edycyjnych bez używania dodatkowych programów. Projektant używający programu Dreamweaver może ograniczyć zakres zmian konkretnych stron, ich konkretnych obszarów, a nawet pewnych niestandardowych opcji formatujących. Zobacz „Tworzenie plików InContext Editing” na stronie 103.

Najważniejsze wskazówki dotyczące kodu CSS

Inspektor właściwości programu Dreamweaver CS4 pozwala tworzyć nowe reguły CSS, a ponadto zapewnia proste i przejrzyste opisy właściwości wykorzystywanych w stylach kaskadowych. Zobacz „Ustawianie właściwości tekstu w Inspektorze właściwości” na stronie 240.

Zestawy danych HTML

Program pozwala umieszczać na stronach dane dynamiczne, przy czym do ich obsługi nie jest potrzebna kontrola ze strony zewnętrznych baz danych ani specjalny kod XML. Zestawy danych Spry pozwalają interpretować zawartość zwykłej tabel HTML jako interaktywne źródło danych. Zobacz „Tworzenie zestawu danych HTML Spry” na stronie 479.

Obiekty inteligentne z programu Adobe Photoshop

Do nowej wersji programu Dreamweaver można wstawiać dowolne dokumenty PSD (Photoshop Data File) z programu Adobe® Photoshop. Uzyskują one status obiektów inteligentnych. Każdy obiekt inteligentny pozostaje połączony z plikiem źródłowym. Wszelkie zmiany obrazu źródłowego można wykonywać bezpośrednio w programie Dreamweaver, bez konieczności otwierania programu Photoshop. Zobacz „Praca w programie Photoshop” na stronie 387.

Integracja z oprogramowaniem Subversion

Program Dreamweaver CS4 współpracuje z oprogramowaniem Subversion®, czyli otwartym systemem kontroli wersji do wprowadzania i śledzenia zmian w projektach. Projektowane serwisy można uaktualniać, a zmiany zgłaszać do zaewidencjonowania bezpośrednio z programu Dreamweaver. Zobacz „Pobieranie i odkładanie plików za pomocą oprogramowania Subversion (SVN)” na stronie 96.

Nowy interfejs użytkownika

Wszystkie składniki pakietu Creative Suite® 4 mają ten sam nowy interfejs użytkownika, co znakomicie ułatwia i przyspiesza pracę. Projektanci mogą dynamicznie, zależnie od potrzeb, uaktywniać różne środowiska pracy. Zobacz „Przestrzeń robocza” na stronie 6.

Funkcje używane w starszych wersjach

Następujące funkcje nie są używane w programie Dreamweaver CS4:

- Osie czasu
- Usługi internetowe
- Tryb układu
- Widok mapy serwisu
- Obsługa składnika Java Bean
- Elementy programu Adobe® Flash (Przeglądarka obrazów)
- Tekst z programu Adobe® Flash i przyciski Adobe® Flash
- Zachowania serwerowe oraz zestawy danych ASP.NET i JSP

Rozdział 2: Przestrzeń robocza

Przestrzeń robocza programu Adobe® Dreamweaver® CS4 składa się z pasków narzędziowych, inspektorów i paneli, służących do tworzenia stron internetowych. Ogólny wygląd i zachowanie przestrzeni roboczej można dostosowywać do własnych potrzeb.

Obieg pracy i przestrzeń robocza w programie Dreamweaver

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 swojego serwisu. (Zobacz „Praca z serwisami programu Dreamweaver” na stronie 39.)

Organizacja i zarządzanie plikami serwisu

W panelu Pliki z łatwością możesz dodawać, usuwać i zmieniać nazwy plików oraz folderów i w ten sposób reorganizować pliki wg własnych potrzeb. Panel Pliki udostępnia też wiele narzędzi do zarządzania serwisem, transferu plików do serwera zdalnego, ustawiania procesu Odkładania/Pobierania do edycji, aby zapobiec nadpisywaniu plików oraz synchronizacji serwisów lokalnego i zdalnego. W panelu Zasoby, z powodzeniem możesz organizować zasoby zawarte w serwisie; następnie zasoby te mogą być przeciągane bezpośrednio z panelu do dokumentu programu Dreamweaver. Program Dreamweaver pozwala także zarządzać elementami serwisów programu Adobe®Contribute®. (Zobacz „Zarządzanie plikami i folderami” na stronie 79 i „Zarządzanie zasobami i bibliotekami” na stronie 123.)

Projektowanie stron internetowych

Wybierz dogodną technikę tworzenia układów, lub skorzystaj z opcji układu Dreamweaver, techniki można łączyć ze sobą, tworząc oczekiwany wygląd tworzonego serwisu. Podczas tworzenia układu, możesz korzystać z elementów Dreamweaver AP, stylów CSS lub też z zaprojektowanych wcześniej układów CSS. 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 możesz też tworzyć na podstawie szablonu Dreamweaver. Szablony tych stron będą automatycznie aktualizowane po każdym zastosowaniu zmian. (Zobacz „Tworzenie stron przy użyciu stylów CSS” na stronie 136 i „Tworzenie układów stron przy pomocy języka HTML” na stronie 185.)

Dodawanie zawartości do stron

Do stron możesz dodawać zasoby i elementy projektu, jak np. tekst, obrazy, obrazy z efektem najazdu, 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 zapewnia także zachowania do wykonywania zadań w odpowiedzi na określone zdarzenia, np. zatwierdzenie formularza po kliknięciu przycisku Wyślij lub otwarcie nowego okna przeglądarki po wczytaniu strony głównej. W końcu, program Dreamweaver udostępnia narzędzia do zwiększania wydajności serwisu internetowego oraz testowania stron pod względem zgodności z różnymi przeglądarkami internetowymi. (Zobacz „Dodawanie zawartości do stron” na stronie 217.)

Tworzenie stron za pomocą pisania kodu

Tworzenie stron internetowych za pomocą ręcznego pisania kodu, jest kolejną metodą tworzenia serwisów. Program Dreamweaver dostarcza łatwych w użyciu narzędzi edycyjnych, ale zapewnia też wyrafinowane środowisko kodowania; podczas tworzenia i edycji stron internetowych możesz korzystać jednej, jak i drugiej metody, lub z obydwu naraz. (Zobacz „Praca z kodem strony” na stronie 307.)

Ustawianie aplikacji internetowych do obsługi zawartości dynamicznej

Wiele serwisów internetowych zawiera strony dynamiczne, umożliwiające odwiedzającym przeglądanie informacji przechowywanych w bazach danych i pozwalające części użytkownikom na dodawanie i edycję informacji w bazach danych. Aby utworzyć takie strony, najpierw należy ustawić serwer WWW i aplikację serwera, utworzyć lub zmodyfikować serwis Dreamweaver i połączyć się z bazą danych. (Zobacz „Przygotowanie do tworzenia serwisów dynamicznych” na stronie 525.)

Tworzenie dynamicznych stron internetowych

W programie Dreamweaver, możesz 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 „Wprowadzanie elementów dynamicznych do stron” na stronie 555.)

Testowanie i publikowanie

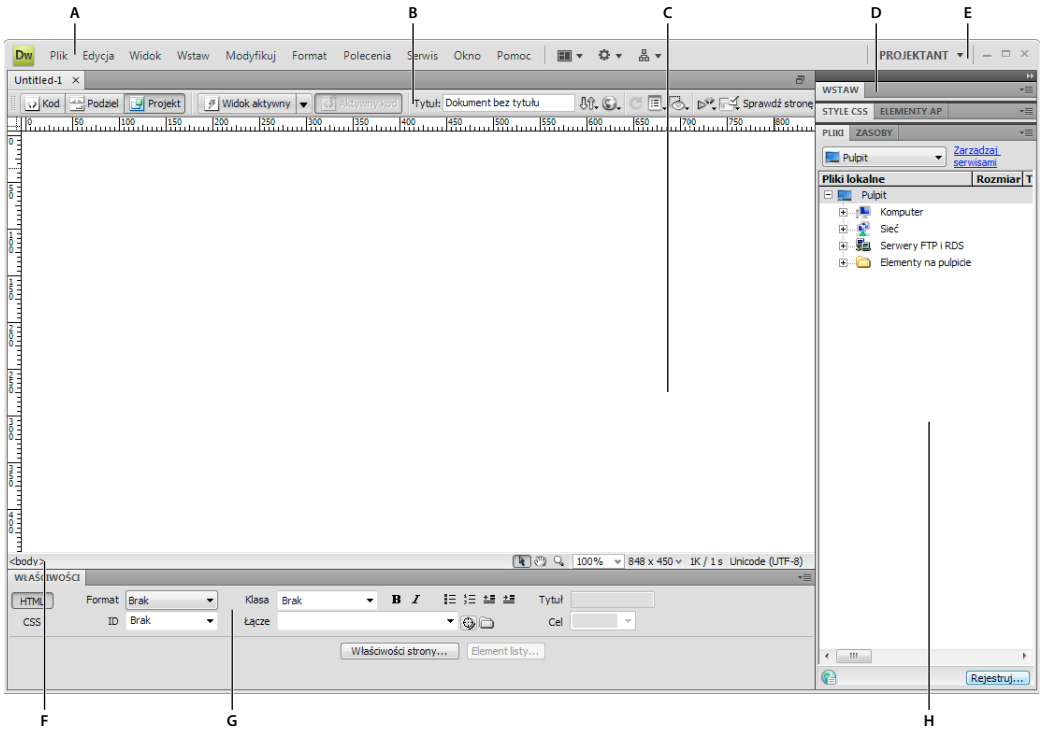
Testowanie stron internetowych jest procesem ciągłym trwającym przez cały cykl produkcyjny. Ostatnim etapem cyklu tworzenia serwisu internetowego, jest jego publikacja na serwerze. Wielu programistów tworzy okresowe harmonogramy obsługi, aby zapewnić bieżącą aktualizację i funkcjonalność serwisu. (Zobacz „Pobieranie i wysyłanie plików na serwer” na stronie 88.)

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

Omówienie układu przestrzeni roboczej

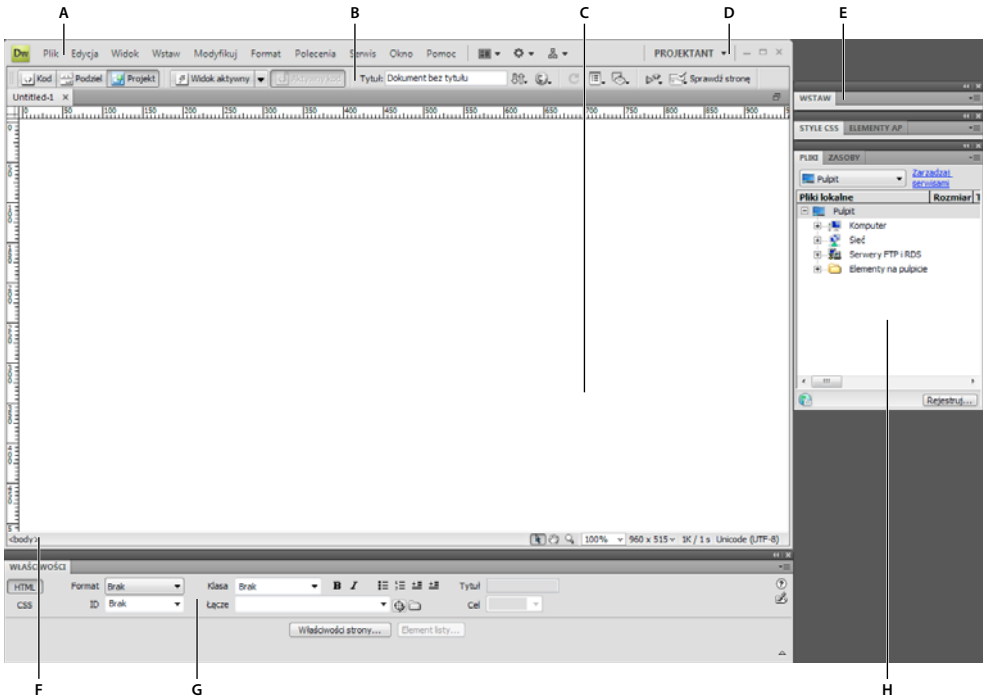
Przestrzeń robocza programu Dreamweaver umożliwia wyświetlanie właściwości dokumentów i obiektów. Przestrzeń robocza obejmuje także wiele najczęściej używanych operacji na paskach narzędziowych, co umożliwia szybkie stosowanie zmian w dokumentach.

W systemie Windows® wszystkie funkcje i elementy programu Dreamweaver są dostępne w jednym oknie. Zintegrowana przestrzeń robocza, posiada wszystkie okna i panele połączone w jednym dużym oknie aplikacji.



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

W systemie Mac OS® program Dreamweaver może wyświetlać wiele dokumentów w jednym oknie, przy czym każdemu dokumentowi odpowiada wtedy osobna zakładka. Program Dreamweaver może także wyświetlać ruchomą przestrzeń roboczą, w której każdy dokument znajduje się w swoim własnym oknie. Grupy paneli początkowo są dokowane razem, ale mogą być oddokowane i umieszczone w swoich własnych oknach. Jeśli grupy paneli są zadokowane, a obszar dokumentu jest zmaksymalizowany, to każda zmiana rozmiarów paneli, a także każda operacja ich ukrycia i wyświetlenia powoduje automatyczną zmianę rozmiarów głównego dokumentu (podobnie jak w systemie Windows).



***A.** Pasek aplikacji **B.** Pasek narzędziowy Dokument **C.** Okno dokumentu **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.

Zobacz także

Korzystanie z pasków narzędziowych, inspektorów i menu kontekstowych

Dostosowywanie przestrzeni roboczej pakietu CS4

Wyświetlanie dokumentów z zakładkami (Dreamweaver Macintosh)

Samouczek przestrzeni roboczej programu Dreamweaver

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 dokumentów. Rozpoczynając od ekranu powitalnego, możesz także poznawać bardziej program Dreamweaver, korzystając z 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 (Nie jest wyświetlany w domyślnym układzie przestrzeni roboczej.) Zawiera przyciski typowych operacji z menu Plik i Edycja: Nowy, Otwórz, Przeglądaj w Bridge, Zapisz wszystko, Drukuj kod, Wytnij, Kopiuj, Wklej, Cofnij i Ponów. Aby wyświetlić ten pasek narzędziowy, wybierz polecenie Widok > Paski narzędziowe > Standardowy.

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

Pasek narzędziowy Renderowanie stylów (Domyślnie ukryty.) Zawiera przyciski umożliwiające symulację wyglądu projektu na różnych typach nośników, gdy używane są arkusze stylów zależne od nośników. Zawiera on także przycisk, pozwalający na włączanie lub wyłączanie stylów CSS (Cascading Style Sheets).

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 używania panelu Wstaw, możesz wstawiać obiekty za pomocą menu Wstaw.

Panel Pliki Umożliwia zarządzanie plikami i folderami, bez względu na to, czy są częścią serwisu Dreamweaver, czy znajdują się na serwerze zdalnym. Za pomocą panelu Pliki możesz również korzystać z wszystkich plików na lokalnym dysku twardym, pełni więc on podobną rolę, co Eksplorator Windows (Windows) albo Finder (Macintosh).

Zobacz także

„Praca w oknie Dokument” na stronie 19

„Korzystanie z pasków narzędziowych, inspektorów i menu kontekstowych” na stronie 23

„Zarządzanie oknami i panelami” na stronie 25

Omówienie okna dokumentu

Okno Dokument wyświetla bieżący dokument. Użytkownik może wybierać dowolne z następujących widoków:

Widok Projekt Środowisko projektu dla wizualnego układu strony i edycji, a także dla szybkiego opracowywania aplikacji. W tym widoku, program Dreamweaver przedstawia wizualnie dokument z możliwością edycji bez ograniczeń, podobnie do tego, co będzie widoczne podczas przeglądania strony w przeglądarce.

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

Widok podzielonego kodu Pewien 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 kodu, 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 aktywnego kodu nie pozwala edytować zawartości strony.

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

Aby przejść do innego dokumentu, należy kliknąć jego zakładkę.

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 dokumentu, należy kliknąć jego nazwę na pasku narzędziowym Pliki powiązane.

Zobacz także

„Praca w oknie Dokument” na stronie 19

„Informacje o widoku aktywnym” na stronie 302

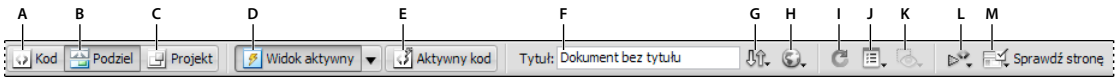
„Otwieranie plików powiązanych” na stronie 76

„Wyświetlanie danych aktywnych w widoku Projekt” na stronie 597

„Ogólne informacje o kodowaniu w programie Dreamweaver” na stronie 307

Omówienie paska narzędziowego Dokument

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



***A.** Pokaż widok Kod **B.** Pokaż widoki Kod i Projekt **C.** Pokaż widok Projekt **D.** Widok aktywny **E.** Widok aktywnego kodu **F.** Tytuł dokumentu **G.** Zarządzanie plikami **H.** Podgląd/Debugowanie w przeglądarce **I.** Odśwież widok Projekt **J.** Opcje widoku **K.** Pomoce wizualne **L.** Przeprowadź walidację znaczników **M.** Sprawdź zgodność przeglądarek*

Następujące opcje wyświetlane są na pasku narzędziowym Dokument:

Pokaż widok Kod Wyświetla widok Kod w oknie Dokument.

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

Pokaż widok Projekt Wyświetla tylko widok Projekt w oknie Dokument.

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

Widok Aktywny kod Jest wyświetlany kod, który byłby wykonywany podczas prezentacji strony w przeglądarce.

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.

Zarządzanie plikami Wyświetla wyskakujące menu Zarządzanie plikami.

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

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.*

Opcje widoku Umożliwia ustawienie opcji widoków Kod i Projekt, między innymi pozwala określić układ widoków (który niżej, a który wyżej). Opcje w menu dotyczą bieżącego widoku: widok Projekt, widok Kod lub obydwa.

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

Przeprowadź walidację znaczników Służy do zatwierdzania bieżącego dokumentu lub wybranego znacznika.

Sprawdź zgodność przeglądarek Umożliwia sprawdzenie, czy CSS jest zgodny w różnych przeglądarkach.

Zobacz także

„Wyświetlanie pasków narzędziowych” na stronie 23

„Podgląd stron w widoku aktywnym” na stronie 302

„Ustawianie preferencji kodowania” na stronie 314

„Wyświetlanie i edycja zawartości w sekcji nagłówka” na stronie 348

„Korzystanie z wizualnych pomocy do układu” na stronie 185

Omówienie paska narzędziowego Standardowy

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

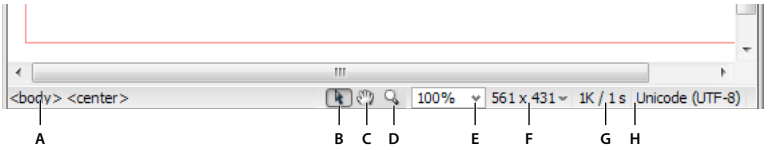
Zobacz także

„Wyświetlanie pasków narzędziowych” na stronie 23

„Tworzenie i otwieranie dokumentów” na stronie 67

Omówienie paska stanu

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



***A.** Selektor znaczników **B.** Narzędzie Zaznaczanie **C.** Narzędzie Rączka **D.** Narzędzie Lupka **E.** Ustaw powiększenie **F.** Wyskakujące menu Rozmiar okna **G.** Rozmiar dokumentu i przybliżony czas pobierania **H.** Wskaźnik kodowania*

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 twojego dokumentu.

Wyskakujące menu Rozmiar okna (Niedostępne w widoku Kod.) Umożliwia zmianę wielkości okna dokumentu do rozmiaru własnego.

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

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

Zobacz także

„Ustawianie rozmiaru okna i szybkości połączenia” na stronie 22

„Powiększanie i zmniejszanie” na stronie 228

„Zmiana rozmiaru okna dokumentu” na stronie 21

„Ustawianie preferencji czasu pobierania i rozmiaru” na stronie 230

Omówienie paska narzędziowego Kodowanie

Pasek narzędziowy Kodowanie zawiera przyciski, umożliwiające wiele standardowych operacji kodowania, np. zwijanie i rozwijanie zaznaczeń kodu, podświetlanie nieprawidłowego kodu, stosowanie i usuwanie komentarzy, tworzenie wcięć kodu i wstawianie ostatnio używanych urywków kodu. Pasek narzędziowy Kodowanie jest wyświetlany pionowo, w lewej części okna Dokument; jest widoczny tylko w widoku Kod.



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

Możesz także zmienić pasek narzędziowy Kodowanie, 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*.

Zobacz także

„Wyświetlanie pasków narzędziowych” na stronie 23

„Wstawianie kodu za pomocą paska narzędziowego Kodowanie” na stronie 322

Omówienie paska narzędziowego 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. Zawiera on 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, twój 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). Wyświetlać można następujące rodzaje renderowania odpowiadające typom nośników, klikając przyciski na pasku narzędziowym Renderowanie stylów.

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, np telefon komórkowy lub komputer kieszonkowy (BlackBerry).

Typ renderowania: projektory Pokazuje sposób wyświetlania strony na projektorze.

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.

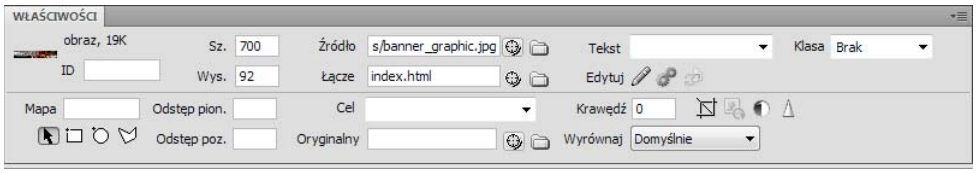
Samouczek przedstawiający projektowanie arkuszy stylów do druku i dla urządzeń przenośnych na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0156_pl.

Zobacz także

„Wyświetlanie pasków narzędziowych” na stronie 23

Omówienie Inspektora właściwości

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 wybranego elementu. Na przykład, jeśli zaznaczysz obraz na stronie, to Inspektor właściwości będzie wyświetlał właściwości zaznaczonego obrazu (np. jego ścieżkę, szerokość i wysokość, dane krawędzi wokół obrazu itp.).



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

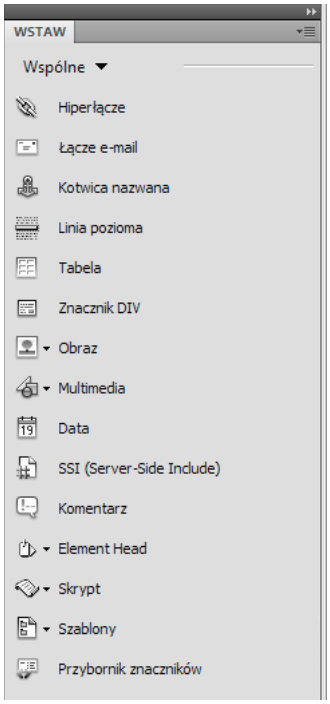
Zobacz także

„Dokowanie i oddokowywanie paneli” na stronie 26

„Korzystanie z Inspektora właściwości” na stronie 23

Omówienie panelu Wstaw

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 bieżący dokument zawiera kod serwera, np. dokumenty ASP lub CFML.



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 wybrany element zastępczy obrazu, to po następnym kliknięciu przycisku Obraz program Dreamweaver wstawi element zastępczy obrazu. 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 widżetów 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 widżetami 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 widżetów.

Kategoria InContext Editing Zawiera przyciski do tworzenia stron InContext Editing, w tym przyciski dotyczące regionów edytowalnych, regionów powtarzalnych i 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 wstawiania, 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 dokumentu. Po takiej operacji panel staje się paskiem narzędziowym (nie można go jednak ukrywać i wyświetlać, tak jak inne paski narzędziowe).

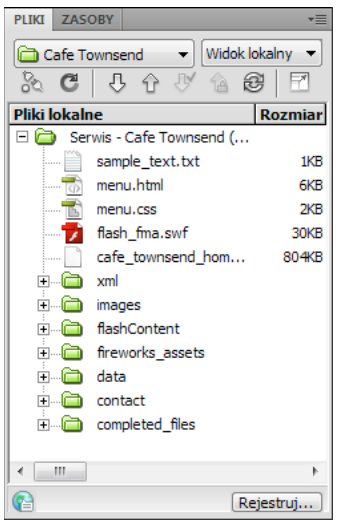
Zobacz także

„Korzystanie z panelu Wstaw” na stronie 217

„Tworzenie stron Spry metodą graficzną” na stronie 438

Omówienie panelu Pliki

Panel Pliki służy do wyświetlania i zarządzania plikami w serwisie Dreamweaver.



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, wtedy 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.

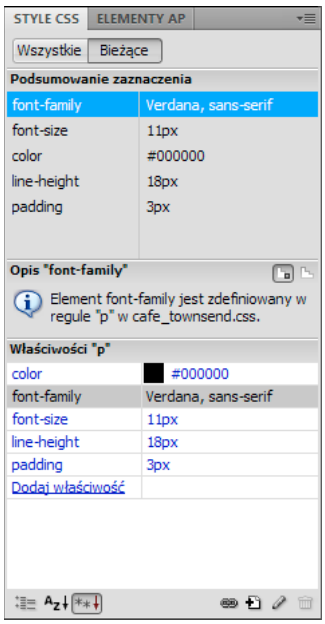
Można też dostosować panel Pliki dla serwisów programu Dreamweaver, zmieniając widok wyświetlany domyślnie na zwiniętym panelu - na serwis zdalny albo lokalny.

Zobacz także

„Praca z plikami w panelu Pliki” na stronie 82

Omówienie 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 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.



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 na panelu Wszystkie reguły.

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

Zobacz także

„Tworzenie i zarządzanie CSS” na stronie 141

Omówienie wizualnych linii pomocniczych

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.

Zobacz także

„Korzystanie z wizualnych pomocy do układu” na stronie 185

Użytkownicy programu GoLive

Jeśli do tej pory używałeś programu GoLive i chcesz przenieść swoją pracę do program Dreamweaver, zapoznaj się z informacjami online na temat przestrzeni roboczej i obiegu pracy w programie Dreamweaver, a także z treścią trwającej dyskusji na temat efektywnego przeniesienia serwisu do programu Dreamweaver. Więcej informacji znajduje się na stronie internetowej www.adobe.com/go/learn_dw_golive_pl.

Zobacz także

Samouczek programu Dreamweaver dla użytkowników GoLive

Praca w oknie Dokument

Przełączanie pomiędzy widokami w oknie Dokument

Do wyświetlania dokumentów w oknie Dokument można używać widoków Kod, Podzielony 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.
- Na pasku narzędziowym Dokument kliknij przycisk Pokaż widok Kod 

Przechodzenie do widoku podzielonego kodu

W widoku podzielonego kodu dokument jest dzielony na dwie części, dzięki czemu w jednym oknie można pracować z dwoma fragmentami kodu.

❖ Wybierz polecenie Widok > Podziel kod.

Uwaga: *W przypadku zmiany wielkości okna dokumentu lub okna aplikacji, a także w razie zmiany układu przestrzeni roboczej, program Dreamweaver zachowuje oryginalne proporcje podziału, dzięki czemu obydwie części dokumentu są nadal widoczne.*

Przełączanie do widoku Projekt

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz polecenie Widok > Projekt.
- Na pasku narzędziowym Dokument, kliknij przycisk Pokaż widok Projekt 

Jednoczesne wyświetlanie widoków Kod i Projekt

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz polecenie Widok > Kod i Projekt.
- Na pasku narzędziowym Dokument kliknij przycisk Pokaż widoki Kod i Projekt 

Przy ustawieniach domyślnych widok Kod jest wyświetlany u góry okna dokumentu, a widok Projekt u dołu. Aby wyświetlić widok Projekt na wierzchu, wybierz polecenie Widok > Widok Projekt na wierzchu.

Uwaga: *W przypadku zmiany wielkości okna dokumentu lub okna aplikacji, a także w razie zmiany układu przestrzeni roboczej, program Dreamweaver zachowuje oryginalne proporcje podziału, dzięki czemu obydwie części dokumentu są nadal widoczne.*

Przełączanie pomiędzy widokami Kod i 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 (z opcją podziału). 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).

Uwaga: *W przypadku zmiany wielkości okna dokumentu lub okna aplikacji, a także w razie zmiany układu przestrzeni roboczej, program Dreamweaver zachowuje oryginalne proporcje podziału, dzięki czemu obydwie części dokumentu są nadal widoczne.*

Zobacz także

„Omówienie okna dokumentu” na stronie 10

„Podgląd stron w widoku aktywnym” na stronie 302

Kaskadowe lub sąsiadujące okna dokumentu

Jeśli otwartych jest kilka dokumentów, można ułożyć je kaskadowo lub sąsiadująco.

Zobacz także

„Zarządzanie oknami i panelami” na stronie 25

„Wyświetlanie dokumentów z zakładkami (Dreamweaver Macintosh)” na stronie 31

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.

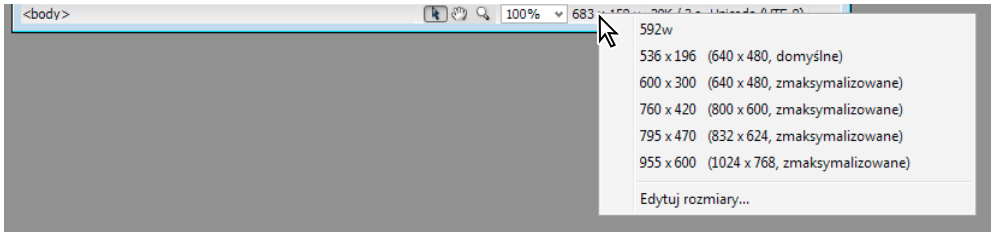
Zmiana rozmiaru okna dokumentu

Na pasku stanu są wyświetlane bieżące wymiary okna dokumentu (w pikselach). Aby zaprojektować stronę, która najlepiej wygląda w określonej wielkości, możesz dopasować okno dokumentu do jednego z wcześniej określonych rozmiarów, zmienić określone rozmiary lub utworzyć nowy rozmiar.

Zmiana okna dokumentu do wcześniej określonego rozmiaru

❖ Wybierz jeden z rozmiarów z listy w wysuwanym menu Rozmiar okna w dolnej części okna Dokument.

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.*



Pokazany rozmiar okna odzwierciedla wewnętrzne wymiary okna przeglądarki bez krawędzi; rozmiar monitora jest pokazany w nawiasach. Na przykład, rozmiar "536 x 196 (640 x 480, Domyślne)" jest optymalny dla użytkowników przeglądarek Microsoft Internet Explorer lub Netscape Navigator w ich domyślnej konfiguracji na monitorze 640 x 480.

Jeśli nie potrzebujesz tak precyzyjnej zmiany rozmiaru okna, możesz skorzystać ze standardowej systemowej metody zmiany rozmiaru okna, np. przeciąganie prawego dolnego narożnika okna.

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 dokumentu 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

1 Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Dreamweaver > Preferencje (Macintosh).

2 Z listy Kategoria po lewej stronie wybierz pozycję Pasek stanu.

3 Ustaw dowolne spośród poniższych opcji:

Rozmiary okna umożliwia dostosowanie wymiarów okna, które są pokazywane w wyskakującym menu paska 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.

Zobacz także

„Omówienie paska stanu” na stronie 12

„Zmiana rozmiaru okna dokumentu” na stronie 21

Raporty w programie Dreamweaver

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 twoich 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 twoim serwisie. Raporty obiegu pracy zawierają informacje o użytkownikach pobierających pliki do edycji, ostatnich zmianach i projekcie; Raporty HTML zawierają zagnieżdżone znaczniki czcionek, dostępność, brakujący tekst zastępczy, zbędne zagnieżdżone znaczniki, puste znaczniki o raz dokumenty bez tytułu.

Dziennik FTP Umożliwia wyświetlanie wszystkich operacji transferu plików metodą FTP.

Debugowanie na serwerze Pozwala wyświetlić informacje dotyczące debugowania kodu w aplikacji Adobe® ColdFusion®.

Zobacz także

„Wyszukiwanie znaczników, atrybutów lub tekstu w kodzie” na stronie 332

„Stosowanie odniesień dotyczących danego języka” na stronie 333

„Testowanie serwisu” na stronie 119

„Walidacja znaczników” na stronie 339

„Sprawdzanie zgodności przeglądarek” na stronie 338

„Wyszukiwania przerwanych, zewnętrznych i porzuconych łącz” na stronie 299

„Wysyłanie plików na serwer zdalny” na stronie 90

„Pobieranie plików z serwera zdalnego” na stronie 89

„Używanie debugera ColdFusion (tylko Windows)” na stronie 340

Korzystanie z pasków narzędziowych, inspektorów i menu kontekstowych

Wyświetlanie pasków narzędziowych

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 wg 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.*

Zobacz także

„Omówienie paska narzędziowego Dokument” na stronie 11

„Omówienie paska narzędziowego Standardowy” na stronie 12

„Omówienie paska narzędziowego Kodowanie” na stronie 14

„Omówienie paska narzędziowego Renderowanie stylów” na stronie 14

Korzystanie z Inspektora właściwości

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.*

Zobacz także

„Omówienie Inspektora właściwości” na stronie 15

„Ustawianie właściwości tekstu w Inspektorze właściwości” na stronie 240

„Dokowanie i oddokowywanie paneli” na stronie 26

„Zmiana atrybutów za pomocą Inspektora znaczników” na stronie 342

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 twoje zmiany nie zostały od razu zastosowane w oknie Dokument, zastosuj zmiany w jeden z następujących sposobów:

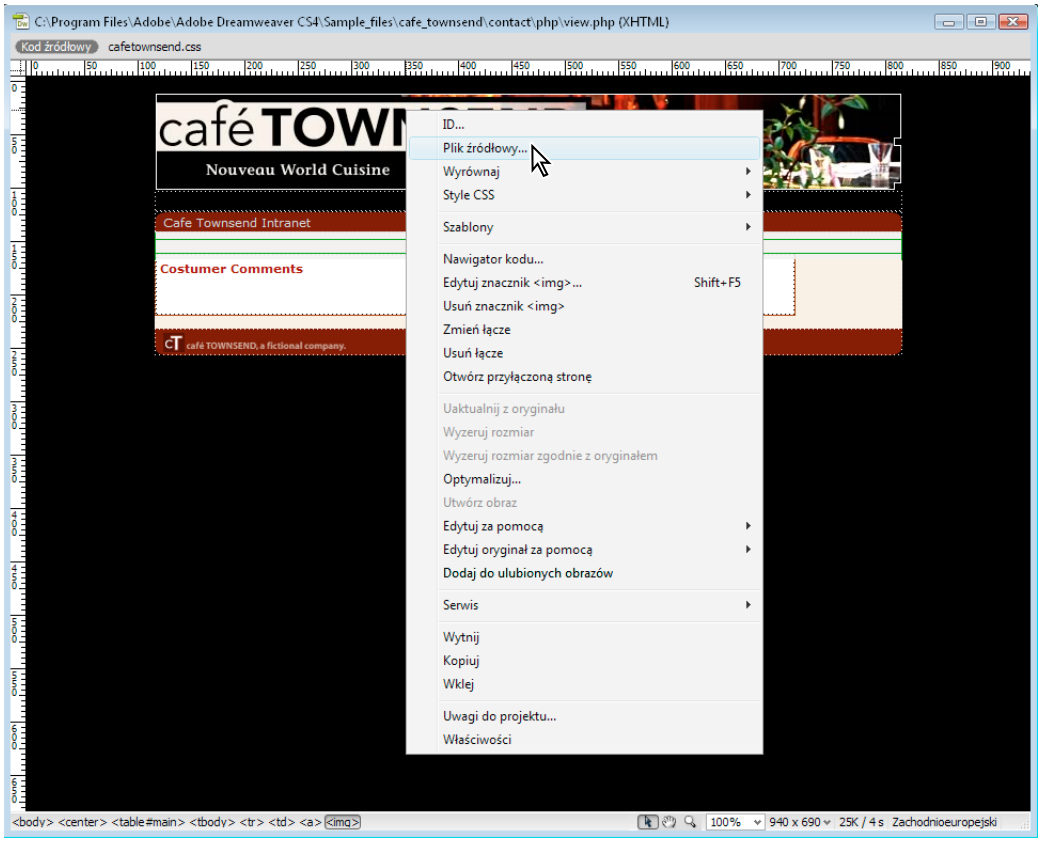
- Kliknij poza polami tekstowymi edycji właściwości.
- Naciśnij klawisz Enter (Windows) lub Return (Macintosh).
- Wciśnij klawisz Tab, aby przełączyć na inną wartość.

Używanie menu kontekstowych

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.

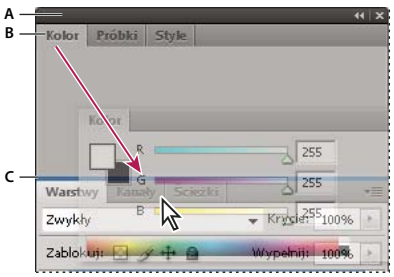


Dostosowywanie przestrzeni roboczej pakietu CS4

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.

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



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*

W programie Photoshop można zmienić rozmiar czcionki używanej do wyświetlania informacji w panelu Sterowanie, panelach i w podpowiedziach dotyczących narzędzi. Wybierz rozmiar z menu Rozmiar czcionki UI w Preferencjach interfejsu.

Zarządzanie oknami dokumentów

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 okno dokumentu z grupy okien, przeciągnij zakładkę okna poza grupę.
- Aby zadokować okno dokumentu w osobnej grupie okien, przeciągnij zakładkę okna do tej grupy.

  Uwaga: *Program Dreamweaver nie obsługuje dokowania i oddokowywania okien dokumentów. Pływające okna można tworzyć za pomocą przycisku Minimalizuj.*
- 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.

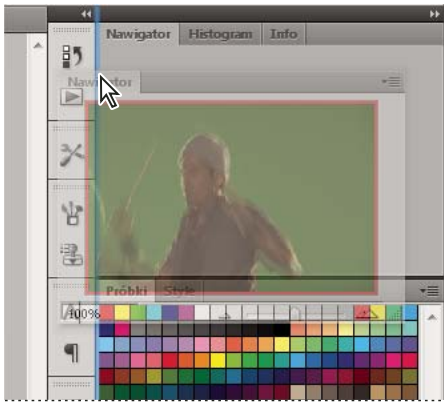
  Uwaga: *Niektóre produkty nie są wyposażone w tą funkcję.*

Dokowanie i oddokowywanie paneli

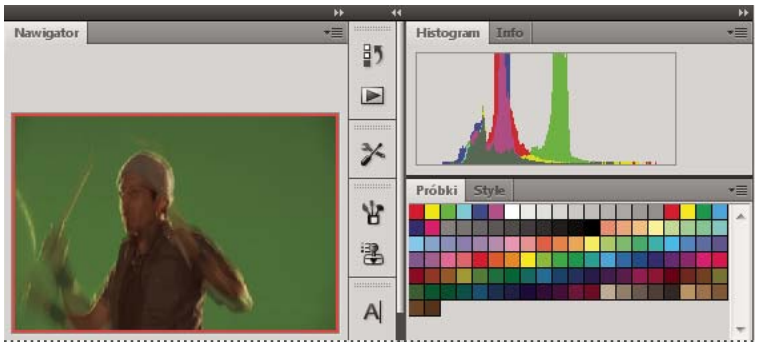
Stacja dokowania to zbiór wyświetlanych razem, najczęściej pionowo, paneli lub grup paneli. Można zadokować i oddokować panele poprzez przemieszczanie ich do i ze stacji dokowania.

Uwaga: *Dokowanie nie jest tym samym co składowanie. Stos jest to zbiór przemieszczających się paneli lub grup paneli, złączonych od góry do dołu.*

- 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.



Przeciąganie panelu Nawigator do nowej stacji dokowania, wskazanej przez niebieskie pionowe podświetlenie



Panel Nawigator we własnej stacji dokowania

Można uniemożliwić panelom zapełnianie całej przestrzeni w stacji dokowania. Przeciągnij dolną krawędź stacji dokowania do góry tak, aby nie stykała się z krawędzią przestrzeni roboczej.

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.

- Aby przesunąć panel, należy przeciągnąć go przy pomocy jego zakładki.
- Aby przesunąć grupę paneli lub stos przemieszczających się paneli, należy przeciągnąć je za pomocą paska tytułu.

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.

***Uwaga:** Dok jest stacjonarny i nie można go przesuwać. Można jednak tworzyć grupy lub stosy paneli i przenosić je w dowolne miejsce.*

Dodawanie i usuwanie paneli

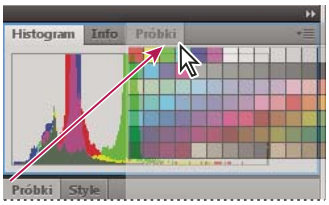
Jeśli usuniesz wszystkie panele ze stacji dokowania, stacja zniknie. Dok można utworzyć poprzez przesunięcie paneli do prawej krawędzi przestrzeni roboczej tak, aby pojawił się obszar upuszczenia.

- 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.

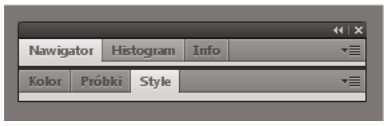


Dodawanie panelu do grupy paneli

- 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. Można składować przemieszczające się panele oraz grupy paneli tak, aby przemieszczały się jako jedna jednostka, jeśli przeciągniemy położony najwyżej pasek tytułu. (Panele stanowiące część stacji dokowania nie mogą być składowane ani przemieszczane w ten sposób jako jednostka).



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 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.

Obsługuj panele zwinięte do postaci ikon

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 stosie, 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 przemieszczające się rozwinięte panele).

Przywracanie domyślnej przestrzeni roboczej

- Wybierz domyślną przestrzeń roboczą za pomocą przełącznika na pasku aplikacji.
- (Photoshop) Wybierz polecenie Okno > Przestrzeń robocza > Domyślna przestrzeń robocza.
- (InDesign, InCopy) Wybierz polecenie Okno > Przestrzeń robocza> Wyzeruj *[Nazwa przestrzeni roboczej]*.

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.

W programie Photoshop, zapisana przestrzeń robocza może zawierać zbiór specyficznych skrótów klawiaturowych i zbiór menu.

Zapisz własną przestrzeń roboczą

1 Aby zapisać wybraną konfigurację przestrzeni roboczej, wykonaj jedną z następujących czynności:

- (Photoshop, Illustrator) Wybierz polecenie Okno > Przestrzeń robocza > Zapisz przestrzeń roboczą.
- (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.

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

Menu Zapisuje bieżący zestaw menu.

4 Kliknij przycisk OK lub Zapisz.

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.
- (InDesign) Wybierz polecenie Okno > Przestrzeń robocza > Usuń przestrzeń roboczą, zaznacz przestrzeń roboczą, a następnie kliknij ikonę Usuń.

(Photoshop) Rozpocznij pracę z panelami w ostatnio używanym położeniu lub położeniu domyślnym

Po uruchomieniu programu Photoshop panele mogą pojawić się w oryginalnym, wybranym domyślnie położeniu albo tam, gdzie ostatnio były używane.

W preferencjach Interfejsu:

- Aby można było uruchomić panele z miejsca, w którym były ostatnio używane, wybierz polecenie Pamiętaj położenie paneli.
- Aby można było uruchomić panele z domyślnego położenia, wybierz polecenie Pamiętaj położenie paneli.

Wyświetlanie dokumentów z zakładkami (Dreamweaver Macintosh)

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 OK.

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

Włącz kolorowe ikony

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 > Kolorowe ikony.
- 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.

Zobacz także

„Wyświetl lub przełączaj między przestrzeniami roboczymi” na stronie 30

Ukrywanie i wyświetlanie ekranu powitalnego programu Dreamweaver

Strona startowa programu pojawia się po uruchomieniu aplikacji 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 Dokumentu 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.

Informacje na temat dostosowywania pracy aplikacji w środowisku wielostanowiskowym

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

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\en_US\Configuration, który może być domyślnie ukryty. Aby wyświetlić ukryte pliki i foldery, wybierz polecenie Narzędzia > Opcje folderów w Eksploratorze systemu 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 \en_US\Configuration, który może być domyślnie ukryty. Aby wyświetlić ukryte pliki i foldery, wybierz polecenie Narzędzia > Opcje folderów w Eksploratorze systemu 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, Dreamweaver automatycznie tworzy kopie zapasowe istniejących plików konfiguracyjnych, co umożliwia w dalszym ciągu dostęp do zmian naniesionych w tych plikach.

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, Dreamweaver wyświetla ekran powitalny lub czysty 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.

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" na stronie 291.)

Pokaż okno dialogowe przy wstawianiu obiektów Określa, czy podczas wstawiania obrazów, tabel, filmów Shockwave i innych obiektów za pomocą panelu lub menu wstawiania 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 najazdu 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 opcje 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 wciśnięcie klawisza Enter (Windows) lub Return (Macintosh) na końcu akapitu nagłówka w widoku Projekt, tworzy nowy akapit ze znacznikiem `p`. (Akapit nagłówka oznaczany jest znacznikiem heading, np. `h1` lub `h2`.) Gdy opcja jest wyłączona, wciśnięcie 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 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 wg 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" na stronie 277.

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.

Zobacz także

„Omówienie układu przestrzeni roboczej" na stronie 7

„Automatyczne uaktualnianie łącz" na stronie 291

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 części „Tworzenie i otwieranie dokumentów" na stronie 67.

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.

Zobacz także

„Rozumienie zasad kodowania dokumentu" na stronie 224

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.

Zobacz także

„Używanie próbnika kolorów” na stronie 228

„Zmiana koloru podświetlenia znaczników DIV” na stronie 183

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 zaznaczenie 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.

Skróty klawiaturowe

Tworzenie arkusza referencyjnego dla bieżącego zestawu skrótów klawiaturowych

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 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 oknie dialogowym, które się pojawi, wprowadź nazwę arkusza referencyjnego i wybierz odpowiednie położenie dla pliku.

Dostosowywanie skrótów klawiaturowych

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.

Zobacz także

„Praca z urywkami kodu” na stronie 331

Tworzenie skrótu klawiaturowego

Tworzenie własnych skrótów klawiaturowych, edycja istniejących skrótów lub wybór predefiniowanego zestawu skrótów.

1 Wybierz 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 wg 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 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 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 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 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.*

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*.

Rozszerzenia

Dodawanie rozszerzeń i zarządzanie nimi w programie Dreamweaver

Rozszerzenia to nowe funkcje, które łatwo możesz 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 i korzystać z programu Extension Manager. 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 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 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.*

Zobacz także

„Informacje na temat dostosowywania pracy aplikacji w środowisku wielostanowiskowym” na stronie 32

Rozdział 3: Praca z serwisami programu Dreamweaver

Serwis Adobe® Dreamweaver® CS4 jest kolekcją wszystkich plików i zasobów znajdujących się w twoim serwisie internetowym. Możesz tworzyć strony internetowe na swoim komputerze, wysyłać je na serwer WWW, a także utrzymywać serwis, transferując uaktualnione pliki po ich zapisaniu. Możesz też edytować i obsługiwać serwisy internetowe, które zostały utworzone poza programem Dreamweaver.

Konfigurowanie serwisu Dreamweaver

Informacje o serwisach Dreamweaver

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.

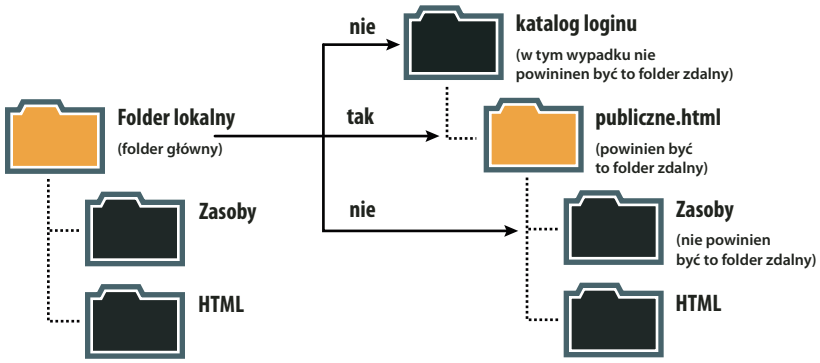
Folder na serwerze testowym Folder, gdzie program Dreamweaver przetwarza strony dynamiczne.

Samouczek przedstawiający definiowanie serwisu Dreamweaver znajduje się na stronie internetowej www.adobe.com/go/lrvid4050_dw_pl.

Omówienie struktury folderu lokalnego i zdalnego

Jeśli chcesz użyć programu Dreamweaver do połączenia się z folderem zdalnym, określ zdalny folder w kategorii Informacje zdalne w oknie dialogowym Definicja 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, jak np. foldery lokalne, mogą posiadać dowolny tytuł, ale zwykle usługodawcy nazywają je public_html, pub_html lub podobnie. 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 podfolderów 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 zamapować 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 główny katalog dla zdalnego folderu nie istnieje, utwórz go lub poproś o to administratora.

Używanie okna dialogowego Zarządzaj serwisami

Okno dialogowe Zarządzaj serwisami służy do tworzenia nowych serwisów, edycji, powielania i usuwania serwisów internetowych oraz importu lub eksportu ustawień serwisów.

1 Wybierz polecenie z menu Serwis > Zarządzaj serwisami i wskaż serwis na liście po lewej stronie.

2 Kliknij przycisk, aby wybrać jedną z opcji i kliknij Gotowe.

Nowy Umożliwia utworzenie nowego serwisu.

Edycja Umożliwia edycję istniejącego serwisu.

Powiel Tworzy kopię wybranego serwisu. Kopia wyświetlana jest w oknie z listą serwisów.

Usuń Usuwa wybrany serwis; ta operacja nie może zostać cofnięta.

Eksportuj Umożliwia eksport ustawień serwisu do pliku XML (*.ste).

Importuj Umożliwia wybór pliku ustawień (*.ste) serwisu do importu.

Zobacz także

„Importowanie i eksportowanie ustawień serwisu” na stronie 52

Konfigurowanie i edycja lokalnego folderu głównego

Po rozplanowaniu struktury serwisu, należy ustawić (zdefiniować) serwis w programie Dreamweaver. Należy także zdefiniować serwis do edycji serwisu internetowego, który nie został utworzony w programie Dreamweaver. Ustawienie serwisu Dreamweaver jest sposobem organizacji wszystkich dokumentów wchodzących w skład serwisu internetowego.

Roboczym katalogiem serwisu projektowanego w programie Dreamweaver jest lokalny folder główny. Folder ten może być umieszczony na twoim lokalnym komputerze lub na serwerze sieciowym.

Jeśli chcesz rozpocząć edycję plików na swoim komputerze (bez ich publikowania), ustaw tylko folder lokalny, zaś informacje zdalne i testowe dodasz później.

***Uwaga:** Jeśli twój folder lokalny znajduje się w systemie, na którym uruchomiony jest serwer WWW, to nie musisz określać folderu zdalnego. Wynika z tego, że serwer sieciowy jest uruchomiony na twoim lokalnym komputerze.*

1 Wybierz jedną z następujących opcji:

- Aby skonfigurować nowy serwis, wybierz polecenie Serwis > Nowy serwis.
- Aby zmienić ustawienia istniejącego serwisu na dysku lokalnym lub ustawienia zdalnego serwisu (albo działu w zdalnym serwisie), niezależnie od tego, czy został on utworzony w programie Dreamweaver, wybierz polecenie Serwis > Zarządzaj serwisami. Wybierz serwis i kliknij przycisk Edytuj.

2 Wprowadź informacje konfiguracyjne w oknie dialogowym Definicja serwisu:

- Aby skonfigurować serwis za pomocą kreatora, kliknij zakładkę Podstawowe i wykonaj kolejne instrukcje. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji „Opcje zakładki Podstawowe” na stronie 62.
- Aby skonfigurować folder lokalny, zdalny i testowy (do przetwarzania dynamicznych stron), kliknij zakładkę Zaawansowane, wybierz kategorię Informacje lokalne i ustaw opcje. (Zalecane)

***Uwaga:** Do skonfigurowania działającego serwisu na własnym komputerze wymagane jest tylko określenie pierwszych dwóch opcji w kategorii Informacje lokalne.*

Nazwa serwisu Nazwa wyświetlana w panelu Pliki oraz w oknie dialogowym Zarządzaj serwisami, nie jest wyświetlana w przeglądarce.

Lokalny folder główny Nazwa folderu na dysku lokalnym, gdzie przechowywane są pliki serwisu, szablony oraz elementy biblioteki. Utwórz folder na dysku twardym lub kliknij ikonę folderu, aby wskazać folder. Gdy Dreamweaver określa łącza powiązane z katalogiem głównym, robi to także dla tego folderu.

Domyślny folder obrazów Ścieżka do folderu, gdzie przechowywane są obrazy używane w serwisie. Podaj ścieżkę lub kliknij ikonę folderu, aby wskazać folder.

Łącza względem Zmienia względną ścieżkę łączy odnoszących się do innych stron w serwisie. Domyślnie Dreamweaver tworzy łącza, używając ścieżek względem dokumentu. Wybierz opcję Katalog główny serwisu, aby zmienić ustawienia ścieżki i upewnić się, że podany został adres HTTP w polu opcji Adres HTTP.

Zmiana ustawień nie konwertuje ścieżki istniejących łączy; ustawienie to będzie stosowane tylko do nowych łączy tworzonych w programie Dreamweaver.

Zawartość przyłączona ścieżkami względnymi w obrębie 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. Dzieje się tak, ponieważ przeglądarki nie rozpoznają katalogów głównych serwisu — serwery tak.

Adres HTTP Adres URL używany przez twój serwis internetowy. Włącza to program Dreamweaver do weryfikacji łączy w obrębie serwisu, który używa bezwzględnych adresów URL lub ścieżek względem katalogów głównych serwisu. Program Dreamweaver używa także tego adresu, aby upewnić się, że względne łącza katalogów głównych serwisu działają na serwerze zdalnym, który może mieć inny katalog główny. Na przykład jeśli tworzysz łącze do obrazu umieszczonego na dysku twardym w katalogu C:\Sales\images\ (gdzie Sales jest katalogiem głównym), adres URL twojego serwisu będzie miał postać http://www.mysite.com/SalesApp/ (gdzie SalesApp jest folderem zdalnym). Adres URL należy wpisać w polu tekstowym Adres HTTP, aby upewnić się, że ścieżka do połączonego pliku na serwerze zdalnym ma postać SalesApp/images/.

Użyj sprawdzania 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 pyta, 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.

3 Kliknij przyciski OK i Gotowe, aby utworzyć serwis (wyświetlany w panelu Pliki).

Zobacz także

„Dostęp do serwisów, serwera i dysków lokalnych” na stronie 85

„Importowanie i eksportowanie ustawień serwisu” na stronie 52

„Ustawianie ścieżki względnej nowych łączy” na stronie 288

„Zarządzanie plikami i folderami” na stronie 79

„Konfigurowanie komputera w celu projektowania aplikacji” na stronie 532

Ustawianie folderu zdalnego

Folder zdalny służy do przechowywania plików produkcyjnych, plików do współpracy, wdrażania i wielu innych operacji. Zazwyczaj folder zdalny umieszczany jest na komputerze, na którym uruchomiony jest serwer WWW. Opcje tego folderu można ustawiać, odpowiadając na pytania kreatora w zakładce Podstawowe lub wpisując informacje w zakładce Zaawansowane.

W panelu Pliki programu Dreamweaver zdalny folder określany jest mianem *zdalnego serwisu*. Podczas ustawiania folderu zdalnego należy wybrać metodę dostępu dla programu Dreamweaver, aby wysyłać i pobierać dane z serwera internetowego.

Samouczek przedstawiający ustawianie folderu zdalnego znajduje się na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0162_pl.

Uwaga: *Dreamweaver obsługuje połączenia do serwerów IPv6. Obsługiwane typy połączeń obejmują FTP, SFTP, WebDav oraz RDS. Więcej informacji znajduje się na stronie internetowej www.ipv6.org/*

Zobacz także

„Praca z plikami bez definiowania serwisu" na stronie 61

„Pobieranie plików z serwera zdalnego" na stronie 89

„Korzystanie z WebDAV do odkładania i pobierania plików" na stronie 95

„Dostęp do serwisów, serwera i dysków lokalnych" na stronie 85

„Zarządzanie plikami i folderami" na stronie 79

Samouczek dotyczący definiowania folderu zdalnego

Wybieranie metody dostępu

1 Wybierz polecenie z menu Serwis > Zarządzaj serwisami.

2 Kliknij Nowy i wybierz Serwis, aby zdefiniować nowy serwis, lub wybierz istniejący serwis programu Dreamweaver i kliknij przycisk Edycja.

3 Kliknij zakładkę Zaawansowane, zaznacz kategorię Informacje zdalne i wybierz metodę dostępu, której chcesz używać do transferu plików między lokalnymi a zdalnymi folderami:

Brak Zachowaj to ustawienie domyślne, jeśli wysłanie serwisu na serwer nie jest planowane.

FTP Użyj tego ustawienia, jeśli łączysz się z serwerem WWW za pomocą protokołu FTP.

Lokalnie/sieć Użyj tego ustawienia, aby uzyskać dostęp do folderu sieciowego lub jeśli przechowujesz pliki czy uruchamiasz serwer testowy na komputerze lokalnym.

RDS (Remote Development Services) Użyj tego ustawienia, jeśli łączysz się z serwerem sieciowym, korzystając z usługi RDS. Aby skorzystać z tej metody dostępu, zdalny folder musi znajdować się na komputerze z uruchomionym oprogramowaniem Adobe® ColdFusion®.

Microsoft Visual SourceSafe Użyj tego ustawienia, jeśli łączysz się do serwera sieciowego korzystając z Microsoft Visual SourceSafe. Metoda ta obsługiwana jest tylko w systemie Windows; aby z niej skorzystać, musisz zainstalować klienta Microsoft Visual SourceSafe w wersji 6.

WebDAV (Web-based Distributed Authoring and Versioning) Użyj tego ustawienia, jeśli łączysz się z serwerem sieciowym, korzystając z protokołu WebDAV.

Aby skorzystać z tej metody dostępu, niezbędny jest serwer obsługujący ten protokół, taki jak Microsoft Internet Information Server (IIS) 5.0 lub inna odpowiednio skonfigurowana instalacja serwera sieciowego Apache.

Uwaga: *Jeśli wybierzesz WebDAV jako metodę dostępu, korzystając z programu Dreamweaver w środowisku wielostanowiskowym, musisz się upewnić, że wszyscy użytkownicy wybrali WebDAV jako metodę dostępu. Jeśli tylko część użytkowników wybierze WebDAV, a inni użytkownicy wybiorą inne metody dostępu (np. FTP), funkcja pobierania do edycji /odkładania programu Dreamweaver nie będzie działać zgodnie z oczekiwaniami, ponieważ WebDAV używa swojego własnego systemu blokowania.*

Pozostałe opcje w oknie dialogowym zmieniają się w zależności od wybranej metody dostępu.

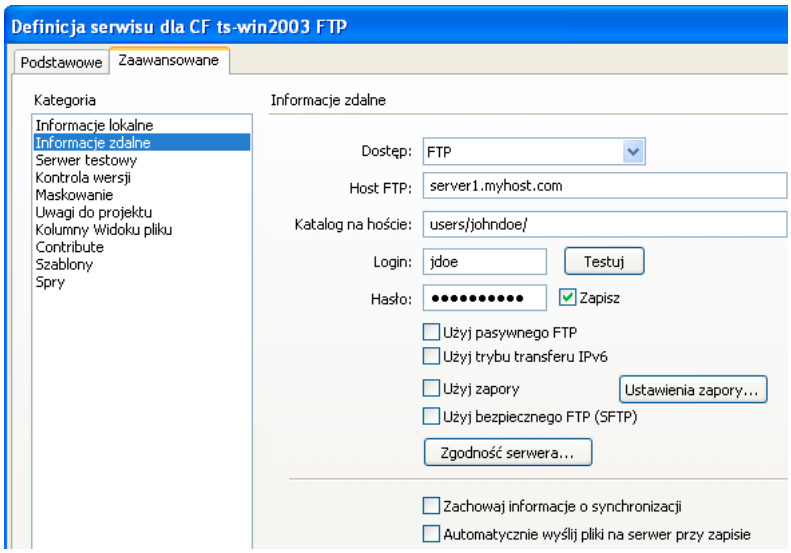
Ustawianie opcji dostępu przez FTP

1 Wybierz polecenie z menu Serwis > Zarządzaj serwisami.

2 Kliknij Nowy i wybierz Serwis, aby ustawić nowy serwis, lub wybierz istniejący serwis programu Dreamweaver i kliknij Edycja.

3 Wybierz zakładkę Zaawansowane w oknie dialogowym Definicja serwisu, a następnie kliknij kategorię Informacje zdalne.

Poniższa ilustracja przedstawia kategorię Informacje zdalne z wypełnionymi polami tekstowymi.



Zakładka Zaawansowane okna dialogowego Definicja serwisu z wybraną kategorią Informacje zdalne.

4 Z wyskakującego menu Dostęp wybierz polecenie FTP.

5 W polu tekstowym Host FTP wpisz nazwę hosta FTP, na który wysyłasz pliki używane w serwisie internetowym.

Host FTP to pełny adres internetowy systemu komputerowego, na przykład ftp.mindspring.com. Wpisz pełną nazwę hosta bez dodatkowego tekstu. W szczególności nie należy dodawać nazwy protokołu z przodu nazwy hosta.

Jeśli nie znasz swojego hasta FTP, skontaktuj się ze swoją firmą hostingową.

Uwaga: *Port 21 to domyślny port przychodzących połączeń FTP. Jednak administratorzy czasem zmieniają to ustawienie portu na inną wartość, aby uniemożliwić nieupoważnionym osobom dostęp do serwera FTP. W takiej sytuacji można za nazwą hosta FTP wpisać dwukropek i podać numer portu. Np. jeśli port ma numer 29, należy wpisać ftp.mindspring.com:29.*

6 W polu Katalog na hoście podaj katalog (folder) w serwisie zdalnym, gdzie publikowane są dokumenty wyświetlane użytkownikom strony.

Jeśli nie jesteś pewien, co wpisać jako ścieżkę hosta, skontaktuj się z administratorem serwera lub pozostaw pole puste. Na niektórych serwerach katalog główny to pierwszy katalog, z którym połączono się przez FTP. Aby go odszukać, należy połączyć się z serwerem. Jeśli folder o nazwie typu public_html lub adres www bądź nazwa loginu, pojawia się w widoku Plik zdalny w panelu Pliki to znaczy, że jest to katalog, który powinien być podany w polu tekstowym Katalog na hoście.

7 Aby połączyć się z serwerem FTP, w polach tekstowych Login i Hasło podaj nazwę konta użytkownika oraz odpowiednie hasło.

8 Kliknij przycisk Testuj, aby zweryfikować podane wartości hosta FTP, katalogu na hoście, nazwy konta i hasła.

Uwaga: *Informacje o hoście FTP, katalogu na hoście, nazwie konta i haśle należy uzyskać od administratora systemu, zatrudnionego przez firmę udostępniającą hosta na serwis. Nikt inny nie może mieć dostępu do tych informacji. Wprowadź informacje w dokładnie takiej formie, w jakiej poda je administrator systemu.*

9 Program Dreamweaver zapisuje hasło jako domyślne. Jeśli wolisz, aby program Dreamweaver przy każdym połączeniu z serwerem zdalnym pytał o hasło, odznacz opcję Zapisz.

10 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.

11 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/.

12 Jeśli łączysz się do serwera zdalnego spoza zapory, wybierz opcję Użyj zapory.

13 Kliknij przycisk Ustawienia zapory, aby otworzyć preferencje serwisu Dreamweaver i zmienić nazwę hosta lub numer portu zapory.

Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji „Ustawianie preferencji serwisu dotyczących transferu plików” na stronie 53.

14 Jeśli konfiguracja zapory 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.*

W niektórych sytuacjach podczas pracy z protokołem SFTP może wystąpić konieczność zmiany numeru portu domyślnego. Aby zmienić numer portu domyślnego, do nazwy hosta FTP dodaj średnik i odpowiedni numer. Na przykład:

- nazwadomeny.com:22

Nazwy domen IPv6 należy ująć w nawiasy kwadratowe:

- [2001:0db8:85a3:08d3:1319:8a2e:0370:7344]:443

15 Aby ustawić bardziej zaawansowane opcje połączenia z serwerem, kliknij przycisk Zgodność serwera. Przycisku tego należy używać tylko w celu diagnozowania problemów. Jest to funkcja szczególnie przydatna w przypadku serwisów, które działały we wcześniejszych wersjach programu Dreamweaver, ale z jakiegoś powodu nie działają w obecnej wersji.

Więcej informacji na temat tych opcji znajduje się w dokumentacji TechNote 14834 na stronie internetowej firmy Adobe: www.adobe.com/go/tn_14834_pl.

16 Jeśli chcesz automatycznie synchronizować lokalne i zdalne pliki, wybierz opcję Zachowaj informacje o synchronizacji. (Opcja ta jest domyślnie włączona.)

17 Jeśli chcesz, aby program Dreamweaver, podczas zapisu pliku wysłał plik do zdalnego serwisu, wybierz opcję Automatycznie wyślij pliki na serwer przy zapisie.

18 Jeśli chcesz aktywować system Pobierania do edycji/Odkładania plików, wybierz opcję Włącz funkcje pobierania do edycji i odkładania plików.

19 Kliknij przycisk OK.

Jeśli nie możesz uzyskać połączenia, zapoznaj się z dokumentacją TechNote 14834 na stronie internetowej firmy Adobe: www.adobe.com/go/tn_14834_pl.

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.

Ustawianie opcji dla dostępu lokalnego lub sieciowego

1 Wybierz polecenie z menu Serwis > Zarządzaj serwisami.

2 Kliknij Nowy i wybierz Serwis, aby ustawić nowy serwis, lub wybierz istniejący serwis programu Dreamweaver i kliknij Edycja.

3 Wybierz zakładkę Zaawansowane, kliknij kategorię Informacje zdalne i zaznacz Sieć lokalna.

4 Kliknij ikonę folderu obok pola tekstowego Folder zdalny, aby wskazać i zaznaczyć folder, gdzie umieszczane są pliki serwisu.

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 zapisu pliku wysłał plik do zdalnego serwisu, wybierz opcję Automatycznie wyślij pliki na serwer przy zapisie.

7 Jeśli chcesz aktywować system Pobierania do edycji/Odkładania plików, wybierz opcję Włącz funkcje pobierania do edycji i odkładania plików.

8 Kliknij przycisk OK.

Ustawianie opcji dostępu przez WebDAV

1 Wybierz polecenie z menu Serwis > Zarządzaj serwisami.

2 Kliknij Nowy i wybierz Serwis, aby ustawić nowy serwis, lub wybierz istniejący serwis programu Dreamweaver i kliknij Edycja.

3 Wybierz zakładkę Zaawansowane, kliknij kategorię Informacje zdalne i zaznacz WebDAV.

4 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.

5 Wpisz nazwę użytkownika i hasło.

Ta informacje jest potrzebna do uwierzytelnienia serwera i nie odnosi się do programu Dreamweaver. Jeśli nie jesteś pewien nazwy użytkownika lub hasła, skontaktuj się z administratorem systemu lub z administratorem serwera WWW.

6 Kliknij Testuj, aby sprawdzić ustawienia połączenia.

7 Kliknij Zapisz, aby program Dreamweaver pamiętał hasło przy każdym rozpoczęciu nowej sesji.

8 Jeśli chcesz, aby program Dreamweaver automatycznie synchronizował lokalne i zdalne pliki, wybierz opcję Zachowaj informacje o synchronizacji. (Opcja ta jest domyślnie włączona.)

9 Jeśli chcesz, aby program Dreamweaver, podczas zapisu pliku wysłał plik do zdalnego serwisu, wybierz opcję Automatycznie wyślij pliki na serwer przy zapisie.

10 Jeśli chcesz aktywować system Pobierania do edycji/Odkładania plików, wybierz opcję Włącz funkcje pobierania do edycji i odkładania plików.

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.

Ustawianie opcji dostępu przez RDS

1 Wybierz polecenie z menu Serwis > Zarządzaj serwisami.

2 Kliknij Nowy i wybierz Serwis, aby ustawić nowy serwis, lub wybierz istniejący serwis programu Dreamweaver i kliknij Edycja.

3 Wybierz zakładkę Zaawansowane, kliknij kategorię Informacje zdalne i zaznacz RDS.

4 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 RDS.

Uwaga: *Opcje te mogą pozostać ukryte, jeśli nazwa użytkownika i hasło zostały określone w ustawieniach ochrony programu ColdFusion Administrator.*

- Wybierz Zapisz, aby program Dreamweaver pamiętał twoje ustawienia.

5 Kliknij OK, aby zamknąć okno dialogowe Konfiguruj serwer RDS.

6 Jeśli chcesz, aby program Dreamweaver, podczas zapisu pliku wysłał plik do zdalnego serwisu, wybierz opcję Automatycznie wyślij pliki na serwer przy zapisie.

7 Jeśli chcesz aktywować system Pobierania do edycji/Odkładania plików, wybierz opcję Włącz funkcje pobierania do edycji i odkładania plików i kliknij OK.

Ustawianie dostępu przez Microsoft Visual SourceSafe

1 Wybierz polecenie z menu Serwis > Zarządzaj serwisami.

2 Kliknij Nowy i wybierz Serwis, aby ustawić nowy serwis, lub wybierz istniejący serwis programu Dreamweaver i kliknij Edycja.

3 Wybierz zakładkę Zaawansowane, kliknij kategorię Informacje zdalne i zaznacz Microsoft Visual SourceSafe.

4 Kliknij przycisk Ustawienia i podaj następujące informacje w oknie Otwórz bazę danych Microsoft Visual SourceSafe:

- W polu Ścieżka do bazy danych kliknij Przeglądaj, aby wskazać wybraną bazę danych Visual SourceSafe lub wpisz pełną ścieżkę pliku.

Wybrany plik staje się plikiem srcsafe.ini używanym do inicjalizacji Visual SourceSafe.

- W polu Projekt, podaj projekt znajdujący się wewnątrz bazy danych Visual SourceSafe, którego chcesz używać jako głównego katalogu zdalnego serwisu.
- W polach Nazwa użytkownika i Hasło, podaj swój login u hasło dla wybranej bazy danych.

Jeśli nie znasz nazwy użytkownika lub hasła, skontaktuj się z administratorem systemu.

- Wybierz opcję Zapisz, aby program Dreamweaver pamiętał twoje ustawienia.

5 Aby powrócić do okna dialogowego Definicja serwisu, kliknij przycisk OK.

6 Jeśli chcesz, aby program Dreamweaver, podczas zapisu pliku wysłał plik do zdalnego serwisu, wybierz opcję Automatycznie wyślij pliki na serwer przy zapisie.

7 Jeśli nie chcesz, aby Dreamweaver pobierał automatycznie pliki z serwera po otwarciu lokalnego pliku, usuń zaznaczenie opcji Otwierając, pobierz pliki do edycji.

Problemy podczas konfiguracji zdalnego folderu

Poniższa lista zawiera informacje dotyczące często spotykanych problemów występujących podczas ustawiania zdalnego folderu oraz sposoby ich rozwiązania.

Na stronie internetowej firmy Adobe (www.adobe.com/go/tn_14834_pl) znajduje się rozbudowana dokumentacja techniczna, zawierająca szczegółowe informacje o rozwiązywaniu problemów z połączeniami FTP.

- Implementacja FTP programu Dreamweaver może nie działać poprawnie z określonymi serwerami proxy, wielopoziomowymi zaporami i innymi formami pośredniego dostępu do serwera. Jeśli wystąpiły problemy z dostępem przez FTP, skontaktuj się z administratorem systemu.
- W implementacji FTP programu Dreamweaver, musisz połączyć się do głównego katalogu 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: *Ogólnie rzecz biorąc, gdy wystąpi problem przesyłania przez FTP, należy sprawdzić dziennik FTP, wybierając polecenie z menu Okno > Wyniki (Windows) lub Serwis > Dziennik FTP (Macintosh) i klikając znacznik dziennika FTP.*

Konfigurowanie serwera testowego

Podczas tworzenia dynamicznych stron, program Dreamweaver wymaga, aby usługi serwera testowego, podczas twojej pracy generowały i wyświetlały zawartość dynamiczną. Serwerem testowym może być komputer lokalny, serwer dla programistów, serwer pośredniczący lub serwer produkcyjny.

Przed ustawieniem folderu serwera testowego, należy zdefiniować lokalny i zdalny folder. Ustawienia folderu zdalnego mogą być często używane dla serwera testowego, ponieważ strony dynamiczne umieszczone z folderze zdalnym mogą być przetwarzanie przez serwer aplikacji.

1 Wybierz jedną z następujących opcji:

- Aby skonfigurować nowy serwis, wybierz polecenie Serwis > Nowy serwis.
- Aby zmienić ustawienia istniejącego serwisu na dysku lokalnym dysku lub zdalnego serwisu (ewentualnie działu w zdalnym serwisie), niezależnie od tego, czy został on utworzony w programie Dreamweaver, wybierz polecenie Serwis > Zarządzaj serwisami, wybierz serwis z listy i kliknij przycisk Edycja.

Uwaga: *Jeśli jeszcze nie zdefiniowałeś żadnych serwisów Dreamweaver, to wyświetlone zostanie okno dialogowe Definicja serwisu, kliknij Nowy.*

2 W zakładce Zaawansowane okna dialogowego Definicja serwisu, wybierz opcję Serwer testowy.

3 Wybierz technologię serwerową, która ma być używana dla twojej aplikacji internetowej.

Uwaga: *Począwszy od wersji CS4 program Dreamweaver nie instaluje zachowań serwerowych typu ASP.NET i JSP. W przypadku stron typu ASP.NET i JSP program Dreamweaver nadal jednak obsługuje tryb Live Mode, kolorowanie elementów kodu oraz podpowiedzi do kodu. Poprawna obsługa tych funkcji nie wymaga uprzedniego zaznaczania opcji ASP.NET lub JSP w oknie dialogowym Definicja serwisu.*

4 Zaakceptuj domyślne ustawienia serwera testowego lub zmień ustawienia.

Domyślnie, program Dreamweaver zakłada, że serwer aplikacji uruchomiony jest w tym samym systemie co serwer internetowy. Jeśli zdefiniowałeś folder zdalny w kategorii Informacje zdalne w oknie dialogowym Definicja serwisu i jeśli serwer aplikacji jest uruchomiony w tym samym systemie co folder zdalny (łącznie z komputerem lokalnym), zaakceptuj ustawienia domyślne w kategorii Serwer testowy.

Jeśli nie zdefiniowałeś folderu zdalnego w kategorii Informacje zdalne, kategoria Serwer testowy domyślnie jest ustawiana na folder lokalny zdefiniowany z kategorii Informacje lokalne. Możesz pozostawić to ustawienie, jeśli spełnione zostaną dwa następujące warunki:

Twój serwer internetowy i serwer aplikacji uruchomione są na komputerze lokalnym. Np. jeśli jesteś programistą ColdFusion korzystającym z IIS i ColdFusion w lokalnym systemie Windows XP.

Główny folder lokalny jest podfolderem katalogu głównego serwisu internetowego. Na przykład, jeśli korzystasz z serwera IIS, twój główny lokalny folder jest podfolderem folderu c:\Inetpub\wwwroot\.

Jeśli twój lokalny folder nie jest podfolderem głównego katalogu, musisz zdefiniować główny folder lokalny jako wirtualny katalog na serwerze WWW.

Uwaga: *Serwer aplikacji może być uruchamiany w innym systemie, niż zdalny serwis. Na przykład, jeśli wybraną opcją Dostępu w kategorii Informacje zdalne jest Microsoft Visual SourceSafe, to musisz określić inny serwer w kategorii Serwer testowy.*

5 W polu tekstowym Prefiks adresu URL, podaj adres URL wpisywany w przeglądarkach w celu otwarcia aplikacji internetowej, ale nie dołączaj nazwy pliku.

Przedrostek URL obejmuje nazwę domeny i ścieżkę do katalogu strony głównej lub ścieżkę wirtualną, ale nie nazwę pliku. Na przykład, jeśli adresem URL aplikacji jest www.adobe.com/mycoolapp/start.php, należy wpisać następujący prefiks URL: www.adobe.com/mycoolapp/.

Jeśli program Dreamweaver działa w tym samym systemie co serwer WWW, można użyć jednej z opcji *localhost*, jako elementu zastępczego dla nazwy domeny. Na przykład, jeśli jest uruchomiony serwer IIS, a ponadto adresem URL aplikacji jest http://buttercup_pc/mycoolapp/start.asp, to należy wpisać następujący prefiks URL:

http://localhost/mycoolapp/

Lista opcji localhost, odnoszących się do różnych serwerów internetowych, została umieszczona w następnej sekcji.

6 Kliknij OK, następnie kliknij Gotowe, aby dodać nowy serwis do listy serwisów.

Zobacz także

„Wybór serwera aplikacji" na stronie 534

„Przygotowanie do tworzenia serwisów dynamicznych" na stronie 525

Informacje o prefiksie URL dla serwera testowego

Prefiks URL musi zostać określony, aby program Dreamweaver mógł korzystać z usług serwera testowego do wyświetlania danych i łączenia do bazy danych podczas pracy. Program Dreamweaver używa połączenia typu godzina-projektu, aby dostarczyć użytecznych informacji dotyczących bazy danych, takich jak nazwy tabel w bazie danych oraz nazw kolumn w tabelach.

Przedrostek URL obejmuje nazwę domeny i ścieżkę do katalogu strony głównej lub ścieżkę wirtualną.

Uwaga: *Terminologia używana w Microsoft IIS, może różnić się między serwerami, ale w 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 prefiks URL:

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 prefiks URL:

http://www.mystartup.com/warehouse/

Localhost Odnosi się do katalogu głównego w twoich adresach URL, gdy klient (zwykle przeglądarka, w tym przypadku Dreamweaver) uruchamiany jest w tym samym systemie co serwer internetowy. Przypuśćmy, że program Dreamweaver pracuje w tym samym systemie Windows co serwer internetowy, twoim katalogiem głównym jest c:\sites\company, i zdefiniowałeś katalog wirtualny o nazwie warehouse, aby odnieść się do folderu przeznaczonego do przetwarzania dynamicznych stron. Dla wybranych serwerów internetowych, wpisane zostałyby następujące prefiksy URL:

Serwer WWW	Prefiks URL
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 jest twoją nazwą użytkownika w systemie Macintosh. Alias o nazwie ~MyUserName definiowany jest automatycznie dla tego folderu podczas instalacji systemu Mac OS 10.1 lub nowszego. Dlatego też, twój domyślny prefiks URL w programie Dreamweaver jest następujący:

http://localhost/~MyUserName/

Jeśli folderem przeznaczonym do przetwarzania dynamicznych stron jest Users:MyUserName:Sites:inventory, to prefiks URL jest następujący:

http://localhost/~MyUserName/inventory/

Edycja istniejącego zdalnego serwisu internetowego w programie Dreamweaver

Program Dreamweaver może być używany do kopiowania istniejących zdalnych serwisów na lokalny dysk lub do ich edycji (lub działu zdalnego serwisu), nawet jeśli program Dreamweaver nie był używany do tworzenia tego serwisu.

1 Utwórz lokalny folder mający objąć istniejący serwis i ustaw folder jako folder lokalny dla serwisu.

Uwaga: *Powiel lokalnie całą strukturę odpowiedniego działu istniejącego zdalnego serwisu.*

2 Ustaw zdalny folder, używając informacji o zdalnym dostępie dotyczących istniejącego serwisu. Połącz się do zdalnego serwisu, aby przed edycją plików, pobrać je na swój komputer.

Upewnij się, że wybrany został prawidłowy folder główny dla zdalnego serwisu.

3 Aby wyświetlić zdalny serwis, przejdź do panelu Pliki (Okno > Pliki) i kliknij przycisk Połączenie z hostem zdalnym (dostęp przez FTP) lub przycisk Odśwież (dostęp sieciowy) znajdujący się na pasku narzędziowym.

4 Edytuj serwis:

- Jeśli chcesz mieć dostęp do całego serwisu, przejdź do panelu Pliki, zaznacz główny folder serwisu zdalnego i kliknij przycisk Pobierz plik(i) na pasku narzędziowym, aby pobrać na dysk lokalny wszystkie pliki serwisu.
- Jeśli chcesz pracować tylko z jednym plikiem lub folderem serwisu, odszukaj go w zdalnym widoku panelu Pliki i kliknij przycisk Pobierz plik(i) na pasku narzędziowym, aby pobrać na dysk lokalny wybrany plik lub folder.

Program Dreamweaver automatycznie powiela niezbędną część struktury zdalnego serwisu do umieszczenia pobranego pliku w prawidłowym miejscu hierarchii serwisu. Gdy edytowana jest tylko jedna część serwisu, dołączone powinny zostać też pliki zależne, np.obrazy.

Usuwanie serwisu Dreamweaver z listy serwisów

Usuwanie serwisu Dreamweaver oraz wszystkich jego ustawień z listy serwisów, nie oznacza usunięcia plików serwisu z dysku komputera.

1 Wybierz polecenie z menu Serwis > Zarządzaj serwisami.

2 Wybierz nazwę serwisu.

3 Kliknij Usuń, następnie kliknij przycisk: Tak - aby usunąć serwis z listy, lub Nie - aby pozostawić nazwę serwisu. Kliknij Gotowe.

Importowanie i eksportowanie ustawień serwisu

Ustawienia serwisu mogą być eksportowane jako plik XML, który można później zaimportować do programu Dreamweaver. Jest to przydatne podczas przenoszenia serwisów między komputerami i wersjami programów, umożliwia też udostępnianie ustawień innym użytkownikom.


Eksportuj swój serwis regularnie, uzyskując w ten sposób kopię zapasową serwisu, zabezpieczającą przed jego utratą.

Eksportowanie serwisów

1 Wybierz polecenie z menu Serwis > Zarządzaj serwisami.

2 Wybierz przynajmniej jeden serwis, którego ustawienia chcesz eksportować i kliknij Eksportuj:

- 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, 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 będą wykorzystywane przez innych użytkowników, np. informacji dotyczących logowania na serwerze zdalnym oraz ścieżek lokalnych.)

5 Dla każdego serwisu - którego ustawienia mają być eksportowane - wskaż miejsce, gdzie ma zostać zapisany serwis i kliknij Zapisz. (Program Dreamweaver zapisuje ustawienia każdego serwisu jako plik XML, z rozszerzeniem pliku .ste.)

6 Kliknij przycisk Gotowe.

Uwaga: *Zapisz plik *.ste do głównego folderu serwisu lub na biurko, aby łatwo było go odnaleźć. Jeśli nie pamiętasz, gdzie został on umieszczony, wyszukaj na komputerze pliki z rozszerzeniem *.ste.*

Importowanie serwisów

1 Wybierz polecenie z menu Serwis > Zarządzaj serwisami.

2 Kliknij Importuj.

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 Gotowe.

Gdy program Dreamweaver, już zaimportuje ustawienia serwisu, nazwy serwisów wyświetlone zostaną w oknie dialogowym Zarządzaj serwisami.

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 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 zapory Określa adres serwera proxy, za pomocą którego łączysz się z serwerami zdalnymi spoza zapory.

Jeżeli nie jesteś za zaporą, pozostaw to pole puste. Jeżeli jesteś za zaporą, zaznacz opcję Używaj zapory w oknie dialogowym Definicja serwisu.

Port zapory Określa port na 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.

Zobacz także

„Ustawianie folderu zdalnego” na stronie 42

Zarządzanie serwisami Contribute za pomocą programu Dreamweaver

Zarządzanie serwisami Contribute

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

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 minuty spotkania, utwórz folder w głównym katalogu serwisu o nazwie spotkanie_minuty 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.

Zobacz także

„Tworzenie szablonu programu Dreamweaver” na stronie 412

„Tworzenie i zarządzanie CSS” na stronie 141

„Praca z plikami dołączanymi po stronie serwera” na stronie 352

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.

Zobacz także

„Pobieranie do edycji i odkładanie plików” na stronie 92

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” na stronie 59.

Więcej informacji na tema przyzwoleń Contribute znajduje się w części *Administracja Contribute* w Pomocy programu Contribute.

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.

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:

- Jeśli połączenie do zdalnego serwisu korzysta z WebDAV lub Microsoft Visual SourceSafe, nie można włączyć zgodności z Contribute, ponieważ źródłowe systemy sterowania nie są zgodne z Uwagami do serwisu oraz systemem Pobierania do edycji/Zwracania, których Dreamweaver używa w stosunku do serwisów 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 z menu Serwis > Zarządzaj serwisami.
2. Wybierz serwis, kliknij Edycja, następnie kliknij zakładkę Zaawansowane.
3. Z listy Kategorie znajdującej się po lewej stronie, wybierz kategorię Contribute i zaznacz opcję Włącz zgodność z Contribute.

4 Gdy wyświetlone zostanie okno dialogowe monitujące o włączenie Uwag do projektu i systemu Pobierania do edycji/Zwracania, kliknij OK.

5 Jeśli wcześniej nie podałeś informacji kontaktowych Pobierania do edycji/Zwracania, w oknie dialogowym wpisz swoją nazwę użytkownika i adres e-mail, następnie kliknij 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 OK, a następnie Gotowe.

Zobacz także

„Wycofywanie plików (dla użytkowników Contribute)” na stronie 113

Administrowanie serwisem Contribute w programie Dreamweaver

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 z menu Serwis > Zarządzaj serwisami.

2 Wybierz serwis, kliknij Edycja, następnie kliknij zakładkę Zaawansowane.

3 Wybierz kategorię Contribute z listy kategorii dostępnej po lewej stronie.

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 Administruj 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 OK, a następnie kliknij Gotowe.

Więcej informacji na temat ustawień administracyjnych, zarządzania rolami użytkowników lub tworzenia klucza połączenia znajduje się w Pomocy programu Contribute.

Zobacz także

„Importowanie i eksportowanie ustawień serwisu” na stronie 52

Usuwanie, przenoszenie lub zmiana nazwy zdalnego pliku w serwisie Contribute

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

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 serwisu. Łącza odnoszące się do katalogu głównego serwisu, 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 głównego katalogu serwisu.

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.

Zobacz także

„Położenie dokumentu i ścieżki” na stronie 283

Usuwanie problemów serwisu 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.

Praca z plikami bez definiowania serwisu

Łączenie z serwerem FTP bez definiowania serwisu

Aby pracować z dokumentami bez tworzenia serwisu Dreamweaver, można połączyć się do serwera FTP. Jeśli pracujesz z plikami bez utworzenia serwisu Dreamweaver, nie będziesz mógł wykonywać operacji ogólnoserwisowych, np, sprawdzania łączy.

1 Wybierz polecenie z menu Serwis > Zarządzaj serwisami.

2 Kliknij Nowy i wybierz Serwery FTP i RDS.

3 Podaj nazwę połączenia serwerowego w polu Nazwa. Ta nazwa będzie wyświetlana w wyskakującym menu w górnej części panelu Pliki.

4 Z menu Typ dostępu, wybierz FTP.

5 Wpisz nazwę hosta FTP do którego wysyłasz pliki, używane w serwisie internetowym.

Host FTP, to pełny adres internetowy systemu komputerowego, na przykład ftp.mindspring.com. Wpisz pełną nazwę hosta bez dodatkowego tekstu. W szczególności, nie należy dodawać nazwy protokołu z przodu nazwy hosta.

Uwaga: *Jeśli nie znasz swojego hasta FTP, skontaktuj się ze swoim dostawcą usług internetowych.*

6 Wpisz ścieżkę hosta w serwisie zdalnym, gdzie umieszczane są publikowane dokumenty.

7 Podaj nazwę użytkownika i hasło, używane do połączenia z serwerem FTP, następnie kliknij Testuj, aby sprawdzić podaną nazwę użytkownika i hasło.

8 Wybierz Zapisz, aby program Dreamweaver zapisał twoje hasło. (Jeśli ta opcja nie zostanie wybrana, to program Dreamweaver będzie pytał o hasło przy każdym połączeniu do zdalnego serwera.)

9 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 jesteś pewien, czy używany jest tryb pasywny FTP, zapytaj administratora systemu.

10 Wybierz opcję Użyj zapory, jeśli łączysz się do zdalnego serwera spoza zapory, następnie kliknij Ustawienia zapory, aby edytować hosta zapory lub port.

11 Wybierz opcję, Użyj bezpiecznego FTP (SFTP), aby zastosować uwierzytelnianie FTP i kliknij OK.

SFTP używa kodowania i kluczy publicznych, aby zabezpieczyć połączenie z serwerem testowym.

Uwaga: *Serwer musi być uruchomiony na serwerze SFTP.*

12 Kliknij przycisk OK. Panel Pliki wyświetla zawartość folderu serwera zdalnego, z którym się połączyłeś, a nazwa serwera jest wyświetlana w wyskakującym menu w górnej części panelu.

Zobacz także

„Ustawianie folderu zdalnego" na stronie 42

Łączenie z serwerem RDS bez definiowania serwisu

Aby pracować z dokumentami bez tworzenia serwisu Dreamweaver, można połączyć się do serwera RDS. Jeśli pracujesz z plikami bez utworzenia serwisu Dreamweaver, nie będziesz mógł wykonywać operacji ogólnoserwisowych, np, sprawdzania łączy.

1 Wybierz polecenie z menu Serwis > Zarządzaj serwisami.

2 Kliknij Nowy i wybierz Serwery FTP i RDS.

3 Podaj nazwę dla serwera w polu tekstowym Opis. Ta nazwa będzie wyświetlana w menu w górnej części panelu Pliki.

4 Z menu Typ dostępu, wybierz RDS.

5 Wpisz adres URL, który użytkownicy wpisują w swoich przeglądarkach, aby otworzyć twoją aplikację sieciową, ale nie dołączaj nazwy pliku.

Przypuśćmy, że adresem URL aplikacji jest www.adobe.com/mycoolapp/start.html. W takim przypadku, należy wpisać następujący prefiks URL: www.adobe.com/mycoolapp/.

6 Kliknij przycisk Ustawienia, aby dokończyć informacje dostępu.

7 Dokończ ustawienia w oknie dialogowym Konfiguruj serwer RDS i kliknij OK.

Zobacz także

„Ustawianie folderu zdalnego" na stronie 42

Opcje zakładki Podstawowe

Ustawianie opcji edycji plików w zakładce Podstawowe

Kreator definicji serwisu posiada trzy sekcje pomocy ustawienia serwisu Dreamweaver: Edycja plików, Testowanie plików i Udostępnianie plików. Każda z sekcji może posiadać po kilka ekranów, zależnie od wybranych ustawień. Pogrubiona nazwa sekcji w górnej części okna dialogowego wskazuje bieżący etap procesu ustawiania. Być może, nie potrzebujesz ustawiać folderów we wszystkich trzech sekcjach; pytania znajdujące się w zakładce Pomoc, pomogą określić ci zakres twoich potrzeb.

Celem tego okna dialogowego jest nazwanie twojego serwisu Dreamweaver i określenie jego adresu URL.

Zobacz także

„Informacje o serwisach Dreamweaver" na stronie 39

Nadawanie nazwy dla serwisu Dreamweaver

❖ Wpisz nazwę serwisu Dreamweaver.

Określanie adresu URL dla serwisu

❖ Wpisz URL (adres HTTP) dla swojego serwisu Dreamweaver.

Program Dreamweaver używa także tego adresu, aby upewnić się, że względne łącza katalogów głównych serwisu działają na serwerze zdalnym, który może mieć inny katalog główny. Na przykład, jeśli łączysz się do pliku umieszczonego na dysku twardym w katalogu C:\Sales\images\ (gdzie sprzedaż jest katalogiem głównym), adres URL twojego serwisu będzie miał postać http://www.mysite.com/SalesApp/ (gdzie SalesApp jest folderem zdalnym). Adres URL należy wpisać w polu tekstowym Adres HTTP, aby upewnić się, że ścieżka do połączonego obrazu na serwerze zdalnym ma postać SalesApp/images/.

Ustawianie opcji Edycja plików, część 2 w zakładce Podstawowe

Celem tego okna dialogowego jest wskazanie, czy tworzona jest aplikacja sieciowa. Aplikacja internetowa, jest to kolekcja stron internetowych wchodząca w interakcję z użytkownikiem, jedna z drugą oraz z wieloma zasobami na serwerze łącznie z bazami danych.

Jeśli tworzysz aplikację internetową, potrzebujesz wybrać technologię serwerową, jakiej będzie używał twój serwer WWW.

1 Wybierz Nie, jeśli nie chcesz używać technologii serwerowej do tworzenia aplikacji internetowej, lub wybierz Tak, jeśli planujesz korzystanie z technologii serwerowej do tworzenia aplikacji internetowej.

2 Jeśli wybrałeś Tak, wybierz technologię serwera.

Program Dreamweaver umożliwia tworzenie aplikacji WWW przy użyciu trzech technologii serwerowych: PHP, ColdFusion i ASP. Każda z technologii odpowiada określonemu typowi dokumentu w programie Dreamweaver. Wybór aplikacji internetowej zależy od wielu czynników, łącznie z poziomem komfortu korzystania z różnych języków skryptu i serwerem aplikacji, którego planujesz użyć.

Zobacz także

„Wybór serwera aplikacji” na stronie 534

Ustawianie opcji Edycja plików, część 3 w zakładce Podstawowe

Celem okna dialogowego jest wybranie środowiska programowania.

1 Wybierz metodę, której chcesz używać pracując z plikami podczas programowania.

2 Podaj położenie do przechowywania plików lub kliknij ikonę folderu, aby wskazać folder.

To jest katalog roboczy dla twojego serwisu Dreamweaver — jest to miejsce, gdzie przechowywane są pliki "robocze" dla serwisu Dreamweaver. W panelu Pliki programu Dreamweaver, ten folder określany jest mianem serwisu lokalnego.

Zobacz także

„Omówienie struktury folderu lokalnego i zdalnego” na stronie 40

Ustawianie opcji Pliki testowe w zakładce Podstawowe (prefiks adresu URL)

Okno dialogowe jest wyświetlane, gdy wcześniej w trakcie procesu, wybrana została technologia serwerowa. Jego celem jest określenie prefiksu adresu URL, aby Dreamweaver mógł korzystać z serwera testowego do wyświetlania danych i łączenia się do bazy danych podczas pracy. Przedrostek URL obejmuje nazwę domeny i ścieżkę do katalogu strony głównej lub ścieżkę wirtualną.

1 Wpisz adres URL, który użytkownicy wpisują w swoich przeglądarkach, aby otworzyć twoją aplikację sieciową, ale nie dołączaj nazwy pliku.

Przypuśćmy, że adresem URL aplikacji jest www.adobe.com/mycoolapp/start.php. W takim przypadku, należy wpisać następujący prefiks URL: www.adobe.com/mycoolapp/.

Jeśli Dreamweaver uruchomiony jest na tym samym komputerze co serwer WWW, możesz użyć terminu localhost jako elementu zastępczego dla nazwy domeny. Przypuśćmy, że adresem URL aplikacji jest buttercup_pc/mycoolapp/start.php. W takim przypadku, należy wpisać następujący prefiks URL: http://localhost/mycoolapp/.

2 Kliknij Testuj adres URL, aby upewnić się, że podany adres URL jest prawidłowy.

Zobacz także

„Konfigurowanie serwera testowego” na stronie 49

„Informacje o prefiksie URL dla serwera testowego” na stronie 50

Ustawianie opcji Pliki testowe w zakładce Podstawowe (zdalny dostęp)

Celem tego okna dialogowego jest wybór metody dostępu dla programu Dreamweaver, w celu uzyskania dostępu do serwera testowego.

Program Dreamweaver używa serwera testowego, do generowania i wyświetlania zawartości dynamicznej podczas pracy. Serwerem testowym może być komputer lokalny, serwer dla programistów, serwer pośredniczący lub serwer produkcyjny. Tak długo, jak serwer może przetwarzać wymagany rodzaj stron dynamicznych, to wybór nie ma znaczenia.

❖ Wybierz metodę dostępu z wyskakującego menu i wypełnij odpowiednie pola tekstowe.

Brak Zachowaj to ustawienie domyślne, jeśli wysłanie serwisu na serwer nie jest planowane.

FTP Użyj tego ustawienia, jeśli łączysz się do serwera WWW za pomocą protokołu FTP.

Sieć lokalna Użyj tego ustawienia, aby uzyskać dostęp do folderu sieciowego lub jeśli przechowujesz pliki, lub uruchamiasz serwer testowy na komputerze lokalnym.

RDS (Remote Development Services) Użyj tego ustawienia, jeśli łączysz się z serwerem sieciowym, korzystając z usługi RDS. Aby skorzystać z tej metody dostępu, zdalny folder musi znajdować się na komputerze z uruchomionym ColdFusion.

Microsoft Visual SourceSafe Użyj tego ustawienia, jeśli łączysz się z serwerem sieciowym, korzystając z aplikacji Microsoft Visual SourceSafe. Metoda ta obsługiwana jest tylko w systemie Windows; aby z niej skorzystać, musisz zainstalować klienta Microsoft Visual SourceSafe w wersji 6.

WebDAV (Web-based Distributed Authoring and Versioning) Użyj tego ustawienia, jeśli łączysz się z serwerm sieciowym, korzystając z protokołu WebDAV.

Aby skorzystać z tej metody dostępu, niezbędny jest serwer obsługujący ten protokół, taki jak Microsoft Internet Information Server (IIS) 5.0 lub inna odpowiednio skonfigurowana instalacja serwera sieciowego Apache.

Zobacz także

„Ustawianie folderu zdalnego” na stronie 42

Ustawianie opcji konfiguracji zdalnego folderu w zakładce Podstawowe

Celem tego okna dialogowego jest określenie, czy ustawić zdalny folder serwera.

Zależnie od twojego środowiska, ten folder służy do przechowywania plików do testowania, współpracy, produkcji, rozmieszczenia lub wielu innych operacji. Zwykle, folder zdalny umieszczany jest na komputerze, na którym uruchomiony jest serwer WWW.

W panelu Pliki programu Dreamweaver, ten folder określany jest mianem serwisu zdalnego. Folder zdalny umożliwia przesyłanie plików między dyskiem lokalnym a serwerem WWW; ułatwia to udostępnianie i zarządzanie plikami w twoich serwisach Dreamweaver.

❖ Aby zdecydować o ustawieniu folderu zdalnego, wybierz Tak, aby ustawić folder zdalny lub Nie, aby pominąć ustawienie folderu zdalnego.

Zobacz także

„Omówienie struktury folderu lokalnego i zdalnego” na stronie 40

Ustawianie opcji Udostępnianie plików w zakładce Podstawowe (zdalny dostęp)

Celem tego okna dialogowego jest wybór metody dostępu dla programu Dreamweaver, w celu uzyskania dostępu do serwera testowego.

Program Dreamweaver używa serwera testowego, do generowania i wyświetlania zawartości dynamicznej podczas pracy. Serwerem testowym może być komputer lokalny, serwer dla programistów, serwer pośredniczący lub serwer produkcyjny. Tak długo, jak serwer może przetwarzać wymagany rodzaj stron dynamicznych, to wybór nie ma znaczenia.

❖ Wybierz metodę dostępu z wyskakującego menu i wypełnij odpowiednie pola tekstowe.

Brak Zachowaj to ustawienie domyślne, jeśli wysłanie serwisu na serwer nie jest planowane.

FTP Użyj tego ustawienia, jeśli łączysz się do serwera WWW za pomocą protokołu FTP.

Sieć lokalna Użyj tego ustawienia, aby uzyskać dostęp do folderu sieciowego lub jeśli przechowujesz pliki, lub uruchamiasz serwer testowy na komputerze lokalnym.

RDS (Remote Development Services) Użyj tego ustawienia, jeśli łączysz się z serwerem sieciowym, korzystając z usługi RDS. Aby skorzystać z tej metody dostępu, zdalny folder musi znajdować się na komputerze z uruchomionym ColdFusion.

Microsoft Visual SourceSafe Użyj tego ustawienia, jeśli łączysz się z serwerem sieciowym, korzystając z aplikacji Microsoft Visual SourceSafe. Metoda ta obsługiwana jest tylko w systemie Windows; aby z niej skorzystać, musisz zainstalować klienta Microsoft Visual SourceSafe w wersji 6.

WebDAV (Web-based Distributed Authoring and Versioning) Użyj tego ustawienia, jeśli łączysz się z serwerm sieciowym, korzystając z protokołu WebDAV.

Aby skorzystać z tej metody dostępu, niezbędny jest serwer obsługujący ten protokół, taki jak Microsoft Internet Information Server (IIS) 5.0 lub inna odpowiednio skonfigurowana instalacja serwera sieciowego Apache.

Zobacz także

„Ustawianie folderu zdalnego” na stronie 42

Ustawianie opcji Udostępnianie plików w zakładce Podstawowe (zwracanie/pobieranie do edycji)

Celem tego okna dialogowego jest ustawienie systemu Zwracania/Pobierania do edycji plików w środowisku współpracy z innymi (lub praca jednej osoby, ale na kilku komputerach).

Pobieranie pliku do edycji, blokuje pliki na serwerze, aby zapobiec edycji tego pliku przez innych użytkowników w programie Dreamweaver. Zwracanie pliku na serwer, odblokowuje plik czyniąc go dostępnym dla innych użytkowników do pobrania i edycji.

1 Wybierz Tak, aby włączyć opcję zwracania/pobierania do edycji, jeśli pracujesz w środowisku zespołowym (lub używasz wielu komputerów) lub wybierz Nie, aby wyłączyć opcję zwracania/pobierania do edycji.

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.

2 Wybierz opcję Program Dreamweaver powinien pobrać plik do edycji, aby automatycznie pobierać pliki do edycji, gdy otwierane są one z panelu Pliki lub jeśli nie chcesz automatycznie pobierać plików do edycji podczas ich otwierania, wybierz inną alternatywną opcję.

Uwaga: *Otwieranie pliku za pomocą polecenia z menu Plik > Otwórz, nie powoduje pobierania pliku do edycji, nawet jeśli opcja ta jest wybrana.*

3 Wpisz swoją nazwę.

Twoja nazwa zostanie wyświetlona w panelu Pliki, obok plików pobranych do edycji; umożliwia to członkom zespołu komunikację, gdy korzystają ze wspólnych plików.

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.

4 Wpisz swój adres e-mail.

Jeśli podasz adres e-mail, to podczas pobierania pliku, twoja nazwa wyświetlana w panelu Pliki obok pobranego pliku, jawi się jako łącze (niebieska i podkreślona). Jeśli jeden z członków zespołu kliknie łącze, jego domyślny klient pocztowy otworzy nową wiadomość z twoim adresem i tematem odpowiadającym plikowi i nazwie serwisu.

Zobacz także

„Pobieranie do edycji i odkładanie plików” na stronie 92

Opcje podsumowania w zakładce Podstawowe

Ta strona wyświetla wszystkie ustawienia wybrane dla serwisu.

Aby zakończyć ustawianie opcji dla serwisu, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij przycisk Wstecz, aby powrócić do poprzedniej strony i zmienić ustawienia.
- Kliknij przycisk Gotowe, jeśli ustawienia spełniają twoje oczekiwania i chcesz, aby program Dreamweaver utworzył serwis.

  Po kliknięciu przycisku Gotowe, program Dreamweaver utworzy serwis i wyświetli panel Pliki.
- Jeśli nie chcesz, aby program Dreamweaver tworzył serwis, kliknij przycisk Anuluj.

Rozdział 4: Tworzenie i obsługa plików

Obok tworzenia stron WWW możesz z łatwością zarządzać wszystkimi plikami i zasobami, które należą do serwisu WWW. Możesz tworzyć pliki, zarządzać nimi i synchronizować je, pobierać pliki do edycji i odkładać, a także testować zachowanie serwisu w różnych przeglądarkach.

Tworzenie i otwieranie dokumentów

Informacje o tworzeniu dokumentów programu Dreamweaver

Dreamweaver udostępnia elastyczne środowisko do pracy z wieloma różnymi dokumentami WWW. Obok dokumentów HTML, można tworzyć i otwierać wiele dokumentów tekstowych, m. in. ColdFusion Markup Language (CFML), ASP, JavaScript i Cascading Style Sheets (CSS). Obsługiwane są również pliki kodu źródłowego, w tym Visual Basic, .NET, C# i Java.

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

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.

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. Zawiera 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.

CFML Pliki CFML (ColdFusion Markup Language) mają rozszerzenie .cfm. Służą do przetwarzania dynamicznych stron.

PHP Hypertext Preprocessor mają rozszerzenie .php i służą do przetwarzania dynamicznych stron.

Zobacz także

„Wyświetlanie danych XML z przekształceniami XSLT” na stronie 496

„Tworzenie aplikacji metodą graficzną” na stronie 614

„Podstawowe informacje o stylach CSS” na stronie 136

Tworzenie pustej strony

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. Np. wybierz HTML, aby utworzyć zwykłą stronę HTML; wybierz ColdFusion, aby utworzyć stronę ColdFusion, itd.

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.

Elastyczne Szerokość kolumn jest określona w jednostce miary zależnej od rozmiaru tekstu (firety - 'em'). Ten układ dostosowuje się do zmian ustawień tekstu, dokonanych przez użytkownika serwisu. Nie zmienia się jednak wraz ze zmianą okna przeglądarki.

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.

Hybrydowe Kolumny stanowią kombinację trzech opisanych powyżej opcji. Np. dwukolumnowy układ hybrydowy z paskiem bocznym po prawej stronie ma płynną kolumnę główną, która skaluje się do rozmiaru przeglądarki, oraz kolumnę elastyczną po prawej stronie, która skaluje się do rozmiaru tekstu ustawionego w przeglądarce przez użytkownika.

4 Wybierz typ dokumentu z wysuwanego menu DocType. W większości przypadków można użyć domyślnej opcji, 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 XHTML 1.1 - XHTML modułowy (www.w3.org/TR/xhtml11/) oraz XHTML 1.0 (www.w3c.org/TR/xhtml1/), a także serwisy 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 sekcji HEAD 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 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 nad panelem Dołącz plik CSS i wybierz arkusz stylów CSS.

7 Kliknij Preferencje, jeżeli chcesz ustawić domyślne preferencje dokumentu, takie jak typ dokumentu, kodowanie i rozszerzenie pliku.

8 Kliknij Pobierz więcej zawartości, jeżeli chcesz się połączyć z serwisem Dreamweaver Exchange, z którego można pobierać dodatkową zawartość do projektowania stron.

9 Kliknij przycisk Utwórz.

10 Zapisz nowy dokument (Plik > Zapisz).

11 W pojawiającym się oknie dialogowym do folderu, w którym chcesz zapisać plik.

Warto zapisać plik w serwisie programu Dreamweaver.

12 Wpisz nazwę pliku w oknie dialogowym Nowy plik.

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.

Zobacz także

„Kod XHTML” na stronie 308

„Tworzenie układu strony za pomocą stylów CSS” na stronie 163

„Ustawianie domyślnego typu dokumentu i kodowania” na stronie 74

Tworzenie pustego szablonu

Za pomocą okna dialogowego Nowy dokument można tworzyć szablony programu Dreamweaver. Szablony są domyślnie zapisywane w folderze Szablony w twoim serwisie.

1 Wybierz polecenie Plik > Nowy.

2 W oknie dialogowym Nowy dokument wybierz kategorię Szablon.

3 Z kolumny Typ szablonu wybierz rodzaj strony, jaką chcesz utworzyć. Na przykład wybierz HTML, aby utworzyć zwykły szablon HTML; wybierz ColdFusion, aby utworzyć 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.

Elastyczne Szerokość kolumn jest określona w jednostce miary zależnej od rozmiaru tekstu (firety - 'em'). Ten układ dostosowuje się do zmian ustawień tekstu, dokonanych przez użytkownika serwisu. Nie zmienia się jednak wraz ze zmianą okna przeglądarki.

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.

Hybrydowe Kolumny stanowią kombinację trzech opisanych powyżej opcji. Np. dwukolumnowy układ hybrydowy z paskiem bocznym po prawej stronie ma kolumnę główną, która skaluje się do rozmiaru przeglądarki, oraz kolumnę elastyczną po prawej stronie, która skaluje się do rozmiaru tekstu ustawionego w przeglądarce przez użytkownika.

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 XHTML 1.1 - XHTML modułowy (www.w3.org/TR/xhtml11/) oraz XHTML 1.0 (www.w3c.org/TR/xhtml1/), a także serwisy 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 sekcji HEAD 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  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 nad panelem Dołącz plik CSS i wybierz arkusz stylów CSS.

8 Kliknij Preferencje, jeżeli chcesz ustawić domyślne preferencje dokumentu, takie jak typ dokumentu, kodowanie i rozszerzenie pliku.

9 Kliknij 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). Jeżeli do szablonu nie dodano jeszcze regionów edytowalnych, to pojawi się okno dialogowe informujące, że w dokumencie nie istnieją żadne regiony edytowalne. Kliknij OK, aby zamknąć okno dialogowe.

12 W oknie dialogowym Zapisz jako zaznacz serwis, w którym zamierzasz zapisać szablon.

13 W polu tekstowym Nazwa pliku wpisz nazwę szablonu. Nie musisz dodawać rozszerzenia pliku do nazwy szablonu. Gdy klikniesz Zapisz, do nazwy nowego szablonu zostanie dołączone rozszerzenie .dwt, a szablon zostanie zapisany w folderze Szablony w twoim serwisie.

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.

Zobacz także

„Kod XHTML” na stronie 308

„Tworzenie układu strony za pomocą stylów CSS” na stronie 163

„Tworzenie i edytowanie szablonów” na stronie 404

„Konfigurowanie serwisu Dreamweaver” na stronie 39

„Ustawianie domyślnego typu dokumentu i kodowania” na stronie 74

Tworzenie strony opartej na istniejącej stronie

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.

Zobacz także

„Tworzenie i edytowanie szablonów” na stronie 404

„Konfigurowanie serwisu Dreamweaver” na stronie 39

„Ustawianie domyślnego typu dokumentu i kodowania” na stronie 74

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, by strona była uaktualniana po każdej zmianie szablonu, na której ją oparto, wyłącz opcję Uaktualnij stronę po zmianie szablonu.

5 Kliknij Preferencje, jeżeli chcesz ustawić domyślne preferencje dokumentu, takie jak typ dokumentu, kodowanie i rozszerzenie pliku.

6 Kliknij Pobierz więcej zawartości, jeżeli chcesz się połączyć z serwisem Dreamweaver Exchange, z którego można pobierać dodatkową zawartość do projektowania stron.

7 Kliknij 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 Ctrl (Mac OS). Wybierz polecenie Nowy z szablonu.

Dokument otworzy się w oknie dokumentu.

4 Zapisz dokument.

Tworzenie strony na podstawie przykładowego pliku programu Dreamweaver

Do programu Dreamweaver dołączono kilka profesjonalnych układów stron z ramkami oraz plików projektowych CSS. Możesz wykorzystać te *przykładowe pliki* jako punkt wyjścia przy projektowaniu stron do własnych serwisów. Gdy utworzysz dokument na podstawie przykładowego pliku, 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, możesz kopiować gotowy arkusz i stosować go we własnych dokumentach.

***Uwaga:** Jeżeli utworzysz dokument na podstawie predefiniowanego zestawu ramek, to skopiowana zostanie tylko struktura ramek, bez zawartości. Co więcej, plik każdej ramki musisz zapisywać oddzielnie.*

1 Wybierz polecenie Plik > Nowy.

2 W oknie dialogowym Nowy dokument, zaznacz kategorię Strona z przykładu.

3 W kolumnie Folder przykładów zaznacz pozycję Arkusz stylów CSS lub Zestaw ramek, a następnie wybierz przykładowy plik z listy po prawej stronie.

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 Kopiuj, aby skopiować zasoby do wybranego folderu.

Możesz wybrać własne położenie dla plików zależnych albo użyć domyślnego folderu, który generuje Dreamweaver (na podstawie nazwy źródłowej przykładowego pliku).

Zobacz także

„Podstawowe informacje o stylach CSS” na stronie 136

„Zapisywanie plików ramek i zestawów ramek” na stronie 211

Tworzenie innych rodzajów stron

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.

3 Z kolumny Typ strony wybierz rodzaj dokumentu, jaki chcesz utworzyć. Kliknij przycisk Utwórz.

4 Zapisz dokument (Plik > Zapisz).

Zapisywanie i przywracanie dokumentów

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.

Zobacz także

„Tworzenie pustej strony” na stronie 68

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 Pojawi się okno dialogowe Zapisz jako. Przejdź do folderu, w którym chcesz zapisać plik.

3 W polu tekstowym Nazwa pliku wpisz nazwę pliku.

4 Kliknij Zapisz, aby zapisać plik.

Zapisywanie wszystkich otwartych dokumentów

1 Wybierz polecenie Plik > Zapisz wszystko.

2 Jeżeli otwarte są jakiś niezapisane jeszcze dokumenty, to program wyświetli okno dialogowe Zapisz jako dla każdego takiego dokumentu.

W pojawiającym się oknie dialogowym do folderu, w którym chcesz zapisać plik.

3 W polu tekstowym Nazwa pliku wpisz nazwę pliku i kliknij Zapisz.

Przywracanie do ostatnio zapisanej wersji dokumentu

1 Wybierz polecenie Plik > Przywróć.

Pojawi się okno dialogowe z pytaniem, czy chcesz odrzucić zmiany i przywrócić poprzednio zapisaną wersję.

2 Kliknij Tak, aby wrócić do poprzedniej wersji. Kliknij Nie, jeśli chcesz zatrzymać zmiany.

Uwaga: *Jeżeli zapiszesz dokument i zamkniesz program Dreamweaver, to po kolejnym uruchomieniu programu Dreamweaver nie można będzie przywrócić poprzednio zapisanej wersji.*

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, możesz 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 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 (DTD) 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 ustawisz kodowanie Unicode (UTF-8) jako domyślne kodowanie, to wybierz jedną z tych 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 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.

Zobacz także

„Kod XHTML” na stronie 308

„Rozumienie zasad kodowania dokumentu” na stronie 224

Ustawianie domyślnego rozszerzenia pliku dla dokumentów HTML

Możesz zdefiniować domyślne rozszerzenie dokumentów HTML tworzonych w programie Dreamweaver. Np. dla wszystkich nowych dokumentów HTML możesz używać rozszerzenia .htm albo .html.

1 Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Dreamweaver > Preferencje (Macintosh).

Tworząc nowy dokument, możesz 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

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 to plik z programu Microsoft Word, zapisany jako dokument HTML, to możesz użyć polecenia Oczyść HTML Worda, aby usunąć niepotrzebne znaczniki, wstawiane przez Worda 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 Otwórz.

Dokument otworzy się w oknie dokumentu. Pliki JavaScript, pliki tekstowe i arkusze stylów CSS otwierają się domyślnie w widoku Kod. Możesz uaktualniać dokument, pracując w programie Dreamweaver i zapisywać zmiany w pliku.

Zobacz także

„Czyszczenie kodu" na stronie 337

„Uruchamianie edytora zewnętrznego dla plików multimedialnych" na stronie 270

„Praca z plikami w panelu Pliki" na stronie 82

„Konfigurowanie i edycja lokalnego folderu głównego" na stronie 41

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.

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 kursor nad nimi. 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 nad widokiem projektu głównego dokumentu.

  Aby plik powiązany był wyświetlany u dołu okna dokumentu, należy zaznaczyć opcję Widok > Widok Projekt u góry.

- 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, można zaznaczyć opcję Widok Projekt po lewej (Widok > Widok Projekt po lewej) lub nie zaznaczać jej.

- Jeśli plik powiązany zostanie otwarty w widoku podzielonego kodu lub w widoku Kod podzielonego pionowo (Widok > Widok podzielonego kodu 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 Kod u góry, to kod źródłowy głównego dokumentu będzie wyświetlany w górnej połowie okna dokumentu. Jeśli natomiast zostanie zaznaczona opcja Widok > Widok Kod 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 wyłącz opcję Włącz pliki powiązane.

Zobacz także

„Przełączanie pomiędzy widokami w oknie Dokument" na stronie 19

„Przechodzenie do kodu powiązanego" na stronie 328

„Podgląd stron w programie Dreamweaver” na stronie 302

Samouczek dotyczący plików powiązanych

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 utworzony 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 ten plik HTML w programie Dreamweaver.

Aby obejrzeć kod HTML generowany przez Worda, przejdź do widoku Kod (Widok > Kod).

3 Wybierz polecenie Polecenia > Oczyść kod HTML utworzony przez program Word.

Uwaga: *Jeżeli 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.

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 w rozmiarze 2 HTML.

Napraw błędnie zagnieżdżone znaczniki Usuwa znaczniki FONT wstawiane przez Worda 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 OK lub jeśli chcesz dalej dostosować opcje Usuń wszystkie oznaczenia programu Word oraz Oczyść CSS, kliknij zakładkę Szczegóły, a potem kliknij OK.

Zobacz także

„Czyszczenie kodu" na stronie 337

„Importowanie dokumentów Microsoft Office (tylko Windows)" na stronie 238

Zarządzanie plikami i folderami

Informacje o zarządzaniu plikami i folderami

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

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.

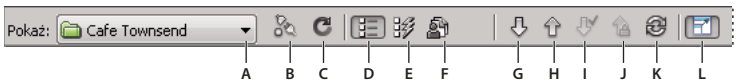
Uwaga: *W poprzednich wersjach programu Dreamweaver, panel Pliki nosił nazwę Serwis.*

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.*** *Widok plików serwisu* ***E.*** *Serwer testowy* ***F.*** *Widok Repozytorium* ***G.*** *Pobierz plik(i)* ***H.*** *Wyślij plik(i)* ***I.*** *Pobierz plik(i) do edycji* ***J.*** *Odłóż plik(i) na serwer* ***K.*** *Synchronizuj* ***L.*** *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 możesz również korzystać z wszystkich plików na lokalnym dysku twardym, pełni więc ono podobną rolę, co Eksplorator Windows (Windows) albo Finder (Macintosh).

Połącz/Rozłącz (protokoły FTP, RDS, WebDAV oraz Microsoft Visual SourceSafe) 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) na serwer 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.

Zobacz także

„Omówienie panelu Pliki” na stronie 17

„Ustawianie folderu zdalnego” na stronie 42

„Odkładanie plików do folderu zdalnego i pobieranie ich do edycji” na stronie 94

„Wysyłanie plików na serwer zdalny” na stronie 90

„Pobieranie plików z serwera zdalnego” na stronie 89

„Synchronizacja plików” na stronie 102

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.

Zobacz także

„Ustawianie folderu zdalnego” na stronie 42

„Konfigurowanie serwera testowego” na stronie 49

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:

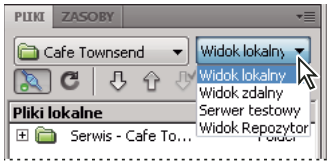
- Przeciągnij pasek, który rozdziela dwa widoki, aby zwiększyć lub zmniejszyć obszar widoku dla lewego albo prawego okienka.
- Jeśli chcesz przewijać zawartość widoków, użyj pasków przewijania na dole panelu Pliki.

Zmiana widoku serwisu na panelu Pliki (tylko dla serwisów programu Dreamweaver)

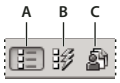
❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- 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

❖ Za pomocą wysuwanego menu Serwis można nawigować po komputerze, tak samo, jak za pomocą Eksploratora Windows (Windows) lub Findera (Macintosh).

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.

Zobacz także

„Synchronizacja plików” na stronie 102

„Dostęp do serwisów, serwera i dysków lokalnych” na stronie 85

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 Ctrl (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 Ctrl (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 Ctrl (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.*

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.

Zobacz także

„Testowanie serwisu za pomocą raportów” na stronie 120

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 Ctrl (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.

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 i naciśnij klawisz Delete (Windows) albo Command+Delete (Macintosh).

Ważne: *Chociaż do wskazanych plików nie prowadzą żadne łącza, to te pliki mogą zawierać łącza do innych plików. Zachowaj zatem ostrożność, usuwając takie pliki.*

Zobacz także

„Włączanie i wyłączanie maskowania serwisu” na stronie 114

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.

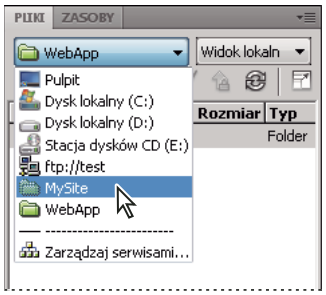
Uwaga: *Utworzenie serwisu programu Dreamweaver to najlepsza metoda zarządzania plikami.*

Zobacz także

„Konfigurowanie i edycja lokalnego folderu głównego” na stronie 41

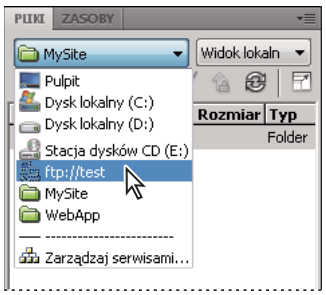
Otwieranie istniejącego serwisu programu Dreamweaver

❖ 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 Dreamweaver*kopiuje* takie pliki w miejscu, w którym je upuścisz. Jeżeli przeciągasz plik w ramach tego samego serwisu programu Dreamweaver, Dreamweaver*przenosi* 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

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 z menu Serwis > Zarządzaj serwisami.
2. Zaznacz serwis i kliknij Edytuj.
3. Upewnij się, że jest zaznaczona zakładka Zaawansowane.
4. Wybierz opcję Kolumny widoku pliku z listy Kategoria po lewej stronie.
5. 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.*

6. W polu Nazwa kolumny wpisz nazwę kolumny.
7. Wybierz wartość z menu Skojarz z uwagą do projektu albo wpisz własną wartość.

Uwaga: *Musisz skojarzyć nową kolumnę z uwagą do projektu, aby na panelu Pliki można było wyświetlać dane.*

8. Wybierz opcję wyrównania, określającą sposób wyrównywania tekstu w kolumnie.
9. Włącz lub wyłącz opcję Pokaż, aby pokazać lub ukryć kolumnę.
10. 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.

Pobieranie i wysyłanie plików na serwer

Transfer plików a pliki zależne

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.

Zobacz także

„Pobieranie do edycji i odkładanie plików” na stronie 92

„Włączanie i wyłączanie maskowania serwisu” na stronie 114

Informacje o transferze plików w tle

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, Microsoft Visual SourceSafe, 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 aktywnych danych
- 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.

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.

Zobacz także

„Pobieranie do edycji i odkładanie plików” na stronie 92

„Synchronizacja plików” na stronie 102

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.*

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.

Zobacz także

„Synchronizacja plików” na stronie 102

„Informacje o funkcjach pobierania do edycji i odkładania plików” na stronie 92

Samouczek przedstawiający wysyłanie plików

Samouczek przedstawiający rozwiązywanie problemów z publikowaniem plików

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.*

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.

Pobieranie do edycji i odkładanie plików

Informacje o funkcjach pobierania do edycji i odkładania plików

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.

Więcej informacji o plikach LCK oraz koncepcji działania systemu pobierania do edycji i odkładania można znaleźć w artykule TechNote nr 15447 w serwisie firmy Adobe pod adresem www.adobe.com/go/15447_pl.

Zobacz także

„Pobieranie i wysyłanie plików na serwer” na stronie 88

Konfigurowanie funkcji pobierania do edycji i odkładania plików

Zanim zaczniesz korzystać z funkcji pobierania pliku do edycji i odkładania, musisz skojarzyć serwis lokalny z serwerem zdalnym.

1. Wybierz polecenie z menu Serwis > Zarządzaj serwisami.
2. Wybierz serwis i kliknij Edycja.
3. Kliknij zakładkę Zaawansowane. Z listy kategorii po lewej stronie wybierz Informacje zdalne.
4. Jeśli pracujesz w środowisku zespołowym (lub samodzielnie, ale korzystasz z kilku różnych komputerów), zaznacz 'Włącz funkcje pobierania do edycji i odkładania plików'. 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.

Jest to jedyna opcja pobierania do edycji i odkładania, jeżeli wybrana opcja dostępu zdalnego to Microsoft Visual SourceSafe. Pozostałe opcje w tej sekcji dotyczą tylko protokołów dostępu FTP, sieci lokalnej, WebDAV i RDS.

Jeżeli nie widać opcji pobierania do edycji i odkładania, to znaczy, że nie ma skonfigurowanego serwera zdalnego.

5. 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.

6. 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.

Zobacz także

„Ustawianie folderu zdalnego” na stronie 42

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.

Zobacz także

„Ustawianie preferencji serwisu dotyczących transferu plików” na stronie 53

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 Ctrl (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 Ctrl (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 Ctrl (Macintosh) i wybierz polecenie Cofnij pobieranie do edycji.

  Lokalna kopia pliku przechodzi w stan "tylko do odczytu". Wszystkie wprowadzone przez ciebie zmiany zostaną utracone.

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 W oknie dialogowym Definicja serwisu kliknij na zakładkę Zaawansowane.

4 Kliknij kategorię Informacje zdalne i wybierz polecenie WebDAV z menu Dostęp.

5 Określ, w jaki sposób Dreamweaver ma się łączyć z serwerem WebDAV.

6 Zaznacz opcję Włącz funkcje pobierania do edycji i odkładania plików i 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 OK.

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.*

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 CS4 korzysta z biblioteki klienta Subversion 1.4.5. Późniejsze wersje biblioteki Subversion nie zapewniają zgodności wstecznej. Należy pamiętać, że aktualizacja innej aplikacji klienckiej (np. TortoiseSVN) do współpracy z wersją Subversion 1.5 lub nowszą pociągnie za sobą 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 zachowują zgodność wsteczną. 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 hasła "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.tigris.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 na ten temat zawiera sekcja „Konfigurowanie serwisu Dreamweaver" na stronie 39.*

2 Upewnij się, że w oknie dialogowym Definicja serwisu zaznaczono kartę Zaawansowane.

3 Z kolumny Kategoria w oknie dialogowym Definicja serwisu wybierz kategorię Kontrola wersji.

4 Z wyskakującego menu Dostęp wybierz polecenie Subversion.

5 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.

6 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).

Zobacz także

„Konfigurowanie i edycja lokalnego folderu głównego” na stronie 41

„Ustawianie folderu zdalnego” na stronie 42

„Korzystanie z panelu Pliki” na stronie 79

Instalowanie folderów z repozytorium SVN

Zainstalowanie (zwane także podłączaniem) folderów z repozytorium SVN do komputera lokalnego powoduje utworzenie struktury folderów, która precyzyjnie odzwierciedla strukturę repozytorium. Po zainstalowaniu folderu z repozytorium SVN, program Dreamweaver pobiera wszystkie pliki z tego folderu i wszystkich jego podfolderów.

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. 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) folder z repozytorium SVN, który chcesz podłączyć do komputera lokalnego. Następnie wybierz polecenie Instaluj foldery.

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). Następnie zaznacz plik, którego poprawki chcesz wyświetlić, i 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 hasła "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 Blokuj 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). Zaznacz pożądany plik i wybierz opcję Blokuj 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.

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.

Synchronizacja plików

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.

Zobacz także

„Zarządzanie transferami plików" na stronie 92

„Odkładanie plików do folderu zdalnego i pobieranie ich do edycji" na stronie 94

„Pobieranie plików z serwera zdalnego" na stronie 89

„Wysyłanie plików na serwer zdalny" na stronie 90

„Porównywanie plików w poszukiwaniu różnic" na stronie 110

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 Ctrl (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 Ctrl (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 OK, aby zsynchronizować pliki. Możesz wyświetlić szczegółowe informacje o synchronizacji lub zapisać je w pliku lokalnym.

Tworzenie plików InContext Editing

Informacje o Adobe InContext Editing

Funkcja Adobe InContext Editing jest to usługa internetowa, która pozwala użytkownikom zmieniać pewne elementy stron bezpośrednio w przeglądarce internetowej. Aby wprowadzić zmiany na stronie WWW, użytkownik musi 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 swojej przeglądarce.

Niniejsza dokumentacja zawiera informacje o posługiwaniu się regionami edytowalnymi InContext Editing w programie Dreamweaver. Istnieje jednak wiele innych zasobów informacyjnych firmy Adobe, które ułatwiają korzystanie z funkcji InContext Editing:

- Film wideo poświęcony funkcji Adobe InContext Editing można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/lrvid4045_dw_pl.
- Więcej informacji o rozpoczynaniu pracy z InContext Editing, w tym również samouczki, można znaleźć na stronie internetowej www.adobe.com/go/incontextediting_getstarted_pl.
- 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.

Uwaga: *W niektórych sytuacjach funkcja Adobe InContext Editing nie działa poprawnie. Listę ograniczeń związanych z siecią, przeglądarką, typami stron i edycją można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/incontextediting_limitations_pl.*

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.*

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" na stronie 108.*
- 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.*

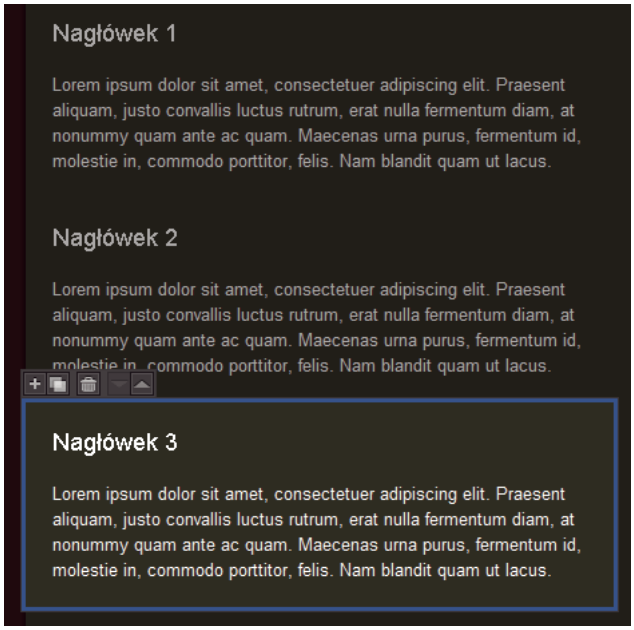
5 Włącz lub wyłącz opcje w panelu Inspektora właściwości regionu edytowalnego. Włączone opcje będą dostępne dla użytkowników edytujących zawartość regionu w przeglądarce. Na przykład jeśli włączy się opcję Pogrubienie, to użytkownicy będą mogli zmieniać tekst w pogrubiony. Jeśli włączy się opcje Lista 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” na stronie 108.*

- 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

Okno dialogowe Zarządzaj dostępnymi klasami CSS umożliwia wybieranie plików CSS, które mają zostać dołączone do danej strony. Wszystkie dołączone klasy z plików CSS będą dostępne dla użytkowników edytujących stronę w przeglądarce. Dzięki temu będą mogli używać elementów formatowania w regionach edytowalnych.

Uwaga: *Ta funkcja obsługuje wyłącznie selektory klasy stylów CSS. Selektory identyfikatorów i elementów nie są obsługiwane.*

1 Aby otworzyć okno dialogowe Zarządzaj dostępnymi klasami CSS, wybierz polecenie Wstaw > InContext Editing > Zarządzaj dostępnymi klasami CSS.

2 Wybierz arkusz stylów CSS z klasami, które chcesz udostępnić, a następnie kliknij przycisk OK.

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.

Porównywanie plików w poszukiwaniu różnic

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.

Zobacz także

„Konfigurowanie i edycja lokalnego folderu głównego” na stronie 41

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. Np. jeśli chcesz 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
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

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

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.

Zobacz także

„Synchronizacja plików” na stronie 102

Wycofywanie plików (dla użytkowników Contribute)

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 Ctrl (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.

Zobacz także

„Przygotowanie serwisu do korzystania ze środowiska Contribute” na stronie 57

„Usuwanie, przenoszenie lub zmiana nazwy zdalnego pliku w serwisie Contribute” na stronie 59

Maskowanie plików i folderów w serwisie

Informacje o maskowaniu serwisu

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

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 Ctrl (Macintosh), a następnie wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz polecenie Maskowanie > Włącz maskowanie (odznacz to polecenie, aby wyłączyć opcję).
- Wybierz polecenie Maskowanie > Ustawienia. Z listy kategorii po lewej stronie okna dialogowego Zaawansowana definicja serwisu wybierz opcję Maskowanie. 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

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 Ctrl (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

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 Ctrl (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 Ctrl (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

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 Ctrl (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.

Przechowywanie informacji o plikach w Uwagach do projektu

Informacje o Uwagach do projektu

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.

Zobacz także

„Uruchamianie edytora zewnętrznego dla plików multimedialnych” na stronie 270

Włączanie i wyłączanie Uwag do projektu dla serwisu

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 z menu Serwis > Zarządzaj serwisami.

2 W oknie dialogowym Zarządzaj serwisami zaznacz serwis i kliknij Edytuj.

3 Na zakładce Zaawansowane okna dialogowego Definicja serwisu wybierz Uwagi do projektu z listy Kategoria po lewej stronie.

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 'Wyślij uwagi do projektu, aby je udostępnić', aby wysłać uwagi do projektu skojarzone z serwisem wraz z resztą dokumentów, a następnie kliknij 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

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 Ctrl (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.

Zobacz także

„Pobieranie i wysyłanie plików na serwer" na stronie 88

„Odkładanie plików do folderu zdalnego i pobieranie ich do edycji" na stronie 94

Posługiwanie się Uwagami do projektu

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 Ctrl (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 na zakładce Zaawansowane polecenie Serwis > Zarządzaj serwisami > [nazwa serwisu] > Edytuj > 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 z menu 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.*

Testowanie serwisu

Wytyczne testowania serwisu

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.

Zobacz także

„Naprawianie zerwanych łącz” na stronie 300

„Testowanie łączy w programie Dreamweaver” na stronie 293

„Stosowanie zachowania Sprawdź przeglądarkę” na stronie 363

„Walidacja znaczników” na stronie 339

„Sprawdzanie zgodności przeglądarek” na stronie 338

Samouczek przedstawiający rozwiązywanie problemów z publikowaniem plików

Testowanie serwisu za pomocą raportów

Raporty serwisu można uruchamiać dla obiegu pracy albo atrybutów HTML, w tym dostępności, dla bieżącego dokumentu, dla zaznaczonych plików albo dla całego serwisu. 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. Możesz kontrolować występowanie dających się połączyć, zagnieżdżonych znaczników FONT, brak atrybutów ALT z tekstem, występowanie nadmiarowych zagnieżdżonych znaczników, pustych znaczników, które można usunąć oraz dokumentów bez tytułu.

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.*

Zobacz także

„Raporty w programie Dreamweaver” na stronie 22

„Testowanie łączy w programie Dreamweaver” na stronie 293

„Dodawanie rozszerzeń i zarządzanie nimi w programie Dreamweaver” na stronie 37

Uruchamianie raportu testującego serwis

1 Wybierz polecenie Serwis > Raporty.

Jeżeli chcesz uruchomić tylko raport z dostępności serwisu, możesz wybrać polecenie Plik > Sprawdź stronę > Sprawdź dostępność. Raport pojawi się na panelu Raporty z serwisu w grupie paneli Wyniki.

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 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 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 `<font color="#FF0000"><font size="4">STOP!</font></font>`.

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.

Pobrane do edycji przez Tworzy raport wymieniający wszystkie dokumenty pobrane do edycji przez wskazanego członka zespołu.

Ułatwienia dostępu Tworzy raport wyszczególniający konflikty między twoją zawartością a wytycznymi dostępności wg sekcji 508 ustawy 'Rehabilitation Act' z 1998 r.

Nadmiarowe znaczniki zagnieżdżone Tworzy raport wyszczególniający zagnieżdżone znaczniki, które należy oczyścić.

Zgłoszony zostanie np. znacznik `<i> W Szczebrzeszynie <i> chrz szcz</i> brzmi w trzcinie</i>`.

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 tytułami 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.

Informacje te pojawią się na panelu Odniesienie.

- 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.

Rozdział 5: Zarządzanie zasobami i bibliotekami

Panel Zasoby (w tej samej grupie paneli, co panel Pliki) jest głównym narzędziem do zarządzania zasobami w serwisie, łącznie z używanymi wielokrotnie elementami zawartości zwanymi pozycjami bibliotecznymi.

Informacje o zasobach i bibliotekach

Informacje o zasobach

Program Adobe® Dreamweaver® CS4 może być używany 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.

Zobacz także

„Informacje o szablonach programu Dreamweaver” na stronie 404

Informacje o elementach biblioteki

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 atrybut `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, Dreamweaver umieszcza na stronie internetowej łącze, a nie sam element. Oznacza to, że 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, 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`.

Zobacz także

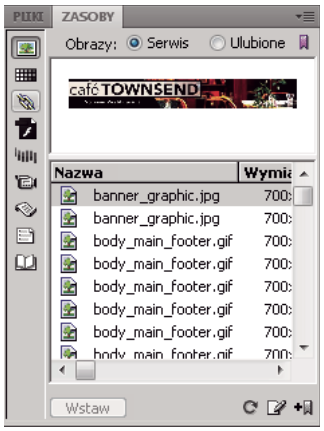
„Edycja zachowania w elemencie biblioteki” na stronie 135

Praca z zasobami

Omówienie panelu Zasoby

Używanie panelu Zasoby (Okno > Zasoby) do zarządzania zasobami w bieżącym serwisie. Panel Zasoby wyświetla zasoby dla serwisu powiązane z aktywnym dokumentem w oknie Dokument.

Uwaga: *Aby możliwe było wyświetlenie zasobów w panelu Zasoby, niezbędne jest zdefiniowanie serwisu lokalnego.*



Panel Zasoby z wyświetloną listą serwisów. Ikony kategorii znajdują się po lewej stronie, a obszar podglądu umieszczony jest nad listą.

Panel Zasoby umożliwia wyświetlanie zasobów na dwa sposoby:

Lista serwisów Pokazuje wszystkie zasoby w serwisie, łącznie z kolorami i adresami URL, które są używane w dowolnych dokumentach umieszczonych w serwisie.

Lista ulubionych Pokazuje tylko zasoby, które wybrałeś.

Aby przełączyć między tymi dwoma widokami, wybierz jeden z przycisków opcji Serwis lub Ulubione, znajdujących się powyżej obszaru podglądu. (Te dwa widoki nie są dostępne dla kategorii Szablony ani Biblioteka.)

Uwaga: *Większość operacji panelu Zasoby działa w ten sam sposób na obydwu listach. Jednak, jest kilka zadań, które można wykonać tylko z listy Ulubione.*

Na obydwu listach, zasoby są przyporządkowane do jednej z następujących kategorii:

Obrazy Pliki obrazów w formatach GIF, JPEG lub PNG.

Kolory Kolory używane w dokumentach i arkuszach stylów, łącznie z kolorami tekstu, tła i łączy.

Adresy URL Łącza zewnętrzne w dokumentach bieżącego serwisu, obejmujące łącza FTP, gopher, HTTP, HTTPS, JavaScript, e-mail (`mailto`) oraz łącza do plików lokalnych (`file://`).

Flash Pliki w dowolnej wersji programu Adobe Flash. W panelu Zasoby są wyświetlane tylko pliki SWF (pliki skompresowane, utworzone za pomocą programu Flash), ale nie pliki FLA (pochodzące z programu Flash).

Shockwave Pliki w dowolnej wersji programu Adobe Shockwave.

Filmy Pliki QuickTime lub MPEG.

Skrypty Pliki JavaScript lub VBScript. Skrypty w plikach HTML (zamiast niezależnych plików JavaScript lub VBScript) nie pojawiają się w panelu Zasoby.

Szablony Układy strony wzorcowej używane na wielu stronach. Modyfikacja szablonu, automatycznie modyfikuje wszystkie strony do niej dołączone.

Pozycje biblioteki Elementy projektu używane na wielu stronach; gdy jest modyfikowany element biblioteki, wszystkie strony zawierające ten element są aktualizowane.

Uwaga: *Aby plik został wyświetlony w panelu Zasoby, musi przynależeć do jednej z tych kategorii. Niektóre pliki innego typu czasem nazywane są zasobami, ale nie są one wyświetlane w panelu.*

Domyślnie, zasoby w kategorii są umieszczone alfabetycznie wg nazwy, ale można je sortować wg typu, a także kilku innych kryteriów. Można też wyświetlać podgląd zasobów oraz zmieniać rozmiar kolumn i obszaru podglądu.

Zobacz także

„Tworzenie i zarządzanie listą ulubionych zasobów” na stronie 129

„Praca z elementami biblioteki” na stronie 131

„Konfigurowanie i edycja lokalnego folderu głównego” na stronie 41

Wyświetlanie zasobu w obszarze podglądu

❖ Zaznacz zasób w panelu Zasoby.

Na przykład, gdy zaznaczysz film, obszar podglądu wyświetli jego ikonę. Aby odtworzyć film, kliknij przycisk Odtwórz (zielony trójkąt) w prawym górnym rogu obszaru podglądu.

Wyświetlanie zasobów w kategorii

❖ Kliknij ikonę kategorii po lewej stronie panelu Zasoby.

Sortowanie zasobów

❖ Kliknij nagłówek kolumny.

Na przykład, aby posortować listę obrazów wg typu (w ten sposób wszystkie obrazy GIF będą razem obok siebie, wszystkie obrazy JPEG razem, itd.), kliknij nagłówek kolumny Typ.

Zmiana rozmiaru kolumny

❖ Przeciągnij linię oddzielającą dwa nagłówki kolumn.

Zmiana rozmiaru obszaru podglądu

❖ Przeciągnij pasek separatora (między obszarem podglądu a listą zasobów) w górę lub w dół.

Odświeżanie panelu Zasoby

Utworzenie listy serwisów, może zająć kilka sekund ponieważ program Dreamweaver musi najpierw odczytać bufor serwisu.

Stosowane zmiany nie są widoczne w panelu Zasoby natychmiast. Na przykład, gdy dodawany lub usuwany jest zasób z serwisu, zmiany te nie będą widoczne w panelu Zasoby, dopóki nie odświeży się listy serwisów, klikając przycisk Odśwież listę serwisów. Gdy zasób jest dodawany lub usuwany poza programem Dreamweaver—np. używając Eksploratora Windows lub Findera—to, aby uaktualnić panel Zasoby musisz przebudować bufor serwisu.

Jeśli usuniesz tylko instancję określonego koloru lub adres URL ze swojego serwisu, lub gdy zapiszesz nowy plik zawierający kolor lub adres URL, który nie jest jeszcze używany w serwisie, zmiany nie będą pokazane w panelu Zasoby, dopóki lista serwisów nie zostanie odświeżona.

- Aby ręcznie odświeżyć listę serwisów, kliknij przycisk Odśwież listę serwisów . Program Dreamweaver tworzy lub uaktualnia bufor serwisu, zależnie co w danym momencie jest wymagane.
- Aby odświeżyć listę serwisów i ręcznie przebudować bufor serwisu, kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub kliknij z wciśniętym klawiszem Command (Macintosh) w obszarze listy Zasoby, następnie wybierz polecenie Odśwież listę serwisów.

Dodawanie zasobu do dokumentu

Większość zasobów można wstawić do dokumentu przeciągając je w widoku Kod lub Projekt na okno Dokument lub za pomocą przycisku Wstaw, znajdującego się w panelu. Kolory i adres URL można wstawić lub zastosować je do zaznaczonego tekstu w widoku Projekt. (Adresy URL mogą być także stosowane do innych elementów w widoku Projekt, np. do obrazów.)

1 W widoku Projekt, umieść punkt wstawiania w miejscu, gdzie ma się pojawić wybrany zasób.

2 W panelu Zasoby, z kategorii zasobów wybierz jeden z przycisków znajdujących się po lewej stronie panelu.

Uwaga: *Wybieraj dowolne kategorie z wyjątkiem Szablonów. Szablony stosowane są do całego dokumentu; nie mogą być one wstawiane do dokumentu.*

3 Wybierz przycisk opcji Serwis lub Ulubione w górnej części panelu, następnie wybierz zasób.

Elementy biblioteki nie posiadają listy serwisów ani ulubionych; jeśli wstawiasz element biblioteki, pomiń ten etap.

4 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przeciągnij zasób z panelu do dokumentu.

Skrypty można przeciągać do obszaru zawartości nagłówka w oknie Dokument; jeśli ten obszar nie jest widoczny, wybierz polecenie z menu Widok > Zawartość elementu Head.

- Wybierz zasób w panelu i kliknij Wstaw.

Jeśli wstawionym zasobem jest kolor, jest on stosowany do tekstu wyświetlanym za punktem wstawiania.

Stosowanie koloru do tekstu za pomocą panelu Zasoby

Panel Zasoby pokazuje kolory zastosowane do różnych elementów, takich jak tekst, krawędzie tabeli, tła, itp.

1 Zaznacz tekst w dokumencie.

2 W panelu Zasoby wybierz kategorię Kolory .

3 Wybierz wymagany kolor i kliknij Zastosuj.

Zobacz także

„Dodawanie lub usuwanie ulubionych zasobów” na stronie 129

Stosowanie adresu URL do obrazu lub tekstu za pomocą panelu Zasoby

1 Zaznacz tekst lub obraz.

2 W panelu Zasoby wybierz kategorię Adresy URL  w widoku Serwisy lub Ulubione, zależnie od miejsca przechowywania adresu URL.

Uwaga: *Adresy URL dla twoich serwisów domyślnie umieszczane są w widoku Serwisy. Widok Ulubione przechowuje adresy URL, które sam dodałeś.*

3 Wybierz adres URL.

4 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przeciągnij adres URL z panelu na zaznaczenie w widoku Projekt.
- Wybierz adres URL, a następnie kliknij przycisk Wstaw.

Wybieranie i edycja zasobów

Panel Zasoby umożliwia wybranie wielu zasobów jednocześnie. Pozwala on także na szybki sposób rozpoczęcia edycji zasobów.

Zobacz także

„Uruchamianie edytora zewnętrznego dla plików multimedialnych” na stronie 270

Wybieranie kilku zasobów

1 W panelu Zasoby wybierz jeden z zasobów.

2 Wybierz kolejne zasoby w jeden z następujących sposobów:

- Aby zaznaczyć serię kolejnych zasobów, kliknij z wciśniętym klawiszem Shift.
- Aby dodać pojedyncze zasoby do zaznaczenia kliknij z wciśniętym klawiszem Control (Windows) lub Command (Macintosh). Kliknij z wciśniętym klawiszem Control (Windows) lub Command (Macintosh) wybrany zasób, aby go odznaczyć.

Edycja zasobu

Gdy edytujesz zasób w panelu Zasoby, zachowanie zależy od typu zasobu. Do części zasobów, takich jak obrazy, można używać edytora zewnętrznego, który otwierany jest automatycznie, jeśli wcześniej został zdefiniowany edytor do tego typu zasobów. Kolory i adresy URL można edytować tylko z listy Ulubione. Podczas edycji szablonów i bibliotek, zmiany nanoszone są w programie Dreamweaver.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności w panelu Zasoby:

- Kliknij dwukrotnie dowolny zasób.
- Zaznacz zasób i kliknij przycisk Edycja .

Uwaga: *Jeśli zasób musi być edytowany w zewnętrznym edytorze, który nie jest otwierany automatycznie, wybierz polecenie z menu Edycja > Preferencje (Windows) lub Dreamweaver > Preferencje (Macintosh), wybierz kategorię Typy plików/Edytory i upewnij się, że zdefiniowany został zewnętrzny edytor dla tego typu zasobu.*

2 Wprowadź określone zmiany.

3 Po zakończeniu edycji wykonaj jedną z następujących czynności:

- Jeśli zasób jest na bazie pliku (jakimkolwiek poza kolorem lub adresem URL), zapisz go (w używanym edytorze) i zamknij.
- Jeśli zasób jest adresem URL, kliknij OK w oknie dialogowym Edytuj URL.

Uwaga: *Jeśli zasób jest kolorem, próbnik koloru jest automatycznie zamykany zaraz po pobraniu koloru. Aby pominąć próbnik kolorów bez pobierania koloru, wciśnij klawisz Esc.*

Ponowne używanie zasobów w innym serwisie

Panel Zasoby wyświetla wszystkie zasoby (rozpoznanych typów) znajdujące się aktualnie w serwisie. Aby użyć zasobu z bieżącego serwisu w innym serwisie, należy skopiować go do tego serwisu. Skopiować na raz można pojedynczy zasób, zestaw pojedynczych zasobów lub cały folder Ulubione.

Przed przesyłaniem zasobu z lub do zdalnego serwisu, może zaistnieć potrzeba umieszczenia pliku w panelu Pliki, który odpowiada zasobowi w panelu Zasoby.

Uwaga: *Panel Pliki może pokazać inny serwis niż pokazany w panelu Zasoby. Dzieje się tak, ponieważ panel Zasoby jest powiązany z aktywnym dokumentem.*

Umieszczanie zasobów w panelu Pliki

1 W panelu Zasoby, zaznacz kategorię zasobu, który chcesz odnaleźć.

2 Kliknij nazwę lub ikonę zasobu w panelu Zasoby prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Control (Macintosh). Z kontekstowego menu wybierz polecenie Znajdź w serwisie.

Uwaga: *Polecenie Znajdź w serwisie, nie jest dostępne dla kolorów i adresów URL, które nie odpowiadają plikom w serwisie.*

Panel Pliki otwiera się z wybranym plikiem zasobu. Polecenie Znajdź w serwisie, wyszukuje plik odnoszący się do zasobu; ale pomija pliki używające tego zasobu.

Kopiowanie zasobów z panelu Zasoby do innego serwisu

1 W panelu Zasoby, zaznacz kategorię zasobu, który chcesz skopiować.

2 Kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Ctrl (Macintosh) jeden lub więcej zasobów znajdujących się na liście serwisów lub ulubionych, wybierz opcję Kopiuj do serwisu i wybierz nazwę docelowego serwisu z podmenu wszystkich zdefiniowanych serwisów.

Uwaga: *Z listy ulubionych można kopiować zarówno folder Ulubione jak i pojedyncze zasoby.*

Zasoby kopiowane są do odpowiadających im folderów w docelowym serwisie. Jeśli jest taka potrzeba, program Dreamweaver tworzy nowe foldery w hierarchii serwisu. Zasoby dodawane są także do listy ulubionych w serwisie docelowym.

Uwaga: *Jeśli kopiowany zasób jest kolorem lub adresem URL, jest wyświetlany tylko na liście ulubionych serwisu docelowego. Ponieważ, kolory i adresy URL nie odnoszą się do plików, nie istnieją żadne pliki do skopiowania do innego serwisu.*

Tworzenie i zarządzanie listą ulubionych zasobów

Zarządzanie ulubionymi zasobami

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

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.*

Zobacz także

„Omówienie panelu Zasoby” na stronie 124

„Używanie próbnika kolorów” na stronie 228

Dodawanie zasobów do listy ulubionych

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Zaznacz jeden zasób lub więcej zasobów na liście serwisów w panelu Zasoby, a następnie kliknij przycisk Dodaj do ulubionych .
- Zaznacz jeden lub więcej zasobów na liście serwisów w panelu Zasoby, kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub z wciśniętym klawiszem Control (Macintosh), następnie wybierz Dodaj do ulubionych.
- Zaznacz jeden lub więcej plików w panelu Pliki, kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub z wciśniętym klawiszem Control (Macintosh), następnie wybierz 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 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

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).

Zobacz także

„Omówienie panelu Zasoby” na stronie 124

Grupowanie zasobów w folderze Ulubione

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.

Praca z elementami biblioteki

Tworzenie elementu biblioteki

Elementy biblioteki, są to elementy używane wielokrotnie i często uaktualniane w serwisach internetowych.

Zobacz także

„Informacje o elementach biblioteki” na stronie 123

Tworzenie elementu biblioteki w oparciu o zaznaczenie

1 W oknie dokumentu, zaznacz część dokumentu przeznaczoną do zapisania jako element biblioteki.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przeciągnij zaznaczenie do kategorii Biblioteka .
- Kliknij przycisk Nowy element biblioteki , umieszczony w dolnej części kategorii Biblioteka.
- Wybierz polecenie z menu Modyfikuj > Biblioteka > Dodaj obiekt do biblioteki.

3 Wpisz nazwę nowego elementu biblioteki i wciśnij klawisz Enter (Windows) lub Return (Macintosh).

Program Dreamweaver zapisuje każdy element biblioteki jako oddzielny plik (z rozszerzeniem .lbi) w folderze Biblioteka w głównym folderze serwisu lokalnego.

Tworzenie pustego elementu biblioteki

1 Upewnij się, że w oknie dokumentu nic nie jest zaznaczone.

Jeśli jakiś obiekt jest zaznaczony, będzie on umieszczony w nowym elemencie biblioteki.

2 W panelu Zasoby wybierz kategorię Biblioteka.

3 Kliknij przycisk Nowy element biblioteki, umieszczony w dolnej części panelu.

4 Gdy element jest jeszcze zaznaczony, wpisz dla niego nazwę i wciśnij klawisz Enter (Windows) lub Return (Macintosh).

Wstawianie elementu biblioteki do dokumentu

Gdy na stronie dodawany jest element biblioteki, w dokumencie wstawiana jest jego aktualna zawartość wraz z odniesieniem do elementu biblioteki.

1 Umieść punkt wstawiania w oknie Dokument.

2 W panelu Zasoby wybierz kategorię Biblioteka.

3 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przeciągnij element biblioteki z panelu zasoby na okno Dokument.

Aby wstawić zawartości biblioteki bez dołączania odniesienia do elementu w dokumencie, podczas przeciągania elementu z panelu Zasoby, wciśnij klawisz Control (Windows) lub Option (Macintosh). Jeśli element wstawiany jest w ten sposób, może być on edytowany w dokumencie, ale dokument nie będzie uaktualniany wraz z uaktualnieniem stron używających tego elementu biblioteki.

- Wybierz element biblioteki i kliknij Wstaw.

Edycja elementów biblioteki i uaktualnianie dokumentów

Podczas edycji elementu biblioteki, możesz uaktualnić wszystkie dokumenty, które go używają. Jeśli zrezygnujesz z aktualizacji, dokumenty pozostaną powiązane z elementem biblioteki; można je uaktualnić później.

Możesz zmienić nazwy elementów, aby przerwać ich połączenie z dokumentami lub szablonami, usunąć elementy z biblioteki serwisu i odtworzyć brakujący element biblioteki.

Uwaga: *Panel Style CSS jest niedostępny podczas edycji elementów biblioteki, ponieważ mogą one zawierać tylko treść z sekcji* `body`*, a kod CSS (Cascading Style Sheets) wstawiany jest w sekcji* `head`*. Okno dialogowe Właściwości strony, także jest niedostępne, ponieważ element biblioteki nie może zawierać znacznika* `body` *ani jego atrybutów.*

Edycja elementów biblioteki

1 W panelu Zasoby wybierz kategorię Biblioteka.

2 Wybierz element biblioteki.

3 Kliknij przycisk Edycja lub kliknij dwukrotnie element biblioteki.

Program Dreamweaver otwiera nowe okno, podobne do okna Dokument, służące do edycji elementu biblioteki. Szare tło wskazuje, że zamiast dokumentu edytowany jest element biblioteki.

4 Nanieś i zapisz swoje zmiany.

5 Określ, czy uaktualnić dokumenty w lokalnym serwisie używającym elementu biblioteki. Wybierz opcje Uaktualnij, aby uaktualnić natychmiast. Jeśli wybierzesz opcję Nie uaktualniaj, dokumenty nie będą uaktualniane, dopóki nie wybierzesz polecenia z menu Modyfikuj > Biblioteka > Uaktualnij bieżącą stronę lub Uaktualnij strony.

Aktualizacja bieżącego dokumentu o bieżące wersje wszystkich elementów biblioteki

❖ Wybierz polecenie Modyfikuj > Biblioteka > Uaktualnij bieżącą stronę.

Aktualizacja serwisu lub wszystkich dokumentów używających określonego elementu biblioteki

1 Wybierz polecenie Modyfikuj > Biblioteka > Uaktualnij strony.

2 W wyskakującym menu Szukaj w, określ pozycje do aktualizacji:

- Aby uaktualnić wszystkie strony w wybranym serwisie, a tym samym móc używać aktualnych wersji wszystkich elementów z biblioteki, zaznacz opcję Cały serwis, a następnie wybierz nazwę serwisu z wyświetlonego obok wyskakującego menu.
- Aby uaktualnić wszystkie te strony w bieżącym serwisie, które wykorzystują element biblioteki, zaznacz opcję Pliki, które używają, a następnie wybierz nazwę elementu z wyświetlonego obok wyskakującego menu

3 Upewnij się, że pole wyboru Element biblioteki jest zaznaczone.

Aby uaktualnić szablony w tym samym czasie, należy zaznaczyć także opcję Szablony.

4 Kliknij przycisk Start.

Dreamweaver uaktualnia pliki zgodnie ze wskazaniami. Jeśli wybrana została opcja Pokaż dziennik, program Dreamweaver generuje raport pokazujący czy pliki zostały pomyślnie uaktualnione wraz z innymi informacjami.

Zmiana nazwy elementu biblioteki

1 W panelu Zasoby wybierz kategorię Biblioteka .

2 Wybierz element biblioteki, poczekaj chwilę i kliknij go ponownie. (Nie klikaj dwukrotnie; dwukrotne kliknięcie otwiera element do edycji.)

3 Wpisz nową nazwę.

4 Kliknij w dowolnym miejscu lub wciśnij klawisz Enter (Windows) lub Return (Macintosh).

5 Określ czy uaktualnić dokumenty używające elementu, wybierając Uaktualnij lub Nie uaktualniaj.

Usuwanie elementu biblioteki z biblioteki

Podczas usuwania elementu biblioteki, program Dreamweaver usuwa go z biblioteki, ale nie zmienia zawartości dokumentów, które używają tego elementu.

1 W panelu Zasoby wybierz kategorię Biblioteka .

2 Wybierz element biblioteki.

3 Kliknij przycisk Usuń lub wciśnij klawisz Delete i potwierdź usuwanie elementu.

Ważne: *Po usunięciu elementu biblioteki, nie można go przywrócić, za pomocą polecenia Cofnij. Jednak, można go odtworzyć.*

Odtwarzanie brakującego lub usuniętego elementu biblioteki

1 Zaznacz obiekt elementu w jednym z dokumentów.

2 Kliknij przycisk Odtwórz w oknie inspektora Właściwości (Okno > Właściwości).

Dostosowywanie podświetlania elementów biblioteki

Ustawiając odpowiednio preferencje podświetlania można odpowiednio dostosować kolor podświetlania elementów biblioteki, a także ukrywać lub pokazywać podświetlenie.

Zobacz także

„Używanie próbnika kolorów” na stronie 228

Zmiana koloru podświetlenia elementów biblioteki

1 Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Dreamweaver > Preferencje (Macintosh).

2 Wybierz kategorię Podświetlenie, z listy po lewej stronie okna dialogowego Preferencje.

3 Kliknij pole Kolor elementów biblioteki, następnie wybierz kolor podświetlenia za pomocą próbnika kolorów (lub w polu tekstowym wpisz szesnastkową wartość koloru).

4 Wybierz opcję Pokaż, aby pokazać kolor podświetlenia w oknie Dokument.

5 Kliknij przycisk OK.

Pokazywanie lub ukrywanie podświetlenia w oknie Dokument

❖ Wybierz polecenie Widok > Pomoce wizualne > Niewidoczne elementy. Aby ukryć podświetlenie, odznacz Niewidoczne elementy.

Edycja właściwości elementu biblioteki

Inspektor właściwości, może być używany do otwierania elementu biblioteki do edycji, odłączania wybranego elementu biblioteki od jego pliku źródłowego lub nadpisywania elementu aktualnie wybranym elementem biblioteki.

1 Zaznacz element biblioteki w dokumencie.

2 Wybierz jedną z następujących opcji w inspektorze Właściwości (Okno > Właściwości):

Src Wyświetla nazwę pliku i położenie pliku źródłowego dla elementu biblioteki. Ta informacja nie może być edytowana.

Otwórz Otwiera plik źródłowy elementu biblioteki do edycji. Jest to równoznaczne z zaznaczeniem elementu w panelu Zasoby i kliknięciem przycisku Edycja.

Odłącz od oryginału Przerywa łącze między wybranym elementem biblioteki i jej plikiem źródłowym. Odłączony element może być edytowany w dokumencie, ale nie jest już dłużej elementem biblioteki i nie jest uaktualniany po zmianie oryginału.

Odtwórz Nadpisuje oryginalny element biblioteki bieżącym zaznaczeniem. Użyj tej opcji do odtworzenia elementów biblioteki, jeśli brakuje oryginalnego element biblioteki lub został przypadkowo usunięty.

Umożliwianie edycji elementów biblioteki w dokumencie

Jeśli do dokumentu dodany został element biblioteki i chcesz edytować element specjalnie w odniesieniu do tej strony, musisz przerwać połączenie między elementem w dokumencie i biblioteką. Po włączeniu edycji w obiekcie elementu biblioteki, obiekt nie jest uaktualniany, po zmianie elementu biblioteki.

1 Zaznacz element biblioteki w bieżącym dokumencie.

2 Kliknij przycisk Odłącz od oryginału w oknie inspektora Właściwości (Okno > Właściwości).

Edycja zachowania w elemencie biblioteki

Aby zmienić zachowanie w elemencie biblioteki, najpierw należy wstawić element do dokumentu, następnie zmień element na edytowalny. Po utworzeniu zmian, możesz odtworzyć element biblioteki, zastępując element w bibliotece elementem edytowanym w dokumencie.

1 Otwórz dokument zawierający element biblioteki.

Zanotuj nazwę elementu biblioteki oraz znaczniki które zawiera. Informacja ta, będzie przydatna później.

2 Wybierz element biblioteki, następnie kliknij Odłącz od oryginału w oknie inspektora Właściwości (Okno > Właściwości).

3 Wybierz element, który posiada dołączone zachowanie.

4 W panelu Zachowania (Okno > Zachowania), dwukrotnie kliknij zadanie, które chcesz zmienić.

5 W wyświetlonym oknie dialogowym, utwórz wymagane zmiany i kliknij OK.

6 W panelu Zasoby wybierz kategorię Biblioteka .

7 Zarejestruj dokładną nazwę z zachowaniem wielkości liter oryginalnego elementu biblioteki; zaznacz go i kliknij przycisk Usuń.

8 W oknie Dokument, zaznacz wszystkie elementy wchodzące w skład elementu biblioteki.

Należy uważać, aby zaznaczyć dokładnie te same elementy, które były w oryginalnym elemencie biblioteki.

9 W panelu Zasoby kliknij przycisk Nowy element biblioteki , a następnie nadaj nowemu elementowi nazwę, jaką nosił usunięty element, zachowując pisownię i wielkość liter.

10 Aby uaktualnić element biblioteki w innych dokumentach twojego serwisu, wybierz polecenie z menu Modyfikuj > Biblioteka > Uaktualnij strony.

11 W wyskakującym menu Szukaj w, wybierz opcję Pliki, które używają:

12 W przyległym wyskakującym menu, wybierz nazwę właśnie utworzonego elementu biblioteki.

13 Upewnij się, że pole wyboru Element biblioteki jest zaznaczone, następnie kliknij Rozpocznij.

14 Po zakończeniu uaktualniania, kliknij Zamknij.

Zobacz także

„Używanie zachowań JavaScript” na stronie 347

Rozdział 6: Tworzenie stron przy użyciu stylów CSS

Adobe® Dreamweaver® CS4 zawiera wiele funkcji, które ułatwiają korzystanie ze standardu CSS (Cascading Style Sheets) do tworzenia stylów i układów na stronach WWW.

Podstawowe informacje o stylach CSS

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 HEAD). 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.

Samouczek przedstawiający podstawy stylów CSS można znaleźć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0152_pl.

Zobacz także

„Posługiwanie się znacznikami DIV” na stronie 181

„Tworzenie układu strony za pomocą stylów CSS” na stronie 163

Samouczek przedstawiający podstawy stylów CSS

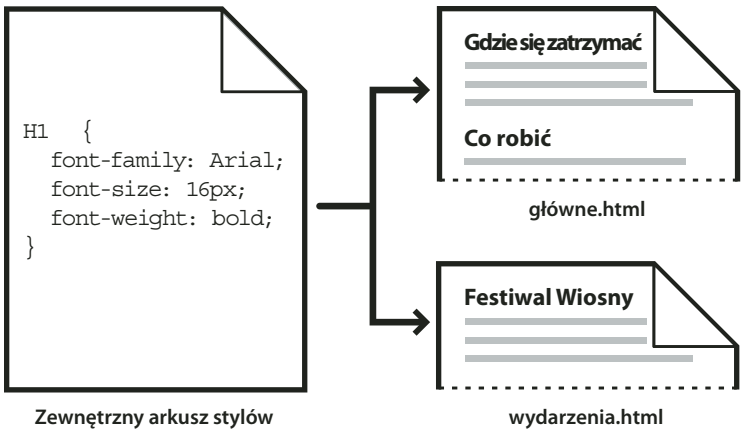
Informacje o regułach CSS

Reguła formatowania CSS składa się dwóch części: selektora i deklaracji (lub, w większości przypadków, bloku deklaracji). Selektor to termin (taki jak `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 HEAD 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 HEAD dokumentu.

Osadzone arkusze stylów CSS Zbiory reguł CSS, dodane w znaczniku `style` w sekcji HEAD dokumentu HTML.

Style wewnętrzne Zdefiniowane w poszczególnych wystąpieniach znaczników w dokumencie HTML. (Nie zaleca się stosowania stylów wewnętrznych).

Dreamweaver rozpoznaje style zdefiniowane w istniejących dokumentach, jeżeli spełniają one wytyczne CSS. Dreamweaver renderuje również większość zastosowanych stylów bezpośrednio w oknie dokumentu. (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 i wybierz polecenie O'Reilly CSS Reference z wysuwanego menu na panelu Podręcznik.

Zobacz także

„Stosowanie, usuwanie lub zmiana nazwy stylów klasy” na stronie 153

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). W przeglądarce Internet Explorer, na przykład, 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 listy wypunktowanej 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 specyfiką, znajduje się na stronie internetowej www.w3.org/TR/CSS2/cascade.html.

Informacje o formatowaniu tekstu i stylach CSS

Domyślnie, program Dreamweaver formatuje tekst za pomocą stylów CSS (Cascading Style Sheets). Style nadawane tekstowi za pomocą Inspektora właściwości albo poleceń menu generują reguły CSS, osadzane w sekcji HEAD 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 sekcji HEAD 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 tworzenia własnych stylów i arkuszy, możesz 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.

Zobacz także

„Dodawanie i formatowanie tekstu” na stronie 230

„Informacje o panelu Style CSS” na stronie 141

„Tworzenie nowej reguły CSS” na stronie 145

Samouczek przedstawiający formatowanie tekstu za pomocą stylów CSS

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. zarówno w sekcji HEAD, jak i w zewnętrznym arkuszu stylów importowanym do dokumentu) 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 zakodowaną w skróconej notacji CSS pamiętaj, że Dreamweaver utworzy nowe reguły CSS w składni pełnej. Sposób, w jaki 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.*

Tworzenie i zarządzanie CSS

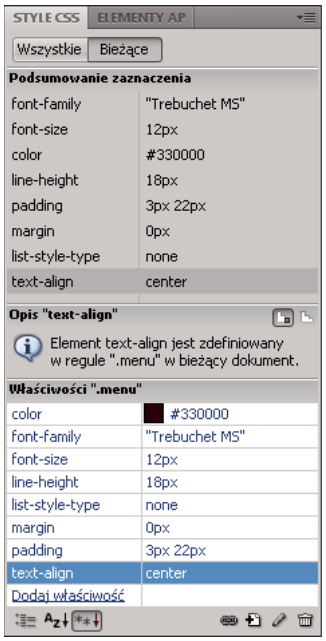
Informacje o panelu Style CSS

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.

Dwie następne sekcje zawierają informacje o panelu Style CSS w trybie Bieżący oraz w trybie Wszystkie.

Panel Style CSS w trybie Bieżący

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 na 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 na panelu Podsumowanie zaznaczenia, na panelu Właściwości pojawią się wszystkie właściwości definiującej ją reguły. (Jeżeli włączony jest widok reguł, to definiująca ją reguła również zostanie zaznaczona na panelu Reguły). Na przykład, jeżeli masz regułę `.tresc`, która definiuje rodzinę czcionek, rozmiar i kolor czcionki, to zaznaczenie jednej z tych właściwości na panelu Podsumowanie zaznaczenia spowoduje, że na panelu Właściwości pojawią się wszystkie właściwości zdefiniowane w regule `.tresc`. Natomiast na panelu Reguły zaznaczona zostanie reguła `.tresc`. (Ponadto zaznaczenie dowolnej reguły na panelu Reguły powoduje wyświetlenie zawartych w niej właściwości na 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.

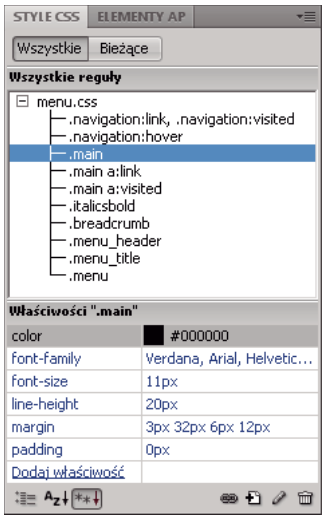
Zmiany wprowadzone na panelu Właściwości są natychmiast stosowane, co zapewnia podgląd wyników podczas pracy.

Zobacz także

„Otwieranie panelu Style CSS” na stronie 144

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 na panelu Wszystkie reguły.



Rozmiary paneli można zmieniać, przeciągając krawędź między nimi. Rozmiar kolumn Właściwości można zmieniać, przeciągając podziałkę.

Gdy zaznaczysz regułę na panelu Wszystkie reguły, na 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.

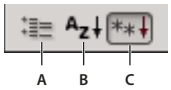
Zmiany wprowadzone na panelu Właściwości są natychmiast stosowane, co zapewnia podgląd wyników podczas pracy.

Zobacz także

„Otwieranie panelu Style CSS” na stronie 144

Przyciski i tryby widoku w panelu Style CSS

Zarówno w trybie Wszystko, jak i w trybie Bieżące, panel Style CSS zawiera trzy przyciski, które umożliwiają zmianę widoku na panelu Właściwości (dolny panel):



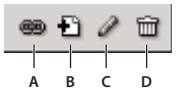
***A.** Widok kategorii **B.** Widok listy **C.** Widok właściwości ustawionych*

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.** 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 Ctrl (Macintosh), aby otworzyć menu kontekstowe z opcjami, które umożliwiają posługiwanie się poleceniami dotyczącymi arkusza stylów CSS.

Otwieranie panelu Style CSS

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.

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.

Tworzenie nowej reguły 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), wybierz opcję Nowa reguła CSS z wyskakującego menu Reguła docelowa, a 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, 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 OK.

Uwaga: *Jeżeli klikniesz OK, ale nie ustawisz opcji stylu, powstanie nowa, pusta reguła.*

Ustawianie właściwości 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

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 na 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.

Właściwość 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. Dreamweaver nie wyświetla tego atrybutu w oknie Dokument. Atrybut ten obsługuje przeglądarka Internet Explorer, ale nie Netscape Navigator.

Właściwość 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.

Color 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 OK.

Definiowanie właściwości tła w stylu CSS

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 na 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:

Background Color 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 OK.

Definiowanie właściwości blokowych w stylu CSS

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 na 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 wysuwanego menu i wpisz liczbę. Z drugiego wysuwanego menu wybierz jednostkę miary (np. piksele, punkty, itd.).

Uwaga: *Możesz podawać wartości ujemne, ale sposób ich wyświetlania zależy od przeglądarki. 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. 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. 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`. 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.

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 na 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, który bok innych elementów, np. tekstu, bloków DIV AP, tabel itd. będzie opływać dany element. Pozostałe elementy opływają element pływający w zwykły sposób. Atrybut opływu jest obsługiwany przez obie przeglądarki.

Clear Definiuje boki elementu, przy których nie mogą pojawić się elementy AP. Jeżeli element AP pojawi się po omijanej stronie, to element z ustawieniem Clear (omijaj) przesunie się pod niego. Atrybut omijania jest obsługiwany przez obie przeglądarki.

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. 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 OK.

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 na 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).

Style 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 OK.

Definiowanie właściwości listy w stylu CSS

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 na 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 OK.

Definiowanie właściwości położenia w stylu CSS

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 na 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 OK.

Definiowanie właściwości rozszerzenia w stylu CSS

Właściwości rozszerzenia, definiowane w stylu, to 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 na 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 wysuwanego 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 wysuwanego 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 wysuwanego menu.

4 Gdy skończysz ustawiać te opcje, wybierz inną kategorię CSS z listy po lewej stronie panelu, aby dodać kolejne właściwości stylu, albo kliknij OK.

Edytowanie reguły 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)

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 na panelu Podsumowanie zaznaczenia, aby wyświetlić okno dialogowe Definicja reguły CSS. Następnie wprowadź zmiany.
- Zaznacz właściwość na panelu Podsumowanie zaznaczenia i zmodyfikuj ją na panelu Właściwości, umieszczonym na dole.
- Zaznacz regułę na panelu Reguły, a następnie zmodyfikuj jej właściwości na 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)

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 na panelu Wszystkie reguły, aby wyświetlić okno dialogowe Definicja reguły CSS. Następnie wprowadź zmiany.
- Zaznacz regułę na panelu Wszystkie reguły, a następnie zmodyfikuj jej właściwości na na panelu Właściwości, umieszczonym na dole.
- Zaznacz regułę na 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

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).

Zobacz także

„Ustawianie właściwości tekstu w Inspektorze właściwości” na stronie 240

Dodawanie właściwości do reguły

Właściwości można dodawać do reguł za pomocą panelu Style CSS.

1 Otwórz panel Style CSS (Okno > Style CSS), zaznacz regułę na panelu Wszystkie reguły (w trybie Wszystko) lub zaznacz właściwość na panelu Podsumowanie zaznaczenia (w trybie Bieżący).

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Jeżeli na panelu Właściwości włączony jest widok Pokaż tylko właściwości ustawione, kliknij łącze Dodaj właściwości i dodaj właściwość.
- Jeżeli na panelu Właściwości włączony jest widok Kategoria albo Lista, wprowadź wartość dla właściwości, którą chcesz dodać.

Stosowanie, usuwanie lub zmiana nazwy stylów 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 wysuwanym 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.

Zobacz także

„Informacje o stylach CSS” na stronie 136

„Informacje o stylach kaskadowych” na stronie 138

„Informacje o panelu Style CSS” na stronie 141

Stosowanie stylu klasy CSS

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 Ctrl (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

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

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 na panelu Style CSS.

2 W oknie dialogowym Zmień nazwę klasy sprawdź, czy styl, którego nazwę chcesz zmienić, został zaznaczony w wysuwanym menu Zmień nazwę klasy.

3 W polu tekstowym Nowa nazwa wpisz nową nazwę klasy i kliknij OK.

Jeżeli klasa, której nazwę zmieniasz, jest osadzona w sekcji HEAD 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.

Przenoszenie reguł CSS

Funkcje zarządzania stylami CSS, dostępne w programie Dreamweaver, ułatwiają przenoszenie reguł CSS w różne miejsca. Reguły można przenosić z jednego dokumentu do drugiego, z sekcji HEAD 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.*

Zobacz także

„Wstawianie kodu za pomocą paska narzędziowego Kodowanie” na stronie 322

Przenoszenie reguł CSS do nowego arkusza stylów

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 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 reguł CSS do istniejącego arkusza stylów

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 wysuwanego menu albo przeglądając, wybierz istniejący arkusz. Kliknij OK.

Uwaga: *Wysuwane 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

❖ Otwórz panel Style CSS w trybie Wszystko. Zaznacz regułę na 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 HEAD dokumentu.

Jeśli chcesz przenieść kilka reguł na raz, zaznacz je, klikając z przytrzymaniem klawisza Control (Windows) lub Command (Macintosh).

Zaznaczanie wielu reguł przed przeniesieniem

❖ Otwórz panel Style CSS. Klikaj reguły, które chcesz zaznaczyć, przytrzymując klawisz Control (Windows) lub Command (Macintosh).

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 HEAD dokumentu albo w zewnętrznym arkuszu stylów.

1 Przejdź do widoku kodu (Widok > Kod) i zaznacz cały znacznik `<style>`, zawierający cały 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 OK.
- Wybierz sekcję HEAD dokumentu jako położenie nowej reguły CSS, a następnie kliknij OK.

Reguły można również konwertować za pomocą paska narzędziowego Kodowanie. Pasek Kodowanie jest dostępny tylko w widoku kodu.

Zobacz także

„Wstawianie kodu za pomocą paska narzędziowego Kodowanie” na stronie 322

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 na 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 wysuwanego 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 Anuluj, aby usunąć arkusz stylów. Strona powróci do wcześniejszego wyglądu.

7 Kliknij przycisk OK.

Zobacz także

„Tworzenie strony na podstawie przykładowego pliku programu Dreamweaver” na stronie 72

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 Na panelu Wszystkie reguły, dwukrotnie kliknij nazwę arkusza stylów, który chcesz edytować.

3 Zmodyfikuj arkusz stylów w oknie dokumentu i zapisz go.

Formatowanie 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).*

Zobacz także

„Zmiana formatu kodu" na stronie 315

Ustawianie preferencji formatowania kodu CSS

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

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

1 Otwórz stronę HTML, która zawiera kod CSS osadzony w sekcji HEAD 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 HEAD bieżącego dokumentu.

Uwaga: *Możesz też wybrać polecenie Polecenia > Zastosuj formatowanie źródła, aby sformatować cały dokument zgodnie z ustawieniami preferencji formatowania kodu.*

Sprawdzanie problemów z renderowaniem stylów CSS w różnych przeglądarkach

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 na 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.

Zobacz także

„Walidacja znaczników” na stronie 339

Serwis z poradami na temat CSS

Przeprowadzanie kontroli zgodności przeglądarki

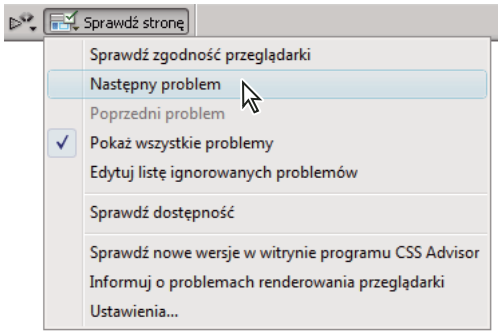
❖ Wybierz polecenie Plik > Sprawdź stronę > Zgodność przeglądarki.

Zaznaczanie elementu, w którym wykryto problem

❖ Dwukrotnie kliknij problem na panelu Wyniki.

Przechodzenie do następnego albo poprzedniego problemu wykrytego w kodzie

❖ Wybierz polecenie Następny problem albo Poprzedni problem z menu Kontrola zgodności przeglądarki na pasku narzędziowym Dokument.



Wybieranie przeglądarek, względem których Dreamweaver ma przeprowadzać kontrolę

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 wysuwanego menu Internet Explorer oraz 7.0 z wysuwanego menu Netscape.

Wyłączanie problemu z kontroli zgodności przeglądarki

1 Przeprowadzanie kontroli zgodności przeglądarki

2 Otwórz panel Wyniki. Kliknij problem, który chcesz wyłączyć z kontroli, prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Ctrl (Macintosh).

3 Z kontekstowego menu wybierz polecenie Ignoruj problem.

Edytowanie listy ignorowanych problemów

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

1 Przeprowadź kontrolę zgodności przeglądarki.

2 Kliknij przycisk Zapisz raport, umieszczony po lewej stronie panelu Wyniki.

Jeśli zatrzymasz wskaźnik nad przyciskami na 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

1 Przeprowadź kontrolę zgodności przeglądarki

2 Kliknij przycisk Przeglądaj raport, umieszczony po lewej stronie panelu Wyniki.


Jeśli zatrzymasz wskaźnik nad przyciskami na panelu Wyniki, program wyświetli ich opis.

Otwieranie serwisu Adobe CSS Advisor

1 Otwórz panel Wyniki (Okno > Wyniki) i kliknij zakładkę Kontrola zgodności przeglądarki.

2 Kliknij przycisk tekst łącza, umieszczonego po prawej stronie u dołu panelu.

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 OK, aby zamknąć okno dialogowe.

Panel Style CSS zostanie uaktualniony nazwą wybranego arkusza stylów wraz z opisem "ukryty" lub "projektowanie", odpowiadającym charakterowi tego arkusza.

Zobacz także

„Omówienie paska narzędziowego Renderowanie stylów” na stronie 14

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' na 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 OK.

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.

Tworzenie układu strony za pomocą stylów CSS

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 można pozycjonować absolutnie (podając ich współrzędne x i y) albo względnie (określając ich odległość od innych elementów strony).

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. Dreamweaver ułatwia tworzenie stron za pomocą układów CSS, udostępniając ponad 30 gotowych układów, obsługiwanych przez różne przeglądarki.

Użycie gotowych układów CSS, dołączonych do programu Dreamweaver, to najprostszy sposób stworzenia strony w układzie CSS. Możesz jednak również tworzyć układy CSS, używając elementów absolutnie pozycjonowanych (elementów AP) w programie 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 absolutnie, 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.

Samouczek przedstawiający tworzenie układów strony CSS można znaleźć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0155_pl.

Zobacz także

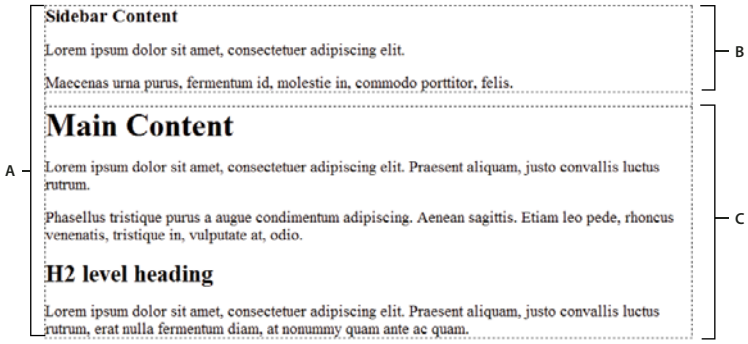
„Posługiwanie się znacznikami DIV” na stronie 181

Samouczek przedstawiający tworzenie układów strony CSS

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:

```
<!--container div tag-->
<div id="container">
<!--sidebar div tag-->
    <div id="sidebar">
    <h3>Sidebar Content</h3>
    <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit.</p>
    <p>Maecenas urna purus, fermentum id, molestie in, commodo  porttitor, felis.</p>
    </div>

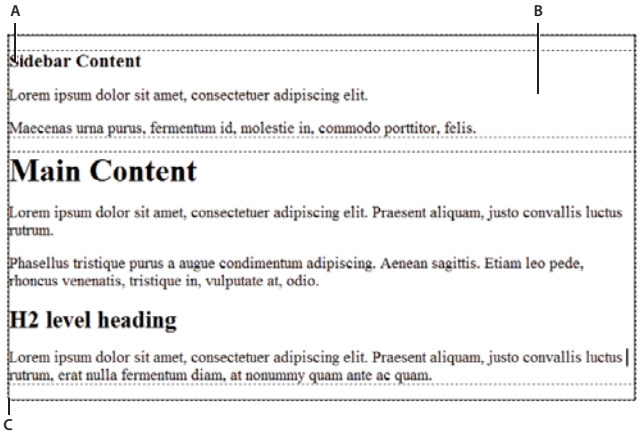
<!--mainContent div tag-->
    <div id="mainContent">
    <h1> Main Content </h1>
    <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. Praesent aliquam,  justo
convallis luctus rutrum.</p>
    <p>Phasellus tristique purus a augue condimentum adipiscing. Aenean  sagittis. Etiam leo
pede, rhoncus venenatis, tristique in, vulputate at, odio.</p>
    <h2>H2 level heading </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 HEAD 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:

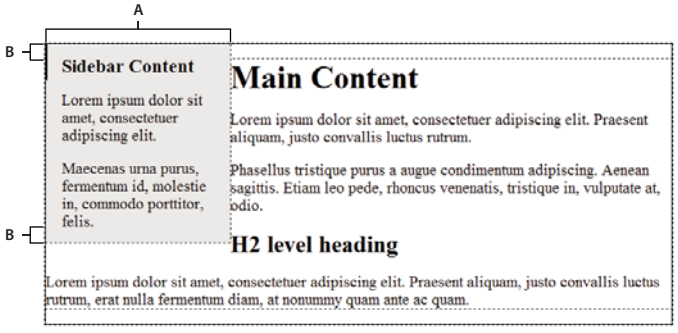


Znacznik DIV służący za kontener, 780 pikseli, bez marginesu
***A.** Tekst wyrównany do lewej **B.** Białe tło **C.** 1-pikselowa, jednolita czarna krawędź*

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:

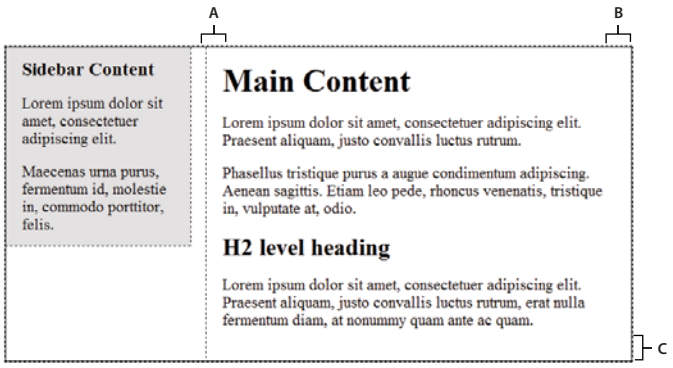


Znacznik DIV paska bocznego, opływ z lewej
***A.** Szerokość 200 pikseli **B.** Odstęp od górnej i dolne krawędzi 15 pikseli*

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:



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*

Razem, kod wygląda następująco:

```
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1" />
<title>Untitled Document</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>
<!--container div tag-->
```

```
<div id="container">
    <!--sidebar div tag-->
    <div id="sidebar">
    <h3>Sidebar Content</h3>
    <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit.</p>
    <p>Maecenas urna purus, fermentum id, molestie in, commodo  porttitor, felis.</p>
    </div>
    <!--mainContent div tag-->
    <div id="mainContent">
    <h1> Main Content </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>H2 level heading </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 z programu Dreamweaver.*

Zobacz także

„Podstawowe informacje o stylach CSS” na stronie 136

Tworzenie strony z układem CSS

Tworząc nową stronę w programie Dreamweaver możesz utworzyć taką, która już zawiera układ CSS. Dreamweaver zawiera ponad 30 gotowych układów CSS. Możesz 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 interpretowane w następujących przeglądarkach: Firefox (Windows i Macintosh) 1.0, 1.5 i 2.0; Internet Explorer (Windows) 5.5, 6.0, 7.0; Opera (Windows i Macintosh) 8.0, 9.0; oraz Safari 2.0.

Zobacz także

„Tworzenie pustej strony” na stronie 68

„Ustawianie domyślnego typu dokumentu i kodowania” na stronie 74

„Łączenie z zewnętrznym arkuszem stylów CSS” na stronie 156

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 HTML. Możesz wybrać, na przykład, opcję HTML, ColdFusion®, PHP itd. Nie możesz 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 ponad 30 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.

Elastyczne Szerokość kolumn jest określona w jednostce miary zależnej od rozmiaru tekstu (firety - 'em'). Ten układ dostosowuje się do zmian ustawień tekstu, dokonanych przez użytkownika serwisu. Nie zmienia się jednak wraz ze zmianą okna przeglądarki.

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.

Hybrydowe Kolumny stanowią kombinację trzech opisanych powyżej opcji. Np. dwukolumnowy układ hybrydowy z paskiem bocznym po prawej stronie ma kolumnę główną, która skaluje się do rozmiaru przeglądarki, oraz kolumnę elastyczną po prawej stronie, która skaluje się do rozmiaru tekstu ustawionego w przeglądarce przez użytkownika.

5 Wybierz typ dokumentu z wysuwanego menu DocType.

6 Z wysuwanego menu 'Układ CSS w' wybierz położenie kodu CSS układu.

Dodaj do nagłówka (Head) Dodaje kod CSS układu do sekcji HEAD 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 wysuwanego menu 'Układ CSS w' wybrano opcję 'Dodaj do nagłówka (Head)' - co jest opcją domyślną, kliknij Utwórz.
- Jeżeli z wysuwanego 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 wysuwanego 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 OK. 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 sekcji HEAD 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.

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 sekcji HEAD strony HTML.

Aby twój 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 CS4\Configuration\BuiltIn\Layouts.

3 (Opcjonalnie) Dodaj obraz podglądu układu (np. plik .gif albo .png) do folderu Adobe Dreamweaver CS4\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 CS4\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 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. Dreamweaver używa także kodu CSS osadzonego w sekcji HEAD 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.

Zobacz także

„Zaznaczanie elementów AP” na stronie 176

„Zmiana koloru podświetlenia znaczników DIV” na stronie 183

„Wizualizacja bloków układu CSS” na stronie 183

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 klikniętym 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

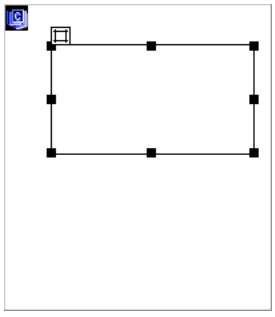
❖ Wybierz polecenie Widok > Pomoce wizualne i wyłącz zarówno opcję Kontury bloku DIV AP, jak i opcję Kontury układu CSS.

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.

Zagnieżdżanie istniejącego elementu AP wewnątrz innego za pomocą panelu Elementy AP

1. Wybierz polecenie Okno > Elementy AP, aby otworzyć panel Elementy AP.
2. Zaznacz element AP na panelu Elementy AP. Przytrzymaj klawisz Control (Windows) lub Command (Macintosh) i przeciągnij ten element AP na docelowy element AP na panelu.
3. Zwolnij przycisk myszy, gdy nazwa docelowego elementu AP zostanie podświetlona.

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 OK:

Widoczność Określa, czy elementy AP są domyślnie widoczne. Dostępne opcje to domyślnie, odziedzicz, widoczny i ukryty.

Szerokość i wysokość 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.

Obraz w tle Określa domyślny obraz w tle. Kliknij Przeglądaj, aby wskazać plik graficzny na twoim komputerze.

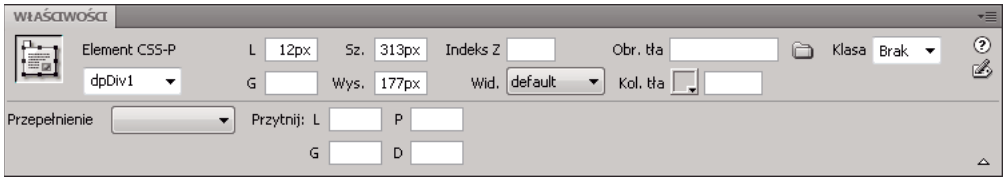
Zagnieżdżanie: Zagnieżdżaj przy tworzeniu wewnątrz elementu DIV AP Określa, czy blok DIV AP rysowany od punktu mieszczącego się wewnątrz granic istniejącego bloku DIV AP ma być blokiem zagnieżdżonym. Jeśli chcesz tymczasowo zmienić to ustawienie podczas rysowania bloku DIV AP, przytrzymaj klawisz Alt (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 na 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 W 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.

Indeks Z 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.

Przepełnienie 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.

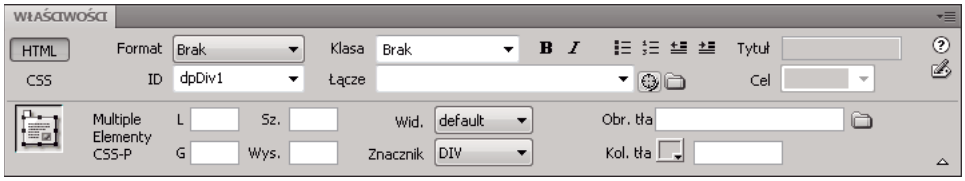
Zaznaczanie wielu elementów AP

❖ 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 W 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 na panelu Elementy AP

❖ Otwórz panel Elementy AP (Okno > Elementy AP) i kliknij nazwę elementu AP na 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 na 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 na 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. 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 Przeciągnij element AP w górę lub w dół, na właściwe miejsce w kolejności układania.

Podczas przenoszenia elementu AP wyświetlana jest linia, która wskazuje miejsce, w którym pojawi się przeciągany element. Zwolnij przycisk myszy, gdy ta linia znajdzie się w pożądanym miejscu w kolejności układania.

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 na 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 na panel 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.

Zobacz także

„Używanie siatki układu” na stronie 187

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.

Zobacz także

„Używanie siatki układu” na stronie 187

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 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 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 na panel Elementy AP (Okno > Elementy AP) i zaznacz opcję Zapobiegaj nakładaniu.
- W oknie dokumentu wybierz polecenie Modyfikuj > Ułóż > Zapobiegaj nakładaniu się elementów AP.

Posługiwanie się znacznikami DIV

Informacje o posługiwaniu się znacznikami 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.*

Zobacz także

„Informacje o elementach AP w programie Dreamweaver” na stronie 169

„Tworzenie strony z układem CSS” na stronie 167

„Prezentacja zawartości przy pomocy tabel” na stronie 189

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).

Zobacz także

„Informacje o elementach AP w programie Dreamweaver” na stronie 169

„Tworzenie strony z układem CSS” na stronie 167

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 na 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.

Zobacz także

„Informacje o elementach AP w programie Dreamweaver” na stronie 169

„Otwieranie panelu Style CSS” na stronie 144

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.

Na 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.*

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 OK.

7 Kliknij 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.

Zobacz także

„Używanie arkuszy stylów podczas projektowania” na stronie 161

Rozdział 7: Tworzenie układów stron przy pomocy języka HTML

Program Adobe® Dreamweaver® CS4 dostarcza narzędzia układu umożliwiające tworzenie stron internetowych przy pomocy tabel lub ramek HTML. Aplikacja zawiera także miarki, linie pomocnicze i siatkę umożliwiające tworzenie układu strony i dokładne rozmieszczenie jej elementów.

Korzystanie z wizualnych pomocy do układu

Określanie miarek

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

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 > Linie pomocnicze przyciągaj 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 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.

Linie pomocnicze przyciągaj 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

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.

Zobacz także

„Wyrównywanie elementów AP” na stronie 179

„Przenoszenie elementów AP” na stronie 178

Używanie siatki układu

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.

Zobacz także

„Wyrównywanie elementów AP” na stronie 179

„Przenoszenie elementów AP” na stronie 178

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 OK, aby zastosować wprowadzone zmiany.

Kolor 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.

Wyświetlanie 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

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.

Prezentacja zawartości przy pomocy tabel

Informacje o tabelach

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.*

Zobacz także

„Tworzenie układu strony za pomocą stylów CSS” na stronie 163

Formatowanie tabel w języku HTML

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

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.



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.

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 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.

Zobacz także

„Dodawanie i formatowanie tekstu” na stronie 230

„Dodawanie i modyfikowanie obrazów” na stronie 246

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 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.

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.

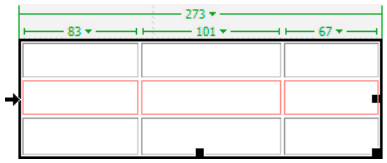
Uwaga: *Kiedy istnieje możliwość zaznaczenia tabeli, kursor zmienia kształt na ikonę siatki tabeli (chyba, że kliknięto krawędź wiersza lub kolumny).*

- 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.

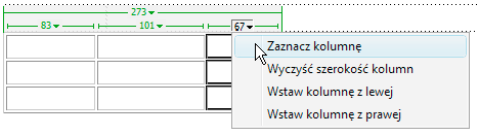
2 Po zmianie kursora na strzałkę zaznaczenia, kliknij kursorem tak, by zaznaczyć wiersz lub kolumnę lub przeciągnij kursorem zaznaczając kilka wierszy lub kolumn.



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.

Wybierz polecenie Edycja > Zaznacz wszystko powtórnie, gdy komórka jest zaznaczona tak, by 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 określone zmiany i kliknij 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).*

Określanie właściwości tabeli

Tabele mogą być edytowane przy pomocy inspektora Właściwości.

1 Zaznacz tabelę.

2 W inspektorze Właściwości (Okno > Właściwości), kliknij strzałkę rozwijania, umieszczoną w prawym dolnym rogu i odpowiedni zmień wybrane 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.

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.

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 W 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 (górne pole tekstowe) Nazwa pliku dla obrazu tła dla komórki, kolumny lub wiersza. Kliknij ikonę folderu tak, by przejrzeć obraz lub użyj ikony Wskaż plik, aby zaznaczyć plik obrazu.

Tło (dolna próbka koloru i pole tekstowe) Kolor tła dla komórki, kolumny lub wiersza wybrany przy pomocy próbnika kolorów.

Kraw. Kolor krawędzi dla komórek.

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.

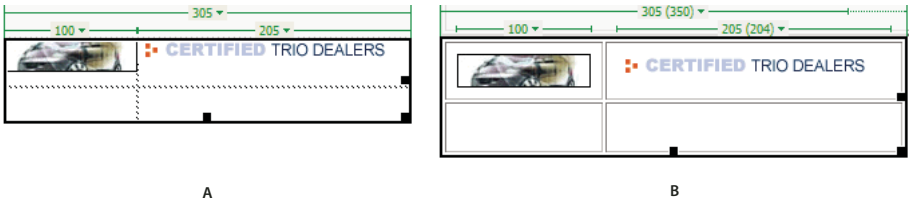
***Uwaga:** Podczas określania właściwości dla kolumny, program Dreamweaver zmienia atrybuty znacznika `td` odnoszącego się do każdej komórki danej kolumny. Ustawienie pewnych właściwości wiersza powoduje jednak, że program Dreamweaver zmienia atrybuty znacznika `tr`, a nie atrybuty poszczególnych znaczników `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.

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.

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.

Zobacz także

„Dodawanie i formatowanie tekstu” na stronie 230

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.

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.

Zobacz także

„Praca z kodem strony” na stronie 307

Zmiana rozmiaru tabel, kolumn i wierszy

Zmiana rozmiaru tabeli

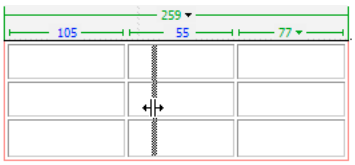
❖ Zaznacz wybraną tabelę.

- 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.

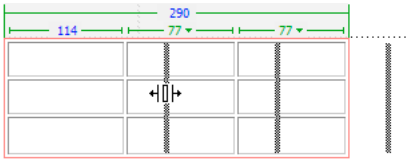


Uwaga: *W tabelach posiadających procentowe określenia szerokości, przeciągnięcie prawej krawędzi najbardziej wysuniętej na prawo kolumny powoduje zmianę szerokości całej tabeli oraz proporcjonalne rozszerzenie lub zwężenie wszystkich kolumn.*

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.



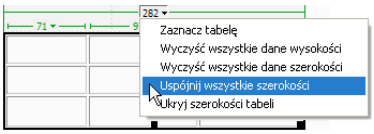
Wizualna zmiana wysokości wiersza

❖ 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.



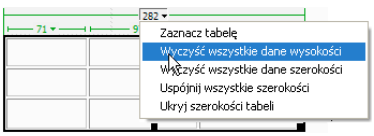
Program Dreamweaver zeruje szerokość określoną w kodzie do szerokości wizualnej.

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 dane wysokości komórek lub Wyczyść dane szerokości komórek .
- Kliknij menu nagłówka tabeli i zaznacz 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.

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.

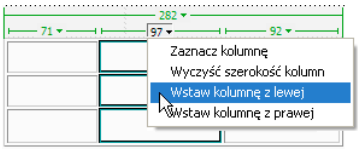
Dodawanie pojedynczego wiersza lub kolumny

❖ 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 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.*

Dzielenie i scalanie komórek

Aby rozdzielić lub scalić komórki użyj Inspektora właściwości lub poleceń podmenu Modyfikuj > Tabela.

Program Dreamweaver posiada również alternatywne opcje łączenia i dzielenia komórek w postaci narzędzi do zwiększania i zmniejszania liczby rzędów i kolumn.

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 Inspektorze właściwości (Okno > Właściwości) kliknij opcję Scal komórki .

Uwaga: *Jeśli przycisk nie jest widoczny, kliknij strzałkę w prawym dolnym rogu Inspektora właściwości tak, by wszystkie opcje były widoczne.*

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 Inspektorze właściwości (Okno > Właściwości) kliknij opcję Podziel komórkę .

Uwaga: *Jeśli przycisk nie jest widoczny, kliknij strzałkę w prawym dolnym rogu Inspektora właściwości tak, by wszystkie opcje były widoczne.*

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.

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 kliknąłeś komórkę 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

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 OK.

Sortowanie tabel

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 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.

Stosowanie ramek

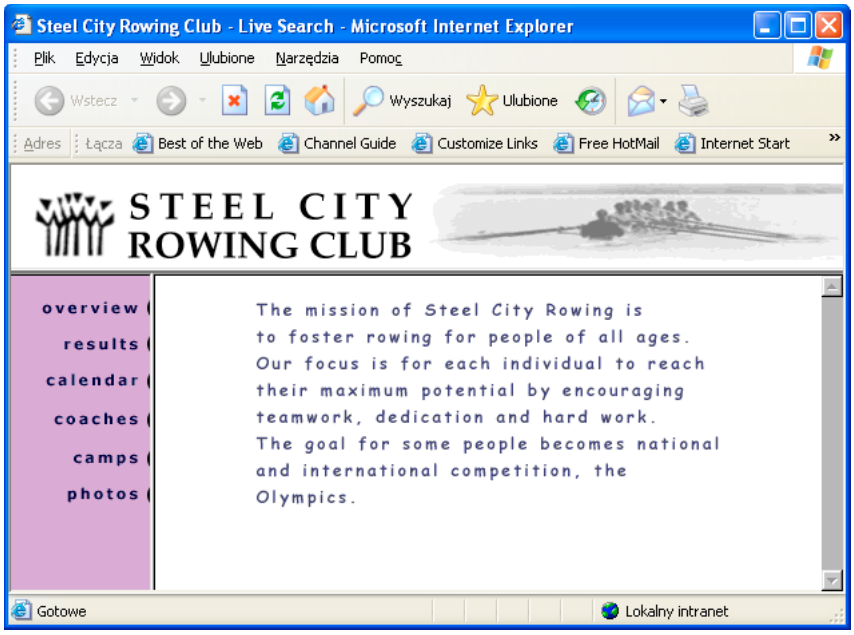
Zasady stosowania ramek i zestawu ramek

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.

Zestaw ramek jest plikiem HTML, który definiuje układ i właściwości zestawu ramek, określając liczbę ramek, rozmiar i rozmieszczenie ramek oraz URL strony, która wstępnie pojawia się w każdej ramce. Plik zestawu ramek sam w sobie nie posiada zawartości HTML wyświetlanej w przeglądarce, z wyjątkiem części `noframes`; plik zestawu ramek przekazuje przeglądarce informacje na temat wyglądu zestawu ramek i dokumentów, które powinny być wyświetlane.

Aby wyświetlić zestaw ramek w przeglądarce, wpisz adres URL pliku zestawu ramek, po czym przeglądarka otworzy odpowiednie dokumenty, umożliwiające wyświetlenie tych ramek. Plik zestawu ramek dla serwisu jest często nazywany według schematu indeks.html, co umożliwi jego automatyczne wyświetlenie w razie braku podania nazwy pliku.

Opisany dalej przykład pokazuje układ ramki 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 zestawu 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 zestawu ramek i trzech dokumentów z zawartością, która jest wstępnie wyświetlana w ramkach. Przy projektowaniu zestawów 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.

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.

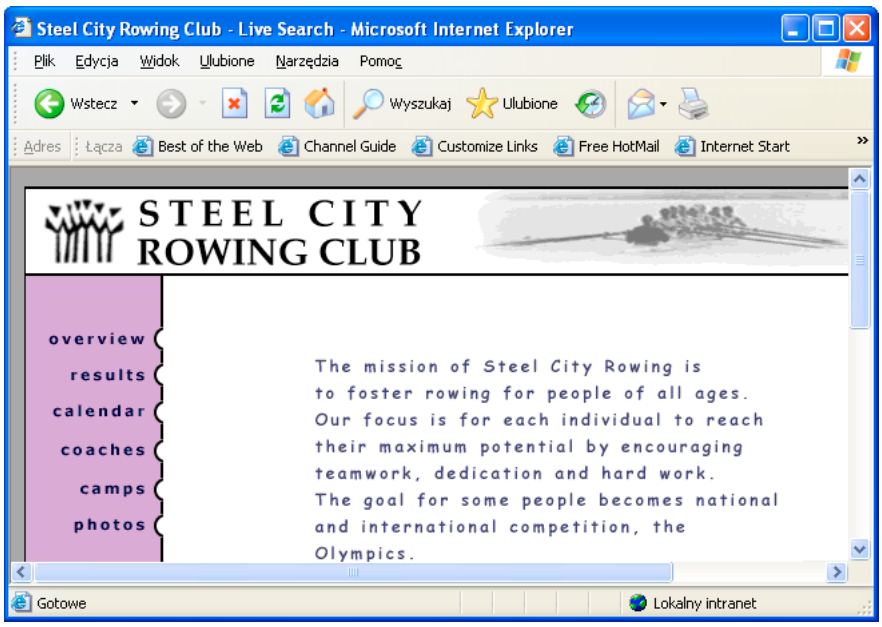
- Adresy URL poszczególnych stron z ramkami nie są wyświetlane w przeglądarkach, co może utrudnić umieszczanie zakładek przy określonych stronach (chyba że serwis zostanie opatrzony kodem umożliwiającym pobieranie określonej strony w postaci wersji z ramkami).

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. Zestaw 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 zestaw ramek. Na przykład, jeśli pasek nawigacji ma być wyświetlany po lewej stronie, to można umieścić stronę z zestawem 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 zestawu 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).

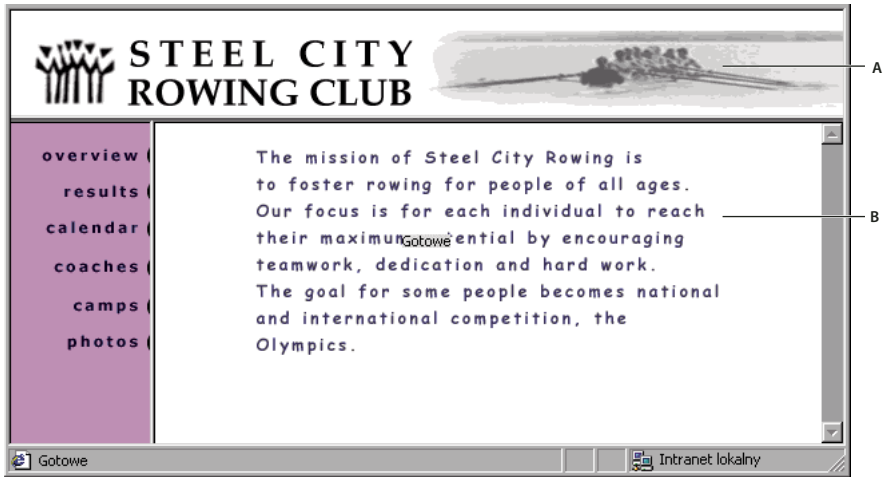
Nie wszystkie przeglądarki zawierają dobrą obsługę ramek, co może powodować trudności w nawigacji osobom niepełnosprawnym. Jeśli używasz ramek, dołącz do zestawu sekcję `noframes` dla osób, które nie mogą ich zobaczyć. Dodatkową opcją może być dołączenie łącza do serwisu w wersji pozbawionej ramek.

Aby uzyskać wyczerpujące informacje o ramkach, zapoznaj się z serwisem www.tjkdesign.com/articles/frames/, który redaguje Thierry Koblentz.

Zagnieżdżone zestawy ramek

Zestaw ramek w innym zestawie ramek jest nazywany *zagnieżdżonym zestawem ramek*. Jeden plik zestawu ramek może zawierać kilka zagnieżdżonych zestawów ramek. Większość stron internetowych używających ramek używają właściwie ramek zagnieżdżonych, a większość predefiniowanych zestawów ramek w programie Dreamweaver także korzysta z opcji zagnieżdżenia. Zestaw ramek, w którym są różne liczby ramek w różnych wierszach lub kolumnach wymaga zastosowania zagnieżdżonego zestawu 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). Układ tego typu wymaga zagnieżdżonego zestawu ramek: dwu-wierszowego zestawu ramek z dwu-kolumnowym zestawem ramek zagnieżdżonym w drugim wierszu.



***A.** Główny zestaw ramek **B.** Ramka menu i ramka zawartości są zagnieżdżone w głównym zestawie 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 zestawów ramek w HTML: wewnętrzny zestaw ramek może być zdefiniowany w tym samym pliku, co zestaw zewnętrzny lub w pliku oddzielnym. Każdy predefiniowany zestaw ramek w programie Dreamweaver definiuje wszystkie swoje zestawy 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 zestawu ramek w programie Dreamweaver jest użycie polecenie Otwórz w ramce, do otwarcia pliku zestawu ramek w ramce; operacja taka może utrudnić określenie miejsc docelowych dla łączy. Najprostszą metodą jest zdefiniowanie wszystkich zestawów ramek w jednym pliku.

Praca z zestawami ramek w oknie Dokument

Program Dreamweaver umożliwia wyświetlanie i edycję wszystkich dokumentów związanych z zestawem ramek w jednym oknie Dokumentu. Możliwość taka ułatwia zapoznanie się z przykładowym wyglądem stron z ramkami, wyświetlanych po edycji w przeglądarce. Warto jednak zwrócić uwagę na myląće 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 zestaw ramek może być dokładnie wyświetlany tylko jeśli zawiera URL dokumentu wyświetlany w każdej z ramek.

Aby zapewnić poprawne wyświetlanie zestawów ramek w przeglądarkach, zapoznaj się z następującymi wskazówkami:

1 Twórz zestawy 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 zestawu ramek.

3 Określ właściwości dla każdej z ramek oraz dla całego zestawu 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 zestawu ramek

Zestawy ramek można tworzyć w programie Dreamweaver na dwa sposoby: Możesz zaznaczyć kilka predefiniowanych zestawów ramek lub zaprojektować je samemu.

Wybranie predefiniowanych zestawów ramek tworzy wszystkie zestawy ramek i ramki potrzebne do utworzenia układu i stanowi najprostszy sposób budowania układu opartego na ramkach. Predefiniowane zestawy ramek mogą być wstawiane tylko w widoku Projekt okna Dokumentu.

W programie Dreamweaver możesz też projektować własne zestawy ramek poprzez dodanie w oknie Dokumentu elementów rozdzielających.

Przed utworzeniem zestawu ramek lub rozpoczęciem pracy z ramkami, włącz wyświetlanie krawędzi ramek w widoku Projekt okna Dokumentu wybierając polecenie Widok > Pomoce wizualne > Krawędzie ramek.

Zobacz także

„Dreamweaver i ułatwienia dostępu” na stronie 695

Tworzenie predefiniowanych zestawów 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 zestaw ramek.
- W kategorii Układ panelu Wstaw kliknij strzałkę na przycisku Ramki i zaznacz predefiniowany zestaw ramek.

Ikony zestawów ramek stanowią obrazową reprezentację każdego zestawu ramek stosowanego do bieżącego dokumentu. Niebieski obszar ikony zestawu 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 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 zestawie ramek.*

***Uwaga:** Kliknięcie opcji Anuluj powoduje, że zestaw 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 zestawu ramek

1 Wybierz polecenie Plik > Nowy.

2 W oknie dialogowym Nowy dokument, zaznacz kategorię Strona z przykładu.

3 Zaznacz folder Zestaw ramek, dostępny w kolumnie Przykładowy folder.

4 Zaznacz zestaw 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 OK.

Uwaga: *Kliknięcie opcji Anuluj powoduje, że zestaw ramek jest wyświetlany w dokumencie, ale program Dreamweaver nie przypisuje mu znaczników lub atrybutów dostępności.*

Tworzenie zestawu ramek

❖ Wybierz polecenie Modyfikuj Zestaw 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 > Zestaw ramek.
- Aby podzielić ramkę lub zestaw 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 zestawu 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: *Zestaw ramek nie może być całkowicie usunięty poprzez przeciąganie krawędzi. Aby usunąć zestaw ramek, zamknij okno Dokumentu, które je wyświetla. Jeśli plik zestawu ramek został zapisany, usuń ten plik.*

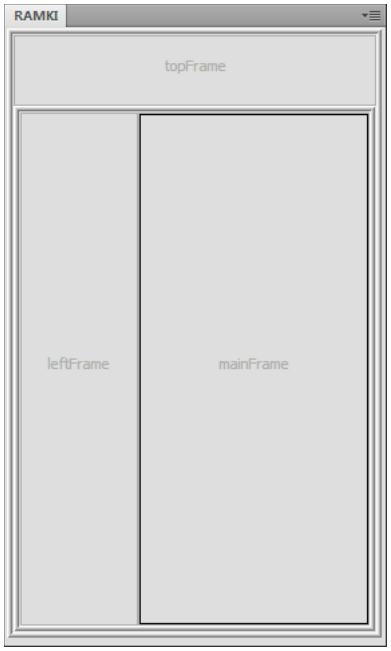
Zmiana rozmiaru ramki

- 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.

Zaznaczanie ramek i zestawu ramek

Aby wprowadzić zmiany do właściwości ramki lub zestawu ramek, rozpocznij operację zaznaczeniem wybranej ramki lub zestawu ramek. Ramka lub zestaw ramek może być zaznaczany w oknie Dokumentu lub przy pomocy panelu Ramki.

Panel Ramki zawiera wizualną reprezentację ramek w zestawie. Pokazuje także hierarchię struktury zestawu ramek w postaci niekoniecznie czytelnej w oknie Dokumentu. W panelu Ramki gruba krawędź jest umieszczana wokół każdego zestawu 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 zestawu ramek powoduje, że wszystkie krawędzie ramek w zestawie 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 zestawu 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 zestaw ramek, kliknij krawędź wokół tego zestawu.

Zaznaczanie ramki lub zestawu 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 zestaw ramek, kliknij jedną z wewnętrznych krawędzi zestawu 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 zestawy ramek w panelu Ramki, niż w oknie Dokumentu. Dodatkowe informacje na ten temat znajdują się we wcześniejszych rozdziałach.*

Zaznaczanie innej ramki lub zestawu ramek

- Aby zaznaczyć następną ramkę lub zestaw 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 zestawów ramek w kolejności definiowania w pliku zestawu ramek.
- Aby zaznaczyć macierzysty zestaw ramek (zestaw zawierający bieżące zaznaczenie), wciśnij klawisz Alt+Strzałka w górę (Windows) lub Command+Strzałka w górę (Macintosh).
- Aby zaznaczyć pierwszą podrzędną ramkę lub zestaw ramek aktualnie zaznaczonego zestawu ramek (tj. pierwszą w kolejności definiowania w pliku zestawu ramek), wciśnij klawisze Alt+Strzałka w dół (Windows) lub Command+Strzałka w dół (Macintosh).

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 OK (Windows) lub Wybierz (Macintosh).
4. (Opcja dodatkowa) Aby określić ten dokument jako dokument domyślnie wyświetlany w ramce po otwarciu zestawu ramek w przeglądarce, zapisz ten zestaw ramek.

Zapisywanie plików ramek i zestawów ramek

Przed wyświetleniem zestawu ramek w przeglądarce, należy zapisać plik zestawu ramek i wszystkich dokumentów wyświetlanych w tych ramkach. Każdy plik zestawu ramek i dokumentu z ramkami może być zapisywany oddzielnie lub jednocześnie, obejmując plik zestawu ramek i wszystkie dokumenty wyświetlane w ramkach.

Uwaga: *Po zastosowaniu narzędzi wizualnych programu Dreamweaver do utworzenia zestawu ramek, każdy nowy dokument wyświetlany w ramce otrzymuje domyślną nazwę pliku. Na przykład, pierwszy plik zestawu ramek zostanie nazwany ZestawRamekBezTytułu-1, a pierwszy dokument w ramce zostania nazwany RamkaBezTytułu-1.*

Zapisywanie pliku zestawu ramek

❖ Zaznacz zestaw ramek w panelu Ramki lub oknie Dokumentu.

- Aby zapisać plik zestawu ramek, wybierz polecenie Plik > Zapisz zestaw ramek.
- Aby zapisać plik zestawu ramek jako nowy plik, wybierz polecenie Plik > Zapisz zestaw ramek jako.

Uwaga: *Jeśli plik zestawu 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 zestawem ramek

❖ Wybierz polecenie Plik > Zapisz wszystkie ramki.

Polecenie zapisuje wszystkie dokumenty otwarte w zestawie ramek wraz z plikiem zestawu ramek i wszystkimi dokumentami z ramkami. Jeśli plik zestawu ramek nie był wcześniej zapisywany, to wokół zestawu (lub nie zapisanej ramki) zostanie wyświetlona gruba krawędź w widoku Projekt, i można zaznaczyć nazwę pliku.

Uwaga: *Jeśli zastosujesz polecenie Plik > Otwórz w ramce do otwarcia dokumentu w ramce, to przy zapisywaniu zestawu ramek, dokument otwierany w ramce stanie się dokumentem domyślnym dla danej ramki. Jeśli nie chcesz, by wybrany dokument był plikiem domyślnym, nie zapisuj pliku zestawu ramek.*

Wyświetlanie właściwości i atrybutów zestawu 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 zestawie 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.

Zobacz także

„Dreamweaver i ułatwienia dostępu” na stronie 695

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 zestawu ramek.

Wśród opcji Krawędzi są Tak (pokazuje krawędzie), Nie (ukrywa krawędzie) i Domyślne; większości przeglądarek domyślnie wyświetla krawędzie, chyba że nadrzędny zestaw 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 zestawu 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 zestawu 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 <zestaw ramek>.
3. Na liście kategorii po lewej stronie, zaznacz opcję Arkusz stylu/Dostępność, wpisz wartości i kliknij 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 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.

Wyświetlanie i określanie właściwości zestawów ramek

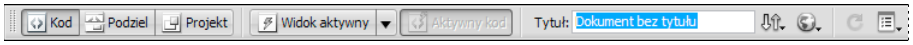
Inspektor właściwości może być używany do wyświetlania i określania większości właściwości zestawów ramek, takich jak krawędzie, tytuł i wielkość ramek.

Określanie tytułu dla dokumentu zestawu ramek

1. Wybierz zestaw ramek, wykonując jedną z następujących czynności:

- Kliknij krawędź pomiędzy dwiema ramkami zestawu ramek w widoku Projekt okna Dokumentu.
- Kliknij krawędź wokół zestawu ramek w panelu Ramki (Okno > Ramki).

2 W polu Tytuł, w pasku narzędziowym Dokument, wpisz nazwę dokumentu zestawu ramek.



Podczas wyświetlania zestawu ramek na przeglądarce użytkownika, określony tytuł będzie pojawiał się w pasku tytułowym przeglądarki.

Wyświetlanie lub określanie właściwości zestawu ramek

1 Wybierz zestaw ramek, wykonując jedną z następujących czynności:

- Kliknij krawędź pomiędzy dwiema ramkami zestawu ramek w widoku Projekt okna Dokumentu.
- Kliknij krawędź wokół zestawu ramek w panelu Ramki (Okno > Ramki).

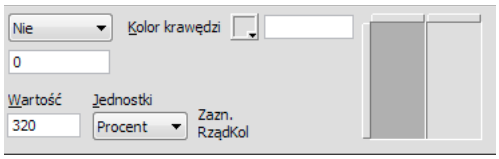
2 W Inspektorze właściwości (Okno > Właściwości) kliknij strzałkę rozwijania, umieszczoną w prawym dolnym rogu i określ opcje zestawu ramek.

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 zestawu 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 zestawu 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 zestaw 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 zestawu 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.*

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 zestawie ramek ramki, w którym jest wyświetlane łącza, zastępując cały zestaw 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 zestawie 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 zestawem 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.

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 zestawu ramek, wlana do znacznika `noframes`. Plik zestawu 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 > Zestaw ramek > Edytuj zawartość bez ramek.

Program Dreamweaver zeruje widok Projekt, a w górnej części widoku Projekt pojawia się komunikat "Zawartość bez ramek".

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 > Zestaw ramek > Edytuj zawartość bez ramek, aby powrócić do zwykłego widoku dokumentu zestawu ramek.

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 pasek nawigacyjny Dodaje pasek nawigacji do strony; po wstawieniu paska nawigacji możesz przypisać zachowania do jego obrazów i określić, który obraz zostanie wyświetlony po wykonaniu danej operacji. Na przykład, możesz wyświetlić przycisk obrazu w jego stanie Up lub Down, umożliwiając identyfikację wyświetlanej strony serwisu.

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.

Zobacz także

„Stosowanie zachowania Ustaw tekst ramki” na stronie 371

„Stosowanie zachowania Przejdź do adresu URL” na stronie 367

„Stosowanie zachowania Ustaw obraz paska nawigacji” na stronie 370

„Stosowanie zachowania menu przeskoku (Jump)” na stronie 368

Rozdział 8: Dodawanie zawartości do stron

Zawartość możesz dodawać do stron metodą graficzną, bez znajomości języka HTML. Do stron WWW można dodawać tekst, obrazy, filmy tworzone za pomocą programu Adobe Flash, pliki dźwiękowe i inne obiekty multimedialne. Można także ustawiać właściwości stron.

Praca nad stronami

Korzystanie z panelu Wstaw

Panel Wstaw zawiera przyciski do tworzenia i wstawiania obiektów, np. tabel i obrazów. Przyciski są uporządkowane w kategoriach.

Zobacz także

„Omówienie panelu Wstaw” na stronie 16

„Edycja znaczników w edytorach znaczników” na stronie 326

„Zaznaczanie i wyświetlanie elementów w oknie dokumentu” na stronie 225

Wyświetlanie lub ukrywanie panelu Wstaw

❖ Wybierz polecenie Okno > Wstaw.

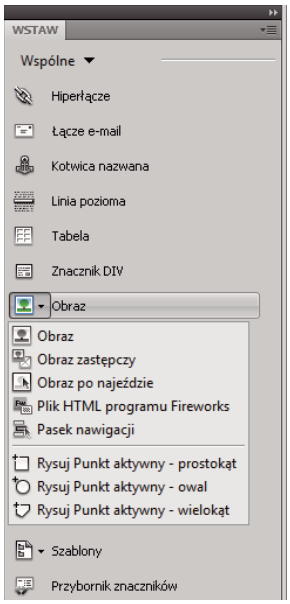
Uwaga: *Jeśli pracujesz z plikami określonego typu, np. XML, JavaScript, Java lub CSS, to panel Wstaw i widok Projekt są wyszarzone, ponieważ do plików tego typu nie można wstawiać elementów.*

Wyświetlanie przycisków z określonej kategorii

❖ Wybierz nazwę kategorii z wyskakującego menu Kategoria. Na przykład, aby wyświetlić przyciski z kategorii Układ, wybierz polecenie Układ.

Wyświetlanie wyskakującego menu przycisku

❖ Kliknij strzałkę w dół obok ikony przycisku.



Wstawianie obiektu

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.*

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. Wiele obiektów, łącznie z paskami nawigacji, elementami AP i zestawami ramek, nie wstawia elementów zastępczych ani obiektów o wartościach domyślnych.*

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.

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.

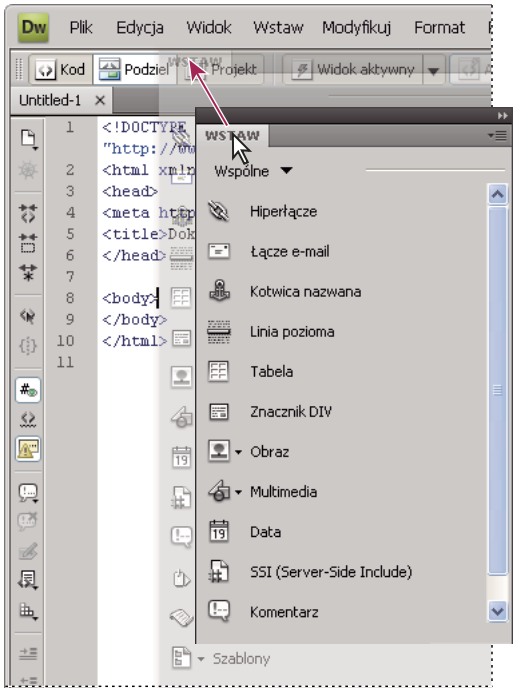
Wstawianie obiektów za pomocą przycisków w kategorii Ulubione

❖ Przejdź do wyskakującego menu Kategoria w panelu Wstaw, wybierz kategorię Ulubione i kliknij przycisk dla każdego spośród uprzednio dodanych obiektów ulubionych.

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 dokumentu. 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.*

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.

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.

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.

Ustawianie właściwości strony

Dla każdej strony tworzonej w programie Dreamweaver możesz 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 definiuje reguły CSS dla wszystkich właściwości, które są wyszczególnione w kategoriach Wygląd (CSS), Łącza (CSS) I Nagłówki (CSS) w oknie dialogowym Właściwości strony. Reguły te są osadzane w sekcji `head` projektowanej strony. Właściwości strony nadal można ustawiać za pomocą kodu HTML, ale wcześniej należy zaznaczyć w oknie dialogowym Właściwości strony kategorię Wygląd (HTML). (W oknach dialogowych Tytuł/Kodowanie oraz Obraz-Wzornik właściwości strony również można ustawiać za pomocą kodu HTML.)

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.*

1. Wybierz polecenie Modyfikuj > Właściwości strony albo kliknij przycisk Właściwości strony w Inspektorze właściwości tekstu.
2. Edytuj właściwości strony i kliknij przycisk OK.

Zobacz także

„Ustawianie właściwości CSS” na stronie 146

„Formatowanie za pomocą kodu HTML” na stronie 242

„Kod XHTML” na stronie 308

Ustawianie właściwości czcionki, koloru tła i obrazu w tle strony CSS

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 generowania 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.

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, użyj stylów CSS i wyłącz opcję powtarzania tła).

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 Określ rozmiar lewego i prawego marginesu strony.

Górny i dolny margines Określ rozmiar górnego i dolnego marginesu strony.

Ustawianie właściwości strony HTML

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.

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, użyj stylów CSS i wyłącz opcję powtarzania tła).

Tło Ustawia kolor tła strony. Kliknij pole koloru tła i wybierz kolor z próbnika.

Tekst Określa domyślny kolor generowania tekstu.

Łącze Określa kolor tekstu łącza.

Łącza odwiedzone: Określa kolor tekstu łącza odwiedzonego.

Łącza aktywne Określa kolor łącza w momencie, gdy klika się łącze kursorem myszy.

Lewy i prawy margines Określ rozmiar lewego i prawego marginesu strony.

Górny i dolny margines Określ rozmiar górnego i dolnego marginesu strony.

Ustawianie właściwości łączy CSS

Możesz definiować domyślną czcionkę, rozmiar czcionki oraz kolory łączy, łączy odwiedzonych i łączy aktywnych.

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 po najeździe 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.

Ustawianie właściwości nagłówka strony CSS

Możesz definiować domyślną czcionkę, rozmiar czcionki oraz kolory łączy, łączy odwiedzonych i łączy aktywnych.

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.

Ustawianie właściwości strony: kodowania i tytułu

Możesz definiować domyślną czcionkę, rozmiar czcionki oraz kolory łączy, łączy odwiedzonych i łączy aktywnych. Kategoria właściwości tytułu i kodowania strony umożliwia definiowanie typu kodowania dokumentu, który zależy od języka używanego do tworzenia 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.

Używanie obrazu-wzornika do projektowania strony

Projektując stronę, możesz korzystać z pomocniczego pliku graficznego wstawionego na stronie.

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.

Rozumienie zasad kodowania dokumentu

Kodowanie dokumentu określa, jakie kodowanie znaków zastosowano w dokumencie. Informacje o kodowaniu dokumentu zawiera znacznik `meta`, umieszczany w sekcji HEAD 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.

Zobacz także

„Ustawianie domyślnego typu dokumentu i kodowania” na stronie 74

Zaznaczanie i wyświetlanie elementów w oknie dokumentu

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 zakotwiczenia nazwane będą widoczne, a znaki łamania 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.

Zobacz także

„Wyświetlanie kodu” na stronie 313

„Korzystanie z panelu Wstaw” na stronie 217

Zaznaczanie elementów

- 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>`.



Wyświetlanie kodu HTML związanego z zaznaczonym tekstem albo obiektem

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Na pasku narzędziowym Dokument, kliknij przycisk Pokaż widok Kod.
- Wybierz polecenie Widok > Kod

- Na pasku narzędziowym Dokument, kliknij przycisk Pokaż widoki Kod i Projekt.
- 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

❖ 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

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 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 łamania wierszy (`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 HEAD, to nie są wyświetlane w oknie dokumentu.

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`.

Punkty kontrolne 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.

Punkty kontrolne 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.

Kolory z palety internetowej

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 przeglądarce Netscape Navigator jak 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.

Wersje przeglądarki Netscape Navigator do systemu UNIX używają innej palety kolorów, niż wersje do systemów 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

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 .

Powiększanie i zmniejszanie

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.*

Zobacz także

„Omówienie paska stanu” na stronie 12

Powiększanie lub zmniejszanie strony

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

❖ Kliknij narzędzie Zaznaczanie (ikona wskaźnika) w prawym dolnym narożniku okna dokumentu, a następnie kliknij wewnątrz strony.

Przesuwanie strony po powiększeniu obrazu

1 Kliknij narzędzie Rączka (ikona dłoni) w prawym dolnym narożniku okna dokumentu.

2 Przeciągnij stronę.

Wypełnianie okna Dokument zaznaczeniem

1 Zaznacz element na stronie.

2 Wybierz polecenie Widok > Dopasuj zaznaczenie.

Wypełnianie okna dokumentu całą stroną

❖ Wybierz polecenie Widok > Dopasuj wszystko.

Wypełnianie okna dokumentu całą szerokością strony

❖ Wybierz polecenie Widok > Dopasuj szerokość.

Używanie zachowań JavaScript do wykrywania przeglądarek i wtyczek

Za pomocą zachowań można sprawdzić, jakiej przeglądarki używają osoby odwiedzające twoją stronę oraz czy mają zainstalowane określone wtyczki.

Sprawdź przeglądarkę Odsyła odwiedzających na różne strony, w zależności od marki i wersji ich przeglądarki. Możesz np. wysyłać użytkowników przeglądarki Netscape Navigator 4.0 lub nowszej na jedną stronę, a użytkowników przeglądarki Microsoft Internet Explorer 4.0 na inną, natomiast użytkowników pozostałych przeglądarek pozostawiać na bieżącej stronie.

Sprawdź wtyczkę Odsyła użytkowników na różne strony w zależności od tego, czy mają zainstalowaną określoną wtyczkę. Możesz np. wysyłać użytkowników z zainstalowaną wtyczką Shockwave na jedną stronę, a użytkowników bez tej wtyczki - na inną.

Zobacz także

„Używanie zachowań JavaScript” na stronie 359

„Stosowanie zachowania Sprawdź przeglądarkę” na stronie 363

„Stosowanie zachowania Sprawdź wtyczkę” na stronie 364

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 OK.

Zobacz także

„Ustawianie rozmiaru okna i szybkości połączenia” na stronie 22

Dodawanie i formatowanie tekstu

Dodawanie tekstu do dokumentu

Aby dodać tekst do programu Dreamweaver, możesz go wpisać bezpośrednio w oknie dokumentu. Możesz też wyciąć i wkleić tekst. Tekst można również importować z innych dokumentów.

Wklejając tekst do dokumentu programu Dreamweaver możesz użyć polecenia Wklej albo polecenia Wklej specjalnie. Polecenie Wklej specjalnie umożliwia określanie formatu wklejanego tekstu na różne sposoby. Np. jeśli chcesz wkleić tekst ze sformatowanego dokumentu Microsoft Office do dokumentu programu Dreamweaver, ale jednocześnie chcesz usunąć całe formatowanie z tego tekstu, aby zastosować własny arkusz stylów CSS, to możesz zaznaczyć ten tekst w Wordzie, skopiować go do schowka i użyć polecenia Wklej specjalnie z opcją wklejania samego tekstu.

Jeżeli używasz polecenia Wklej do wklejania tekstu z innych aplikacji, możesz ustawić domyślne opcje wklejania.

Uwaga: *W widoku kodu, klawisze Control+V (Windows) i Command+V (Macintosh) zawsze wklejają sam tekst (bez formatowania).*

❖ Dodaj tekst do dokumentu, wykonując jedną z następujących czynności:

- Wpisz tekst bezpośrednio w oknie dokumentu.
- Skopiuj tekst z innej aplikacji, przejdź do programu Dreamweaver, umieść punkt wstawiania w widoku Projekt w oknie dokumentu i wybierz polecenie Edycja > Wklej albo Edycja > Wklej specjalnie.

Wybierając polecenie Edycja > Wklej specjalnie, możesz ustawić kilka opcji formatowania wklejanego tekstu.

Tekst możesz również wklejać za pomocą następujących klawiszy skrótów:

Opcja wklejania	Klawisze skrótu
Wklej	Control+V (Windows) Command+V (Macintosh)
Wklej specjalnie	Control+Shift+V (Windows) Command+Shift+V (Macintosh)

Wstawianie znaków specjalnych

Niektóre znaki specjalne są w kodzie HTML przedstawiane w postaci nazwy lub liczby. Nazywa się je **encjami znakowymi**. Standard HTML zawiera nazwy encji dla takich znaków, jak symbol copyright - (`©`), symbol (`&`), czy symbol zarejestrowanego znaku towarowego - (`®`). Każda encja ma zarówno nazwę (np. `—`), jak i odpowiednik liczbowy (np. `—`).

W języku HTML, nawiasy ostre (<>) służą do programowania kodu. Niekiedy trzeba jednak wpisać znaki specjalne oznaczające "większe niż" i "mniejsze niż" w taki sposób, aby program Dreamweaver nie uznał ich za element kodu. W takim przypadku użyj nazwy > dla symbolu "większe niż" (>) i < dla symbolu "mniejsze niż" (<).

Niestety wiele przeglądarek (szczególnie dotyczy to starszych programów i przeglądarek innych niż Netscape Navigator i Internet Explorer) nie wyświetla prawidłowo wielu nazwanych encji.

1 Umieść punkt wstawiania w tym miejscu w oknie dokumentu, gdzie chcesz wstawić znak specjalny.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz nazwę znaku z menu Wstaw > HTML > Znaki specjalne.
- W kategorii Tekst panelu Wstaw kliknij przycisk Znaki i wybierz odpowiedni znak z podmenu.

Dostępnych jest wiele innych znaków specjalnych. Aby wstawić jeden z nich, wybierz polecenie Wstaw > HTML > Znaki specjalne > Inne lub kliknij przycisk Znaki w kategorii Tekst panelu Wstaw i wybierz opcję Inne znaki. Wybierz znak z okna dialogowego Wstaw inny znak, a następnie kliknij OK.

Dodawanie odstępu między znakami

HTML umożliwia wstawienie tylko jednej spacji między znakami. Aby dodać więcej odstępów, musisz wstawić do dokumentu spacje nierozdzielające. Możesz ustawić w preferencjach, aby program automatycznie dodawał spacje nierozdzielające.

Wstawianie spacji nierozdzielającej

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz polecenie Wstaw > HTML > Znaki specjalne > Spacja nierozdzielająca.
- Naciśnij klawisze Control+Shift+spacja (Windows) lub Option+spacja (Macintosh).
- W kategorii Tekst panelu Wstaw kliknij przycisk Znaki i wybierz ikonę twardej spacji.

Ustawianie preferencji w celu dodawania spacji nierozdzielających

1 Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Dreamweaver > Preferencje (Macintosh).

2 W kategorii Ogólne zaznacz opcję Dopuszczaj wiele kolejnych spacji.

Tworzenie wypunktowanych i numerowanych list

Istniejący tekst lub nowy tekstu wpisywany w oknie dokumentu można sformatować w postaci listy numerowanej (uporządkowanej), listy wypunktowanej (nieuporządkowanej) albo listy definicji.

W listach definicji nie ma znaków początkowych, takich jak punktory czy liczby. Takich list często używa się w glosariuszach albo opisach. Listy mogą być zagnieżdżone. Listy zagnieżdżone to takie, które zawierają inne listy. Możesz np. utworzyć listę uporządkowaną albo wypunktowaną, która znajduje się wewnątrz innej listy wypunktowanej albo numerowanej.

W oknie dialogowym Właściwości listy można ustawiać wygląd zarówno całej listy, jak i jej poszczególnych pozycji. Możesz ustawić styl numeracji, wyzerować numerację oraz ustawiać opcje stylu wypunktowania dla poszczególnych pozycji albo dla całych list.

Zobacz także

„Ustawianie właściwości CSS” na stronie 146

Tworzenie nowej listy

1 Umieść punkt wstawiania w dokumencie Dreamweaver w tym miejscu, w którym chcesz dodać listę, a następnie wykonaj jedną z następujących czynności:

- W Inspektorze właściwości HTML kliknij przycisk Lista punktowana lub Lista numerowana.
- Wybierz polecenie Format > Lista i zaznacz preferowany typ listy: Lista nieuporządkowana (punktowana), Lista uporządkowana (numerowana) albo Lista definicji.

W oknie dokumentu pojawi się znak prowadzący wybranej pozycji listy.

2 Wpisz tekst pozycji listy, a potem naciśnij klawisz Enter (Windows) lub Return (Macintosh), aby utworzyć kolejną pozycję listy.

3 Aby zakończyć listę, naciśnij dwukrotnie klawisz Enter (Windows) lub Return (Macintosh).

Tworzenie listy z istniejącego tekstu

1 Zaznacz serię akapitów, z których ma powstać lista.

2 W Inspektorze właściwości HTML kliknij przycisk Lista punktowana lub numerowana albo wybierz polecenie Format > Lista i zaznacz preferowany typ listy: Lista nieuporządkowana, Lista uporządkowana lub Lista definicji.

Tworzenie zagnieżdżonej listy

1 Zaznacz elementy listy, które chcesz zagnieździć.

2 W Inspektorze właściwości HTML kliknij przycisk Wcięcie albo wybierz polecenie Format > Wcięcie.

Dreamweaver wstawi wcięcie dla tekstu oraz utworzy oddzielną listę o takich samych atrybutach HTML, jak oryginalna lista.

3 Do wciętego tekstu możesz zastosować nowy typ albo styl listy, używając opisanej powyżej procedury.

Ustawianie właściwości całej listy

1 Utwórz przynajmniej jedną pozycję listy w oknie dokumentu. Nowy styl będzie automatycznie stosowany do kolejnych pozycji, które dodasz do tej listy.

2 Punkt wstawiania musi się znajdować w tekście elementu listy. Wybierz polecenie Format > Lista > Właściwości, aby otworzyć okno dialogowe Właściwości listy.

3 Ustaw opcje, które chcesz zdefiniować dla tej listy:

Typ listy Określa właściwości listy, natomiast opcja Pozycja listy określa opcje pozycji na liście. Z wysuwanego menu wybierz listę wypunktowaną, numerowaną, katalogową albo menu. W zależności od wybranego typu listy, w oknie pojawiają się różne opcje.

Styl Określa styl numeracji lub punktorów na liście numerowanej lub wypunktowanej. Wszystkie pozycje na liście będą miały ten styl, chyba że wybierzesz nowy styl dla niektórych pozycji listy.

Uruchom licznik Ustawia wartość pierwszej pozycji na liście numerowanej.

4 Kliknij OK, aby ustawić wybrane opcje.

Ustawianie właściwości listy dla pojedynczej pozycji

1 Umieść punkt wstawiania w oknie dokumentu, w tekście pozycji listy, którą chcesz zmienić.

2 Wybierz polecenie Format > Lista > Właściwości.

3 W sekcji Pozycja listy ustaw opcje, które chcesz zdefiniować:

Nowy styl Określa styl dla zaznaczonej pozycji listy. Style w menu Nowy styl zależą od typu listy, wyświetlonego w menu Typ listy. Np. jeżeli w menu Pozycja listy wyświetlona jest pozycja Lista wypunktowana, to w menu Nowy styl dostępne są tylko opcje punktorów.

Wyzeruj licznik do Ustawia liczbę, od której ma się zacząć numerowanie pozycji listy.

4 Kliknij OK, aby ustawić te opcje.

Wyszukiwanie i zastępowanie tekstu

Za pomocą poleceń Znajdź i Zastąp możesz wyszukiwać zarówno tekst, jak i znaczniki i atrybuty HTML. Przeszukiwać możesz jeden dokument albo cały zbiór dokumentów. Panel Wyszukiwanie, który znajduje się w grupie paneli Wyniki, wyświetla wyniki wyszukiwania Znajdź wszystkie.

Uwaga: *Do wyszukiwania plików w serwisie służą inne polecenia: Wskaż w serwisie lokalnym oraz Wskaż w serwisie zdalnym.*

Zobacz także

„Wyświetlanie kodu” na stronie 313

„Wyrażenia regularne” na stronie 310

Wyszukiwanie i zastępowanie tekstu

1 Otwórz dokument, który chcesz przeszukać, albo zaznacz dokumenty lub foldery na panelu Pliki.

2 Wybierz polecenie Edycja > Znajdź i zamień.

3 Użyj opcji 'Szukaj w', aby określić, które pliki mają zostać przeszukane:

Zaznaczony tekst Ogranicza wyszukiwanie do tekstu, który jest w danym momencie zaznaczony w aktywnym dokumencie.

Bieżący dokument Ogranicza wyszukiwanie do bieżącego dokumentu.

Otwarte dokumenty Przeszukuje wszystkie dokumenty, które są w danym momencie otwarte.

Folder Ogranicza wyszukiwanie do określonego folderu. Po wybraniu opcji Folder, kliknij ikonę folderu, aby odszukać i zaznaczyć folder do przeszukania.

Wybrane pliki serwisu Ogranicza wyszukiwanie do plików i folderów, które są w danym momencie zaznaczone na panelu Pliki.

Cały bieżący serwis lokalny Wyszukiwanie obejmie wszystkie dokumenty HTML, pliki bibliotek i dokumenty tekstowe w bieżącym serwisie.

4 Za pomocą wysuwanego menu Szukaj możesz określić rodzaj wyszukiwania:

Kod źródłowy Wyszukiwane będą ciągi tekstowe w kodzie źródłowym HTML. Za pomocą tej opcji możesz także wyszukiwać konkretne znaczniki, jednak opcja wyszukiwania Konkretny znacznik zapewnia większą swobodę szukania znaczników.

Tekst Wyszukiwane będą konkretne ciągi tekstowe w tekście dokumentu. Przy wyszukiwaniu tekstu ignorowany jest kod HTML, przerywający ciąg znaków. Np. wyszukiwanie ciągu **`tamten czarny pies`** odnajdzie zarówno ciąg `tamten czarny pies`, jak i `tamten <i>czarny</i> pies`.

Tekst (zaawansowane) Wyszukiwane będą ciągi tekstu, znajdujące się wewnątrz znaczników albo nie znajdujące się wewnątrz znaczników. Np. w dokumencie zawierającym następujący kod HTML, wyszukanie ciągu **`stara sie`** przy włączonej opcji Nie wewnątrz znacznika i wybranym znaczniku `i` spowoduje, że znalezione zostanie tylko drugie wystąpienie ciągu `stara sie`: `Jan <i>stara sie</i> wykonac swoja prace na czas, ale nie zawsze mu sie to udaje. Naprawde stara sie bardzo mocno.`.

Konkretny znacznik Wyszukiwane będą konkretne znaczniki, atrybuty i wartości atrybutów, np. wszystkie znaczniki `td`, w których atrybut `valign` ustawiono na wartość `top`.

Uwaga: *Wciskając klawisze Control+Enter lub Shift+Enter (Windows) albo Control+Return, Shift+Return lub Command+Return (Macintosh), możesz wprowadzać łamanie wierszy w polach tekstowych wyszukiwania. Pozwala to wyszukiwać znak końca wiersza. Przeprowadzając takie wyszukiwanie, wyłącz opcję Ignoruj różnice w odstępach, jeżeli nie używasz wyrażeń zwykłych. To wyszukiwanie odnajduje konkretnie znak końca wiersza, a nie po prostu wystąpienie zjawiska łamania wierszy; np. nie znajdzie znacznika* `<br>` *ani znacznika* `<p>`*. W widoku Projekt znaki końca wiersza wyglądają jak spacje, a nie końce wierszy.*

5 Jeśli chcesz ograniczyć albo rozszerzyć zakres wyszukiwania, użyj poniższych opcji:

Uwzględniaj wielkość liter Ogranicza wyszukiwanie do tekstu, który jest dokładnie zgodny pod względem wielkości liter z wyszukiwanym tekstem. Np. jeśli szukasz frazy **`biały dom`**, to nie zostanie znaleziona fraza `Biały Dom`.

Ignoruj odstępy Porównując tekst z wyszukiwaną frazą, traktuje wszystkie odstępy jako pojedynczą spację. Gdy ta opcja jest zaznaczona, to np. fraza **`ten tekst`** zostanie uznana za zgodną z frazą `ten tekst` i `ten tekst`, ale niezgodną z `tentekst`. Ta opcja nie jest dostępna, jeżeli zaznaczono opcję Użyj wyrażenia zwykłego. Musisz celowo sformułować swoje wyrażenie zwykłe w taki sposób, aby ignorować odstępy. Należy zauważyć, że znaczniki `<p>` i `<br>` nie są uznawane za odstępy.

Całe wyrazy Ogranicza wyszukiwanie do tekstu złożonego z całych wyrazów.

Uwaga: *Użycie tej opcji jest równoważne z wyszukiwaniem za pomocą wyrażenia zwykłego, rozpoczynającego się i kończącego symbolem \b, czyli ogranicznikiem słowa.*

Użyj wyrażenia zwykłego Powoduje, że program interpretuje niektóre znaki i krótkie ciągi znaków (np. ?, *, \w oraz \b) w wyszukiwanym ciągu jako operatory wyrażenia zwykłego. Np. wyszukiwanie ciągu **`tamten b\w*\b czarny pies`** odnajdzie zarówno ciąg `tamten czarny pies`, jak i `tamten czekajacy pies`.

Uwaga: *Jeżeli pracujesz w widoku kodu i wprowadzisz zmiany do dokumentu, a następnie próbujesz znaleźć i zastąpić coś innego, niż kod źródłowy, to pojawi się okno dialogowe, informujące, że Dreamweaver synchronizuje oba widoki przed przeprowadzeniem wyszukiwania.*

6 Aby wyszukać bez zastępowania, kliknij Znajdź następny albo Znajdź wszystkie:

Znajdź następny Przechodzi do kolejnego wystąpienia szukanego tekstu lub znaczników w bieżącym dokumencie i zaznacza je. Gdy przeszukujesz więcej niż jeden dokument, to jeżeli nie ma więcej wystąpień danego znacznika w bieżącym dokumencie, Dreamweaver przechodzi do kolejnego dokumentu.

Znajdź wszystkie Otwiera panel Wyszukiwanie w grupie paneli Wyniki. Jeżeli przeszukujesz jeden dokument, to opcja Znajdź wszystkie wyświetla wszystkie wystąpienia szukanego tekstu lub znaczników wraz z fragmentem kontekstu. Jeżeli przeszukujesz katalog albo serwis, opcja Znajdź wszystkie wyświetla listę dokumentów, które zawierają dany znacznik.

7 Za zastąpić znaleziony tekst lub znaczniki, kliknij Zastąp lub Zastąp wszystkie.

8 Gdy skończysz, kliknij przycisk Zamknij.

Ponowne wyszukiwanie bez wyświetlania okna dialogowego Znajdź i zastąp.

❖ Wciśnij klawisz F3 (Windows) lub klawisze Command+G (Mac OS).

Wyświetlanie konkretnego wyniku wyszukiwania w kontekście

1 Wybierz polecenie Okno > Wyniki, aby wyświetlić panel Wyszukiwanie.

2 Dwukrotnie kliknij wiersz na panelu Wyszukiwanie.

Jeżeli przeszukujesz bieżący plik, to w oknie dokumentu pojawi się wiersz zawierający kliknięty wynik wyszukiwania.

Jeżeli przeszukujesz zbiór plików, to otworzy się plik zawierający kliknięty wynik wyszukiwania.

Ponowne wykonywanie tego samego wyszukiwania

❖ Kliknij przycisk Znajdź i zastąp.

Zatrzymywanie trwającego wyszukiwania

❖ Kliknij przycisk Stop

Wyszukiwanie konkretnego znacznika

Za pomocą okna dialogowego Znajdź i zastąp można wyszukiwać w dokumencie tekst i znaczniki oraz zastępować znalezioną treść innym tekstem albo znacznikami.

1 Wybierz polecenie Edycja > Znajdź i zamień.

2 Z wysuwanego menu Szukaj wybierz polecenie Konkretny znacznik.

3 Wybierz odpowiedni znacznik lub opcję `[dowolny znacznik]` z wysuwanego menu obok menu Szukaj. Możesz też wpisać nazwę znacznika w pole tekstowe.

4 (Opcjonalnie) Możesz ograniczyć zakres wyszukiwania, stosując jeden z następujących modyfikatorów znaczników:

Z atrybutem Określa atrybut, jaki musi mieć znacznik, aby spełnić kryteria wyszukiwania. Możesz podać konkretną wartość atrybutu albo wybrać opcję `[dowolna wartosc]`.

Bez atrybutu Określa atrybut, jakiego nie może mieć znacznik, aby spełnić kryteria wyszukiwania. Za pomocą tej opcji możesz np. znaleźć wszystkie znaczniki `img`, które nie mają atrybutu `alt`.

Zawiera Określa tekst lub znacznik, który musi się znajdować wewnątrz oryginalnego znacznika, aby spełnione zostały kryteria wyszukiwania. Np. w kodzie `<b><font size="4">nagłówek 1</font></b>`, znacznik `font` znajduje się wewnątrz znacznika `b`.

Nie zawiera Określa tekst lub znacznik, który nie może się znajdować wewnątrz oryginalnego znacznika, aby spełnione zostały kryteria wyszukiwania.

Wewnątrz znacznika Określa znacznik, w którym musi się zawierać docelowy znacznik, aby spełnić kryteria wyszukiwania.

Nie wewnątrz znacznika Określa znacznik, w którym nie może się zawierać docelowy znacznik, aby spełnić kryteria wyszukiwania.

5 (Opcjonalnie) Aby jeszcze bardziej ograniczyć kryteria wyszukiwania, kliknij przycisk Plus (+) i powtórz krok 3.

6 Jeżeli w krokach 3 i 4 nie użyto żadnych modyfikatorów znaczników, kliknij przycisk Minus (-), aby usunąć wysuwane menu z modyfikatorami.

7 Jeżeli chcesz przeprowadzać określone działanie po znalezieniu znacznika (np. usunąć lub zastąpić ten znacznik), wybierz odpowiednie działanie z wysuwanego menu Operacja. Jeżeli trzeba, podaj dodatkowe informacje niezbędne do wykonania tej operacji.

Wyszukiwanie konkretnego tekstu (zaawansowane)

Za pomocą okna dialogowego Znajdź i zastąp można wyszukiwać w dokumencie tekst i znaczniki oraz zastępować znalezioną treść innym tekstem albo znacznikami.

1 Wybierz polecenie Edycja > Znajdź i zastąp.

2 Z wysuwanego menu Szukaj wybierz polecenie Tekst (zaawansowane).

3 Wpisz tekst w pole obok wysuwanego menu Szukaj.

Np. wpisz słowo **`Untitled`**.

4 Wybierz opcję Wewnątrz znacznika albo Nie wewnątrz znacznika. Następnie wybierz znacznik z wysuwanego menu obok.

Np. wybierz opcję Wewnątrz znacznika i wybierz `title`.

5 (Opcjonalnie) Kliknij przycisk Plus (+), aby ograniczyć zakres wyszukiwania za pomocą następujących modyfikatorów znaczników:

Z atrybutem Określa atrybut, jaki musi mieć znacznik, aby spełnić kryteria wyszukiwania. Możesz podać konkretną wartość atrybutu albo wybrać opcję `[dowolna wartosc]`.

Bez atrybutu Określa atrybut, jakiego nie może mieć znacznik, aby spełnić kryteria wyszukiwania. Za pomocą tej opcji możesz np. znaleźć wszystkie znaczniki `img`, które nie mają atrybutu `alt`.

Zawiera Określa tekst lub znacznik, który musi się znajdować wewnątrz oryginalnego znacznika, aby spełnione zostały kryteria wyszukiwania. Np. w kodzie `<b><font size="4">nagłówek 1</font></b>`, znacznik `font` znajduje się wewnątrz znacznika `b`.

Nie zawiera Określa tekst lub znacznik, który nie może się znajdować wewnątrz oryginalnego znacznika, aby spełnione zostały kryteria wyszukiwania.

Wewnątrz znacznika Określa znacznik, w którym musi się zawierać docelowy znacznik, aby spełnić kryteria wyszukiwania.

Nie wewnątrz znacznika Określa znacznik, w którym nie może się zawierać docelowy znacznik, aby spełnić kryteria wyszukiwania.

6 (Opcjonalnie) Aby jeszcze bardziej ograniczyć zakres wyszukiwania, powtórz krok 4.

Definiowanie skrótów i akronimów

Język HTML udostępnia znaczniki, które umożliwiają zdefiniowanie skrótów i akronimów używanych na stronie. Jest to opcja przeznaczona dla wyszukiwarek, modułów sprawdzania pisowni, automatycznych translatorów i syntetyzatorów mowy. Możesz np. wskazać, że skrót PTU na twojej stronie oznacza podatek od towarów i usług, a akronim WSI oznacza wojskowe służby informacyjne.

1 Zaznacz skrót lub akronim w tekście na stronie.

2 Wybierz polecenie Wstaw HTML > Obiekty tekstowe > Skrót albo Wstaw HTML > Obiekty tekstowe > Akronim.

3 Wpisz pełny tekst akronimu lub skrótu.

4 Wpisz język, np. pl dla języka polskiego, en dla angielskiego, de dla niemieckiego.

Ustawianie preferencji kopiowania i wklejania

Wklejając tekst z innych aplikacji, opcje wklejania specjalnego można ustawić w preferencjach jako domyślne ustawienia dla polecenia Edycja > Wklej. Np. jeżeli zawsze zamierzasz wklejać sam tekst albo tylko tekst z podstawowym formatowaniem, to możesz ustawić domyślną opcję w oknie dialogowym preferencji kopiowania i wklejania.

Uwaga: *Wklejając tekst do dokumentu programu Dreamweaver możesz użyć polecenia Wklej albo polecenia Wklej specjalnie. Polecenie Wklej specjalnie umożliwia określanie formatu wklejanego tekstu na różne sposoby. Np. jeśli chcesz wkleić tekst ze sformatowanego dokumentu Microsoft Office do dokumentu programu Dreamweaver, ale jednocześnie chcesz usunąć całe formatowanie z tego tekstu, aby zastosować własny arkusz stylów CSS, to możesz zaznaczyć ten tekst w Wordzie, skopiować go do schowka i użyć polecenia Wklej specjalnie z opcją wklejania samego tekstu.*

Uwaga: *Preferencje ustawione w oknie dialogowym Preferencje kopiowania/wklejania dotyczą tylko materiałów wklejanych w widoku Projekt.*

1 Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Dreamweaver > Preferencje (Macintosh).

2 Kliknij kategorię Kopiuj/wklej.

3 Ustaw następujące opcje i kliknij przycisk OK.

Tylko tekst Umożliwia wklejanie niesformatowanego tekstu. Jeżeli oryginalny tekst był formatowany, to wszystkie atrybuty formatowania, w tym podział wierszy i akapitów, zostanie usunięty.

Tekst i struktura Umożliwia wklejenie tekstu zachowującego strukturę, ale pozbawionego 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 wklejenie 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 wklejenie tekstu, który zachowuje pełną strukturę, formatowanie HTML i style CSS.

Uwaga: *Opcja Pełne formatowanie nie może zachować stylów CSS, które pochodzą z zewnętrznego arkusza stylów. Nie zachowuje też stylów, jeżeli aplikacja, z której wklejasz tekst, nie zachowuje stylów po wklejeniu do schowka.*

Zachowaj podziały wierszy Umożliwia zachowanie podziałów wierszy we wklejanym tekście. Ta opcja jest wyłączona, jeżeli wybrano opcję Tylko tekst.

Usuń odstępy między akapitami z Worda Zaznacz tę opcję, jeżeli używasz opcji 'Tekst i struktura' lub 'Tekst i struktura plus podstawowe formatowanie' i chcesz wyeliminować nadmierne odstępy między akapitami, widoczne po wklejeniu tekstu.

Sprawdzanie pisowni i korekta błędów

Polecenie Sprawdź pisownię pozwala sprawdzić poprawność pisowni w bieżącym dokumencie. Polecenie Sprawdź pisownię ignoruje znaczniki i wartości atrybutów HTML.

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. Słowniki do innych języków można pobrać z Centrum pomocy technicznej do programu Dreamweaver pod adresem www.adobe.com/go/dreamweaver_support_pl.

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.

Ignoruj wszystko Ignoruje wszystkie wystąpienia nieznanego wyrazu.

Zmiana Zastępuje dane wystąpienie nieznanego wyrazu tekstem, który wpiszesz w pole tekstowe Zmień na albo wybierzesz z listy Sugestie.

Zmień wszystko Zastępuje w ten sam sposób wszystkie wystąpienia nieznanego wyrazu.

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 OK.

Zobacz także

„Otwieranie i edytowanie istniejących dokumentów” na stronie 75

„Importowanie i eksportowanie danych tabelarycznych” na stronie 191

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.

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 serwisu, 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.

Informacje o formatowaniu tekstu (różnice między CSS a HTML)

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 jest używany Inspektor właściwości CSS, program Dreamweaver formatuje tekst za pomocą arkuszy stylu kaskadowego (CSS). 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 stylu (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.*

Zobacz także

„Otwieranie panelu Style CSS” na stronie 144

„Podstawowe informacje o stylach CSS” na stronie 136

Ustawianie właściwości tekstu w Inspektorze właściwości

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.*

Zobacz także

„Tworzenie nowej reguły CSS” na stronie 145

„Ustawianie właściwości CSS” na stronie 146

„Określanie właściwości komórki, wiersza lub kolumny” na stronie 195

„Określanie ogólnych preferencji dla programu Dreamweaver” na stronie 32

Samouczek dotyczący Inspektora właściwości CSS

Edycja reguł CSS za pomocą Inspektora właściwości

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.

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 kategorie ogólne w oknie dialogowym Preferencje.

Kursywa Stosuje do zaznaczonego tekstu znacznik `<i>` albo `<em>` , w zależności od ustawień preferencji stylu w kategorie 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.

Wcięcie i wysunięcie 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 na panelu Pliki; albo przeciągnij plik z panelu Pliki do tego pola.

Tytuł Określa tekstową podpowiedź do łącza hipertekstowego.

Target 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 zestawie 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.

Formatowanie za pomocą kodu HTML

Nawet jeśli preferowaną metodą formatowania tekstu jest metoda CSS, to program Dreamweaver nadal pozwala formatować tekst za pomocą kodu HTML.

Formatowanie akapitów

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.

Zobacz także

„Ustawianie właściwości tekstu w Inspektorze właściwości" na stronie 240

„Ustawianie właściwości CSS" na stronie 146

Zmiana koloru tekstu

Możesz zmienić domyślny kolor całego tekstu na stronie, albo kolor zaznaczonego tekstu.

Zobacz także

„Używanie próbnika kolorów" na stronie 228

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

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.*

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.*

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.

Zobacz także

„Tworzenie stron przy użyciu stylów CSS” na stronie 136

„Tworzenie nowej reguły CSS” na stronie 145

Zmiana nazwy klasy za pomocą Inspektora właściwości HTML

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.

Dodawanie odstępów między akapitami

Dreamweaver działa podobnie, jak wiele aplikacji do edycji tekstu: aby utworzyć nowy akapit, naciska się klawisz Enter (Windows) lub Return (Macintosh). Przeglądarki WWW automatycznie wstawiają pusty wiersz odstępu między akapitami. Możesz dodać pojedynczy wiersz odstępu między akapitami, wstawiając koniec wiersza.

Dodawanie końca akapitu

❖ Naciśnij klawisz Enter (Windows) lub Return (Macintosh).

Dodawanie końca wiersza

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Naciśnij klawisze Shift+Enter (Windows) lub Shift+Return (Macintosh).
- Wybierz polecenie Wstaw > HTML > Znaki specjalne > Łamanie wiersza.
- W kategorii Tekst panelu Wstaw kliknij przycisk Znaki i wybierz ikonę łamania wiersza.

Używanie linii poziomych

Linie poziome ułatwiają organizowanie informacji. Stosując takie linie możesz wizualnie rozdzielać tekst i obiekty.

Tworzenie linii poziomej

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

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 W 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.

Modyfikowanie kombinacji 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

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

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.

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 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.

Dodawanie i modyfikowanie obrazów

Informacje o obrazach

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.

Pliki PNG doskonale nadają się do obsługi niemal każdego rodzaju grafiki internetowej, co wynika z ich elastyczności i małego rozmiaru. Niestety, wyświetlanie obrazów PNG jest tylko częściowo obsługiwane w przeglądarce Microsoft Internet Explorer (4.0 i późniejszych) oraz przeglądarce Netscape Navigator (4.04 i późniejszych). Używaj zatem formatów GIF i JPEG, bo zapewniają powszechną dostępność - chyba że projektujesz strony dla konkretnej grupy odbiorców, którzy korzystają z przeglądarek obsługujących format PNG.

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 połacie 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

Gdy wstawiasz obraz 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, Dreamweaver zapyta, czy chcesz go skopiować do serwisu.

Możesz również wstawiać obrazy dynamicznie. Obrazy dynamiczne to takie, które często się zmieniają. Np. 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.

Film 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 twoich serwisów Dreamweaver.

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 odnośną opcję, to pojawi się teraz okno dialogowe Atrybuty dostępności znacznika obrazu.

5 Wpisz wartość w pola tekstowe Tekst zastępczy oraz Długi opis, a następnie kliknij 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 Anuluj, to w dokumencie pojawi się obraz, ale program Dreamweaver nie skojarzy z nim znaczników ani atrybutów dostępności.*

6 Ustaw właściwości obrazu w Inspektorze właściwości (Okno > Właściwości).

Zobacz także

„Wprowadzanie dynamiki do obrazów” na stronie 583

„Mapy obrazu” na stronie 297

„Optymalizacja obszaru roboczego przy projektowaniu stron z ułatwionym dostępem” na stronie 696

„Ustawianie właściwości strony” na stronie 221

Samouczek przedstawiający wstawianie obrazów

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 Inspektor 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 na panelu Pliki, kliknij ikonę folderu, aby odszukać dokument w serwisie, albo ręcznie wpisz adres URL.

Wyrównaj Wyrównuje obraz i tekst w jednym wierszu.

Tekst 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 klienckich map obrazu.

Odstęp pion. i Odstęp poz. Dodają wokół krawędzi obrazu odstępy, definiowane w pikselach. Opcja Odstęp pion. dodaje odstęp wzdłuż górnej i dolnej krawędzi obrazu. Opcja Odstęp poz. dodaje odstęp wzdłuż lewej i prawej krawędzi obrazu.

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 zestawu ramek. Możesz również wybrać jedną z następujących, zastrzeżonych nazw ramek/okien docelowych:

- `_blank` wczytuje połączony plik w nowym oknie przeglądarki bez tytułu.
- `_parent` wczytuje połączony plik w nadrzędnym zestawie 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.

Krawędź Szerokość krawędzi obrazu wyrażona w pikselach. Domyślnie obraz nie ma krawędzi.

Edycja Uruchamia edytor obrazu, wskazany w preferencjach edytorów zewnętrznych, po czym otwiera w nim wybrany obraz.

Edytuj ustawienia obrazu Otwiera okno dialogowe Podgląd obrazu i pozwala zoptymalizować obraz.

Kadrowanie Przycina obraz, pozwalając usunąć niepożądane obszary z wybranego obrazu.

Przeprowadź ponowne próbkowanie 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.

Wyzeruj rozmiar Przywraca wartości Sz. i Wys. na oryginalne wymiary obrazu. Ten przycisk pojawia się po prawej stronie pól tekstowych Sz. i Wys., gdy zmieniasz te wartości dla wybranego 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 dokumentu.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Edytuj stosowne atrybuty obrazu w widoku Kod.
- Kliknij prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Ctrl (Mac OS), a potem wybierz polecenie Edytuj znacznik.
- Edytuj wartość atrybutu Tekst w Inspektorze właściwości.

Wyrównywanie obrazu

Obrazy można wyrównywać do tekstu, innych obrazów, wtyczek albo innych elementów w tym samym wierszu. Możesz również ustawiać wyrównanie obrazu w poziomie.

1 Zaznacz obraz w widoku Projekt.

2 Atrybuty wyrównania obrazu ustawia się za pomocą wysuwanego menu Wyrównaj w Inspektorze właściwości.

Wyrównanie można definiować względem innych elementów w tym samym akapicie lub wierszu.

Uwaga: *Standard HTML nie zawiera metody oblewania tekstu wokół konturów obrazu, tak jak w niektórych edytorach tekstu.*

Opcje wyrównywania są następujące:

Domyślnie Ustawia wyrównanie do linii bazowej. (Opcja domyślna może być inna. Zależy to od przeglądarki, której użyje osoba odwiedzająca serwis).

Do linii bazowej i Do dołu Wyrównuje linię bazową tekstu (lub innego elementu w tym samym akapicie) do dołu zaznaczonego obiektu.

Do góry Wyrównuje górę obrazu do wierzchu najwyższego elementu (obrazu lub tekstu) w bieżącym wierszu.

Do środka Wyrównuje środek obrazu do linii bazowej bieżącego wiersza.

Do góry tekstu Wyrównuje górę obrazu z wierzchem najwyższego znaku w wierszu tekstu.

Do środka bezwzględnie Wyrównuje środek obrazu do środka tekstu w bieżącym wierszu.

Do dołu bezwzględnie Wyrównuje dół obrazu do dołu wiersza tekstu (uwzględniając wydłużenia dolne, takie jak w literze *g*).

Do lewej Umieszcza zaznaczony obraz przy lewym marginesie. Tekst oblewa obraz po prawej stronie. Jeżeli przed tak wyrównanym obiektem w wierszu znajduje się tekst wyrównany do lewej, to na ogół wymusza przeniesienie obiektów z wyrównaniem do lewej do nowego wiersza.

Do prawej Umieszcza zaznaczony obraz przy prawym marginesie. Tekst oblewa obraz po lewej stronie. Jeżeli przed tak wyrównanym obiektem w wierszu znajduje się tekst wyrównany do prawej, to na ogół wymusza przeniesienie obiektów z wyrównaniem do prawej do nowego wiersza.

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 przez ciebie proporcji. Jeżeli wizualnie zmienisz rozmiar obrazu w programie Dreamweaver, ale nie użyjesz aplikacji 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, możesz 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.

Zobacz także

„Edytowanie obrazów w programie Dreamweaver” na stronie 254

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, przytrzymają 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 Wyzeruj rozmiar.

Przywracanie oryginalnego rozmiaru obrazu

❖ Kliknij przycisk Wyzeruj 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 możesz ponownie próbkować obrazów zastępczych ani elementów innych niż obrazy bitmapowe.*

Wstawianie obrazu zastępczego

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 obrazu > 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:

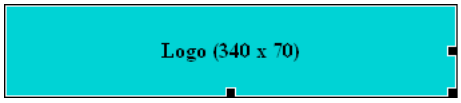
- Wybierz kolor za pomocą próbnika kolorów.
- Wpisz wartość szesnastkową koloru (np. #FF0000).
- Wpisz nazwę koloru z palety internetowej.

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.

Zobacz także

„Wizualna zmiana rozmiarów obrazu” na stronie 251

„Modyfikowanie obrazów zastępczych programu Dreamweaver za pomocą programu Fireworks” na stronie 381

Zamiana obrazu zastępczego

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.

Jeżeli masz program Fireworks, możesz utworzyć nową grafikę z obrazu zastępczego programu Dreamweaver. Nowy obraz będzie miał te same wymiary, co obraz zastępczy. Możesz 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 > Inspektor właściwości).

2 W oknie dialogowym Źródło obrazu, przejdź do obrazu, na który chcesz zamienić obraz zastępczy, a następnie kliknij przycisk OK.

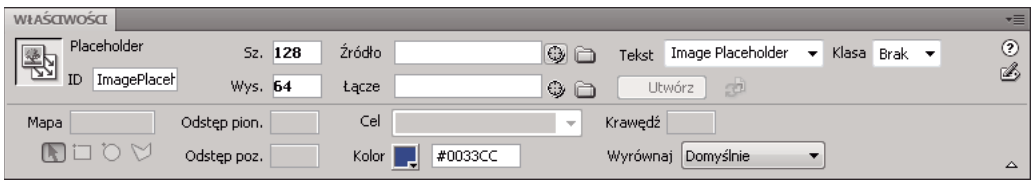
Zobacz także

„Modyfikowanie obrazów zastępczych programu Dreamweaver za pomocą programu Fireworks” na stronie 381

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 możesz 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 na panelu Pliki, kliknij ikonę folderu, aby odszukać dokument w serwisie, albo ręcznie wpisz adres URL.

Alt 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 stworzyć inny obraz. Przycisk Utwórz jest niedostępny, jeżeli na twoim komputerze nie zainstalowano programu Fireworks.

Wyzeruj rozmiar Przywraca wartości Sz. i Wys. na oryginalne wymiary obrazu.

Kolor Określa kolor dla obrazu zastępczego.

Zobacz także

„Modyfikowanie obrazów zastępczych programu Dreamweaver za pomocą programu Fireworks" na stronie 381

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 i dostosowanie ich do wymagań 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:

Przeprowadź 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.

Po zmianie wymiarów obrazu w programie Dreamweaver, możesz 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.

Kadrowanie 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, zwiększając kontrast 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 i GIF. Inne bitmapowe formaty plików graficznych nie mogą być edytowane za pomocą tych funkcji.*

Kadrowanie obrazu

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 odpowiada twoim oczekiwaniom. Jeżeli nie, wybierz polecenie Edycja > Cofnij Kadruj, aby wrócić do oryginalnego obrazu.

Uwaga: *Efekt polecenia Kadruj możesz cofnąć (i przywrócić oryginalny plik obrazu), dopóki nie zamkniesz programu Dreamweaver albo nie zmodyfikujesz tego pliku w zewnętrznej aplikacji graficznej.*

Optymalizacja obrazu

W programie Dreamweaver możesz optymalizować obrazy na stronach WWW.

1 Otwórz stronę zawierającą obraz, który chcesz zoptymalizować. Zaznacz ten obraz i wykonaj dowolną z następujących czynności:

- Kliknij przycisk Edytuj ustawienia obrazu w Inspektorze właściwości obrazu.
- Wybierz polecenie Modyfikuj > Obraz > Optymalizuj.

2 Wprowadź określone zmiany w oknie dialogowym Podgląd 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 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.

Tworzenie obrazu z efektem najazdu

Na stronach WWW można wstawiać obrazy z efektem najazdu. *Najazd* to efekt widoczny w przeglądarce, gdy po nasunięciu wskaźnika na obraz zachodzi zmiana obrazu.

Do utworzenia najazdu 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 w najeździe powinny mieć takie same wymiary. W przeciwnym razie program Dreamweaver zmieni wymiary drugiego obrazu tak, aby były zgodne z właściwościami pierwszego.

Obrazy z najazdem 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 w najeździe.

Samouczek przedstawiający tworzenie najazdów można znaleźć na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0159_pl.

1 Umieść punkt wstawiania w tym miejscu w oknie dokumentu, gdzie chcesz wstawić obraz z najazdem.

2 Wstaw najazd, używając jednej z poniższych metod:

- W kategorii Wspólne panelu Wstaw kliknij przycisk Obrazy i wybierz ikonę obrazu po najeździe. Gdy ikona obrazu po najeździe 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 OK.

Nazwa obrazu Nazwa obrazu z efektem najazdu.

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 z najazdem. Wpisz ścieżkę albo kliknij Przeglądaj i wybierz plik.

Uwaga: *Jeżeli nie ustawisz hiperłącza dla obrazu, Dreamweaver wstawi hiperłącze puste (#) w kodzie źródłowym HTML, do którego przyłączone jest zachowanie 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 przy najeździe.

Uwaga: *W widoku Projekt efekt najazdu nie będzie widoczny.*

Zobacz także

„Stosowanie zachowania Zamień obraz" na stronie 377

„Wstawianie paska nawigacyjnego" na stronie 295

Samouczek przedstawiający tworzenie efektu najazdu

Korzystanie z zewnętrznego edytora graficznego

Pracując w programie Dreamweaver, możesz 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. Np. 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.

Zobacz także

„Praca w programie Photoshop" na stronie 387

„Praca w programie Fireworks" na stronie 380

„Uruchamianie edytora zewnętrznego dla plików multimedialnych" na stronie 270

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 Ctrl (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 na panelu Pliki, aby uruchomić podstawowy edytor graficzny. Jeżeli edytor graficzny nie został zdefiniowany, to 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 widzisz 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 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 edytujesz obraz tego typu, 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 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 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.

Stosowanie zachowań do obrazów

Do obrazu lub jego punktu aktywnego można stosować dowolne dostępne zachowania. Jeśli zastosujesz zachowanie do punktu aktywnego, 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 najazdu 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. pasek nawigacyjny albo menu przeskoków.

Zobacz także

„Wstawianie menu przeskoku” na stronie 293

„Wstawianie paska nawigacyjnego” na stronie 295

„Stosowanie zachowania Zamień obraz” na stronie 377

„Stosowanie zachowania Wczytaj wstępnie obrazy” na stronie 370

Wstawianie plików SWF

Informacje o plikach typu FLA, SWF i FLV

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 formacje QuickTime lub Windows Media, plik taki można przekonwertować do formatu FLV za pomocą odpowiedniego dekodera (np. Flash® CS4 Video Encoder lub Sorensen Squeeze). Więcej informacji można znaleźć w serwisie Video Technology Center, pod adresem www.adobe.com/go/flv_devcenter_pl.

Zobacz także

„Posługiwanie się zawartością Flash” na stronie 397

„Wstawianie plików FLV” na stronie 263

Wstawianie i przeglądanie plików SWF

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.

Zobacz także

„Posługiwanie się zawartością Flash” na stronie 397

„Edycja pliku SWF w programie Dreamweaver za pomocą programu Flash” na stronie 397

Pliki SWF i warstwy DHTML

„Wstawianie filmów Shockwave” na stronie 272

„Wstawianie plików FLV” na stronie 263

Korzystanie z samouczka do programu Flash

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 zawartość 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 W 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 widżety Spry. Domyślne ustawienie parametru, Nieprzezroczysty, powoduje, że elementy DHTML są wyświetlane w przegladarce 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.

Wstawianie dokumentów FlashPaper

Na strony WWW można wstawiać dokumenty Adobe® FlashPaper™. Gdy użytkownik otworzy w przeglądarce stronę WWW, zawierającą dokument FlashPaper, może przeglądać wszystkie strony w tym dokumencie bez potrzeby ładowania kolejnych stron WWW. Użytkownik może również przeszukiwać dokument, drukować go, powiększać i zmniejszać wyświetlanie.

Więcej informacji na temat technologii FlashPaper można znaleźć w serwisie firmy Adobe pod adresem www.adobe.com/go/flashpaper_pl.

1. Umieść punkt wstawiania w tym miejscu w oknie dokumentu, gdzie chcesz umieścić dokument FlashPaper. Następnie wybierz polecenie Wstaw > Multimedia > FlashPaper.
2. W oknie dialogowym Wstaw FlashPaper przejdź do dokumentu FlashPaper i zaznacz go.
3. Jeśli chcesz, podaj wymiary obiektu FlashPaper na stronie WWW, wpisując jego wysokość i szerokość w pikselach. Technika FlashPaper powoduje skalowanie dokumentu w celu dopasowania go do zadanej szerokości.

4 Kliknij przycisk OK, aby wstawić dokument na stronie.

Ponieważ dokument FlashPaper jest plikiem SWF, na stronie pojawi się element zastępczy pliku SWF.

5 Aby wyświetlić podgląd dokumentu FlashPaper, kliknij obiekt zastępczy, a następnie kliknij przycisk Odtwarzaj w Inspektorze właściwości.

6 Aby zakończyć podgląd, kliknij Stop. Możesz również wyświetlić podgląd dokumentu w przeglądarce, naciskając przycisk F12. W przeglądarce działają wszystkie funkcje paska narzędziowego FlashPaper.

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.

7 W razie potrzeby ustaw inne właściwości za pomocą Inspektora właściwości.

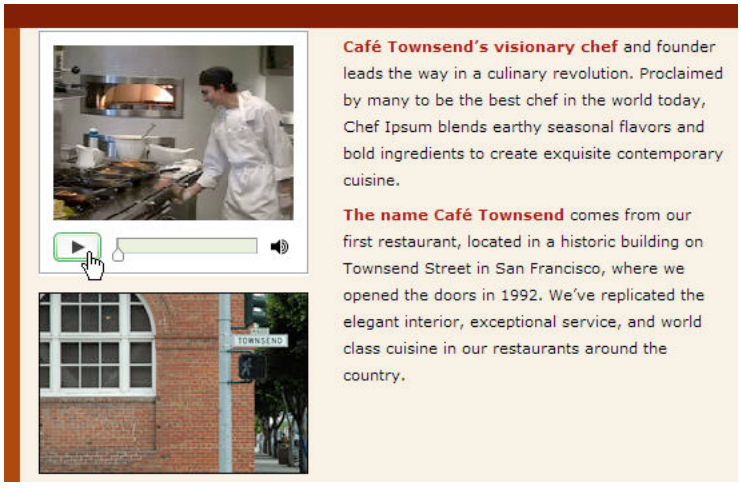
Podobnie jak plik SWF, obiekt FlashPaper można konfigurować za pomocą Inspektora właściwości pliku SWF. Aby uzyskać informacje o właściwościach, kliknij przycisk Pomoc w Inspektorze właściwości.

Wstawianie plików FLV

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 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. (Aby pliki te stały się widoczne, niekiedy trzeba kliknąć przycisk Odśwież w panelu 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 na 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 zawartość 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.

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

Dodawanie dźwięku

Formaty plików dźwiękowych

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 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.*

Zobacz także

„Wstawianie i edytowanie obiektów multimedialnych” na stronie 269

Łącze do pliku dźwiękowego

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

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.

Zobacz także

„Wstawianie zawartości wtyczki Netscape Navigator” na stronie 272

Dodawanie innych obiektów multimedialnych

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 Ctrl (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 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.

Zobacz także

„Optymalizacja obszaru roboczego przy projektowaniu stron z ułatwionym dostępem” na stronie 696

„Wstawianie zawartości wtyczki Netscape Navigator” na stronie 272

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 na panelu Pliki, aby otworzyć go w edytorze zewnętrznym.

Edytor uruchamiany po dwukrotnym kliknięciu pliku na 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 na panelu Pliki prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Ctrl (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 Ctrl (Macintosh). Z kontekstowego menu wybierz polecenie Edytuj za pomocą.

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 na 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.*

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 Ctrl (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.

Zobacz także

„Włączanie i wyłączanie Uwag do projektu dla serwisu” na stronie 116

„Przechowywanie informacji o plikach w Uwagach do projektu” na stronie 116

Wstawianie filmów Shockwave

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.

Zobacz także

„Ustawianie właściwości pliku SWF” na stronie 261

Dodawanie pliku wideo (różnego od pliku FLV)

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 Netscape Navigator

Możesz utworzyć zawartość - np. film QuickTime - dla wtyczki programu Netscape Navigator, a potem wstawić tę zawartość 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 programu Netscape Navigator możesz 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 Netscape Navigator, parametry tej zawartości można ustawiać za pomocą Inspektora właściwości. Zaznacz obiekt wtyczki Netscape Navigator, 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 Netscape Navigator 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 Netscape Navigator i kliknij 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.

Źródło 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 Netscape Navigator. 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 zestawie 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 programu Netscape Navigator

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

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 działają na komputerach Macintosh. Nie działają również w przeglądarce Netscape Navigator. 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 we wtyczce przeglądarki Netscape Navigator, to znacznik `embed` spowoduje uaktywnienie tej wtyczki. Dreamweaver

przypisuje podane przez ciebie właściwości ActiveX jako wartości odpowiednika tego formantu w postaci wtyczki do przeglądarki Netscape Navigator.

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 Netscape Navigator, 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.

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`.

Uwaga: *Aby wskazać zawartość alternatywną, widoczną zarówno w przeglądarce Netscape Navigator (z wyłączoną funkcją obsługi Java) oraz przeglądarce tekstowej Lynx, wybierz obraz, a potem ręcznie dodaj atrybut* `alt` *do znacznika* `img` *w Inspektorze kodu.*

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.

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 Netscape Navigator, ponieważ zachowanie Sprawdź wtyczkę nie przeprowadza weryfikacji formantów ActiveX.

Zobacz także

„Stosowanie zachowania Sterowanie obiektem Shockwave lub SWF” na stronie 365

„Stosowanie zachowania Odtwarzaj dźwięk” na stronie 369

„Stosowanie zachowania Sprawdź wtyczkę” na stronie 364

Sterowanie obiektami multimedialnymi za pomocą parametrów

Definiując specjalne parametry, można sterować plikami Shockwave i SWF, formantami ActiveX, wtyczkami przeglądarki Netscape Navigator 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 Netscape Navigator albo aplet Java) w oknie dokumentu.

2 Otwórz okno dialogowe jedną z następujących metod:

- Kliknij obiekt prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Ctrl (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.

Automatyzacja pracy

Automatyzacja zadania

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.

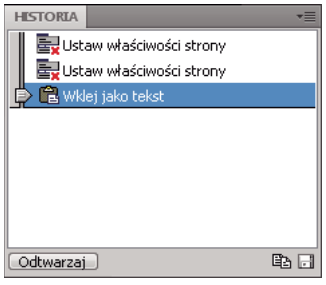
Niektóre z ruchów myszy, jak wybieranie przez kliknięcie w oknie Dokument, nie mogą być ponownie odtwarzane lub zapisywane. Gdy wykonujesz taki ruch, w panelu historia pojawia się czarna linia (linia nie ujawnia się dopóki nie wykonasz kolejnej operacji). Aby tego uniknąć, używaj klawiszy strzałek zamiast 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® CS4, a skopiowane sekwencje kroków są usuwane, gdy skopiujesz coś innego

Korzystanie z panelu Historia

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

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

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.







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.

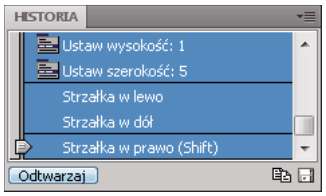
6 Naciśnij klawisz Strzałka w lewo, aby przesunąć punkt wstawiania na lewo od obrazu.

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

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 wkleiłeś 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.

Zobacz także

„Pisanie i edytowanie kodu" na stronie 319

Tworzenie i używanie poleceń z kroków historii

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 Zapisz jako polecenie z menu kontekstowego panelu Historia.
3. Wprowadź nazwę polecenia i kliknij 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

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, lub naciśnij Control+Shift+R (Windows) lub Command+Shift+R (Macintosh).

Zapisanie nagranego polecenia

1 Wybierz Polecenia > Odtwarzaj nagrane polecenie.

2 Wybierz krok Uruchom polecenie, który pojawia się na liście kroków panelu Historia, a następnie kliknij przycisk Zapisz jako polecenie.

3 Wprowadź nazwę polecenia, i kliknij OK.

Polecenie pojawia się w menu Polecenia.

Rozdział 9: Łączenie i przeglądanie

Po ustawieniu serwisu, strony można ze sobą łączyć. W tym celu możesz tworzyć łącza HTML, menu przeskoku, paski nawigacji i mapy obrazów.

Informacje o łączeniu i przeglądaniu stron

Informacje o łączach

Po ustawieniu serwisu Dreamweaver, na przechowywanie dokumentów serwisu internetowego i utworzeniu stron HTML, można utworzyć połączenia z twoich dokumentów do innych dokumentów.

Program Dreamweaver zapewnia wiele sposobów tworzenia łączy do dokumentów, obrazów, plików multimedialnych lub oprogramowania dostępnego do pobrania. Program pozwala tworzyć łącza do dowolnych tekstów i obrazów wewnątrz dokumentu. Odpowiedni tekst lub obraz może znajdować 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 łączy do niespójnych stron lub plików w trakcie pracy, inni zaś wolą utworzyć wszystkie pliki i strony najpierw i dopiero później dodać łącza. Innym sposobem zarządzania łączami jest tworzenie stron zastępczych, w których dodaje i testuje się łącza, przed zakończeniem tworzenia wszystkich stron serwisu.

Zobacz także

„Testowanie łączy w programie Dreamweaver” na stronie 293

Położenie dokumentu i ścieżki

Zrozumienie ścieżki pliku między dokumentem z którego wychodzi łącze i dokumentem do którego łącze jest skierowane jest podstawą tworzenia łączy.

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 od 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 serwisu (np. /support/dreamweaver/contents.html).

  Używając programu Dreamweaver, z łatwością możesz wybrać typ ścieżki dokumentu w celu utworzenia łącz.

  Uwaga: *Najlepiej używać takiego sposobu łączenia, który najbardziej ci odpowiada względem dokumentu lub względem głównego folderu serwisu. Wskazywanie łączy jak i wpisywanie ścieżek, zapewniają, że wprowadzane są prawidłowe ścieżki.*

Zobacz także

„Ustawianie ścieżki względnej nowych łączy” na stronie 288

„Konfigurowanie i edycja lokalnego folderu głównego” na stronie 41

Ścieżki bezwzględne

Ścieżki bezwzględne podają całkowity 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.

Ścieżki bezwzględne używane są do łączenia dokumentów znajdujących się w innym serwisie. Można także używać ścieżek bezwzględnych do łączy lokalnych (do dokumentów w tym samym serwisie), ale taki sposób zniechęca — jeśli serwis zostanie przeniesiony do innej domeny, wszystkie lokalne łącza ze ścieżkami bezwzględnymi zostaną przerwane. Używanie ścieżek względnych dla łączy lokalnych daje lepszą elastyczność, gdy trzeba przenieść pliki w obrębie serwisu.

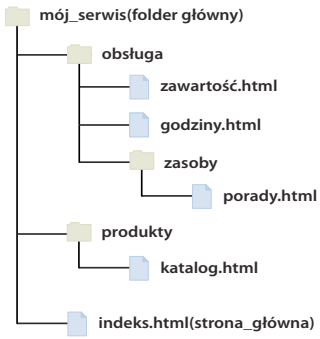
Uwaga: *Wstawiając obrazy (nie łącza), można używać także ścieżek bezwzględnych do obrazu znajdującego się na serwerze zdalnym (tzn. obrazu, który nie jest dostępny na lokalnym dysku twardym).*

Ścieżki względne dokumentu

Ścieżki względne dokumentu zwykle są najlepszym rozwiązaniem dla łączy lokalnych w większości serwisów. Są one szczególnie użyteczne, gdy bieżący dokument i dokument łączony są w tym samym folderze i prawdopodobnie pozostaną razem. Możesz użyć także ścieżek względnych dokumentu, aby połączyć dokument w innym folderze określają ścieżkę obejmująca hierarchię folderów od bieżącego dokumentu do łączonego dokumentu.

Główną ideą powstania ścieżek względnych dokumentu było ominięcie części ścieżki bezwzględnej, która jest jednakowa dla obydwu dokumentów, bieżącego i łączonego, i podanie tylko tej części ścieżki, która jest różna.

Załóżmy, że mamy serwis o następującej strukturze:



- Aby utworzyć łącze z pliku zasoby.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 przenoszone są pliki jako grupa—np. gdy przenosisz cały folder i wszystkie pliki znajdujące się wewnątrz folderu, w dalszym ciągu mają tę samą ścieżkę względną między sobą, nie ma potrzeby uaktualniania łączy między tymi plikami. 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 głównego folderu serwisu

Ścieżki względne głównego folderu serwisu, opisują ścieżkę z głównego folderu 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 głównego folderu serwisu rozpoczynają się od wiodącego ukośnika, który oznacza główny folder serwisu. Na przykład, /support/tips.html jest ścieżką względną głównego folderu serwisu do pliku (tips.html) znajdującego się w podfolderze support, w głównym folderze serwisu.

Ścieżki względne głównego folderu serwisu są najlepszym sposobem określania łączy, jeśli pliki HTML często są przenoszone między folderami w serwisie internetowym. Gdy przynosisz dokument zawierający łącza względne głównego folderu serwisu, nie ma potrzeby zmiany tych łącz; np. jeśli twoje pliki HTML używają ścieżek względnych głównego folderu serwisu dla plików zależnych (np. obrazów), i jeśli plik HTML zostanie przeniesiony, to jego łącza do plików zależnych w dalszym ciągu są prawidłowe.

Jeśli jednak, przenosisz lub zmienisz nazwę dokumentu docelowego, na który nakierowane jest łącze, łącza należy uaktualnić, nawet jeśli ścieżki dokumentów względem siebie nie zmieniły się. Na przykład, jeśli przeniesiesz folder, musisz uaktualnić wszystkie łącza względne głównego folderu serwisu do plików w tym folderze. (Jeśli pliki są przenoszone lub zmieniana jest ich nazwa w panelu Pliki, to program Dreamweaver automatycznie uaktualnia wszystkie łącza.)

Łączenie

Łączenie plików i dokumentów

Przed utworzeniem łącza, upewnij się, że rozumiesz działanie ścieżek bezwzględnych, względnych dokumentu i względnych głównego folderu serwisu. W dokumencie można tworzyć kilka typów łącz:

- Łącze do innego dokumentu lub do pliku, np grafiki, filmu, PDF lub dźwięku.
- Łącze nazwanej kotwicy, które przeskakuje do określonego miejsca w dokumencie.
- Łącze e-mail, które tworzy nową wiadomość e-mail z wypełnionym adresem odbiorcy.
- Łącza Null i skrypt, używane do dołączania do obiektu zachowań lub do utworzenia łącza wykonującego kod JavaScript.

Do tworzenia łącza z obrazu, obiektu, tekstu do innego dokumentu lub pliku, można korzystać z Inspektora właściwości oraz ikony Wskaż plik.

Program Dreamweaver tworzy łącza do innych stron w serwisie używając ścieżek względnych dokumentu. Program Dreamweaver, może też tworzyć nowe łącza używając ścieżek względnych głównego folderu serwisu.

Ważne: *Przed utworzeniem ścieżki względnej dokumentu, zawsze należy zapisać nowy plik; ścieżka względna dokumentu nie jest prawidłowa bez zdefiniowanego punktu początkowego. Jeśli ścieżka względna dokumentu zostanie utworzona przed zapisaniem pliku, program Dreamweaver tymczasowo użyje ścieżki bezwzględnej rozpoczynającej się od file:// dopóki plik nie zostanie zapisany; po zapisaniu pliku, Dreamweaver przekonwertuje ścieżkę file:// na ścieżkę względną.*

Samouczek przedstawiający tworzenie łącz znajduje się na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0149_pl.

Zobacz także

„Położenie dokumentu i ścieżki" na stronie 283

Samouczek przedstawiający tworzenie łącz

Dołączanie zachowań JavaScript do łącz

Zachowanie można dołączyć do dowolnego łącza w dokumencie. Podczas wstawiania połączonych elementów w dokumentach, warto rozważyć użycie następujących zachowań:

Ustaw tekst paska stanu Określa tekst wiadomości i wyświetla go na pasku stanu w lewej dolnej części okna przeglądarki. Na przykład, zachowanie to może być użyte do opisania w pasku stanu miejsce docelowego łącza, zamiast umieszczania tam samego adresu URL.

Otwórz okno przeglądarki Otwiera adres URL w nowym oknie. Korzystając z tego zachowania, możesz określić właściwości nowego okna, włącznie z jego nazwą, rozmiarem i atrybutami (czy jego wielkość może być zmieniana, czy posiada pasek menu itp.).

Menu przeskoku Edytuje menu przeskoku. Zachowanie umożliwia zmianę listy menu, określenie innego połączonego pliku lub zmianę miejsca przeglądarki w której połączony dokument jest otwierany.

Ustaw obraz paska nawigacji Dostosowuje wyświetlanie obrazów na pasku nawigacji. Na przykład, zachowanie to może być używane do wyświetlania określonego obrazu na pasku nawigacji lub na stronie, gdy kursor znajduje się nad daną częścią paska nawigacji.

Zobacz także

„Stosowanie wbudowanych zachowań programu Dreamweaver" na stronie 362

Tworzenie łącza do dokumentów za pomocą Inspektora właściwości

Do tworzenia łącza z obrazu, obiektu, tekstu do innego dokumentu lub pliku, można korzystać z Inspektora właściwości oraz pola Łącze.

1 Zaznacz tekst lub obraz w oknie dokumentu w widoku Projekt.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności w Inspektorze właściwości (Okno > Właściwości):

- Kliknij ikonę folderu po prawej stronie pola Łącze, odszukaj plik i zaznacz go.

Ścieżka do połączonego dokumentu pojawia się w polu Adres URL. Użyj wyskakującego menu Względem w oknie dialogowym Wybierz plik HTML, aby utworzyć ścieżkę względną dokumentu lub ścieżkę względną głównego folderu serwisu, następnie kliknij Wybierz. Wybrany typ ścieżki stosowany jest tylko do bieżącego łącza. (Domyślne ustawienia pola Względem dla serwisu, mogą być zmieniane.)

- W polu Łącze, wpisz ścieżkę i nazwę dokumentu.

Aby utworzyć łącze do dokumentu w serwisie, podaj ścieżkę względną dokumentu lub ścieżkę względną głównego folderu serwisu. Aby utworzyć łącze do dokumentu znajdującego się poza serwisem, podaj ścieżkę bezwzględną zawierającą protokół (np. http://). Tej metody można także używać do tworzenia łącza do pliku, który nie został jeszcze utworzony.

3 Z wyskakującego menu Cel wybierz miejsce, w którym otwarty zostanie dokument:

- `_blank` wczytuje połączony dokument w nowym oknie przeglądarki bez tytułu.
- `_parent` wczytuje połączony dokument w nadrzędnej ramce lub w oknie ramki, która zawiera łącze. Jeżeli ramka zawierająca łącze nie jest zagnieżdżona, to połączony dokument zostanie wczytany 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.

Jeśli wszystkie łącza na twojej stronie, zostaną ustawione na ten sam cel, cel ten można określić tylko raz wybierając polecenie Wstaw > HTML > Znaczniki w elemencie Head > Element Base i wybierając Cel. Więcej informacji na temat celu ramek, znajduje się w części „Kontrolowanie zawartości ramki przy pomocy łączy" na stronie 215.

Zobacz także

„Położenie dokumentu i ścieżki" na stronie 283

Łączenie z dokumentami za pomocą ikony Wskazuj plik

1 Zaznacz tekst lub obraz w oknie dokumentu w widoku Projekt.

2 Utwórz łącze w wybrany sposób:

- Przeciągnij ikonę Wskaż plik (ikona docelowa) po prawej stronie pola Łącze w Inspektorze właściwości, a następnie wskaż widoczną kotwicę w bieżącym dokumencie, widoczną kotwicę w innym otwartym dokumencie, element o unikatowym identyfikatorze lub dokument w panelu Pliki.
- Przytrzymując klawisz Shift i przeciągając zaznaczenie, wskaż widoczną kotwicę w bieżącym dokumencie, widoczną kotwicę w innym otwartym dokumencie, element o unikatowym identyfikatorze lub dokument w panelu Pliki.

***Uwaga:** Łącze do innego otwartego dokumentu można utworzyć tylko wtedy, gdy dokumenty nie są rozwinięte w oknie Dokument. Aby ułożyć dokumenty sąsiadująco, wybierz polecenie Okno > Kaskada lub Okno > Sąsiadująco. Jeśli wskażesz otwarty dokument, jest on przesuwany na wierzch ekranu podczas tworzenia zaznaczenia.*

Zobacz także

„Łączenie do określonego miejsca w dokumencie" na stronie 289

Dodawanie łącza za pomocą polecenia Hiperłącze

Polecenie Hiperłącze umożliwia tworzenie łącza tekstowego do obrazu, obiektu lub do innego dokumentu czy pliku.

1 Umieść punkt wstawiania w dokumencie, gdzie ma pojawić się łącze.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności, aby otworzyć okno dialogowe Wstaw hiperłącze:

- Wybierz polecenie Wstaw > Hiperłącze.
- W kategorii Wspólne panelu Wstaw kliknij przycisk Hiperłącze.

3 Wprowadź tekst łącza, a następnie wprowadź nazwę pliku docelowego (lub kliknij ikonę folderu  i odszukaj plik).

4 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 otwarta w nowym oknie, z określoną przez ciebie nazwą. Możesz również wybrać jedną z następujących, zastrzeżonych nazw ramek/okien docelowych:

- `_blank` wczytuje połączony plik w nowym oknie przeglądarki bez tytułu.
- `_parent` wczytuje połączony plik w nadrzędnym zestawie 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.

5 W polu Indeks tabulatora podaj liczbę określającą kolejność tabulatorów.

6 W polu Tytuł wpisz tytuł dla łącza.

7 W polu Klucz dostępu, wpisz skrót klawiaturowy (jeden znak) do wyboru łącza w przeglądarce.

8 Kliknij przycisk OK.

Ustawianie ścieżki względnej nowych łączy

Program Dreamweaver tworzy łącza do innych stron w serwisie używając ścieżek względnych dokumentu. Aby w zamian użyć ścieżki względnej głównego folderu dokumentu, musisz najpierw zdefiniować folder lokalny w programie Dreamweaver wybierając główny lokalny folder jako zamiennik głównego dokumentu na serwerze. Program Dreamweaver używa tego folderu, aby określić ścieżki względne głównego folderu serwisu do plików.

1 Wybierz polecenie z menu Serwis > Zarządzaj serwisami.

2 W oknie dialogowym Zarządzaj serwisami, dwukrotnie kliknij swój serwis na liście.

3 Jeśli zaawansowane ustawienia nie zostały wyświetlone, w oknie dialogowym Definicja serwisu, kliknij zakładkę Zaawansowane.

Zakładka Zaawansowane w oknie dialogowym Definicja serwisu wyświetla opcje kategorii Informacje lokalne.

4 Wybierz ścieżkę względną nowych łączy wybierając opcję Dokument lub Główny folder serwisu.

Po zmianie tego ustawienia i kliknięciu OK, ścieżka istniejących łącz nie będzie konwertowana. Ustawienie stosowane jest tylko do nowych łączy utworzonych w programie Dreamweaver.

Uwaga: *Zawartość przyłączona ścieżkami względnymi w obrębie 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. Dzieje się tak ponieważ, przeglądarki nie rozpoznają katalogów głównych serwisu — serwery tak. Szybkim sposobem podglądu połączonej zawartości ze ścieżkami względnymi głównych folderów serwisu, jest umieszczenie pliku na zdalnym serwerze i wybranie polecenia Plik > Podgląd w przeglądarce.*

5 Dla ścieżek względnych głównego folderu serwisu w polu Adres HTTP, wpisz adres URL serwisu internetowego.

Program Dreamweaver używa także tego adresu, aby upewnić się, że względne łącza katalogów głównych serwisu działają na serwerze zdalnym, który może mieć inny folder główny. Na przykład, jeśli łączysz się do pliku umieszczonego na dysku twardym w katalogu C:\Sales\images\ (gdzie sprzedaż jest katalogiem głównym), adres URL twojego serwisu będzie miał postać http://www.mysite.com/SalesApp/ (gdzie SalesApp jest folderem zdalnym). Adres URL należy wpisać w polu tekstowym Adres HTTP, aby upewnić się, że ścieżka do połączonego pliku na serwerze zdalnym ma postać SalesApp/images/.

Uwaga: *W poprzednich wersjach, program Dreamweaver nie dołączał poprawnie zdalnego folderu głównego, co powodowało błędy stron w czasie wykonawczym.*

6 Kliknij przycisk OK.

Nowe ustawienia ścieżki stosowane są tylko do bieżącego serwisu.

Zobacz także

„Położenie dokumentu i ścieżki" na stronie 283

„Konfigurowanie i edycja lokalnego folderu głównego" na stronie 41

Łączenie do określonego miejsca w dokumencie

Inspektor Właściwości umożliwia łączenie określonej części dokumentu, przez wcześniejsze utworzenie nazwanych kotwic. Kotwice nazwane, pozwalają na ustawienie znaczników w dokumencie, które często umieszczane w tytule, podtytule lub na górze dokumentu. Po utworzeniu kotwic nazwanych, można do nich utworzyć łącza, które w szybki sposób przenoszą odwiedzającego w określone miejsce dokumentu.

Tworzenie łącza do kotwicy nazwanej jest procesem dwu-etapowym. Pierwszym etapem, jest utworzenie kotwicy nazwanej, kolejnym - utworzenie do niej łącza.

Uwaga: *Nazwanej kotwicy nie można umieścić wewnątrz elementu AP (elementu o położeniu bezwzględnym).*

Tworzenie kotwicy nazwanej

1 W widoku Projekt w oknie Dokument, umieść punkt wstawiania w miejscu, gdzie ma się pojawić nazwane zakotwiczenie.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz Wstaw > Kotwica nazwana.
- Wciśnij Control+Alt+A (Windows) lub Command+Option+A (Macintosh).
- W kategorii Wspólne panelu Wstaw kliknij przycisk Kotwica nazwana.

3 W polu tekstowym Nazwa kotwicy wpisz nazwę pliku i kliknij OK. (Nazwa zakotwiczenia nie może zawierać spacji).

W punkcie wstawiania pojawi się znacznik kotwicy.

Uwaga: *Jeśli nie widać tego znacznika, wybierz opcję Widok > Pomoce wizualne > Elementy niewidoczne.*

Tworzenie łącza do kotwicy nazwanej

1 W widoku Projekt, w oknie Dokument, zaznacz tekst lub obraz, aby utworzyć łącze.

2 W polu Łącze Inspektora właściwości, wpisz znak numeru (#) i nazwę kotwicy. Na przykład, aby utworzyć łącze do kotwicy o nazwie "top" w bieżącym dokumencie, wpisz `#top`. Aby utworzyć łącze do kotwicy o nazwie "top" w innym dokumencie, ale znajdującym się w tym samym folderze, wpisz `filename.html#top`.

Uwaga: *Nazwy kotwic uwzględniają wielkość liter.*

Tworzenie łącza do kotwicy nazwanej za pomocą metody wskazywania pliku

1 Otwórz dokument zawierający nazwaną kotwicę.

Uwaga: *Jeśli nie widać zakotwiczenia, wybierz opcję Widok > Pomoce wizualne > Elementy niewidoczne, aby je pokazać.*

2 W widoku Projekt, w oknie Dokument, zaznacz tekst lub obraz, aby utworzyć łącze. (Jeśli jest to kolejny otwarty dokument, należy się na niego przełączyć.)

3 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij ikonę Wskaż plik (ikona docelowa), która znajduje się po prawej stronie pola Łącze w oknie Inspektora właściwości, a następnie przeciągnij ją do docelowej kotwicy: do kotwicy w tym samym dokumencie lub do kotwicy w innym otwartym dokumencie.
- W oknie Dokument, przeciągnij z wciśniętym klawiszem Shift od zaznaczonego tekstu lub obrazu na kotwicę, do której chcesz utworzyć łącze: może to być kotwica w tym samym dokumencie lub w innym otwartym dokumencie.

Tworzenie łącza e-mail

Łącze e-mail, po kliknięciu - otwiera okno nowej pustej wiadomości e-mail (używając domyślnego programu poczty elektronicznej). W oknie wiadomości e-mail, pole tekstowe Do, automatycznie jest uaktualniane o adres określony przez łącze e-mail.

Tworzenie łącza e-mail za pomocą polecenia Wstaw łącze e-mail

1 W widoku Projekt w oknie Dokument, umieść punkt wstawiania w miejscu, gdzie ma się pojawić łącze e-mail, lub zaznacz tekst lub obraz, który ma się pojawić jako łącze e-mail.

2 Wykonaj jedną z następujących czynności, aby wstawić łącze:

- Wybierz polecenie z menu Wstaw > Łącze e-mail.
- W kategorii Wspólne panelu Wstaw kliknij przycisk Łącze e-mail.

3 W polu Tekst, wpisz lub edytuj treść łącza e-mail.

4 W polu E-mail, wpisz adres e-mail i kliknij OK.

Tworzenie łącze e-mail za pomocą Inspektora właściwości

1 Zaznacz tekst lub obraz w oknie dokumentu w widoku Projekt.

2 W polu Łącze w Inspektorze właściwości, wpisz `mailto:` a następnie adres e-mail.

Między dwukropkiem i adresem e-mail nie można umieszczać spacji.

Automatyczne wypełnianie wiersza tematu wiadomości e-mail

1 Utwórz łącze e-mail za pomocą Inspektora właściwości, zgodnie z powyższym opisem.

2 W oknie Inspektora właściwości, w polu Łącze wpisz po wiadomości e-mail frazę `?subject=`, a następnie, po znaku równości, wpisz temat wiadomości. Między znakiem zapytania i końcem adresem e-mail nie wprowadzaj żadnych spacji.

Pełny wpis powinien wyglądać następująco:

```
mailto:osoba@serwis.com?subject=Poczta z naszego serwisu
```

Tworzenie łączy typu null i skrypt

Łącze typu null jest łączem nieokreślonym. Użyj łączy null, aby dołączyć zachowania do obiektów lub tekstu na stronie. Na przykład, możesz dołączyć zachowanie do łącza null, tym samym przełącza obraz lub wyświetla element pozycjonowany bezwzględnie (element AP), gdy kursor zostanie umieszczony nad łączem.

Łącza skrypt wykonują kod JavaScript lub wywołują funkcję JavaScript i dają odwiedzającym dodatkowe informacje na temat elementu bez opuszczania bieżącej strony internetowej. Łącza skryptu, mogą być też używane do przeprowadzania obliczeń, zatwierdzania formularzy lub do innych zadań przetwarzania, gdy odwiedzający kliknie określony element.

Zobacz także

„Stosowanie zachowania” na stronie 361

Tworzenie łącza typu null

1 Zaznacz tekst, obraz lub obiekt w oknie Dokument w widoku Projekt.

2 W Inspektorze właściwości, w polu Łącze wpisz `javascript:;` (wyraz *javascript*, po nim dwukropek i następnie średnik).

Tworzenie łącza skryptu

1 Zaznacz tekst, obraz lub obiekt w oknie Dokument w widoku Projekt.

2 W polu Łącze w Inspektorze właściwości, wpisz `javascript:` a po nim kod JavaScript lub wywołanie funkcji. (Nie można umieszczać spacji między dwukropkiem a kodem lub wywołaniem.)

Automatyczne uaktualnianie łącz

Program Dreamweaver może uaktualniać łącza do lub z dokumentu, zawsze po przeniesieniu lub zmianie nazwy dokumentu w serwisie lokalnym. Funkcja działa najlepiej, gdy cały serwis umieszczony jest na dysku lokalnym. Program Dreamweaver nie zmienia plików w folderze zdalnym, dopóki nie zostaną w nim umieszczone pliki lokalne lub odłożone po edycji na serwerze zdalnym.

Aby przyspieszyć proces uaktualniania, program Dreamweaver może utworzyć plik bufora w którym przechowywane są informacje o wszystkich łączach w folderze lokalnym. Plik bufora uaktualniany jest niewidocznie podczas dodawania, zmiany lub usuwania łącz w serwisie lokalnym.

Włączanie automatycznego uaktualniania łącz

1 Wybierz polecenie Edycja > Preferencje (Windows) lub Dreamweaver > Preferencje (Macintosh).

2 W oknie dialogowym Preferencje wybierz opcję Ogólne z listy kategorii po lewej stronie.

3 W sekcji Opcje dokumentu w oknie preferencji ogólnych, z wyskakującego menu Uaktualnij łącza po przeniesieniu plików, wybierz jedną z opcji.

Zawsze Automatycznie uaktualnia wszystkie łącza do i z wybranego dokumentu, zawsze po przeniesieniu lub zmianie nazwy dokumentu.

Nigdy Nie uaktualnia automatycznie wszystkich łączy do i z wybranego dokumentu, po przenoszeniu lub zmianie nazwy dokumentu.

Pytaj Wyświetla okno dialogowe z listą wszystkich plików będących pod wpływem zmian. Kliknij Uaktualnij, aby uaktualnić łącza w tych plikach lub kliknij Nie uaktualniaj, aby pozostawić pliki bez zmian.

4 Kliknij przycisk OK.

Tworzenie pliku bufora dla swojego serwisu

1 Wybierz polecenie z menu Serwis > Zarządzaj serwisami.

2 Zaznacz serwis i kliknij Edytuj.

3 Kliknij zakładkę Zaawansowane, aby wyświetlić kategorię Zaawansowane w oknie dialogowym Definicja serwisu.

4 Z listy kategorii po lewej stronie wybierz opcję Informacje lokalne.

5 W kategorii Informacje lokalne wybierz Włącz bufor.

Przy pierwszej zmianie lub usunięciu łącz do plików w folderze lokalnym po uruchomieniu programu Dreamweaver, Dreamweaver pyta czy wczytać bufor. Jeśli klikniesz Tak, program Dreamweaver wczytuje bufor i uaktualnia wszystkie łącza do pliku, który właśnie został zmieniony. Jeśli klikniesz Nie, zmiany zostaną zanotowane w buforze, ale program Dreamweaver nie wczyta bufora ani nie uaktualni łącz.

Wczytanie bufora w większych serwisach może zająć kilka minut, ponieważ program Dreamweaver musi określić, czy bufor jest aktualny, porównując znaczniki czasu plików w lokalnym serwisie ze znacznikami czasu zarejestrowanymi w buforze. Jeśli nie zmieniłeś żądnych plików poza programem Dreamweaver, możesz kliknąć przycisk Zatrzymaj, gdy tylko się pojawi.

Odtwarzanie bufora

❖ W panelu Pliki, wybierz polecenie Serwis > Zaawasowane > Odtwórz bufor serwisu.

Zmiana łącza w całym serwisie

Poza automatycznym uaktualnianiem łącz w programie Dreamweaver po przenoszeniu zmianie nazwy pliku, można też manualnie zmieniać wszystkie łącza (włącznie z łączami e-mail, FTP, null i skrypt), tak by wskazywały inne miejsce.

Ta opcja jest najbardziej użyteczna, gdy chcesz usunąć plik, do którego inne pliki kierują swoje łącza, ale może być on używany do innych celów. Przyjmijmy, że słowom "filmy w tym miesiącu" nadasz łącza do /filmy/lipiec.html w całym serwisie. 1 sierpnia chcesz zmienić te łącza, aby wskazywały plik /filmy/sierpien.html.

1 Wybierz plik w widoku Lokalny panelu Pliki.

Uwaga: *Jeśli zmieniasz łącze e-mail, FTP, null lub skrypt, nie potrzebujesz zaznaczać pliku.*

2 Wybierz polecenie Serwis > Zmień łącze w całym serwisie.

3 Wypełnij opcje w oknie dialogowym Zmień łącze w całym serwisie:

Zmień wszystkie łącza na Kliknij ikonę folderu, a następnie odszukaj i zaznacz plik, który chcesz odłączyć. Jeśli zmieniasz łącze e-mail, FTP, null lub skrypt, wpisz pełny tekst łącza, które jest zmieniane.

Na łącza do Kliknij ikonę folderu, a następnie odszukaj i zaznacz nowy plik, który chcesz przyłączyć. Jeśli zmieniasz łącze e-mail, FTP, null lub skrypt, wpisz pełny tekst łącza zastępującego.

4 Kliknij przycisk OK.

Program Dreamweaver uaktualnia dowolne dokumenty z łączem do wybranego pliku, tak że wskazują nowy plik, używając formatu ścieżki używanego już w dokumencie (np. jeśli stara ścieżka była ścieżką względną dokumentu, to nowa ścieżka też jest ścieżką względną dokumentu).

Po zmianie łącza w całym serwisie, zaznaczony plik staje się bękartem (oznacza to, że żadne pliki na dysku lokalnym nie są z nim powiązane). Można go bezpiecznie usunąć bez przerywania łączy w lokalnym serwisie programu Dreamweaver.

Ważne: *Ponieważ zmiany te występują lokalnie, należy ręcznie usunąć odpowiedni plik bękarta w folderze zdalnym i umieścić lub zwrócić po edycji pliki, które zostały zmienione; jeśli się tego nie uczyni, odwiedzający nie zobaczą żadnych zmian.*

Testowanie łączy w programie Dreamweaver

Łącza nie są aktywne w programie Dreamweaver; oznacza to, że nie możesz otworzyć połączonego dokumentu, klikając łącze w oknie Dokument.

❖ Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Zaznacz łącze i wybierz polecenie Modyfikuj > Otwórz połączoną stronę.
- Wciśnij klawisz Control (Windows) lub Command (Macintosh) i dwukrotnie kliknij łącze.

Uwaga: *Dokument połączony musi znajdować się na dysku lokalnym.*

Zobacz także

„Wyszukiwania przerwanych, zewnętrznych i porzuconych łącz” na stronie 299

„Naprawianie zerwanych łącz” na stronie 300

Menu przeskoku

Informacje o menu przeskoku

Menu przeskoku jest wyskakującym menu w dokumencie, widocznym dla odwiedzających serwis, wyświetlającym łącza do dokumentów lub plików. Tworzyć możesz 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 przekierowani do powiązanego adresu URL. Menu przeskoku są wstawiane do obiektu formularza menu przeskoku.

Menu przeskoku może zawierać trzy komponenty:

- (Opcjonalnie) Monit menu wyboru, 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, otwiera się.
- (Opcjonalnie) Przycisk Przejdź.

Zobacz także

„Stosowanie zachowania menu przeskoku (Jump)” na stronie 368

„Stosowanie zachowania menu przeskoku Przejdź (Go)” na stronie 368

Wstawianie menu przeskoku

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 OK. Oto częściowa lista opcji:

Przyciski Plus i Minus Kliknij Plus, aby wstawić element; kliknij 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 twoje menu zawiera monit wyboru (np. "Wybierz jeden"), wpisz go tutaj jako pierwszy element menu (należy też wybrać opcję Zaznacz pierwszą pozycję po zmianie adresu URL).

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 przejścia Zamiast monitu menu wyboru, wybierz do wstawienia przycisk Przejdź.

Zaznacz pierwszą pozycję po zmianie adresu URL Zaznacz, jeśli wybrałeś monit menu wyboru ("Wybierz jeden") jako pierwszą pozycję menu.

Zobacz także

„Wyświetlanie właściwości i atrybutów zestawu ramek" na stronie 212

Edycja elementów menu przeskoku

Możesz zmienić kolejność elementów w menu lub plik na który wskazuje 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 menu wyboru, musisz zastosować zachowanie menu przeskoku (Jump Menu) w panelu Zachowania.

1 Otwórz Inspektor 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 OK.

Zobacz także

„Stosowanie zachowania menu przeskoku (Jump)" na stronie 368

Rozwiązywanie problemów menu przeskoku

Po wybraniu pozycji menu przeskoku, nie ma możliwości ponownego wybrania tej pozycji menu, jeśli użytkownik na powrót otworzy tę stronę lub jeśli w polu Otwórz adresy URL w, określono ramkę. Jest dwa sposoby na obejście tego problemu:

- Użyj monitu menu wyboru, takiego jak kategoria lub instrukcja użytkownika, np. "Wybierz jeden". Monit menu wyboru jest automatycznie ponownie wybierany po wyborze każdego menu.

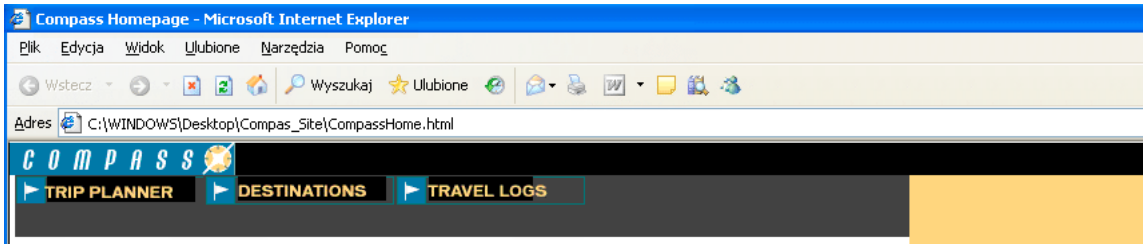
- Użyj przycisku Przejdź, który pozwala użytkownikowi ponownie odwiedzić wybrane łącze. Jeśli przycisk Przejdź i menu przeskoku są używane równocześnie, to przycisk Przejdź staje się jedynym mechanizmem przenoszącym do adresu URL przypisanego do zaznaczenia w menu. Zaznaczenie elementu menu w menu przeskoku nie powoduje już w takiej sytuacji automatycznego przejścia na inną stronę lub ramkę.

  Uwaga: *Wybierz tylko jedną z tych opcji na menu przeskoku, w oknie dialogowym Wstaw menu przeskoku, ponieważ stosowane są one do całego menu przeskoku.*

Paski nawigacji

Informacje o paskach nawigacji

Pasek nawigacji składa się z obrazu (lub zestawu obrazów) którego wyświetlanie zmienia się jako odpowiedź na operacje użytkownika. Paski nawigacji ułatwiają przechodzenie między stronami i plikami w serwisie.



Element paska nawigacji może posiadać cztery stany:

- Up: obraz, który jest wyświetlany, zanim jeszcze użytkownik kliknie lub wejdzie w interakcję z elementem.
- Over: obraz, który jest wyświetlany, gdy użytkownik najedzie kursorem nad obraz w stanie Up. Wygląd elementu zmienia się (np. może stawać się jaśniejszy), aby powiadomić użytkowników, że są aktywne.
- Down: obraz, który jest wyświetlany, gdy użytkownik kliknie element. Np. gdy użytkownik kliknie element, wczytywane jest nowa strona i pasek nawigacji w dalszym ciągu będzie wyświetlany, ale kliknięty element może być przyciemniony, aby było wiadomo, że został wybrany.
- Over While Down: obraz, który jest wyświetlany, gdy użytkownik najedzie kursorem nad obraz w stanie Down, po kliknięciu elementu. Na przykład, element może być wyszarzony. Stan ten, daje użytkownikom wizualny sygnał, że nie mogą kliknąć tego elementu ponownie, gdy są w tej części serwisu.

  Nie musisz dołączać obrazów paska nawigacji dla wszystkich czterech stanów; na przykład, możesz odróżniać tylko stany Up i Down.

Po utworzeniu paska nawigacji dla dokumentu, możesz dodawać lub usuwać obrazy z paska nawigacji używając polecenia Modyfikuj pasek nawigacyjny. Użyj tego polecenia, aby zmienić obraz lub zestaw obrazów, aby zmienić, które pliki są otwierane, gdy kliknięty jest element, aby wybrać inne okno lub ramkę w których otwarty zostanie plik i, aby zmienić kolejność obrazów.

Wstawianie paska nawigacyjnego

Przed zastosowaniem polecenia Wstaw pasek nawigacji, musisz utworzyć zestaw obrazów dla stanów wyświetlania każdego elementu nawigacji. (Pomocne może być myślenie o elemencie paska nawigacji, jako o przycisku, ponieważ po kliknięciu, prowadzi użytkownika na inną stronę.)

Możesz utworzyć pasek nawigacji, kopiować go na inne strony w serwisie, używać z ramkami i edytować zachowania strony, aby pokazać różne stany w trakcie uzyskiwania dostępu do strony.

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz polecenie Wstaw > Obiekty graficzne > Pasek nawigacji.
- W kategorii Wspólne panelu Wstaw kliknij przycisk Obrazy i wybierz opcję Wstaw pasek nawigacji.

2 Wypełnij informacje w oknie dialogowym Wstaw pasek nawigacji i kliknij OK. Oto częściowa lista opcji:

Przyciski Plus i Minus Kliknij Plus, aby wstawić element; kliknij Plus ponownie, aby dodać kolejny element. Aby usunąć element, zaznacz go i kliknij przycisk Minus.

Nazwa elementu Wpisz nazwę dla elementu paska nawigacji—na przykład, `Strona główna`. Każdy element odpowiada przyciskowi z zestawem czterech stanów obrazu. Nazwy elementu wyświetlane są na liście elementów paska nawigacji. Użyj przycisków strzałek, aby ułożyć elementy na pasku nawigacji.

Stany Up, Over, Down i Over While Down Wskaż obrazy dla tych czterech stanów. Wymagany jest tylko obraz dla stanu Up; obrazy dla innych stanów są opcjonalne.

Tekst zastępczy Wpisz nazwę opisową dla elementu. Jest to tekst wyświetlany zamiast obrazu w przeglądarkach obsługujących wyłącznie tekst, albo w przeglądarkach, w których ustawiono ręczne pobieranie obrazów. Tekst zastępczy może być odczytywany przez czytniki ekranu. Niektóre przeglądarki wyświetlają tekst zastępczy, gdy użytkownik najedzie kursorem myszy na element paska nawigacji.

Po kliknięciu, przejdź do adresu URL Kliknij przycisk Przeglądaj, aby wybrać połączony plik do otwarcia i określ czy otworzyć go w tym samym oknie czy w ramce. Jeśli docelowa ramka nie pojawia się w menu, zamknij okno dialogowe Wstaw pasek nawigacji i nazwij ramkę w dokumencie.

Wczytaj wstępnie obrazy Wybierz tę opcję, aby pobrać obrazy w trakcie wczytywania strony. Ta opcja zapobiega opóźnieniom, gdy użytkownik przesuwa kursorem nad obrazami w stanie najazdu (rollover).

Pokaż najpierw obraz stanu wciśniętego ("Down") Wybierz tę opcję dla elementów, aby na początku wyświetlić je raczej w stanie Down, niż w domyślnym stanie Up. Na przykład, element "Strona główna" na tym pasku nawigacji powinien być w stanie Down, gdy strona jest wczytywana po raz pierwszy. Po zastosowaniu tej opcji do elementu, po jej nazwie na liście elementów paska nawigacji wyświetlona zostanie gwiazdka.

Wstaw Określ, czy ułożyć elementy pionowo, czy poziomo.

Użyj tabel Wybierz wstawianie elementów jako tabeli.

Zobacz także

„Wyświetlanie właściwości i atrybutów zestawu ramek" na stronie 212

Modyfikacja paska nawigacji

1 Zaznacz pasek nawigacji na aktywnej stronie.

2 Wybierz opcję Modyfikuj > Pasek nawigacji.

3 Z listy Elementy paska nawigacji wybierz element, który chcesz edytować.

4 Wprowadź wymagane zmiany i kliknij OK.

Mapy obrazu

Informacje o mapach obrazu

Mapa obrazu jest obrazem, który został podzielony na obszary zwane *punktami aktywnymi*; gdy użytkownik kliknie na 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, jako to jest w mapach obrazu po stronie serwera. Gdy gość serwisu kliknie punkt aktywny na obrazie, powiązany adres URL jest wysyłany 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 map obrazów po stronie klienta i map obrazów po stronie serwera. Jednak, przeglądarki obsługujące obydwa te typy map obrazów pierwszeństwo dają mapom obrazu po stronie klienta. Aby dołączyć mapę obrazu po stronie serwera do dokumentu, musisz wpisać odpowiedni kod HTML.

Wstawianie map obrazów po stronie klienta

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 dokumentu.

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 inną nazwę.

4 Aby zdefiniować obszary mapy obrazu, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Zaznacz narzędzie Koło i przeciągając wskaźnik nad obrazem, utwórz punkt aktywny w kształcie koła.
- Zaznacz narzędzie Prostokąt i przeciągając wskaźnik nad obrazem, utwórz punkt aktywny w kształcie prostokąta.
- Zaznacz 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 oknie przeglądarki bez tytułu.
- `_parent` wczytuje połączony plik w nadrzędnym zestawie 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.

  Uwaga: *Opcja Cel nie jest dostępna, dopóki wybrany punkt aktywny nie zawiera łącza.*

7 W polu Tekst zastępczy, wpisz tekst do wyświetlania przeglądarkach obsługujących wyłącznie tekst, albo w przeglądarkach w których ustawiono ręczne pobieranie obrazów. Niektóre przeglądarki wyświetlają ten tekst jako podpowiedź narzędzia, gdy użytkownik przesuwa kursorem nad punktem aktywnym.

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 Inspektor właściwości.

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 pozycjonowanym bezwzględnie (element AP).

Możesz też kopiować obraz z punktami aktywnymi z jednego dokumentu do innego, lub kopiować jeden lub więcej punktów aktywnych z obrazu i kopiować je do innego obrazu; 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.
- Wciśnij 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 Strzałki, aby przesuwać punkt aktywny o 1 piksel w wybranym kierunku.

Zmiana rozmiaru punktu aktywnego

1 Zaznacz punkt aktywny za pomocą narzędzia Punkt aktywny - wskaźnik .

2 Przeciągnij uchwyt selektora punktu aktywnego, aby zmienić rozmiar lub kształt punktu aktywnego.

Rozwiązywanie problemów dotyczących łącz

Wyszukiwania przerwanych, zewnętrznych i porzuconych łącz

Użyj funkcji Sprawdź łącza, aby wyszukać przerwane łącza i pliki *bękarty* (pliki które, pozostają w serwisie, ale nie są połączone z żadnymi innymi plikami). Przeszukiwać możesz 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 wyszukiwać i usuwać pliki, które nie są już używane przez inne pliki w serwisie.

Zobacz także

„Wyszukiwanie i usuwanie nieużywanych plików” na stronie 85

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 polecenie Łącza zewnętrzne z wyskakującego menu Pokaż, 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 bękarty.

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 Lokalny, 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 wyskakującego menu 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 polecenie Łącza zewnętrzne z wyskakującego menu Pokaż, 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 bękarty.

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 polecenie Łącza zewnętrzne lub Porzucone pliki z wyskakującego menu Pokaż, aby wyświetlić kolejny raport.

Lista plików pasujących do typu wybranego raportu wyświetlana jest w panelu Kontroler łączy.

Uwaga: *Jeśli jako typ raportu, wybrałeś Porzucone pliki, możesz usunąć porzucone pliki bezpośrednio w panelu Kontroler łączy, wybierając plik z listy i wciskając klawisz Delete.*

4 Aby zapisać raport, kliknij przycisk Zapisz raport w panelu Kontroler łączy.

Naprawianie zerwanych łącz

Po przeprowadzeniu weryfikacji łącz, możesz naprawić przerwane łącza i odniesienia do obrazów bezpośrednio w panelu Kontroler łącz, lub możesz otworzyć pliki z listy i naprawić łącza w Inspektorze właściwości.

Naprawa łączy w panelu Kontroler łączy

1 Raport sprawdzania łącz

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 Wciśnij klawisz Tab lub Enter (Windows) lub Return (Macintosh).

Jeśli jest więcej uszkodzonych łącz do tego samego pliku, należy naprawić odniesienia także w pozostałych plikach. Kliknij Tak, aby Dreamweaver uaktualnił wszystkie dokumenty znajdujące się na liście odnoszącej się do tego pliku. Kliknij Nie, aby 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 łącz

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 pojawia się na liście, po wpisaniu nowej ścieżki lub nazwy pliku w oknie Kontrolera łączy (lub po zapisaniu zmian w Inspektorze właściwości), program Dreamweaver nie może odnaleźć nowego pliku i w dalszym ciągu uważa łącze za uszkodzone.

Rozdział 10: Podgląd stron

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

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.

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 widoku aktywnego 

.
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.

3 Aby powrócić do trybu edycji w widoku Kod, kliknij ponownie przycisk Aktywny kod.

Blokowanie kodu 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.

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.

Zobacz także

„Przełączanie pomiędzy widokami w oknie Dokument” na stronie 19

„Otwieranie plików powiązanych” na stronie 76

„Wyświetlanie aktywnych danych” na stronie 597

Samouczek wideo dotyczący widoku aktywnego

Podgląd stron w przeglądarkach

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.

Jeśli używasz programu Internet Explorer w systemie Windows XP z zainstalowanym Service Pack 2, to przeglądarka może wyświetlić wiadomość mówiącą, że dla pliku ograniczone jest wyświetlanie aktywnej zawartości. Możesz rozwiązać ten problem wstawiając kod MOTW w pliku.

Uwaga: *Zawartość przyłączona ścieżkami względnymi w obrębie 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. Dzieje się tak ponieważ, przeglądarki nie rozpoznają katalogów głównych serwisu — serwery tak.*

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.

Zobacz także

„Ścieżki względne głównego folderu serwisu” na stronie 285

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 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 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 aktywnej zawartości w programie Internet Explorer (Windows)

Jeśli podglądasz dokument zawierający zawartość aktywną w programie Internet Explorer po zainstalowaniu uaktualnienia Windows XP Service Pack 2, przeglądarka nie pokazuje zawartości aktywnej. Możesz rozwiązać ten problem wstawiając kod MOTW w dokumencie.

Internet Explorer blokuje zawartość aktywną i skrypty, które próbują uruchamiać się w strefie Komputer lokalny. Ze względów bezpieczeństwa, Microsoft domyślnie zwiększyła restrykcje określające co można uruchamiać w tej strefie. Kod MOTW poleca przeglądarce uruchamiać zawartość aktywną w innej strefie, w tym przypadku, w strefie Internet. Więcej informacji znajduje się w dokumentacji TechNote 19578 na stronie internetowej firmy Adobe www.adobe.com/go/19578_pl.

Wstawianie kodu MOTW

❖ W dokumencie otwartym w programie Dreamweaver, wybierz Polecenia > Wstaw MOTW.

Dreamweaver wstawia następującą linię w kodzie:

```
<!-- saved from url=(0014)about:internet -->
```

Ta linia poleca przeglądarce ominięcie strefy Komputer lokalny i uruchomienie zawartości aktywnej w strefie Internet.

Usuwanie kodu MOTW

1 W programie Dreamweaver, otwórz dokument zawierający kod MOTW.

2 Wybierz Polecenia > Usuń MOTW.

Podgląd stron w urządzeniach przenośnych

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 emulatora programu Device Central. Aby kontynuować testowanie, kliknij dwukrotnie nazwę innego urządzenia na liście Zestawy urządzeń lub Dostępne urządzenia.

Zobacz także

„Praca z Device Central” na stronie 400

Rozdział 11: Praca z kodem strony

Adobe® Dreamweaver® CS4 jest wizualnym narzędziem jak również edytorem programistycznym o dużych możliwościach, który udostępnia automatyczne uzupełnianie, zwijanie, debugowanie oraz inne funkcje edycji kodu.

Ogólne informacje o kodowaniu w programie Dreamweaver

Obsługiwane języki

W uzupełnieniu do możliwości edycji kodu, program Adobe® Dreamweaver® CS4 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.

Zobacz także

„Automatyczna modyfikacja kodu” na stronie 308

„Używanie wskazówek do kodu” na stronie 319

Nieprawidłowe znaczniki

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.

Zobacz także

„Ustawianie kolorowania kodu” na stronie 314

„Ustawianie preferencji poprawiania kodu” na stronie 317

Automatyczna modyfikacja kodu

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 w to znaczniki XML — ponieważ nie ma sposób oceny ich poprawności. Jeżeli nierozpoznany znacznik nakłada się na inny (na przykład, `<MyNewTag><em>text</MyNewTag></em>)`, 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.

Zobacz także

„Ustawianie preferencji kodowania” na stronie 314

„Ustawianie preferencji poprawiania kodu” na stronie 317

„Dostosowywanie skrótów klawiaturowych” na stronie 314

„Kod zachowania serwerowego” na stronie 312

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**
W dokumencie musi się znajdować, przed elementem elementem będącym korzeniem XML, deklaracja DOCTYPE, i ta deklaracja musi się odnosić 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 zbiorem 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`. Standardowa grupa ramek zawiera elementy strukturalne `head`, `title` i `frameset`.
Wszystkie elementy dokumentu muszą być prawidłowo zagnieżdżone: `<p>To jest zły <i>przykład.</p></i> <p>To jest <i>dobry przykład.</i></p>`	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, `<a name="intro">Introduction</a>` nie jest prawidłowe, prawidłowa forma to `<a id="intro">Introduction</a>` lub `<a id="section1" name="intro"> Introduction</a>`.	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.

Wymagania XHTML	**Działania, które podejmuje program Dreamweaver**
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`.

Zobacz także

„Zapewnianie zgodności dokumentu z XHTML” na stronie 339

Wyrażenia regularne

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

Znak	Pasuje	Przykład
[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 równoważny z [^abcdef]).	`[^aeiou]` początkowo pasuje do "r" w "orange", "b" w "book" oraz "k" w "eek!"
\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 wyłączyłeś 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.

Zobacz także

„Wyszukiwanie znaczników, atrybutów lub tekstu w kodzie” na stronie 332

„Zapisywanie i przywoływanie wzorów szukania” na stronie 332

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.

Zobacz także

„Automatyczna modyfikacja kodu” na stronie 308

„Optymalizacja przestrzeni roboczej do programowania wizualnego” na stronie 555

„Wyświetlanie rekordów z bazy danych” na stronie 587

Ustawianie swojego środowiska programistycznego

Korzystanie z przestrzeni roboczych do pracy z kodem

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.

Zobacz także

„Zarządzanie oknami i panelami” na stronie 25

„Zapisywanie i przełączanie przestrzeni roboczych” na stronie 30

„Dostosowywanie skrótów klawiaturowych” na stronie 35

„Zarządzanie bibliotekami znaczników” na stronie 354

Wyświetlanie kodu

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.

Zobacz także

„Zmiana formatu kodu" na stronie 315

„Ustawianie preferencji podpowiedzi do kodu" na stronie 321

„Ustawianie kolorowania kodu" na stronie 318

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 „Stosowanie odniesień dotyczących danego języka" na stronie 333.

Nawigacja w kodzie Pozwala przesuwać się szybko po kodzie. Patrz „Przechodzenie do funkcji JavaScript lub VBScript" na stronie 329.

Opcje widoku Pozwala ustalić jak będzie wyświetlany kod. Patrz „Ustawianie kolorowania kodu" na stronie 314.

Aby użyć paska narzędziowego Kodowanie po lewej stronie okna, patrz „Wstawianie kodu za pomocą paska narzędziowego Kodowanie" na stronie 322.

Dostosowywanie skrótów klawiaturowych

W programie Dreamweaver możesz używać swoich ulubionych skrótów klawiaturowych. Jeżeli masz określone przyzwyczajenia co do korzystania ze skrótów klawiszowych — na przykład skrót Shift+Enter ma powodować zakończenie linii, skrót Control+G ma zapewniać przejście do określonej pozycji w kodzie, a skrót Shift+F6 ma powodować walidację pliku — możesz je dodać do programu Dreamweaver za pomocą Edytora skrótów klawiszowych.

Niezbędne instrukcje znajdują się w części „Dostosowywanie skrótów klawiaturowych” na stronie 35.

Zobacz także

„Praca z urywkami kodu” na stronie 331

Domyślne otwieranie plików w widoku Kod

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.

Zobacz także

„Używanie zewnętrznego edytora” na stronie 318

„Znajdowanie błędów kodowania za pomocą Walidatora” na stronie 336

Ustawianie preferencji kodowania

Informacje o preferencjach kodowania

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” na stronie 354).*

Ustawianie kolorowania kodu

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” na stronie 318.

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” na stronie 315.

Zobacz także

„Wyświetlanie kodu” na stronie 313

„Omówienie paska narzędziowego Kodowanie” na stronie 14

„Ustawianie preferencji podpowiedzi do kodu” na stronie 321

Zmiana formatu kodu

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” na stronie 314.*

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.*

Automatyczne zawijanie Wstawia znak końca linia (zwany także "twardym" zakończeniem wiersza), kiedy linia osiąga określoną szerokość kolumny. (Dreamweaver wstawia znaki końca wierszy tylko w tych miejscach, w, których nie zmieniają one wyglądu dokumentów w przeglądarce, tak więc niektóre linie mogą być dłuższe niż przewiduje opcja Automatycznego zawijania. W przeciwieństwie, opcja Zawija w widoku Kod wyświetla długie linie (które przekraczają szerokość okna) tak jakby one zawierały znaki końca wiersza, ale w rzeczywistości nie wstawia żadnych znaków.

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 atrybutu 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 wybrałeś 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 dla kodu Arkuszy stylów kaskadowych (CSS) 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.

Zobacz także

„Formatowanie kodu CSS” na stronie 157

„Ustawianie preferencji podpowiedzi do kodu” na stronie 321

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, `<b><i>text</b></i>` jest przepisany na `<b><i>text</i></b>`. 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.

Zobacz także

„Oczyszczanie kodu HTML utworzonego przez program Microsoft Word” na stronie 78

„Ustawianie preferencji podpowiedzi do kodu” na stronie 321

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 domyślny kolor tła dla widoku Kod oraz Inspektora kodu.

4 Wybierz typ dokument, a następnie kliknij Edytuj schemat kolorowania.

5 Wybierz element i ustaw kolor jego tekstu, tła oraz (opcjonalnie) styl (pogrubiony, pochylony czy podkreślony), a następnie kliknij OK.

Przykładowy kod w panelu Podgląd zmieni się dopasowując do nowych kolorów oraz stylów.

6 Kliknij przycisk OK.

Zobacz także

„Dopasowanie preferencji kolorowania kodu szablonu” na stronie 436

„Edycja bibliotek, znaczników oraz atrybutów” na stronie 355

„Ustawianie preferencji podpowiedzi do kodu” na stronie 321

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.

Zobacz także

„Domyślne otwieranie plików w widoku Kod” na stronie 314

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 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 w zewnętrznym edytorze.

Pisanie i edytowanie kodu

Używanie wskazówek do kodu

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:

- HTML
- CSS
- DOM (Document Object Model)
- JavaScript (w tym podpowiedzi do klas niestandardowych)
- Ajax
- Spry
- Adobe ColdFusion
- JSP
- PHP MySQL
- ASP JavaScript
- ASP VBScript
- ASP.NET C#
- ASP.NET VB

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.

Menu Ustawia dokładnie jaki rodzaj wskazówek do kodu ma być wyświetlany w czasie pisania. Możesz użyć niektóre lub wszystkie menu.

Zobacz także

„Używanie menu podpowiedzi w Szybkim edytorze znaczników" na stronie 344

W3C Document Object Model

Samouczek dotyczący podpowiedzi do kodu

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" na stronie 328.

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" na stronie 334.

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" na stronie 334.

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 żaden kod nie jest wybrany.
- 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” na stronie 331.

Przenieś lub konwertuj CSS Umożliwia przenoszenie CSS w inne miejsce lub konwersję wewnętrznego CSS na reguły CSS. Aby uzyskać więcej informacji, zobacz „Przenoszenie reguł CSS” na stronie 155 i „Konwertowanie stylu CSS wewnątrz znacznika na regułę CSS” na stronie 156.

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).*

Zobacz także

„Weryfikowanie domknięcia znaczników i nawiasów klamrowych” na stronie 338

„Omówienie paska narzędziowego Kodowanie” na stronie 14

„Wyświetlanie pasków narzędziowych” na stronie 23

Wstawianie kodu za pomocą panelu Wstaw

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.

Zobacz także

„Korzystanie z panelu Wstaw” na stronie 217

Wstawianie znaczników za pomocą Przybornika znaczników

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 OK.

8 Kliknij przycisk Zamknij.

Zobacz także

„Informacje o bibliotekach znaczników programu Dreamweaver” na stronie 354

Wstawianie komentarzy HTML

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 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

1 Skopiuj kod z widoku Kod lub innej aplikacji.

2 Umieść punkt wstawiania w widoku Kod i wybierz polecenie Edycja >Wklej.

Zobacz także

„Wklejanie i przesuwanie zwiniętych fragmentów kodu” na stronie 336

Edycja znaczników w edytorach znaczników

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 OK.


Aby dowiedzieć się więcej na temat znacznika w edytorze znaczników, kliknij Informacje o znaczniku.

Edycja kodu za pomocą kontekstowego menu kodowania

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 żaden kod nie jest wybrany.

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" na stronie 315.

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" na stronie 327.

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.

Zobacz także

„Zwijanie i rozwijanie fragmentów kodu" na stronie 335

Edycja znacznika języka serwerowego za pomocą Inspektora właściwości

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 OK.

Zobacz także

„Konfigurowanie komputera w celu projektowania aplikacji" na stronie 532

Wcinanie bloków kodu

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

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 kliknięty 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.

Zobacz także

„Otwieranie plików powiązanych” na stronie 76

Samouczek dotyczący Nawigatora kodu

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.

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 widżetów 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 widżetu 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.

Zobacz także

„Tworzenie stron Spry metodą graficzną” na stronie 438

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” na stronie 35.

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.

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).

Zobacz także

„Wyrażenia regularne” na stronie 310

„Wyszukiwanie i zastępowanie tekstu” na stronie 233

Zapisywanie i przywoływanie wzorów szukania

Możesz zapisać wzorce szukania i użyć je ponownie później.

Zobacz także

„Wyrażenia regularne” na stronie 310

„Wyszukiwanie i zastępowanie tekstu” na stronie 233

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.

Stosowanie odniesień dotyczących danego języka

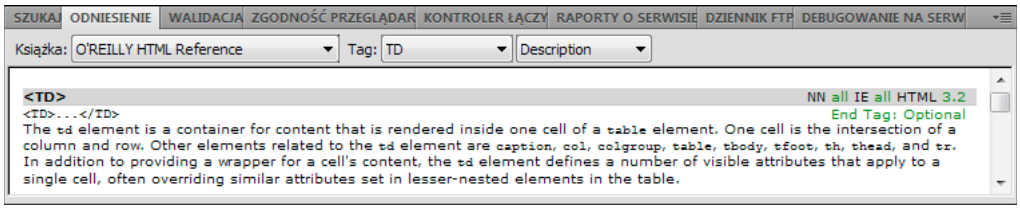
Panel Odniesienie pozwala na szybkie odnajdywanie informacji o języka znakowania, programowania oraz stylach CSS. Dostarcza on informacji o określonych znacznikach, obiektach oraz stylach w trakcie pracy w widoku Kod (oraz Inspektorze kodu). Panel Odniesienie udostępnia także przykłady kodu, które można 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

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 OK (Windows) lub Drukuj (Macintosh).

Zwijanie kodu

Informacje o zwijaniu kodu

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.*

Zobacz także

„Wklejanie i przesuwanie zwiniętych fragmentów kodu” na stronie 336

„Wstawianie kodu za pomocą paska narzędziowego Kodowanie” na stronie 322

„Czyszczenie kodu” na stronie 337

Zwijanie i rozwijanie fragmentów kodu

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 sie na przyciski rozwijania (przycisk plus na Windows, poziomy trójką na Macintoshu).

Czasami, fragment kodu, który zaznaczyłeś nie jest dokładnie zwinięty tak, jak był zaznaczony. Dreamweaver używa "inteligentnego zwijania" do zwijania najczęściej używanych i optycznie czytelnych zaznaczeń. Na przykład, jeżeli zaznaczyłeś znacznik wcięcia, a następnie także wcięte spacja przed znacznikiem, Dreamweaver nie zwinie wciętych spacji, ponieważ większość ludzi oczekuje, że ich poziomy wcięcia zostaną zachowane. Aby wyłączyć inteligentne zwijanie i zmusić program Dreamweaver do zwijania dokładnie tego, co zaznaczyłeś, 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.

Zobacz także

„Edycja kodu za pomocą kontekstowego menu kodowania" na stronie 326

„Wstawianie kodu za pomocą paska narzędziowego Kodowanie" na stronie 322

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

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

Zobacz także

„Wstawianie kodu za pomocą paska narzędziowego Kodowanie" na stronie 322

„Czyszczenie kodu" na stronie 337

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.*

Optymalizacja oraz debugowanie kodu

Znajdowanie błędów kodowania za pomocą Walidatora

Możesz użyć modułu Walidator w programie Dreamweaver do szybkiego odnajdywania znacznika oraz błędów składniowych w kodzie. Możesz określić jakie języki oparte na znacznikach mają być sprawdzane przez Walidatora, jakie specyficzne problemy ma sprawdzać oraz jakie typy błędów ma zgłaszać.

Uwaga: *Preferencje Walidatora są ignorowane kiedy walidujesz dokument, który ma jawnie określony typ dokumentu.*

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 OK, aby zamknąć okno dialogowe Opcje walidatora, a następnie ponownie kliknij OK, aby ustawić preferencje.

Zobacz także

„Walidacja znaczników" na stronie 339

Czyszczenie kodu

Możesz automatycznie usuwać puste znaczniki, łączyć zagnieżdżone znaczniki `font`, i w inny sposób ulepszyć zagmatwany lub nieczytelny kod HTML lub XHTML.

Więcej informacji na temat czyszczenia kodu HTML generowane przez dokument Microsoft Word, patrz „Otwieranie i edytowanie istniejących dokumentów" na stronie 75.

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 `<b></b>` i `<font color="#FF0000"></font>` są pustymi znacznikami, ale `<b>` tag in `<b>jakis tekst</b>` nie jest.

Usuwanie nadmiarowych znaczników zagnieżdżonych Usuwa wszystkie nadmiarowe instancje znacznika. Na przykład, w kodzie `<b>Coz takiego <b>wlasciwie</b> chcialem powiedziec</b>`, 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" na stronie 432.

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 <font> gdy to możliwe Łączy dwa lub więcej znaczników `font`, kiedy sterują one tym samy zakresem tekstu. Na przykład `<font size="7"><font color="#FF0000">duzy czerwony</font></font>` będzie zmieniony na `<font size="7" color="#FF0000">duzy czerwony</font>`.

Po zakończeniu pokaż dziennik Wyświetla zaraz po zakończeniu czyszczenia okno ostrzeżenia ze szczegółami dokonanych zmian w dokumencie.

Zobacz także

„Zmiana formatu kodu" na stronie 315

„Ustawianie kolorowania kodu" na stronie 318

Weryfikowanie domknięcia znaczników i nawiasów klamrowych

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

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.*

Zobacz także

„Sprawdzanie problemów z renderowaniem stylów CSS w różnych przeglądarkach" na stronie 159

Walidacja znaczników

Sprawdza bieżący dokument lub zaznaczony znacznik pod kątem błędów składni lub znacznika. Dreamweaver może walidować dokumenty w wielu językach, włączając w to HTML, XHTML, ColdFusion Markup Language (CFML), JavaServer Pages (JSP), Wireless Markup Language (WML) i XML.

Możesz ustawić preferencje Walidatora, takie jak jakie języki oparte na znacznikach mają być sprawdzane przez Walidatora, jakie specyficzne problemy ma sprawdzać oraz jakie typy błędów ma zgłaszać. Więcej informacji znajduje się w części Ustawianie preferencji Walidatora.

Uwaga: *Aby zwalidować dokument pod kątem dostępności, patrz „Testowanie serwisu" na stronie 119.*

1 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- W przypadku pliku XML lub XHTML wybierz polecenie Plik > Waliduj > Jako XML.
- Wybierz polecenie Plik > Waliduj > Oznaczenia.

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.

Zapewnianie zgodności dokumentu z XHTML

Kiedy tworzysz stronę, możesz ją uczynić zgodną z XHTML. Możesz także uczynić istniejący dokument HTML zgodnym z XHTML.

Zobacz także

„Kod XHTML" na stronie 308

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 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 dl każdej ramki oraz zestawu 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.*

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 znajduje się w części „Konfigurowanie serwera testowego” na stronie 49.

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).

Zobacz także

„Korzystanie ze składników ColdFusion" na stronie 657

Edytowanie kodu w widoku Projekt

Informacje o edytowaniu kodu w widoku Projekt

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

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

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

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

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.

Zobacz także

„Używanie zachowań JavaScript” na stronie 359

„Tworzenie i zarządzanie CSS” na stronie 141

„Definiowanie źródeł dynamicznej zawartości” na stronie 567

Szybki edytor znaczników

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.

Zobacz także

„Używanie menu podpowiedzi w Szybkim edytorze znaczników” na stronie 344

Edytowanie kodu za pomocą Szybkiego edytora znaczników

Możesz użyć Szybkiego edytora znaczników do obejrzenia, wstawienia oraz edytowania znaczników HTML bez opuszczania widoku Projekt.

Zobacz także

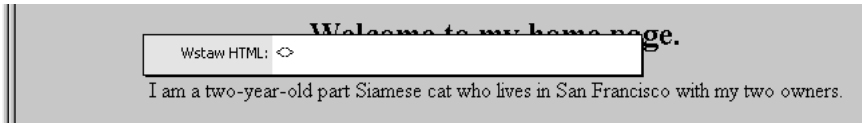
„Pisanie oraz edytowanie skryptów w widoku Projekt” na stronie 346

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” na stronie 345.

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.

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" na stronie 321.*

Zobacz także

„Szybki edytor znaczników" na stronie 343

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 liter, które wpisałeś.
- 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.

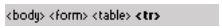
Pojawi się okno dialogowe Preferencje podpowiedzi do kodu.

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 OK.

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:



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" na stronie 343.

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`).

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 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 połączyłeś do zewnętrznego pliku 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.

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.

Zobacz także

„Pisanie oraz edytowanie skryptów w widoku Projekt” na stronie 346

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 programu Dreamweaver” na stronie 362.

Praca z treścią nagłówków stron

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

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

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 PICS strony. (PICS, the Platform for Internet Content Selection, 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 `od wie` 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

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

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

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). Ze względu na fakt, że wyszukiwarki ograniczają liczbę znaków w indeksie, dobrym pomysłem jest ograniczanie się do kilku dobrze wybranych słów, (na przykład `PorkbarbecuecateringinAlbany,Georgia` lub `webdesignatreasonableratesforclientsworldwide`).

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

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

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 zestawu ramek lub jedną z następujących zarezerwowanych nazw:

- `_blank` wczytuje połączony dokument w nowym oknie przeglądarki bez tytułu.
- `_parent` wczytuje połączony dokument w nadrzędnym zestawie 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

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.

Praca z plikami dołączanymi po stronie serwera

Informacje o dołączeniach po stronie serwera

Możesz użyć programu Dreamweaver do wstawienia plików dołączanych po stronie serwera do twoich stron, edytować je oraz podglądać strony, które je zawierają.

Dołączenie pod stronie serwera to jest plik, który serwer wstawia do twojego dokumentu, kiedy przeglądarka zażąda go z serwera.

Kiedy przeglądarka odwiedzającego zażąda dokumentu, który zawiera instrukcje dołączenia, serwer przetwarza ją i tworzy nowy dokument, w, którym instrukcja dołączenia jest wymieniona na treść dołączonego pliku. Serwer następnie przesyła nowy dokument do przeglądarki odwiedzającego. Kiedy jednak otworzysz lokalny dokument bezpośrednio w przeglądarce, nie ma procesu serwerowego, który przetwarza instrukcje dołączania znajdujące się w tym dokumencie, tak że przeglądarka otwiera dokument bez przetwarzania go, i plik, który powinien być dołączony, nie pojawia się w przeglądarce. Tak więc, może być trudno, bez użycia programu Dreamweaver, przeglądać pliki lokalne i widzieć je w takiej postaci, w jakiej będą widzieli ją użytkownicy serwisu po przetworzeniu przez serwer.

Za pomocą programu Dreamweaver możesz oglądać dokumenty w takiej postaci, w jakiej będą one wyświetlane po przetworzeniu przez serwer (zarówno w widoku Kod, jak i przy użyciu funkcji podglądu przeglądarki). Musisz jednak mieć pewność, że przeglądasz plik, którego zawartość jest plikiem tymczasowym. (Wybierz polecenie Edycja > Preferencje, zaznacz kategorię Podgląd w przeglądarce i upewnij się, że jest zaznaczona opcja Przeglądaj, używając pliku tymczasowego.)

Uwaga: *Jeśli przeglądasz pliki na dysku lokalnym za pomocą serwera testowego, np. serwera Apache lub Microsoft IIS, nie musisz korzystać z pośrednictwa pliku tymczasowego, ponieważ niezbędne czynności przygotowawcze wykona serwer.*

Umieszczenie w dokumencie dołączenia powoduje wstawienie odwołania do pliku zewnętrznego; nie powoduje natomiast wstawienia w bieżącym dokumencie treści dokumentu. Odpowiedni plik powinien zawierać tylko te elementy, które chcesz dołączyć. To znaczy plik ten nie powinien zawierać żadnych znaczników `head`, `body` i `html` (czyli znaczników `<html>`—formatujące znaczniki HTML, np. `p` i `div` są dozwolone). Gdyby plik zawierał te znaczniki, wystąpiłby konflikt ze znacznikami w oryginalnym dokumencie i program Dreamweaver nie mógłby poprawnie wyświetlić strony.

Pliku dołączanego nie możesz edytować bezpośrednio w dokumencie. Aby edytować treść pliku dołączanego, musisz edytować bezpośrednio plik, który jest dołączany. Wszystkie zmiany w zewnętrznym pliku są automatycznie uwzględniane w każdym dokumencie, który je dołącza.

Są dwa typy dołączeń serwerowych: Wirtualne i plikowe. Program Dreamweaver wstawia domyślnie dołączenia typu Plik, zawsze jednak można użyć Inspektora właściwości i wybrać typ odpowiedni do typu serwera internetowego:

- Jeżeli używasz serwera internetowego Apache, wybierz Wirtualne. W serwerze Apache, wirtualne dołączenia działają zawsze, podczas gdy plikowe czasami.
- Jeżeli twoim serwerem jest Microsoft Internet Information Server (IIS), wybierz plikowe. (Wirtualne działają w IIS tylko w niektórych przypadkach).

  Uwaga: *Niestety, IIS nie pozwala bez zainstalowania specjalnego oprogramowania, dołączyć pliku znajdującego się w folderze, który jest wyżej w hierarchii plików. Jeżeli musisz dołączyć plik z foldera, który znajduje się wyżej w hierarchii plików na serwerze IIS, spytaj swojego administratora systemu, czy odpowiednie oprogramowanie zostało zainstalowane.*
- Dla innych typów serwerów, podobnie jak w przypadku, gdy nie wiesz jakiego serwera używasz, trzeba zapytać administratora systemu jakiej opcji użyć.

Niektóre serwery są skonfigurowane tak, aby przeglądać wszystkie pliki czy nie zawierają dołączeń serwerowych, inne sprawdzają tylko pliki z określonymi rozszerzeniami, takimi jak .shtml, .shtm lub .inc. Jeżeli dołączenie serwerowe nie działa prawidłowo, zapytaj administratora systemu czy musisz użyć specjalnego rozszerzenia pliku w, którym są dołączenia. (Na przykład, jeżeli plik nazywa się canoe.html, może być konieczne nazwanie go canoe.shtml.) Jeżeli chcesz, aby twoje pliki zachowały rozszerzenie .html lub .htm, zapytaj swojego administratora systemu czy nie może tak skonfigurować serwer, aby wszystkie pliki (nie tylko te, które posiadają określone rozszerzenia) były przeglądane pod kątem dołączeń serwerowych. Przetwarzanie plików pod kątem dołączeń serwerowych zajmuje trochę czasu, tak więc strony, który serwer przetwarza są dostarczane nieco wolniej niż inne strony, tak więc, niektórzy administratorzy systemowi nie udostępniają opcji przetwarzania wszystkich plików.

Wstawianie dołączenia po stronie serwera

Możesz użyć programu Dreamweaver do wstawienia dołączenia serwerowego na twoją stronę.

Wstawianie dołączenia po stronie serwera

1 Wybierz polecenie Wstaw > Dołączenie po stronie serwera

2 W oknie dialogowym, które się pojawi, wyszukaj i wybierz plik.

Domyślnie, wstawianie jest dołączenie typu Plik.

3 Aby zmienić typ dołączenia, wybierz je w oknie Dokument i zmień jest typ w Inspektorze właściwości (Okno > Właściwości) jak pokazano dalej:

- Jeżeli używasz serwera internetowego Apache, wybierz Wirtualne. W serwerze Apache, wirtualne dołączenia działają zawsze, podczas gdy plikowe czasami.
- Jeżeli twoim serwerem jest Microsoft Internet Information Server (IIS), wybierz plikowe. (Wirtualne działają w IIS tylko w niektórych przypadkach).

Uwaga: *Niestety, IIS nie pozwala bez zainstalowania specjalnego oprogramowania, dołączyć pliku znajdującego się w folderze, który jest wyżej w hierarchii plików. Jeżeli musisz dołączyć plik z foldera, który znajduje się wyżej w hierarchii plików na serwerze IIS, spytaj swojego administratora systemu, czy odpowiednie oprogramowanie zostało zainstalowane.*

- Dla innych typów serwerów, podobnie jak w przypadku, gdy nie wiesz jakiego serwera używasz, trzeba zapytać administratora systemu jakiej opcji użyć.

Zmienianie pliku, który jest dołączany

1 Wybierz dołączenie serwerowe w oknie Dokument.

2 Otwórz Inspektora właściwości (Okno > Właściwości).

3 Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Kliknij ikonę foldera lub przycisk Przeglądaj, aby wybrać nowy plik, który chcesz dołączyć.
- W polu tekstowym, wpisz ścieżkę i nazwę nowego pliku do dołączenia.

Edycja zawartości dołączenia serwerowego

Możesz użyć programu Dreamweaver do edycji dołączeń serwerowych. Aby edytować treść związaną z dołączonym plikiem musisz go otworzyć.

1 Wybierz dołączenie serwerowe w widoku Projekt lub kodu i kliknij Edycja w Inspektorze właściwości.

Dokument dołączony pojawia się w nowym oknie Dokument.

2 Zmień plik, a następnie go zapisz.

Zmiany są natychmiast widoczne w bieżącym dokumencie oraz wszystkich dokumentach, które otworzysz, a, które zawierają to dołączenie serwerowe.

3 Jeżeli jest taka potrzeba, wyślij plik dołączenia do zdalnego serwera.

Zarządzanie bibliotekami znaczników

Informacje o bibliotekach znaczników programu Dreamweaver

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.

Zobacz także

„Importowanie własnych znaczników do programu Dreamweaver" na stronie 357

„Ustawianie preferencji kodowania" na stronie 314

Otwieranie i zamykanie edytora Biblioteki znaczników

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 OK.
- Aby zamknąć edytor bez zapisywania zmian, kliknij 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

W programie Dreamweaver możesz użyć edytora Biblioteki znaczników do dodania bibliotek znaczników, znaczników oraz atrybutów do bibliotek znaczników.

Zobacz także

„Ustawianie preferencji kodowania" na stronie 314

„Importowanie własnych znaczników do programu Dreamweaver" na stronie 357

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 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

Użyj edytora Biblioteki znaczników do ustawiania właściwości biblioteki znaczników oraz edytowania znaczników, jak również ich atrybutów.

Zobacz także

„Ustawianie preferencji kodowania” na stronie 314

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 wybrałeś 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 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 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 menu wyskakującego Wielk. liter w atrybutach, wybierz opcję Domyślne, Małe litery, Duże litery lub Mieszane litery.

Jeżeli wybrałeś 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 OK.

Kliknij łącze Ustaw domyślne, aby ustawić domyślną wielkość liter dla wszystkich nazw atrybutów.

3 Z menu wyskakującego Typ atrybutu wybierz typ atrybutu.

Jeżeli wybrałeś 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

1 W edytorze Biblioteki znaczników (Edycja > Biblioteka znaczników) wybierz w polu Znaczniki bibliotekę znaczników, znacznik albo atrybut.

2 Kliknij przycisk Minus (-).

3 Kliknij OK, aby go trwale usunąć.

Element zostanie usunięty z pola Znaczniki.

4 Kliknij OK, aby zamknąć edytor Biblioteki znaczników i zakończyć proces usuwania.

Zobacz także

„Ustawianie preferencji kodowania” na stronie 314

Importowanie własnych znaczników do programu Dreamweaver

Informacje o importowaniu własnych znaczników do programu Dreamweaver

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

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

Możesz zaimportować własne znaczniki ASP.NET do programu Dreamweaver.

Przed rozpoczęciem, upewnij się, że własny znacznik jest zainstalowany na serwerze testowym zdefiniowanym w oknie dialogowym Definicja serwisu (patrz „Konfigurowanie serwera testowego” na stronie 49). 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).

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

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.

Rozdział 12: Dodawanie zachowań JavaScript

Wbudowane zachowania mogą być używane dla wzbogacenia wyglądu, funkcyjności i wywoływania danej strony internetowej. Dołączanie zachowań tego typu do elementów umieszczonych na stronie może być wykonywane bez znajomości JavaScript.

Używanie zachowań JavaScript

Omówienie zachowań JavaScript

Zachowania Adobe® Dreamweaver® CS4 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

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). N ekranie pojawiają się różne zdarzenia w zależności od zaznaczonego obiekty. Jeśli na ekranie nie ma oczekiwanych zdarzeń, upewnij się, że zaznaczyłeś odpowiedni element strony lub znacznik. (Aby zaznaczyć określony znacznik, zastosuj funkcję zaznaczania znaczników, dostępną w lewym dolnym rogu okna Dokument.) Upewnij się także, czy w meny Pokaż zdarzenia dla , zaznaczona jest odpowiednia przeglądarka lub przeglądarki.

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:;".*

Pokaż zdarzenia dla Określa przeglądarki, w których powinno zadziałać bieżące zachowanie (podmenu menu Zdarzenia). Zaznaczenie utworzone w tym menu określa zdarzenie wyświetlane w menu Zdarzenia. Starsze przeglądarki obsługują zwykle mniej zdarzeń, niż nowsze wersje, i w większości przypadków ogólniejszy wybór przeglądarek docelowych zapewnia mniej wyświetlanych zdarzeń. Na przykład, zaznaczenie opcji Wersja 3.0 i nowsze przeglądarki umożliwi zaznaczenie tylko tych zdarzeń, które są dostępne w Netscape Navigator Microsoft Internet Explorer w wersjach 3.0 i nowszych, czyli bardzo ograniczoną listę zdarzeń.

Omówienie zdarzeń

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.

Menu Zdarzenia wyświetla różne zdarzenia, w zależności od zaznaczonego obiektu i przeglądarek określonych w podmenu Pokaż zdarzenia dla. 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 na ekranie nie ma oczekiwanych zdarzeń, upewnij się, że zaznaczyłeś odpowiedni obiekt lub zmień docelowe przeglądarki w podmenu Pokaż zdarzenia dla.

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

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 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

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 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

1 Zaznacz element, który posiada przypisane zachowanie.

2 Wybierz polecenie Okno > Zachowania lub dwukrotnie kliknij wybrane zachowanie.

3 Wprowadź określone zmiany i kliknij 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

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 znajdują się w części „Dodawanie rozszerzeń i zarządzanie nimi w programie Dreamweaver” na stronie 37.

Zobacz także

„Dodawanie rozszerzeń i zarządzanie nimi w programie Dreamweaver” na stronie 37

Stosowanie wbudowanych zachowań programu Dreamweaver

Stosowanie wbudowanych zachowań

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>`, zapewniające korzystanie z witryn użytkownikom bez JavaScript.

Stosowanie zachowania Call JavaScript

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 OK i sprawdź, czy domyślne zdarzenie jest poprawne. Jeśli nie, zaznacz inne zdarzenie lub docelową przeglądarkę w menu Pokaż zdarzenia dla.

Stosowanie zachowania Zmień właściwość

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 OK i sprawdź, czy domyślne zdarzenie jest poprawne. Jeśli nie, zaznacz inne zdarzenie lub docelową przeglądarkę w menu Pokaż zdarzenia dla.

Stosowanie zachowania Sprawdź przeglądarkę

Uwaga: *Zachowanie to zostało wycofane w programie Dreamweaver 9. Aby uzyskać do niego dostęp, musisz przejść do menu Dodaj zachowanie w panelu Zachowania i wybrać opcję ~Wycofane.*

Zachowanie Sprawdź przeglądarkę może być używane do przenoszenie odwiedzających na inne strony, zależnie od używanej przeglądarki jej wersji. Na przykład, użytkownicy Netscape Navigator 4.0 mogą być przenoszeni w inne miejsce, niż użytkownicy Internet Explorer 4.0.

Dobrze jest dołączyć takie zachowanie do znacznika `<body>` na stronie, zgodnej ze wszystkimi przeglądarkami (strona nie powinna używać innego JavaScript), co zapewni wyświetlenie elementu nawet po wyłączeniu javaScript.

Innym sposobem może być dołączenie tego zachowania do łącza typu Null (np. `<a href="javascript:;">`) i nadać operacji określenie miejsca docelowego łącza, stosownie do rodzaju i wersji przeglądarki użytkownika.

1 Zaznacz obiekt, przejdź do menu Dodaj zachowanie w panelu Zachowania i wybierz opcję ~Wycofane > Sprawdź przeglądarkę.

2 Określ zasady dzielenia użytkowników: według rodzaju przeglądarki, według wersji przeglądarki lub obu.

3 Określ wersję Netscape Navigator.

4 W przylegających menu, zaznacz miejsce przeznaczenia opcji (Przejdź do URL, Przejdź do Alt URL lub Zostań na tej stronie). Określ działanie przeznaczone do wykonania w przeglądarce Netscape Navigator w podanej wersji lub nowszej lub określ co zrobić w przypadku niezgodności.

5 Podaj wersję przeglądarki Internet Explorer i zaznacz opcje docelowe tak, jak w punkcie 4.

6 Zaznacz opcję w menu Inne przeglądarki dla określenia czynności przeznaczonych dla przeglądarek innych niż Netscape Navigator lub Internet Explorer.

Zostań na tej stronie jest najlepszą opcją dla przeglądarek innych niż Netscape Navigator lub Internet Explorer, ponieważ większość z nich nie obsługuje JavaScript i nie odczytują tego zachowania, co oznacza, że i tak pozostaną na tej stronie.

7 Wpisz ścieżki i nazwy plików danego URL-a oraz URL-a alternatywnego w polach umieszczonych w dolnej części okna dialogowego. Aby umieścić zdalny URL, musisz wpisać http:// przed adresem strony WWW.

8 Kliknij OK i sprawdź, czy domyślne zdarzenie jest poprawne. Jeśli nie, zaznacz inne zdarzenie lub docelową przeglądarkę w menu Pokaż zdarzenia dla.

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 OK i sprawdź, czy domyślne zdarzenie jest poprawne. Jeśli nie, zaznacz inne zdarzenie lub docelową przeglądarkę w menu Pokaż zdarzenia dla.

Stosowanie zachowania Sterowanie obiektem Shockwave lub SWF

Uwaga: *Zachowanie to zostało wycofane w programie Dreamweaver 9. Aby uzyskać do niego dostęp, musisz przejść do menu Dodaj zachowanie w panelu Zachowania i wybrać opcję ~Wycofane.*

Zachowanie Sterowanie obiektem Shockwave lub SWF służy do odtwarzania, zatrzymywania, przewijania lub przechodzenia do konkretnej ramki pliku Shockwave lub SWF.

Zachowanie to dotyczy wyłącznie animacji na głównej osi czasu. Nie ma ono wpływu na animacje wewnątrz klipów filmowych.

1 Wybierz polecenie Wstaw > Multimedia > Shockwave lub Wstaw > Mutlimedia > SWF, aby umieścić plik Shockwave lub SWF.

2 Wybierz polecenie Okno > Właściwości i wpisz nazwę dla filmu, w górnym lewym polu obok ikony Shockwave lub Flash. Film, który ma być sterowany takim zachowaniem musi posiadać nazwę.

3 Zaznacz element (np. przycisk do odtwarzania), który będzie sterował plikiem Shockwave lub SWF.

4 Przejdź do menu Dodaj zachowanie w panelu Zachowania i wybierz opcję ~Wycofane > Sterowanie obiektem Shockwave lub SWF.

5 Zaznacz film w menu Film.

Program Dreamweaver automatycznie wyświetla listę wszystkich plików Shockwave i SWF w bieżącym dokumencie. (W szczególnych przypadkach, Dreamweaver wyświetla listę filmów z nazwami kończącym się na .dcr, .dir, .swf lub .spl, znajdującymi się w znacznikach `<object>` lub `<embed>`.)

6 Wybierz opcję odtwarzania, zatrzymania, przewijania lub przechodzenia do ramki w filmie. Opcja Odtwórz odtwarza film zaczynając od ramki, w której wystąpiło dane zachowanie.

7 Kliknij OK i sprawdź, czy domyślne zdarzenie jest poprawne. Jeśli nie, zaznacz inne zdarzenie lub docelową przeglądarkę w menu Pokaż zdarzenia dla.

W przypadku problemów z poprawnym działaniem zachowania w przeglądarce zapoznaj się z następującą uwagą techniczną: www.adobe.com/go/tn_15431_pl.

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 OK i sprawdź, czy domyślne zdarzenie jest poprawne. Jeśli nie, zaznacz inne zdarzenie lub docelową przeglądarkę w menu Pokaż zdarzenia dla.

Zbieranie informacji o przeciąganym elemencie AP

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

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 zestawu 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 OK i sprawdź, czy domyślne zdarzenie jest poprawne. Jeśli nie, zaznacz inne zdarzenie lub docelową przeglądarkę w menu Pokaż zdarzenia dla.

Stosowanie zachowania menu przeskoku (Jump)

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 OK.

Zobacz także

„Menu przeskoku” na stronie 293

„Wstawianie lub zmiana menu dynamicznego formularza HTML” na stronie 676

Stosowanie zachowania menu przeskoku Przejdź (Go)

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 na inną stronę lub ramkę.*

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 OK.

Stosowanie zachowania Otwórz okno przeglądarki

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 określnone, 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 OK i sprawdź, czy domyślne zdarzenie jest poprawne. Jeśli nie, zaznacz inne zdarzenie lub docelową przeglądarkę w menu Pokaż zdarzenia dla.

Stosowanie zachowania Odtwarzaj dźwięk

Uwaga: *W programie Dreamweaver CS4 zachowanie to nie jest używane (zostało wycofane). Aby uzyskać do niego dostęp, musisz przejść do menu Dodaj zachowanie w panelu Zachowania i wybrać opcję ~Wycofane.*

Zachowanie Odtwórz dźwięk może być używane do odtwarzania efektów dźwiękowych po przesunięciu kursorem nad łączem, do odtwarzania plików dźwiękowych podczas wczytywania strony itp.

Uwaga: *Niektóre przeglądarki mogą odtwarzać dźwięki tylko z dodatkową obsługą audio (np. wtyczki audio). Poszczególne przeglądarki używają rożnych wtyczek i dlatego trudno jest przewidzieć dokładne efekty dźwiękowe.*

1. Zaznacz obiekt, przejdź do menu Dodaj zachowanie w panelu Zachowania i wybierz opcję Odtwarzaj dźwięk.
2. Kliknij opcję Przeglądaj i zaznacz wybrany plik dźwiękowy lub wpisz ścieżkę i nazwę pliku dokumentu w polu Odtwórz dźwięk.
3. Kliknij OK i sprawdź, czy domyślne zdarzenie jest poprawne. Jeśli nie, zaznacz inne zdarzenie lub docelową przeglądarkę w menu Pokaż zdarzenia dla.

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 wstecznym (\{).

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 OK i sprawdź, czy domyślne zdarzenie jest poprawne. Jeśli nie, zaznacz inne zdarzenie lub docelową przeglądarkę w menu Pokaż zdarzenia dla.

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 OK i sprawdź, czy domyślne zdarzenie jest poprawne. Jeśli nie, zaznacz inne zdarzenie lub docelową przeglądarkę w menu Pokaż zdarzenia dla.

Stosowanie zachowania Ustaw obraz paska nawigacji

Zachowanie Ustaw obraz paska nawigacji jest przeznaczone do zmiany obrazu na obraz paska nawigacji lub zmiany wyświetlania i operacji w pasku nawigacji.

Zakładka Podstawowe w oknie Ustaw obraz paska nawigacji umożliwia tworzenie lub uaktualnianie obrazu paska nawigacji, zmianę adresu URL wyświetlanego po kliknięci przycisku paska nawigacji i zaznaczeniu innego okna, w którym będzie wyświetlony URL.

Zakładka Zaawansowane w oknie dialogowym Ustaw obraz paska nawigacji umożliwia zmianę stanu innych obrazów w dokumencie, zgodnie z bieżącym stanem przycisku. Domyślnie, kliknięcie elementu w pasku nawigacji automatycznie powoduje, że wszystkie pozostałe elementy w pasku nawigacji zmieniają swoje stany na Up; jeśli chcesz określić inny stan dla obrazu, podczas gdy zaznaczony obraz jest w stanie Down lub Over, użyj zakładki Zaawansowane.

Zobacz także

„Paski nawigacji” na stronie 295

Edycja zachowania Ustaw obraz paska nawigacji

1 Zaznacz obraz w pasku nawigacji i wybierz polecenie Okno > Zachowania.

2 W menu Dodaj zachowanie zaznacz zachowanie Ustaw obraz paska nawigacji, powiązane ze zmienianym zdarzeniem.

3 Zaznacz opcje edycji w zakładce Podstawowe, w oknie dialogowym Ustaw obraz paska nawigacji.

Określanie kilku obrazów dla przycisku paska nawigacji

1 Zaznacz obraz w pasku nawigacji wybrany do edycji i wybierz polecenie Okno > Zachowania.

2 W menu Dodaj zachowanie dwukrotnie kliknij operację Ustaw obraz paska nawigacji, powiązaną ze zmienianym zdarzeniem.

3 Kliknij zakładkę Zaawansowane, w oknie dialogowym Ustaw obraz paska nawigacji.

4 W menu Gdy element jest wyświetlany, zaznacz stan obrazu.

- Zaznacz opcję Obraz stanu Down, jeśli chcesz zmienić postać innego obrazu po kliknięciu zaznaczonego obrazu.
- Zaznacz opcję Obraz stanu Over lub Obraz najazdu na wciśnięty przycisk (Over while Down), jeśli chcesz zmienić postać innego obrazu w trakcie przesuwania kursora nad zaznaczonym obrazem.

5 Na liście Ustaw także obraz, zaznacz inny obraz na stronie.

6 Kliknij opcję Przeglądaj i zaznacz plik obrazu wybrany do wyświetlenia lub wpisz ścieżkę pliku obrazu w polu Na plik obrazu.

7 Jeśli w punkcie 4 zaznaczyłeś opcję Obraz stanu Over lub Obraz najazdu na wciśnięty przycisk, to możesz określić dodatkową opcję. W polu Jeśli wciśnięty, na plik obrazu, kliknij opcję Przeglądaj i zaznacz plik obrazu lub wpisz ścieżkę pliku obrazu.

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 formatowanie ramki, ale zaznaczenie opcji Zachowaj kolor tła pozwala na zachowanie tła strony i atrybutów 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 wstecznym (\{).

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 OK i sprawdź, czy domyślne zdarzenie jest poprawne. Jeśli nie, zaznacz inne zdarzenie lub docelową przeglądarkę w menu Pokaż zdarzenia dla.

Zobacz także

„Tworzenie ramek i zestawu ramek” na stronie 208

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 wstecznym (\{).

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 OK i sprawdź, czy domyślne zdarzenie jest poprawne. Jeśli nie, zaznacz inne zdarzenie lub docelową przeglądarkę w menu Pokaż zdarzenia dla.

Zobacz także

„Wstawianie bloku DIV AP” na stronie 170

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 Fireworks 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 wstecznym (\{).

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 OK i sprawdź, czy domyślne zdarzenie jest poprawne. Jeśli nie, zaznacz inne zdarzenie lub docelową przeglądarkę w menu Pokaż zdarzenia dla.

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 wstecznym (\{).

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 OK i sprawdź, czy domyślne zdarzenie jest poprawne. Jeśli nie, zaznacz inne zdarzenie lub docelową przeglądarkę w menu Pokaż zdarzenia dla.

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 OK i sprawdź, czy domyślne zdarzenie jest poprawne. Jeśli nie, zaznacz inne zdarzenie lub docelową przeglądarkę w menu Pokaż zdarzenia dla.

Stosowanie zachowania Pokaż wyskakujące menu

Uwaga: *W programie Dreamweaver 9 zachowanie to zostało wycofane na rzecz widżetu Pasek menu Spry. Aby uzyskać dostęp do używanego w starszych wersjach programu zachowania Pokaż wyskakujące menu, musisz przejść do menu Dodaj zachowanie w panelu Zachowania i wybrać opcję ~Wycofane. Zachowanie Pokaż wyskakujące menu nie pozwala tworzyć nowych menu, pozwala jedynie edytować menu istniejące. Jeśli nie ma żadnych wyskakujących menu (tj. menu utworzonych w programie Dreamweaver 8 lub jego starszych wersjach), zachowanie będzie niedostępne, czyli oznaczone kolorem szarym. Aby wstawić poziome lub pionowe wyskakujące menu w programie Dreamweaver CS3, wybierz polecenie Wstaw > Spry > Pasek menu Spry albo kliknij ikonę Pasek menu Spry, która znajduje się na zakładce Spry panelu Wstaw. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w części* „Posługiwanie się widżetem Pasek menu" na stronie 443.

Zachowanie Pokaż wyskakujące menu pozwala edytować wyskakujące menu programu Dreamweaver, a także otwierać i modyfikować wyskakujące menu programu Fireworks, które wstawiono do dokumentu programu Dreamweaver.

Opcje dostępne w oknie dialogowym Pokaż wyskakujące menu umożliwiają edycję poziomych i pionowych wyskakujących menu. Okno to może też służyć do określania lub zmiany koloru, tekstu i położenia wysuwanego menu.

Uwaga: *Aby przeprowadzić edycję obrazów w menu Fireworks dotyczącego obrazów, użyj przycisku Edycja, w Inspektorze właściwości Dreamweaver. Tekst w menu dotyczącym obrazów może być zmieniany przy pomocy polecenia Pokaż wyskakujące menu.*

1 Zaznacz obiekt, przejdź do menu Dodaj zachowanie w panelu Zachowania i wybierz opcję ~Wycofane > Pokaż wyskakujące menu.

2 Użyj następujących zakładek do określania opcji menu wysuwanego:

Spis treści Określ nazwę, strukturę, URL i cel poszczególnych elementów menu.

Wygląd Określ wygląd stanów menu Up, Over oraz czcionkę dla elementów menu.

Zaawansowane Określ właściwości komórek menu. Na przykład można określić szerokość i wysokość komórek, kolor i krawędź komórek, wcięcie tekstu oraz czas pomiędzy przesunięciem kursora nad wyzwalaczem i momentem wyświetlenia menu.

Położenie Umieszcza menu względem obrazu wyzwalającego lub łącza.

Zobacz także

„Praca w programie Fireworks" na stronie 380

Dodawanie, usuwanie i przemieszczanie elementów menu wyskakującego

Elementy menu mogą być tworzone przy pomocy zakładki Zawartość, w oknie dialogowym Pokaż menu wyskakujące. Zakładka ta może być też używana do usuwania istniejących elementów lub zmiany kolejności ich wyświetlania w menu.

Dodawanie elementów menu wyskakującego

1 W zakładce Zawartość, zaznacz tekst domyślny (Nowy element) i wpisz nazwę elementu menu wyskakującego.

2 Jeśli to konieczne, ustaw dodatkowe opcje.

- Aby otwierać inny plik przy pomocy elementu menu, wpisz ścieżkę tego pliku w polu Łącze lub kliknij ikonę Folder i znajdź wybrany dokument.
- Aby określić miejsce, w którym zostanie otwarty dokument (np, nowe okno lub wybrana ramka), zaznacz to miejsce w menu Cel.

Uwaga: *Jeśli wybranej ramki nie ma w menu Cel, zamknij okno dialogowe Pokaż menu wyskakujące i zaznacz nazwę ramki w oknie Dokument.*

3 Kliknij przycisk Plus (+), aby kontynuować dodawanie elementów menu.

Po zakończeniu, kliknij OK, przyjmując domyślne ustawienia lub zaznacz inną zakładkę Pokaż menu wyskakujące i określ dodatkowe opcje.

Tworzenie elementu podmenu przy pomocy wcięcia

❖ Na liście Pokaż menu wyskakujące, zaznacz wybrany element i kliknij opcję Wcięcie pozycji. (Aby usunąć wcięcie, kliknij opcję Wysunięcie pozycji.)

Uwaga: *Nie można umieścić wcięcia obok pierwszego elementu na liście.*

Zmiana kolejności elementów w menu

❖ Na liście Pokaż menu wyskakujące, zaznacz wybrany element i kliknij strzałkę W górę lub W dół.

Usuwanie elementu z menu

❖ Na liście Pokaż menu wyskakujące, zaznacz wybrany element i kliknij przycisk Minus (-).

Formatowanie menu wyskakującego

Po utworzeniu elementów menu, użyj zakładki Wygląd w menu Pokaż menu wyskakującego go określenia orientacji, atrybutów czcionki i atrybutów stanu przycisku menu wyskakującego. Sprawdź wygląd wybieranych opcji w panelu podglądu.

1 Aby określić orientację, zaznacz opcję Menu pionowe lub Menu poziomie w meny wyskakującym, umieszczonym w górnej części zakładki Wygląd.

2 Określ opcje formatowania tekstu:

- W menu Czcionka, zaznacz czcionkę dla elementów menu. Zaznacz czcionkę występującą z dużym prawdopodobieństwem u użytkowników.
- Określ rozmiar czcionki, atrybuty stylu oraz opcje wyrównania i justowania tekstu elementów menu.

Uwaga: *Jeśli wybrana czcionka nie znajduje się na liście czcionek, dodaj ją przy pomocy opcji Edytuj listę czcionek.*

3 W polach Stan Up i Stan Over, użyj próbnik kolorów do określenia kolorów tekstu i komórek przycisków elementów menu.

4 Po zakończeniu, kliknij OK lub zaznacz inną zakładkę Pokaż menu wyskakujące i określ dodatkowe opcje.

Zaawansowane opcje wyglądu

Szerokość komórki i Wysokość komórki Określ szerokość lub wysokość przycisków menu, wyrażone w pikselach. Szerokość komórki jest określana automatycznie, zgodnie z najszerszym elementem. Aby zwiększyć szerokość lub wysokość komórki, zaznacz opcję Piksele w wyskakującym menu i wpisz wartość większą, od wyświetlonej w polu Szerokość komórki lub Wysokość komórki.

Odstęp od krawędzi komórki Określ liczbę pikseli pomiędzy zawartością i krawędzią komórki.

Odstępy między komórkami Określ liczbę pikseli pomiędzy przylegającymi komórkami.

Wcięcie tekstu Określ wcięcie elementu menu w komórce, wyrażone w pikselach.

Opóźnienie menu Określ czas wyświetlania menu po przeniesieni kursora znad obrazka wyzwalającego lub łącza. Wartości odnoszą się do milisekund, więc ustawienie domyśle 1000 oznacza jedną sekundę. Dla opóźnienia równego 3 sekundy, wpisz 3000.

Krawędzie obiektu wyskakującego Określa zasady umieszczania krawędzi przy elementach menu. Jeśli element ma posiadać krawędź, upewnij się, że zaznaczona jest opcja Pokaż krawędzie.

Szerokość krawędzi Określ szerokość krawędzi, wyrażoną w pikselach.

Cień, Kolor krawędzi i Podświetlenie Wybierz kolor dla tych opcji krawędzi. Cienie i podświetlenie nie są widoczne w podglądzie.

Umieszczanie wyskakującego menu w dokumencie

Użyj opcji położenie do określenia położenie menu wyskakującego względem obrazu wyzwalającego lub łącza. Wybrane opcje mogą też uruchomić znikanie menu po usunięciu kursora znad wyzwalacza.

1 Kliknij zakładkę Położenie,w menu Pokaż menu wyskakujące.

2 Określ położenie wyskakującego menu na jeden z podanych sposobów:

- Zaznacz jedną z gotowych opcji.
- Określ położenie poprzez wpisanie współrzędnych w polach X i Y. Punkt zerowy układu osi znajduje się w lewym górnym rogu menu.

3 Aby ukryć wyskakujące menu po usunięciu kursora znad tego menu, zaznacz opcje Ukryj menu przy zdarzeniu `onMouseOut`. W innym przypadku, menu pozostanie widoczne.

4 Kliknij przycisk OK.

Formatowanie menu wyskakującego

Zachowanie Show Pop-Up Menu umożliwia edycję lub uaktualnienie zawartości menu wyskakującego. Elementy menu mogą być dodawane, usuwane lub zmieniane, przekładane, a położenie menu może być określane względem obrazu wyzwalającego lub łącza.

Uwaga: *W programie Dreamweaver 9 zachowanie to zostało wycofane na rzecz widżetu Pasek menu Spry. Aby uzyskać dostęp do używanego w starszych wersjach programu zachowania Pokaż wyskakujące menu, musisz przejść do menu Dodaj zachowanie w panelu Zachowania i wybrać opcję ~Wycofane. Zachowanie Pokaż wyskakujące menu nie pozwala tworzyć nowych menu, pozwala jedynie edytować menu istniejące. Jeśli nie ma żadnych wyskakujących menu (tj. menu utworzonych w programie Dreamweaver 8 lub jego starszych wersjach), zachowanie będzie niedostępne, czyli oznaczone kolorem szarym. Aby wstawić poziome lub pionowe wyskakujące menu w programie Dreamweaver CS3, wybierz polecenie Wstaw > Spry > Pasek menu Spry albo kliknij ikonę Pasek menu Spry, która znajduje się na zakładce Spry panelu Wstaw. Więcej informacji n ten temat można przeczytać w części „Posługiwanie się widżetem Pasek menu" na stronie 443.*

Aby otworzyć istniejące menu wyskakujące na bazie HTML:

1 Zaznacz obiekt, przejdź do menu Dodaj zachowanie w panelu Zachowania i wybierz opcję ~Wycofane > Pokaż wyskakujące menu.

2 Wprowadź określone zmiany w oknie dialogowym i kliknij OK.

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 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 OK i sprawdź, czy domyślne zdarzenie jest poprawne. Jeśli nie, zaznacz inne zdarzenie lub docelową przeglądarkę w menu Pokaż zdarzenia dla.

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 sprawdzania pól podczas ich wypełniania w formularzu lub dołączane do samego formularza ze zdarzeniem `onSubmit` dla sprawdzenia 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 zatwierdzania:

- Aby zatwierdzić poszczególne pola po wypełnieniu formularza, zaznacz pole tekstowe i wybierz polecenie Okno > Zachowania.

- Aby zatwierdzić 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 zatwierdzasz poszczególne pola, zaznacz takie samo pole, jakie zaznaczyłeś w oknie Dokument, z listy Pola.
- Jeśli zatwierdzasz 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 zatwierdzanie obejmuje kilka pól, powtórz czynności opisane w punktach 6 i 7 dla wszystkich pól, które mają być zatwierdzone.

9 Kliknij przycisk OK.

Jeśli zatwierdzasz kilka pól podczas wysyłania formularza, zdarzenie `onSubmit` automatycznie zostanie wyświetlone w menu Zdarzenia.

10 Jeśli zatwierdzasz 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.

Rozdział 13: Praca z innymi aplikacjami

Program Adobe® Dreamweaver® CS4 jest zintegrowany z wieloma aplikacjami firmy Adobe, takimi jak Flash, Fireworks, Adobe® Photoshop® i Adobe® Bridge. Inne aplikacje firmy Adobe (np. Adobe® Device Central) mogą być używane bezpośrednio w przestrzeni roboczej programu Dreamweaver.

Integracja między platformami

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/vid0202_pl.

Samouczek dotyczący integracji programów Dreamweaver i Photoshop można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/lrvid4043_dw_pl.

Zobacz także

„Informacje o Uwagach do projektu" na stronie 116

„Włączanie i wyłączanie Uwag do projektu dla serwisu" na stronie 116

Samouczek Dreamweaver InDesign

Praca w programie Fireworks

Wstawianie obrazu Fireworks

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 określony wyeksportowany plik Fireworks i kliknij 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.*

Zobacz także

„Omówienie integracji programów Adobe Photoshop, Flash i Fireworks" na stronie 379

Edycja obrazu lub tabeli Fireworks w programie Dreamweaver

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.

Zobacz także

„Korzystanie z zewnętrznego edytora graficznego” na stronie 257

Samouczek Dreamweaver Fireworks

Optymalizacja obrazu Fireworks z Dreamweaver

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 OK.

Zobacz także

„Ustawianie opcji w oknie dialogowym Podgląd obrazu” na stronie 394

Modyfikowanie obrazów zastępczych programu Dreamweaver za pomocą programu Fireworks

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 utworzyć nowy obraz z elementu zastępczego obrazu, oba programy (Dreamweaver i Fireworks) muszą być zainstalowane w twoim systemie.

1 Upewnij się, że 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. zastęp obraz, menu wyskakujące, pasek nawigacji i określanie tekstu), przypisane go elementu zastępczego obrazu podczas pracy w 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 W polu Zapisz jako typ, zaznacz rodzaj pliku lub plików wybranych do eksportu; 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.

Zobacz także

„Korzystanie z zewnętrznego edytora graficznego” na stronie 257

„Wstawianie obrazu” na stronie 247

Omówienie menu wyskakujących w Adobe Fireworks

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 zatwierdzany.

  Menu wyskakujące Fireworks może być edytowane przy pomocy programu Dreamweaver lub Fireworks, ale nie obu. Zmiany wprowadzone w Dreamweaver nie są widoczne w Fireworks.

Zobacz także

„Edycja menu wyskakujących Fireworks w programie Dreamweaver” na stronie 383

Edycja menu wyskakujących Fireworks w programie Dreamweaver

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 utworzyłeś menu wyskakujące w Fireworks MX 2004 lub starszych, to możesz je edytować w Dreamweaver przy pomocy okna dialogowego Pokaż menu wyskakujące, dostępnego z panelu Zachowania.

Zobacz także

„Omówienie menu wyskakujących w Adobe Fireworks” na stronie 383

Edycja menu wyskakujących utworzonych w programie Fireworks MX 2004 lub starszych

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 określone zmiany w oknie dialogowym Menu wyskakujące i kliknij OK.

Zobacz także

„Stosowanie zachowania Pokaż wyskakujące menu” na stronie 374

Określanie preferencji uruchamiania i edycji dla plików źródłowych Fireworks

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

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 jest na serwerze sieciowym, to zostanie trwale usunięty, a nie przeniesiony do Kosza.*

5 Kliknij OK, aby wstawić kod HTML wraz z odpowiednimi obrazami, plasterkami i JavaScript do dokumentu Dreamweaver.

Wklejanie kodu HTML z programu Fireworks do aplikacji Dreamweaver

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

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.

Tworzenie internetowego albumu fotograficznego

Teraz możesz automatycznie wygenerować witrynę wyświetlającą album ze zdjęciami umieszczonym we wskazanym folderze. Program Dreamweaver używa aplikacji Fireworks do utworzenie obrazu miniaturki i większego obrazu dla każdego obrazu w danym folderze. Dreamweaver tworzy następnie stronę internetową ze wszystkimi miniaturkami oraz łączami do większych obrazów. Aby utworzyć internetowy album fotograficzny, oba programy (Dreamweaver i Fireworks 4 lub nowsze) muszą być zainstalowane w twoim systemie.

Przed rozpoczęciem pracy, umieść wszystkie obrazy albumu w jednym folderze. (Folder nie musi być umieszczony na serwisie.) Upewnij się, że nazwy plików posiadają następujące rozszerzenia: .gif, .jpg, .jpeg, .png, .psd, .tif lub .tiff. Obrazy z nierozpoznawalnymi rozszerzeniami nie będą wyświetlane w albumie.

1 W programie Dreamweaver, wybierz polecenie Polecenia > Utwórz internetowy album fotografii

2 W polu Internetowy album fotografii, wpisz tytuł. Tytuł ten pojawi się w szarym prostokącie, w górnej części strony z miniaturkami.

Wypełnij pola Info nagłówka podrzędnego i Inne informacje tak, by wpisać do dwóch wierszy dodatkowego tekstu pod tytułem.

3 Zaznacz folder z obrazami źródłowymi, kliknięciem przycisku Przeglądaj, umieszczonego obok pola tekstowego Folder obrazów źródłowych. Zaznacz (lub utwórz) folder docelowy, w którym zostaną umieszczone wszystkie wyeksportowane obrazy i pliki HTML, kliknięciem przycisku Przeglądaj, umieszczonego obok pola tekstowego Folder docelowy.

Folder docelowy nie powinien zawierać albumu zdjęć, ale jeśli zawiera i istnieją nowe obrazy o nazwach pokrywających się z wcześniejszymi plikami, to być może istniejące miniaturki i obrazy zostaną nadpisane.

4 Określ opcje wyświetlania dla obrazów miniaturek:

- Wybierz rozmiar obrazów miniaturek z menu Rozmiar miniaturki. Obrazy są skalowane proporcjonalnie tak, by miniaturki mieściły się w kwadracie o podanych wymiarach.
- Aby wyświetlić nazwę pliku dla każdego oryginalnego obrazu pod jego miniaturką, zaznacz opcję Pokaż nazwy plików.
- Wpisz liczbę kolumn dla tabeli wyświetlającej miniaturki.

5 W menu Format miniaturki, zaznacz jeden z formatów: GIF (128 lub 256 kolorów) lub JPEG (lepsza jakość obrazka lub mniejszy plik).

6 W menu Format zdjęć, zaznacz opcję GIF lub JPEG dla większych obrazów. Opcje formatu obrazu i miniaturki nie muszą być jednakowe.

Uwaga: *Nie można używać plików oryginalnych obrazów jako dużych obrazów, ponieważ formaty oryginalnych obrazów inne niż GIF lub JPEG mogą być błędni wyświetlane przez przeglądarki. Jeśli obrazy oryginalne są w formacie JPEG, to duże obrazy mogą powodować tworzenie większych plików lub przyjąć jakość niższą od oryginałów.*

7 Zaznacz wartość procentową Skalowania dla obrazów dużych.

Skala 100% tworzy duże obrazy takiej samej wielkości, co oryginały. Wartość skalowania jest stosowana do wszystkich obrazów; jeśli oryginały różnią się co do wielkości, to skalowanie w takim samym stopniu może przynieść nieoczekiwane rezultaty.

8 Zaznacz opcję Utwórz stronę nawigacyjną dla każdej fotografii, aby utworzyć oddzielną stronę internetową dla każdego obrazu źródłowego, zawierającą łącza nawigacyjne opisane jako Wstecz, Strona główna, Następny.

Zaznaczenie tej opcji oznacza utworzenie miniaturek łączy do stron nawigacyjnych. Jeśli nie zaznaczysz tej opcji, to miniaturki będą łączyły bezpośrednio z dużymi obrazami.

9 Kliknij OK, aby utworzyć HTML i pliki obrazów dla internetowego albumu fotograficznego.

Program Fireworks zostanie uruchomiony (jeśli ni był wcześniej włączony) i utworzy miniaturki i duże obrazy. Operacja może zająć kilka minut, jeśli posiadasz kilka plików z obrazami. Po zakończeniu operacji, program Dreamweaver staje się ponownie aktywny i tworzy stronę z miniaturkami.

10 Po wyświetleniu komunikatu "Utworzono album", kliknij OK.

Wyświetlenie albumu zdjęć może zająć kilka sekund. Miniaturki są wyświetlane alfabetycznie, zgodnie z nazwami plików.

Uwaga: *Kliknięcie opcji Anuluj podczas tworzenia albumu przez Dreamweaver nie zatrzymuje operacji. Kliknięcie opcji Anuluj może jedynie uchronić przed wyświetleniem w programie Dreamweaver głównej strony albumu.*

Praca w programie Photoshop

Omówienie integracji z programem Photoshop

Pliki obrazów programu Photoshop (format PSD) mogą być umieszczane na stronach internetowych w programie Dreamweaver, a potem optymalizowane przy pomocy Dreamweaver do formatów webowych (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 obiektami inteligentnymi w programach Photoshop i Dreamweaver można obejrzeć na stronie www.adobe.com/go/lrvid4043_dw_pl.

Zobacz także

„Maskowanie i odkrywanie wybranych typów plików” na stronie 114

Informacje o obiektach inteligentnych i obiegu pracy w programach Photoshop-Dreamweaver

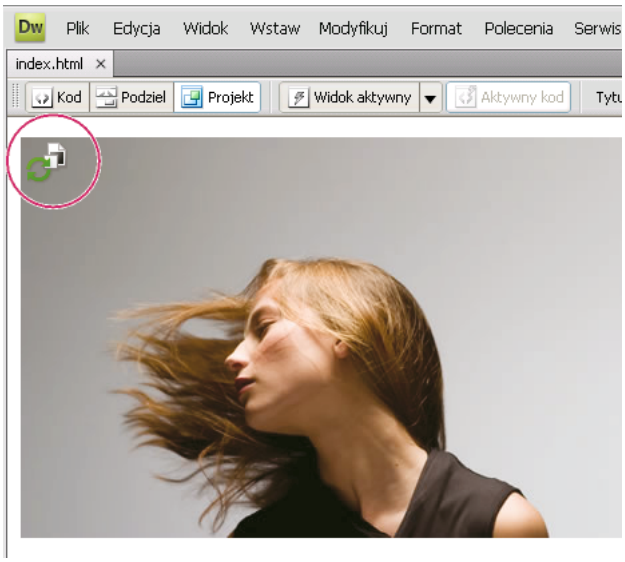
Istnieją dwa główne rodzaje obiegu pracy dla plików programu Photoshop używanych w programie Dreamweaver: obieg pracy kopiuj/wklej i obieg pracy obiektów inteligentnych.

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 później chciałbyś 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 cześć 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, jakich dokonałeś 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 Podgląd obrazu możesz określić ustawienia optymalizacji obrazu zarówno dla obiegu pracy kopiuj/wklej, jak i obiegu pracy obiektów inteligentnych. W oknie dialogowym możesz określić takie ustawienia jak format pliku, jakość obrazu i inne. Gdy po raz pierwszy kopiujesz plasterek lub warstwę, albo wstawiasz plik programu Photoshop jako obiekt inteligentny, program Dreamweaver wyświetla to okno, byś mógł 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 z pomocą Inspektora właściwości aktualizujesz obiekt inteligentny. Program Dreameaver używa wówczas tych samych ustawień, które zostały użyte, gdy obraz wstawiany był za pierwszy razem. Ustawienia obrazu można zmienić w dowolnym czasie wskazując obraz w widoku Projekt, a następnie klikając w Inspektorze właściwości przycisk Edycja ustawień obrazu.

Przechowywanie plików programu Photoshop

Jeśli wstawiłeś obraz internetowy, a w witrynie programu Dreamweaver nie zachowałeś oryginalnego pliku programu Photoshop, to wówczas program Dreamweaver będzie traktował 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

Film szkoleniowy przedstawiający obieg pracy Smart Objects w programach Photoshop i Dreamweaver można obejrzeć na stronie www.adobe.com/go/lrvid4043_dw_pl.

Tworzenie obiektu inteligentnego

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 Photoshop PSD w oknie dialogowym Wybierz źródło obrazu poprzez kliknięcie przycisku Przeglądaj i wyszukanie odpowiedniej nazwy.

4 W oknie Podgląd obrazu, dopasuj ustawienia optymalizacji i kliknij przycisk OK.

5 Zapisz plik obrazu dla Internetu w folderze głównym serwisu.

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 obraz, kliknąć przycisk Edytuj ustawienia obrazu w Inspektorze właściwości i wprowadzić niezbędne zmiany w oknie dialogowym Podgląd obrazu. Zmiany wprowadzone w oknie dialogowym Podgląd 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 obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/lrvid4043_dw_pl.

Zobacz także

„Dreamweaver i ułatwienia dostępu" na stronie 695

„Ustawianie opcji w oknie dialogowym Podgląd obrazu" na stronie 394

Uaktualnianie obiektu inteligentnego

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 Dokument, 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 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

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 — na podstawie nowej zawartości oryginalnego pliku i oryginalnych ustawień optymalizacji.

Edycja oryginalnego pliku obiektu inteligentnego z programu Photoshop

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 Wyzeruj rozmiar zgodnie z oryginałem.*

Zobacz także

„Edytowanie obrazów w programie Dreamweaver” na stronie 254

„Korzystanie z zewnętrznego edytora graficznego” na stronie 257

„Ustawianie opcji w oknie dialogowym Podgląd obrazu” na stronie 394

Stany obiektów inteligentnych

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 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

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 część warstwy, 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 wszystkich aktywnych i jednocześnie głębszych warstw plasterka.

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 Podgląd obrazu dopasuj ustawienia optymalizacji i kliknij przycisk OK.

5 Zapisz w głównym folderze serwisu plik przygotowany do publikacji w Internecie.

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 na temat importowania i kopiowania pomiędzy aplikacjami (także Dreamweaver i Photoshop) można obejrzeć na stronie www.adobe.com/go/vid0193_pl.

Zobacz także

„Omówienie integracji programów Adobe Photoshop, Flash i Fireworks" na stronie 379

„Ustawianie opcji w oknie dialogowym Podgląd obrazu" na stronie 394

„Dreamweaver i ułatwienia dostępu" na stronie 695

Samouczek dotyczący kopiowania/wklejania pomiędzy różnymi produktami

Edycja obrazów wklejonych

Po wklejeniu obrazów z programu Photoshop na stronach zaprojektowanych w programie Dreamweaver oryginalny plik PSD można edytować w programie Photoshop. Gdy są wykonywane operacje kopiowania i wklejania, 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 Edycja, 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 Edycja pliku 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 Edytuj ustawienia obrazu.

Zobacz także

„Edytowanie obrazów w programie Dreamweaver” na stronie 254

„Korzystanie z zewnętrznego edytora graficznego” na stronie 257

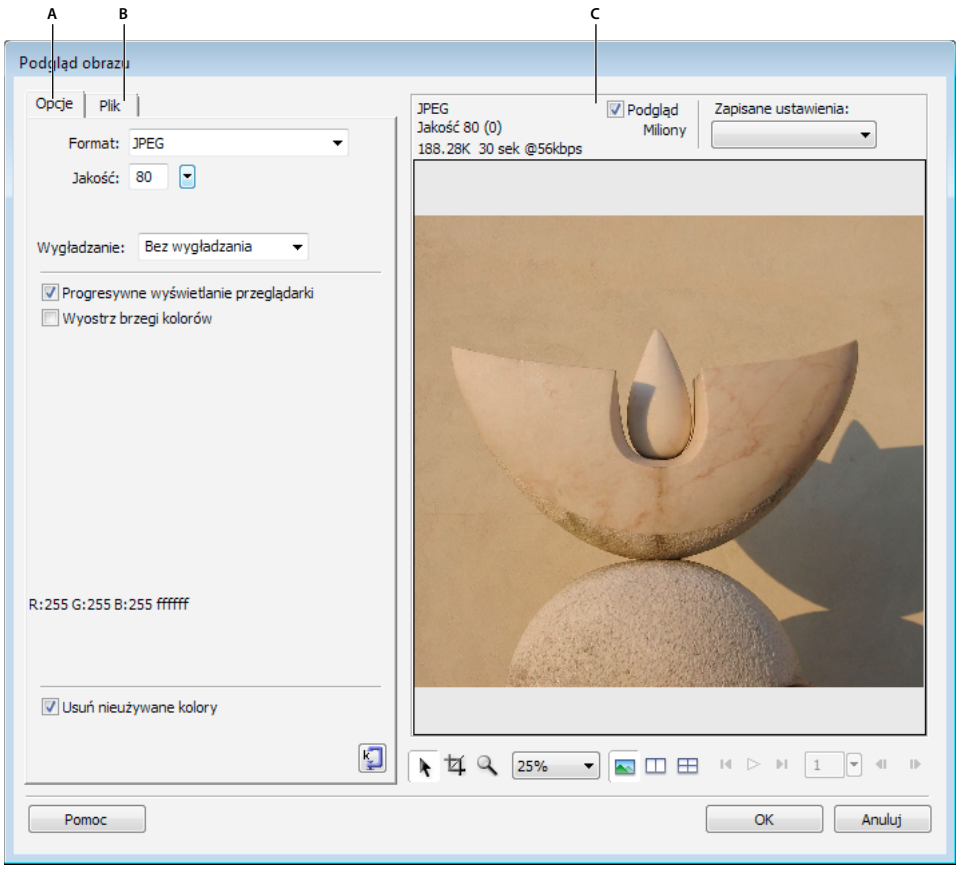
„Ustawianie opcji w oknie dialogowym Podgląd obrazu” na stronie 394

Ustawianie opcji w oknie dialogowym Podgląd obrazu

Opcje w oknie dialogowym Podgląd obrazu

Po utworzeniu obiektu inteligentnego lub wklejeniu zaznaczenia z programu Photoshop program Dreamweaver wyświetla okno dialogowe Podgląd obrazu. (Program Dreamweaver wyświetla to okno również wtedy, kiedy użytkownik zaznaczy obraz (dowolnego typu), uaktywni Inspektora właściwości i kliknie przycisk Edytuj ustawienia obrazu.) Okno to pozwala określać i sprawdzać ustawienia obrazów przygotowywanych do publikacji w Internecie, przy użyciu odpowiedniej kombinacji koloru, stopnia kompresji i jakości.

Obraz gotowy dla Internetu może być wyświetlany na wszystkich nowoczesnych przeglądarkach internetowych, na których zachowuje jednorodność wyglądu bez względu na używany system i przeglądarkę. Po wstawieniu obrazu z programu Photoshop na ekranie pojawia się okno dialogowe Podgląd obrazu, w którym można dostosować ustawienia optymalizujące publikacje internetowe. Mówiąc ogólnie, ustawienia te pozwalają zdecydować, który element jest ważniejszy: rozmiar pliku czy jego jakość.



Okno dialogowe Podgląd obrazu
***A.** Zakładka Opcje **B.** Zakładka Plik **C.** Panel Podgląd*

Uwaga: *Wybrane ustawienia obejmują tylko eksportowaną wersję pliku obrazu. Oryginalny plik PSD lub PNG pozostaje niezmieniony.*

Okno Podgląd obrazu zawierz trzy części:

- Zakładka Opcje umożliwia zdefiniowanie formatu pliku i określenie takich preferencji, jak kolor.
- Zakładka Plik pozwala określić stopień powiększenia i rozmiar pliku docelowego obrazu.
- Panel Podgląd umożliwia wyświetlenie wersji obrazu, zgodnej z bieżącymi ustawieniami.

Na zakładce Opcje jest dostępnych wiele opcji obrazów; dostępny zestaw opcji zależy od wybranego formatu pliku. Kilka zestawów opcji dotyczących obrazów GIF i JPEG jest dostępnych ponadto za pośrednictwem wyskakującego menu Zapisane ustawienia.

Opcje obrazów JPEG

Obraz JPEG może być zoptymalizowany poprzez określenie opcji kompresji i wygładzania. Nie ma możliwości wprowadzania zmian do jego palety kolorów.

Jakość Użyj suwaka do zwiększania lub zmniejszania jakości obrazu. Wyższa jakość powoduje zwiększenie rozmiaru pliku.

Wygładzanie Umożliwia zwiększenie stopnia wygładzenia obrazu. Obrazy niższej jakości mogą wymagać większych wartości.

Progresywne wyświetlanie przeglądarki Wyświetla obraz wstępnie w niższej rozdzielczości i stopniowo zwiększa rozdzielczość podczas pobierania. Opcja nie jest domyślnie zaznaczona.

Wyostrz brzegi kolorów Pozwala na podniesienie jakości obrazu.

Otoczka Pozwala ustawić tło obrazu. Można zachować przezroczystość PNG na poziomie 32 bpc (bitów na kanał) kliknięciem ikony przezroczystości, w oknie dialogowym Otoczka. Otoczka może być też używana do wygładzania obiektów o miękkich krawędziach, umieszczonych bezpośrednio na obszarze roboczym, poprzez dopasowanie koloru otoczki do docelowego tła.

Usuń nieużywane kolory Zmniejsza rozmiar pliku poprzez usunięcie kolorów, które nie są używane w obrazie.

Optymalizuj do rozmiaru Określa rozmiar obrazu, wyrażony w kilobajtach. Dla obrazów 8-bpc, kreator próbuje uzyskać plik o określonym rozmiarze poprzez dostosowanie liczby kolorów lub roztrząsania.

Opcje obrazów w formatach GIF i PNG

W zakładce Opcje można określić wartość przezroczystości dla poszczególnych kolorów obrazów GIF i 8-bpc PNG tak, by tło strony internetowej pozostawało widoczne przez obszary danych kolorów. Opisane zmiany powinny być wykonywane poprzez dostosowanie palety kolorów, umieszczonej o lewej stronie zakładki Opcje. Obrazy PNG w formacie 32-bpc automatycznie zawierają przezroczystość i opcje przezroczystości w panelu Optymalizacja są dla nich niewidoczne.

Paleta Ustawiona domyślnie jako Adaptacyjna. Jeśli chcesz zastosować predefiniowany zestaw opcji, wybierz z wyskakującego menu jedno z zapisanych ustawień palety kolorów

Stratna Domyślnie przyjmuje wartość 0. Nie dotyczy obrazów PNG.

Roztrząsanie Uśrednia kolory spoza palety bieżącej poprzez zastępowanie pikseli podobnych kolorów tak, by przypominały wyglądem brakujący kolor. Roztrząsanie jest szczególnie przydatne podczas eksportowania obrazów ze złożonymi przejściami lub gradientami oraz podczas eksportu zdjęć do formatu graficznego 8-bpc (np. GIF). Opcja nie jest domyślnie zaznaczona.

Uwaga: *Roztrząsanie może znacznie zwiększyć rozmiar pliku.*

Liczba kolorów Domyślnie przyjmuje wartość 256. Liczba kolorów jest uzależniona od bieżącego zachowania palety. Na przykład paleta WWW 216 wyświetla tylko 216 kolorów.

Paleta Kolor Wyświetlanie kolorów jest uzależnione od zaznaczonego zachowania palety i maksymalnej liczby kolorów.

Paleta narzędziowa Kliknij dowolny piksel w palecie, a potem kliknij wybrane ikony, aby dodać lub usunąć kolor, zmienić kolor na przezroczysty, bezpieczny dla Internetu lub zablokować go.

Ikony Zaznacz kolor przezroczystości Przycisku umożliwiają zaznaczanie, dodawanie lub usuwanie palety kolorów. Na przykład po wybraniu opcji Zaznacz kolor przezroczystości możesz kliknąć dowolny piksel na palecie lub punkt kolor w panelu podglądu i zastosować do niego przezroczystość.

Menu Przezroczystość Umożliwia wybranie indeksowanego, alfa lub bez przezroczystości. Czarno-biała szachownica na podglądach dokumentu oznacz obszary przezroczyste. Aby sprawdzić, jak wygląda obraz po zastosowaniu wybranych efektów, wybierz w oknie podglądu opcję wyświetlania 2 lub 4 obrazów, po czym kliknij inny obraz niż oryginał.

- **Indeksowany** Używa przezroczystości indeksowanej do eksportu obrazów GIF z obszarami przezroczystymi. W przypadku przezroczystości indeksowanej, można określić kolory, które będą przezroczyste po wyeksportowaniu. Przezroczystość indeksowana włącza lub wyłącza piksele w kolorach o określony wartościach.

- **Alfa** Używa przezroczystości alfa do eksportu obrazów 8-bpc PNG z obszarami przezroczystymi. Przezroczystość alfa pozwala na przezroczystość gradientów i pikseli pół-przezroczystych.

Otoczka Pozwala ustawić tło obrazu. Można zachować przezroczystość PNG na poziomie 32 bpc (bitów na kanał) kliknięciem ikony przezroczystości, w oknie dialogowym Otoczka. Otoczka może być też używana do wygładzania obiektów o miękkich krawędziach, umieszczonych bezpośrednio na obszarze roboczym, poprzez dopasowanie koloru otoczki do docelowego tła.

Usuń nieużywane kolory Zmniejsza rozmiar pliku poprzez usunięcie kolorów, które nie są używane w obrazie.

Wyświetlanie przeglądarki z przeplotem Wyświetla wstępnie obraz z przeplotem w niższej rozdzielczości i stopniowo zwiększa rozdzielczość podczas pobierania. Opcja nie jest domyślnie zaznaczona.

Optymalizuj do rozmiaru Umożliwia określenie rozmiaru obrazu, wyrażonego w kilobajtach. Dla obrazów 8-bpc, kreator próbuje uzyskać plik o określonym rozmiarze poprzez dostosowanie liczby kolorów lub roztrząsania.

Zapisane ustawienia

Program Dreamweaver udostępnia kilka ustawień opcji. W zależności od wybranych ustawień zapisanych, opisane opcje obrazów mogą się różnić.

GIF z palety WWW 216 Zmienia wszystkie kolory na kolory z palety internetowej. Paleta kolorów zawiera nie więcej, niż 216 kolorów.

GIF palWWW 256 Konwertuje kolory spoza palety internetowej na ich najbliższe odpowiedniki na palecie internetowej. Paleta kolorów zawiera nie więcej, niż 256 kolorów.

GIF palWWW 128 Konwertuje kolory spoza palety internetowej na ich najbliższe odpowiedniki na palecie internetowej. Paleta kolorów zawiera nie więcej, niż 128 kolorów.

Adaptacyjny GIF 256 Paleta kolorów zawierające tylko kolory bieżące używane w grafice. Paleta kolorów zawiera nie więcej, niż 256 kolorów.

JPEG - lepsza jakość Określa jakość na poziomie 80 i wygładzanie na poziomie 0, co zapewnia lepszą jakość obrazu, ale powoduje zwiększenie jego rozmiaru.

JPEG - mniejszy plik Określa jakość na poziomie 60 i wygładzanie na 2, co tworzy grafikę wielkości połowy pliku w jakości JPEG - lepsza jakość, ale obniża jej jakość.

(Opcja dodatkowa) Zmiana stopnia powiększenia obrazu lub opcji obszaru eksportu w zakładce Plik

1 Zaznacz zakładkę Plik.

2 Zmniejsz lub powiększ obraz na jeden z następujących sposobów:

- Określ stopień powiększenia wyrażony w procentach.
- Wpisz wartości szerokości lub wysokości, podane w pikselach.

3 Zaznacz opcję Zachowaj, aby zachować oryginalne proporcje obrazu podczas jego skalowania.

4 Zmień kształt umieszczonego obrazu wybierając opcję Obszar eksportu i wykonując jedną z następujących czynności:

- Przeciągnij przerywana ramkę wokół wyświetlanego obrazu. Przeciąganie obrazu może spowodować wyświetlanie obrazów ukrytych.
- Wpisz współrzędne krawędzi obrazu, wyrażone w pikselach.

(Opcja dodatkowa) Podgląd i dostosowywanie obrazów w panelu Podgląd

1 Jeśli chcesz sprawdzić wygląd obrazu przy nowych ustawieniach, w oknie Podgląd obrazu zaznacz opcję Podgląd. Jeśli istotna jest wydajność, opcja może pozostać nie zaznaczona.

2 Jeśli chcesz zastosować predefiniowany zestaw opcji, wyświetl wyskakujące menu Zapisane ustawienia i zaznacz jedno z zapisanych ustawień palety kolorów.

3 Jeśli obraz jest większy niż obszar podglądu, uaktywnij narzędzie wskazujące i przesuwaj za jego pomocą obraz, tak aby obejrzeć różne jego fragmenty.

4 Użyj narzędzia Kadrowanie do zmniejszenia rozmiaru obrazu. Cały obraz może być widoczny dopiero po zmniejszeniu.

5 Wybierz określoną wartość w menu Powiększanie, aby zwiększyć lub zmniejszyć widok przeglądanego obrazu. Możesz też wybrać narzędzie Lupka, a następnie kliknąć w zwykły sposób, aby powiększyć obraz, albo kliknąć z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Macintosh), aby zmniejszyć obraz.

6 Aby wyświetlić dwa lub cztery różne opcje optymalizacji możesz kliknąć przycisk 2 na ekranie lub 4 na ekranie, dostępny w dolnej części panelu podglądu i wybrać różne kolory palet dla każdego panelu.

Uwaga: *W przypadku obrazów z programu Photoshop kontrolki animacji w oknie dialogowym Podgląd obrazu są zawsze wyłączone.*

Posługiwanie się zawartością Flash

Edycja pliku SWF w programie Dreamweaver za pomocą programu Flash

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.

Praca w programie Bridge

Omówienie programu Adobe Bridge

Program Dreamweaver automatycznie współpracuje z programem Adobe® Bridge, który jest autonomicznym programem do obsługi plików. Program Adobe® Bridge stanowi część pakietu Adobe® Creative Suite® 3. Program ten działa na różnych platformach systemowych, a różne jego funkcje ułatwiają wyszukiwanie, porządkowanie i przeglądanie zasobów niezbędnych do przygotowywania wydruków, plików internetowych, plików wideo i plików dźwiękowych. Program Bridge można włączyć z wybranego komponentu pakietu Creative Suite (z wyjątkiem Acrobat 8) i używać do udostępniania elementów Adobe i spoza grupy Adobe.

Z Adobe Bridge można:

- Zarządzaj plikami obrazów: Podglądaj, przeszukuj, układaj i przekształcaj pliki w programie Bridge bez otwierania poszczególnych aplikacji. Istnieje też możliwość edycji metadanych dla plików i stosowania programu Bridge do umieszczania plików w dokumentach, projektach i kompozycjach.
- Zarządzaj swoimi zdjęciami: Importuj i edytuj zdjęcia z karty aparatu cyfrowego, grupuj zdjęcia w zestawy oraz otwieraj i importuj surowe pliki z aparatu, edytuj ich ustawienia bez uruchamiania programu Photoshop. Istnieje też możliwość wyszukiwania bibliotek i pobierania darmowych obrazów przy pomocy Kolekcji zdjęć Adobe.
- Praca z projektami zarządzanymi w Adobe Version Cue®.
- Wykonywanie zautomatyzowanych czynności takich jak polecenia wsadowe.
- Synchronizacja ustawień kolorów w komponentach Creative Suite objętych systemem zarządzania kolorem.

Film wideo przedstawiający korzystanie z programu Adobe Bridge i etapy pracy w Internecie znajdują się na stronie internetowej www.adobe.com/go/vid0192_pl.

Zobacz także

Samouczek dotyczący obiegu pracy w Internecie, wykonywanej przy pomocy Adobe Bridge

Uruchamianie aplikacji Bridge z programu Dreamweaver

Program Bridge może być uruchamiany z programu Dreamweaver do wyświetlania plików przed umieszczeniem ich lub przeciągnięciem do układu strony.

❖ Program Bridge może być uruchamiany na różne sposoby:

- Wybierz polecenie Plik > Przeglądaj w Bridge.
- Kliknij przycisk Przeglądaj w Bridge umieszczony na Standardowym pasku narzędziowym.
- Wciśnij skrót klawiaturowy polecenia Przeglądaj w Bridge: Control+Alt+O (Windows) lub Command+Option+O (Macintosh).

Program Bridge otwiera się w trybie Przeglądarki plików, pokazując zawartość ostatnio otwieranego folderu w programie Dreamweaver. Jeśli program Bridge był wcześniej otwarty, to teraz staje się oknem aktywnym.

Uwaga: *Jeśli aplikacja Bridge nie jest zainstalowana, Dreamweaver wyświetla komunikat o błędzie; musi ona być zainstalowana przed użyciem tych funkcji.*

Umieszczanie plików z aplikacji Bridge w programie Dreamweaver

Pliki mogą być umieszczane na stronach Dreamweaver poprzez wstawienie ich lub przeciągnięcie z programu Bridge na daną 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.

Zobacz także

„Tworzenie obiektu inteligentnego” na stronie 389

„Praca w programie Photoshop” na stronie 387

Umieszczanie pliku programu Bridge na stronie

1. W programie Dreamweaver (widok Projekt), umieść punkt wstawiania tam, gdzie ma być wstawiony plik.
2. W programie Bridge zaznacz plik i wybierz polecenie Plik > Umieść w Dreamweaver.
3. Jeśli plik nie jest w folderze głównym serwisu, to na ekranie pojawi się komunikat z prośbą o skopiowanie go do tego folderu.
4. Jeśli preferencje Edycja > Preferencje > Dostępność zostały ustawione tak, by pokazywać atrybuty przy wstawianiu obrazów, to przy wstawianiu obrazów gotowych dla Internetu (JPEG lub GIF), na ekranie będzie wyświetlane okno Atrybuty dostępności znacznika IMAGE).

Uwaga: *Jeśli kursor wstawiania jest w widoku Kod, to Bridge jest uruchamiany jak zwykle ale nie może wstawić pliku. Pliki mogą być wstawiane tylko w widoku Projekt.*

Przeciąganie pliku z programu Bridge na wybraną stronę

1 W programie Dreamweaver (widok Projekt), umieść punkt wstawiania na stronie tam, gdzie ma być umieszczony obraz.

2 Uruchom Bridge, jeśli nie jest jeszcze włączony.

3 W Bridge, zaznacz jeden lub kilka plików i przeciągnij je na daną 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 kursor wstawiania jest w widoku Kod, to Bridge jest uruchamiany jak zwykle ale nie może wstawić pliku. Pliki mogą być wstawiane tylko w widoku Projekt.*

Uruchamianie programu Dreamweaver z aplikacji Bridge

❖ Zaznacz plik w programie Bridge i wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz polecenie Plik >Otwórz za pomocą > Adobe Dreamweaver.
- Kliknij obszar paska z wciśniętym prawym przyciskiem myszy (lub klawiszem Control, Macintosh) i 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 Bridge uruchamia go, pomijając ekran powitalny.*

Praca z Device Central

Korzystanie z programu Adobe Device Central we współpracy z programem Dreamweaver

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 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

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 http://www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_pl.

Praca z programem ConnectNow

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 Mój ekran wprowadź swój identyfikator Adobe ID oraz hasło i kliknij przycisk Zaloguj się. Jeśli nie masz identyfikatora Adobe ID i hasła, kliknij łącze Utwórz darmowy identyfikator Adobe ID znajdujące się u góry okna dialogowego.

3 Aby udostępnić swój ekran, kliknij przycisk Udostępnij mój ekran znajdujący się pośrodku okna programu ConnectNow.

Pełna instrukcja dotycząca korzystania z programu ConnectNow dostępna jest pod adresem http://help.adobe.com/en_US/Acrobat.com/ConnectNow/index.html.

Zarządzanie połączeniami z serwisami internetowymi

W pakiecie Adobe® Creative Suite® 4 panel Połączenia pozwala zarządzać połączeniami z serwisami internetowymi i zainstalowanymi lokalnie rozszerzeniami, które z nimi współpracują. Sam panel Połączenia jest rozszerzeniem. Dodatkowe rozszerzenia zainstalowane wraz z aplikacjami pakietu Creative Suite to:

Adobe ConnectNow Współpraca z rozproszonymi zespołami pracującymi przez Internet - współdzielenie rozmów, danych oraz multimediów.

Panel Kuler™ Szybkie tworzenie, udostępnianie oraz przeglądanie w Internecie motywów kolorów.

Szukaj pomocy W prawym, górnym rogu aplikacji wprowadź szukane wyrażenia, aby uzyskać dostęp do wyczerpującej Pomocy od Adobe oraz dodatkową zawartość od społeczności projektantów i producentów.

Więcej informacji o dodatkowych usługach i rozszerzeniach dostępnych jest na stronie adobe.com.

Logowanie do serwisów internetowych Adobe

Bez względu na to, z jakiej aplikacji uzyskujesz dostęp do panelu Połączenia, po logowaniu automatycznie łączysz się z serwisami takimi, jak spotkania programu ConnectNow.

1 Wybierz polecenie Okno > Rozszerzenia > Połączenia w programach Adobe InDesign, Photoshop, Illustrator, Flash, Fireworks lub Dreamweaver.

2 Wprowadź swój identyfikator Adobe ID oraz hasło. (Jeśli nie masz identyfikatora ID lub go nie pamiętasz, kliknij odpowiednie łącze).

3 (Opcjonalnie) Aby pozostać zalogowanym po ponownym uruchomieniu komputera, wybierz polecenie Pamiętaj mnie na tym komputerze.

4 Nacisnąć przycisk Zaloguj.

Wyłączanie automatycznej aktualizacji rozszerzeń

Domyślnie panel Połączenia automatycznie aktualizuje zainstalowane rozszerzenia. Można jednak wyłączyć aktualizacje automatyczne i sprawdzać ich dostępność ręcznie.

1 Wybierz polecenie Preferencje aktualizacji w menu panelu Połączenia .

2 Usuń zaznaczenie Sprawdź aktualizacje automatycznie.

3 Uruchom ponownie wszelkie otwarte aplikacje pakietu Adobe Creative Suite.

Ręczne sprawdzanie dostępności aktualizacji rozszerzeń

❖ Wybierz polecenie Sprawdź aktualizacje w menu panelu Połączenia

Wyłączanie serwisów internetowych

Jeśli środowisko pracy wyklucza połączenia z siecią, wyłącz usługi sieciowe.

1 Wybierz Opcje offline w menu panelu Połączenia .

2 Wybierz polecenie Pozostań offline.

3 Uruchom ponownie wszelkie otwarte aplikacje pakietu Adobe Creative Suite.

Aby wyłączyć panel Połączenia i serwisy internetowe tylko w programie Photoshop, w sekcji Wtyczki okna dialogowego Preferencje usuń zaznaczenie polecenia Zezwól rozszerzeniom na połączenia.

Rozdział 14: Tworzenie i edytowanie szablonów

Szablon jest użyteczny w momencie, kiedy zamierzasz utworzyć wiele stron w oparciu o jeden projekt lub kiedy zamierzasz utworzyć specyficzne obszary strony, które mogą być edytowane przez użytkownika. Adobe® Dreamweaver® CS4 zapewnia wiele narzędzi do tworzenia i zarządzania szablonami.

Informacje o szablonach programu Dreamweaver

Zrozumienie szablonów programu Dreamweaver

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 Dreamweaver są domyślnie stałe (nieedytowalne).*

Zobacz także

„Zarządzanie zasobami i bibliotekami” na stronie 123

„Tworzenie szablonu programu Dreamweaver” na stronie 412

Rodzaje regionów szablonu

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.

Zobacz także

„Zmienianie zawartości strony opartej na szablonie” na stronie 432

„Tworzenie edytowalnych regionów” na stronie 415

„Tworzenie powtarzalnych regionów” na stronie 417

„Korzystanie z opcjonalnych regionów” na stronie 419

„Definiowanie edytowalnych atrybutów znaczników” na stronie 421

Łącza w szablonach

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), Dreamweaver*nie* 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 zachowanie programu jest *nie* aktualizowanie tych łącz (jak w programie Dreamweaver MX 2004 i wcześniejszych), ale jeżeli chcesz, aby Dreamweaver aktualizował te rodzaje łącz podczas tworzenia stron opartych na szablonach, możesz wyłączyć tę preferencję. (Taka potrzeba może zaistnieć na przykład, kiedy masz stronę arkuszy stylów kaskadowych (CSS) o nazwie main.css w folderze Szablony i chcesz, aby dokument oparty na szablonie zawierał łącze href="Templates/main.css"; ale nie jest to zalecany sposób postępowania, ponieważ w folderze Szablony powinien znajdować się tylko plik szablonu programu Dreamweaver (DWT).)

Aby program Dreamweaver aktualizował hiperłącza względne wobec dokumentów nie będących szablonami a znajdującymi się w folderze Szablony, wybierz kategorię Szablony w zakładce Zaawansowane w oknie dialogowym Definicja serwisu i wyłącz opcję Nie przepisuj ścieżki względnej dokumentu.

Więcej informacji na ten temat można znaleźć (po angielsku) w Dreamweaver TechNote na stronie www.adobe.com/go/f55d8739_pl.

Zobacz także

„Łączenie z dokumentami za pomocą ikony Wskazuj plik” na stronie 287

„Ścieżki względne dokumentu” na stronie 284

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.

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 unikalną 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.

Uwaga: *Artykuł zawierający informacje pokrewne jest dostępny w trybie online, pod adresem www.adobe.com/devnet/dreamweaver/articles/template_parameters.html.*

Zobacz także

„Korzystanie z opcjonalnych regionów” na stronie 419

„Definiowanie edytowalnych atrybutów znaczników” na stronie 421

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.

Zobacz także

„Język wyrażeń szablonowych” na stronie 407

„Wielokrotne instrukcje warunkowe w kodzie szablonu” na stronie 408

Język wyrażeń szablonowych

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

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.

Zobacz także

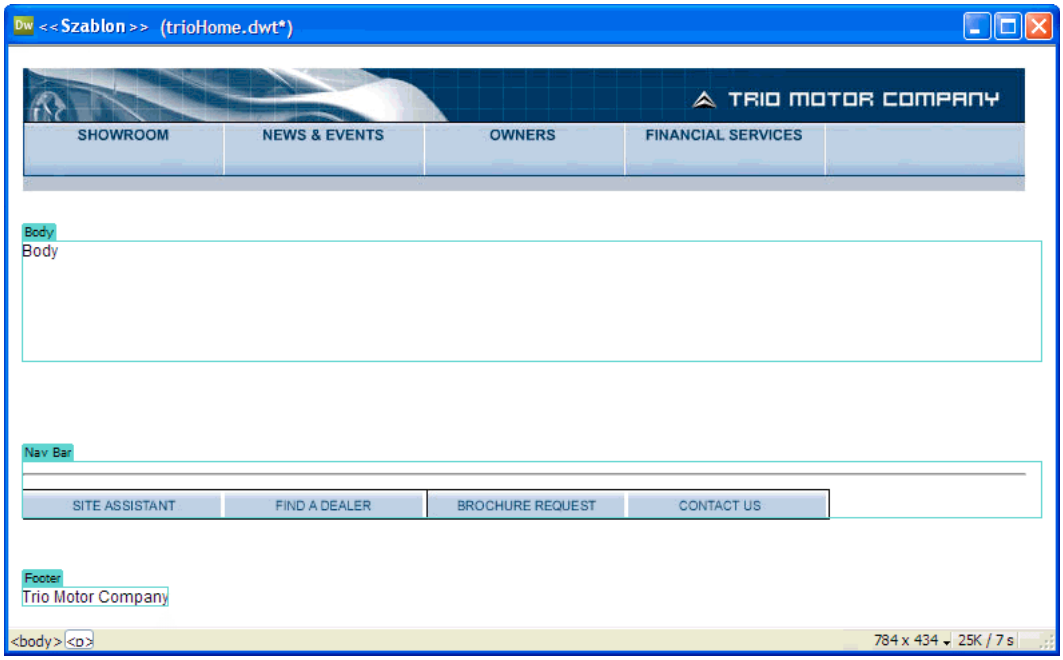
„Modyfikowanie właściwości szablonu” na stronie 432

Rozpoznawanie szablonów oraz dokumentów opartych na szablonach

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.



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.*

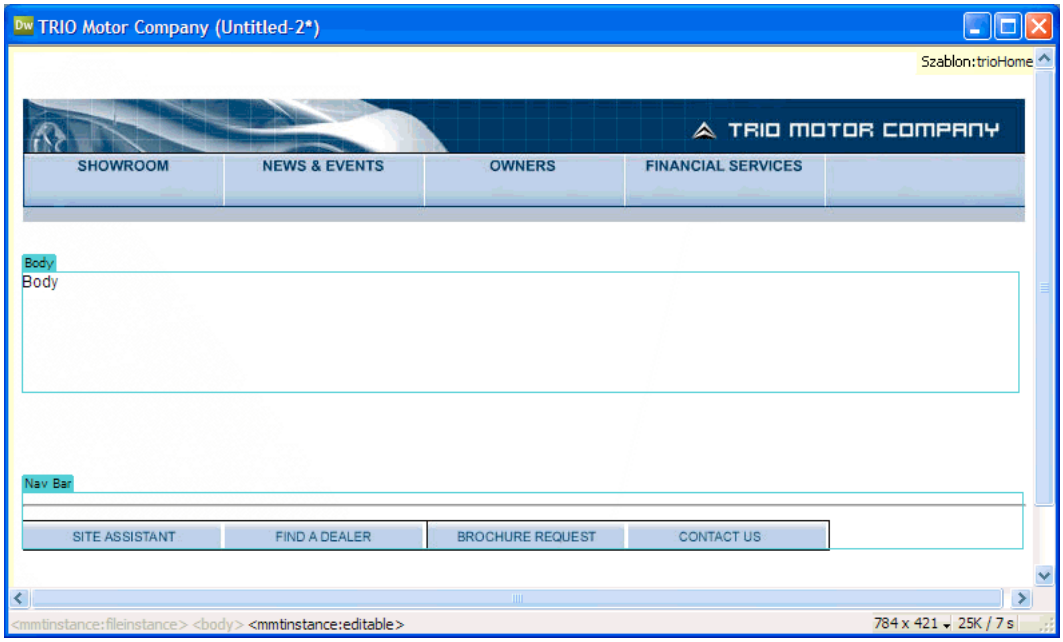
Zobacz także

„Dopasowanie preferencji kolorowania kodu szablonu” na stronie 436

Rozpoznawanie dokumentów opartych na szablonie w widoku Projekt

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.



Zobacz także

„Ustawianie preferencji podświetlenia dla regionów szablonów” na stronie 436

Rozpoznawanie dokumentów opartych na szablonie w widoku Kod

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.

Zobacz także

„Dopasowanie preferencji kolorowania kodu szablonu” na stronie 436

Tworzenie szablonu programu Dreamweaver

Informacje o szablonach programu Dreamweaver

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 różnią się od szablonów w niektórych innych programach Adobe Creative Suite w tym sensie, że działy szablonów programu 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/vid0157_pl.

Zobacz także

„Rodzaje regionów szablonu” na stronie 404

„Ustawianie preferencji projektowych szablonów” na stronie 436

„Wiązanie Uwag do projektu z plikami” na stronie 117

Samouczek o tworzeniu szablonów

Samouczek o korzystaniu z szablonów

Tworzenie szablonu z istniejącego dokumentu

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 wcześniej nie wybrałeś opcji Nie pokazuj ponownie tego okna, pokaże się ostrzeżenie że dokument, który zapisujesz, nie ma edytowalnych regionów. Kliknij OK, aby zapisać dokument jako szablon, lub kliknij Anuluj, aby wyjść z tego okna bez tworzenia szablonu.*

3 Wybierz serwis gdzie będzie zapisany szablon z menu Serwis i wprowadź unikalną 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.*

Zobacz także

„Tworzenie pustego szablonu” na stronie 70

„Tworzenie i otwieranie dokumentów” na stronie 67

Używanie panelu Zasoby do tworzenia nowego szablonu

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

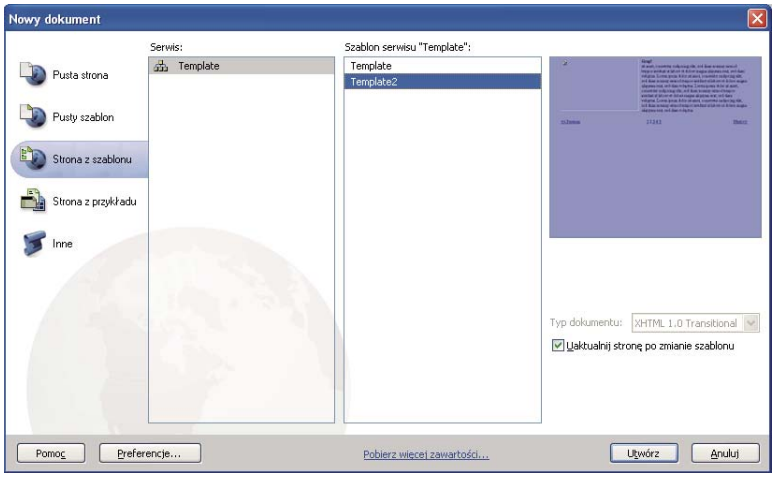
Korzystając z programu Dreamweaver możesz utworzyć szablony, które pomagają użytkownikom programu Adobe® Contribute® tworzyć nowe strony, utrzymywać spójny wygląd i obsługę serwisów, a także pozwalają zmieniać projekt wielu stron na raz.

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 ustanowiłeś ograniczenia na użytkowanie szablonu, będziesz musiał dodać każdy nowy szablon do listy szablonów, które mogą być używane przez użytkownika programu Contribute (patrz *Administracja programem Contribute*).

Uwaga: *Upewnij się, że folder główny serwisu zdefiniowany w definicji serwisu każdego użytkownika programu Contribute jest taki sam, jak folder główny zdefiniowany w opisie serwisu w programie Dreamweaver. Jeżeli folder główny serwisu 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.

Tworzenie szablonu dla serwisu Contribute

1 Wybierz polecenie z menu Serwis > Zarządzaj serwisami.

2 Wybierz serwis i kliknij Edycja.

3 W oknie dialogowym Definicja serwisu kliknij na zakładkę Zaawansowane.

4 Wybierz kategorię Contribute z listy kategorii dostępnej po lewej stronie.

5 Jeżeli jeszcze tego nie zrobiłeś, musisz włączyć tryb zgodności z programem Contribute.

Wybierz opcję Włącz zgodność z Contribute, a następnie wprowadź główny adres URL serwisu.

6 Kliknij Administruj serwisem w Contribute.

7 W razie ukazania się monitu wpisz hasło i kliknij przycisk OK.

8 W kategorii Użytkownicy i Role, wybierz rolę, a następnie kliknij przycisk Edytuj ustawienia ról.

9 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*.

10 Kliknij dwukrotnie OK, aby zamknąć okno dialogowe.

Zobacz także

„Przygotowanie serwisu do korzystania ze środowiska Contribute” na stronie 57

Tworzenie edytowalnych regionów

Wstawianie edytowalnego regionu

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 unikalną 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.

Zobacz także

„Tworzenie szablonu programu Dreamweaver" na stronie 412

„Ustawianie preferencji podświetlenia dla regionów szablonów" na stronie 436

Wybierz edytowalne regiony

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

Jeżeli oznaczyłeś w szablonie region jako edytowalny i chcesz go z powrotem zablokować (uczynić nie edytowalnym 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.

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).

Tworzenie powtarzalnych regionów

Informacje o regionach powtarzalnych szablonów

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.

Zobacz także

„Rodzaje regionów szablonu” na stronie 404

Tworzenie powtarzalnego regionu w szablonie

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 unikalną 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.

Zobacz także

„Wstawianie edytowalnego regionu” na stronie 415

Wstawianie powtarzalnej tabeli

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 unikalną nazwę dla regionu powtarzalnego.

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>
```

Korzystanie z opcjonalnych regionów

Informacje o opcjonalnych regionach tabeli

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.

Zobacz także

„Modyfikowanie właściwości szablonu” na stronie 432

„Rodzaje regionów szablonu” na stronie 404

Wstawianie regionu opcjonalnego

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.

Zobacz także

„Modyfikowanie właściwości szablonu” na stronie 432

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 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 OK.

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.

Zobacz także

„Modyfikowanie właściwości szablonu” na stronie 432

„Wyrażenie szablonowe” na stronie 407

Definiowanie edytowalnych atrybutów znaczników

Określanie edytowalnych atrybutów znaczników w szablonie

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 OK.

4 Upewnij się, że opcja Umożliwiaj edycję atrybutu jest zaznaczona.

5 W polu Etykieta wpisz unikalną 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.

Zobacz także

„Modyfikowanie właściwości szablonu” na stronie 432

Przerabianie edytowalnych znaczników atrybutów na nieedytowalne

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 OK.

5 Uaktualnij dokumenty opartych na szablonie.

Tworzenie zagnieżdżonego szablonu

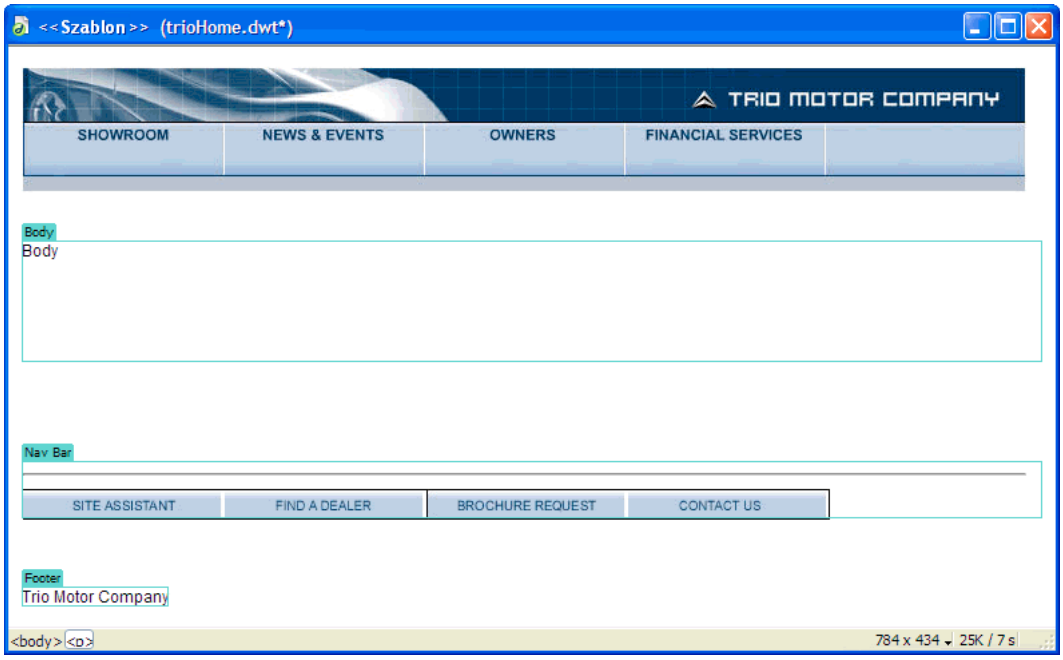
Informacje o zagnieżdżonych szablonach

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.

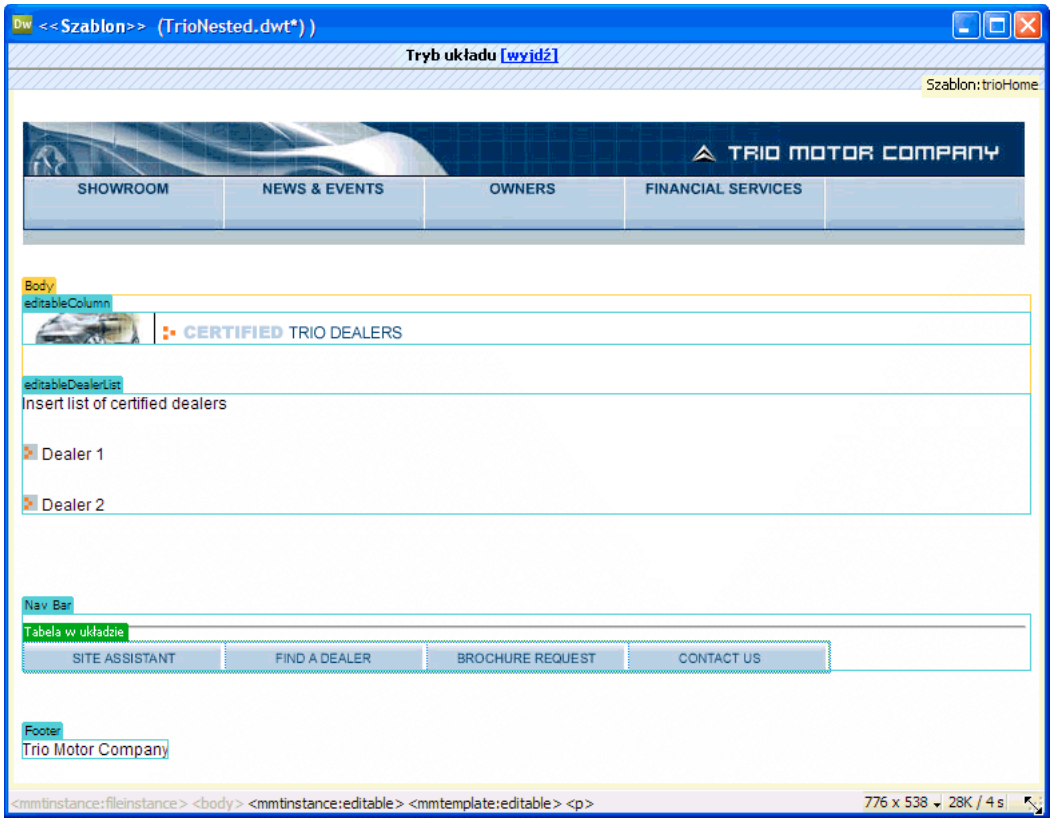
Edytowalne regiony szablonu bazowego przechodzą do szablonu zagnieżdżonego i pozostają edytowalne w stronach utworzonych z szablonów zagnieżdżonych chyba że nowe regiony szablonów zostaną do nich wstawione.

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

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 utworzyć region edytowalny w szablonie bazowym, a następni utworzyłeś zagnieżdżony szablon, region edytowalny pojawia się w dokumentach opartych na zagnieżdżonym szablonie (jeżeli nie wstawisz żadnego nowego regionu w zagnieżdżonym szablonie w tym samy miejscu).

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 zamiast niebieskich pomarańczowe krawędzie.*

1 Utwórz dokument oparty na szablonie, z, którego będziesz chciał zrobić szablon zagnieżdżony wykonując jedną z następujących czynności:

- W kategorii Szablony panelu Zasoby, kliknij wybrany obszar z wciśniętym prawym przyciskiem myszy (Windows) lub 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 Plik > Zapisz jako szablon, aby zapisać nowy dokument jako zagnieżdżony szablon:

3 W polu tekstowym Zapisz jako wpisz nazwę i kliknij OK.

Zobacz także

„Skrypty serwerowe w szablonach oraz dokumentach opartych na szablonach” na stronie 406

Uniemożliwienie edytowalnemu regionowi przejście do szablonu zagnieżdżonego

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 zamiast niebieskich pomarańczowe krawędzie.

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 -->` i `<!-- InstanceEndEditable -->`, otaczającymi region edytowalny. Na przykład:

```
<!-- InstanceBeginEditable name="EditRegion1" -->
<p>@@("")@@ Editable 1 </p>
<!-- InstanceEndEditable -->
```

Więcej informacji znajduje się w dokumentacji TechNote 16416 na stronie internetowej firmy Adobe www.adobe.com/go/16416_pl.

Edytowanie, uaktualnianie i usuwanie szablonów

Informacje o edytowaniu i uaktualnianiu szablonów

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.

Zobacz także

„Tworzenie szablonu programu Dreamweaver” na stronie 412

„Sprawdzenie składni szablonu” na stronie 435

„Stosowanie lub usuwanie szablonu z istniejącego dokumentu” na stronie 430

Otwieranie szablonu do edycji

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.*

Zobacz także

„Sprawdzenie składni szablonu” na stronie 435

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

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.

Ta metoda zmiany nazwy działa w ten sam sposób, jak zmienianie nazwy w programach Windows Explorer (Windows) lub Finder (Macintosh). Podobnie jak w przypadku programów Windows Explorer oraz 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.

Zobacz także

„Tworzenie szablonu programu Dreamweaver” na stronie 412

„Stosowanie lub usuwanie szablonu z istniejącego dokumentu” na stronie 430

Zmienianie opisu szablonu

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.

Zobacz także

„Tworzenie szablonu programu Dreamweaver” na stronie 412

Ręcznie uaktualnianie dokumentów opartych na szablonach

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 wybrałeś opcję Pokaż log, program Dreamweaver wyświetli informacje na temat plików, które zamierzał uaktualnić, dołączając także informacje, które z nich zostały zaktualizowane pomyślnie.

6 Kliknij Zamknij.

Uaktualnianie szablonów w serwisie Contribute

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” na stronie 426.

2 Powiadom wszystkich użytkowników programu Contribute, którzy pracują nad serwisem, aby go ponownie uruchomili.

Usuwanie pliku szablonu

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.

Zobacz także

„Odłączanie dokumentu od szablonu” na stronie 432

„Stosowanie lub usuwanie szablonu z istniejącego dokumentu” na stronie 430

„Tworzenie szablonu programu Dreamweaver” na stronie 412

Eksportowanie i importowanie treści szablonu

Informacje o treści XML szablonu

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

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

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

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 OK.

Stosowanie lub usuwanie szablonu z istniejącego dokumentu

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 przenieść 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

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.

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.

Zmienianie zawartości strony opartej na szablonie

Edytowanie treści w dokumentach opartych na szablonie

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.

Zobacz także

„Tworzenie strony opartej na istniejącej stronie” na stronie 71

„Informacje o szablonach programu Dreamweaver” na stronie 404

„Wybierz edytowalne regiony” na stronie 416

Modyfikowanie właściwości szablonu

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).

Zobacz także

„Parametry szablonu” na stronie 407

„Korzystanie z opcjonalnych regionów” na stronie 419

„Definiowanie edytowalnych atrybutów znaczników” na stronie 421

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.

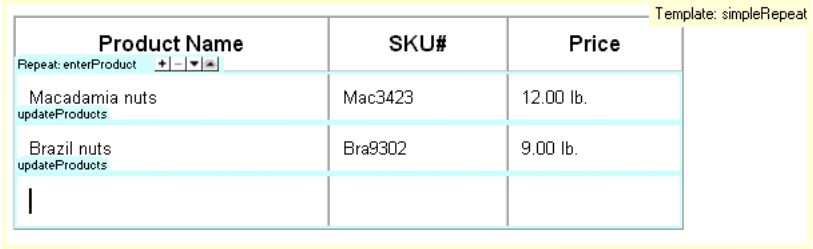
4 Wybierz Pokaż, aby wyświetlić opcjonalny region w dokumencie lub odznacz Pokaż, aby ukryć opcjonalny region.

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

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.



Zobacz także

„Tworzenie powtarzalnych regionów” na stronie 417

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.*

Składnia szablonu

Ogólne zasady składniowe

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

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

Dreamweaver używa następujących znaczników szablonów:

```
<!-- InstanceBegin template="..." codeOutsideHTMLIsLocked="..." -->
<!-- InstanceEnd -->
<!-- InstanceBeginEditable name="..." -->
<!-- InstanceEndEditable -->
<!-- InstanceParam name="..." type="..." value="..." passthrough="..." -->
<!-- InstanceBeginRepeat name="..." -->
<!-- InstanceEndRepeat -->
<!-- InstanceBeginRepeatEntry -->
<!-- InstanceEndRepeatEntry -->
```

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.

Zobacz także

„Rozpoznawanie szablonów oraz dokumentów opartych na szablonach” na stronie 409

„Wyrażenie szablonowe” na stronie 407

Ustawianie preferencji projektowych szablonów

Dopasowanie preferencji kolorowania kodu szablonu

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

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.

Zobacz także

„Rozpoznawanie dokumentów opartych na szablonie w widoku Projekt” na stronie 411

„Rozpoznawanie szablonów w widoku Projekt” na stronie 409

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” na stronie 228.

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.*

Rozdział 15: Tworzenie stron Spry metodą graficzną

Infrastruktura Spry to biblioteka kodu JavaScript i CSS, która umożliwia tworzenie rozbudowanych stron WWW. Za pomocą tej infrastruktury można wyświetlać dane XML i tworzyć interaktywne elementy, prezentujące dynamiczne dane bez potrzeby odświeżania całej strony.

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. widżety, 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.

Zobacz także

Podręcznik programisty Spry

Posługiwanie się widżetami Spry (instrukcje ogólne)

Informacje o widżetach Spry

Widżet Spry to element strony, który wzbogaca interfejs użytkownika, zwiększając jego interaktywność. Widżet Spry składa się z następujących części:

Struktura widżetu Blok kodu HTML, który definiuje strukturalną budowę widżetu.

Zachowanie widżetu Kod JavaScript, który steruje reakcjami widżetu na zdarzenia inicjowane przez użytkownika.

Style widżetu Kod CSS, który definiuje wygląd widżetu.

Infrastruktura Spry obsługuje zbiór widżetów wielokrotnego użytku, zaprogramowanych za pomocą standardowego kodu HTML, CSS i JavaScript. Takie widżety 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 widżet w infrastrukturze Spry jest skojarzony z odrębnymi plikami CSS i JavaScript. Plik CSS zawiera wszystkie elementy niezbędne do zdefiniowania stylów widżetu. Plik JavaScript natomiast definiuje działanie widżetu. Gdy wstawiasz widżet za pomocą interfejsu programu Dreamweaver, Dreamweaver automatycznie łączy te pliki z twoją stroną, zapewniając widżetowi definicje funkcji i stylów.

Pliki CSS i JavaScript skojarzone z danym widżetem noszą taką samą nazwę, jak ten widżet. Można zatem z łatwością rozpoznać, które pliki należą do których widżetów. (Np. pliki skojarzone z widżetem Harmonijka noszą nazwy SpryHarmonijka.css i SpryHarmonijka.js). Gdy wstawiasz widżet na zapisanej stronie, Dreamweaver tworzy w twoim serwisie katalog SpryAssets i zapisuje w nim odpowiednie pliki JavaScript i CSS.

Zobacz także

„Podstawowe informacje o stylach CSS” na stronie 136

Wstawianie widżetu Spry

❖ Wybierz polecenie Wstaw > Spry i wybierz widżet, który chcesz wstawić.

Gdy wstawisz widżet, podczas zapisywania strony Dreamweaver automatycznie doda niezbędne pliki JavaScript i CSS infrastruktury Spry do twojego serwisu.

Uwaga: *Widżety Spry możesz również wstawiać za pomocą kategorii Spry panelu Wstaw.*

Zaznaczanie widżetu Spry

1 Przytrzymaj wskaźnik myszy nad widżetem, aż pojawi się niebieski kontur widżetu z zakładkami.

2 Kliknij zakładkę widżetu w jego lewym górnym rogu.

Edytowanie widżetu Spry

❖ Zaznaczony widżet można edytować za pomocą Inspektora właściwości (Okno > Właściwości).

Szczegółowe informacje o wprowadzaniu zmian w poszczególnych widżetach podano w sekcjach dotyczących tych widżetów.

Nadawanie stylów widżetowi Spry

❖ Odszukaj odpowiedni plik CSS tego widżetu w folderze SpryAssets w twoim serwisie. Zmień ten kod CSS zgodnie z własnymi preferencjami.

Szczegółowe informacje o nadawaniu stylów poszczególnym widżetom podano w sekcjach dotyczących tych widżetów.



Styl widżetu Spry można również formatować, edytując style na panelu CSS, w taki sam sposób, jak dla każdego innego elementu strony, do którego zastosowano style.

Pobieranie dodatkowych widżetów

Oprócz widżetów Spry instalowanych wraz z programem Dreamweaver istnieje jeszcze wiele innych widżetów, które można wykorzystać na stronach WWW. Serwis Adobe Exchange udostępnia widżety WWW opracowane przez innych profesjonalnych projektantów.

❖ Wybierz polecenie Widżety internetowe z menu Rozszerz program Dreamweaver na pasku aplikacji.

Przygotowany przez zespół inżynierów programu Dreamweaver film wideo, dotyczący posługiwania się widżetami internetowymi, jest dostępny pod adresem www.adobe.com/go/dw10widgets_pl.

Zmiana domyślnego folderu zasobów Spry

Gdy wstawiasz widżet 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. Wybierz kategorię Spry w oknie dialogowym Definicja serwisu.
4. Wpisz ścieżkę do folderu, którego chcesz używać dla zasobów Spry, a następnie kliknij OK. Możesz również kliknąć ikonę folderu, aby odszukać pożądane miejsce.

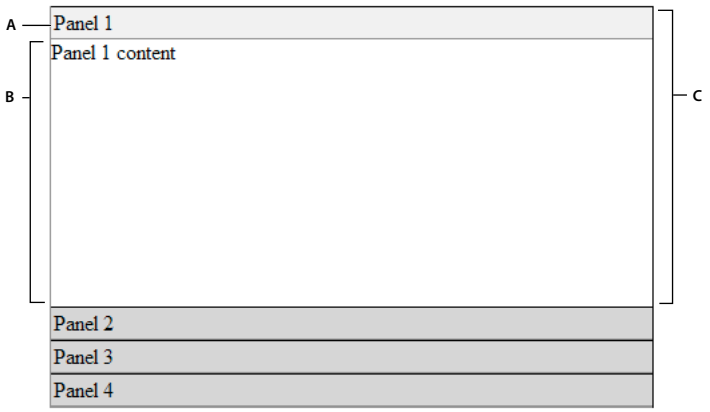
Zobacz także

„Konfigurowanie serwisu Dreamweaver” na stronie 39

Posługiwanie się widżetem Harmonijka

Informacje o widżecie Harmonijka

Widżet 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 na 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 widżet Harmonijka z rozwiniętym pierwszym panelem:



***A.** Zakładka panelu Harmonijka **B.** Zawartość panelu Harmonijka **C.** Panel Harmonijka (otwarty)*

Domyślny kod HTML widżetu 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 widżetu Harmonijka zawiera również znaczniki `script`, umieszczone w sekcji HEAD dokumentu i za kodem HTML harmonijki.

Wyczerpujący opis działania widżetu 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 widżetem Harmonijka można znaleźć na stronie www.adobe.com/go/vid0167_pl.

Wstawianie i edytowanie widżetu Harmonijka

Wstawianie widżetu Harmonijka

❖ Wybierz polecenie Wstaw > Spry > Harmonijka Spry.

Uwaga: *Widżet Harmonijka możesz również wstawić za pomocą kategorii Spry panelu Wstaw.*

Dodawanie panelu do widżetu Harmonijka

1 Zaznacz widżet 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 widżetu Harmonijka

1 Zaznacz widżet 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 widżet 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 widżet 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 widżetu Harmonijka

Inspektor właściwości umożliwia co prawda proste zmiany edycyjne widżetu Harmonijka, jednak nie można za jego pomocą wykonać niestandardowych zadań związanych ze stylami. Zmieniając reguły CSS widżetu Harmonijka możesz utworzyć harmonijkę o wyglądzie odpowiadającym twoim preferencjom. 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 widżet Harmonijka. Plik ten zawiera również komentarze o różnych stylach, które obowiązują dla tego widżetu, warto więc się z nim zapoznać.

Chociaż reguły widżetu 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 widżetu, zwłaszcza, jeśli użyjesz trybu Bieżący.

Zobacz także

„Panel Style CSS w trybie Bieżący” na stronie 141

Zmiana stylu tekstu w widżecie Harmonijka

Styl tekstu w widżecie Harmonijka możesz zmienić, ustawiając właściwości dla całego kontenera widżetu Harmonijka, albo właściwości poszczególnych składników widżetu.

❖ Zmieniając style tekstu w widżecie 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 lub .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 widżetu Harmonijka

❖ Zmieniając kolory tła różnych części widżetu Harmonijka, skorzystaj z poniższej tabeli, aby odszukać odpowiednią regułę CSS, a następnie dodaj własne właściwości i wartości kolorów tła:

Część widżetu, 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

Widżet Harmonijka domyślnie rozszerza się na całą dostępną szerokość. Możesz jednak ograniczyć szerokość widżetu Harmonijka, ustawiając właściwość 'width' dla kontenera harmonijki.

1 Otwórz plik SpryHarmonijka.css i odszukaj regułę .Accordion. Jest to reguła definiująca właściwości głównego elementu-kontenera widżetu Harmonijka.

Regułę tę możesz również znaleźć, jeśli zaznaczysz widżet Harmonijka i przejrzysz panel Style CSS (Okno > Style CSS). Sprawdź, czy panel jest w trybie Bieżący.

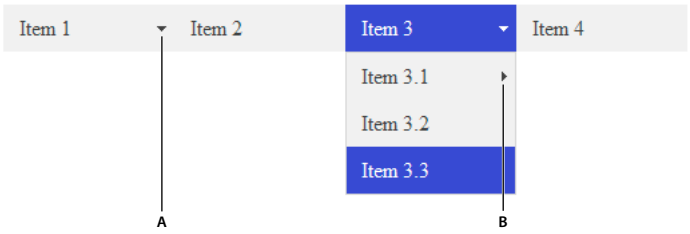
2 Dodaj do reguły właściwość szerokości wraz z jej wartością, np. `width: 300px;`.

Posługiwanie się widżetem Pasek menu

Informacje o widżecie Pasek menu

Widżet 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.

Dreamweaver umożliwia wstawianie dwóch rodzajów widżetów Pasek menu: pionowych i poziomych. Poniższy przykład przedstawia poziomy widżet Pasek menu z rozwiniętą trzecią pozycją menu:



Widżet Pasek menu (składa się ze znaczników <ul>, <li> oraz <a>)
***A.** Pozycja menu wyświetla podmenu **B.** Pozycja podmenu wyświetla kolejne podmenu*

Kod HTML widżetu 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 widżetu 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.

Zobacz także

Samouczek przedstawiający tworzenie paska menu Spry

Wstawianie i edytowanie widżetu Pasek menu

Wstawianie widżetu Pasek menu

1 Wybierz polecenie Wstaw > Spry > Pasek menu Spry.

2 Wybierz opcję Poziomy lub Pionowy i kliknij OK.

***Uwaga:** Widżet Pasek menu możesz również wstawić za pomocą kategorii Spry panelu Wstaw.*

Uwaga: *Widżet 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 widżecie Pasek menu dodaje się i usuwa za pomocą Inspektora właściwości (Okno > Właściwości).

Dodawanie pozycji głównego menu

1. Zaznacz widżet 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 widżet 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: *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 widżet 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 widżet 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 widżet 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 widżet 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 widżet 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 zestawów ramek, możesz również wskazać nazwę ramki, w której ma się otworzyć połączona strona.

1 Zaznacz widżet 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 zestawie ramek, to połączona strona zostanie wczytana do tej samej ramki.

_parent Otwiera połączony dokument w zestawie ramek bezpośrednio nadrzędnym dla dokumentu.

_top Wczytuje połączoną stronę w oknie na samej górze zestawu ramek.

Wyłączanie stylów

Style definiujące widżet Pasek menu można wyłączyć, co pozwala lepiej widzieć strukturę HTML tego widżetu w widoku Projekt. Wyłączenie stylów powoduje np., że pozycje paska menu są wyświetlane na stronie w postaci wypunktowanej listy.

1 Zaznacz widżet Pasek menu w oknie dokumentu.

2 Kliknij przycisk Wyłącz style w Inspektorze właściwości (Okno > Właściwości).

Zmiana orientacji widżetu Pasek menu

Orientację widżetu 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 widżetu Pasek menu w pionowy.

1 W programie Dreamweaver otwórz stronę zawierającą poziomy widżet Pasek menu.

2 Wstaw pionowy widżet 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 widżet 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.*

7 (Opcjonalnie) Jeżeli strona nie zawiera już żadnych innych poziomych widżetów Pasek menu, usuń łącze do starego pliku PasekMenuPoziomy.css w nagłówku dokumentu.

8 Zapisz stronę.

Dostosowywanie widżetu Pasek menu

Inspektor właściwości umożliwia co prawda proste zmiany edycyjne widżetu Pasek menu, jednak nie można za jego pomocą wykonać niestandardowych zadań związanych ze stylami. Zmieniając reguły CSS widżetu Pasek menu możesz utworzyć pasek menu o wyglądzie odpowiadającym twoim preferencjom. Więcej informacji o zaawansowanych zadaniach związanych ze stylami znajduje się na stronie internetowej www.adobe.com/go/learn_dw_sprymenubar_custom_pl.

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). Dreamweaver zapisuje te pliki CSS w folderze SpryAssets w twoim serwisie, gdy utworzysz widżet Pasek menu. Pliki te zawierają również komentarze z przydatnymi informacjami o różnych stylach, które można zastosować do widżetu.

Chociaż reguły widżetu 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 widżetu, zwłaszcza, jeśli użyjesz trybu Bieżący.

Zobacz także

„Panel Style CSS w trybie Bieżący” na stronie 141

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 wskaźnik myszy	ul.MenuBarVertical a.MenuBarItemHover, ul.MenuBarHorizontal a.MenuBarItemHover	color: #FFF;
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.

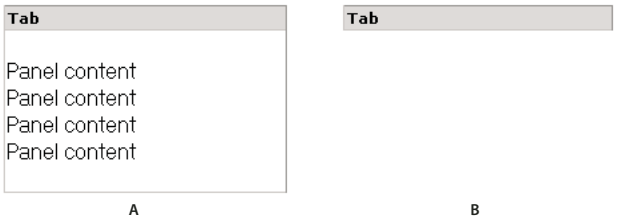
1 Odszukaj regułę `ul.MenuBarVertical ul` lub `ul.MenuBarHorizontal ul`.

2 Zmień domyślne wartości właściwości `margin: -5% 0 0 95%;` na takie, jakie chcesz wprowadzić.

Posługiwanie się widżetem Panel zwijany

Informacje o widżecie Panel zwijany

Widżet Panel zwijany tworzy panel, który może przechowywać zawartość na małej przestrzeni. Użytkownicy serwisu ukrywają lub odkrywają zawartość przechowywaną w harmonijce, klikając zakładkę na panelu. Poniższy przykład przedstawia widżet Panel zwijany w stanie rozwiniętym i zwiniętym:



***A.** Rozszerzony **B.** Zwinięty*

Znaczniki HTML, które budują widżet Panel zwijany to zewnętrzny znacznik `div`, obejmujący znacznik `div` z zawartością oraz kontener `div`, zawierający zakładkę. Kod HTML widżetu Panel zwijany zawiera również znaczniki SCRIPT, umieszczone w sekcji HEAD dokumentu i za kodem HTML zwijanego panelu.

Wyczerpujący opis działania widżetu 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 widżetu Panel zwijany

Wstawianie widżetu Panel zwijany

❖ Wybierz polecenie Wstaw > Spry > Panel zwijany Spry.

***Uwaga:** Widżet 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 widżet Panel zwijany w oknie dokumentu, a następnie Przejdź do Inspektora właściwości (Okno > Właściwości) i wybierz polecenie Otwarty lub Zamknięty z wysuwanego menu Wyświetlanie.

Ustawianie domyślnego stanu widżetu Panel zwijany

Domyślny stan widżetu Panel zwijany (otwarty lub zamknięty) po wczytaniu strony do przeglądarki można zmieniać.

1 Zaznacz widżet Panel zwijany w oknie dokumentu.

2 Przejdź do Inspektora właściwości (Okno > Właściwości) i wybierz polecenie Otwarty lub Zamknięty z wysuwanego menu Domyślnie.

Włączanie lub wyłączanie animacji widżetu Panel zwijany

Włączenie domyślnej animacji widżetu 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 widżet Panel zwijany w oknie dokumentu.

2 Zaznacz lub odznacz opcję Włącz animację w Inspektorze właściwości (Okno > Właściwości).

Dostosowywanie widżetu Panel zwijany

Inspektor właściwości umożliwia co prawda proste zmiany edycyjne widżetu Panel zwijany, jednak nie można za jego pomocą wykonać niestandardowych zadań związanych ze stylami. Zmieniając reguły CSS widżetu Panel zwijany możesz utworzyć panel o wyglądzie odpowiadającym twoim preferencjom. 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 widżet Panel zwijany. Plik ten zawiera również komentarze z przydatnymi informacjami o różnych stylach, które można zastosować do widżetu.

Chociaż reguły widżetu 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 widżetu, zwłaszcza, jeśli użyjesz trybu Bieżący.

Zobacz także

„Panel Style CSS w trybie Bieżący” na stronie 141

Zmiana stylu tekstu w widżecie Panel zwijany

Styl tekstu w widżecie Panel zwijany możesz zmienić, ustawiając właściwości dla całego kontenera widżetu Panel zwijany, albo właściwości poszczególnych składników widżetu.

❖ Zmieniając format tekstu w widżecie 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 na panelu z zawartością	.CollapsiblePanelContent	font: Arial; font-size:medium;

Zmiana kolorów tła w widżecie Panel zwijany

❖ Zmieniając kolory tła różnych części widżetu 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

Widżet Panel zwijany domyślnie rozszerza się na całą dostępną szerokość. Możesz jednak ograniczyć szerokość widżetu 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 widżetu Panel zwijany.

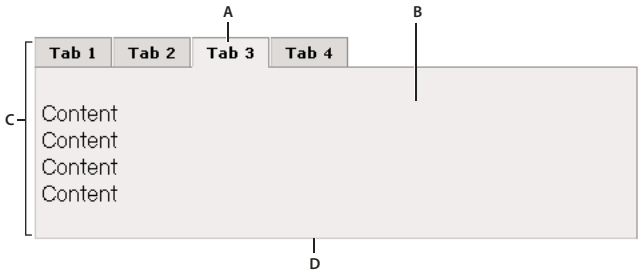
Regułę tę możesz również znaleźć, jeśli zaznaczysz widżet Panel zwijany i przejrzysz zawartość panelu Style CSS (Okno > CSS). Sprawdź, czy panel jest w trybie Bieżący.

2 Dodaj do reguły właściwość szerokości wraz z jej wartością, np. `width: 300px;`.

Posługiwanie się widżetem Panele z zakładkami

Informacje o widżecie Panele z zakładkami

Widżet 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 widżetu rozwijają się lub zwijają, gdy użytkownik strony klika odpowiednie zakładki. W widżecie Panele z zakładkami otwarty może być tylko jeden panel na raz. Poniższy przykład przedstawia widżet Panele z zakładkami, w którym otwarty jest trzeci panel:



***A.** Zakładka **B.** Zawartość **C.** Widżet Panele z zakładkami **D.** Panel z zakładką*

Kod HTML widżetu 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 widżetu Panele z zakładkami zawiera również znaczniki SCRIPT, umieszczone w sekcji HEAD dokumentu i za kodem HTML widżetu.

Wyczerpujący opis działania widżetu 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 widżetu Panele z zakładkami

Wstawianie widżetu Panele z zakładkami

❖ Wybierz polecenie Wstaw > Spry > Panele z zakładkami Spry.

Uwaga: *Widżet Panele z zakładkami możesz również wstawić za pomocą kategorii Spry panelu Wstaw.*

Dodawanie panelu do widżetu Panele z zakładkami

1 Zaznacz widżet 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 widżetu Panele z zakładkami

1 Zaznacz widżet 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 widżet 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 widżet 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 widżetu Panele z zakładkami będzie domyślnie otwarty po wczytaniu strony do przeglądarki, można zmieniać.

1 Zaznacz widżet Panele z zakładkami w oknie dokumentu.

2 Przejdź do Inspektora właściwości (Okno > Właściwości) i z wysuwanego menu Domyślnie wybierz ten panel, który ma być domyślnie otwarty.

Dostosowywanie widżetu Panele z zakładkami

Inspektor właściwości umożliwia co prawda proste zmiany edycyjne widżetu Panele z zakładkami, jednak nie można za jego pomocą wykonać niestandardowych zadań związanych ze stylami. Zmieniając reguły CSS widżetu Panele z zakładkami, możesz utworzyć widżet o wyglądzie odpowiadającym twoim preferencjom. 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 widżet Panele z zakładkami. Plik ten zawiera również komentarze z przydatnymi informacjami o różnych stylach, które można zastosować do widżetu.

Chociaż reguły widżetu Panele z zakładkami można z łatwością edytować bezpośrednio w tym pliku CSS, możesz również wykorzystać panel Style CSS, aby edytować ten widżet. Panel Style CSS ułatwia odszukiwanie klas CSS, przypisanych do poszczególnych elementów widżetu, zwłaszcza, jeśli użyjesz trybu Bieżący.

Zobacz także

„Panel Style CSS w trybie Bieżący” na stronie 141

Zmiana stylu tekstu w widżecie Panele z zakładkami

Styl tekstu w widżecie Panele z zakładkami możesz zmienić, ustawiając właściwości dla całego kontenera widżetu Panele z zakładkami, albo właściwości poszczególnych składników widżetu.

- Zmieniając style tekstu w widżecie 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 widżecie	.TabbedPanels	font: Arial; font-size:medium;
Tylko tekst na zakładkach panelu	.TabbedPanelsTabGroup lub .TabbedPanelsTab	font: Arial; font-size:medium;
Tekst tylko na panelach z zawartością	.TabbedPanelsContentGroup lub .TabbedPanelsContent	font: Arial; font-size:medium;

Zmiana kolorów tła w widżecie Panele z zakładkami

- Zmieniając kolory tła różnych części widżetu 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 lub .TabbedPanelsTab	background-color: #DDD; (wartość domyślna)
Kolor tła panelów z zawartością	.Tabbed PanelsContentGroup lub .TabbedPanelsContent	background-color: #EEE; (wartość domyślna)
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

Widżet Panele z zakładkami domyślnie rozszerza się na całą dostępną szerokość. Możesz jednak ograniczyć szerokość widżetu 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 widżetu Panele z zakładkami.

Regułę tę możesz również znaleźć, jeśli zaznaczysz widżet 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;`.

Posługiwanie się widżetem Wskazówka do narzędzia

Informacje o widżecie Wskazówka do narzędzia

Widżet 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.

Widżet 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 widżetu 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 widżetem 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.

Widżet 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 widżetu 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 widżetem Spry Wskazówka do narzędzia można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/lrvid4046_dw_pl.

Wstawianie widżetu Wskazówka do narzędzia

❖ Wybierz polecenie Wstaw > Spry > Wskazówka do narzędzia Spry.

Uwaga: *Widżet Wskazówka do narzędzia można również wstawić za pomocą kategorii Spry na panelu Wstaw.*

Ta czynność powoduje wstawienie widżetu 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 widżetu Wskazówka do narzędzia

Zachowaniem widżetu 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 widżetu Wskazówka do narzędzia, aby go zaznaczyć.

3 Ustaw pożądane opcje w Inspektorze właściwości widżetu 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.

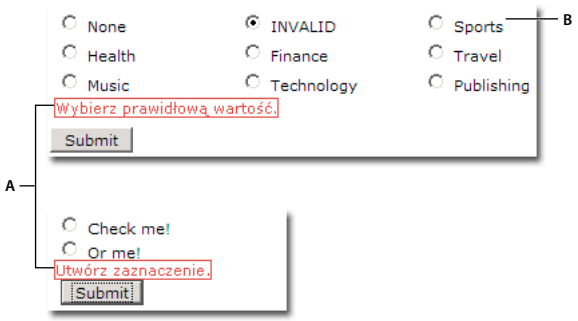
Efekt Rodzaj efektu wyświetlanego przy otwieraniu wskazówki. Roleta - proces wyświetlania i ukrywania wskazówki symuluje efekt podnoszonej albo opuszczanej rolety okiennej. Zanik - powoduje stopniowe pojawianie się i znikanie wskazówki. Wartością domyślną jest Brak.

Posługiwanie się widżetem Grupa opcji z walidacją

Informacje o widżecie Grupa opcji z walidacją

Widżet Grupa opcji z walidacją ma postać grupy przycisków opcji z funkcją sprawdzania poprawności wyboru. Widżet wymusza wybór tylko jednej opcji z grupy.

Poniższy przykład przedstawia widżet Grupa opcji z walidacją w różnych stanach.



***A.** Komunikaty o błędach generowane przez widżet Grupa opcji z walidacją* ***B.** Grupa widżetu Grupa opcji z walidacją*

Obok stanu początkowego, widżet Grupa opcji z walidacją ma jeszcze trzy stany: prawidłowy, nieprawidłowy i wymagana wartość. W zależności od pożądanych wyników walidacji można zmieniać właściwości tych stanów, edytując odpowiedni plik CSS (SpryValidationRadio.css). Widżet Grupa opcji z walidacją może sprawdzać poprawność na różnych etapach - np. gdy użytkownik kliknie poza widżetem, dokona zaznaczenia lub gdy próbuje wysłać formularz.

Stan początkowy Jest to stan widżetu w momencie wczytania się strony w przeglądarce lub po wyzerowaniu formularza przez użytkownika.

Stan prawidłowy Użytkownik dokonał wyboru i można wysłać formularz.

Stan wymagany Użytkownik musi dokonać wyboru, ale tego nie zrobił.

Stan nieprawidłowy Użytkownik wybrał opcję o niedozwolonej wartości.

Gdy widżet Grupa opcji z walidacją wejdzie w jeden z tych stanów wskutek działania użytkownika, infrastruktura Spry zastosuje w czasie wykonywania odpowiednią klasę CSS do kontenera HTML widżetu. Np. jeżeli użytkownik spróbuje wysłać formularz, nie zaznaczywszy żadnego pola, Spry zastosuje do widżetu klasę powodującą wyświetlenie komunikatu o błędzie: "Proszę dokonać wyboru". Reguły sterujące stylem i stanami wyświetlania komunikatów o błędzie znajdują się w pliku skojarzonym z widżetem: SpryValidationRadio.css.

Domyślny kod HTML widżetu Grupa opcji z walidacją znajduje się zazwyczaj wewnątrz formularza i składa się z kontenera - znacznika `span` - otaczającego znacznik grupy opcji: `input type="radio"`. Kod HTML widżetu Grupa przycisków opcji zatwierdzania zawiera również znaczniki `script`, umieszczone w sekcji HEAD dokumentu i za kodem HTML widżetu.

Wyczerpujący opis działania widżetu Grupa opcji z walidacją wraz z pełnym opisem części składowych jego kodu można znaleźć na stronie www.adobe.com/go/learn_dw_spryradio_pl.

Wstawianie i edytowanie widżetu Grupa opcji z walidacją

Wstawianie widżetu Grupa opcji z walidacją

1 Wybierz polecenie Wstaw > Spry > Grupa opcji z walidacją.

2 W polu tekstowym Nazwa wpisz nazwę grupy opcji.

3 Korzystając z przycisków plus (+) i minus (-), dodaj lub usuń opcje.

4 Kliknij nazwę opcji w kolumnie Etykieta, aby uaktywnić ją do edycji. Wpisz niepowtarzalną nazwę dla każdej opcji.

5 Kliknięciem uaktywnij edycję wartości w kolumnie Wartość. Przypisz każdej opcji niepowtarzalną wartość.

6 (Opcjonalnie) Jeśli chcesz przesunąć opcję w dół lub w górę, kliknij tę opcję lub jej wartość, aby zaznaczyć dany wiersz. Następnie kliknij strzałkę w dół lub w górę.

7 Wybierz rodzaj układu dla grupy opcji.

Znaki łamania wiersza Każda opcja zostanie umieszczona w osobnym wierszu, sformatowanym za pomocą znaczników łamania (`br`).

Tabela Każdy przycisk opcji zostanie umieszczony w osobnym wierszu przy użyciu rzędów tabeli (znaczniki `tr`).

8 Kliknij przycisk OK.

Uwaga: *Widżet Grupa opcji można również wstawiać za pomocą kategorii Spry na panelu Wstaw.*

Określanie momentu przeprowadzania walidacji

Moment przeprowadzania walidacji można określić - czy ma się to odbywać, gdy użytkownik kliknie poza widżetem, gdy użytkownik dokonuje zaznaczenia, czy gdy użytkownik próbuje wysłać formularz.

1 Zaznacz widżet Grupa opcji 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 widżetem.

Zmiana 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.

Wyświetlanie stanów widżetu w widoku Projekt

1 Zaznacz widżet Grupa opcji z walidacją w oknie dokumentu, klikając jego niebieską zakładkę.

2 Przejdź do Inspektora właściwości (Okno > Właściwości). Z wysuwanego menu Podgląd stanów wybierz stan, który chcesz wyświetlić. Np. aby zobaczyć widżet w stanie początkowym, wybierz opcję Początkowy.

Zmiana stanu "Wymagany" w odniesieniu do przycisków opcji

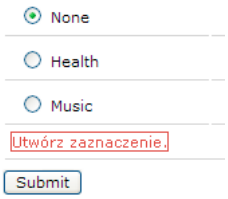
Widżety Grupa opcji z walidacją wymagają domyślnie, by użytkownik wybrał opcję przed wysłaniem formularza. Można jednak zmienić ustawienia tak, aby wybór był opcjonalny.

1 Zaznacz widżet Grupa opcji z walidacją w oknie dokumentu, klikając jego niebieską zakładkę.

2 Otwórz Inspektora właściwości (Okno > Właściwości) i wyłącz opcję Wymagany.

Określanie właściwości pustej lub nieprawidłowej

Można definiować wartości, które będą rejestrowane przez system jako brak wartości lub wartość nieprawidłowa, jeśli użytkownik wybierze opcję skojarzoną z jedną z nich. Jeśli użytkownik wybierze opcję o wartości pustej, przeglądarka zgłosi błąd: "Proszę dokonać zaznaczenia". Jeśli użytkownik wybierze opcję o wartości nieprawidłowej, przeglądarka zgłosi błąd: "Proszę wybrać prawidłową wartość".



Widżet Grupa opcji z przyciskiem opcji o wartości pustej.

1. W widżecie Grupa opcji zaznacz opcję, która ma mieć wartość pustą lub nieprawidłową. Zanim określi się wartości puste lub nieprawidłowe widżetu, należy utworzyć przyciski opcji o takich wartościach.
2. W Inspektorze właściwości przycisku opcji (Okno > Właściwości) określ wartość zaznaczenia dla przycisków opcji. Aby utworzyć przycisk opcji o wartości pustej, wpisz **brak** w polu tekstowym Wartość przy włączeniu. Aby utworzyć przycisk opcji o wartości nieprawidłowej, wpisz **nieprawidłowa** w polu tekstowym Wartość przy włączeniu.
3. Zaznacz cały widżet Grupa opcji z walidacją, klikając niebieską zakładkę widżetu.
4. Otwórz Inspektora właściwości i określ wartości puste lub nieprawidłowe. Aby utworzyć widżet, który będzie wyświetlał komunikat o błędzie dla wartości pustej: “Utwórz zaznaczenie”, wpisz **brak** w polu tekstowym Pusta wartość. Aby utworzyć widżet, który będzie wyświetlał komunikat o błędzie dla wartości nieprawidłowej: “Wybierz prawidłową wartość”, wpisz **nieprawidłowa** w polu tekstowym Nieprawidłowa wartość.

Należy pamiętać, że zarówno sam przycisk opcji, jak i cały widżet Grupa opcji muszą mieć przypisane wartości 'brak' lub 'nieprawidłowa' - w przeciwnym razie komunikaty o błędzie nie będą prawidłowo wyświetlane.

Dostosowywanie widżetu Grupa opcji

Inspektor właściwości umożliwia co prawda proste zmiany edycyjne widżetu Grupa opcji z walidacją, jednak nie można za jego pomocą wykonać niestandardowych zadań związanych ze stylami. Style CSS widżetu Grupa opcji z walidacją można zmienić w taki sposób, aby utworzyć widżet zgodny z własnymi upodobaniami. Więcej informacji o zaawansowanych zadaniach związanych ze stylami znajduje się na stronie internetowej www.adobe.com/go/learn_dw_spryradio_custom_pl.

Wszystkie reguły CSS w poniższej sekcji odnoszą się do domyślnych reguł, umieszczonych w pliku SpryValidationRadio.css. Gdy utworzy się widżet Grupa opcji z walidacją, program Dreamweaver zapisze plik SpryValidationRadio.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 widżetu.

Reguły widżetu Grupa opcji z walidacją można z łatwością edytować bezpośrednio w tym pliku CSS. Można jednak również wykorzystać panel Style CSS. Panel Style CSS ułatwia odszukiwanie klas CSS, przypisanych do poszczególnych elementów widżetu, zwłaszcza, jeśli użyjesz trybu Bieżący.

Zobacz także

„Panel Style CSS w trybie Bieżący” na stronie 141

Tworzenie stylów dla widżetu Grupa opcji z walidacją (instrukcje ogólne)

1 Otwórz plik SpryValidationRadio.css.

2 Odszukaj regułę CSS tej części widżetu, którą chcesz modyfikować. Na przykład, aby zmienić kolor tła widżetu Grupa opcji w stanie "wymagany", trzeba zmodyfikować regułę `radioRequiredState` w pliku SpryValidationRadio.css.

3 Wprowadź zmiany w regułach CSS i zapisz plik.

Plik SpryValidationRadio.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 widżetu Grupa opcji z walidacją

Komunikaty o błędach widżetu Grupa opcji z walidacją są domyślnie czerwone i otoczone jednolitą krawędzią o grubości 1 piksela.

❖ Zmieniając style tekstu komunikatów o błędach w widżecie Grupa opcji z walidacją, skorzystaj z poniższej tabeli. Najpierw odszukaj odpowiednią regułę CSS, a potem zmień właściwości domyślne albo dodaj własne właściwości i wartości stylów tekstu.

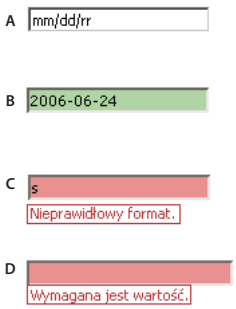
Tekst, którego styl można zmienić	Odpowiednia reguła CSS	Właściwość do zmiany
Tekst komunikatu o błędzie	.radioRequiredState .radioRequiredMsg, .radioInvalidState .radioInvalidMsg	color: #CC3333; border: 1px solid #CC3333;

Posługiwanie się widżetem Walidacja - pole tekstowe

Informacje o widżecie Walidacja - pole tekstowe

Widżet Spry Walidacja - pole tekstowe to pole tekstowe wyświetlające stan 'prawidłowy' lub 'nieprawidłowy', gdy użytkownik serwisu wpisze tekst. Taki widżet można dodać np. do formularza, w którym użytkownicy wpisują adresy e-mail. Jeżeli nie wpiszą w adresie e-mail symbolu "@" i kropki, widżet zwróci komunikat informujący, że wprowadzone dane są nieprawidłowe.

Poniższy przykład przedstawia widżet Walidacja - pole tekstowe w różnych stanach:



***A.** Widżet Pole tekstowe, aktywna podpowiedź **B.** Widżet Pole tekstowe, stan 'prawidłowy' **C.** Widżet Pole tekstowe, stan 'nieprawidłowy' **D.** Widżet Pole tekstowe, stan 'wymagany'*

Widżet Walidacja - pole tekstowe 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. Widżet Walidacja - pole tekstowe może sprawdzać poprawność na różnych etapach - np. gdy użytkownik kliknie poza widżetem, gdy wpisuje tekst lub gdy próbuje wysłać formularz.

Stan początkowy Jest to stan widżetu w momencie wczytania się strony w przeglądarce lub po wyzerowaniu formularza przez użytkownika.

Stan aktywny Stan, gdy użytkownik umieści punkt wstawiania w widżecie.

Stan prawidłowy Stan, gdy informacje wprowadzone przez użytkownika są poprawne i można wysłać formularz.

Stan nieprawidłowy Stan, gdy tekst wpisany przez użytkownika jest w nieprawidłowym formacie. (Np. podając rok, wpisano 06 zamiast 2006).

Stan wymagany Stan, gdy użytkownik nie wpisze wymaganego tekstu w pole.

Stan 'Minimalna liczba znaków' Stan, gdy użytkownik wpisze w pole mniej niż wymaganą liczbę znaków.

Stan 'Maksymalna liczba znaków' Stan, gdy użytkownik wpisze w polu więcej niż maksymalną dozwoloną liczbę znaków.

Stan 'Wartość minimalna' Stan, gdy użytkownik wpisze wartość mniejszą, niż wartość minimalna wymagana w tym polu tekstowym. (Dotyczy walidacji liczb całkowitych, rzeczywistych i typów danych).

Stan 'Wartość maksymalna' Stan, gdy użytkownik wpisze wartość większą, niż wartość maksymalna dozwolona w tym polu tekstowym. (Dotyczy walidacji liczb całkowitych, rzeczywistych i typów danych).

Gdy widżet Walidacja - pole tekstowe wejdzie w jeden z tych stanów wskutek działania użytkownika, infrastruktura Spry zastosuje w czasie wykonywania odpowiednią klasę CSS do kontenera HTML widżetu. Np. jeżeli użytkownik spróbuje wysłać formularz, nie wpisawszy tekstu w wymagane pole tekstowe, Spry zastosuje do widżetu klasę powodującą wyświetlenie komunikatu o błędzie: "Wymagana jest wartość". Reguły sterujące stylem i stanami wyświetlania komunikatów o błędzie znajdują się w pliku CSS skojarzonym z widżetem, SpryWalidacjaPoleTekstowe.css.

Domyślny kod HTML widżetu Walidacja - pole tekstowe znajduje się na ogół wewnątrz formularza i zawiera znacznik , otaczający znacznik <input> pola tekstowego. Kod HTML widżetu Walidacja - pole tekstowe zawiera również znaczniki SCRIPT, umieszczone w sekcji HEAD dokumentu i za kodem HTML widżetu.

Wyczerpujący opis działania widżetu Walidacja - pole tekstowe wraz z pełnym opisem części składowych jego kodu można znaleźć na stronie www.adobe.com/go/learn_dw_sprytextfield_pl.

Wstawianie i edytowanie widżetu Pole tekstowe z walidacją

Wstawianie widżetu Walidacja - pole tekstowe

1 Wybierz polecenie Wstaw > Spry > Walidacja - pole tekstowe Spry.

2 Wypełnij informacje w oknie dialogowym Atrybuty dostępności znacznika Input, a następnie kliknij OK.

Uwaga: *Widżet Pole tekstowe zatwierdzania możesz również wstawić za pomocą kategorii Spry panelu Wstaw.*

Zobacz także

„Tworzenie formularzy HTML z ułatwieniami dostępności” na stronie 680

Określanie typu i formatu walidacji

W widżecie Walidacja - pole tekstowe możesz wybierać różne typy walidacji. Np. jeżeli pole tekstowe ma przyjmować numery kart kredytowych, to możesz wybrać typ walidacji karty.

1 Zaznacz widżet Walidacja - pole tekstowe w oknie dokumentu.

2 Przejdź do Inspektora właściwości (Okno > Właściwości) i z wysuwanego menu Typ wybierz rodzaj walidacji.

3 Jeżeli trzeba, wybierz format z wysuwanego menu Format.

Większość typów walidacji powoduje, że pole tekstowe wymaga pewnego standardowego formatu. Np. jeżeli zastosujesz do pola tekstowego typ walidacji liczb całkowitych, to widżet nie będzie mógł przeprowadzić walidacji, jeżeli użytkownik wpisze w to pole coś innego, niż liczby. Niektóre rodzaje walidacji umożliwiają jednak wybór formatu, jaki będzie przyjmować pole tekstowe. Poniższa tabela wymienia dostępne w Inspektorze właściwości typy walidacji wraz z formatami:

Typ walidacji	**Format**
Brak	Nie jest wymagany specjalny format.
Liczba całkowita	Pole tekstowe przyjmuje tylko liczby.
E-mail Adres	Pole tekstowe przyjmuje adresy e-mail, które zawierają znak @ i kropkę (.), za którą i przed którą występuje przynajmniej jedna litera.
Data	Różne formaty. Wybierz format z wysuwanego menu w Inspektorze właściwości.
Czas	Różne formaty. Wybierz format z wysuwanego menu w Inspektorze właściwości. ("tt" oznacza format am/pm, "t" oznacza format a/p).
Karta kredytowa	Różne formaty. Wybierz format z wysuwanego menu w Inspektorze właściwości. Możesz zezwalać na przyjmowanie wszystkich kart kredytowych lub wybrać określony rodzaj karty (MasterCard, Visa itd.). Pole tekstowe nie przyjmuje spacji w numerach kart kredytowych, tzn. 4321 3456 4567 4567.
Kod pocztowy	Różne formaty. Wybierz format z wysuwanego menu w Inspektorze właściwości.
Numer telefonu	Pole tekstowe przyjmuje numery telefonów sformatowane zgodnie ze standardami obowiązującymi w USA i Kanadzie (000) 000-0000 lub formaty niestandardowe. Jeżeli wybierzesz opcję formatu niestandardowego, to wpisz format - np. 000.00(00) - w pole tekstowe Wzór.
Numer ubezpieczenia społecznego	W polu tekstowym są akceptowane numery ubezpieczenia społecznego, sformatowane według wzoru 000-00-0000. Jeśli chcesz użyć innego formatu, zaznacz jako typ zatwierdzania opcję Niestandardowy i określ wzorzec. Funkcja zatwierdzania wzorców akceptuje tylko znaki ASCII.
Waluta	Pole tekstowe przyjmuje wartości walutowe, sformatowane według wzoru 1,000,000.00 lub 1.000.000,00.
Liczba rzeczywista/notacja matematyczna	Waliduje różne rodzaje liczb: całkowite (np. 1); zmiennoprzecinkowe (np. 12,123); wartości zmiennoprzecinkowe w notacji matematycznej (np. 1,212e+12, 1,221e-12; gdzie e stanowi potęgę 10).
Adres IP	Różne formaty. Wybierz format z wysuwanego menu w Inspektorze właściwości.
Adres URL	Pole tekstowe przyjmuje adresy URL w formacie http://xxx.xxx.xxx lub ftp://xxx.xxx.xxx.
Własne	Umożliwia wybór niestandardowego typu i formatu walidacji. Wpisz w Inspektorze właściwości wzorzec formatu (i podpowiedź, jeśli chcesz). Funkcja zatwierdzania wzorców akceptuje tylko znaki ASCII.

Określanie momentu przeprowadzania walidacji

Moment przeprowadzania walidacji można określić - czy ma się to odbywać, gdy użytkownik kliknie poza widżetem, gdy użytkownik wpisuje tekst, czy gdy użytkownik próbuje wysłać formularz.

1 Zaznacz widżet Walidacja - pole tekstowe 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 tekstowym.

Zmiana 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.

Określanie minimalnej i maksymalnej liczby znaków

Ta opcja jest dostępna tylko dla typów walidacji Brak, Liczba całkowita, Adres e-mail i Adres URL.

1 Zaznacz widżet Walidacja - pole tekstowe w oknie dokumentu.

2 Przejdź do Inspektora właściwości (Okno > Właściwości) i wpisz liczbę w pole tekstowe Min. znaków lub Maks. znaków. Jeśli np. wpiszesz 3 w pole tekstowe Min. znaków, to widżet będzie sprawdzał tylko, czy użytkownik wpisał przynajmniej trzy znaki.

Określanie wartości minimalnych i maksymalnych

Ta opcja jest dostępna tylko dla typów walidacji Liczba całkowita, Czas, Waluta i Liczba rzeczywista/notacja matematyczna.

1 Zaznacz widżet Walidacja - pole tekstowe w oknie dokumentu.

2 Przejdź do Inspektora właściwości (Okno > Właściwości) i wpisz liczbę w pole tekstowe Min. wartość lub Maks. wartość. Jeśli np. wpiszesz 3 w pole Min. wartość, to widżet będzie sprawdzał tylko, czy użytkownik wpisał liczbę 3 lub większą (4, 5, 6, itd.) w pole tekstowe.

Wyświetlanie stanów widżetu w widoku Projekt

1 Zaznacz widżet Walidacja - pole tekstowe w oknie dokumentu.

2 Przejdź do Inspektora właściwości (Okno > Właściwości) i z wysuwanego menu Podgląd stanów wybierz ten stan, który chcesz wyświetlić. Np. jeśli chcesz zobaczyć widżet w stanie 'prawidłowy', to wybierz Prawidłowy.

Zmiana statusu 'wymagane' dla pola tekstowego

Domyślnie wszystkie widżety Walidacja - pole tekstowe wstawiane w programie Dreamweaver wymagają, aby użytkownik wprowadził wartość w ich pole tekstowe na stronie WWW. Można jednak sprawić, że wypełnianie pola tekstowego będzie opcjonalne, a nie wymagane.

1 Zaznacz widżet Walidacja - pole tekstowe w oknie dokumentu.

2 Przejdź do Inspektora właściwości (Okno > Właściwości) i włącz lub wyłącz, zgodnie z własnymi preferencjami, opcję Wymagane.

Tworzenie podpowiedzi do pola tekstowego

Jako że istnieje wiele różnych formatów pól tekstowych, warto podać użytkownikom wskazówkę, jaki format powinni wprowadzić. Np. w polu tekstowym z typem walidacji Numer telefonu można wprowadzić wyłącznie numery telefonów w formacie (000) 000-0000. Takie przykładowe numery można wstawić do podpowiedzi. Wówczas pole tekstowe będzie wyświetlało prawidłowy format po wczytaniu się strony w przeglądarce.

1 Zaznacz widżet Walidacja - pole tekstowe w oknie dokumentu.

2 Przejdź do Inspektora właściwości (Okno > Właściwości) i wpisz podpowiedź w polu tekstowym Podpowiedź.

Blokowanie nieprawidłowych znaków

Możesz uniemożliwić użytkownikom wpisywanie niedozwolonych znaków w widżecie Walidacja - pole tekstowe. Np. jeżeli zaznaczysz tę opcję dla widżetu z typem walidacji Liczba całkowita, to gdy użytkownik spróbuje wpisać literę, w polu nic się nie pojawi.

1 Zaznacz widżet Walidacja - pole tekstowe w oknie dokumentu.

2 Przejdź do Inspektora właściwości (Okno > Właściwości) i zaznacz opcję Wymuś wzorek.

Dostosowywanie widżetu Walidacja - pole tekstowe

Inspektor właściwości umożliwia co prawda proste zmiany edycyjne widżetu Walidacja - pole tekstowe, jednak nie można za jego pomocą wykonać niestandardowych zadań związanych ze stylami. Style CSS widżetu Walidacja - pole tekstowe można zmienić w taki sposób, aby utworzyć widżet zgodny z własnymi upodobaniami. Więcej informacji o zaawansowanych zadaniach związanych ze stylami znajduje się na stronie internetowej www.adobe.com/go/learn_dw_sprytextfield_custom_pl.

Wszystkie reguły CSS w poniższej sekcji odnoszą się do domyślnych reguł, umieszczonych w pliku SpryWalidacjaPoleTekstowe.css. Dreamweaver zapisuje plik SpryWalidacjaPoleTekstowe.css w folderze SpryAssets w twoim serwisie, gdy utworzysz widżet Walidacja - pole tekstowe. Warto zapoznać się z tym plikiem, ponieważ znajdują się w nim komentarze z informacjami o różnych stylach, które można zastosować do widżetu.

Chociaż reguły widżetu Walidacja - pole tekstowe można z łatwością edytować bezpośrednio w tym pliku CSS, możesz również wykorzystać panel Style CSS, aby edytować ten widżet. Panel Style CSS ułatwia odszukiwanie klas CSS, przypisanych do poszczególnych elementów widżetu, zwłaszcza, jeśli użyjesz trybu Bieżący.

Zobacz także

„Panel Style CSS w trybie Bieżący” na stronie 141

Zmiana stylu tekstu w komunikacie o błędzie widżetu Walidacja - pole tekstowe

Komunikaty o błędach widżetu Walidacja - pole tekstowe są domyślnie czerwone i otoczone 1-pikselową krawędzią.

❖ Zmieniając style tekstu komunikatów o błędach w widżecie Pole tekstowe zatwierdzania, skorzystaj z poniższej tabeli, aby odszukać odpowiednią regułę CSS, a następnie 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	.textfieldRequiredState .textfieldRequiredMsg, .textfieldInvalidFormatState .textfieldInvalidFormatMsg, .textfieldMinValueState .textfieldMinValueMsg, .textfieldMaxValueState .textfieldMaxValueMsg, .textfieldMinCharsState .textfieldMinCharsMsg, .textfieldMaxCharsState .textfieldMaxCharsMsg	color: #CC3333; border: 1px solid #CC3333;

Zmiana kolorów tła w widżecie Walidacja - pole tekstowe

❖ Aby zmienić kolor tła w widżecie Walidacja - pole tekstowe w różnych stanach, zapoznaj się z poniższą tabelą i odszukaj stosowną regułę CSS, a następnie zmień domyślne wartości kolorów tła:

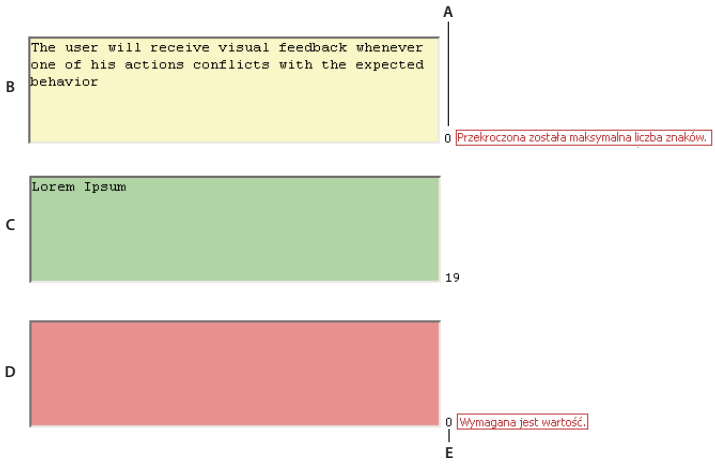
Kolor, który można zmienić	Odpowiednia reguła CSS	Właściwość do zmiany
Kolor tła widżetu w stanie 'prawidłowy'	.textfieldValidState input, input.textfieldValidState	background-color: #B8F5B1;
Kolor tła widżetu w stanie 'nieprawidłowy'	input.textfieldRequiredState, .textfieldRequiredState input, input.textfieldInvalidFormatState, .textfieldInvalidFormatState input, input.textfieldMinValueState, .textfieldMinValueState input, input.textfieldMaxValueState, .textfieldMaxValueState input, input.textfieldMinCharsState, .textfieldMinCharsState input, input.textfieldMaxCharsState, .textfieldMaxCharsState input	background-color: #FF9F9F;
Kolor tła widżetu aktywnego	.textfieldFocusState input, input.textfieldFocusState	background-color: #FFFFCC;

Posługiwanie się widżetem Walidacja - obszar tekstowy

Informacje o widżecie Walidacja - obszar tekstowy

Widżet Spry Walidacja - obszar tekstowy to obszar tekstowe wyświetlający stan 'prawidłowy' lub 'nieprawidłowy', gdy użytkownik serwisu wpisze tekst. Jeżeli obszar tekstowy jest polem wymaganym, a użytkownik nie wprowadzi żadnego tekstu, to widżet zwróci komunikat z informacją, że wymagana jest wartość.

Poniższy przykład przedstawia widżet Walidacja - obszar tekstowy w różnych stanach:



***A.** Licznik pozostałych znaków **B.** Aktywny widżet Walidacja - obszar tekstowy w stanie maksymalnej liczby znaków **C.** Aktywny widżet Walidacja - obszar tekstowy w stanie 'prawidłowy' **D.** Widżet Walidacja - obszar tekstowy w stanie 'wymagany' **E.** Licznik wpisanych znaków*

Widżet Walidacja - obszar tekstowy 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. Widżet Walidacja - obszar tekstowy może sprawdzać poprawność na różnych etapach - np. gdy użytkownik kliknie poza widżetem, gdy wpisuje tekst lub gdy próbuje wysłać formularz.

Stan początkowy Jest to stan widżetu w momencie wczytania się strony w przeglądarce lub po wyzerowaniu formularza przez użytkownika.

Stan aktywny Stan, gdy użytkownik umieści punkt wstawiania w widżecie.

Stan prawidłowy Stan, gdy informacje wprowadzone przez użytkownika są poprawne i można wysłać formularz.

Stan wymagany Stan, gdy użytkownik nie wpisze żadnego tekstu.

Stan 'Minimalna liczba znaków' Stan, gdy użytkownik wpisze w obszar mniej niż wymaganą liczbę znaków.

Stan 'Maksymalna liczba znaków' Stan przyjmowany przez widżet, gdy użytkownik wpisze w obszarze tekstowym więcej niż maksymalną dozwoloną liczbę znaków.

Gdy widżet Walidacja - obszar tekstowy wejdzie w jeden z tych stanów wskutek działania użytkownika, infrastruktura Spry zastosuje w czasie wykonywania odpowiednią klasę CSS do kontenera HTML widżetu. Np. jeżeli użytkownik spróbuje wysłać formularz, nie wpisawszy tekstu w wymagany obszar tekstowy, Spry zastosuje do widżetu klasę powodującą wyświetlenie komunikatu o błędzie: "Wymagana jest wartość". Reguły sterujące stylem i stanami wyświetlania komunikatów o błędzie znajdują się w pliku CSS skojarzonym z widżetem, SpryWalidacjaObszarTekstowy.css.

Domyślny kod HTML widżetu Walidacja - obszar tekstowy znajduje się na ogół wewnątrz formularza i zawiera znacznik , otaczający znacznik <textarea> obszaru tekstowego. Kod HTML widżetu Walidacja - obszar tekstowy zawiera również znaczniki SCRIPT, umieszczone w sekcji HEAD dokumentu i za kodem HTML widżetu.

Wyczerpujący opis działania widżetu Walidacja - obszar tekstowy wraz z pełnym opisem części składowych jego kodu można znaleźć na stronie www.adobe.com/go/learn_dw_sprytextarea_pl.

Wstawianie i edytowanie widżetu Obszar tekstowy z walidacją

Wstawianie widżetu Walidacja - obszar tekstowy

1 Wybierz polecenie Wstaw > Spry > Walidacja - obszar tekstowy Spry.

2 Wypełnij informacje w oknie dialogowym Atrybuty dostępności znacznika Input, a następnie kliknij OK.

Uwaga: *Widżet Obszar tekstowy zatwierdzania możesz również wstawić za pomocą kategorii Spry panelu Wstaw.*

Zobacz także

„Tworzenie formularzy HTML z ułatwieniami dostępności” na stronie 680

Określanie momentu przeprowadzania walidacji

Moment przeprowadzania walidacji można określić - czy ma się to odbywać, gdy użytkownik kliknie poza widżetem, gdy użytkownik wpisuje tekst, czy gdy użytkownik próbuje wysłać formularz.

1 Zaznacz widżet Walidacja - obszar tekstowy w oknie dokumentu.

2 Przejdź do Inspektora właściwości (Okno > Właściwości) i wybierz opcję 'Przeprowadź walidację gdy' wskazującą, kiedy ma się odbywać walidacja. Można zaznaczyć wszystkie opcje lub tylko opcję Wyślij.

Rozmycie Walidacja będzie przeprowadzana, gdy użytkownik kliknie poza polem tekstowym.

Zmiana 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.

Określanie minimalnej i maksymalnej liczby znaków

1 Zaznacz widżet Walidacja - obszar tekstowy w oknie dokumentu.

2 Przejdź do Inspektora właściwości (Okno > Właściwości) i wpisz liczbę w pole tekstowe Min. znaków lub Maks. znaków. Jeśli np. wpiszesz 20 pole tekstowe Min. znaków, to widżet będzie sprawdzał tylko, czy użytkownik wpisał w obszarze tekstowym przynajmniej dwadzieścia znaków.

Dodawanie licznika znaków

Do widżetu można dodać licznik znaków, informujący użytkownika, ile wpisał znaków w obszarze tekstowym albo ile jeszcze znaków pozostało. Dodany licznik znaków pojawia się domyślnie w prawym dolnym rogu widżetu.

1 Zaznacz widżet Walidacja - obszar tekstowy w oknie dokumentu.

2 Przejdź do Inspektora właściwości (Okno > Właściwości) i zaznacz opcję Licznik znaków albo Pozostało znaków.

Uwaga: *Opcja Pozostało znaków jest dostępna tylko wówczas, jeżeli ustawiono już maksymalną dozwoloną liczbę znaków.*

Wyświetlanie stanów widżetu w widoku Projekt

1 Zaznacz widżet Walidacja - obszar tekstowy w oknie dokumentu.

2 Przejdź do Inspektora właściwości (Okno > Właściwości) i z wysuwanego menu Podgląd stanów wybierz ten stan, który chcesz wyświetlić. Np. jeśli chcesz zobaczyć widżet w stanie 'prawidłowy', to wybierz Prawidłowy.

Zmiana statusu 'wymagane' dla obszaru tekstowego

Domyślnie wszystkie widżety Walidacja - obszar tekstowy wstawiane w programie Dreamweaver wymagają, aby użytkownik wprowadził wartość w ich obszar tekstowy na stronie WWW. Można jednak włączyć opcjonalną walidację obszarów tekstowych.

1 Zaznacz widżet Walidacja - obszar tekstowy w oknie dokumentu.

2 Przejdź do Inspektora właściwości (Okno > Właściwości) i włącz lub wyłącz, zgodnie z własnymi preferencjami, opcję Wymagane.

Tworzenie podpowiedzi do obszaru tekstowego

Do obszaru tekstowego można dodać podpowiedź (np. "Tutaj wpisz opis"), aby poinformować użytkowników, co powinni wprowadzić w tym obszarze tekstowym. Obszar tekstowy wyświetli podpowiedź, gdy strona wczyta się do przeglądarki.

1 Zaznacz widżet Walidacja - obszar tekstowy w oknie dokumentu.

2 Przejdź do Inspektora właściwości (Okno > Właściwości) i wpisz podpowiedź w polu tekstowym Podpowiedź.

Blokowanie nadmiarowych znaków

W widżecie Walidacja - obszar tekstowy można włączyć opcję, która uniemożliwi użytkownikom wprowadzenie większej liczby znaków, niż dozwolona. Np. jeśli ustawisz tę opcję dla widżetu, który przyjmuje nie więcej niż 20 znaków, to użytkownik będzie mógł wpisać w obszarze tekstowym tylko 20 znaków.

1 Zaznacz widżet Walidacja - obszar tekstowy w oknie dokumentu.

2 Przejdź do Inspektora właściwości (Okno > Właściwości) i zaznacz opcję Blokuj znaki dodatkowe.

Dostosowywanie widżetu Walidacja - obszar tekstowy

Inspektor właściwości umożliwia co prawda proste zmiany edycyjne widżetu Walidacja - obszar tekstowy, jednak nie można za jego pomocą wykonać niestandardowych zadań związanych ze stylami. Style CSS widżetu Walidacja - obszar tekstowy można zmienić w taki sposób, aby utworzyć widżet zgodny z własnymi upodobaniami. Więcej informacji o zaawansowanych zadaniach związanych ze stylami znajduje się na stronie internetowej www.adobe.com/go/learn_dw_sprytextarea_custom_pl.

Wszystkie reguły CSS w poniższej sekcji odnoszą się do domyślnych reguł, umieszczonych w pliku SpryWalidacjaObszarTekstowy.css. Dreamweaver zapisuje plik SpryWalidacjaObszarTekstowy.css w folderze SpryAssets w twoim serwisie, gdy utworzysz widżet Walidacja - obszar tekstowy. Warto zapoznać się z tym plikiem, ponieważ znajdują się w nim komentarze z informacjami o różnych stylach, które można zastosować do widżetu.

Chociaż reguły widżetu Walidacja - obszar tekstowy można z łatwością edytować bezpośrednio w tym pliku CSS, możesz również wykorzystać panel Style CSS, aby edytować ten widżet. Panel Style CSS ułatwia odszukiwanie klas CSS, przypisanych do poszczególnych elementów widżetu, zwłaszcza, jeśli użyjesz trybu Bieżący.

Zobacz także

„Panel Style CSS w trybie Bieżący” na stronie 141

Zmiana stylu tekstu w komunikacie o błędzie widżetu Walidacja - obszar tekstowy

Komunikaty o błędach widżetu Walidacja - obszar tekstowy są domyślnie czerwone i otoczone 1-pikselową krawędzią.

- Zmieniając style tekstu komunikatów o błędach w widżecie Obszar tekstowy zatwierdzania, skorzystaj z poniższej tabeli, aby odszukać odpowiednią regułę CSS, a następnie 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	.textareaRequiredState .textareaRequiredMsg, .textareaMinCharsState .textareaMinCharsMsg, .textareaMaxCharsState .textareaMaxCharsMsg	color: #CC3333; border: 1px solid #CC3333;

Zmiana kolorów tła w widżecie Walidacja - obszar tekstowy

- Aby zmienić kolor tła w widżecie Walidacja - obszar tekstowy w różnych stanach, zapoznaj się z poniższą tabelą i odszukaj stosowną regułę CSS, a następnie zmień domyślne wartości kolorów tła:

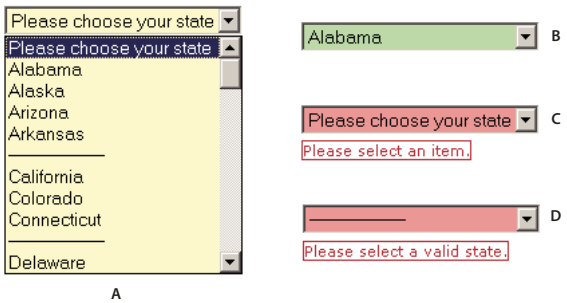
Kolor tła, który można zmienić	Odpowiednia reguła CSS	Właściwość do zmiany
Kolor tła widżetu w stanie 'prawidłowy'	.textareaValidState textarea, textarea.textareaValidState	background-color: #B8F5B1;
Kolor tła widżetu w stanie 'nieprawidłowy'	textarea.textareaRequiredState, .textareaRequiredState textarea, textarea.textareaMinCharsState, .textareaMinCharsState textarea, textarea.textareaMaxCharsState, .textareaMaxCharsState textarea	background-color: #FF9F9F;
Kolor tła widżetu aktywnego	.textareaFocusState textarea, textarea.textareaFocusState	background-color: #FFFFCC;

Posługiwanie się widżetem Walidacja - zaznaczenie

Informacje o widżecie Walidacja - zaznaczenie

Widżet Spry Walidacja - zaznaczenie to rozwijane menu, które wyświetla stany prawidłowe lub nieprawidłowe, gdy użytkownik zaznacza opcję. Można np. wstawić widżet Walidacja - zaznaczenie zawierający listę stanów pogrupowanych w różne sekcje i przedzielonych poziomymi liniami. Jeżeli użytkownik przypadkiem zaznaczy jedną z linii podziałki, zamiast jednego ze stanów, widżet Walidacja - zaznaczenie zwróci komunikat informujący, że zaznaczenie jest nieprawidłowe.

Poniższy przykład przedstawia rozwinięty widżet Walidacja - zaznaczenie oraz zwiniętą postać widżetu w różnych stanach:



***A.** Aktywny widżet Walidacja - zaznaczenie **B.** Widżet Walidacja - zaznaczenie, stan 'prawidłowy' **C.** Widżet Walidacja - zaznaczenie, stan 'wymagany' **D.** Widżet Walidacja - zaznaczenie, stan 'nieprawidłowy'*

Widżet Walidacja - zaznaczenie 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. Widżet Zaznaczanie zatwierdzenia może sprawdzać poprawność na różnych etapach — np. gdy użytkownik kliknie poza widżetem, dokona zaznaczenia lub gdy próbuje wysłać formularz.

Stan początkowy Jest to stan widżetu w momencie wczytania się strony w przeglądarce lub po wyzerowaniu formularza przez użytkownika.

Stan aktywny Stan widżetu, gdy użytkownik go kliknie.

Stan prawidłowy Stan widżetu, gdy pozycja zaznaczona przez użytkownika jest poprawna i można wysłać formularz.

Stan nieprawidłowy Stan widżetu, gdy użytkownik zaznaczy nieprawidłową pozycję.

Stan wymagany Stan widżetu, gdy użytkownik nie zaznaczył prawidłowej pozycji.

Gdy widżet Walidacja - zaznaczenie wejdzie w jeden z tych stanów wskutek działania użytkownika, infrastruktura Spry zastosuje w czasie wykonywania odpowiednią klasę CSS do kontenera HTML widżetu. Np. jeżeli użytkownik spróbuje wysłać formularz, nie wybrawszy pozycji menu, Spry zastosuje do widżetu klasę powodującą wyświetlenie komunikatu o błędzie: "Proszę zaznaczyć pozycję". Reguły sterujące stylem i stanami wyświetlania komunikatów o błędzie znajdują się w pliku CSS skojarzonym z widżetem, SpryWalidacjaZaznaczenie.css.

Domyślny kod HTML widżetu Walidacja - zaznaczenie znajduje się na ogół wewnątrz formularza i zawiera znacznik , otaczający znacznik <select> obszaru tekstowego. Kod HTML widżetu Walidacja - zaznaczenie zawiera również znaczniki SCRIPT, umieszczone w sekcji HEAD dokumentu i za kodem HTML widżetu.

Wyczerpujący opis działania widżetu Walidacja - zaznaczenie wraz z pełnym opisem części składowych jego kodu można znaleźć na stronie www.adobe.com/go/learn_dw_spryselect_pl.

Wstawianie i edytowanie widżetu Walidacja zaznaczenia

Wstawianie widżetu Walidacja - zaznaczenie

1. Wybierz polecenie Wstaw > Spry > Walidacja - zaznaczenie Spry.
2. Wypełnij informacje w oknie dialogowym Atrybuty dostępności znacznika Input, a następnie kliknij OK.
3. W widoku Kod dodaj znaczniki opcji, zawierające pozycje menu i ich wartości. Dreamweaver nie robi tego automatycznie za ciebie. Więcej informacji podano w poprzedniej sekcji.

***Uwaga:** Widżet Zaznaczanie zatwierdzenia możesz również wstawić za pomocą kategorii Spry panelu Wstaw.*

Zobacz także

„Tworzenie formularzy HTML z ułatwieniami dostępności” na stronie 680

Określanie momentu przeprowadzania walidacji

Moment przeprowadzania walidacji można określić - czy ma się to odbywać, gdy użytkownik kliknie poza widżetem, gdy użytkownik wpisuje tekst, czy gdy użytkownik próbuje wysłać formularz.

1 Zaznacz widżet Walidacja - zaznaczenie 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 widżetem.

Zmiana 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.

Wyświetlanie stanów widżetu w widoku Projekt

1 Zaznacz widżet Walidacja - zaznaczenie w oknie dokumentu.

2 Przejdź do Inspektora właściwości (Okno > Właściwości) i z wysuwanego menu Podgląd stanów wybierz ten stan, który chcesz wyświetlić. Np. jeśli chcesz zobaczyć widżet w stanie 'prawidłowy', to wybierz Prawidłowy.

Dopuszczanie lub niedopuszczanie pustych wartości

Wszystkie widżety Zaznaczanie zatwierdzenia wstawiane w programie Dreamweaver wymagają domyślnie, aby użytkownik wybrał z menu na stronie internetowej takie pozycje, z którymi skojarzono wartości. Możesz jednak wyłączyć tę opcję.

1 Zaznacz widżet Walidacja - zaznaczenie w oknie dokumentu.

2 Przejdź do Inspektora właściwości (Okno > Właściwości) i włącz lub wyłącz, zgodnie z własnymi preferencjami, opcję Nie dopuszczaj pustych wartości.

Wskazywanie wartości niedozwolonej

Możesz określić wartość, która zostanie zarejestrowana jako nieprawidłowa, gdy użytkownik wybierze pozycję menu skojarzoną z tą wartością. Na przykład, jeśli -1 określono jako nieprawidłową wartość i wartość ta zostanie przypisana do znacznika opcji, to widżet zwróci komunikat o błędzie, jeśli użytkownik wybierze tę pozycję menu.

```
<option value="-1"> ------------------- </option>
```

1 Zaznacz widżet Walidacja - zaznaczenie w oknie dokumentu.

2 Przejdź do Inspektora właściwości (Okno > Właściwości) i wpisz w polu tekstowym Nieprawidłowa wartość taką wartość, która ma być uznawana za nieprawidłową.

Dostosowywanie widżetu Walidacja - zaznaczenie

Inspektor właściwości umożliwia co prawda proste zmiany edycyjne widżetu Walidacja - zaznaczenie, jednak nie można za jego pomocą wykonać niestandardowych zadań związanych ze stylami. Style CSS widżetu Walidacja - zaznaczenie można zmienić w taki sposób, aby utworzyć widżet zgodny z własnymi upodobaniami. Więcej informacji o zaawansowanych zadaniach związanych ze stylami znajduje się na stronie internetowej www.adobe.com/go/learn_dw_spryselect_custom_pl.

Wszystkie reguły CSS w poniższej sekcji odnoszą się do domyślnych reguł, umieszczonych w pliku SpryWalidacjaZaznaczenie.css. Dreamweaver zapisuje plik SpryWalidacjaZaznaczenie.css w folderze SpryAssets w twoim serwisie, gdy utworzysz widżet Walidacja - zaznaczenie. Warto zapoznać się z tym plikiem, ponieważ znajdują się w nim komentarze z informacjami o różnych stylach, które można zastosować do widżetu.

Chociaż reguły widżetu Walidacja - zaznaczenie można z łatwością edytować bezpośrednio w tym pliku CSS, możesz również wykorzystać panel Style CSS, aby edytować ten widżet. Panel Style CSS ułatwia odszukiwanie klas CSS, przypisanych do poszczególnych elementów widżetu, zwłaszcza, jeśli użyjesz trybu Bieżący.

Zobacz także

„Panel Style CSS w trybie Bieżący” na stronie 141

Zmiana stylu tekstu w komunikacie o błędzie widżetu Walidacja - zaznaczenie

Komunikaty o błędach widżetu Walidacja - zaznaczenie są domyślnie czerwone i otoczone 1-pikselową krawędzią.

- Zmieniając style tekstu komunikatów o błędach w widżecie Zaznaczanie zatwierdzenia, skorzystaj z poniższej tabeli, aby odszukać odpowiednią regułę CSS, a następnie zmień właściwości domyślne albo dodaj własne właściwości i wartości stylów tekstu:

Tekst, którego styl można zmienić	Odpowiednia reguła CSS	Właściwość do zmiany
Tekst komunikatu o błędzie	.selectRequiredState .selectRequiredMsg, .selectInvalidState .selectInvalidMsg	color: #CC3333; border: 1px solid #CC3333;

Zmiana kolorów tła w widżecie Walidacja - zaznaczenie

- Aby zmienić kolor tła w widżecie Walidacja - zaznaczenie w różnych stanach, zapoznaj się z poniższą tabelą i odszukaj stosowną regułę CSS, a następnie zmień domyślne wartości kolorów tła:

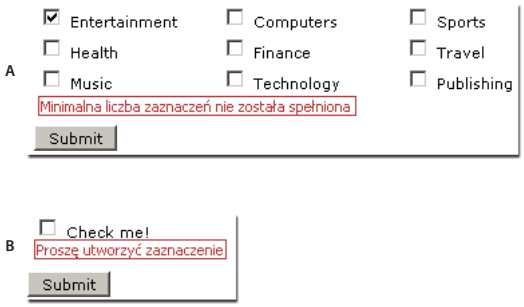
Kolor tła, który można zmienić	Odpowiednia reguła CSS	Właściwość do zmiany
Kolor tła widżetu w stanie 'prawidłowy'	.selectValidState select, select.selectValidState	background-color: #B8F5B1;
Kolor tła widżetu w stanie 'nieprawidłowy'	select.selectRequiredState, .selectRequiredState select, select.selectInvalidState, .selectInvalidState select	background-color: #FF9F9F;
Kolor tła widżetu aktywnego	.selectFocusState select, select.selectFocusState	background-color: #FFFFCC;

Posługiwanie się widżetem Walidacja - pole wyboru

Informacje o widżecie Walidacja - pole wyboru

Widżet 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 widżet Walidacja - pole wyboru do formularza, w którym użytkownik ma dokonać trzech wyborów. Jeżeli użytkownik nie zaznaczy wszystkich trzech wyborów, to widżet zwróci komunikat z informacją, że nie dokonano minimalnej liczby wyborów.

Poniższy przykład przedstawia widżet Walidacja - pole wyboru w różnych stanach:



***A.** Grupa widżetu Walidacja - pole wyboru, stan 'minimalna liczba zaznaczeń' **B.** Walidacja - pole wyboru, stan 'wymagany'*

Widżet 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. Widżet Walidacja - pole wyboru może sprawdzać poprawność na różnych etapach - np. gdy użytkownik kliknie poza widżetem, dokona zaznaczenia lub gdy próbuje wysłać formularz.

Stan początkowy Jest to stan widżetu w momencie wczytania się strony w przeglądarce lub po wyzerowaniu formularza przez użytkownika.

Stan prawidłowy Stan widżetu, gdy użytkownik dokonał zaznaczenia lub prawidłowej liczby zaznaczeń i można wysłać formularz.

Stan wymagany Stan widżetu, gdy użytkownik nie dokonał wymaganego wyboru.

Stan 'Minimalna liczba zaznaczeń' Stan widżetu, gdy użytkownik zaznaczy mniej niż minimalną wymaganą liczbę pól wyboru.

Stan 'Maksymalna liczba zaznaczeń' Stan przyjmowany przez widżet, gdy użytkownik zaznaczy więcej niż maksymalną dopuszczalną liczbę pól wyboru.

Gdy widżet Walidacja - pole wyboru wejdzie w jeden z tych stanów wskutek działania użytkownika, infrastruktura Spry zastosuje w czasie wykonywania odpowiednią klasę CSS do kontenera HTML widżetu. Np. jeżeli użytkownik spróbuje wysłać formularz, nie zaznaczywszy żadnego pola, Spry zastosuje do widżetu 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 widżetem, SpryWalidacjaPoleWyboru.css.

Domyślny kod HTML widżetu Walidacja - pole wyboru znajduje się na ogół wewnątrz formularza i zawiera znacznik , otaczający znacznik <input type="checkbox"> pola wyboru. Kod HTML widżetu Walidacja - pole wyboru zawiera również znaczniki SCRIPT, umieszczone w sekcji HEAD dokumentu i za kodem HTML widżetu.

Wyczerpujący opis działania widżetu Walidacja - pole wyboru wraz z pełnym opisem części składowych jego kodu można znaleźć na stronie www.adobe.com/go/learn_dw_sprycheckbox_pl.

Wstawianie i edytowanie widżetu Pole wyboru z walidacją

Wstawianie widżetu 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 OK.

***Uwaga:** Widżet Pole wyboru zatwierdzenia możesz również wstawić za pomocą kategorii Spry panelu Wstaw.*

Zobacz także

„Tworzenie formularzy HTML z ułatwieniami dostępności” na stronie 680

Określanie momentu przeprowadzania walidacji

Moment przeprowadzania walidacji można określić - czy ma się to odbywać, gdy użytkownik kliknie poza widżetem, gdy użytkownik dokonuje zaznaczenia, czy gdy użytkownik próbuje wysłać formularz.

1 Zaznacz widżet 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.

Zmiana 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

Widżet 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 widżetu Walidacja - pole wyboru wstawisz sześć pól wyboru i chcesz, aby użytkownik musiał zaznaczyć przynajmniej trzy z nich, możesz ustawić takie preferencje dla całego widżetu.

1 Zaznacz widżet 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 widżetu w widoku Projekt

1 Zaznacz widżet Walidacja - pole wyboru w oknie dokumentu.

2 Przejdź do Inspektora właściwości (Okno > Właściwości). Z wysuwanego menu Podgląd stanów wybierz stan, który chcesz wyświetlić. Np. aby zobaczyć widżet w stanie początkowym, wybierz opcję Początkowy.

Dostosowywanie komunikatów o błędach w widżecie Walidacja - pole wyboru

Komunikaty o błędach widżetu Walidacja - pole wyboru są domyślnie czerwone i otoczone 1-pikselową krawędzią. Style CSS widżetu Walidacja - pole wyboru można zmienić w taki sposób, aby utworzyć widżet 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 widżet Walidacja - pole wyboru. Warto zapoznać się z tym plikiem, ponieważ znajdują się w nim komentarze z informacjami o różnych stylach, które można zastosować do widżetu.

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 widżetu Walidacja - pole wyboru można z łatwością edytować bezpośrednio w tym pliku CSS, możesz również wykorzystać panel Style CSS, aby edytować ten widżet. Panel Style CSS ułatwia odszukiwanie klas CSS, przypisanych do poszczególnych elementów widżetu, zwłaszcza, jeśli użyjesz trybu Bieżący.

Zobacz także

„Panel Style CSS w trybie Bieżący” na stronie 141

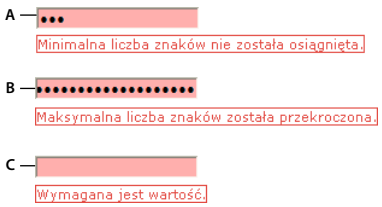
Posługiwanie się widżetem Hasło zatwierdzania

Informacje o widżecie Hasło z walidacją

Widżet Spry Hasło z walidacją to pole tekstowe do wpisywania hasła, za pomocą którego można egzekwować reguły dotyczące haseł (np. dotyczące liczby i typu znaków). Widżet podaje ostrzeżenia lub komunikaty o błędzie w zależności od danych wprowadzonych od użytkownika.

***Uwaga:** Posługiwanie się widżetem Hasło wymaga znajomości podstaw widżetów walidacyjnych Spry. Informacje na ten temat można znaleźć w sekcji „Posługiwanie się widżetem Walidacja - pole tekstowe” na stronie 458 lub w omówieniu dowolnego innego widżetu. W tym omówieniu nie zaprezentowano wszystkich podstawowych koncepcji dotyczących widżetów walidacyjnych.*

Poniższy przykład przedstawia widżet Hasło z walidacją w różnych stanach:



***A.** Widżet Hasło, stan "minimalna liczba znaków" **B.** Widżet Hasło, stan "maksymalna liczba znaków" **C.** Widżet hasło , stan "wymagany"*

Widżet Hasło 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 (SpryValidationPassword.css). Widżet Hasło z walidacją może sprawdzać poprawność na różnych etapach - np. gdy użytkownik serwisu kliknie poza widżetem, gdy wpisuje tekst lub gdy próbuje wysłać formularz.

Stan początkowy Jest to stan widżetu w momencie wczytania się strony w przeglądarce lub po wyzerowaniu formularza przez użytkownika.

Stan aktywny Jest to stan widżetu w momencie, gdy użytkownik umieści w nim punkt wstawiania.

Stan prawidłowy Jest to stan widżetu w momencie, gdy użytkownik wpisze prawidłowe informacje i można wysłać formularz.

Stan 'Niedostateczna siła' Jest to stan widżetu w momencie, gdy użytkownik wprowadzi tekst niespełniający kryteriów siły hasła. (Na przykład, jeśli wprowadzono wymaganie, że hasło musi zawierać przynajmniej dwie wielkie litery, a użytkownik wpisał hasło zawierające tylko jedną wielką literę lub nie zawierające ich wcale).

Stan wymagany Jest to stan widżetu w sytuacji, gdy użytkownik nie wpisze wymaganego tekstu w pole.

Stan 'Minimalna liczba znaków' Jest to stan widżetu wówczas, gdy użytkownik hasło krótsze niż minimalna wymagana liczba znaków.

Stan 'Maksymalna liczba znaków' Stan przyjmowany wtedy, gdy w polu tekstowym hasła użytkownik wpisze więcej znaków niż maksymalna dozwolona liczba znaków.

Wyczerpujący opis działania widżetu Hasło z walidacją wraz z dodatkowymi informacjami o jego strukturze można znaleźć na stronie www.adobe.com/go/learn_dw_sprypassword_pl.

Zobacz także

Hasło z walidacją, widżet:przykłady

Wstawianie i edytowanie widżetu Hasło z walidacją

Wstawianie widżetu Hasło z walidacją

1 Wybierz polecenie Wstaw > Spry > Hasło z walidacją Spry.

2 Wypełnij informacje w oknie dialogowym Atrybuty dostępności znacznika Input, a następnie kliknij OK.

Uwaga: *Widżet Hasło z walidacją można również wstawić za pomocą kategorii Spry na panelu Wstaw.*

Zobacz także

„Tworzenie formularzy HTML z ułatwieniami dostępności” na stronie 680

Zmiana wymaganego stanu widżetu Hasło z walidacją

Wszystkie widżety Hasło z walidacją wstawiane w programie Dreamweaver wymagają domyślnie, aby użytkownik wprowadził wartość na stronie WWW. Można jednak sprawić, że wypełnianie pola będzie opcjonalne, a nie wymagane.

1 Zaznacz widżet Hasło z walidacją w oknie dokumentu, klikając jego niebieską zakładkę.

2 Przejdź do Inspektora właściwości (Okno > Właściwości). Włącz lub wyłącz opcję Wymagane zgodnie z własnymi preferencjami.

Wyświetlanie stanów widżetu w widoku Projekt

1 Zaznacz widżet Hasło z walidacją w oknie dokumentu, klikając jego niebieską zakładkę.

2 Przejdź do Inspektora właściwości (Okno > Właściwości) i z wysuwanego menu Podgląd stanów wybierz ten stan, który chcesz wyświetlić. Np. jeśli chcesz zobaczyć widżet w stanie 'prawidłowy', to wybierz Prawidłowy.

Określanie momentu przeprowadzania walidacji

Moment przeprowadzania walidacji można określić - czy ma się to odbywać, gdy użytkownik kliknie poza widżetem, gdy użytkownik wpisuje tekst, czy gdy użytkownik próbuje wysłać formularz.

1 Zaznacz widżet Hasło 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 tekstowym hasła.

Zmiana Walidacja będzie przeprowadzana, gdy użytkownik zmieni tekst wewnątrz pola hasła.

Przesyłanie Walidacja będzie przeprowadzana, gdy użytkownik spróbuje wysłać formularz. Opcja walidacji podczas wysyłania jest zaznaczona domyślnie i nie można jej wyłączyć.

Ustawianie siły hasła

Siła hasła określa, w jakim stopniu kombinacja określonych znaków spełnia wymagania ustawione dla pola hasła. Tworząc formularz, za pomocą którego użytkownicy wybierają swoje hasło, można np. narzucić obowiązek użycia pewnej liczby wielkich lub małych liter, pewnej liczby znaków specjalnych, itp.

Uwaga: *Domyślnie żadna z opcji dostępnych w widżecie Hasło nie jest zaznaczona.*

1 Kliknij niebieską zakładkę widżetu Hasło z walidacją, aby go zaznaczyć.

2 Ustaw pożądane opcje w Inspektorze właściwości (Okno > Właściwości). Liczby wpisywane w pola opcji odpowiadają liczbom, które widżet będzie wykorzystywał przy sprawdzaniu poprawności hasła. Na przykład wpisanie liczby 8 w polu Minimalna liczba znaków spowoduje, że widżet nie będzie zatwierdzał poprawności, dopóki użytkownik nie wpisze przynajmniej ośmiu znaków w polu tekstowym.

Minimalna / Maksymalna liczba znaków Określa minimalną i maksymalną liczbę znaków, decydującą o poprawnej długości hasła.

Minimalna / Maksymalna liczba liter Określa minimalną i maksymalną liczbę liter (a, b, c i tak dalej), jaką musi zawierać hasło.

Minimalna / Maksymalna liczba cyfr Określa minimalną i maksymalną liczbę cyfr (1, 2, 3 i tak dalej), jaką musi zawierać hasło.

Minimalna / Maksymalna liczba wielkich liter Określa minimalną i maksymalną liczbę wielkich liter (A, B, C i tak dalej), jaką musi zawierać hasło.

Minimalna / Maksymalna liczba znaków specjalnych Określa minimalną i maksymalną liczbę znaków specjalnych (!, @, # i tak dalej), jaką musi zawierać hasło.

Niepodanie wartości dla jednej z powyższych opcji powoduje, że widżet *nie będzie przeprowadzać* walidacji według danego kryterium. Na przykład niewypełnienie pola Minimalna/Maksymalna liczba cyfr spowoduje, że widżet nie będzie kontrolować cyfr w haśle.

Dostosowywanie widżetu Hasło z walidacją

Inspektor właściwości umożliwia co prawda proste zmiany edycyjne widżetu Hasło z walidacją, jednak nie można za jego pomocą wykonać niestandardowych zadań związanych ze stylami. Style CSS widżetu Hasło z walidacją można zmienić w taki sposób, aby utworzyć widżet zgodny z własnymi upodobaniami. Więcej informacji o zaawansowanych zadaniach związanych ze stylami znajduje się na stronie internetowej www.adobe.com/go/learn_dw_sprypassword_custom_pl.

Wszystkie reguły CSS w poniższej sekcji odnoszą się do domyślnych reguł, umieszczonych w pliku SpryValidationPassword.css. Gdy utworzy się widżet Hasło z walidacją, program Dreamweaver zapisze plik SpryValidationRadio.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 widżetu.

Reguły widżetu Hasło z walidacją można z łatwością edytować bezpośrednio w tym pliku CSS. Można jednak również wykorzystać panel Style CSS. Panel Style CSS ułatwia odszukiwanie klas CSS, przypisanych do poszczególnych elementów widżetu, zwłaszcza, jeśli użyjesz trybu Bieżący.

Zobacz także

„Panel Style CSS w trybie Bieżący” na stronie 141

Tworzenie stylów dla widżetu Hasło z walidacją (instrukcje ogólne)

1 Otwórz plik SpryValidationPassword.css.

2 Odszukaj regułę CSS tej części widżetu, którą chcesz modyfikować. Na przykład, aby zmienić kolor tła widżetu Hasło w stanie "wymagany", trzeba zmodyfikować regułę `input.passwordRequiredState` w pliku SpryValidationPassword.css.

3 Wprowadź zmiany w regułach CSS i zapisz plik.

Plik SpryValidationPassword.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 widżetu Hasło z walidacją

Komunikaty o błędach widżetu Hasło z walidacją są domyślnie czerwone i otoczone jednolitą krawędzią o grubości 1 piksela.

❖ Zmieniając style tekstu komunikatów o błędach w widżecie Hasło 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	.passwordRequiredState .passwordRequiredMsg, .passwordMinCharsState .passwordMinCharsMsg, .passwordMaxCharsState .passwordMaxCharsMsg, .passwordInvalidStrengthState.passwordInvalidStrengthMsg, .passwordCustomState .passwordCustomMsg	color: #CC3333; border: 1px solid #CC3333;

Zmiana kolorów tła w widżecie Hasło z walidacją

❖ Aby zmienić kolor tła w widżecie Hasło 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 widżetu w stanie 'prawidłowy'	.passwordValidState input, input.passwordValidState	background-color: #B8F5B1;
Kolor tła widżetu w stanie 'nieprawidłowy'	input.passwordRequiredState, .passwordRequiredState input, input.passwordInvalidStrengthState, .passwordInvalidStrengthState input, input.passwordMinCharsState, .passwordMinCharsState input, input.passwordCustomState, .passwordCustomState input, input.passwordMaxCharsState, .passwordMaxCharsState input	background-color: #FF9F9F;
Kolor tła widżetu aktywnego	.passwordFocusState input, input.passwordFocusState	background-color: #FFFFCC;

Posługiwanie się widżetem Potwierdzanie z walidacją

Informacje o widżecie Potwierdzenie zatwierdzania

Widżet Potwierdzenie zatwierdzania 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. Widżet 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, widżet zwróci komunikat o błędzie, informujący o niezgodności.

Widżet Potwierdzenie zatwierdzania w połączeniu z widżetem Pole tekstowe zatwierdzenia można wykorzystać również do sprawdzania poprawności adresów poczty elektronicznej.

Uwaga: *Posługiwanie się widżetem Potwierdzanie wymaga znajomości podstaw widżetów walidacyjnych Spry. Informacje na ten temat można znaleźć w sekcji „Posługiwanie się widżetem Walidacja - pole tekstowe” na stronie 458 lub w omówieniu dowolnego innego widżetu. W tym omówieniu nie zaprezentowano wszystkich podstawowych koncepcji dotyczących widżetów walidacyjnych.*

Poniższa ilustracja przedstawia typową konfigurację widżetu Potwierdzanie:



A. *Pole hasła lub widżet Spry Hasło z walidacją* ***B.*** *Widżet Potwierdzanie*

Widżet 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). Widżet Potwierdzanie z walidacją może sprawdzać poprawność na różnych etapach - np. gdy użytkownik serwisu kliknie poza widżetem, gdy wpisuje tekst lub gdy próbuje wysłać formularz.

Stan początkowy Jest to stan widżetu w momencie wczytania się strony w przeglądarce lub po wyzerowaniu formularza przez użytkownika.

Stan aktywny Jest to stan widżetu w momencie, gdy użytkownik umieści w nim punkt wstawiania.

Stan prawidłowy Jest to stan widżetu 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, widżet Pole tekstowe zatwierdzenia lub widżet Hasło zatwierdzania.

Stan wymagany Jest to stan widżetu w sytuacji, gdy użytkownik nie wpisze wymaganego tekstu w pole.

Wyczerpujący opis działania widżetu Hasło z walidacją wraz z dodatkowymi informacjami o jego strukturze można znaleźć na stronie www.adobe.com/go/learn_dw_spryconfirm_pl.

Zobacz także

Potwierdzanie z walidacją, widżet:przykłady

Wstawianie i edytowanie widżetu Potwierdzanie z walidacją

Wstawianie widżetu 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 OK.

Uwaga: *Widżet Potwierdzanie z walidacją można również wstawić za pomocą kategorii Spry na panelu Wstaw.*

Zobacz także

„Tworzenie formularzy HTML z ułatwieniami dostępności" na stronie 680

Zmiana wymaganego stanu widżetu Potwierdzanie z walidacją

Wszystkie widżety 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 widżet Potwierdzanie z walidacją w oknie dokumentu, klikając jego niebieską zakładkę.

2 Przejdź do Inspektora właściwości (Okno > Właściwości). Włącz lub wyłącz opcję Wymagane zgodnie z własnymi preferencjami.

Określ pole tekstowe, stanowiące wzór do sprawdzania poprawności

1 Zaznacz widżet Potwierdzenie zatwierdzania 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 Zatwierdź według. Menu to wyświetla wszystkie pola tekstowe, które mają niepowtarzalne identyfikatory (atrybut ID).

Wyświetlanie stanów widżetu w widoku Projekt

1 Zaznacz widżet Potwierdzanie z walidacją w oknie dokumentu, klikając jego niebieską zakładkę.

2 Przejdź do Inspektora właściwości (Okno > Właściwości) i z wysuwanego menu Podgląd stanów wybierz ten stan, który chcesz wyświetlić. Np. jeśli chcesz zobaczyć widżet w stanie 'prawidłowy', to wybierz Prawidłowy.

Określanie momentu przeprowadzania walidacji

Moment przeprowadzania walidacji można określić - czy ma się to odbywać, gdy użytkownik kliknie poza widżetem, gdy użytkownik wpisuje tekst, czy gdy użytkownik próbuje wysłać formularz.

1 Zaznacz widżet 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.

Zmiana 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.

Dostosowywanie widżetu Potwierdzanie

Inspektor właściwości umożliwia co prawda proste zmiany edycyjne widżetu Potwierdzanie z walidacją, jednak nie można za jego pomocą wykonać niestandardowych zadań związanych ze stylami. Style CSS widżetu Potwierdzanie z walidacją można zmienić w taki sposób, aby utworzyć widżet 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 widżet 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 widżetu.

Reguły widżetu 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 widżetu, zwłaszcza, jeśli użyjesz trybu Bieżący.

Zobacz także

„Panel Style CSS w trybie Bieżący” na stronie 141

Tworzenie stylów dla widżetu Potwierdzanie z walidacją (instrukcje ogólne)

1 Otwórz plik SpryValidationConfirm.css.

2 Odszukaj regułę CSS tej części widżetu, którą chcesz modyfikować. Na przykład, aby zmienić kolor tła widżetu 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 widżetu Potwierdzanie z walidacją

Komunikaty o błędach widżetu Potwierdzanie z walidacją są domyślnie czerwone i otoczone jednolitą krawędzią o grubości 1 piksela.

❖ Zmieniając style tekstu komunikatów o błędach w widżecie 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 widżecie Potwierdzanie z walidacją

❖ Aby zmienić kolor tła w widżecie 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 widżetu w stanie 'prawidłowy'	.confirmValidState input, input.confirmValidState	background-color: #B8F5B1;
Kolor tła widżetu w stanie 'nieprawidłowy'	input.confirmRequiredState, .confirmRequiredState input, input.confirmInvalidState, .confirmInvalidState input	background-color: #FF9F9F;
Kolor tła widżetu aktywnego	.confirmValidState input, input.confirmValidState	background-color: #FFFFCC;

Wyświetlanie danych za pomocą infrastruktury Spry

Informacje o zestawach danych Spry

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

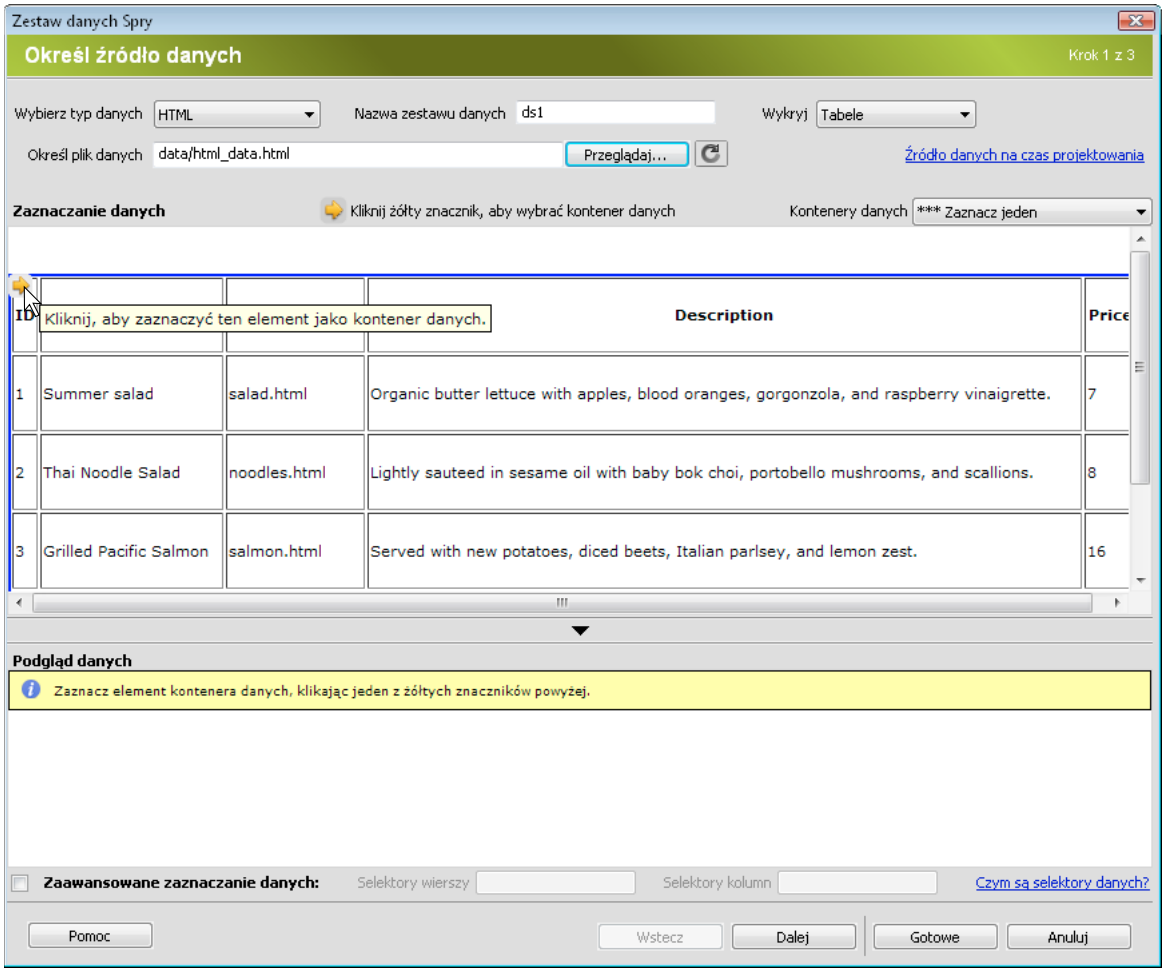
Tworzenie zestawu danych HTML Spry

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” na stronie 487.

- 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" na stronie 488.

- 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" na stronie 484.

- 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.

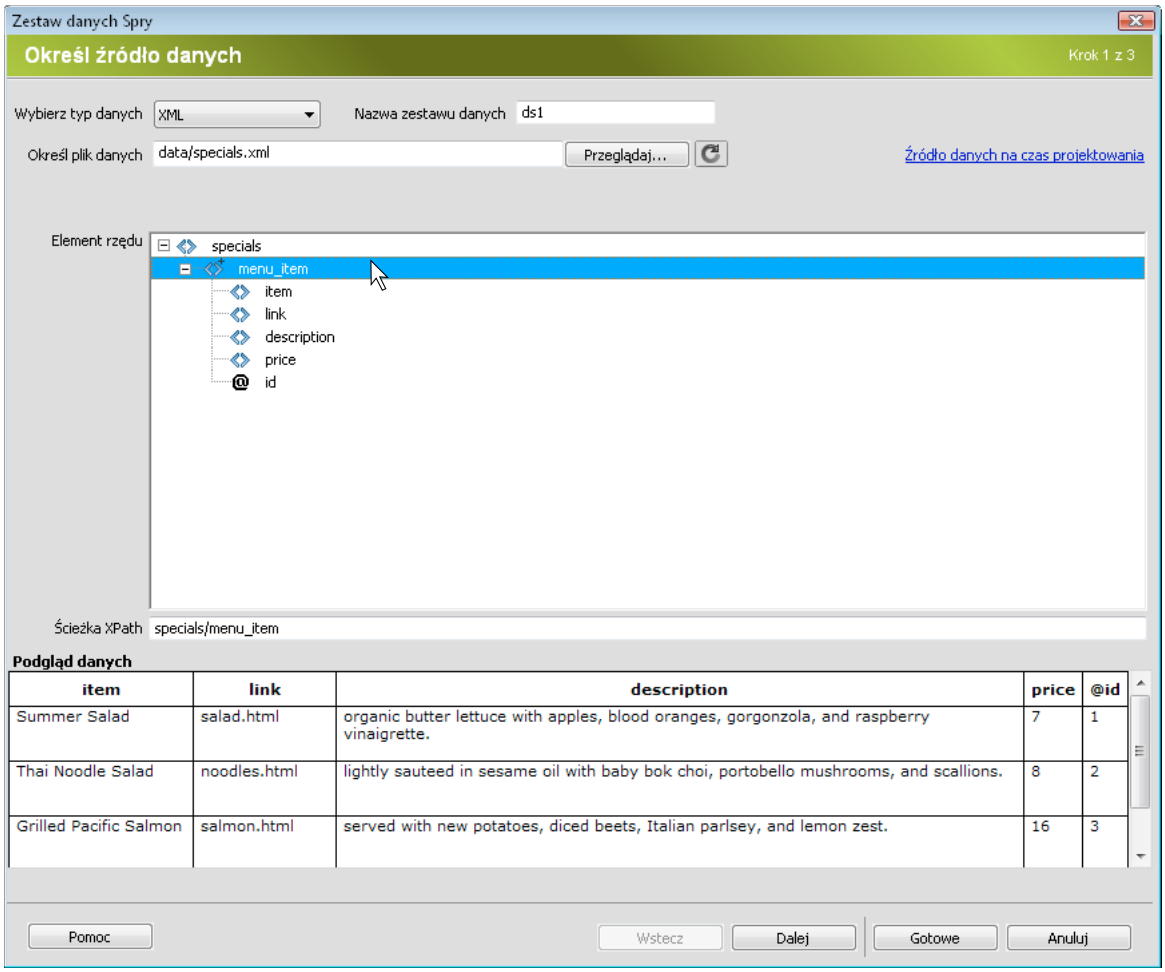
2 Wybierz polecenie Wstaw > Spry > Zestaw danych Spry.

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” na stronie 487.
- 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” na stronie 484.
- 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" na stronie 488.

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

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 `<div>` 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” na stronie 484). 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.*

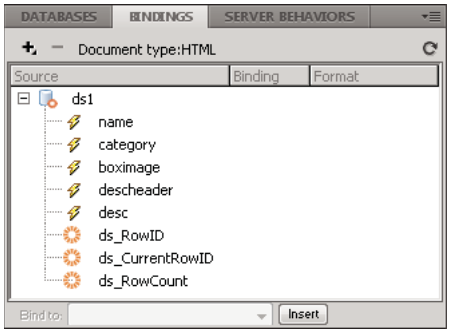
4 Wybierz zestaw danych Spry z menu.

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: *Na 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>
```

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.

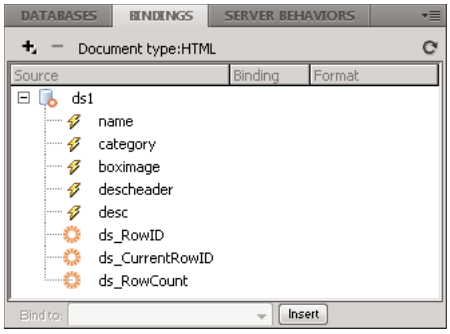
4 Wybierz zestaw danych Spry z menu.

5 Jeżeli masz już zaznaczony tekst lub elementy, to możesz je otoczyć lub zastąpić.

6 Kliknij 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 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: *Na 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>
```

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 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.*

Dodawanie efektów Spry

Omówienie efektów Spry

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

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

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.

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.

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.

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>.

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

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

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

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 Ctrl (Macintosh), a potem wybierz polecenie Usuń zachowanie.

Rozdział 16: Wyświetlanie danych XML z przekształceniami XSLT

Program Adobe® Dreamweaver® CS4 zawiera narzędzia umożliwiające wyświetlanie danych XML (Extensible Markup Language) na stronie internetowej i tworzenie stron wykonujących przekształcenia XSLT (Extensible Stylesheet Language Transformations) na stronie klienta lub serwerze.

Omówienie języków XML i XSLT

Stosowanie języków 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. Tak, jak styl CSS (Cascading Style Sheets) pozwala na formatowanie HTML, tak samo 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.

Zobacz także

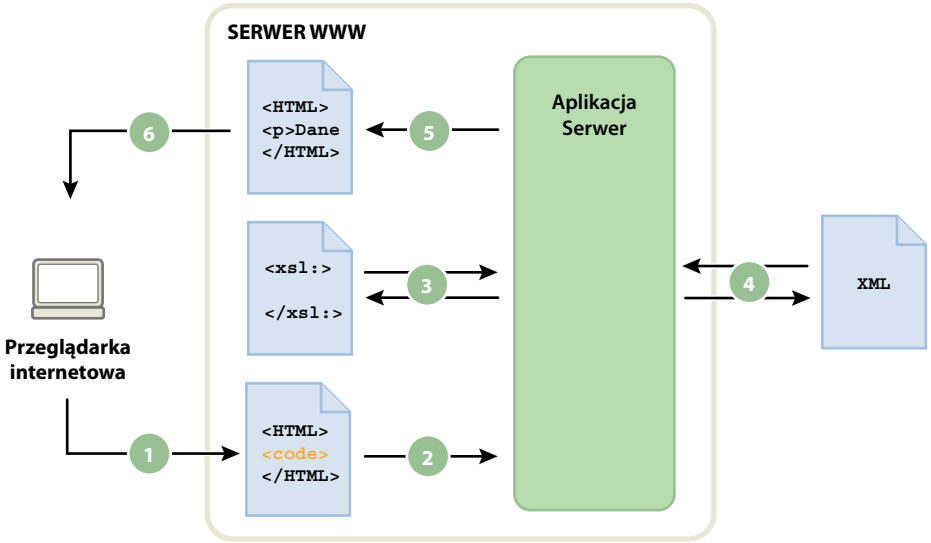
samouczek XML

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. Więcej informacji można uzyskać u administratora serwera lub na stronie internetowej www.adobe.com/go/dw_xsl_pl.*

Zobacz także

„Wykonywanie przekształceń XSL na serwerze” na stronie 503

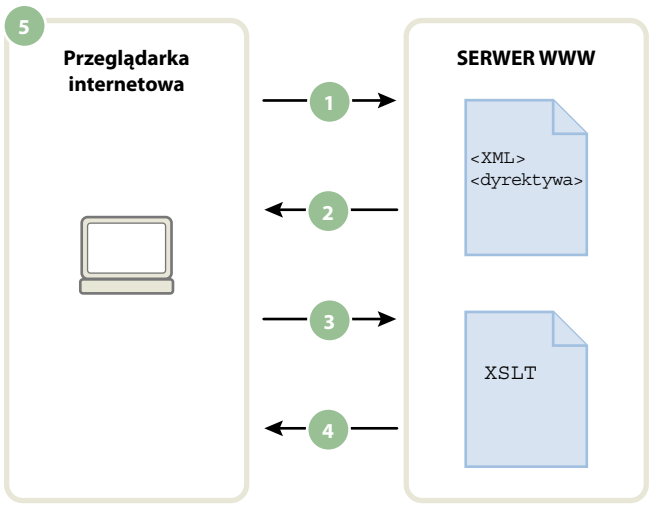
Przekształcenia XSL po stronie klienta

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 samy pliku XML (podobnie jak w przypadku wstawiania odniesienia do zewnętrznego arkusza stylu 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 stylu 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 utworzyłeś łącze (np. jeśli chcesz używać danych z kanału RSS gdzieś 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.

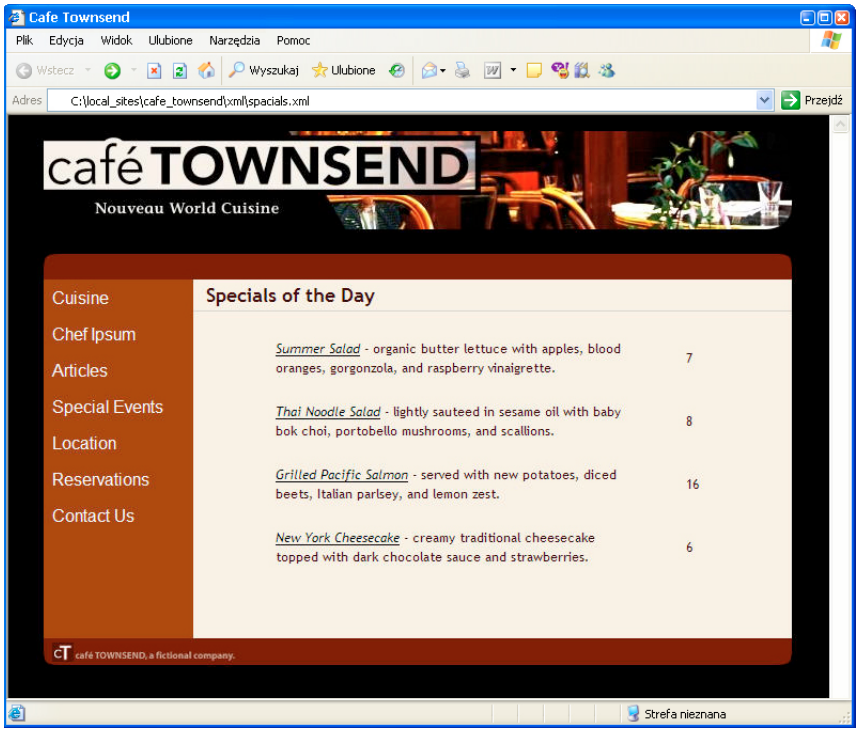
Zobacz także

„Wykonywanie przekształceń XSL po stronie klienta” na stronie 520

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>`.

Zobacz także

„Wyświetlanie powtarzalnych elementów XML” na stronie 507

Przeglądanie danych XML

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.*

Wykonywanie przekształceń XSL na serwerze

Obieg pracy dla przekształceń XSL po stronie serwera

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. Więcej informacji można uzyskać u administratora serwera lub na stronie internetowej www.adobe.com/go/dw_xsl_pl.*

Ogólny obieg pracy obejmujący przekształcenia XSL po stronie serwera można opisać w następujący sposób (każdy etap jest opisany w innej części):

1. **Konfigurowanie serwisu Dreamweaver**
2. **Wybierz technologię serwera i skonfiguruj serwer aplikacji.**
3. **Sprawdź serwer aplikacji.**

Na przykład, utwórz stronę wymagającą opracowania i upewnij się, że serwer aplikacji opracował tę stronę. Więcej informacji można znaleźć na stronach www.adobe.com/go/dw_xsl_pl.

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.

Zobacz także

„Konfigurowanie serwisu Dreamweaver" na stronie 39

„Wybór serwera aplikacji" na stronie 534

„Stosowanie języków XML i XSLT na stronach internetowych" na stronie 496

„Przekształcenia XSL po stronie klienta" na stronie 499

„Przekształcenia XSL po stronie serwera" na stronie 497

Tworzenie strony XSLT

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 OK.
- Zaznacz opcję Dołącz plik zdalny, wpisz URL lub plik XML w sieci (np. plik pochodzący z kanału RSS) i kliknij OK.

Uwaga: *Kliknięcie przycisku Anuluj generuje nową stronę XSLT bez dołączonego źródła danych XML.*

Panel Związki jest wypełniony schematem źródła danych XML.

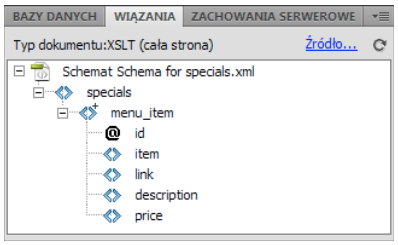


Tabela poniżej opisuje elementy, które mogą się pojawić w schemacie:

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

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.

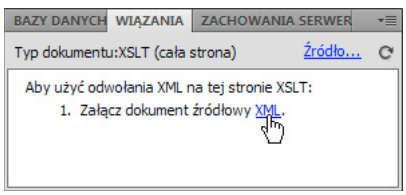
2 Wybiera polecenie Plik > Konwertuj > XSLT 1.0.

Kopia strony zostaje otwarta w oknie Dokumentu. Nowa strona jest arkuszem stylu XSL, zapisanym z rozszerzeniem .xsl.

Dołączanie źródeł danych XML

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 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.

Wyświetlanie danych XML na stronach XSLT

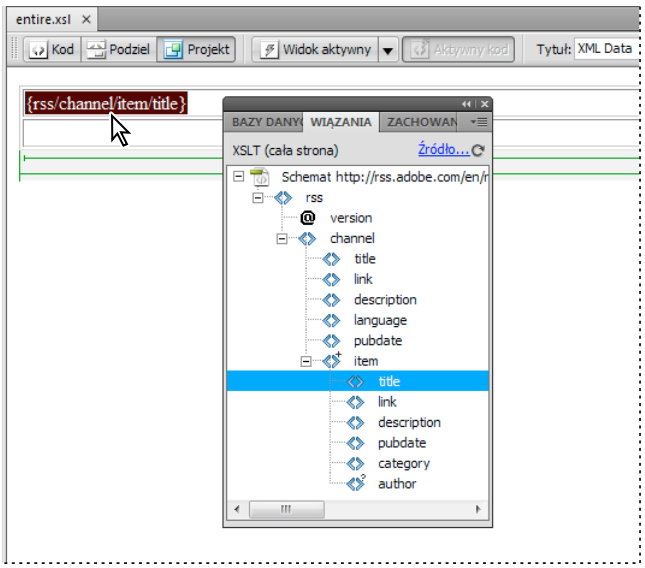
Po utworzeniu strony XSLT i dołączeniu źródła danych XML, możesz złączyć dane ze stroną. Aby wykonać taką operację, musisz dodać element zastępczy danych XML do strony i użyć Kompilatora wyrażeń XPath lub inspektora Właściwości do sformatowania zaznaczonych danych, które będą wyświetlane na stronie.

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.*

Zobacz także

„Przeglądanie danych XML" na stronie 502

„Prezentacja zawartości przy pomocy tabel" na stronie 189

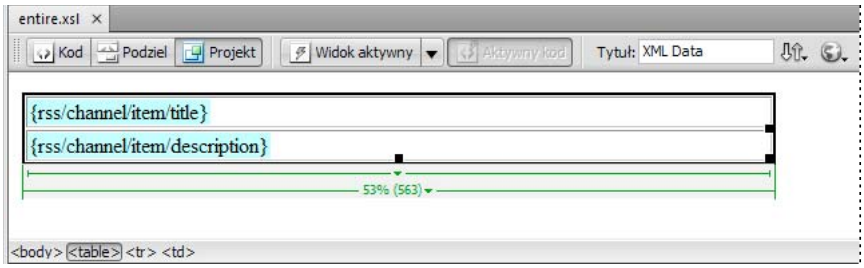
Wyświetlanie powtarzalnych elementów XML

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.

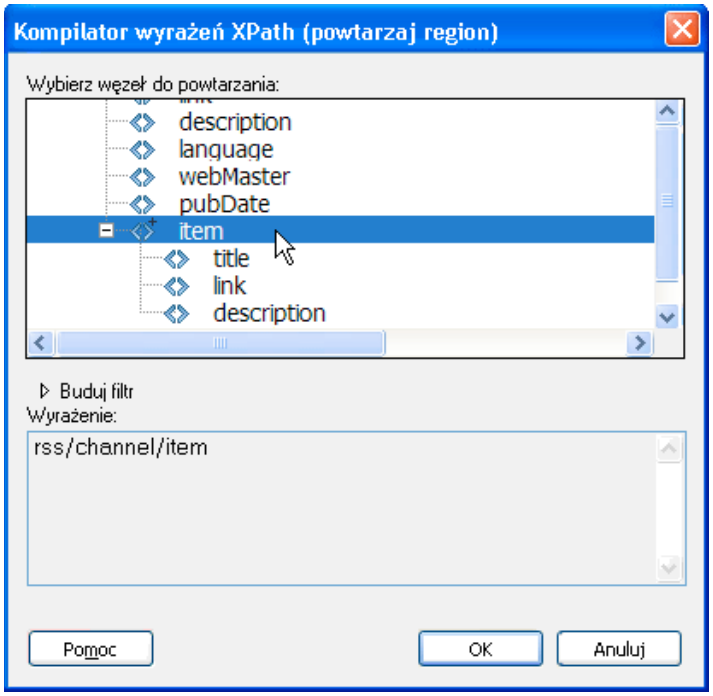


Aby dokładnie zaznaczyć region na stronie, możesz zastosować funkcję zaznaczania znaczników, dostępną w lewym dolnym rogu okna Dokument. Na przykład, jeśli danym regionem jest tabela, kliknij w tabeli na stronie, a potem kliknij znacznik w obrębie funkcji zaznaczania znaczników.

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.

Zobacz także

„Używanie Kompilatora wyrażeń XPath do dodawania wyrażeń do danych XML” na stronie 515

„Dane XML i powtarzalne elementy” na stronie 500

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 OK.

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.

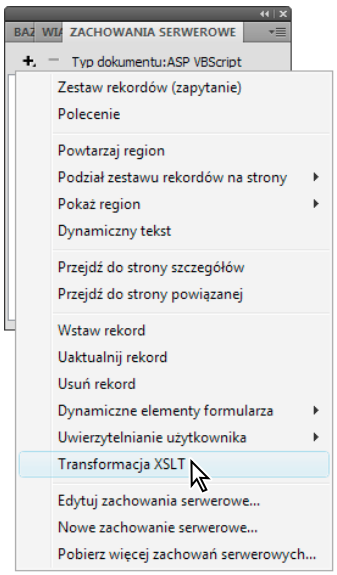
Uwaga: *Jeśli chcesz wstawić zawartość całej strony XSLT na stronę dynamiczną, to procedura jest dokładnie taka sama. Przed użyciem zachowania serwera Przekształcenie XSL do wstawienia całej strony XSLT, usuń cały kod HTML ze strony dynamicznej.*

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 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.)

Zobacz także

„Tworzenie strony XSLT" na stronie 504

„Przekształcenia XSL po stronie serwera" na stronie 497

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.*

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 OK.

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.

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 stylu, który zostanie użyty dla strony dynamicznej. Jeśli dołączysz ten sam arkusz stylu do fragmentu, to otrzymana strona HTML będzie zawierała powielone łącze do arkusza stylu (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 stylu.

Przy formatowaniu zawartość fragmentów XSLT zastosuj następujący obieg pracy:

- Na początku, dołącz zewnętrzny arkusz stylu do wybranej strony dynamicznej. (Jest to najlepszy sposób stosowania stylów do zawartości dowolnej strony internetowej.)
- Następnie dołącz ten sam zewnętrzny arkusz stylu do wybranego fragmentu XSLT jako arkusz stylu Podczas projektowania. Zgodnie z nazwą, arkusze stylu 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 stylu, który został dołączony do strony dynamicznej. Wyjściowy HTML będzie czystszy (ponieważ odniesienie do arkusza stylu 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.*

  Więcej informacji o stosowaniu CSS do formatowania fragmentów XSLT można zobaczyć pod adresem www.adobe.com/go/dw_xsl_styles_pl.

Zobacz także

„Używanie arkuszy stylów podczas projektowania” na stronie 161

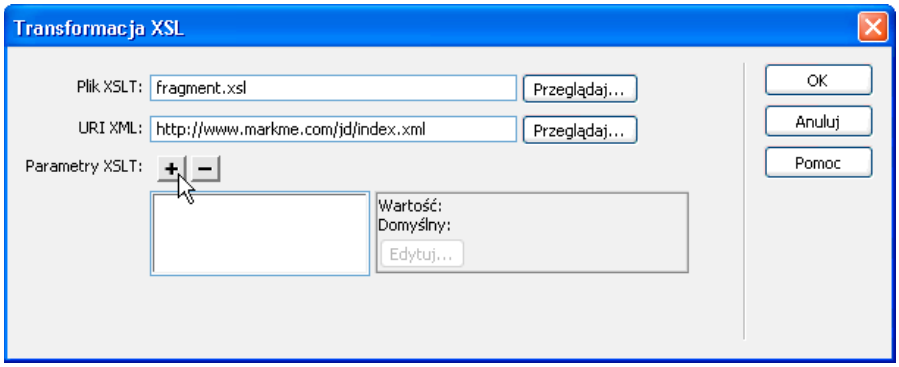
Używanie parametrów do przekształceń XSL

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 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 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 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 (-).

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

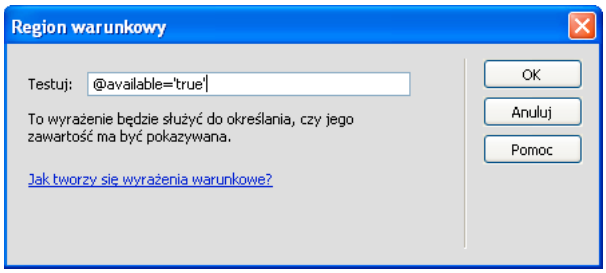
Proste wyrażenie warunkowe może być wstawiane na stronę XSLT. Zawartość zaznaczona po otwarciu okna dialogowego Region warunkowy, zostanie otoczona blokiem `<xsl:if>`. Jeśli dana zawartość nie jest zaznaczona, to blok `<xsl:if>` zostanie dodany na stronie, w miejscu kursora. Dobrze jest używać okna dialogowego 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`.



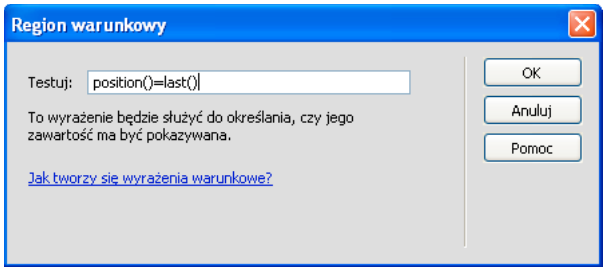
3 Kliknij przycisk OK.

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

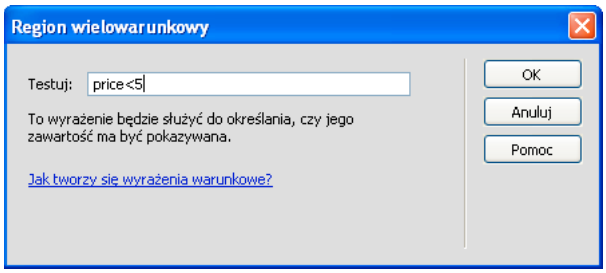
Proste wyrażenie warunkowe może być wstawiane na stronę XSLT. Zawartość zaznaczona po otwarciu okna dialogowego Region warunkowy, zostanie otoczona blokiem `<xsl:choose>`. Jeśli dana zawartość nie jest zaznaczona, to blok `<xsl:choose>` zostanie dodany na stronie, w miejscu kursora. Dobrze jest używać 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 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

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 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

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

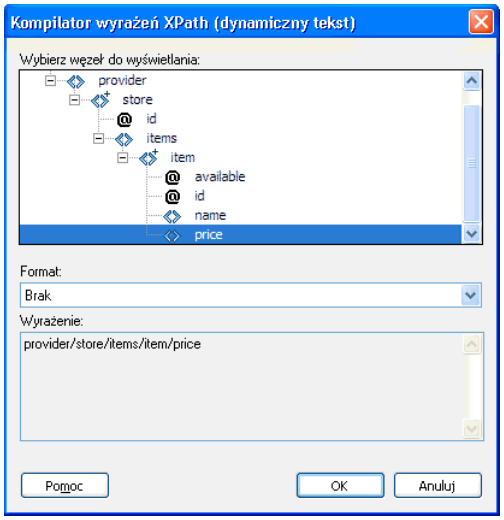
1 Dwukrotnie kliknij element zastępczy danych XML na stronie i otwórz Kompilator wyrażeń XPath.

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`:



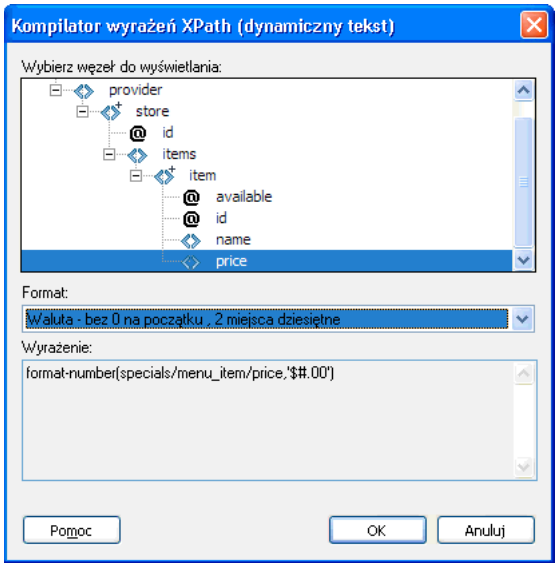
Zaznaczenie tego typu mogłoby wstawić następujący kod na stronie XSLT:

```
<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.

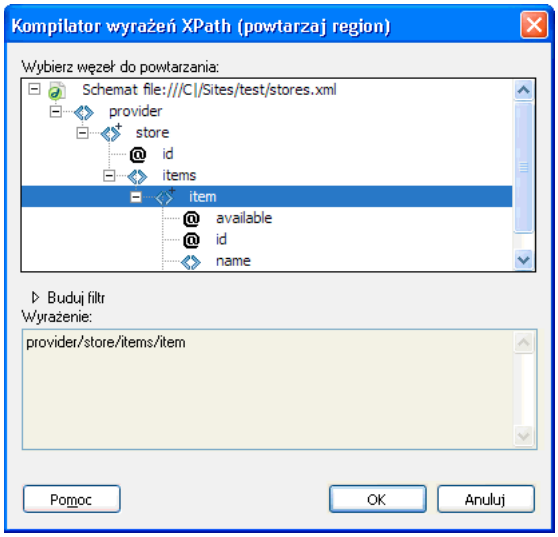
1 Dwukrotnie kliknij element zastępczy danych XML na stronie i otwórz Kompilator wyrażeń XPath.

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.

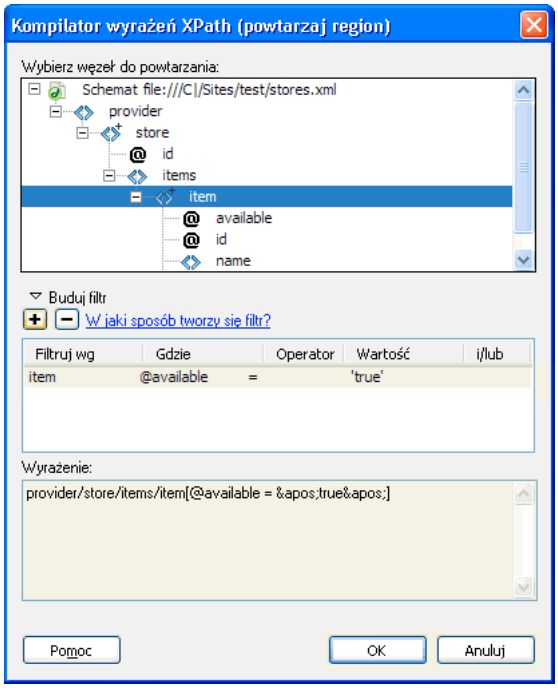
Operator Określa operatora porównania użytego w wyrażeniu filtrującym.

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`.

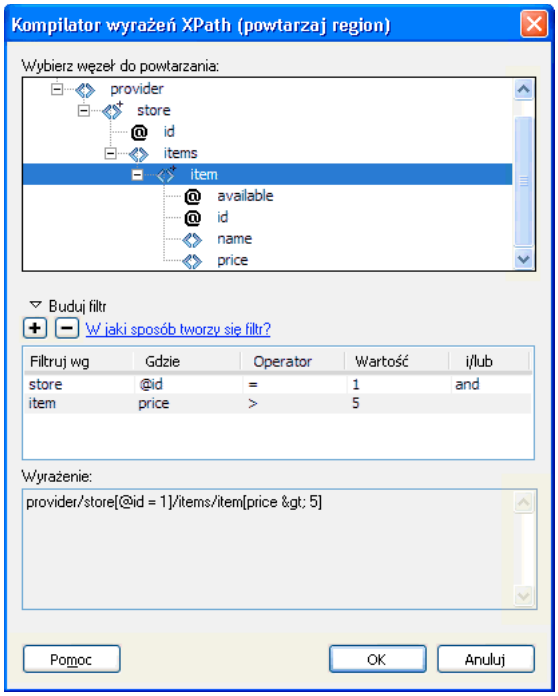


Po kliknięciu na stronie XSLT zostaje wstawiony następujący kod:

```
<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.

Diagnostyka transformacji XSL

Jeśli utworzone transformacje XSL nie działają, zapoznaj się w informacjami zawartymi na stronie www.adobe.com/go/dw_xsl_faq_pl. Znajdują się tam odpowiedzi na często zadawane pytania.

Wykonywanie przekształceń XSL po stronie klienta

Obieg pracy dla przekształceń XSL po stronie klienta

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 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 zrobiłeś).**

   Dołączany plik XML musi znajdować się w tym samym katalogu, co strona XSLT.

4. **Związ 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.

Zobacz także

„Konfigurowanie serwisu Dreamweaver” na stronie 39

„Wybór serwera aplikacji” na stronie 534

„Dołączanie strony XSLT do strony XML.” na stronie 522

„Stosowanie języków XML i XSLT na stronach internetowych” na stronie 496

„Przekształcenia XSL po stronie klienta” na stronie 499

„Przekształcenia XSL po stronie serwera” na stronie 497

Tworzenie całych stron XSLT i wyświetlanie danych

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.**
4. **Rozwiązywanie problemów.**

Zobacz także

„Tworzenie strony XSLT" na stronie 504

„Wyświetlanie danych XML na stronach XSLT" na stronie 506

„Wyświetlanie powtarzalnych elementów XML" na stronie 507

„Diagnostyka transformacji XSL" na stronie 520

Dołączanie strony XSLT do strony XML.

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 OK.

4 Kliknij OK, aby zamknąć okno dialogowe i wstaw odniesienie do strony XSLT, w górnej części dokumentu XML.

Diagnostyka transformacji XSL

Jeśli utworzone transformacje XSL nie działają, zapoznaj się w informacjami zawartymi na stronie www.adobe.com/go/dw_xsl_faq_pl. Znajdują się tam odpowiedzi na często zadawane pytania.

Brakujące encje znaków

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.

Rozdział 17: Przygotowanie do tworzenia serwisów dynamicznych

Zanim przystąpisz do tworzenia dynamicznych stron WWW, musisz dokonać pewnych przygotowań, m. in. skonfigurować serwer aplikacji internetowych oraz połączenie z bazą danych dla aplikacji ColdFusion, ASP, i PHP. Program Adobe® Dreamweaver® CS4 obsługuje połączenia z bazą danych w różny sposób, w zależności od wybranej technologii serwera.

Podstawy aplikacji internetowych

Informacje o aplikacjach internetowych

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

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

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

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

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.

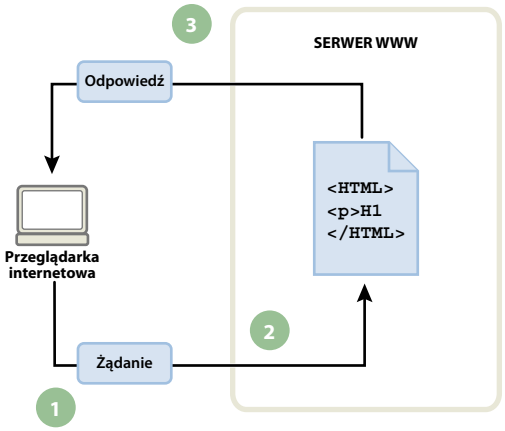
Ostateczna zawartość statycznej strony WWW jest określana przez twórcę strony i nie zmienia się w momencie, gdy strona jest pobierana. Oto przykład:

```
<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 z efektem najazdu 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:



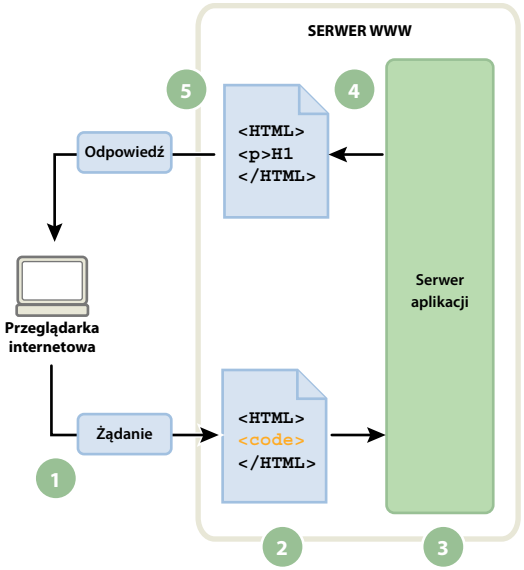
1. *Przeglądarka internetowa żąda strony statycznej.* ***2.*** *Serwer WWW znajduje stronę.* ***3.*** *Serwer WWW odsyła stronę do przeglądarki, która zgłosiła żądanie.*

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

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

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® CS4 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.

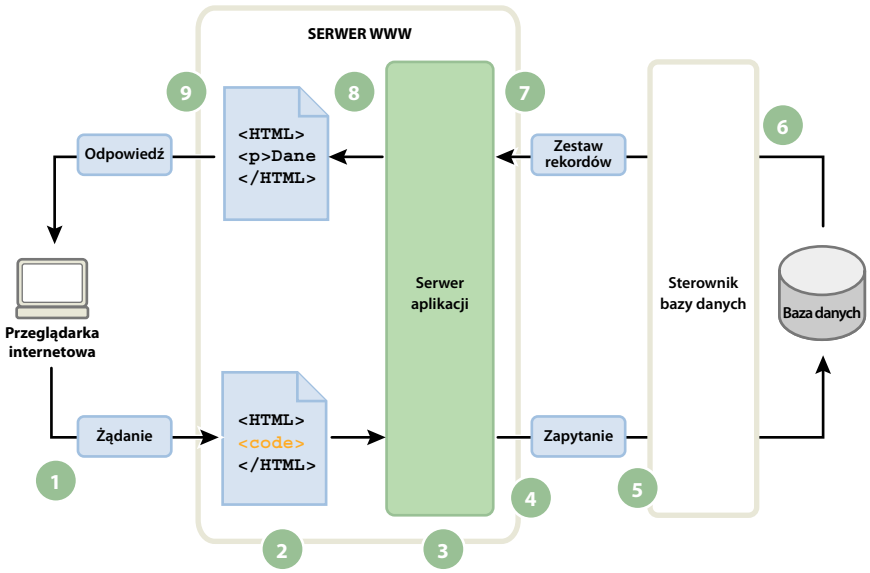
Gdy sterownik nawiąże komunikację, baza danych przetwarza zapytanie i tworzy zestaw rekordów. *Zestaw rekordów* to zbiór danych pobranych z tabeli lub tabel w bazie. Zestaw rekordów jest zwracany do serwera aplikacji, który używa tych danych do uzupełnienia strony.

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.

Zobacz także

Informacje o bazach danych dla początkujących

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.

Zobacz także

„Wybór serwera aplikacji” na stronie 534

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” na stronie 526.

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:



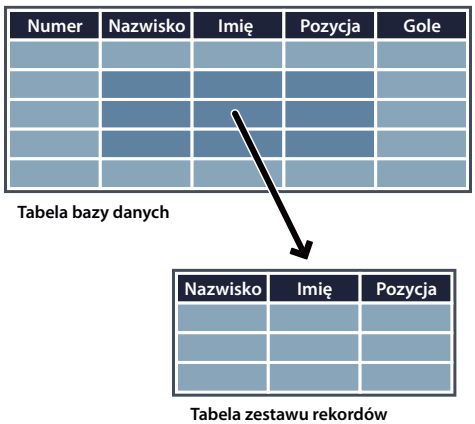
Sterownik bazy danych Oprogramowanie, które pełni rolę tłumacza między aplikacją internetową a bazą danych. Informacje w bazach danych są zapisywane w wewnętrznym formacie bazy. Sterownik bazy danych umożliwia aplikacji internetowej odczytywanie i przetwarzanie danych, które inaczej byłyby nieczytelne.

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.

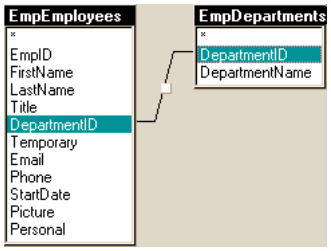
Zapytanie do bazy danych Operacja, która pobiera zestaw rekordów z bazy danych. Zapytanie składa się z kryteriów wyszukiwania, sformułowanych w języku baz danych - SQL. Zapytanie może np. określać, że do zestawu rekordów mają zostać wprowadzone tylko niektóre kolumny lub niektóre rekordy.

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” na stronie 526.

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.

Konfigurowanie komputera w celu projektowania aplikacji

Co jest potrzebne do tworzenia aplikacji internetowych

Do tworzenia aplikacji internetowych w programie Adobe® Dreamweaver® CS4 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.

Zobacz także

„Konfigurowanie środowiska projektowego ColdFusion” na stronie 535

„Konfigurowanie środowiska projektowego PHP” na stronie 536

„Konfigurowanie środowiska projektowego ASP” na stronie 536

Podstawowe informacje o serwerach WWW

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).*

Zobacz także

„Konfigurowanie środowiska projektowego ColdFusion" na stronie 535

„Konfigurowanie środowiska projektowego PHP" na stronie 536

„Konfigurowanie środowiska projektowego ASP" na stronie 536

Wybór serwera WWW

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

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

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

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/go/learn_dw_cfsetup_pl.

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

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/go/learn_dw_phpsetup_pl.

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

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/go/learn_dw_aspsetup_pl.

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

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.

Zobacz także

„Podstawowe informacje o serwerach WWW” na stronie 533

„Konfigurowanie serwisu Dreamweaver” na stronie 39

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.

Zobacz także

„Konfigurowanie serwisu Dreamweaver" na stronie 39

Połączenia z bazami danych dla programistów ColdFusion

Łączenie się z bazą danych ColdFusion

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

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.

Zobacz także

„Konfigurowanie serwera testowego" na stronie 49

„Włączanie ulepszeń ColdFusion" na stronie 682

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

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.

Zobacz także

„Rozwiązywanie problemów z połączeniami z bazą danych” na stronie 549

Połączenia z bazami danych dla programistów ASP

Informacje o połączeniach z bazami danych dla aplikacji ASP

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.*

Zobacz także

„Dostęp do bazy danych” na stronie 528

Informacje o połączeniach typu OLE DB

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

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

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;en-us;300596
- Jeżeli komputer używa systemu Windows XP, zobacz artykuł Microsoft Knowledge Base nr 305599 pod adresem http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;en-us;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 Testuj, aby połączyć się z bazą danych, a potem kliknij OK. Jeżeli połączenie nie powiedzie się, sprawdź poprawność ciągu połączenia albo zweryfikuj ustawienia folderu testowego, za pomocą którego program Dreamweaver przetwarza dynamiczne strony.

Zobacz także

„Ograniczanie informacji z bazy danych, wyświetlanych w programie Dreamweaver” na stronie 557

„Konfigurowanie komputera w celu projektowania aplikacji” na stronie 532

„Rozwiązywanie problemów z połączeniami z bazą danych” na stronie 549

Tworzenie połączenia za pomocą zdalnej nazwy DSN

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;en-us;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;en-us;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 Testuj, aby połączyć się z bazą danych, a potem kliknij OK. Jeżeli połączenie nie powiedzie się, sprawdź poprawność ciągu połączenia albo zweryfikuj ustawienia folderu testowego, za pomocą którego program Dreamweaver przetwarza dynamiczne strony.

Zobacz także

„Konfigurowanie komputera w celu projektowania aplikacji” na stronie 532

„Ograniczanie informacji z bazy danych, wyświetlanych w programie Dreamweaver” na stronie 557

„Rozwiązywanie problemów z połączeniami z bazą danych” na stronie 549

Tworzenie połączenia za pomocą ciągu połączenia

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 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 Testuj, aby połączyć się z bazą danych, a potem kliknij OK. Jeżeli połączenie nie powiedzie się, sprawdź poprawność ciągu połączenia albo zweryfikuj ustawienia folderu testowego, za pomocą którego program Dreamweaver przetwarza dynamiczne strony.

Zobacz także

„Łączenie się z bazą danych ColdFusion” na stronie 538

„Ograniczanie informacji z bazy danych, wyświetlanych w programie Dreamweaver” na stronie 557

„Rozwiązywanie problemów z połączeniami z bazą danych” na stronie 549

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 Projekt (Widok > Projekt) i włącz funkcję Aktywne dane (Widok > Aktywne dane), aby wyświetlić tę 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 Testuj, a potem kliknij 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.

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 Ctrl (Mac OS), a potem wybierz polecenie Edytuj połączenie.

3 Edytuj informacje o połączeniu, a potem kliknij 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 Ctrl (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.*

Połączenia z bazami danych dla programistów PHP

Informacje o połączeniach z bazami danych dla aplikacji PHP

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.

Zobacz także

„Konfigurowanie środowiska projektowego PHP” na stronie 536

Łączenie się z bazą danych

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 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" na stronie 554.*

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 PHP w programie Dreamweaver, a potem otwórz panel Bazy danych (Okno > Bazy danych).

2 Kliknij połączenie prawym przyciskiem myszy (Windows) lub przytrzymując klawisz Ctrl (Mac OS), a potem wybierz polecenie Edytuj połączenie.

3 Edytuj informacje o połączeniu, a potem kliknij 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 Ctrl (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.*

Rozwiązywanie problemów z połączeniami z bazą danych

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 trybie Aktywne dane pojawia się 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 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 OK; potem jeszcze raz kliknij OK, aby zamknąć okno dialogowe.
9. Aby nadać kontu IUSR pełne przyzwolenia, zaznacz opcję Pełna kontrola i kliknij 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 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 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

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;en-us;Q306518.

[Przykład] 80004005 — Nie znaleziono nazwy źródła danych ani nie wskazano sterownika domyślnego

Ten błąd występuje, gdy próbujesz wyświetlić dynamiczną stronę w przeglądarce albo w trybie aktywnych danych. 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 poszukaj pliku 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, gdy próbujesz wyświetlić dynamiczną stronę w przeglądarce albo w trybie aktywnych danych, a używasz bazy 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;en-us;Q174943.
- PRB: Microsoft Access Database Connectivity Fails in Active Server Pages pod adresem http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;en-us;Q253604.
- PRB: Error "Cannot Open File Unknown" Using Access pod adresem http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;en-us;Q166029.

[Przykład] 80004005 — Niepowodzenie logowania ()

Ten błąd występuje, gdy próbujesz wyświetlić dynamiczną stronę w przeglądarce albo w trybie aktywnych danych, a używasz bazy 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;en-us;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;en-us;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, gdy próbujesz wyświetlić dynamiczną stronę w przeglądarce albo w trybie aktywnych danych.

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 OK.
4. Powtórz kroki 1-3 dla każdego elementu dynamicznej zawartości na stronie.

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” na stronie 536.

Zobacz także następujące artykuły TechNote:

- TechNote c45f8a29 pod adresem www.adobe.com/go/c45f8a29_pl.
- TechNote 16515 pod adresem www.adobe.com/go/16515_pl.

Usuwanie skryptów połączenia

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.

Więcej informacji znajduje się w dokumentacji TechNote 19214 na stronie internetowej firmy Adobe www.adobe.com/go/19214_pl.

Rozdział 18: Wprowadzanie elementów dynamicznych do stron

Strony dynamiczne wyświetlają informacje ze zmieniających się dynamicznie źródeł zawartości, np. baz danych i zmiennych sesji. Program Adobe® Dreamweaver® CS4 obsługuje tworzenie stron dynamicznych, zgodnych z modelami serwerowymi ColdFusion, ASP i PHP.

Strony dynamiczne można również tworzyć za pomocą infrastruktury Spry, opartej na modelu Ajax. Takie strony wyświetlają i przetwarzają dane XML. Korzystając z gotowych elementów formularzy Spry można przygotowywać dynamiczne materiały, które nie wymagają odświeżania całej strony.

Optymalizacja przestrzeni roboczej do programowania wizualnego

Wyświetlanie paneli do tworzenia aplikacji internetowych

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 tekstu 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 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.

Zobacz także

„Panel Wiązania” na stronie 565

„Panel Zachowania serwerowe” na stronie 566

„Panel Bazy danych” na stronie 566

„Panel Komponenty” na stronie 567

Samouczek przedstawiający przestrzeń roboczą programowania

Wyświetlanie bazy danych w programie Dreamweaver

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

Jeżeli na 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 Ctrl (Macintosh) i wybierz polecenie Wyświetl dane z wysuwanego menu.

Zobacz także

„Konfigurowanie środowiska projektowego ColdFusion” na stronie 535

„Konfigurowanie środowiska projektowego PHP” na stronie 536

„Konfigurowanie środowiska projektowego ASP” na stronie 536

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 wysyłania ich przedtem ręcznie na serwer (naciśnij F12).

Aby wyświetlić podgląd dynamicznych stron, musisz wypełnić informacje w kategorii Serwer testowy w oknie dialogowym Definicja serwisu.

Podczas pracy można szybko skontrolować strony, używając widoku Projekt. Widok Projekt wyświetla w pełni edytowalną reprezentację graficzną strony, łącznie z aktywnymi danymi.

Można wskazać, że Dreamweaver ma używać plików tymczasowych zamiast plików oryginalnych. W takiej sytuacji 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.

Zobacz także

„Konfigurowanie serwera testowego" na stronie 49

„Wyświetlanie danych aktywnych w widoku Projekt" na stronie 597

Ograniczanie informacji z bazy danych, wyświetlanych w programie Dreamweaver

Zaawansowani użytkownicy dużych systemów baz danych, takich jak Oracle, powinni ograniczyć liczbę pozycji z bazy danych, które Dreamweaver pobiera i wyświetla podczas projektowania. Baza danych Oracle może zawierać pozycje, których Dreamweaver nie potrafi przetworzyć podczas projektowania. W 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 Ctrl (Macintosh) i wybierz polecenie Edytuj połączenie z wysuwanego menu.
   - Jeżeli połączenie nie istnieje, kliknij przycisk Plus (+) na górze panelu i utwórz je.
2. W oknie dialogowym połączenia kliknij Zaawansowane.
3. Wskaż schemat albo katalog i kliknij OK.

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, Dreamweaver uaktualni stronę.

Zobacz także

„Edytowanie zawartości dynamicznej” na stronie 585

Opcje nazwy wejścia

Ten Inspektor właściwości pojawia się, gdy 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. poprawiając błędną pisownię - to Inspektor właściwości zostanie uaktualniony i wyświetli właściwości rozpoznanego typu. Ustaw dowolne spośród opcji w Inspektorze właściwości:

Nazwa wejścia Przypisuje nazwę 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 HTML.

Wartość Ustawia wartość pola.

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

Projektowanie dynamicznych stron

Dreamweaver a projektowanie dynamicznych stron

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 WWW 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 WWW 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 WWW. Zanim użyjesz źródeł zawartości na stronie WWW, 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 WWW

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 na 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, Dreamweaver wstawia do kodu źródłowego tej strony skrypt wykonywany na serwerze. Skrypt nakazuje serwerowi pobrać dane ze zdefiniowanego źródła i wprowadzić je do strony WWW. 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 WWW można umieścić złożony kod aplikacji. Służą do tego zachowania serwerowe. *Zachowania serwerowe* to predefiniowane fragmenty kodu wykonywanego na serwerze, które dodają do stron WWW funkcje aplikacji. Zwiększa to zakres interakcji i możliwości.

Zachowania serwerowe programu Dreamweaver umożliwiają dodawanie funkcji aplikacji do serwisu WWW 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 WWW dla wszystkich przeglądarek i dla różnych platform.

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 na 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 stronę dynamiczną tabelę oraz skojarz tę tabelę z zestawem rekordów. Później będzie można zmodyfikować zarówno wygląd tabel, jak i region powtarzalny, korzystając z Inspektora właściwości i zachowania serwerowego regionu powtarzalnego.
- Wstaw na stronę 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 wyświetlenie poprzedniego lub następnego rekordu z bazy danych.
- Dodaj licznik rekordów, aby ułatwić użytkownikom śledzenie liczby zwróconych rekordów i sprawdzenie, czy są one w zwróconym wyniku.

Zachowania serwerowe programu Dreamweaver można również rozszerzyć, pisząc własne lub instalując zachowania zaprogramowane przez inne firmy.

5 Przetestuj stronę i przeprowadź debugowanie.

Zanim udostępnisz stronę dynamiczną - albo cały dynamiczny serwis WWW - w Internecie, warto przetestować jej działanie. Należy również zastanowić się, w jaki sposób funkcje aplikacji na stronie mogą wpłynąć na jej dostępność dla ludzi niepełnosprawnych.

Samouczek przedstawiający tworzenie stron dynamicznych znajduje się pod adresem www.adobe.com/go/learn_dw_webapp_pl.

Zobacz także

„Prezentacja zawartości przy pomocy tabel” na stronie 189

„Dodawanie i formatowanie tekstu” na stronie 230

„Dodawanie i modyfikowanie obrazów” na stronie 246

„Wstawianie plików SWF” na stronie 259

Omówienie źródeł zawartości dynamicznej

Informacje o źródłach zawartości dynamicznej

Źródło zawartości dynamicznej jest magazynem informacji. Można je z niego pobierać, aby wyświetlić dynamiczną zawartość na stronie WWW. Źródła zawartości dynamicznej to nie tylko informacje przechowywane w bazach danych, ale też wartości wysyłane przez formularze HTML, wartości zawarte w obiektach serwerowych oraz inne źródła.

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 wyświetlenie ich na wskazanej stronie. Zestaw rekordów definiuje się 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. 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 na panelu Wiązania. Potem można wstawić to źródło zawartości na zaznaczoną w danym momencie stronę.

Informacje o zestawach rekordów

Strony WWW nie mogą bezpośrednio uzyskać dostępu do danych przechowywanych w bazie danych. Zamiast tego współdziałają z *zestawem rekordów*. Zestaw rekordów to podzbiór informacji (rekordów), wyciągnięty 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 WWW jest baza danych, to musisz 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, powinieneś 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 zaawansowane zapytania SQL lub projektuje strony dynamiczne, powinien mieć podstawową wiedzę o tym języku.

Zanim zdefiniujesz zestaw danych do użytku w programie Dreamweaver, musisz utworzyć połączenie z bazą danych. Jeżeli nie ma w niej żadnych danych, to musisz także wprowadzić dane do bazy. Jeżeli połączenie z bazą danych dla twojego serwisu jeszcze nie istnieje, zapoznaj się z rozdziałem o tworzeniu połączeń z bazą danych dla wybranej przez ciebie technologii serwerowej i wykonaj podane tam instrukcje.

Zobacz także

„Definiowanie zestawu rekordów bez pisania kodu SQL” na stronie 567

Informacje o parametrach formularzy i adresów URL

Parametry adresu URL przechowują informacje pobrane z danych wprowadzonych przez użytkowników. Aby zdefiniować parametr adresu URL, trzeba utworzyć formularz lub łącze hipertekstowe, wysyłające 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 WWW. Jeżeli utworzysz formularz używający metody `POST`, dane wysyłane przez formularz zostaną przekazane serwerowi. Zanim rozpoczniesz pracę, pamiętaj o przekazaniu parametru formularza na serwer.

Zobacz także

„Parametry adresu URL” na stronie 665

„Definiowanie parametrów formularza” na stronie 574

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 cele 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 działają zmienne sesji

Zmienne sesji przechowują informacje (zwykle parametry formularza lub adresu URL przesłane przez użytkownika) i udostępniają je wszystkim stronom aplikacji WWW w trakcie odwiedzin użytkownika. Na przykład, gdy użytkownicy logują się do portalu WWW, który udostępnia dostęp do e-maila, notowań giełdowych, prognoz pogody i wiadomości dnia, aplikacja przechowuje dane o logowaniu w zmiennej sesji, która identyfikuje użytkownika na stronach serwisu. To pozwala użytkownikowi 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 w trakcie życia 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 WWW. Mogą to być informacje różnicujące takie jak nazwa użytkownika, preferowany rozmiar czcionki lub flaga oznaczająca czy użytkownik zalogował się. 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, 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 wyciągnąć zmienne sesji użytkownika przechowywane w pamięci serwera.

Zbieranie, przechowywanie i pobieranie informacji ze zmiennych sesji

Przed utworzeniem zmiennej sesji, najpierw musisz uzyskać informację, która ma być przechowywana, a następnie przesłać ją na serwer, aby ją przechować. 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 pobiera stronę, 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 jako do strony *docelowej*, jest określona albo w atrybucie `action` formularza HTML albo w atrybucie `href` hiperłącza na stronie startowej.

Po przechowaniu wartości w zmiennej sesji, możesz zastosować program Dreamweaver do odzyskania wartości ze zmiennych sesji i użyć jej w aplikacji WWW. 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 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

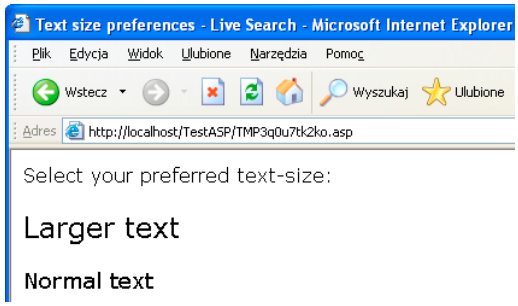
```
<CFSET session.prodID = form.txtProduct>
```

ASP

```
<% Session("prodID") = Request.Form("txtProduct") %>
```

Przykład przechowywania informacji w zmiennych sesji

Pracujesz nad serwisem, którego wielu odbiorców to ludzie w podeszłym wieku. W programie Dreamweaver, dodaj dwa łącza na stronie startowej, 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.

Zobacz także

„Dodawanie zawartości dynamicznej do stron” na stronie 581

„Definiowanie zmiennych sesji” na stronie 575

Zmienne aplikacji ASP i ColdFusion

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 serwerowe ASP

Możesz zdefiniować następujące zmienne serwerowe ASP jako źródła zawartości dynamicznej: `Request.Cookie`, `Request.QueryString`, `Request.Form`, `Request.ServerVariables` oraz `Request.ClientCertificates`.

Zobacz także

„Definiowanie zmiennych serwerowych” na stronie 577

Zmienne serwerowe ColdFusion

Można definiować następujące zmienne serwerowe ColdFusion:

Zmienne klienckie Kojarzą dane 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. "Zachowanie stanu" oznacza przechowywanie informacji z jednej strony (lub sesji) po przejściu na kolejną. 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 serwerowe 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.

Zobacz także

„Definiowanie zmiennych serwerowych” na stronie 577

Panele związane z zawartością dynamiczną

Panel Wiązania

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 dynamicznej zawartości” na stronie 567
- „Dodawanie zawartości dynamicznej do stron” na stronie 581
- „Zmienianie lub usuwanie źródeł zawartości” na stronie 580
- „Używanie predefiniowanych formatów danych” na stronie 596
- „Dołączanie źródeł danych XML” na stronie 505
- „Wyświetlanie danych XML na stronach XSLT” na stronie 506

- „Parametry adresu URL” na stronie 665
- „Definiowanie zmiennych sesji” na stronie 575
- „Definiowanie zmiennych aplikacji ASP i ColdFusion” na stronie 575
- „Definiowanie zmiennych serwerowych” na stronie 577
- „Buforowanie źródeł zawartości” na stronie 580
- „Kopiowanie zestawu rekordów z jednej strony do drugiej” na stronie 581
- „Włączanie dynamiki atrybutów HTML” na stronie 583

Panel Zachowania serwerowe

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” na stronie 587
- „Definiowanie źródeł dynamicznej zawartości” na stronie 567
- „Tworzenie stron wzorca i szczegółów za pomocą jednej operacji” na stronie 620
- „Tworzenie stron wyszukiwania i wyników” na stronie 622
- „Tworzenie strony do wstawiania rekordów” na stronie 627
- „Tworzenie stron do uaktualniania rekordów” na stronie 631
- „Tworzenie stron do usuwania rekordów” na stronie 636
- „Tworzenie strony, do której dostęp będą mieli tylko uwierzytelnieni użytkownicy” na stronie 653
- „Tworzenie strony rejestracji” na stronie 649
- „Tworzenie strony logowania” na stronie 651
- „Tworzenie strony, do której dostęp będą mieli tylko uwierzytelnieni użytkownicy” na stronie 653
- „Dodawanie procedury składowanej (ColdFusion)” na stronie 647
- „Usuwanie zawartości dynamicznej” na stronie 585
- „Dodawanie własnych zachowań serwerowych” na stronie 601

Panel Bazy danych

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

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

- „Wyświetlanie bazy danych w programie Dreamweaver” na stronie 556
- „Połączenia z bazami danych dla programistów ColdFusion” na stronie 538
- „Połączenia z bazami danych dla programistów ASP” na stronie 539
- „Połączenia z bazami danych dla programistów PHP” na stronie 547

Panel Komponenty

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” na stronie 657

Definiowanie źródeł dynamicznej zawartości

Definiowanie zestawu rekordów bez pisania kodu SQL

Zestaw rekordów można utworzyć bez potrzeby ręcznego wpisywania instrukcji SQL.

1 W oknie dokumentu otwórz stronę, która będzie używała tworzonego zestawu rekordów.

2 Wybierz polecenie Okna > Wiązania, aby wyświetlić panel Wiązania.

3 Na panelu Wiązania kliknij przycisk Plus (+) i wybierz polecenie Zestaw rekordów (zapytanie) z wysuwanego 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 w oknie dialogowym Zestaw rekordów dla twojego typu dokumentu.

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 OK. Jeżeli instancja zestawu rekordów została pomyślnie utworzona, to pojawi się tabela z danymi pobranymi z tego zestawu rekordów.

6 Kliknij OK, aby dodać ten zestaw rekordów do listy dostępnych źródeł zawartości na 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 wysuwanego menu Połączenie.

Jeżeli na liście nie ma żadnych połączeń, kliknij Definiuj, aby je utworzyć.

3 Z wysuwanego menu Tabela wybierz tabelę w bazie danych, która będzie dostarczać danych do zestawu rekordów.

Wysuwane 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 wysuwanego menu wybierz kolumnę w tabeli bazy danych, która będzie porównywana ze zdefiniowaną przez ciebie wartością testową.
- Z drugiego wysuwanego menu wybierz wyrażenie warunkowe, które będzie porównywać wybraną wartość z każdego rekordu z wartością testową.
- Z trzeciego wysuwanego menu wybierz polecenie Wprowadzona wartość.
- W polu wpisz 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 Testuj, aby połączyć się z bazą danych i utworzyć instancję źródła danych. Kliknij 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 na 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. Na przykład: `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 wysuwanego menu Funkcja, albo kliknij przycisk Nowa funkcja, aby zdefiniować nową funkcję.

  Uwaga: *Wysuwane menu Funkcja jest dostępne tylko wtedy, gdy w bieżącym oknie dokumentu znajduje się plik CFC, a ty masz dostęp do komputera z uruchomionym oprogramowaniem ColdFusion MX 7 lub nowszą wersją.*

  Zestaw rekordów jest zdefiniowany w tej funkcji.

3 Wybierz źródło danych z wysuwanego menu Źródło danych.

  Jeżeli w wysuwanym menu nie ma żadnych źródeł danych, to musisz 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 twojej firmie.

5 Z wysuwanego menu Tabela wybierz tabelę w bazie danych, która będzie dostarczać danych do zestawu rekordów.

  Wysuwane 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 wysuwanego menu wybierz kolumnę w tabeli bazy danych, która będzie porównywana ze zdefiniowaną przez ciebie wartością testową.
- Z drugiego wysuwanego menu wybierz wyrażenie warunkowe, które będzie porównywać wybraną wartość z każdego rekordu z wartością testową.
- Z trzeciego wysuwanego menu wybierz polecenie Wprowadzona wartość.
- W polu wpisz 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 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 OK, aby zamknąć testowy zestaw rekordów.

10 Kliknij przycisk OK. Nowy zestaw rekordów ColdFusion pojawi się na panelu Wiązania.

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 dokumentu otwórz stronę, która będzie używała tworzonego zestawu rekordów.

2 Wybierz polecenie Okna > Wiązania, aby wyświetlić panel Wiązania.

3 Na panelu Wiązania kliknij przycisk Plus (+) i wybierz polecenie Zestaw rekordów (zapytanie) z wysuwanego 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 OK, aby dodać ten zestaw rekordów do listy dostępnych źródeł zawartości na panelu Wiązania.

Zobacz także

„Tworzenie zapytań SQL za pomocą drzewa Pozycje bazy danych” na stronie 573

„Połączenia z bazami danych dla programistów ASP” na stronie 539

„Połączenia z bazami danych dla programistów PHP” na stronie 547

„Definiowanie źródeł dynamicznej zawartości” na stronie 567

„Dodawanie procedury składowanej (ColdFusion)” na stronie 647

Elementarz SQL

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. Na przykład: `rsInfPrasowa`

Nazwy zestawów rekordów mogą zawierać tylko litery, liczby i znak podkreślenia (_). Nie można używać znaków specjalnych ani spacji.

2 Wybierz połączenie z wysuwanego 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 ci 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.

Np. jeżeli 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, wartość domyślną (wartość, którą powinna przyjąć zmienna, jeżeli nie zostanie zwrócona wartość wykonywalna) oraz wartość wykonywalną.

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	#NazwaPolaFormularza#

Parametry formularza w kolumnie Wartość wykonywalna.

Model serwera	Wyrażenie wartości wykonywalnej dla parametru formularza
ASP	Request.Form("NazwaPolaFormularza")
PHP	#NazwaPolaFormularza#

5 Kliknij Testuj, aby połączyć się z bazą danych i utworzyć instancję zestawu rekordów.

Jeżeli instrukcja SQL zawiera zmienne, to zanim klikniesz Testuj sprawdź, czy kolumna Wartość domyślna w oknie dialogowym Zmienne zawiera prawidłowe wartości testowe.

Jeżeli test przejdzie pomyślnie, pojawi się tabela zawierająca dane zestawu rekordów. Każdy wiersz zawiera rekord, a każda kolumna odpowiada jednemu polu w tym rekordzie. Kliknij OK, aby wyczyścić zestaw rekordów.

6 Jeżeli wyniki cię satysfakcjonują, kliknij 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. Na przykład: `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 wysuwanego menu Funkcja, albo kliknij przycisk Nowa funkcja, aby zdefiniować nową funkcję.

Uwaga: *Wysuwane menu Funkcja jest dostępne tylko wtedy, gdy w bieżącym oknie dokumentu znajduje się plik CFC, a ty masz dostęp do komputera z uruchomionym oprogramowaniem ColdFusion MX 7 lub nowszą wersją.*

Zestaw rekordów jest zdefiniowany w tej funkcji.

2 Wybierz źródło danych z wysuwanego menu Źródło danych.

Jeżeli w wysuwanym menu nie ma żadnych źródeł danych, to musisz 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 twojej 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 ci obiekt w bazie danych - np. kolumnę tabeli.
- Zaznacz ten obiekt bazy danych i kliknij jeden z przycisków po prawej stronie drzewa.

Np. jeżeli 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. Np. 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 Testuj, aby połączyć się z bazą danych i utworzyć instancję zestawu rekordów.

Jeżeli instrukcja SQL zawiera odniesienia wykonywalne, to zanim klikniesz Testuj sprawdź, czy kolumna Wartość domyślna w polu Parametry strony zawiera prawidłowe wartości testowe.

Jeżeli test przejdzie pomyślnie, pojawi się tabela zawierająca dane zestawu rekordów. Każdy wiersz zawiera rekord, a każda kolumna odpowiada jednemu polu w tym rekordzie. Kliknij OK, aby wyczyścić zestaw rekordów.

7 Jeżeli wyniki cię satysfakcjonują, kliknij 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 wysuwanego menu Nazwa.

2 Wpisz domyślną wartość parametru w pole Domyślny parametr i kliknij 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 pole Nazwa.

2 Wpisz domyślną wartość parametru w pole Domyślny parametr.

3 Wpisz wartość wykonywalną parametru w pole Wartość wykonywalna i kliknij OK.

Tworzenie zapytań SQL za pomocą drzewa Pozycje bazy danych

Zamiast ręcznie wpisywać instrukcje SQL w pole 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, WHERE i ORDER BY. Po utworzeniu zapytania SQL, możesz zdefiniować zmienne za pomocą obszaru Zmienne w tym samym oknie dialogowym.

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 Select (wybierz).
4. Kliknij 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 pola Nazwa, Wartość domyślna oraz Wartość wykonywalna: `varStanow`, `URZEDNIK`, `Request("stanow")`.
5. Kliknij OK, aby dodać zestaw rekordów do panelu Wiązania.

Definiowanie parametrów URL

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 dokumentu otwórz stronę, która będzie używała tworzonej zmiennej.

2 Wybierz polecenie Okna > Wiązania, aby wyświetlić panel Wiązania.

3 Na panelu Wiązania kliknij przycisk Plus (+) i wybierz jedną z następujących opcji z wysuwanego menu:

Typy dokumentów	**Pozycja menu na 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 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 na panelu Wiązania.

Zobacz także

„Informacje o parametrach formularzy i adresów URL” na stronie 561

„Dodawanie zawartości dynamicznej do stron” na stronie 581

„Parametry adresu URL” na stronie 665

„Zmienne serwerowe ColdFusion” na stronie 565

Definiowanie parametrów formularza

Parametry formularza przechowują pobrane informacje, zawarte w żądaniu HTTP przesłanym dla danej strony WWW. 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 dokumentu otwórz stronę, która będzie używała tworzonej zmiennej.

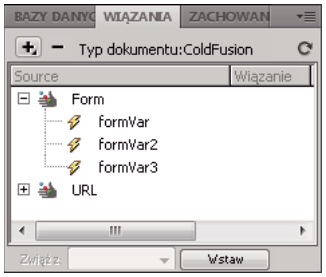
2 Wybierz polecenie Okna > Wiązania, aby wyświetlić panel Wiązania.

3 Na panelu Wiązania kliknij przycisk Plus (+) i wybierz jedną z następujących opcji z wysuwanego menu:

Typy dokumentów	**Pozycja menu na 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 OK. Nazwa zmiennej formularza jest zazwyczaj taka sama, jak nazwa pola formularza HTML lub obiektu użytego do uzyskania wartości zmiennej.

Zmienna formularza pojawi się na panelu Wiązania.



Zobacz także

„Informacje o źródłach zawartości dynamicznej” na stronie 560

„Informacje o parametrach formularzy i adresów URL” na stronie 561

„Definiowanie zmiennych serwerowych” na stronie 577

Definiowanie 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.

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 wysuwanego okna.

4 Wpisz nazwę zmiennej zdefiniowanej w kodzie źródłowym aplikacji i kliknij OK.

Zobacz także

„Zbieranie informacji od użytkowników” na stronie 664

„Jak działają zmienne sesji” na stronie 562

„Zbieranie, przechowywanie i pobieranie informacji ze zmiennych sesji” na stronie 562

Definiowanie zmiennych aplikacji ASP i ColdFusion

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.*

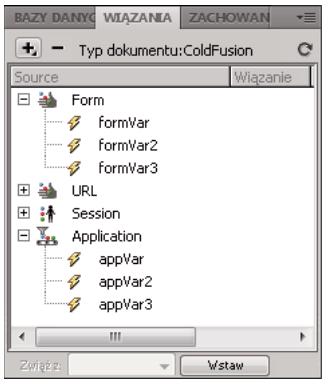
1 Otwórz dokument typu dynamicznego w oknie Dokument.

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 OK.

Zmienna aplikacji pojawi się na panelu Wiązania pod ikoną Application.



Zobacz także

„Informacje o dodawaniu zawartości dynamicznej” na stronie 581

„Definiowanie zmiennych serwerowych” na stronie 577

Używanie zmiennych jako źródła danych dla zestawu rekordów ColdFusion

Gdy zdefiniujesz zestaw rekordów dla strony na 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 Na panelu Wiązania kliknij przycisk Plus (+) i wybierz polecenie Zmienna nazwy źródła danych z wysuwanego menu.

Otworzy się okno dialogowe Zmienna nazwy źródła danych.

3 Zdefiniuj zmienną i kliknij 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 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.

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.

Zobacz także

„Dodawanie zawartości dynamicznej do stron” na stronie 581

„Parametry adresu URL” na stronie 665

„Parametry formularza HTML” na stronie 664

„Zmienne serwerowe ColdFusion” na stronie 565

Definiowanie zmiennych serwerowych ColdFusion

1. Otwórz panel Wiązania (Okno > Wiązania). W oknie dialogowym Zmienna serwerowa wpisz nazwę zmiennej serwerowej i kliknij OK.
2. Kliknij przycisk Plus (+) i wybierz zmienną serwerową z wysuwanego okna.
3. Podaj nazwę zmiennej i kliknij OK. Zmienna serwerowa ColdFusion pojawi się na 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 na panelu Wiązania.

- W oknie dialogowym Zmienna lokalna wpisz nazwę zmiennej lokalnej i kliknij 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 wysuwanego 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 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 na panelu Wiązania.

❖ W oknie dialogowym Zmienna kliencka wpisz nazwę zmiennej i kliknij 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 na panelu Wiązania.

❖ W oknie dialogowym Zmienna cookie wpisz nazwę zmiennej i kliknij OK.

Definiowanie zmiennej CGI ColdFusion

Zdefiniowana zmienna CGI pojawia się na panelu Wiązania.

❖ W oknie dialogowym Zmienna CGI wpisz nazwę zmiennej i kliknij 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.

Zmienna	Opis
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

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 wysuwanym 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

Istniejące źródła zawartości dynamicznej - czyli źródła wymienione na panelu Wiązania - można modyfikować oraz usuwać.

Zmiana lub usunięcie źródła zawartości na 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 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

Zestawy rekordów można kopiować między poszczególnymi stronami w obrębie zdefiniowanego serwisu.

1. Zaznacz zestaw rekordów na panelu Wiązania albo na panelu Zachowania serwerowe.
2. Kliknij zestaw rekordów prawym przyciskiem myszy i wybierz polecenie Kopiuj z wysuwanego menu.
3. Otwórz stronę, do której chcesz skopiować zestaw rekordów.
4. Kliknij panel Wiązania lub pasek narzędziowy Zachowania serwerowe prawym przyciskiem myszy. Z wysuwanego menu wybierz polecenie Wklej.

Zobacz także

„Informacje o źródłach zawartości dynamicznej” na stronie 560

„Zmienianie lub usuwanie źródeł zawartości” na stronie 580

Dodawanie zawartości dynamicznej do stron

Informacje o dodawaniu zawartości dynamicznej

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 WWW 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 na 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.

Zobacz także

„Definiowanie źródeł dynamicznej zawartości" na stronie 567

„Tworzenie paska nawigacji dla zestawu rekordów" na stronie 589

„Wyświetlanie wyników z wielu zestawów rekordów" na stronie 592

„Stosowanie elementów typograficznych i układu strony do danych dynamicznych" na stronie 588

„Używanie predefiniowanych formatów danych" na stronie 596

Informacje o dynamicznym tekście

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.

Korzystanie z dynamicznego tekstu

Tekstem dynamicznym można zastąpić istniejący tekst albo umieścić ciąg dynamiczny w punkcie wstawiania na stronie.

Zobacz także

„Informacje o zestawach rekordów" na stronie 560

„Używanie predefiniowanych formatów danych" na stronie 596

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 Wstaw albo przeciągnij źródło zawartości na stronę.

Dynamiczna zawartość pojawia się na stronie w widoku Projekt z włączonym wyświetlaniem aktywnych danych (Widok > Aktywne dane).

Jeżeli wyświetlanie aktywnych danych jest wyłączone, to pojawi się element zastępczy. (Jeżeli na stronie był zaznaczony tekst, to element zastępczy zastąpi to zaznaczenie). Element zastępczy dla zawartości z 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 dynamicznego tekstu

1 Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Elementy niewidoczne (Windows) lub Dreamweaver > Preferencje > Elementy niewidoczne (Macintosh).

2 Z wysuwanego menu Pokaż dynamiczny tekst jako wybierz polecenie { } i kliknij OK.

Wprowadzanie dynamiki do obrazów

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.

Zobacz także

„Definiowanie zestawu rekordów bez pisania kodu SQL” na stronie 567

Włączanie dynamiki atrybutów HTML

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 na 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 dokumentu.

4 Otwórz panel Wiązania i wybierz źródło zawartości z listy.

5 W polu 'Wiąż z' wybierz atrybut HTML z wysuwanego menu.

6 Kliknij Wiąż.

Po następnym uruchomieniu strony na serwerze aplikacji, do tego atrybutu HTML zostanie przypisana wartość ze źródła danych.

Wprowadzanie dynamiki 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 dokumentu.

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 wysuwanego 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 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.

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 twoim 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 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.

Zobacz także

„Definiowanie źródeł dynamicznej zawartości" na stronie 567

Zmiana zawartości dynamicznej

Informacje o zawartości dynamicznej

Zawartość dynamiczną na stronie można zmieniać, edytując zachowanie serwerowe dostarczające tą zawartość. Można np. edytować zachowanie serwerowe związane z zestawem rekordów, aby dostarczać na stronę więcej rekordów.

Dynamiczna zawartość strony jest wymieniana na panelu Zachowania serwerowe. Na przykład, jeżeli dodasz do strony zestaw rekordów, to na 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

1 Otwórz panel Zachowania serwerowe (Okno > Zachowania serwerowe).

2 Kliknij przycisk Plus (+), aby wyświetlić zachowania serwerowe. Dwukrotnie kliknij zachowanie na panelu.

Otworzy się okno dialogowe, które służyło do zdefiniowania oryginalnego źródła danych.

3 Wprowadź zmiany w oknie dialogowym i kliknij OK.

Usuwanie zawartości dynamicznej

❖ 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 na 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

Dynamiczną zawartość można wyświetlać i edytować za pomocą okna Aktywne dane.

Uwaga: *W oknie Aktywne dane nie działają łącza. Aby przetestować łącza, użyj funkcji Podgląd w przeglądarce programu Dreamweaver.*

Gdy dynamiczna zawartość jest wyświetlona, można wykonywać następujące zadania:

- Dostosowywać układ strony za pomocą narzędzi do projektowania.
- Dodawać, edytować lub usuwać dynamiczną zawartość.
- Dodawać, edytować lub usuwać zachowania serwerowe.

  Aby uzyskać ten efekt, program Dreamweaver uruchamia dynamiczną stronę na twoim serwerze, zanim wyświetli ją w oknie Aktywne dane. Gdy przechodzisz do okna Aktywne dane, do serwera aplikacji wysyłana jest tymczasowa kopia otwartego dokumentu w celu jego przetworzenia. Wynikowa strona jest zwracana i wyświetlana w oknie Aktywne dane, a kopia tymczasowa na serwerze jest usuwana.

  Możesz przełączać się między oknem dokumentu a oknem Dane aktywne (Widok > Dane aktywne). Jeżeli strona oczekuje danych od użytkownika, np. numeru identyfikacyjnego rekordu wybranego na stronie wzorca - to możesz podać te dane dla strony za pomocą okna dialogowego Ustawienia aktywnych danych.

1 Wprowadź potrzebne zmiany na stronie.

2 Jeżeli strona oczekuje parametrów URL z formularza HTML podawanych metodą GET, wpisz pary nazwa-wartość w stosowne pole na pasku narzędzi i kliknij przycisk Odśwież (ikonę kółka ze strzałką).

Wpisz dane testowe w następującym formacie:

nazwa=wartość;

W tym formacie *nazwa* to nazwa parametru URL oczekiwanego przez stronę, a *wartosc* to wartość zawarta w tym parametrze.

Pary nazwa-wartość możesz zdefiniować również w oknie dialogowym Ustawienia aktywnych danych (Widok > Ustawienia aktywnych danych) i zapisać je razem ze stroną.

3 Jeżeli strona wymaga odświeżenia, kliknij przycisk Odśwież.

Zobacz także

„Podawanie oczekiwanych parametrów dla strony” na stronie 600

„Wyświetlanie danych aktywnych w widoku Projekt” na stronie 597

„Parametry formularza HTML” na stronie 664

„Parametry adresu URL” na stronie 665

„Jak działają zmienne sesji” na stronie 562

Możliwość edycji zawartości dynamicznej przez użytkowników programu Adobe Contribute

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 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, używając 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 Administrowanie programem Adobe Contribute.*

1 Wybierz polecenie Serwis > Administruj serwisem Contribute.

2 Jeżeli nie włączono pewnych wymaganych opcji zgodności programu Contribute, pojawi się okno dialogowe z zapytaniem, czy chcesz włączyć te opcje. Kliknij OK, aby włączyć te opcje i zgodność programu Contribute.

3 W razie ukazania się monitu wpisz hasło i kliknij przycisk OK.

Zostanie wyświetlone okno dialogowe Administruj 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 Administruj serwisem WWW.

Zobacz także

„Zarządzanie serwisami Contribute za pomocą programu Dreamweaver” na stronie 54

„Tworzenie szablonu dla serwisu Contribute” na stronie 414

Modyfikowanie zestawów rekordów za pomocą Inspektora właściwości

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, Dreamweaver uaktualni stronę.

Zobacz także

„Edytowanie zawartości dynamicznej” na stronie 585

Wyświetlanie rekordów z bazy danych

Informacje o rekordach baz danych

Wyświetlanie rekordów bazy danych polega na pobraniu informacji przechowywanych w bazie lub w innym źródle zawartości oraz wygenerowaniu tych informacji na stronie WWW. 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 przeszukiwanie ich.

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

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 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

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 przez ciebie formatowanie czcionki, akapitu i tabeli.

Zobacz także

„Prezentacja zawartości przy pomocy tabel” na stronie 189

„Dodawanie i formatowanie tekstu” na stronie 230

Nawigacja w wynikach zestawu rekordów z bazy danych

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 nawigacyjny rekordów. Możesz je również dodawać odrębnie, używając narzędzi do projektowania oraz panelu Zachowania serwerowe.

Tworzenie paska nawigacji dla zestawu rekordów

Pasek nawigacyjny dla zestawu rekordów można utworzyć za pomocą jednej operacji, korzystając z zachowania serwerowego Pasek nawigacyjny zestawu rekordów. Ten obiekt serwerowy dodaje do strony następujące elementy konstrukcyjne:

- Tabelę HTML z łączami w postaci tekstu lub obrazów
- Zestaw zachowań serwerowych Przejdź 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 Przejdź do oraz Pokaż region. Aby to zrobić, dwukrotnie kliknij zachowanie na 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 nawigacyjny.

2 Wyświetl okno dialogowe Pasek nawigacyjny zestawu rekordów (Wstaw > Obiekty danych > Podział zestawu rekordów na strony > Pasek nawigacyjny zestawu rekordów).

3 Z wysuwanego menu Zestaw rekordów wybierz zestaw, po którym chcesz się poruszać.

4 Z sekcji Wyświetl używając wybierz format wyświetlania łączy nawigacyjnych na stronie. Potem kliknij 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.

Niestandardowe paski nawigacyjne rekordów

Możesz utworzyć własny pasek nawigacyjny dla zestawu rekordów, używając bardziej złożonego układu i stylów formatowania, niż prosta tabela tworzona przez obiekt serwerowy Pasek nawigacyjny zestawu rekordów.

Aby utworzyć własny pasek nawigacyjny 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 wysuwanego menu wybierz polecenie Podział zestawu rekordów na strony. Potem wybierz z listy zachowanie serwerowe 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 wysuwanego menu Zestaw rekordów wybierz zestaw zawierający potrzebne rekordy i kliknij OK.

Zachowanie serwerowe zostało przypisane do łącza nawigacyjnego.

Ustawianie opcji w oknie dialogowym Przejdź do (zachowanie serwerowe)

Dodaj łącza umożliwiające użytkownikowi nawigację między rekordami w zestawie.

1 Jeżeli nic nie jest zaznaczone na stronie, wybierz łącze z wysuwanego menu.

2 Wybierz zestaw zawierający potrzebne rekordy i kliknij 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.*

Zadania związane z projektowaniem paska nawigacyjnego

Tworząc własny pasek nawigacyjny 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 nawigacyjny, musi zawierać zestaw rekordów, po którym będzie się poruszać użytkownik. Prosty pasek nawigacyjny 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 nawigacyjnego, musisz zastosować poszczególne zachowania serwerowe do każdego elementu nawigacyjnego. Np. typowy pasek nawigacyjny 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

Zobacz także

„Informacje o zestawach rekordów” na stronie 560

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 wysuwanego menu wybierz polecenie Pokaż region. Wybierz jedno z wymienionych zachowań serwerowych i kliknij OK.

Zobacz także

„Informacje o rekordach baz danych” na stronie 587

„Tworzenie dynamicznej tabeli” na stronie 593

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 wysuwanego menu wybierz nazwę odpowiedniego zestawu rekordów.

5 Wybierz liczbę rekordów do wyświetlania na każdej stronie i kliknij OK.

Wokół regionu powtarzalnego w oknie dokumentu pojawi się cienki szary kontur z zakładką. W widoku aktywnych danych (Widok > Aktywne dane), szary kontur znika, a zaznaczenie rozciąga się tak, aby wyświetlić zdefiniowaną liczbę rekordów.

Zobacz także

„Informacje o rekordach baz danych” na stronie 587

„Edytowanie zawartości dynamicznej” na stronie 585

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, Dreamweaver uaktualni stronę.

Tworzenie i dodawanie regionu powtarzalnego w celu wyświetlania wielu rekordów na jednej stronie

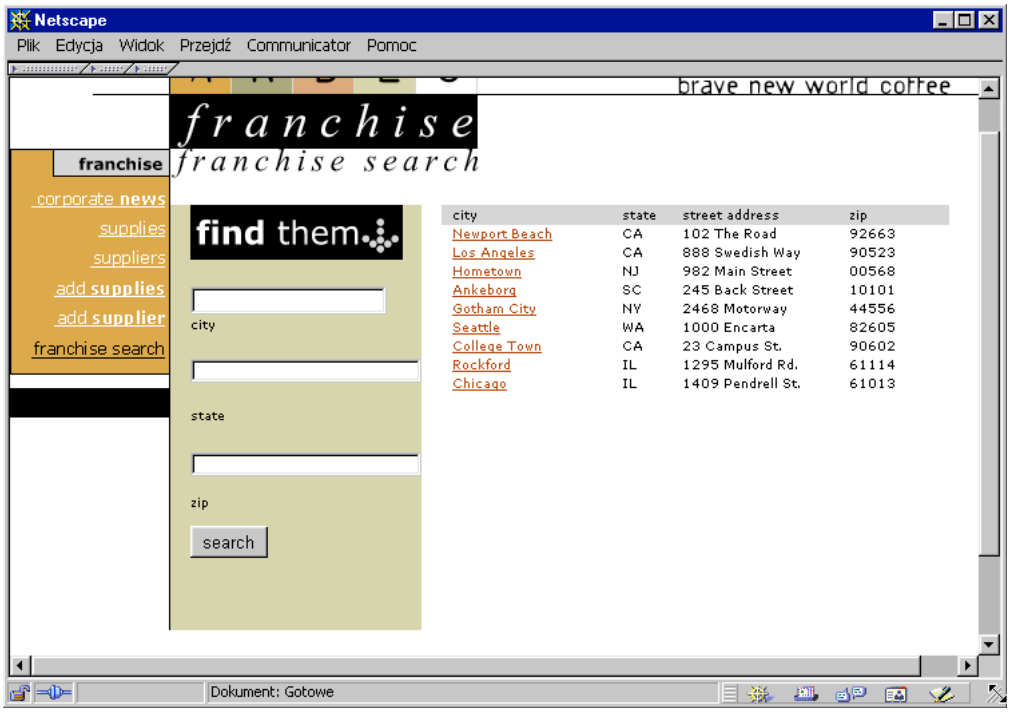
1 Określ zestaw rekordów, który zawiera dane do wyświetlania w regionie powtarzalnym.

2 Wybierz liczbę rekordów do wyświetlania na każdej stronie i kliknij OK.

Jeżeli podasz ograniczoną liczbę rekordów na stronę, a liczba żądanych rekordów może ją przekroczyć, to dodaj łącza nawigacyjne, które pozwolą użytkownikom wyświetlić pozostałe rekordy.

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 wysuwanego menu Zestaw rekordów.

3 Wybierz liczbę rekordów do wyświetlania na każdej stronie.

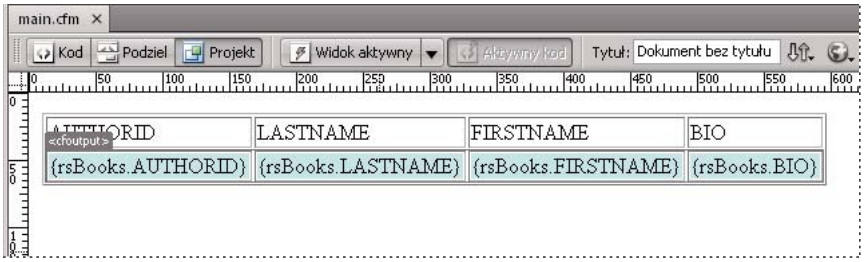
4 (Opcjonalnie) Wpisz wartości definiujące krawędź tabeli oraz margines wewnętrzny i odstępy między komórkami.

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, LASTNAME, FIRSTNAME i BIO. Wiersz nagłówkowy tabeli zawiera nazwy każdej z kolumn. Możesz je edytować, używając dowolnego tekstu opisowego albo zastąpić obrazami.

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 nawigacyjny zestawu rekordów.

Zobacz także

„Informacje o zestawach rekordów” na stronie 560

„Tworzenie paska nawigacji dla zestawu rekordów” na stronie 589

„Wyświetlanie wyników z wielu zestawów rekordów” na stronie 592

„Tworzenie dynamicznej tabeli” na stronie 593

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 WWW.

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 wysuwanego menu Zestaw rekordów i kliknij 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}

Po wyświetleniu w oknie Aktywne dane albo w przeglądarce, licznik 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 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 nawigacyjny 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 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). Nasz 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). Nasz ciąg tekstu wygląda teraz następująco:

```
Displaying records {StartRow_Recordset1} thru {EndRow_Recordset1} of{Recordset1.RecordCount}.
```

7 Sprawdź, czy licznik rekordów działa prawidłowo, wyświetlając stronę w oknie Aktywne dane (Widok > Aktywne dane). Licznik będzie wyglądać podobnie jak na poniższym przykładzie:

```
Displaying records 1 thru 8 of 40.
```

Jeżeli strona wyników ma łącza nawigacyjne, umożliwiające przejście do kolejnego zbioru rekordów, to po kliknięciu takiego łącza licznik zostanie uaktualniony:

```
Showing records 9 thru 16 of 40.
```

W oknie Aktywne dane nie działają łącza. Aby przetestować łącza, użyj funkcji Podgląd w przeglądarce. Pamiętaj, aby zaznaczyć opcję Wyświetlaj podgląd, używając serwera aktywnych danych, która znajduje się w oknie Preferencje (Edycja > Preferencje > Podgląd w przeglądarce (Windows) lub Dreamweaver > Preferencje > Podgląd w przeglądarce (Macintosh)). Wybierz polecenie Plik > Podgląd w przeglądarce.

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 dynamiczną zawartość w oknie aktywnych danych albo jej element zastępczy 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 wysuwanego 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 oknie Aktywne dane albo w przeglądarce.

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 na 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 Na panelu Wiązania, kliknij strzałkę w dół w kolumnie Format, aby rozwinąć wysuwane menu dostępnych formatów danych.

Jeżeli strzałka w dół nie jest widoczna, rozciągnij panel Wiązania jeszcze bardziej.

4 Z wysuwanego menu wybierz polecenie Edytuj listę formatów.

5 Wypełnij informacje w oknie dialogowym i kliknij 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 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 wysuwanego menu wybierz polecenie Edytuj listę formatów.

5 Kliknij przycisk Plus (+) i wybierz rodzaj formatu.

6 Zdefiniuj format i kliknij OK.

7 Wpisz nazwę nowego formatu w kolumnie Nazwa i kliknij 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. Aby uzyskać więcej informacji na temat interfejsu programowania formatów serwerowych, zobacz Rozszerzenia do programu Dreamweaver (Pomoc > Rozszerzenia do programu Dreamweaver > Formaty serwerowe).*

Wyświetlanie aktywnych danych

Wyświetlanie danych aktywnych w widoku Projekt

Program Dreamweaver może wyświetlać dynamiczną zawartość strony w czasie, gdy pracujesz nad tą stroną w widoku Projekt.

1 Sprawdź, czy program Dreamweaver jest odpowiednio skonfigurowany do wyświetlania aktywnych danych.

Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Wymagania związane z wyświetlaniem aktywnych danych” na stronie 598.

2 Wybierz polecenie Widok > Aktywne dane.

Strona zostanie wyświetlona w widoku Projekt wraz z zawartością dynamiczną.

Gdy w widoku Projekt włączony jest tryb aktywnych danych, możesz wykonywać następujące czynności:

- Dostosowywać układ strony za pomocą narzędzi do projektowania.
- Dodawać, edytować lub usuwać dynamiczną zawartość.
- Dodawać, edytować lub usuwać zachowania serwerowe.

  Uwaga: *W widoku Projekt nie będą działały łącza. Aby przetestować łącza, użyj funkcji Podgląd w przeglądarce.*

  Gdy wprowadzisz na stronie zmianę wpływającą na zawartość dynamiczną, możesz odświeżyć stronę, klikając przycisk Odśwież (kółko ze strzałką). Program Dreamweaver może również automatycznie odświeżać stronę.

Poniższy przykład przedstawia dynamiczną stronę przy wyłączonym trybie aktywnych danych:



Poniższy przykład przedstawia tę samą dynamiczną stronę przy włączonym trybie aktywnych danych:



Wymagania związane z wyświetlaniem aktywnych danych

Aby wyświetlić aktywne dane w widoku Projekt, musisz wykonać następujące czynności:

- Zdefiniuj folder, w którym będą przetwarzane dynamiczne strony.

  Gdy włączysz tryb Aktywne dane, do tego folderu zostanie wysłana tymczasowa kopia otwartego dokumentu w celu przetworzenia. Wynikowa strona jest zwracana i wyświetlana w widoku Projekt, a kopia tymczasowa na serwerze jest usuwana.

  Jeżeli po włączeniu trybu Aktywne dane strona wyświetli błąd, sprawdź, czy w oknie dialogowym Definicja serwisu wpisano prawidłowy prefiks adresu URL.

- Jeśli istnieją jakieś pliki powiązane, to skopiuj je do tego folderu.
- Podaj wszystkie parametry dla strony, które normalnie podawałby użytkownik.

Jeżeli masz problemy z uruchomieniem widoku aktywnych danych, zobacz „Rozwiązywanie problemów z widokiem aktywnych danych” na stronie 600.

Podawanie aktywnych danych na stronę w widoku Projekt

Uwaga: *Okna dialogowe Ustawienia danych aktywnych i Ustawienia widoku aktywnego są identyczne.*

1 Otwórz okno dialogowe Ustawienia danych aktywnych (Widok > Ustawienia danych aktywnych).

2 W sekcji Żądanie URL kliknij przycisk Plus (+) i wpisz parametr, którego oczekuje twoja strona.

3 Podaj nazwę i wartość testową dla każdego z parametrów.

4 Z wysuwanego menu Metoda wybierz metodę formularza HTML, której oczekuje strona: `POST` lub `GET`.

5 W obszarze tekstowym Skrypt inicjalizacji wpisz kod źródłowy, który chcesz wstawić na górze strony przed jej uruchomieniem.

Skrypty inicjalizacji zazwyczaj zawierają kod ustawiający zmienne sesji.

6 Aby zapisać ustawienia dla bieżącej strony, kliknij Zapisz ustawienia dla tego dokumentu. Kliknij OK.

Uwaga: *Aby móc zapisać ustawienia, trzeba włączyć funkcję uwag do projektu (Plik > Uwagi do projektu).*

Zobacz także

„Przełączanie pomiędzy widokami w oknie Dokument” na stronie 19

„Podgląd stron w widoku aktywnym” na stronie 302

„Wyświetlanie podglądu dynamicznych stron w przeglądarce” na stronie 556

Kopiowanie plików zależnych

Niektóre strony dynamiczne wymagają do poprawnego działania obecności innych plików. Do folderu wybranego do przetwarzania stron dynamicznych należy przesłać wszystkie pliki powiązane, takie jak dołączenia po stronie serwera i pliki zależne, np. pliki graficzne. Program Dreamweaver nie kopiuje automatycznie plików zależnych do tego folderu, gdy włączysz funkcję Aktywne dane w widoku Projekt.

Uwaga: *Funkcja Aktywne dane obsługuje kod z dołączeń po stronie serwera oraz plików aplikacji, np. global.asa (ASP) i application.cfm (ColdFusion). Pamiętaj, aby wysłać te pliki na serwer, zanim włączysz opcję Aktywne dane.*

1 Otwórz panel Serwis (Okno > Pliki serwisu) i kliknij przycisk Rozwiń (ostatnia ikona na pasku narzędziowym).

Panel Serwis rozwinie się do pełnych wymiarów.

2 Kliknij ikonę Serwer aplikacji na pasku narzędziowym rozwiniętego panelu Serwis (druga ikona po lewej).

W sekcji Serwis zdalny pojawi się folder główny serwera aplikacji.

3 W sekcji Folder lokalny zaznacz pliki zależne.

4 Kliknij niebieską strzałkę w górę na pasku narzędziowym, aby skopiować pliki na serwer aplikacji, albo przeciągnij pliki do odpowiedniego folderu w sekcji Serwis zdalny.

Trzeba to zrobić tylko raz, chyba że dodasz do serwisu kolejne pliki zależne. Wówczas musisz skopiować do folderu na serwerze także te nowe pliki.

Zobacz także

„Konfigurowanie środowiska projektowego ColdFusion” na stronie 535

„Konfigurowanie środowiska projektowego PHP” na stronie 536

„Konfigurowanie środowiska projektowego ASP” na stronie 536

Podawanie oczekiwanych parametrów dla strony

Niektóre strony wymagają do generowania zawartości dynamicznej parametrów podawanych przez użytkownika. Np. aby odnaleźć i wyświetlić rekord, strona potrzebuje identyfikatora tego rekordu. Bez takich danych, program Dreamweaver nie może generować zawartości dynamicznej do wyświetlania w widoku Projekt.

Jeżeli strona oczekuje od użytkownika parametrów, musisz podać te parametry w sposób opisany poniżej.

1 W oknie dokumentu wybierz polecenie Ustawienia aktywnych danych z menu Widok.

2 Wypełnij informacje w oknie dialogowym i kliknij OK.

Jeżeli w oknie Ustawienia aktywnych danych wybierzesz metodę `GET`, to na pasku narzędziowym w widoku Projekt pojawi się pole tekstowe. Za pomocą tego pola możesz wprowadzać różne parametry URL. Po ich wprowadzeniu kliknij przycisk Odśwież (ikona kółka ze strzałką), aby sprawdzić ich wpływ na stronę.

Każdy parametr URL wprowadzaj w następującym formacie:

```
name=value;
```

W tym formacie *`nazwa`* to nazwa parametru URL oczekiwanego przez stronę, a *`wartosc`* to wartość zawarta w tym parametrze.

Zobacz także

„Parametry adresu URL” na stronie 665

Odświeżanie strony

- Gdy tryb aktywnych danych jest włączony, to po wprowadzeniu zmian dotyczących zawartości dynamicznej możesz kliknąć przycisk Odśwież (ikona kółka ze strzałką) na pasku narzędziowym dokumentu, aby odświeżyć tę stronę.
- Zaznacz opcję Auto-odświeżanie na pasku narzędziowym, aby strona była odświeżana po każdej zmianie zawartości dynamicznej. Jeżeli twoje połączenie z bazą danych działa wolno, lepiej nie zaznaczaj tej opcji, gdy pracujesz w oknie Aktywne dane.

Rozwiązywanie problemów z widokiem aktywnych danych

Wiele problemów z widokiem aktywnych danych wynika z niepodania lub podania nieprawidłowych wartości w oknie dialogowym Definicja serwisu (Serwis > Edytuj serwisy).

Zweryfikuj kategorię Serwer testowy w oknie dialogowym Definicja serwisu. Pole Folder zdalny powinno wskazywać folder, który może przetwarzać strony dynamiczne. Oto przykład odpowiedniego folderu zdalnego dla systemu, w którym na lokalnym dysku twardym uruchomiono program IIS lub PWS:

C:\Inetpub\wwwroot*myapp*\

Sprawdź, czy pole Prefiks URL wskazuje adres URL odpowiadający folderowi zdalnemu. Np. jeżeli na lokalnym komputerze działa oprogramowanie PWS lub IIS, to poniższe serwery zdalne mają takie prefiksy URL:

Folder zdalny	Prefiks URL
C:\Inetpub\wwwroot\	http://localhost/
C:\Inetpub\wwwroot\myapp\	http://localhost/myapp/
C:\Inetpub\wwwroot\fs\planes	http://localhost/fs/planes

Praca w widoku Projekt bez obsługi aktywnych danych

Jeżeli widok Aktywne dane jest wyłączony lub jeżeli tymczasowo stracisz połączenie z serwerem aplikacji, możesz dalej pracować nad stronami dynamicznymi w widoku Projekt. Dreamweaver wstawia elementy zastępcze, aby utworzyć wizualne reprezentacje zawartości dynamicznej na stronie. Na przykład, element zastępczy dla tekstu dynamicznego, pobranego z bazy danych, 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 widoku Projekt. Problem ten można rozwiązać, używając elementów zastępczych w postaci pustych klamer.

1 Wybierz polecenie Edycja > Preferencje > Elementy niewidoczne (Windows) lub Dreamweaver > Preferencje > Elementy niewidoczne (Mac OS X).

2 Z wysuwanego menu Pokaż dynamiczny tekst jako wybierz polecenie { } i kliknij OK.

Dodawanie własnych zachowań serwerowych

Informacje o własnych zachowaniach serwerowych

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 nie w serwisie Dreamweaver Exchange nie opublikowano już zachowania oferującego funkcje, jakie chcesz dodać do swoich stron WWW. Niezależni programiści często tworzą i testują zachowania serwerowe, które mogą spełnić twoje wymagania.

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 twojej przeglądarce otworzy się strona Dreamweaver Exchange.

2 Zaloguj się do serwisu Exchange, używając swojego identyfikatora Adobe. Jeżeli nie masz jeszcze identyfikatora Dreamweaver Exchange, wykonaj podawane 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

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 wstawiać dany blok kodu.
- Jeżeli zachowanie serwerowe wymaga podania wartości dla parametru, utwórz okno dialogowe, monitujące autora strony WWW korzystającego z zachowania, o podanie stosownej wartości.
- Przetestuj zachowanie serwerowe, zanim udostępnisz je innym.

Zobacz także

„Żądanie parametru dla zachowania serwerowego” na stronie 609

„Testowanie zachowań serwerowych” na stronie 612

Korzystanie z Konstruktora zachowań serwerowych

Za pomocą Konstruktora zachowań serwerowych możesz dodać bloki kodu, które zachowanie będzie wstawiało na stronie.

1 Otwórz panel Zachowania serwerowe (Okno > Zachowania serwerowe) i kliknij przycisk Plus (+). Wybierz polecenie Nowe zachowanie serwerowe.

2 Z wysuwanego 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 wysuwanego 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 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 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 wysuwanego 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 OK.

Zachowanie pojawi się na liście na panelu Zachowania serwerowe.

15 Przetestuj zachowanie, aby sprawdzić, czy prawidłowo działa.

Zobacz także

„Powtarzanie bloków kodu za pomocą dyrektywy loop” na stronie 607

„Wytyczne dotyczące programowania” na stronie 611

„Żądanie parametru dla zachowania serwerowego” na stronie 609

„Dodawanie własnych zachowań serwerowych” na stronie 601

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 Dreamweaver znajdzie w dokumencie blok kodu będący identyfikatorem, to umieszcza dane zachowanie na 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 na panelu Zachowania serwerowe.

Gdy autor strony kliknie przycisk Plus (+) na panelu Zachowania serwerowe, w wysuwanym menu pojawi się ten właśnie tytuł zachowania serwerowego. Gdy autor zastosuje instancję zachowania serwerowego w dokumencie, to zachowanie to pojawi się na liście użytych zachowań na panelu Zachowania serwerowe. Za pomocą pola Tytuł zachowania serwerowego możesz określić zawartość wysuwanego 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 wysuwanym 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 na 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 na panelu Zachowania serwerowe, to w oknie dokumentu 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

Bloki kodu tworzone w Konstruktorze zachowań serwerowych znajdują się w zachowaniu serwerowym, które pojawia się na 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

Dreamweaver umożliwia programowanie bloków kodu, zawierający instrukcje sterujące, które są wykonywane warunkowo. Konstruktor zachowań serwerowych używa instrukcji `if` (jeśli), `elseif` i `else` (jeśli nie) 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();
```

Zobacz także

„Powtarzanie bloków kodu za pomocą dyrektywy loop” na stronie 607

Określanie położenia bloku kodu

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 albo po zapytaniami o zestawy rekordów, jakie mogą występować na stronie przed otwierającym znacznikiem `<html>`.

Gdy wybierzesz opcję położenia z wysuwanego menu Wstaw kod, opcje dostępne w menu 'Pozycja względem' zmieniają się w opcje stosowne dla danej części strony. Np. jeśli z wysuwanego 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 wysuwanego 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.

Zobacz także

„Żądanie parametru dla zachowania serwerowego” na stronie 609

„Wytyczne dotyczące programowania” na stronie 611

„Informacje o własnych zachowaniach serwerowych” na stronie 601

„Tworzenie bloków kodu” na stronie 604

„Testowanie zachowań serwerowych” na stronie 612

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 OK.

Zachowanie serwerowe zostanie wymienione na panelu Zachowania serwerowe (Okno > Zachowania serwerowe); kliknij przycisk Plus (+), aby wyświetlić to zachowanie serwerowe.

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 wysuwanego menu.

Jeżeli wpisujesz znacznik, nie otaczaj go ostrymi nawiasami (<>).

3 Określ pozycję względem tego znacznika, wybierając jedną z opcji z wysuwanego menu Położenie względem.

Określanie pozycji bloku kodu względem znacznika wybieranego przez autora strony

1 Z wysuwanego menu Wstaw kod wybierz polecenie Względem zaznaczenia.

2 Określ pozycję względem zaznaczenia, wybierając jedną z opcji z wysuwanego 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.

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 autorowi strony tworzenie tablic parametrów. 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@>
```

Żądanie parametru dla zachowania serwerowego

Zachowania serwerowe często wymagają od autora strony podania wartości parametru. Tę wartość należy podać, zanim zachowanie serwerowe zostanie wstawione na stronę.

Pole dialogowe służące do tego celu tworzy się, definiując w kodzie parametry podawane przez autora strony. Następnie generuje się okno dialogowe dla danego zachowania serwerowego. Okno prosi autora strony o wpisanie wartości parametru.

Uwaga: *Parametr będzie dodawany do bloku kodu bez twojego udziału, jeżeli określisz, że kod należy wstawić względem konkretnego znacznika wybranego przez autora strony (tzn. wybierzesz opcję 'Względem konkretnego znacznika' z wysuwanego menu Wstaw kod). Taki parametr doda do okna dialogowego tego zachowania serwerowego menu ze znacznikami, aby autor 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:

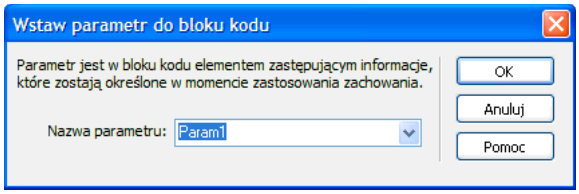
```
<% Session("lang_pref") = Request.Form("Form_Object_Name"); %>
```

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 OK. 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 przez ciebie parametrów, które ma podawać autor strony.

Wyświetlanie okna dialogowego

- Kliknij przycisk Plus (+) na panelu Zachowania serwerowe (Okno > Zachowania serwerowe) i wybierz własne zachowanie serwerowe z wysuwanego menu.

Edytowanie okna dialogowego utworzonego dla zachowania serwerowego

1. Otwórz panel Zachowania serwerowe (Okno > Zachowania serwerowe) i kliknij przycisk Plus (+). Z wysuwanego 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 autor 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.

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.

Zobacz także

„Korzystanie z Konstruktora zachowań serwerowych” na stronie 602

„Określanie położenia bloku kodu” na stronie 605

Zachowywanie zarówno starej, jak i nowej wersji zachowania na panelu

- Kliknij przycisk Plus (+) na 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 wysuwanego 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 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 autor strony, to kliknij OK.

Dreamweaver ponownie wygeneruje zachowanie serwerowe bez okna dialogowego. Nowe zachowanie serwerowe pojawi się w wysuwanym menu Plus (+) na panelu Zachowania serwerowe.

5. Jeżeli zmodyfikowany kod zawiera parametry, które ma podawać autor strony, to kliknij Dalej.

Program Dreamweaver zapyta, czy chcesz utworzyć nowe okno dialogowe, nadpisując poprzednie. Wprowadź określone zmiany i kliknij OK.

Dreamweaver zapisuje wszystkie zmiany wprowadzone w zachowaniu serwerowym w pliku EDML.

Wytyczne dotyczące programowania

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 przez ciebie 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.

Zobacz także

„Informacje o własnych zachowaniach serwerowych” na stronie 601

„Obieg pracy przy tworzeniu własnych zachowań serwerowych” na stronie 602

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 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.

Rozdział 19: Tworzenie aplikacji metodą graficzną

Program Adobe® Dreamweaver® CS4 pozwala tworzyć strony za pomocą języków Adobe ColdFusion, PHP i ASP. Funkcje tych języków umożliwiają między innymi wyszukiwanie, wstawianie, usuwanie i aktualizowanie rekordów baz danych, wyświetlanie stron w układzie wzorca lub układzie szczegółów, a także ograniczanie dostępu do stron wybranym użytkownikom.

Tworzenie stron wzorcowych i szczegółowych

O stronach wzorcowych oraz szczegółowych

Strony wzorcowe oraz szczegółowe są zestawami stron używanymi do organizowania i wyświetlania danych z zestawów rekordów Te strony udostępniają odwiedzającemu twój serwis widok zarówno ogólny, jak i szczegółowy Strony wzorcowe wyświetlają wszystkie rekordy i zawierają łącza do stron szczegółowych zawierających dodatkowe informacje na temat każdego rekordu.



Strona wzorcowa



Strona szczegółowa

Możesz zbudować strony wzorcowe i szczegółowe poprzez wstawienia obiektu danych, który pozwala na utworzenie strony wzorcowej i szczegółowej w jednej operacji lub używając zachowań serwerowych, które pozwalają na zbudowanie stron wzorcowych i szczegółowych w sposób bardziej dopasowany. Kiedy używasz zachowań serwerowych do budowania stron wzorcowych oraz szczegółowych, trzeba najpierw utworzyć stronę główną, która wyświetli listę wszystkich rekordów, a następnie dodać łącza z listy do stron szczegółowych.

Zobacz także

„O szukaniu i stronach z wynikami wyszukiwania” na stronie 622

Budowanie strony wzorcowej

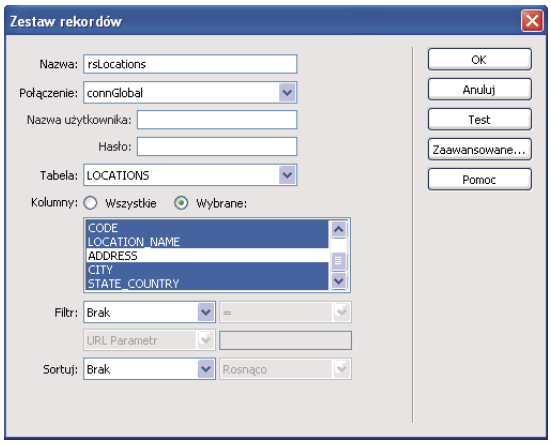
Zanim rozpoczniesz, sprawdź czy masz zdefiniowane podłączenie bazodanowe dla twojego serwisu.

1 Aby utworzyć pustą stronę, wybierz polecenie Plik > Nowy > Pusta strona, wybierz rodzaj strony i kliknij przycisk Utwórz. Ta strona zostanie stroną wzorcową.

2 Zdefiniuj zestaw rekordów.

W panelu Wiązania (Okna > Wiązania), kliknij przycisk Plus (+), wybierz pozycję Zestaw rekordów i zaznacz odpowiednie opcje. Jeżeli chcesz wpisać swoje własne polecenie SQL, kliknij Zaawansowane.

Upewnij się, że zestaw rekordów zawiera wszystkie kolumny tabeli, które potrzebujesz, aby utworzyć stronę wzorcową. Zestaw rekordów musi także zawierać kolumnę tabeli, która zawiera klucz niepowtarzalny — tzn. kolumnę z numerem identyfikacyjnym rekordu. W poniższym przykładzie, kolumna Kod zawiera klucz niepowtarzalny każdego rekordu.



Kolumny zestawu rekordów wybrane do strony wzorcowej

Zwykle zestaw rekordów na stronie wzorca zawiera kilka kolumn z bazy danych, a zestaw rekordów na stronie szczegółów zawiera więcej kolumn z tej samej tabeli, czyli więcej informacji.

Zestaw rekordów może być definiowany przez użytkownika w trakcie wykonywania programu. Więcej informacji znajduje się w części „Tworzenie stron wyszukiwania i wyników” na stronie 622.

3 Wstaw dynamiczną tabelę, która pozwoli wyświetlać rekordy.

Wstaw punkt wstawienia tam, gdzie na stronie ma się pojawić dynamiczna tabela. Wybierz Wstaw > Obiekty danych > Dane dynamiczne > Dynamiczna tabela, ustaw opcję i kliknij OK.

Jeżeli nie chcesz pokazywać użytkownikom numeru identyfikacyjnego rekordu, usuń tę kolumnę z dynamicznej tabeli. Kliknij gdziekolwiek na stronę, aby przenieść punkt skupienia na stronę. Przesuń kursor w górę w dynamicznej tabeli, aż komórki kolumny zostaną obrysowane na czerwono a następnie kliknij, aby wybrać kolumnę. Naciśnij Usuń, aby usunąć kolumnę z tabeli.

Zobacz także

„Definiowanie zestawu rekordów bez pisania kodu SQL” na stronie 567

„Definiowanie zaawansowanego zestawu rekordów za pomocą instrukcji SQL” na stronie 569

„Tworzenie dynamicznej tabeli” na stronie 593

Tworzenie łącza do strony szczegółowej

Po utworzeniu strony wzorcowej i dodaniu zestawu rekordów, tworzysz łącza, które będą otwierać stronę szczegółową. Następnie modyfikujesz te łącza, aby przekazać numer identyfikacyjny rekordu, który wybrał użytkownik. Strona szczegółowa używa tego numeru identyfikacyjnego do znalezienia wybranego rekordu i wyświetlenia go.

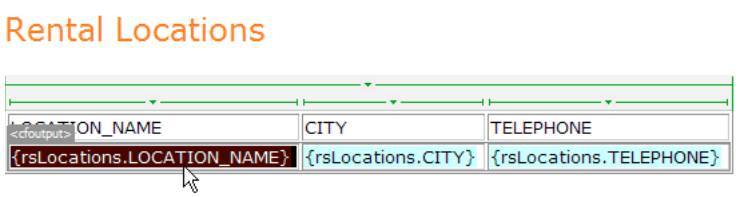
Uwaga: *W ten sam sposób tworzysz łącza do stron stron uaktualnienia. Strona wyników jest podobna do strony wzorcowej, a strona uaktualnienia do strony szczegółowej.*

Zobacz także

„Tworzenie stron do uaktualniania rekordów” na stronie 631

Otwieranie strony szczegółów i przekazywanie numeru identyfikacyjnego rekordu (ColdFusion, PHP)

1 W dynamicznej tabeli wybierz tekst zastępczy, który będzie służył jako łącze.



Łącza zastosowane do wybranego tekstu zastępczego.

2 W Inspektorze właściwości kliknij ikonę folderu poniżej pola Łącza.

3 Przeglądaj i wybieraj stronę szczegółów. strona szczegółowa pojawia się w polu Łącze Inspektora właściwości.

W dynamicznej tabeli wybrany tekst wygląda jak połączony. Kiedy strona zostanie uruchomiona na serwerze, łącze jest stosowane do tekstu w każdym wierszu tabeli.

4 Na stronie głównej, wybierz łącze w tablicy dynamicznej.

Jeżeli widok Danych aktywnych jest włączony, wybierz łącze w pierwszym wierszu.

5 (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 szczegółowej.

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 unikalne kody położenia.

```
locationDetail.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:

```
locationDetail.cfm?recordID=CBR
```

6 (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 szczegółowej.

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 unikalne kody położenia.

```
locationDetail.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:

```
locationDetail.php?recordID=CBR
```

7 Zapisz stronę.

Otwieranie strony szczegółów i przekazywanie identyfikatora rekordu (ASP)

1 Wybierz dynamiczną treść, aby służyła za łączę.

2 W panelu Zachowania serwerowe (Okno > Zachowania serwerowe), kliknij na przycisk Plus (+), a następnie wybierz Siatka danych.

3 W polu strona szczegółowa kliknij Przeglądaj i odnajdź stronę.

4 Podaj wartość które chcesz przesłać do strony szczegółowe przez wybranie zestawu rekordów i kolumny z menu wyskakującego Zestaw rekordów oraz Kolumna. Zwykle wartość jest niepowtarzalna dla rekordu, jak na przykład niepowtarzalny numer identyfikacyjny rekordu.

5 Opcjonalnie przekaż istniejące parametry strony do strony szczegółowej przez wybranie opcji Parametry URL oraz Parametry formularza.

6 Kliknij OK.

Specjalne łącze otacza wybrany tekst. Kiedy użytkownik kliknie łączę, zachowanie serwerowe Przejdź do strony szczegółowe przekaże parametr URL zawierający numer identyfikacyjny rekordu do strony szczegółowe. Przykładowo, jeżeli parametr URL jest nazwany id a strona szczegółowa customerdetail.asp, to kiedy użytkownik kliknie łącze URL wygląda ona w przybliżeniu następująco:

http://www.mysite.com/customerdetail.asp?id=43

Pierwsza część URL, http://www.mysite.com/customerdetail.asp, otwiera stronę szczegółów. Druga część, ?id=43, jest parametrem URL. Mówi stronie szczegółów jakie rekordy znaleźć i wyświetlić. Wyraz id jest nazwą parametru URL, a 43 jest jego wartością. W tym przykładzie, parametr URL zawiera numer identyfikacyjny rekordu (w tym wypadku 43).

Znajdowanie i wyświetlanie żądanych rekordów na stronie szczegółowej

W celu wyświetlenia rekordu żądanego przez stronę wzorcową, musisz zdefiniować zestaw rekordów, który będzie zawierał jeden rekord i połączyć kolumny zestawu rekordów ze stroną szczegółową.

1 Przełącz na stronę szczegółową. Jeżeli nie masz jeszcze strony szczegółowej, utwórz nową stronę (Plik > Nowy).

2 W panelu Wiązania (Okna > Wiązania), kliknij przycisk Plus (+), wybierz Zestaw rekordów (zapytanie) lub Zestaw danych (zapytanie), a następnie wybierz opcje.

Pojawi się proste okno zestawu rekordów lub zestawu danych. Jeżeli zamiast tego pojawi się okno zaawansowane, kliknij Proste.

3 Nazwij zestaw danych i wybierz źródło danych oraz tabelę bazy danych, która będzie dostarczała danych do zestawu rekordów.

4 W obszarze Kolumn wybierz kolumny tabeli, które będą znajdowały się w zestawie danych.

Zestaw rekordów może być identyczny lub różny od rekordu na stronie wzorcowej. Zazwyczaj zestaw rekordów na stronie szczegółów ma więcej kolumn, aby wyświetlić więcej danych.

Jeżeli zestaw rekordów jest różny, upewnij się że zestaw rekordów na stronie szczegółów zawiera co najmniej jedną kolumnę wspólną z zestawem rekordów na stronie wzorca. Wspólną kolumną jest zazwyczaj kolumna recordID, ale może być nią także pole łączące zależne tablice.

Aby włączyć tylko niektóre kolumny tabeli do zestawu rekordów, kliknij Zaznaczone i wybierz kolumny klikając je z wciśniętym klawiszem Control (Windows) lub Command (Macintosh) na liście.

5 Dokończ sekcję Filtr, która pozwala znaleźć i wyświetlić rekord określony przez parametr URL przekazany przez stronę wzorzec:

- Z menu wyskakującego z obszarze Filtra wybierz kolumny zestawu rekordów zawierające wartości, które odpowiadają wartościom parametru URL przekazanego przez stronę wzorcową. Przykładowo, jeżeli parametr URL zawiera numer identyfikacyjny rekordu, wybierz kolumnę zawierającą numery identyfikacyjne rekordów. W przykładzie omawianym w poprzedniej sekcji kolumna zestaw rekordów nazwana CODE zawiera wartości, które pasują do wartości parametru URL przekazanego przez stronę wzorcową.
- Z menu wyskakującego poniżej pierwszego menu wybierz znak równości (powinien już być zaznaczony).
- Z trzeciego menu wyskakującego wybierz Parametr URL. Strona wzorzec używa parametru URL, aby przekazać informację do strony szczegółowe.
- W czwartym polu, podaj nazwę parametru URL przekazanego przez stronę wzorcową.

6 Kliknij OK. Zestaw rekordów pojawia się w panelu Wiązania.

7 Związ kolumny zestawu rekordów ze stroną szczegółów przez wybranie kolumn w panelu Wiązania (Okno > Wiązania) i przeciągając je na stronę.

Po wysłaniu zarówno strony wzorca jak i strony szczegółowe na serwer możesz otworzyć stronę wzorcową w przeglądarce internetowej. Po kliknięciu łącza szczegółów na stronie stronie wzorca, strona szczegółowa otworzy się z większą ilością informacji na temat wybranego rekordu.

Zobacz także

„Konfigurowanie serwera testowego” na stronie 49

Znajdowanie określonego rekordu i wyświetlanie go na stronie (ASP)

Do strony można dodać zachowanie serwerowe, które pozwoli wyszukać określony rekord w zestawie rekordów, a w konsekwencji wyświetlić na stronie dane zapisane w rekordzie. Zachowanie serwerowe jest dostępne tylko wtedy, gdy używa się modelu serwerowego ASP.

1 Utwórz stronę spełniającą następujące warunki wstępne:

- Numer identyfikacyjny rekordu zawarty w parametrze URL przekazany z innej do danej strony. Możesz utworzyć parametr URL na innej stronie za pomocą hiperłącz HTML lub formularza HTML. Więcej informacji znajduje się w części „Zbieranie informacji od użytkowników” na stronie 664.

- Zestaw danych zdefiniowany dla aktualnej strony. Zachowanie serwerowe wyciąga szczegóły rekordu z tego zestawu rekordów. Więcej informacji na ten temat znajduje się części „Definiowanie zestawu rekordów bez pisania kodu SQL” na stronie 567 lub „Definiowanie zaawansowanego zestawu rekordów za pomocą instrukcji SQL” na stronie 569.
- Kolumny zestawu rekordów związane ze stroną. Określony rekord musi być wyświetlany na stronie. Więcej informacji można znaleźć w części „Korzystanie z dynamicznego tekstu” na stronie 582.

2 Aby odnaleźć rekord określony przez parametr URL, dodaj zachowanie serwerowe, klikając przycisk Plus (+) w panelu Zachowania serwerowe (Okno > Zachowania serwerowe) i wybierając polecenie Podział zestawu rekordów > Przejdź do określonego rekordu.

3 W menu wysuwanym Przenieś do rekordu w, wybierz zestaw rekordów który zdefiniowałeś dla strony.

4 W menu wysuwanym Kolumna Gdzie, wybierz kolumnę, która zawiera wartość przekazaną przez inną stronę.

Przykładowo, jeżeli parametr URL zawiera numer identyfikacyjny rekordu, wybierz kolumnę zawierającą numery identyfikacyjne rekordów.

5 W polu Pasujący parametr URL podaj nazwę parametru URL przekazanego przez inną stronę.

Przykładowo, jeżeli URL na innej stronie używanej do otwierania strony szczegółowe jest id=43, wprowadź `id` w polu Pasujący parametr URL.

6 Kliknij OK.

Następnym razem kiedy strona zostanie wywołana przez przeglądarkę, zachowanie serwerowe odczyta numer identyfikacyjny rekordu w parametrze URL przekazanym z innej strony i przejdzie do określonego rekordu w zestawie danych.

Tworzenie stron wzorca i szczegółów za pomocą jednej operacji

Podczas tworzenia aplikacji webowych możesz szybko zbudować strony wzorzec/szczegóły za pomocą obiektu aplikacji Zestaw stron Wzorzec/Szczegóły.

1 Aby utworzyć pustą stronę dynamiczną, wybierz Plik > Nowy > Pusta strona, wybierz dynamiczną stronę z listy Rodzaj strony i kliknij Utwórz.

Ta strona stanie się stroną wzorcową.

2 Zdefiniuj zestaw rekordów dla strony.

Upewnij się, że zestaw rekordów zawiera nie tylko kolumny które będą potrzebne dla strony wzorcowej, ale także kolumny, które będą potrzebne dla strony szczegółowe. Zwykle, zestaw rekordów na stronie wzorca zawiera kilka kolumn z bazy danych, tymczasem zestaw rekordów na stronie szczegółów zawiera więcej kolumn z tej samej tabeli, aby udostępnić więcej informacji.

3 Otwórz stronę wzorcową w widoku Projekt i wybierz Wstaw > Obiekty danych > Zestaw stron Wzorzec-Szczegóły.

4 W menu wysuwanym Zestaw rekordów upewnij się, że zestaw rekordów zawiera rekordy, które chcesz wyświetlić na wybranej stronie wzorca.

5 W obszarze Pola strony wzorca, wybierz kolumny zestawu rekordów, które będą wyświetlane na stronie wzorca.

Domyślnie wszystkie kolumny w zestawie rekordów są zaznaczone. Jeżeli twój zestaw rekordów zawiera niepowtarzalną kolumnę klucza jak `recordID`, wybierz go i kliknij na przycisk Minus (-), tak, aby nie był wyświetlany na stronie.

6 Aby zmienić porządek w jakim kolumny pojawiają się na stronie wzorca, wybierz kolumnę na liście i kliknij na strzałkę w górę lub w dół.

Na stronie wzorca kolumny zestawu rekordów będą ułożone poziomo w tabeli. Kliknięcie strzałki do góry przesuwa kolumnę w lewo, kliknięcie strzałki w dół przesuwa kolumnę w prawo.

7 W menu wysuwanym Łącze do szczegółów z wybierz kolumnę w zestawie rekordów, która będzie zawierała wartość, która będzie także służyła jako łącze do strony szczegółowe.

Na przykład, jeżeli chcesz, aby nazwa każdego produktu na twojej stronie wzorca miała łączę do strony szczegółowe, wybierz kolumnę zestawu rekordów, która zawiera nazwy produktów.

8 W menu wysuwanym Przekaż niepowtarzalny klucz wybierz kolumnę zestawu danych zawierającą wartości identyfikujące rekordy.

Zazwyczaj wybrana kolumna jest numerem identyfikacyjnym rekordu. Ta wartość jest przekazana do strony szczegółowe, tak, aby można było zidentyfikować rekord wybrany przez użytkownika.

9 Oznacza opcję Liczbowo jeżeli kolumna klucza niepowtarzalnego nie jest liczbą.

Uwaga: *Ta opcja jest domyślnie zaznaczona; nie pojawia się dla wszystkich modeli serwerowych.*

10 Podaj liczbę rekordów, które będą wyświetlane na stronie wzorca.

11 W polu tekstowym Nazwa strony szczegółowej kliknij Przeglądaj i wskaż stronę szczegółów, którą utworzyłeś lub wprowadź nazwę i pozwól, aby obiekt danych utworzył ją za ciebie.

12 W obszarze Pola strony wzorca, wybierz kolumny zestawu rekordów, które będą wyświetlane na stronie wzorca.

Domyślnie wszystkie kolumny w zestawie rekordów są zaznaczone. Jeżeli twój zestaw rekordów zawiera niepowtarzalną kolumnę klucza jak `recordID`, wybierz go i kliknij na przycisk Minus (-), tak, aby nie był wyświetlany na stronie.

13 Aby zmienić porządek w jakim kolumny pojawiają się na stronie wzorca, wybierz kolumnę na liście i kliknij na strzałkę w górę lub w dół.

Na stronie szczegółów kolumny zestawu rekordów będą ułożone pionowo w tabeli. Kliknięcie strzałki do góry przesuwa kolumnę do góry, kliknięcie strzałki w dół przesuwa kolumnę w dół.

14 Kliknij przycisk OK.

Obiekt danych tworzy stronę szczegółów (jeżeli jeszcze jej nie utworzono) i dodaje dynamiczną zawartość i zachowania serwerowe zarówno do strony wzorca jak i strony szczegółowe.

15 Dopasuj wygląd strony wzorca i stron szczegółowych do własnych wymagań.

Możesz w pełni dopasować wygląd każdej ze stron za pomocą narzędzi projektowania stron programu Dreamweaver. Możesz także zmienić zachowania serwerowe poprzez dwukrotne kliknięcie panelu Zachowania serwerowe.

Po utworzeniu stron wzorcowych i szczegółów za pomocą obiektu danych, użyj panelu Zachowania serwerowe (Okno > Zachowania serwerowe), aby zmienić różne elementy konstrukcyjne, które obiekt danych wstawia na stronę.

Zobacz także

„Edytowanie zawartości dynamicznej” na stronie 585

„Definiowanie źródeł dynamicznej zawartości” na stronie 567

Tworzenie stron wyszukiwania i wyników

O szukaniu i stronach z wynikami wyszukiwania

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.

Zobacz także

„Definiowanie źródeł dynamicznej zawartości” na stronie 567

„Tworzenie stron wyszukiwania i wyników” na stronie 622

Tworzenie strony wyszukiwania

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.

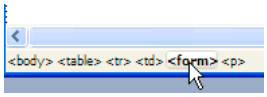
Obiekty formularza mogą zawierać pola tekstowe, menu, opcje i przyciski radiowe. Możesz dodać tyle obiektów formularza ile zachcesz, aby pomóc użytkownikom zawęzić wyniki szukania. Trzeba mieć jednak na uwadze, że im więcej jest parametrów szukania na stronie szukania, tym bardziej złożone będzie zapytanie 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 wysuwane 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.
- `Domy lnie` używa metody domyślnie stosowanej przez przeglądarkę (zazwyczaj jest to `GET`).

Strona szukania jest gotowa.

Zobacz także

„O szukaniu i stronach z wynikami wyszukiwania” na stronie 622

„Tworzenie formularzy WWW” na stronie 667

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” na stronie 625).*

Zobacz także

„O szukaniu i stronach z wynikami wyszukiwania” na stronie 622

„Tworzenie strony wyszukiwania” na stronie 622

„Tworzenie strony szczegółów dla strony wyników” na stronie 627

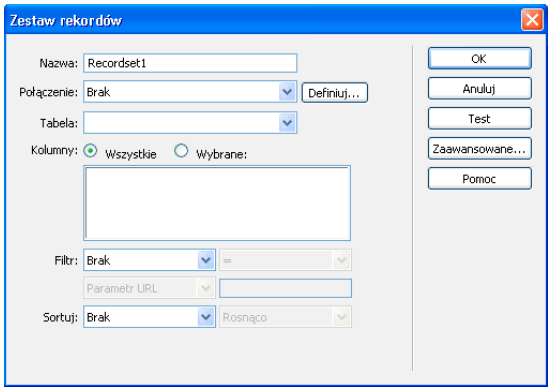
Tworzenie zestawu rekordów zawierającego wyniki wyszukania

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 na przycisk Plus (+) i wybierając Zestaw rekordów z menu wyskakującego.

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 menu wysuwanym 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 menu wyskakującego w obszarze Filtra wybierz kolumnę z tabeli bazy danych, w której będziesz szukał pasujących danych.

Na przykład, jeżeli wartością przesłaną przez stronę szukania jest nazwa miasta, wybierz kolumnę z tabeli, która zawiera nazwy miast.

2 Z menu wyskakującego poniżej pierwszego menu wybierz znak równości (powinien już być zaznaczony).

3 Z trzeciego menu wyskakującego, wybierz opcję Zmienna formularza, jeżeli twoja 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 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 OK, aby zamknąć testowy zestaw rekordów.

6 Po zakończeniu pracy z zestawem rekordów, kliknij 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” na stronie 626.

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” na stronie 623).*

1 Otwórz stronę wyników w programie Dreamweaver, a następnie utwórz zestaw rekordów otwierając panel Wiązania (Okno > Wiązania), klikając na przycisk Plus (+), a następnie wybierając Zestaw rekordów z menu wyskakującego.

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`:

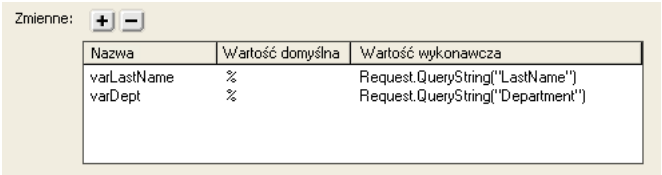
```
SELECT EMPLOYEEID, FIRSTNAME, LASTNAME, DEPARTMENT, EXTENSION FROM EMPLOYEE ¬
WHERE LASTNAME LIKE 'varLastName' ¬
AND DEPARTMENT LIKE 'varDept'
```

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” na stronie 569.

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 na 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:



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 OK, aby zamknąć testowy zestaw rekordów.

7 Po zakończeniu pracy z zestawem rekordów, kliknij OK.

Zapytanie SQL jest wstawione na twoją stronę.

Następnym krokiem jest wyświetlenie zestawu rekordów na stronie wyników wyszukiwania.

Wyświetlanie strony wyszukiwania

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” na stronie 587.

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 OK. Dynamiczna tabela, która będzie wyświetlała wyniki szukania, jest wstawiona na stronę wyników.

Tworzenie strony szczegółów dla strony wyników

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.

Zobacz także

„Tworzenie stron wzorca i szczegółów za pomocą jednej operacji" na stronie 620

„Tworzenie strony wyszukiwania" na stronie 622

„Tworzenie podstawowej strony wyników" na stronie 623

Tworzenie łącza służącego do otwierania strony powiązanej (ASP)

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 OK.

Kiedy nowe łącze zostanie kliknięte strona przekaże parametry do strony powiązanej za pomocą ciągu znaków zapytania.

Zobacz także

„Zbieranie informacji od użytkowników" na stronie 664

Tworzenie strony do wstawiania rekordów

O budowaniu strony zapisującej rekord

Twoja aplikacja może zawierać stronę, która będzie pozwalała użytkownikom wstawiać nowe rekordy do bazy danych.

Opis zasad tworzenia strony wstawiania rekordu można obejrzeć na stronie internetowej www.adobe.com/go/learn_dw_webapp_pl.

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 Dreamweaver narzędzi formularza 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.*

Budowanie strony wstawiania element po elemencie

Możesz zbudować stronę wstawiania, korzystając z narzędzi formularza oraz zachowań serwerowych.

Zobacz także

„Tworzenie formularzy WWW” na stronie 667

Dodawanie formularza HTML do strony wstawiania

1 Utwórz dynamiczną stronę (Plik > Nowy > Pusta strona) i zaprojektuj stronę za pomocą narzędzi Dreamweaver konstrukcyjnych.

2 Dodaj formularz HTML, umieszczając punkt wstawiania tam, gdzie ma się on pojawić i wybierając 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 na przycisk plus (+), a następnie wybierz Wstaw rekord z menu wyskakującego.

2 Wybierz formularz z menu wyskakującego Pobierz wartości z.

3 Z menu wyskakującego Źródło danych wybierz połączenie do bazy danych.

4 Wpisz nazwę użytkownika i hasło.

5 Z menu wyskakującego 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 menu wyskakującego obiekt formularza, który będzie wstawiał rekord, a następnie wybierz typ danych dla obiektu formularza z menu wyskakującego Prześlij jako.

Typ danych to rodzaj danych, jaki oczekuje kolumna w tabeli (tekst, liczba, wartość logiczna).

Powtórz procedurę dla każdego obiektu formularza na twoim formularzu.

7 Po oknie dialogowym Po wstawienie przejdź do wprowadź stronę, która zostanie otwarta po wstawieniu rekordu do tabeli lub kliknij przycisk Przeglądaj, aby wybrać plik.

8 Kliknij 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 na przycisk plus (+), a następnie wybierz Wstaw rekord z menu wyskakującego.

2 Z menu wyskakującego Połączenie wybierz połączenie do bazy danych.

Kliknij przycisk Definiuj jeżeli chcesz zdefiniować połączenie.

3 Z menu wyskakującego 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 menu wyskakującego 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 menu wyskakującego obiekt formularza, który będzie wstawiał rekord, a następnie wybierz typ danych dla obiektu formularza z menu wyskakującego Prześlij jako.

Typ danych to rodzaj danych, jaki oczekuje kolumna w tabeli (tekst, liczba, wartość logiczna).

Powtórz procedurę dla każdego obiektu formularza na twoim formularzu.

7 Kliknij 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 na przycisk Plus (+), a następnie wybierz Wstaw rekord z menu wyskakującego.

2 Wybierz formularz z menu wyskakującego Pobierz wartości z.

3 Z menu wyskakującego Połączenie wybierz połączenie do bazy danych.

4 Z menu wyskakującego 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 menu wyskakującego obiekt formularza, który będzie wstawiał rekord, a następnie wybierz typ danych dla obiektu formularza z menu wyskakującego Prześlij jako.

Typ danych to rodzaj danych, jaki oczekuje kolumna w tabeli (tekst, liczba, wartość logiczna).

Powtórz procedurę dla każdego obiektu formularza na twoim formularzu.

6 Po oknie dialogowym Po wstawienie przejdź do wprowadź stronę, która zostanie otwarta po wstawieniu rekordu do tabeli lub kliknij przycisk Przeglądaj, aby wybrać plik.

7 Kliknij 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.

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 menu wyskakującego Połączenie wybierz połączenie do bazy danych. Kliknij przycisk Definiuj jeżeli chcesz zdefiniować połączenie.

3 Z menu wyskakującego 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 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.

Tworzenie stron do uaktualniania rekordów

O stronach uaktualniania rekordu

Twoja aplikacja może zawierać stronę, która będzie pozwalała użytkownikom uaktualniać rekordy do bazy danych. Strony normalnie zawierają stronę szukania, wyników szukania oraz stronę uaktualniania. Strony szukania i wyników szukania pozwalają użytkownikom pobrać rekord i strona uaktualniania pozwala użytkownikom zmodyfikować rekord.

Wyszukiwanie rekordu do uaktualnienia

Kiedy użytkownik chce uaktualnić rekord musi go najpierw odszukać w bazie danych. Odpowiednio, strony szukania i wyników szukania muszą działać ze stroną uaktualniania. Użytkownik wprowadza kryteria szukania na stronie szukania i wybiera rekordy na stronie wyników. Kiedy użytkownik klika rekord na stronie wyników, strona uaktualnienia otwiera się i wyświetla rekord w formularzu HTML.

Zobacz także

„Tworzenie stron wyszukiwania i wyników” na stronie 622

Tworzenie łączy do strony uaktualniania

Po utworzeniu stron szukania i wyników szukania, należy utworzyć łącza na stronie wyników, aby otworzyć stronę usuwania. Następnie modyfikujesz te łącza, aby przekazać numery identyfikacyjne rekordu, które wybrał użytkownik. Strona uaktualnienia używa tego numeru identyfikacyjnego do znalezienia wybranego rekordu i wyświetlenia go.

Skorzystaj z tego samego procesu, co do otwierania strony szczegółów i przekazania ID rekordu, aby otworzyć stronę uaktualnienia i przekazać ID rekordu. Więcej informacji znajduje się w części „Tworzenie łącza do strony szczegółowej” na stronie 616.

Zobacz także

„Parametry adresu URL” na stronie 665

Pobieranie rekordu do uaktualnienia

Po tym, jak strona wyników przekaże stronie uaktualnienia identyfikator uaktualnianego rekordu, strona uaktualnienia musi odczytać parametr, pobrać rekord z tabeli bazy danych i zapisać go tymczasowo w zestawie rekordów.

1 Utwórz stronę w Dreamweaver i zapisz ją.

Strona zostanie twoją stroną uaktualnienia.

2 W panelu Zachowania serwerowe (Okno > Zachowania serwerowe), kliknij na przycisk Plus (+), a następnie wybierz Zestaw rekordów.

Jeżeli zamiast tego pojawi się okno zaawansowane, kliknij Proste. Zaawansowane okno dialogowe ma obszar tekstowy, w którym można wprowadzić polecenie SQL, a proste go nie ma.

3 Za pomocą menu wyskakującego Połączenie i Tabela nazwij zestaw rekordów i określ znajdują się dane, które chcesz uaktualnić.

4 Kliknij Zaznaczone i wybierz kolumnę kluczową (zazwyczaj kolumnę z identyfikatorem niepowtarzalnym) i kolumny zawierające dane, które mają być uaktualnione.

5 Skonfiguruj obszar filtra tak, aby wartości kolumny kluczowej były równe wartości odpowiedniego parametru URL, przekazanego przez stronę wyników.

Ten rodzaj filtra tworzy zestaw rekordów, które zawiera tylko rekordy określone przez stronę wyników. Na przykład, jeżeli kolumna kluczowa zawiera niepowtarzalny identyfikator rekordu, który nazywa się PRID i jeżeli strona wyników przekazuje informację identyfikującą o rekordzie w parametrze URL nazywającym się `id`, obszar filtra powinien wyglądać tak jak w następującym przykładzie:



6 Kliknij przycisk OK.

Kiedy użytkownik wybierze rekord na stronie wyników szukania strona uaktualnienia generuje zestaw rekordów zawierający tylko jeden rekord.

Kończenie strony uaktualnienia element po elemencie

Strona uaktualnienia ma trzy elementy konstrukcyjne:

- Przefiltrowany zestaw rekordów, który pobiera rekordy z bazy danych
- Formularz HTML, który pozwala użytkownikom zmodyfikować dane rekordu
- Zachowanie serwerowe Uaktualnij rekord, które uaktualnia tabelę bazy danych

Możesz dodać dwa finalne elementy konstrukcyjne do strony uaktualniania osobno za pomocą narzędzi formularza lub panelu Zachowania serwerowe.

Zobacz także

„Pobieranie rekordu do uaktualnienia” na stronie 632

„Tworzenie formularzy WWW” na stronie 667

Dodawanie formularza HTML do strony uaktualniania

1 Utwórz stronę (Plik > Nowy > Pusta strona) Strona ta stanie się stroną uaktualnienia.

2 Zaprojektuj stronę za pomocą narzędzi projektowania programu Dreamweaver.

3 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.

4 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 Uaktualnij rekord ustawia te atrybuty za ciebie.

5 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.

Każdy obiekt formularza powinien odpowiadać kolumnie zestawu rekordów, który został zdefiniowany wcześniej. Jedyny wyjątek to kolumna identyfikatora unikalnego, która nie ma odpowiadającego jej obiektu serwerowego.

6 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.

Wyświetlanie rekordu na formularzu

1 Upewnij się, że zdefiniowany jest zestaw rekordów zawierający te rekordy, które użytkownik chce uaktualnić.

Zobacz „Pobieranie rekordu do uaktualnienia” na stronie 632.

2 Połącz każdy obiekt formularza do danych w zestawie rekordów jak to zostało opisane w następującej części:

- „Wyświetlanie dynamicznej zawartości w polach tekstowych HTML” na stronie 677
- „Dynamiczna preselekcja pola wyboru HTML” na stronie 678
- „Dynamiczne zaznaczanie przycisku opcji w formularzu HTML” na stronie 678
- „Wstawianie lub zmiana menu dynamicznego formularza HTML” na stronie 676
- „Przekształcanie istniejących menu formularza HTML w menu dynamiczne” na stronie 677

Dodawanie zachowania serwerowego, aby uaktualnić tabelę

1 W panelu Zachowania serwerowe (Okno > Zachowania serwerowe), kliknij na przycisk plus (+), a następnie wybierz Uaktualnij rekord z menu wyskakującego.

Zostanie wyświetlone okno dialogowe Uaktualnij rekord.

2 Wybierz formularz z menu wyskakującego Pobierz wartości z.

3 Z menu wyskakującego Źródło danych lub Połączenie wybierz połączenie do bazy danych.

4 Wpisz nazwę użytkownika i hasło (jeżeli jest taka potrzeba).

5 Z menu wyskakującego Uaktualnij tabelę wybierz tabelę bazy danych, która zawiera rekordy do uaktualnienia.

6 (ColdFusion, PHP) Określ kolumnę bazy danych do uaktualnienia, z menu wyskakującego Wartość wybierz obiekt formularza, który będzie uaktualniał kolumnę, z menu wyskakującego Wyślij jako wybierz typ danych obiektu formularza, a następnie, o ile kolumna zawiera identyfikator niepowtarzalny, zaznacz opcję Klucz główny.

Typ danych to rodzaj danych, jaki oczekuje kolumna w tabeli (tekst, liczba, wartość logiczna).

Powtórz procedurę dla każdego obiektu formularza na twoim formularzu.

7 (ASP) W wyskakującym menu Wybierz rekord z określ zestaw rekordów, które będą wyświetlane w formularzu HTML. Z menu wyskakującego Kolumna niepowt. klucza wybierz kolumnę (zazwyczaj kolumnę zawierającą niepowtarzalny identyfikator rekordu), która identyfikuje rekord w tabeli bazy danych. wybierz opcje Liczbowo jeżeli wartością jest liczba. Kolumna klucza zazwyczaj akceptuje wyłącznie wartości numeryczne, ale czasami może także zawierać wartości tekstowe.

8 W oknie dialogowym Po uaktualnieniu lub W razie powodzenia, przejdź do wprowadź stronę, która zostanie otwarta po uaktualnieniu rekordu lub kliknij przycisk Przeglądaj, aby wybrać plik.

9 (ASP) Określ uaktualnianą kolumnę bazy danych, wybierz z wyskakującego menu Wartość obiekt formularza, który będzie odpowiadał za uaktualnienie kolumny, a następnie przejdź do wyskakującego menu Wyślij jako i wybierz typ danych obiektu formularza. Typ danych to rodzaj danych, jaki oczekuje kolumna w tabeli (tekst, liczba, wartość logiczna). Powtórz procedurę dla każdego obiektu formularza na twoim formularzu.

10 Kliknij 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 Uaktualnij rekord.

Ukończenie strony uaktualniania dzięki jednej operacji

Strona uaktualnienia ma trzy elementy konstrukcyjne:

- Przefiltrowany zestaw rekordów, który pobiera rekordy z bazy danych
- Formularz HTML, który pozwala użytkownikom zmodyfikować dane rekordu
- Zachowanie serwerowe Uaktualnij rekord, które uaktualnia tabelę bazy danych

Możesz dodać jednym ruchem dwa ostatnie elementy konstrukcyjne za pomocą obiektu danych Formularz uaktualnienia rekordu. Obiekt danych dodaje do strony zarówno formularz HTML jak i zachowanie serwerowe Uaktualnij rekord.

Zanim będzie możliwość użycia obiektu danych twoja aplikacja internetowa musi mieć możliwość zidentyfikowania rekordu do uaktualnienia i twoja strona uaktualnienia musi mieć możliwość jej pobrania.

Po tym jak obiekt danych umieści elementy konstrukcyjne na stronie, możesz użyć Dreamweaver narzędzi projektowania do dopasowania formularza własnych potrzeb lub panelu Zachowania serwerowe do zmiany zachowania serwerowego Uaktualnij rekord.

Uwaga: *Strona uaktualniania może zawierać tylko jedno zachowanie serwerowe odpowiedzialne za uaktualniania. Na przykład nie możesz dodać zachowań serwerowych Wstaw rekord lub Usuń rekord do strony uaktualniania.*

1 Otwórz stronę w widoku Projekt i wybierz opcje Wstaw >Obiekty danych >Uaktualnij rekord >Kreator formularza uaktualniania rekordu.

Zostanie wyświetlone okno dialogowe Formularz uaktualnienia rekordu.

2 Z menu wyskakującego Połączenie wybierz połączenie do bazy danych.

Kliknij przycisk Definiuj jeżeli chcesz zdefiniować połączenie.

3 Z menu wyskakującego Uaktualnij tabelę wybierz tabelę bazy danych, która zawiera rekordy do uaktualnienia.

4 W menu wyskakującego Wybierz rekord z określ zestaw rekordów, które będą wyświetlane w formularzu HTML.

5 Z menu wyskakującego 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.

6 W polu Po uaktualnieniu przejdź do określ stronę, która będzie otwierana po uaktualnieniu rekordu tabeli.

7 W obszarze Pola formularza należy określać kolumny w bazie danych, które obiekt formularza powinien uaktualniać.

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.

8 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.

9 Ustaw właściwości innych obiektów formularza, wybierając inny wiersz tabeli Pola formularza, a następnie wprowadzając etykietę, wartość do wyświetlania i wartość do przesyłania.

Dla menu i grup przycisków opcji, możesz otworzyć osobne okno dialogowe, aby ustawić ich właściwości. Jeśli chodzi o opcje, to zdefiniuj porównanie pomiędzy wartością bieżącego rekordu i zadaną wartością, aby określić czy opcja jest zaznaczona w momencie, kiedy rekord jest wyświetlany.

10 Kliknij OK.

Dreamweaver dodaje zarówno formularz HTML jak i zachowanie serwerowe Uaktualnij rekord do twojej strony.

Obiekt danych dodaje do strony zarówno formularz HTML jak i zachowanie serwerowe Uaktualnij rekord 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 Uaktualnij rekord.

Zobacz także

„Pobieranie rekordu do uaktualnienia" na stronie 632

„Wstawianie lub zmiana menu dynamicznego formularza HTML" na stronie 676

Opcje Właściwości elementów formularza

Celem okna Właściwości elementów formularza jest ustawienie opcji dla elementów formularza na stronach, które pozwalają uaktualniać rekordy w bazie danych.

1. Wybierz Ręcznie lub Z bazy danych w zależności od tego jak ma być utworzony element formularza.
2. Kliknij przycisk Plus (+), aby dodać element.
3. Wprowadź etykietę i wartość elementu.
4. W polu Wybierz wartość równą wstaw wartość równą wartości elementu, jeżeli chcesz, aby określony element był wybrany w momencie kiedy strona otwiera się w przeglądarce lub kiedy rekord wyświetla się na formularzu.

Możesz wprowadzić statyczną wartość lub określić wartość dynamiczną klikając ikonę świecącego pioruna i wybierając dynamiczną wartość z listy źródeł danych. W każdym wypadku określona przez ciebie wartość powinna pasować wartości jednego z elementów.

Tworzenie stron do usuwania rekordów

O stronach kasowania rekordu

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

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.

Zobacz także

„Tworzenie stron wyszukiwania i wyników" na stronie 622

Tworzenie łączy do strony usuwania

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.

Zobacz także

„Parametry adresu URL” na stronie 665

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 `Usu` w wierszu, który zawiera tekst zastępczy treści dynamicznych. Upewnij się, że w regionie powtarzalnym z zakładkami został wprowadzony ciąg.

Możesz także wprowadzić obraz z opisem lub symbolem oznaczającym kasowanie.

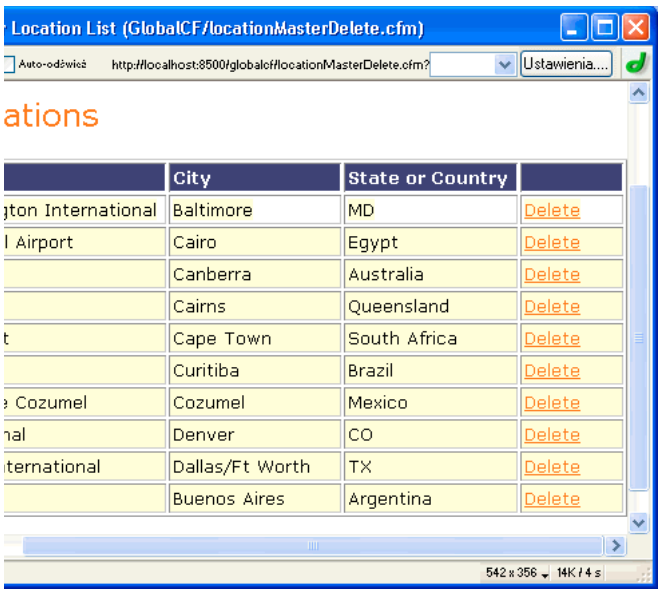
Jeżeli widok Dane aktywne jest włączony, wprowadź ciąg w pierwszym wierszu rekordów i kliknij ikonę Odśwież.

4 Wybierz ciąg `Usu` , aby zrobić z niego łącze.

Jeżeli widok Danych aktywnych jest włączony, wybierz ciąg w pierwszym wierszu rekordów.

5 W Inspektorze właściwości wprowadź stronę usuwania w polu Łącze. Możesz wprowadzić dowolną nazwę pliku.

Po kliknięciu poza polem Łącze, ciąg `Usu` będzie miał wygląd łącza. Jeżeli włączysz widok Danych aktywnych (Widok > Dane aktywne), możesz zobaczyć, że w każdym wierszu tabeli widać łącze. Jeżeli widok Danych aktywnych jest już włączony, kliknij ikonę Odśwież, aby nadać łącza do każdego wiersza.



6 Wybierz łącze Usuń na stronie wyników szukania.

Jeżeli widok Danych aktywnych jest włączona, wybierz łączę w pierwszym wierszu.

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 tabeli dynamicznej jest generowany inny identyfikator. 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 OK.

Kolumna zostanie dodana do tabeli.

3 W nowo utworzonej kolumnie tabeli, wprowadź ciąg `Usu` w wierszu, który zawiera tekst zastępczy treści dynamicznych. Upewnij się, że wprowadziłeś ciąg w regionie powtarzalnym z zakładkami.

Możesz także wprowadzić obraz z opisem lub symbolem oznaczającym kasowanie.

Jeżeli widok Dane aktywne jest włączony, wprowadź ciąg w pierwszym wierszu rekordów i kliknij ikonę Odśwież.

4 Wybierz ciąg `Usu` , aby zrobić z niego łącze.

Jeżeli jest włączony widok danych aktywnych, wybierz ciąg w pierwszym wierszu rekordów.

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 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

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 Zestaw rekordów (Zapytanie) z menu wyskakującego.

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.

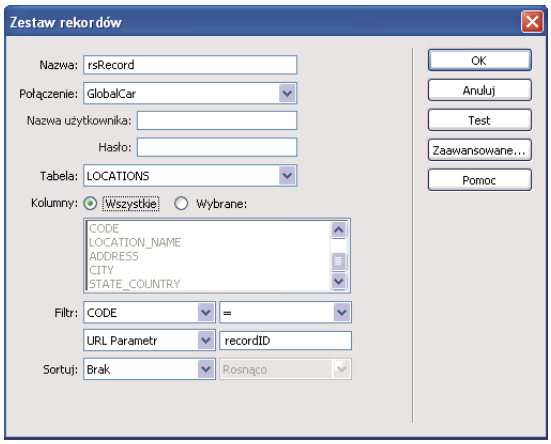
Aby włączyć tylko niektóre kolumny tabeli do zestawu rekordów, kliknij Zaznaczone i wybierz kolumny, klikając je na liście z wciśniętym klawiszem Control (Windows) lub Command (Macintosh).

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 menu wyskakującego 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 menu wyskakującego poniżej pierwszego menu wybierz znak równości (powinien już być zaznaczony).
- Z trzeciego menu wyskakującego 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 „Korzystanie z dynamicznego tekstu” na stronie 582.

Następnie, musisz połączyć kolumnę identyfikatora rekordu z ukrytym polem.

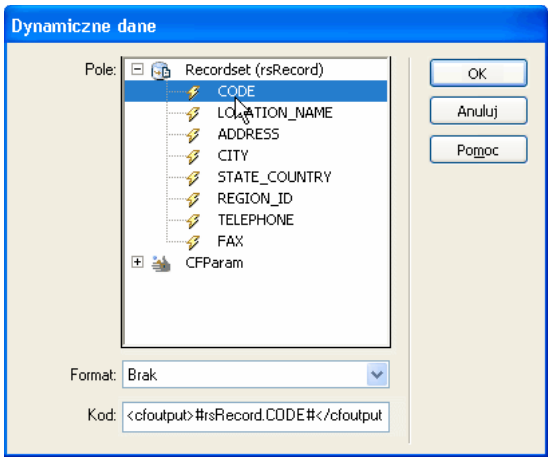
2 Upewnij się, że opcja Elementy niewidoczne jest włączona (Widok >Pomoce wizualne >Elementy niewidoczne), a następnie kliknij na ikonę zielonej tarczy reprezentującą ukryte pole.

Ukryte pole formularza zostało zaznaczone.

3 W Inspektorze właściwości kliknij ikonę pioruna obok pola tekstowego Wartość.

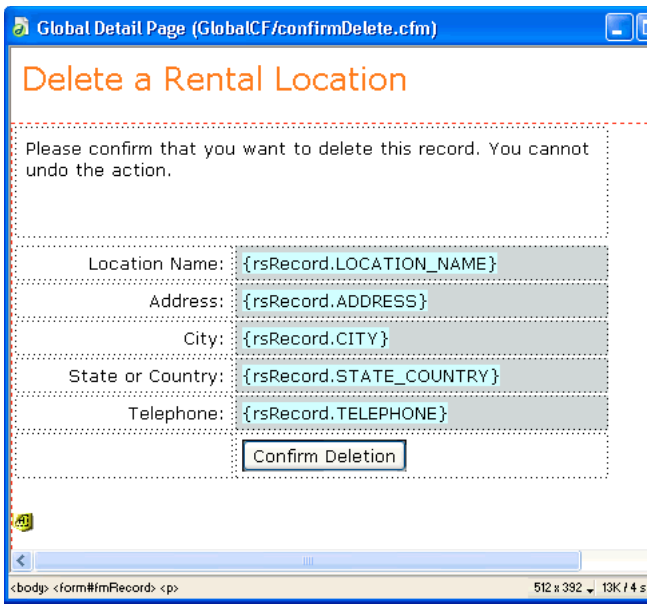
4 W oknie dialogowym Dane dynamiczne, wybierz kolumnę z identyfikatorem niepowtarzalnym zestawu rekordów.

W następującym przykładzie, kolumną z identyfikatorem (nazywają się CODE) zawiera unikalne kody sklepów.



Kolumna z identyfikatorem niepowtarzalnym została wybrana

5 Kliknij OK i zapisz stronę.



Ukończona strona usuwania

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 na przycisk plus (+), a następnie wybierz 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 menu wyskakującego Połączenie lub Źródło danych (ColdFusion) wybierz połączenie do bazy danych, tak by zachowanie serwerowe mogło połączyć się do odpowiedniej bazy.

5 Z menu wyskakującego 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.

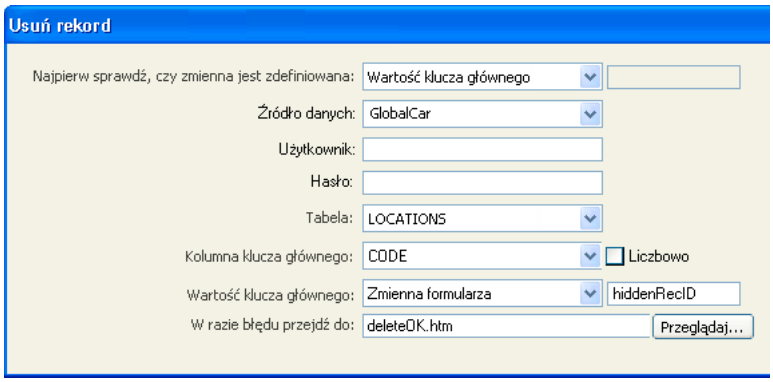
Jeżeli wartość jest liczbą, wybierz opcję Liczbowo.

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.

Jeśli musisz zdefiniować połączenie, kliknij przycisk Definiuj.

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 menu wyskakującego 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 o pomyślnym usunięciu rekordu, albo stronę ze spisem rekordów (która pozwoli upewnić się użytkownikowi, że rekord został usunięty).

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.

Tworzenie stron z zaawansowanymi obiektami operowania na danych (ColdFusion, ASP)

O obiektach poleceń ASP

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

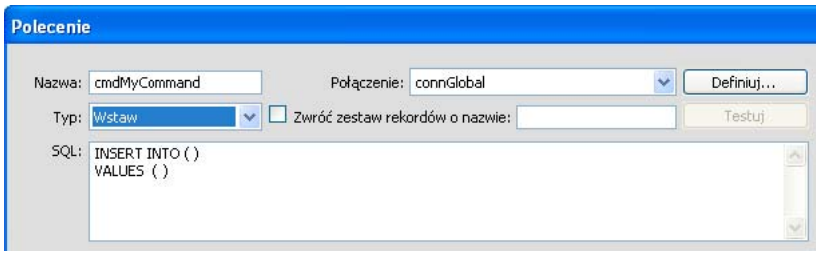
Możesz użyć programu Dreamweaver do tworzenia obiektów poleceń ASP służących do wstawiania, uaktualnia i usuwania rekordów z bazy danych. Podajesz obiekt poleceń zawierający skrypt SQL lub procedurę składowaną, która wykonuje operację na bazie danych.

1 W programie Dreamweaver, otwórz stronę ASP, która będzie uruchamiała polecenie.

2 W panelu Zachowania serwerowe (Okno > Zachowania serwerowe), kliknij na przycisk plus (+), a następnie wybierz 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:

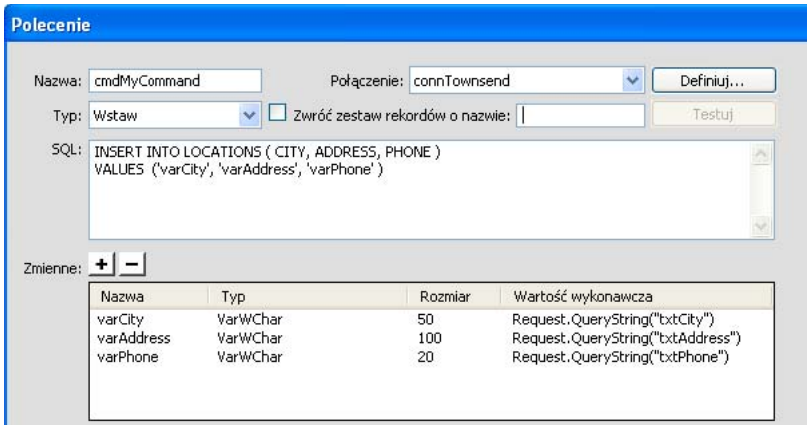


4 Dokończ wyrażenie SQL.

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

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.*

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 na przycisk Plus (+), a następnie wybierz Procedura składowana.

3 Z menu wyskakującego 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 na 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 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.

Zobacz także

„Definiowanie zaawansowanego zestawu rekordów za pomocą instrukcji SQL” na stronie 569

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” na stronie 644.

1 W programie Dreamweaver, otwórz stronę, która będzie uruchamiała procedurę składowaną.

2 W panelu Zachowania serwerowe (Okno > Zachowania serwerowe), kliknij na przycisk Plus (+), a następnie wybierz 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 menu wyskakującego 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 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.

Tworzenie strony rejestracji

O stronach rejestracji

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.

Zobacz także

„Dodawanie formularza HTML do wybierania nazwy użytkownika i hasła” na stronie 649

„Uaktualnianie tabeli użytkowników” na stronie 650

„Dodawanie zachowania serwerowego w celu wymuszenia niepowtarzalnej nazwy użytkownika” na stronie 650

Przechowywanie informacji logowania, dotyczących użytkowników

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.

Zobacz także

„Przechowywanie przywilejów dostępu w bazie danych użytkowników” na stronie 655

Dodawanie formularza HTML do wybierania nazwy użytkownika i hasła

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 Dreamweaver konstrukcyjnych.

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” na stronie 667.

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

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 na przycisk plus (+), a następnie wybierz Wstaw rekord z menu wyskakującego.

Zostanie wyświetlone okno dialogowe Wstaw rekord.

2 Uzupełnij okno dialogowe, upewniwszy się, że określiłeś tabelę użytkowników w bazie danych do której dane użytkowników będą wstawiane. Kliknij OK.

Ostatnim krokiem w tworzeniu strony rejestracyjnej jest zapewnienie, że nazwa użytkownika nie jest używana przez innego użytkownika.

Zobacz także

„Budowanie strony wstawiania element po elemencie” na stronie 628

Dodawanie zachowania serwerowego w celu wymuszenia niepowtarzalnej nazwy użytkownika

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 na przycisk Plus (+), a następnie wybierz Uwierzytelnianie użytkownika >Sprawdź nową nazwę użytkownika z menu wyskakującego.

2 Z menu wyskakującego 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 OK.

Otwarta strona powinna ostrzec użytkowników, że ta nazwa użytkownika jest juz zajęta i pozwolić im spróbować jeszcze raz.

Tworzenie strony logowania

O stronach logowania

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.

Zobacz także

„Dodawanie formularza HTML umożliwiającego logowanie się użytkowników” na stronie 652

„Weryfikowanie nazwy użytkownika i hasła” na stronie 652

Tworzenie tabeli użytkowników zarejestrowanych

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.

Zobacz także

„Tworzenie strony rejestracji" na stronie 649

Dodawanie formularza HTML umożliwiającego logowanie się użytkowników

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 konstrukcyjnych 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 `krawedz` 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

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 na przycisk Plus (+), a następnie wybierz Uwierzytelnianie użytkownika >Zaloguj użytkownika z menu wyskakującego.

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 określiłeś 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 też korzystać też z poziomu uprawnień, i kliknij OK.

Zachowanie serwerowe, które zapewnia, że nazwa użytkownika i hasło wprowadzone przez odwiedzającego są prawidłowe, zostało dodane do strony

Zobacz także

„Przekierowywanie nieupoważnionych użytkowników” na stronie 654

„Tworzenie strony, do której dostęp będą mieli tylko uwierzytelnieni użytkownicy” na stronie 653

Tworzenie strony, do której dostęp będą mieli tylko uwierzytelnieni użytkownicy

O stronach chronionych

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.

Zobacz także

„Zabezpieczanie folderu w aplikacji (ColdFusion)” na stronie 656

Przekierowywanie nieupoważnionych użytkowników

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 na przycisk Plus (+), a następnie wybierz Uwierzytelnianie użytkownika >Ogranicz dostęp do strony z menu wyskakującego.

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`**, nie**`Admin`** 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 menu wyskakującego Plus (+)).

2 Kliknij przycisk strzałki na prawym, górnym rogu panelu, i wybierz Kopiuj z menu wyskakującego.

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 menu wyskakującego.

5 Powtórz kroki 3 i 4 dla każdej strony, którą chcesz chronić.

Przechowywanie przywilejów dostępu w bazie danych użytkowników

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

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 na przycisk plus (+), a następnie wybierz Uwierzytelnianie użytkownika > Wyloguj użytkownika.

3 Określ stronę, która będzie otwarta kiedy użytkownik kliknie łącze i kliknij 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 na przycisk plus (+), a następnie wybierz Uwierzytelnianie użytkownika > Wyloguj użytkownika.

3 Wybierz opcję Wyloguj przy wczytaniu strony i kliknij OK.

Zabezpieczanie folderu w aplikacji (ColdFusion)

Zabezpieczanie folderu lub serwisu na serwerze (ColdFusion)

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 menu wyskakującego.

d Na następnym ekranie, określ następujące ustawienia:

- Jeżeli wybrałeś proste uwierzytelnianie, wprowadź nazwę użytkownika i hasło, które każdy odwiedzający musi wprowadzić.

- Jeżeli wybrałeś uwierzytelnianie Windows NT, wprowadź nazwę domeny NT, która będzie służyła do uwierzytelnienia.
- Jeżeli wybrałeś 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.

Zobacz także

„Włączanie ulepszeń ColdFusion" na stronie 682

„Tworzenie strony, do której dostęp będą mieli tylko uwierzytelnieni użytkownicy" na stronie 653

„Zabezpieczanie folderu w aplikacji (ColdFusion)" na stronie 656

Korzystanie ze składników ColdFusion

O komponentach ColdFusion

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)

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.*

Zobacz także

„Budowanie stron internetowych, które korzystają z komponentów CFC” na stronie 661

Tworzenie lub usuwanie komponentów CFC w programie Dreamweaver

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 menu wyskakującego.

3 Kliknij przycisk Plus (+) i wypełnij okno dialogowe Utwórz komponent, a następnie kliknij 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 określiłeś 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 menu wyskakującego, 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.

Przesłanie plików powoduje, że takie funkcje programu Dreamweaver jak Aktywne dane oraz Podgląd w przeglądarce działają poprawnie.

Dreamweaver zapisuje plik CFC do folderu, który podałeś. Nowy komponent pojawia się także na panelu Komponenty (po kliknięci Odśwież).

5 Aby usunąć komponent, trzeba ręcznie skasować plik CFC z serwera.

Zobacz także

„Budowanie stron internetowych, które korzystają z komponentów CFC” na stronie 661

„O komponentach ColdFusion” na stronie 657

Wyświetlanie komponentów CFC w programie Dreamweaver

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 na panelu Komponenty.

Dreamweaver szuka komponentów na twoim serwerze testowym (patrz „Łączenie się z bazą danych w programie Dreamweaver” na stronie 539). Jeżeli utworzysz nowy CFC lub coś zmienisz w już istniejącym, wyślij nowa wersję do serwera testowe, tak, aby zmiany były widoczne na 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 serwisu podczas jednoczesnego zarządzania plikami serwisu w innym katalogu główny, należy zdefiniować dwa serwisy programu Dreamweaver. Ustaw pierwszy serwis na katalog główny serwera i drugi serwer na katalog główny serwisu. Za pomocą menu wyskakującego na 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 menu wyskakującego.

3 Naciśnij przycisk Odśwież na 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 zdefiniowałeś jako serwer testowy dla programu Dreamweaver, 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 menu wyskakującego.

Szczegóły na temat obiekty zostaną wyświetlane w oknie komunikatu.

Zobacz także

„Konfigurowanie serwera testowego” na stronie 49

„Włączanie ulepszeń ColdFusion” na stronie 682

„Budowanie stron internetowych, które korzystają z komponentów CFC” na stronie 661

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/Sieć.
- 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 menu wyskakującego i kliknij przycisk Odśwież na 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 menu wyskakującego panelu i kliknij przycisk Odśwież na panelu.

Ponieważ ColdFusion działa lokalnie, program Dreamweaver wyświetla pakiety komponentów znajdujące się na twardym dysku.

Uwaga: *Aby wizualnie edytować zestaw rekordów CFC, kliknij dwukrotnie na 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.

Zobacz także

„Wyświetlanie komponentów CFC w programie Dreamweaver" na stronie 659

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 menu wyskakującego.

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 na 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).

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 programem ColdFusion MX 7 lub jego nowszą wersją. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w części „Włączanie ulepszeń ColdFusion" na stronie 682.*

1 Utwórz lub otwórz istniejący plik CFC w programie Dreamweaver.

2 W panelu Wiązania (Okna > Wiązania), kliknij przycisk Plus (+), wybierz Zestaw rekordów (Zapytanie) z menu wyskakującego.

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 menu wyskakującego Funkcja i przejść do punktu 5.

Zestaw rekordów jest zdefiniowany w tej funkcji.

4 Aby zdefiniować nową funkcję w CFC, kliknij przycisk Nowa funkcja, wprowadź nazwę funkcji w oknie dialogowym, który się pojawi i kliknij 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.

Zobacz także

„Tworzenie lub usuwanie komponentów CFC w programie Dreamveaver" na stronie 658

Używanie zestawu rekordów CFC jako źródła dynamicznej treści

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 MX 7 lub późniejszą. 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 (+), wybierz Zestaw rekordów (Zapytanie) z menu wyskakującego.

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 OK, a następnie ponownie kliknij 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" na stronie 581.

Definiowanie dynamicznej treści za pomocą komponentu CFC

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 menu wyskakującym, możesz odświeżyć listę pakietów klikając przycisk Odśwież poniżej menu wyskakującego.

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 menu wyskakujące 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 foldera głównego serwisu.*

5 Z menu wyskakującego 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 na 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 menu wyskakującego 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 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.

Rozdział 20: Tworzenie formularzy

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 Dreamweaver pozwala tworzyć formularze przesyłające 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. Formularze mogą zawierać pola tekstowe, pola haseł, przyciski opcji, pola wyboru, wyskakujące menu, przyciski do klikania i inne obiekty. Dreamweaver może również tworzyć kod sprawdzający poprawność informacji podawanych przez odbiorcę strony. Można np. sprawdzać, czy wpisany przez użytkownika adres e-mail zawiera symbol "@" lub czy wymagane pole tekstowe zawiera wartość.

Zbieranie informacji od użytkowników

Informacje o zbieraniu informacji od użytkowników

Formularze WWW oraz łącza hipertekstowe pozwalają zbierać dane od użytkowników, przechowywać te dane w pamięci serwera, a następnie stosować te informacje do tworzenia dynamicznych odpowiedzi opartych na danych wprowadzonych przez użytkownika. Najczęściej stosowanymi do zbierania informacji od użytkowników są formularze HTML i łącza hipertekstowe.

Formularze HTML Pozwalają zbierać informacje od użytkowników i przechowywać je w pamięci serwera. Formularz HTML może wysyłać informacje jako parametry formularza lub jako parametry adresu URL.

Łącza hipertekstowe Pozwalają zbierać informacje od użytkowników i przechowywać je w pamięci serwera. Przez dodanie wartości do adresu URL określonego w znaczniku kotwica określasz wartość (lub wartości)—np. preferencje—które mają być przesłane, gdy użytkownik klika łącze. Po kliknięciu na łączu przeglądarka internetowa wysyła do serwera adres URL i dołączoną wartość.

Parametry formularza HTML

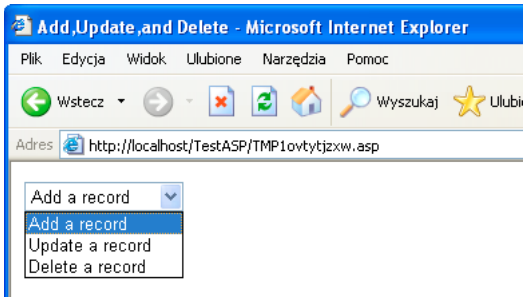
Parametry formularza są wysyłane na serwer z zastosowaniem formularza HTML używając metody `POST` lub `GET`. Gdy używa się metody `POST`, parametry są wysyłane w treści wiadomości. W przeciwieństwie, metoda `GET` dołącza parametry do żądanego adresu URL.

Za pomocą programu Dreamweaver możesz szybko zaprojektować formularz HTML, który wysyła parametry formularza na serwer. Musisz być świadomy jakiej metody transmisji informacji z przeglądarki na serwer używasz.

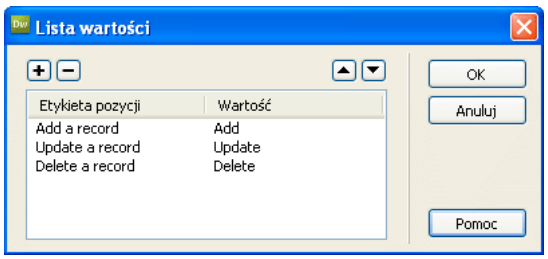
Parametry formularza biorą nazwy odpowiadających im obiektów formularza. Na przykład, jeśli formularz zawiera pole tekstowe o nazwie `txtLastName`, to ten parametr formularza jest wysyłany na serwer, gdy użytkownik klika przycisk Prześlij.

`txtLastName=`*`enteredvalue`*

W przypadku, gdy aplikacja WWW oczekuje dokładnych wartości parametru (na przykład, gdy wykonuje operację opartą o jedną z wielu opcji), użyj przycisku opcji, pola wyboru lub obiektu formularza lista/menu, aby kontrolować wartości jakie może przesłać użytkownik. To uchroni użytkowników przed wpisaniem błędnych informacji lub spowodowaniem błędu aplikacji. Poniższy przykład pokazuje wyskakujące menu z trzema opcjami do wyboru:



Każda z opcji odpowiada zapisanej na stałe w kodzie wartości, która jest przesyłana jako parametr formularza na serwer. Okno dialogowe Lista wartości w następującym przykładzie przyporządkowuje każdy element listy do wartości (Dodaj, Uaktualnij lub Usuń):



Po utworzeniu parametru formularza, program Dreamweaver może pobierać wartość i używać jej w aplikacji WWW. Po zdefiniowaniu parametru formularza w programie Dreamweaver, możesz wstawić jego wartość na stronie.

Zobacz także

„Tworzenie formularzy WWW” na stronie 667

„Dodawanie zawartości dynamicznej do stron” na stronie 581

„Dostęp do bazy danych” na stronie 528

Parametry adresu URL

Parametry adresu URL pozwalają przesłać podane przez użytkownika informacje z przeglądarki na serwer. Gdy serwer otrzymuje żądanie i parametry dodane do adresu URL żądania, serwer przekazuje parametry do żądanej strony zanim ta strona zostanie podana do przeglądarki.

Parametr adresu URL to para nazwa-wartość dodana do adresu URL. Parametr rozpoczyna się znakiem zapytania (?) i przyjmuje postać `nazwa=wartosc`. Jeśli istnieje więcej niż jeden parametr adresu URL, to każdy z parametrów jest rozdzielany znakiem &. Poniższy przykład pokazuje parametr adresu URL z dwoma parami nazwa-wartość:

`http://server/path/document?name1=value1&name2=value2`

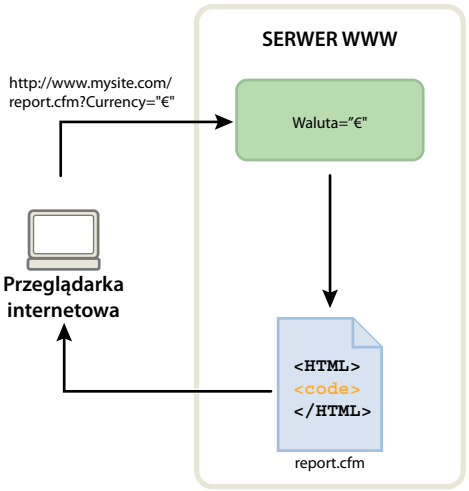
W przykładowym obiegu pracy, przedstawiona jest aplikacja WWW, która jest frontem do sklepu. Ponieważ twórcy serwisu chcieli zdobyć jak najszersze grono odbiorców, to serwis zaprojektowali tak, że obsługuje zagraniczne waluty. Gdy użytkownicy logują się do serwisu to mogą wybrać walutę, w której będą widzieć ceny dostępnych przedmiotów.

1 Przeglądarka żąda strony report.cfm od serwera. Żądanie zawiera parametr adresu URL Currency="euro". Zmienna Currency="euro" określa, że wszystkie pobierane kwoty będą wyświetlane w walucie euro.

2 Serwer tymczasowo przechowuje parametr adresu URL w pamięci.

3 Strona report.cfm używa tego parametru do pobrania cen przedmiotów w euro. Ceny mogą być przechowywane w bazie danych w tabeli w różnych walutach lub konwertowane z jednej waluty przypisanej do każdego przedmiotu (dowolnej waluty obsługiwanej przez aplikację).

4 Serwer przesyła stronę report.cfm do przeglądarki i wyświetla wartości przedmiotów w żądanej walucie. Gdy użytkownik kończy sesję, serwer czyści wartość parametru adresu URL, zwalniając pamięć do przechowywania nowy żądań użytkowników.



Parametry adresu URL są tworzone także wtedy, gdy metodę HTTP `GET` stosuje się w połączeniu z formularzem HTML. Metoda `GET` określa, że wartość parametru jest dołączana do adresu URL żądania, gdy przesyłany jest formularz.

Typowym zastosowaniem parametrów adresu URL jest personalizacja serwisów WWW w oparciu o preferencje użytkownika. Na przykład, parametr adresu URL zawierający nazwę użytkownika i hasło może być zastosowany do uwierzytelnienia użytkownika i wyświetlenia tylko tych informacji, które on zaprenumerował. Typowymi przykładami takiego zastosowania są serwisy WWW wyświetlające indywidualne notowania giełdowe w oparciu o wcześniejszy wybór symboli spółek giełdowych. Programiści aplikacji WWW używają zwykle parametrów adresu URL to przesyłania wartości do zmiennych wewnątrz aplikacji. Na przykład, możesz przesłać wyrażenia wyszukiwania do zmiennych SQL w aplikacji WWW, aby wygenerować wyniki wyszukiwania.

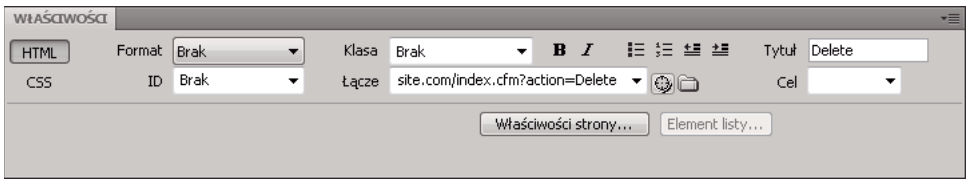
Tworzenie parametrów adresów URL z zastosowaniem łącz HTML

Parametry adresów URL wewnątrz łącza HTML tworzysz używając atrybutu `href` znacznika HTML kotwica Możesz wprowadzić parametry adresu URL wprost w atrybucie w widoku kodu (Widok > Kod) lub przez dołączenie parametrów adresu URL na końcu łącza URL w polu Łącze Inspektora właściwości.

W poniższym przykładzie, trzy łącza tworzą jeden parametr adresu URL (`action`) z trzema możliwymi wartościami (`Add`, `Update` i `Delete`). Gdy użytkownik klika łącze, wartość parametru jest przesyłana na serwer i wykonywana jest pożądana operacja.

```
<a href="http://www.mysite.com/index.cfm?action=Add">Add a record</a>
<a href="http://www.mysite.com/index.cfm?action=Update">Update a record</a>
<a href="http://www.mysite.com/index.cfm?action=Delete">Delete a record</a>
```

W Inspektorze właściwości (Okno > Właściwości) możesz utworzyć takie same parametry adresu URL wybierając łącze i dołączane wartości parametru adresu URL na końcu łącza URL w polu Łącze.



Po utworzeniu parametru adresu URL, program Dreamweaver może pobierać wartość i używać jej w aplikacji WWW. Po zdefiniowaniu parametru adresu URL w programie Dreamweaver, możesz wstawić jego wartość na stronie.

Zobacz także

„Informacje o parametrach formularzy i adresów URL” na stronie 561

„Łączenie” na stronie 285

„Definiowanie parametrów formularza” na stronie 574

„Dodawanie zawartości dynamicznej do stron” na stronie 581

„Dostęp do bazy danych” na stronie 528

Tworzenie formularzy WWW

Informacje o formularzach WWW

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.*

Zobacz także

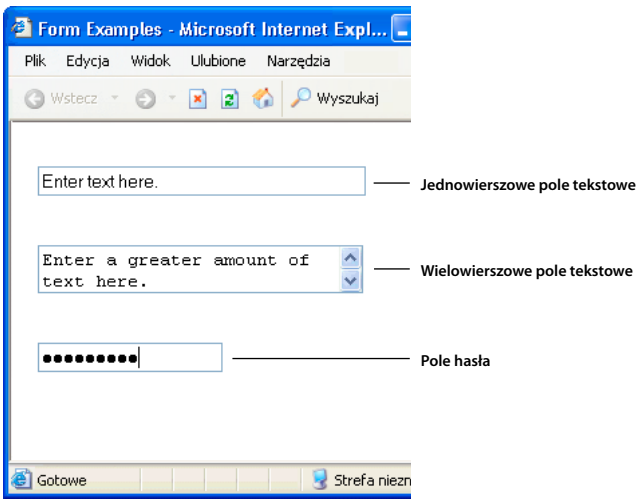
„Zbieranie informacji od użytkowników” na stronie 664

„Tworzenie formularzy ColdFusion” na stronie 682

Obiekty formularza

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.

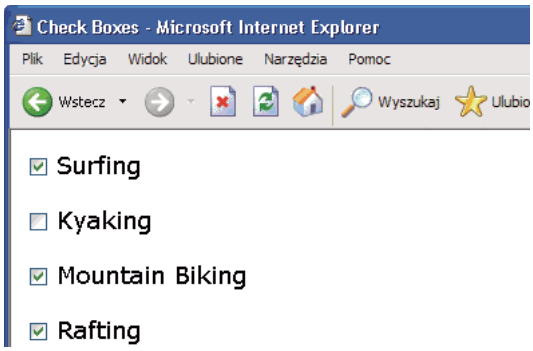


Uwaga: *Hasła i inne informacje wysyłane do serwera za pomocą pola na hasło nie są szyfrowane. Ktoś może przechwycić przesyłane dane i odczytać je jako alfanumeryczny tekst. Dlatego też należy zawsze zapewniać szyfrowanie danych, które powinny podlegać ochronie.*

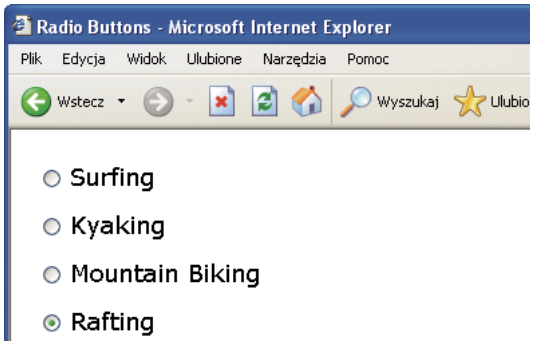
Pola ukryte Przechowują informacje wprowadzone przez użytkownika, np. nazwę, adres e-mail lub preferencje wyświetlania; po czym umożliwiają wykorzystanie tych informacji podczas następnych odwiedzin serwisu przez tego użytkownika.

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.

Zobacz także

„Stosowanie zachowania Pokaż wyskakujące menu” na stronie 374

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 Ustaw właściwości obiektów.

d 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.*

e 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.

Zobacz także

„Zbieranie informacji od użytkowników” na stronie 664

„Definiowanie parametrów formularza” na stronie 574

„Definiowanie parametrów URL” na stronie 574

„Tworzenie formularzy ColdFusion” na stronie 682

„Tworzenie stron Spry metodą graficzną” na stronie 438

Samouczek przedstawiający tworzenie formularzy

Samouczek przedstawiający formatowanie formularzy za pomocą stylów

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 Sheet).

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 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.

Alt 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 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. Na przykład, 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 będzie zwracana 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.

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.

Zobacz także

„Definiowanie źródeł dynamicznej zawartości” na stronie 567

Wstawianie lub zmiana menu dynamicznego formularza HTML

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 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

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 OK.

Wyświetlanie dynamicznej zawartości w polach tekstowych HTML

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 OK.

Ustawianie opcji okna dialogowego Dynamiczne pole tekstowe

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 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.

Zobacz także

„Definiowanie źródeł dynamicznej zawartości” na stronie 567

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 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.*

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 takie jak 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 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 OK.

a Wybierz źródło danych z listy źródeł i kliknij 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 OK, aby zamknąć okno dialogowe Dynamiczna grupa przycisków opcji i wstawić element zastępczy zawartości dynamicznej w grupie przycisków opcji.

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 widżetów 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 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.*

Zobacz także

„Posługiwanie się widżetem Walidacja - pole tekstowe” na stronie 458

„Posługiwanie się widżetem Walidacja - obszar tekstowy” na stronie 463

„Posługiwanie się widżetem Walidacja - zaznaczenie” na stronie 466

„Posługiwanie się widżetem Walidacja - pole wyboru” na stronie 469

„Zatwierdzanie danych formularza ColdFusion” na stronie 694

Dodawanie zachowań JavaScript do obiektów formularzy HTML

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

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 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!');
}
```

Zobacz także

„Stosowanie zachowania Call JavaScript” na stronie 363

Tworzenie formularzy HTML z ułatwieniami dostępności

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” na stronie 555).

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 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 Ctrl (Mac OS), a potem wybierz polecenie Edytuj znacznik.

Tworzenie formularzy ColdFusion

Informacje o formularzach ColdFusion

Formularze ColdFusion zawierają szereg wbudowanych funkcji zatwierdzania danych. 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 zatwierdzającego 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.

Włączanie ulepszeń ColdFusion

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 jeszcze tego nie uczyniłeś, zdefiniuj serwis Dreamweaver dla projektu ColdFusion.

2 Wybierz Serwis > Zarządzaj serwisami, wybierając serwis z listy w oknie dialogowym Zaawansowana definicja serwisu i kliknij Edytuj.

Jeśli pokaże się okno dialogowe Podstawowa definicja serwisu, kliknij zakładkę Zaawansowane, aby przełączyć do wersji zaawansowanej.

3 Zaznacz kategorię Serwer testowy i określ komputer z uruchomionym programem ColdFusion MX 7 lub późniejszym jako serwer testowy dla serwisu Dreamweaver. Upewnij się, że podałeś prawidłowy prefiks adresu URL.

4 Otwórz dowolny dokument ColdFusion.

Nie zobaczysz żadnych widocznych zmian w obszarze roboczym Dreamweaver zanim otworzysz dokument ColdFusion.

Zobacz także

„Zabezpieczanie folderu w aplikacji (ColdFusion)” na stronie 656

„Konfigurowanie serwisu Dreamweaver” na stronie 39

„Konfigurowanie serwera testowego” na stronie 49

Tworzenie formularzy ColdFusion

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.

Szerokość Określa szerokość formularza.

Wyświetl edytor znaczników cfform Pozwala edytować właściwości nie wyświetlone 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 oparty na Flashu to użyj stylów Cascading Style Sheets (CSS) do sformatowania formularza. 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.

Zobacz także

„Zatwierdzanie danych formularza ColdFusion” na stronie 694

„Tworzenie formularza HTML” na stronie 669

Wstawianie kontrolek formularza ColdFusion

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.

Zobacz także

„Modyfikacja kontrolek formularza ColdFusion” na stronie 693

„Zatwierdzanie danych formularza ColdFusion” na stronie 694

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 zatwierdzania wprowadzanego tekstu. Format maski składa się ze znaków A, 9, X i `?` .

Uwaga: *Atrybut maska jest ignorowany dla znacznika cfinput type="password".*

Zatwierdź Określa typ zatwierdzania bieżącego pola.

Zatwierdź gdy Określa kiedy pole jest zatwierdzane: onSubmit, onBlur lub onServer.

Etykieta Pozwala określić etykietę dla pola tekstowego.

Wzorzec Pozwala określić wzorzec wyrażenia regularnego JavaScript do zatwierdzania wejścia. Usuń początkowe i końcowe ukośniki. Aby uzyskać więcej informacji zobacz dokumentację ColdFusion.

Wysokość Pozwala określić wysokość kontrolki w pikselach.

Szerokość 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.

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.

Zatwierdź Określa typ zatwierdzania bieżącego pola.

Zatwierdź gdy Określa kiedy pole jest zatwierdzane: 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 zatwierdzania wejścia. 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.

Szerokość 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.

Zobacz także

„Modyfikacja kontrolek formularza ColdFusion” na stronie 693

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.

Zatwierdź Określa typ zatwierdzania pola.

Zatwierdź gdy Określa kiedy pole jest zatwierdzane: 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.

Szerokość 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.

Zobacz także

„Zatwierdzanie danych formularza ColdFusion” na stronie 694

„Modyfikacja kontrolek formularza ColdFusion” na stronie 693

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.

Zobacz także

„Modyfikacja kontrolek formularza ColdFusion” na stronie 693

Wstawianie pól wyboru ColdFusion

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.

Zatwierdź Określa typ zatwierdzania pola wyboru.

Zatwierdź gdy Określa kiedy pole wyboru jest zatwierdzane: onSubmit, onBlur lub onServer.

Etykieta Pozwala określić etykietę dla pola wyboru.

Wzorzec Pozwala określić wzorzec wyrażenia regularnego JavaScript do zatwierdzania wejścia. 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.

Szerokość 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.

Zobacz także

„Modyfikacja kontrolek formularza ColdFusion” na stronie 693

„Zatwierdzanie danych formularza ColdFusion” na stronie 694

Wstawianie przycisków opcji ColdFusion

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.

Zatwierdź Określa typ zatwierdzania przycisku opcji.

Zatwierdź gdy Określa kiedy przycisk opcji jest zatwierdzany: onSubmit, onBlur lub onServer.

Etykieta Pozwala określić etykietę dla przycisku opcji.

Wzorzec Pozwala określić wzorzec wyrażenia regularnego JavaScript do zatwierdzania wejścia. 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.

Szerokość 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.

Zobacz także

„Modyfikacja kontrolek formularza ColdFusion” na stronie 693

„Zatwierdzanie danych formularza ColdFusion” na stronie 694

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 niepowtarzalną nazwę formantu.

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 zaznaczyłeś typ lista.

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 zaznaczyłeś typ lista.

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 zaznaczyłeś 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.

Zobacz także

„Modyfikacja kontrolek formularza ColdFusion” na stronie 693

„Zatwierdzanie danych formularza ColdFusion” na stronie 694

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 OK. Możesz także wpisać ścieżkę do pliku obrazu w polu Src.

Uwaga: *Jeśli obraz jest poza folderem głównym musisz skopiować obraz do folderu 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.

Alt 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.

Zatwierdź Określa typ zatwierdzania pola obrazu.

Zatwierdź gdy Określa kiedy pole jest zatwierdzane: onSubmit, onBlur lub onServer.

Etykieta Pozwala określić etykietę dla przycisku opcji.

Wzorzec Pozwala określić wzorzec wyrażenia regularnego JavaScript do zatwierdzania wejścia. Usuń początkowe i końcowe ukośniki. Aby uzyskać więcej informacji zobacz dokumentację ColdFusion.

Wysokość Pozwala określić wysokość kontrolki w pikselach.

Szerokość 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.

Zobacz także

„Modyfikacja kontrolek formularza ColdFusion” na stronie 693

„Zatwierdzanie danych formularza ColdFusion” na stronie 694

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 wymagane jest użycie metody `POST` transmisji plików z przeglądarki na serwer. 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.

Zatwierdź Określa typ zatwierdzania pola.

Zatwierdź gdy Określa kiedy pole jest zatwierdzane: onSubmit, onBlur lub onServer.

Etykieta Pozwala określić etykietę dla pola.

Wzorzec Pozwala określić wzorzec wyrażenia regularnego JavaScript do zatwierdzania wejścia. 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.

Szerokość 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.

Zobacz także

„Modyfikacja kontrolek formularza ColdFusion” na stronie 693

„Zatwierdzanie danych formularza ColdFusion” na stronie 694

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.

Zatwierdź Określa typ zatwierdzania pola.

Zatwierdź gdy Określa kiedy pole jest zatwierdzane: onSubmit, onBlur lub onServer.

Etykieta Pozwala określić etykietę dla pola.

Wzorzec Pozwala określić wzorzec wyrażenia regularnego JavaScript do zatwierdzania wejścia. Usuń początkowe i końcowe ukośniki. Aby uzyskać więcej informacji zobacz dokumentację ColdFusion.

Wysokość Pozwala określić wysokość kontrolki w pikselach.

Szerokość 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.

Zobacz także

„Zatwierdzanie danych formularza ColdFusion” na stronie 694

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.

Zatwierdzanie 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 zatwierdzać ma unikalną nazwę.

2 Zaznacz pola formularza, które chcesz zatwierdzić.

3 W Inspektorze właściwości, określ jak chcesz zatwierdzać pole.

Niższa część każdego wejścia Inspektora właściwości zawiera kontrolki, które pomagają zdefiniować określoną regułę zatwierdzania. 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 Zatwierdź gdy, określa kiedy pole ma być zatwierdzane.

Rozdział 21: Ułatwienia dostępu

Program Adobe® Dreamweaver® CS4 ma szereg funkcji, które pozwalają projektować i modyfikować strony WWW z ułatwieniami dostępu. Ponadto, sama aplikacja jest przystępna dla ludzi niepełnosprawnych.

Dreamweaver i ułatwienia dostępu

Zobacz także

„Wstawianie obrazu” na stronie 247

„Wstawianie plików SWF” na stronie 259

„Walidacja danych formularza HTML” na stronie 679

„Tworzenie ramek i zestawu ramek” na stronie 208

„Wstawianie tabeli i dodawanie zawartości” na stronie 190

Informacje o dostępnej zawartości

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, nawigacja klawiaturą i obsługę ułatwień dostępu systemu operacyjnego.

Projektantów WWW programu , którzy chcą tworzy zawartość z ułatwieniami dostępu, 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 ciągłe podejmowanie decyzji jak niepełnosprawni użytkownicy korzystają ze stron WWW. Najlepszą metodą zagwarantowania, że serwis jest dostępny dla niepełnosprawnych jest przemyślane planowanie, tworzenie, testowanie i ocenianie.

Zastosowanie czytników ekranu w programie Dreamweaver

Czytnik ekranu odczytuj tekst, który pojawia się na ekranie komputera. Odczytuje również informacje nietekstowe, jak etykiety przycisków lub opisy obrazu w aplikacji, znajdujące się w znacznikach lub atrybutach ułatwiających dostęp utworzonych w trakcie tworzenia.

Jako projektant Dreamweaver, możesz użyć czytnika ekranu wspierającego w tworzeniu stron WWW. 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, z GW Micro (www.gwmicro.com).

Obsługa funkcji ułatwienia dostępu systemu operacyjnego

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 Dreamweaver pojawią się z białym kolorem pierwszego planu i czarnym tłem.
- W widoku Kod używane są kolory tekstu systemu i okna. 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 Modyfikacja > Właściwości strony, dlatego projektowane strony renderują kolory tak jak będzie to w przeglądarce.

Optymalizacja obszaru roboczego przy projektowaniu stron z ułatwionym dostępem

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 prosił 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, i kliknij 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

W programie Dreamweaver można uruchomić raport podający szczegółową listę konfliktów między tworzonym dokumentem a wytycznymi zgodności z przepisami o ułatwieniach dostępu. Informacje na temat uruchamiania tego raportu można znaleźć w sekcji „Testowanie serwisu za pomocą raportów” na stronie 120.

Nawigowanie w programie Dreamweaver przy pomocy klawiatury

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 Windows.*

Nawigowanie w panelach

1 W oknie Dokument, wciśnij 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 wciśnij 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 narożniku 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, wciśnij 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 Wciśnij ponownie klawisze Control+Tab, aby przejść do opcji dla kategorii.

5 Wciśnij 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 Alt+Strzałka w dół, aby umieścić punkt wstawiania w oknie Dokument.

2 Naciśnij Alt+Strzałka w górę, aby zaznaczyć ramkę, na której jest w tej chwili punkt skupienia.

3 Kontynuuj naciskanie Alt+Strzałka w górę, aby przesunąć punkt skupienia na zestaw ramek, następnie na nadrzędny zestaw ramek, jeśli zestawy ramek zagnieżdżają się.

4 Naciśnij Alt+Strzałka w dół, aby przesuwać punkt skupienia do podrzędnych zestawów ramek lub pojedynczej ramki w zestawie ramek.

5 Gdy punkt skupienia jest na pojedynczej ramce, naciśnij 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 Tab w prawej skrajnej komórce dodaje następny wiersz do tabeli.

2 Aby zaznaczyć komórkę, naciśnij Control+A (tylko Windows), gdy punkt wstawiania jest w komórce.

3 Aby zaznaczyć całą tabelę, naciśnij dwukrotnie Control+A, gdy punkt wstawiania jest w komórce lub jednokrotnie, gdy zaznaczona jest komórka.

4 Aby opuścić tabelę, naciśnij trzykrotnie 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.

Indeks

Symbole

? w nazwach pól 552

A

Access. *Zobacz* Microsoft Access

Active Server Pages. *Zobacz* ASP

ActiveX, formanty 274

ActiveX, obiekty 584

Adobe Bridge
- informacje 398
- integracja 379
- umieszczanie plików w programie Dreamweaver 399
- uruchamianie programu Dreamweaver 400
- uruchamianie z programu Dreamweaver 399

Adobe ConnectNow 402

Adobe Contribute. *Zobacz* Contribute

Adobe CSS Advisor 159

Adobe Device Central
- integracja 379

Adobe Dreamweaver
- integracja z programem Contribute 54
- integracja z programem Fireworks 380
- integracja z programem Flash 397
- integracja z programem Photoshop 388
- optymalizacja zawartości Dreamweaver na urządzeniach przenośnych 401
- testowanie utworzonej w programie zawartości mobilnej 306, 401
- używanie razem z programem Device Central 400

Adobe Exchange 3

Adobe Fireworks
- integracja z programami Flash i Photoshop 379
- integracja z programem Dreamweaver 380
- menu wysuwane 374, 383
- preferencje, uruchamianie i edycja 384
- Uwagi do projektu 116

Adobe Fireworks, integracja
- edycja obrazów Fireworks 380
- kopiowanie kodu HTML z programu Fireworks 385
- preferencje uruchamiania i edycji 384
- tworzenie internetowych albumów fotograficznych 386
- uaktualnianie kodu HTML z programu Fireworks 385

Adobe Flash
- *Zobacz także wpisy rozpoczynające się od słowa "Flash."*
- integracja z programem Dreamweaver 397

Adobe InContext Editing 103

Adobe InDesign
- integracja 379

Adobe Photoshop
- edycja plików 391, 393
- integracja z programami Flash i Fireworks 379
- integracja z programem Dreamweaver 387, 388
- kopiowanie i scalanie obrazów 392
- kopiowanie i wklejanie plasterków 392
- optymalizacja obrazów dla programu Dreamweaver 395
- Podgląd obrazu, opcje 395
- wstawianie obrazów PSD 389

Adresy IP i numer (127.0.0.1) 534

akapit, znacznik 242

akapity
- dodawanie końca wiersza 244
- formatowanie 242

aktualizacje 3

aktywacja oprogramowania 1

Aktywne dane, okno
- automatyczne odświeżanie 600
- brakujące pliki 599
- informacje 586
- parametry URL na pasku narzędzi 586, 600
- podawanie oczekiwanych parametrów 600
- wyświetlanie 598

aktywność sieciowa, logowanie 57

albumy fotograficzne, tworzenie dla Internetu 386

AP, elementy
- definiowane w stylach 150
- informacje 169
- konwertowanie na tabele 179
- pokazywanie i ukrywanie 171
- pozycjonowanie 173
- pozycjonowanie za pomocą stylów CSS 150
- preferencje 181
- przenoszenie 178
- używanie 170, 171
- w projekcie tabelowym 179
- widoczność, zmiana 177
- właściwości jednego elementu 173
- właściwości wielu elementów 174
- właściwości, ustawianie 173
- wyrównywanie 179
- wyświetlanie i ustawianie preferencji 172
- zagnieżdżone 171, 172
- zapobieganie nakładaniu 180
- zaznaczanie wielu 174, 176
- zmiana rozmiarów 177
- zmiana widoczności za pomocą panelu Elementy AP 177

aplikacje internetowe
- definicja 532
- definiowanie serwisu programu Dreamweaver 537
- konfigurowanie serwera WWW i serwera aplikacji 534
- obieg pracy ustawiania 7
- połączenia z bazą danych 533
- tworzenie folderu głównego 536
- typowe zastosowania 525
- wymagania 532

Aplikacje, pasek
- informacje 9

AppleTalk, serwery 43, 64, 65

applets. *Zobacz* Java, aplety

arkusze stylów
- edytowanie 152
- Edytuj arkusz stylów, okno dialogowe 157
- tymczasowe, używanie 161
- zewnętrzne 156

ASP
- edycja skryptów 347
- łączenie się z operatorem Internetu 544
- obiekty poleceń, używanie 645
- połączenia DSN 542
- połączenia typu OLE DB 540
- połączenia z bazami danych 539

połączenie bez nazwy DSN 544
procedury składowane 648
serwery aplikacji 536
strony logowania 651
strony szukania, budowanie 622
strony wstawiania, budowanie 627
strony wzorcowe i szczegółowe 620
ASP.NET
importowanie znaczników 357
języki 530
atrybuty
edycja za pomocą Inspektora właściwości 342
kodowanie wartości 318
wprowadzanie dynamiki 583
wyszukiwanie 332
atrybuty obiektu multimedialnego
edycja 269
automatyczne przebudowywanie kodu 308
autonumerowane pola, rozwiązywanie problemów 553

B

Baza danych Oracle 9i 529
bazy danych
informacje 531
modyfikacja za pomocą procedur składowanych 647
MySQL 529, 547
połączenia 533
procedury składowane 647
przechowywanie zawartości 528
przyzwolenia, zmienianie 549
relacyjne 532
schematy i katalogi 557
sterowniki 528, 531
strony logowania 651
strony szukania, budowanie 622
strony uaktualniania, budowanie 631
strony wstawiania 627
strony wyników 622
tabele 528
używanie w aplikacjach internetowych 525
w oparciu o plik 529
w oparciu o serwer 529
wybieranie 529
wyświetlanie danych 528
zablokowane 551
zapytania 528
zestawy rekordów 528
bitmapy
Zobacz także obrazy
BLOCKQUOTE, stosowanie znacznika 243
Blok, kategoria (styl CSS) 148
bloki kodu
pozycjonowanie 605
programowanie 602
symbole parametrów 609
wytyczne dotyczące programowania 611
bloki układu
a tymczasowe arkusze stylów 184
posługiwanie się znacznikami DIV 182
preferencje podświetlania 183
wstawianie 181
wyświetlanie 183
bloku właściwości, definiowanie 148
błędy
Zobacz także rozwiązywanie problemów
Microsoft, rozwiązywanie problemów 550
plik już w użyciu 551
błędy składni w instrukcjach INSERT 552
BOM 74
buforowanie źródeł zawartości 580

C

C#, język 530
Call JavaScript, operacja 363
Całe wyrazy, opcja 234
cel
łącza 287
CFForm 683
CFML (ColdFusion Markup Language) 529
CFML. *Zobacz* ColdFusion Markup Language
ciągi połączeń
konfigurowanie 541
cofanie
Kadruj, polecenie 255
pobrania pliku 95
Wyostrzanie, polecenia 255
ColdFusion
formularze 682
instalowanie 535
języki stosowane do 530
komponent, zestawy rekordów jako źródła danych 662
komponenty 657
komponenty, definiowanie zestawu rekordów. 661
Komponenty, panel 661
komponenty, używanie 659, 661
kontrolki formularza, modyfikacja 693
obszar tekstowy 686
pola hasła 684
pola ukryte 686
pola wstawiania 690, 692
pola wyboru 688
pola zaznaczania 689
połączenia z bazami danych 538
procedury składowane 647
przyciski 687
przyciski opcji 689
strony logowania 651, 656
strony szukania, budowanie 622
strony uaktualniania 631
strony usuwania 636
strony wstawiania, budowanie 627
strony wzorcowe i szczegółowe (ColdFusion, ASP, JSP, PHP) 620
strony, debugowanie 340
strony, które korzystają ze komponentów 661
zatwierdzanie danych formularzy 694
zmienne klienta 565
źródła danych, tworzenie 538
ColdFusion Markup Language (CFML) 529
debugowanie 200, 340
edycja znaczników CFML 342
ColdFusion MX 7, ulepszenia 682
Contribute
definicje serwisu, eksportowanie 58
główny URL serwisu, ustawienie 58
integracja z programem Dreamweaver 54
logowanie 57
praca z plikami specjalnymi 56
przyzwolenia na serwerach 56
role, zmiana 58
serwisy, zarządzanie w programie Dreamweaver 54, 58
struktura serwisu, tworzenie 54
style CSS 162
szablony 413, 428
ustawienia administracyjne, zmiana 58
wycofywanie plików 113
zarządzanie plikami 54, 55, 60
zawartość dynamiczna 586
zgodność, włączanie 57
Contribute Publishing Server (CPS) 54, 57
CPS (Contribute Publishing Server) 57

CSS (Cascading Style Sheets)
formatowanie kodu reguł CSS 157
interpretacja stylów w różnych przeglądarkach 159
konwertowanie wewnętrznych stylów CSS 156
omówienie 136
panel Style CSS 18, 141
przenoszenie reguł 155
reguły w składni skróconej 145
stosowanie reguł (klasowych) 153
tworzenie nowych reguł 145
uaktualnianie reguł w serwisie Contribute 162
układy, informacje 163
układy, tworzenie 68, 167
ustawianie preferencji 145
ustawianie właściwości tekstowych 146
ustawianie właściwości tła 147
usuwanie stylu z zaznaczenia 154
właściwości skrócone 140
Czcionka o stałej szerokości, opcja 34
czcionki
kodowanie, ustawianie czcionek 34
preferencje kodowania 34
preferencje, ustawianie 34
ustawienia podstawowe 146
zmiana kombinacji 245
zmiana stylów 244
czyszczenie szerokości kolumn 199
czytniki ekranu, Window-Eyes oraz JAWS dla systemu Windows 695

D

dane, konflikt typów 552, 553
Data Source Name. *Zobacz* DSN
daty
rozwiązywanie problemów 552
wstawianie 246
DBMS. *Zobacz* systemy zarządzania bazami danych
debugowanie
strony ColdFusion 340
Definicja serwisu, okno dialogowe
Informacje zdalne, kategoria 42
Kolumny widoku plików, kategoria 87
Serwer testowy, kategoria 49
Uwagi do projektu, kategoria 116
definiowanie właściwości CSS dla tekstu 146
Device Central, integracja
Dreamweaver 400
Device Central. *Zobacz* Adobe Device Central
Director, tworzenie filmów Shockwave 272
DIV, znacznik (wstawianie) 181
dodatki 4
dokument
zapisywanie jako szablon 412
Dokument, okno
odtwarzanie wtyczek Netscape Navigator 273
podstawy 10
powiększanie wyświetlania 229
przełączanie widoków 19
wyszukiwanie tekstu 233
zaznaczanie elementów 225
Dokument,okno
Rozmiar okna, wyskakujące menu 13
dokumenty
nadawanie szablonu 430
oczyszczanie kodu HTML utworzonego przez program Word 78
odłączanie od szablonu 432
otwieranie innych typów 75
podgląd w przeglądarkach 304
przeszukiwanie 233
rozmiar i czas pobierania 230
sprawdzanie łącz 299
tworzenie 68, 72
tworzenie na podstawie pliku z projektem 73
tworzenie na podstawie szablonu 71
tworzenie pustego szablonu 70
układanie 21
ustawianie domyślnego typu nowego 74
Uwagi do projektu, używanie 116
widok kaskadowy 21
wyświetlanie w zakładkach (Macintosh) 31
Dokumenty Adobe FlashPaper, wstawianie 262
Dokumenty FlashPaper, wstawianie 262
dokumenty oparte na szablonach
dołączanie szablonów 430, 432
w widoku Kod 411
w widoku Projekt 411
zmienianie 432, 433
Dołącz arkusz stylów, ikona 156
dołączenia po stronie serwera
informacje 352
typ (Wirtualny lub Plik) 353
wstawianie i edycja 353
zmienianie typów 353
dołączenia, po stronie serwera 352
domykanie nawiasów klamrowych 338
domyślne ustawienia przestrzeni roboczej
przywracanie 29
Domyślny typ dokumentu (DTD) 339
domyślny typ nowego dokumentu, ustawianie 74
dopasowanie, środowiska programistycznego 312
Dostęp do bazy danych SourceSafe 43, 64, 65
dostępność
atrybuty, edytowanie 269
obiekty multimedialne 269
obiekty, wstawianie 680
obrazy 250
ramki 208, 212
usługi kontroli 696
wpisywanie wartości dla znacznika obrazu 248
Dreamweaver Exchange 37, 601
Dreamweaver, serwis *Zobacz* serwisy 40
Dreamweaver. *Zobacz* Adobe Dreamweaver
Drukowanie kodu 334
DSN
połączenia bez nazwy DSN 544
rozwiązywanie problemów 550
tworzenie połączenia 542
dynamiczne strony
informacje 531
dynamiczne tabele Spry
opis 488
dysk lokalny, dostęp do plików 86
Dziedziczony, folder, dla urywków kodu 331
dźwięk
dodawanie do strony 267
odtwarzanie 369
osadzanie 268
tworzenie łącza do pliku dźwiękowego 268
dźwięk. *Zobacz* dźwięk

E

edycja 581
elementy biblioteki 132
kod 319
pliki programu Photoshop (PSD) 391, 393
serwisy internetowe, zdalne 51

skróty klawiaturowe 35
zasoby 128
edycja roundtrip 379
edycja w programie Photoshop z Dreamweaver 391, 393
Edytor biblioteki znaczników 354
edytory tekstu
Zobacz także zewnętrzne edytory
określanie 318
pliki utworzone przez 76
edytory tekstu, pliki tworzone w edytorach 76
edytory zewnętrzne
multimedia 270
obrazy 257
Edytory znaczników 326
edytory. *Zobacz* zewnętrzne edytory
edytowalne atrybuty znacznika
przerabianie na nieedytowalne 422
ustawianie 421
edytowalne atrybuty znacznika (szablony)
zmienianie w dokumentach opartych na szablonie 433
edytowalne regiony (szablonów)
praca z 416
tworzenie 415
edytowalne regiony (szablony)
sterowanie w zagnieżdżonych szablonach 424
zmienianie nazwy 416
edytowanie
arkusze stylów CSS 157
arkusze stylów, zewnętrzne 152
atrybuty obiektu multimedialnego 269
formaty danych 596
listy czcionek 245
pliki na serwerze 86
pliki w serwisie programu Dreamweaver 86
serwisy 40
szablony 426
zachowania serwerowe 611
zawartość bez ramek 215
zestawy rekordów 580
źródła zawartości 580
efekty, Spry 492
eksportowanie
dane tabelaryczne 191
klucze połączenia dla Contribute 58
serwisy 52
Eksportuj tabelę, polecenie 192
Element AP
przeciągalne 367
elementy
przyciąganie do siatki 187
punkty kontrolne 226
elementy AP
przyciąganie do siatki 187
punkty kontrolne 226
zmiana kolejności układania 176
zmiana widoczności przy pomocy zachowań 373
Elementy AP, panel 175
elementy biblioteki
dodawanie do stron 132
edycja 132
edycja zachowań 135
informacje 123
odtwarzanie 133
preferencje 133
tworzenie 131
umożliwianie edycji w dokumentach 134
usuwanie 133
właściwości 134
zasoby *Zobacz* zasoby
zmiana koloru podświetlenia 133
zmiana nazwy 133
elementy multimedialne
wstawianie 269
elementy niewidoczne
zaznaczanie i wyświetlanie 225
elementy zastępcze obrazu, zmiany w Fireworks 381
elementy, wyrównywanie 250
e-mail, pliki 76
Excel. *Zobacz* pliki Microsoft Excel
Exchange 3

F

filmy, wstawianie 269
Filtrowanie, zestawu rekordów 568
filtry
ustawianie stylu CSS 151
Fireworks. *Zobacz* Adobe Fireworks
Fireworks.*Zobacz* Adobe Fireworks
Flash, obiekty, wprowadzanie dynamiki 584
Flash, zawartość
informacje 259
Uwagi do projektu 116
Flash. *Zobacz* Adobe Flash
FLV, pliki
edycja i usuwanie 266
stopniowe pobieranie 264
strumienie wideo 265
wstawianie 263, 264, 265
folder lokalny, struktura 40
folder zdalny
struktura 40
ustawianie 41
foldery 114
maskowanie i odkrywanie 114
obsługa 82, 83
Ulubione, dla zasobów 131
wyszukiwanie 233
formatowanie
kodu, ustawianie preferencji 314
tabele i komórki 194, 197
tekstu, za pomocą CSS i HTML 240
formaty danych
predefiniowane 596
używanie predefiniowanych stylów 596
formaty plików, obrazy 246
formularze
ColdFusion 682
dodawanie do dokumentu 669
dynamiczne pola tekstowe 677
dynamiczne pola wyboru 678
dynamiczne przyciski opcji 678
informacje 664
informacje o dynamicznych obiektach 676
JavaScript, dodawanie 679
kontrolki, ColdFusion 684
menu dynamiczne 676, 677
menu przeskoku, tworzenie 293
menu w formie listy 669
ograniczanie krawędzi elementu 226
pola obrazu 674
pola pliku 669, 673
pola tekstowe 668
pola, zatwierdzanie 377
przyciski 668
przyciski opcji 669
skrypty klienckie 680
skrypty serwerowe 664, 667
tworzenie 669
ukryte pola 668
ułatwienia dostępu 680
używanie do zbierania danych 622
walidacja HTML 679

wstawianie lub modyfikowanie dynamicznych obiektów 676
zatwierdzanie formularzy ColdFusion 694
Formularze HTML. *Zobacz* formularze
Formuła normalizacji Unicode 74
fotografie 246
FTP
dziennik 89
pobieranie i wysyłanie plików 88
preferencje 53
rozwiązywanie problemów 48
Użyj trybu pasywnego FTP 45
Funkcja InContext Editing 103
funkcja inteligentnego zwijania 335
funkcje, oglądanie 329

G

Generator, obiekty, wprowadzanie dynamiki 584
GIF, obrazy
zastosowania 246
Główny URL serwisu, opcja 58
Go To URL, operacja 367
GoLive
przenoszenie serwisów 19
grafika. *Zobacz* obrazy
Grubość, opcja (Definicja reguły CSS) 146
Grupa przycisków opcji zatwierdzania widżet
wyświetlanie stanów w widoku Projekt 456
Grupa przycisków opcji zatwierdzania, widżet
Zobacz także Spry
definiowanie wartości nieprawidłowych 457
dostosowywanie 457
informacje 455
określanie momentu walidacji 456
wstawianie 456
zmienianie żądanego stanu 456

H

Harmonijka, widżet
Zobacz także Spry
dodawanie paneli 441
dostosowywanie 441
informacje 440
otwieranie paneli do edycji 441
usuwanie paneli 441
wstawianie 441
zmiana kolejności paneli 441
hasła
nieprawidłowe 551
przechowywanie 649
sprawdzanie przy logowaniu 652
wybór przez użytkownika 649
Hasło z walidacją, widżet
dostosowywanie 474
ustawianie siły hasła 474
Hasło zatwierdzania, widżet
Zobacz także Spry
informacje 472
określanie momentu walidacji 473
wstawianie 473
wyświetlanie stanów w widoku Projekt 473
zmienianie żądanego stanu 473
head, oglądanie i edycja sekcji 348
Hiperłącze, okno dialogowe 287
Historia, panel
kroki, kopiowanie i wklejanie 280
lista historii, czyszczenie 278
maksymalna liczba kroków, ustawienie 278
omówienie 277
polecenia, tworzenie z kroków historii 281
HTML
Zobacz także kod
atrybuty, wprowadzanie dynamiki 583
kod źródłowy, przeszukiwanie 233
konwersja na XHTML 339
osadzone języki programowania 529
raporty o atrybutach 120
spacja nierozdzielająca 231
ustawianie rozszerzenia pliku 75
HTML atrybuty, wiązanie z danymi 584
HTML programu Word
usuwanie 78
HTML, utworzony przez program Word 78

I

ikony panele jako 29
Importowanie
serwisy 52
importowanie
dane tabelaryczne 191, 238
JSP, znaczniki 358
pliki Microsoft Word 78
tekst z innych dokumentów 238
własne znaczniki 357
zewnętrzny arkusz stylów CSS 156
znaczniki ASP.NET 357
znaczniki JRun 358
Importuj tabelę, polecenie 191
Indeks Z, opcja (elementów AP)
definicja stylu 150
zmiana kolejności układania 176
InDesign. *Zobacz* Adobe InDesign
Informacje podstawowe, zakładka (Uwagi do projektu) 117
Informacje zdalne, kategoria 42
Inspektor kodu 313
ustawienia domyślnych czcionek 34
Inspektor właściwości
edycja kodu 341
naprawa uszkodzonych łącz 300
właściwości elementu biblioteki 134
właściwości formantu ActiveX 274
Inspektor znaczników 342
inspektory
właściwości, Inspektor 23
inspektorzy
Inspektor znaczników 342
instalacja czcionek 2
integracja Adobe Fireworks
optymalizacja obrazów z Dreamweaver 381
integracja aplikacji, z innymi programami Adobe 379
Interlinia (wysokość wiersza) 146
Internet Explorer
zawartość ograniczona 305
Internet Protocol, wersja 6 (IPv6) 43
internetowe albumy fotograficzne, tworzenie 386

J

Java, aplety
właściwości 275
wprowadzanie dynamiki 584
wstawianie 269, 275
Java, i JSP 530
JavaScript 530
dodawanie do obiektów formularzy 679
operacje 360
ostrzeżenia 369
pliki 76
przetwarzanie danych formularza 680
wykonywanie 363

zachowania 359
zachowanie menu wysuwanego 374
języki
obsługiwane w programie Dreamweaver 307
odniesienie 333
serwerowe 529, 530
języki skryptów serwerowych 530
JPEG, obrazy
zastosowania 246
JRun 358
JRun, znaczniki 358
JSP (JavaServer Pages)
strony logowania, tworzenie 651
strony szukania, budowanie 622
strony wstawiania, budowanie 627
technologia serwerowa 530
zestawy wyników, informacje 560
zmienne JSP 578
JSP (Strony JavaServer)
importowanie znaczników 358
JSP (strony JavaServer)
strony wzorcowe i szczegółowe, tworzenie 620

K

katalog wirtualny 50
katalogi, w bazach danych 557
kategorie, zasoby 126
klienckie mapy obrazu. *Zobacz* mapy obrazu
klucze połączenia, eksport 58
kod 308
biblioteki znaczników 354
czyszczenie 337
drukowanie 334
edytory znaczników 326
edytowanie w szablonach 406
języki, obsługiwane 307
komentarze 325
kopiowanie i wklejanie 325
nawigacja 329
nieprawidłowy 307
numery linii 314
Odniesienie, panel 333
oglądanie źródła 313
opcje widoku 314
otaczanie zaznaczenia za pomocą Szybkiego edytora znaczników 344
pisanie i edycja 319
porównanie plików 110
preferencje formatowania 315
preferencje kolorowania 318
preferencje, ustawienia 315
sekcja head dokumentu 348
środowisko programistyczne, dopasowanie 312
urywki 331
walidacja, ustawianie preferencji 336
wcinanie 315, 327, 356
wyszukiwanie 332
wytyczne dotyczące programowania 611
XHTML 308
zachowania serwerowe 312
zawijanie linii 314
zaznaczanie w Contribute 586
zewnętrzne edytory 318
w zewnętrznych plikach 346
znacznik, zamykanie 321
zwijanie 334
kod źródłowy
Zobacz także kod
kopiowanie i wklejanie z programu Fireworks do Dreamweaver 385
uaktualnianie kodu HTML z programu Fireworks umieszczonego w aplikacji Dreamweaver 385
zaznaczanie w oknie dokumentu 225
Zobacz także kod
kod, edycja za pomocą
Inspektor właściwości 341
kod, edycja za pomocą Inspektora właściwości 342
kod, edytowanie za pomocą Szybkiego edytora znaczników 344
Kod, widok
oglądanie dokumentów opartych na szablonie 411
oglądanie szablonów 410
przełączanie do widoku Projekt 11
kod, wstawianie
w widoku Projekt 346
za pomocą panelu Wstaw 324
Kod, wstawianie znaczników za pomocą Przybornika znaczników 324
kod, wstawianie znaczników za pomocą Szybkiego edytora znaczników 343
kodowanie
kodowanie encji 74, 223
rodzaje 34
kolejność układania
elementy AP 176
Kolor Mac OS, opcje 228
Kolor tekstu, opcja 243
Kolor, opcja (Definicja reguły CSS) 146
kolory
dodawanie do zasobów 129
domyślne, tekstu na stronach 243
kroplomierz, używanie 228
paleta internetowa 227
preferencje kodowania 318
próbki 228
tekst, zmiana 243
tło ramki 213
tło strony 221, 222
wybieranie 228
zasoby *Zobacz* zasoby
Kolumny widoku pliku, kategoria 87
kolumny, wiersze i komórki
dodawanie i usuwanie 200
kolor tła, dodawanie 195
Komentarz MOTW, kod 305
komentarze
dodawanie i usuwanie znaczników komentarzy 326
wstawianie i edycja 325
Komentarze, opcja 226
komórka nagłówka, formatowanie 196
komórki tabeli
Zobacz także komórki układu, tabele układu
kolor i obraz tła, dodawanie 195
komórki nagłówka, projektowanie 196
preferencje podświetlania 194
scalanie i dzielenie 190
wycinanie, kopiowanie i wklejanie 202
komponenty
ColdFusion 657
komunikaty o błędach firmy Microsoft
rozwiązywanie problemów 550
Konstruktor zachowania serwerowego 602
konta, rozwiązywanie problemów z logowaniem 551
Kontrola zgodności przeglądarki, funkcja 159
kontrola źródła 92
Kontroler łączy, panel 300
kontrolki suwaka, tworzenie 365
konwertowanie
elementy AP na tabele 179
kopiowanie i wklejanie
komórki tabeli 202
z programu Photoshop do Dreamweaver 392
zasoby 129

zestawy rekordów 581
zwinięty kod 336
kotwice nazwane
wyświetlanie 226
Krawędź, opcje (Definicja reguły CSS) 149
krawędź, właściwości 149
kroplomierz 228
Kursor (wskaźnik), opcja 151
kursor, zmiana obrazu 151
kursywa, formatowanie tekstu 244

L

liczbowe adresy sieciowe 534
licznik rekordów, budowanie 594
linie pomocnicze
używanie układu 185
używanie z szablonami 187
linie poziome, wstawianie i modyfikowanie 245
linie, zawijanie w widoku Kod 314
LINK HREF, znacznik 156
Lista serwisów (panel Zasoby)
informacje 125
odświeżanie 126
wyświetlanie 125
Lista ulubionych (panel Zasoby)
dodawanie i usuwanie zasobów 129
dodawanie koloru 130
dodawanie nowego adresu URL 130
informacje 125
tworzenie folderu Ulubione 131
tworzenie przydomków 130
wyświetlanie 125
lista, właściwości 150, 232
listy
definiowanie stylów 150
tworzenie 232
localhost 533
logowanie
aktywność sieciowa 57
transfery plików 92
logowanie do bazy SQL Server, niepowodzenia 551

Ł

łącza
do arkuszy stylów 156
cel 285
naprawianie zerwanych 300
plik bufora 292
do plików skryptowych 346
przerwane, wyszukiwanie 299
sprawdzanie 299
tworzenie łącza null 291
uaktualnianie 291
ustawianie ścieżek względnych 288
uwzględniające wielkość liter 42
właściwości 351
względne dokumentu 286
względne głównego folderu serwisu 286
do zakotwiczeń 289
zakotwiczenia 289
zmiana ramek 215
zmiana w całym serwisie 292
Łącza aktywne, opcja koloru (Właściwości strony) 243
łącza e-mail
tworzenie 290
wstawianie 290
zmiana 292
Łącza odwiedzone, opcja koloru 243
łącza przerwane 299
łącza skryptu
tworzenie 291
zmiana 292
łącza typu null
tworzenie 291
zmiana 292
łącza uwzględniające wielkość liter 42
łącza względne, ustawianie jednakowego celu 287
łącza zewnętrzne 299
łącza, ustawianie koloru (Właściwości strony) 243
Łącze e-mail, okno dialogowe 290
łączenie
ikona Wskaż plik 287
dokumenty 285
nazwana kotwica, ikona Wskaż plik 290
przeglądanie 283
z dokumentami programu Microsoft Word lub Excel 239
z zewnętrznymi arkuszami stylów 156
łączenie się z bazą danych 533

M

Macintosh
dokumenty z zakładkami 31
ułatwienia dostępu 696
makra, tworzenie poleceń 281
mapy obrazów
punkty aktywne 297
tworzenie po stronie klienta 297
zaznaczanie wielu punktów aktywnych 298
mapy obrazu
omówienie 297
wyświetlanie w dokumencie 226
mapy obrazu po stronie serwera 297
Margines, opcja (Definicja reguły CSS) 148
maska, zdejmowanie
typy plików 114
maski, zdejmowanie
foldery w serwisie 114
ze wszystkich folderów i plików 115
maskowanie serwisu
włączanie i wyłączanie 114
maskowanie, serwisu
pliki 114
zdjęcie wszystkich masek 115
mechanizm wyszukiwania społeczności 2
Menedżer rozszerzeń 37
menu kontekstowe 24
menu nagłówka kolumny
opis 189
wstawianie kolumn 200
wyświetlanie 200
Zaznacz kolumnę 193
menu nagłówka tabeli
czyszczenie szerokości i wysokości 199
Jednakowe szerokości 199
opis 189
wyświetlanie 200
zaznaczanie elementów tabeli 192
menu przeskoku
edycja 368
informacje 669
Przejdź, przyciski 293, 368
tworzenie zaznaczenia 293
wstawianie 293
zmiana pozycji menu 294
menu skrótów. *Zobacz* menu kontekstowe
menu w postaci listy 669
menu wskazówek do kodu 319
menu wysuwane
Fireworks 374, 383
zachowanie JavaScript 374
miarki
informacje 187
w widoku Projekt 185

Microsoft Access
baza danych w oparciu o plik 529
zablokowane pliki bazy danych 551
Microsoft Excel, pliki, importowanie 191
Microsoft IIS 536
Microsoft Knowledge Base, artykuły 551
Microsoft Personal Web Server (PWS) 532
Microsoft SQL Server 529
Microsoft Word, dokumenty
importowanie 78
oczyszczanie kodu HTML 78
wklejanie 230, 237
Microsoft, pomoc techniczna 550
modele serwerów. *Zobacz* technologie serwerowe
Moduł do wydzielania kodu JavaScript 329
moduły zdarzeń. *Zobacz* zdarzenia
MPEG, filmy
zasoby *Zobacz* zasoby
multimedia. *Zobacz* elementy multimedialne
multimedialne elementy
parametry 276
MySQL
baza danych dla PHP 547
baza danych w oparciu o serwer 529

N

nacelowywanie
ramki 215
nagłówek, znacznik 242
nagrywanie poleceń 281
najazdy
informacje 256
tworzenie 256
nakładające się znaczniki w kodzie 308
Narzędzie Lupka 228
Narzędzie Rączka 13
nawiasy klamrowe, domykanie 338
nawigacja w kodzie 329
Nawigacja w kodzie, przycisk 329
nawigacyjne łącza dla rekordów, ustawianie 589
Nawigator kodu 328
nazwy użytkownika
sprawdzanie przy logowaniu 652
wybór przez użytkownika 649
nazwy użytkowników
przechowywanie 649
sprawdzanie unikalności 650
Netscape Enterprise Server 532
Netscape Navigator 4
zgodność elementów AP 181
zgodność z elementami AP 172
Netscape Navigator, wtyczki
odtwarzanie w oknie dokumentu 273
rozwiązywanie problemów 274
właściwości 272
NFS, serwery 43, 64, 65
niedozwolone znaki w nazwach kont 552
nieprawidłowe znaczniki, wyświetlanie 308
nierozdzielająca spacja, wstawianie 231
niewidoczne elementy
komentarze 325
pokazywanie i ukrywanie 225
preferencje 226
skrypty 346
Nowy dokument, preferencje 74
Numer IP
127.0.0.1 534
numerowanie linii kodu 314
numery linii w kodzie 314

O

obieg edycyjny
Obieg HTML 308
Obieg HTML
edytowanie 308
obieg pracy kodowania 7
obieg pracy, dla dynamicznych stron 558
obieg pracy, omówienie 6
obieg pracy, raporty 120
obiekt aktywny
liczniki zestawów rekordów 594
Obiekt danych Formularz uaktualnienia rekordu 634
Obiekt zakotwiczenia (pasek Wstaw) 289
Obiektowy model wyrażeń (szablony) 408
obiekty
dodawanie do biblioteki 131
wprowadzanie dynamiki 584
wstawianie za pomocą panelu Wstaw 217
wyświetl okno dialogowe przy wstawianiu 33
obiekty aktywne
łącza nawigacji w zestawie rekordów 589
obiekty danych
Formularz uaktualnienia rekordu 634
Obiekty inteligentne
informacje 388
tworzenie 389
obiekty inteligentne
edycja plików źródłowych 391
stany 391
uaktualnianie 390
uaktualnianie wielu 390
zmiana rozmiarów 391
obiekty poleceń,ASP 645
Obraz punktora, opcja 150
obraz zastępczy 253
obraz zastępczy, właściwości 253
obraz-wzornik
wyświetlanie 188
zmiana położenia 188
obrazy
edytowanie w edytorach zewnętrznych 257
formaty, obsługiwane 246
informacje 246
jasność i kontrast 256
kadrowanie 254
mapy obrazu 297
optymalizacja obrazów programu Photoshop 389, 393, 395
optymalizacja w Fireworks 255, 381
ponowne próbkowanie 252
skalowalność 251
stosowanie zachowań do obrazów 259
wczytywanie wstępne (zachowanie) 370
właściwości 249
wprowadzanie dynamiki 583
wstawianie 247
wstawianie z Fireworks 380
wstawianie z programu Photoshop 389
wyostrzanie 255
wyrównywanie 243
zamiana i przywracanie zamienionych (zachowania) 377
zasoby *Zobacz* zasoby
obrazy bitmapowe
zmiana rozmiaru 251
obrazy GIF
jako obraz-wzornik 188
obrazy gotowe dla Internetu
edycja w programie Photoshop 391, 393
opis 394
obrazy JPEG
jako obraz-wzornik 188
obrazy PNG
jako obraz-wzornik 188
obsługa techniczna dla serwerów 533
obsługiwane języki 307

Oczyść kod HTML utworzony przez program Word, polecenie 78
ODBC, błędy 553
odbieranie i wysyłanie plików 89
odłączanie
  dokumentów od szablonu 432
  elementy biblioteki 134
Odstęp od krawędzi, opcja (Definicja reguły CSS) 148
Odstęp, opcja 148
Odstępy między wyrazami, opcja 148
odświeżanie 313
  Lista serwisów (panel Zasoby) 126
  panel Pliki 83
  widok Projekt 313
Odtwórz dźwięk, operacja 369
Odwróć, polecenie 73
oglądanie
  kod 313
  sekcja head kodu 348
  szablony w widoku Kod 410
  szablony w widoku Projekt 409
ograniczanie dostępu do serwisu 649
ograniczanie tabel 557
okna
  przesuwanie 26
Okno dokumentu
  pasek stanu 12
  powiększanie 228
  rozmiar strony i czas pobierania 13
  selektor znaczników 13
  zmiana rozmiaru 21
OLE DB
  połączenia 540
onBlur, zdarzenie 377
opcja skali szarości 228
opcje dostępu, przesyłanie plików za pomocą
  FTP 43, 64, 65
  Sieć lokalna 43, 64, 65
  SourceSafe, baza danych 43, 64, 65
  WebDAV 43, 64, 65
Opcje okna dialogowego Skrypt 346
opcje pisowni, ustawienia 238
opcje wyświetlania
  czcionki 34
opcjonalne regiony (szablonów)
  wstawianie 419
  zmienianie 420
operacje
  Zobacz także nazwy konkretnych operacji
  dołączone do programu Dreamweaver 362
  opis 359
  wybieranie w panelu Zachowania 361
  zgodność z przeglądarką 362
  zmiana w zachowaniach 362
Operacje na plikach w tle, okno dialogowe 92
operator Internetu 544
opis, ustawianie właściwości szukania 349
Opływ, opcja w stylu CSS 148
oprogramowanie
  aktywacja 1
  pliki do pobrania 3
  rejestracja 1
optymalizacja obrazów 394
  obrazy programu Photoshop dla Internetu 389, 393, 395
  podgląd 397
  ustawienia dla obrazów programu Photoshop 395
  w Fireworks 381
Osadzone style, opcja 226
Ostrzegaj przy otwieraniu plików tylko do odczytu, opcja 32
ostrzeżenie, pliki tylko do odczytu 32
otwieranie
  istniejące dokumenty 75
  pliki 82
  pliki nie HTML 314
  pliki tekstowe 76
  połączone dokumenty 293
  serwis programu Dreamweaver 86
  Zasoby, panel 124
Otwórz okno przeglądarki, operacja 369
Otwórz połączoną stronę, polecenie 293
Otwórz ponownie dokumenty po uruchomieniu, opcja 32
Otwórz załączoną stronę szablonu 427
Ozdobniki, opcja (Definicja reguły CSS) 146

P

palety, kolor 228
Panel Komponenty 661
Panel Odniesienie 333
Panel Urywki 331
Panel zwijany, widżet
  Zobacz także Spry
  dostosowywanie 449
  informacje 448
  otwieranie i zamykanie 448
  ustawianie domyślnego stanu 448
  włączanie animacji 449
  wstawianie 448
panele
  dokowanie 26
  grupowanie 28
  Pliki 79
  przesuwanie 27
  Ramki 210
  składowanie 28
  sprowadzanie do postaci ikon 29
  Zachowania 360
  Zasoby 125
  Zasoby, kategoria Szablony 413
Panele z zakładkami, widżet
  Zobacz także Spry
  dodawanie paneli 451
  dostosowywanie 452
  informacje 450
  otwieranie paneli do edycji 451
  ustawianie domyślnie otwartego panelu 451
  usuwanie paneli 451
  wstawianie 451
  zmiana kolejności paneli 451
parametry
  definiowanie w instrukcji SQL 572
  do sterowania elementami multimedialnymi 276
  symbole 609
  szablony 407
  wprowadzanie dynamiki 584
  za mało (błąd SQL) 552
Pasek menu, widżet
  Zobacz także Spry
  dodawanie i usuwanie menu i podmenu 444
  dostosowywanie 446
  opis 443
  przypisywanie atrybutów celu 445
  tworzenie łączy dla pozycji menu 445
  tworzenie podpowiedzi 445
  wstawianie 443
  wyłączanie stylów 445
  zmiana kolejności pozycji w menu 444
  zmiana orientacji 445
  zmiana tekstu pozycji w menu 444
Pasek narzędziowy Dokument 9, 11
Pasek narzędziowy Kodowanie 14, 322

pasek nawigacji
informacje 295
modyfikacja elementów 296
wstawianie 295
Pasek nawigacji zestawu rekordów, obiekt aktywny 589
pasek nawigacyjny rekordów
tworzenie 589
pasek stanu
informacje 12
określanie tekstu (zachowanie) 372
preferencje 22
zmiana wielkości okna Dokument 13
paski narzędziowe
Dokument 11
Kodowanie 14, 322
Renderowanie stylu 14
Standardowy 12
wyświetlanie 23
Perl, obsługiwane funkcje 307
Photoshop. *Zobacz* Adobe Photoshop
PHP
instalowanie PHP 536
Mac OS X 536
połączenia z bazami danych 547
strony logowania 651
strony szukania 622
strony wstawiania 627
strony wzorcowe i szczegółowe 620
technologia serwerowa 530
piksele, przezroczyste w tle 221, 222
pisownia, sprawdzanie poleceniem Sprawdź pisownię 145, 237
planowanie ramek 206
plasterki
kopiowanie z programu Photoshop 392
"Plik już w użyciu", komunikat o błędzie 551
plik Read Me 2
pliki
dostęp do plików na lokalnym dysku lub pulpicie 86
dostęp do plików na serwerach 86
dostęp do serwisów programu Dreamweaver 86
edytory, preferencje 318
maskowanie i odkrywanie 114
nieużywane, wyszukiwanie 85
odblokowywanie w serwisach Contribute 60
otwieranie 75, 82
otwieranie w widoku Kod 314
pobieranie 89
porównanie 110
praca podczas transferu 88
przenoszenie 83
przesyłanie 43, 64, 65
przesyłanie za pomocą WebDAV 43, 64, 65
różnice 110
rozszerzenie, ustawianie 75
synchronizowanie lokalnego i zdalnego serwisu 102
tekstowe 76
transfer w tle 92
tymczasowe 551
umieszczanie na serwerze 90
usuwanie 83
Uwagi do projektu, używanie 116
wycofywanie 113
wysyłanie 90
wyszukiwanie 233
zależne 53
zarządzanie w serwisach Contribute 54
zmiana nazwy 83
znajdowanie 84
Pliki Document Type Definition (DTD) 357
Pliki DTD 357
Pliki JAR 358
pliki nie HTML, otwieranie 314
pliki powiązane
otwieranie 76
wyłączanie 76
pliki projektu 72, 73
Pliki serwisu, widok 80
Pliki SWF
edycja w programie Dreamweaver za pomocą programu Flash 397
Pliki tld 358
pliki wspólnych ustawień w serwisach Contribute 56
pliki zbędne (bękarty) 85, 299
pliki źródłowe PSD
edycja z Dreamweaver 391, 393
Pliki, panel
Dziennik, przycisk 92
obsługa plików lub folderów 82, 83
odświeżanie 83
opcje paska narzędziowego 79
otwieranie i zamykanie 81
otwieranie plików 82
preferencje 53
przenoszenie plików i folderów 83
rozwijanie i zwijanie 81
widok plików serwisu 80
wyświetlanie plików 81
wyszukiwanie plików 83
zmiana widoku 81
zmiana wyświetlania i kolejności kolumn 87
plikowe dołączenia po stronie serwera 352
PNG, obrazy
zastosowania 246
Po zakończeniu pokaż dziennik, opcja 78
pobieranie
aktualizacje, wtyczki i wersje próbne 3
pliki 89
rozmiar a szacunkowy czas 230
rozmiar, szacunkowy czas 13
zachowania 362
pobieranie do edycji i odkładanie
cofanie pobrania pliku 95
informacje 92
konfigurowanie 93
pliki zależne 53
pobieranie i odkładanie plików 94
wyszukiwanie plików pobranych do edycji 84
Pobierz więcej zachowań, polecenie 362
Podczas projektowania, używanie tymczasowych arkuszy stylów 161
Podgląd obrazu, opcje, optymalizacja obrazów programu Photoshop 389, 393, 394
Podgląd w przeglądarce, polecenie 304
Podgląd w przeglądarce, preferencje 305
podgląd w przeglądarkach 304
podkreślenia w nazwach kont SQL 552
podkreślenie 244
Podświetlanie, preferencje
bloki zawartości 183
elementy biblioteki 133
regiony szablonów 436
tabele 194
Podział strony, opcja 151
podziały strony, ustawianie 151
podziały wierszy, preferencje niewidocznych elementów 226
pogrubiony tekst, ustawianie 244
Pokaż okno dialogowe przy wstawianiu obiektów, opcja 33
Pokaż wyskakujące menu, zachowanie 374
Pokaż-Ukryj warstwy, operacja 373
pola do wysyłania plików 673

Pole, opcja (Definicja reguły CSS) 148
polecenia
  dostęp z menu kontekstowego 24
  nagrywanie 281
  tworzenie, z kroków historii 281
Polecenie Odznacz region edytowalny 416
Polecenie Uaktualnij bieżącą stronę 132, 428
Polecenie Uaktualnij strony 428
połączenia do serwisów Contribute, rozwiązywanie problemów 60
połączenia z bazą danych
  dla aplikacji internetowych 533
połączenia z bazami danych
  ASP 539
  ciągi połączeń 541
  ColdFusion 538
  MySQL 547
  OLE DB 540
  PHP 547
połączone dokumenty, otwieranie 293
położenie
  definiowanie stylów 150
  pozycji na liście 150
Położenie, opcja 150
pomoc społeczności 2
ponowne używanie
  elementy biblioteki 132
  zasoby 128
ponowne wykorzystanie
  kod 331
porównanie plików 110
Potwierdzenie zatwierdzania, widżet
  Zobacz także Spry
  dostosowywanie 477
  informacje 476
  określanie momentu walidacji 477
  określanie pola tekstowego stanowiącego wzór do walidacji 477
  wstawianie 476
  wyświetlanie stanów w widoku Projekt 477
  zmienianie żądanego stanu 477
Powtarzaj region, zachowanie 592
Powtarzaj, opcja 147
powtarzalne regiony (szablonów)
  definiowanie 405
  tabela powtarzalna 417
  tworzenie 417
powtarzalne regiony (szablony)
  w dokumentach opartych na szablonie 433
  wyświetlanie 500
powtarzalne tabele (szablony)
  naprzemienne kolory 418
  wstawianie 417
Powtarzalny region, obiekt XSLT 507, 508
powtórne używanie
  wyszukiwanie 332
poziomy autoryzacji 654
poziomy dostępu
  dodawanie do stron 654
Pozycje bazy danych, drzewo 573
Pozycje bazy danych, drzewo do definiowania zmiennych SQL 570
pozycjonowanie
  bloki kodu 605
pre, znacznik 34
preferencje
  Czcionki/Kodowanie 34
  edytory zewnętrzne 271
  elementy AP 172, 181
  elementy niewidoczne 226
  kod 315, 317, 318, 321
  Nowy dokument 74
  Ogólne 32
  Pasek stanu 22
  Podświetlanie, bloki układu 183
  Podświetlanie, regiony szablonów 436
  Podświetlenie, biblioteki 133
  Podświetlenie, tabele 194
  Serwis 53
  słownik do sprawdzania pisowni 145, 237
  style CSS 145
  szablon 436
  Typy plików/edytory 271, 318
  uaktualnianie łącz 291
  Walidator 336
  widok Kod 314
  zmiana podświetlenia 183
Preferencje Kolorowania kodu dla szablonu 436
Preferencje Ogólne 32
Preferencje Otwierania i Edycji w Fireworks 384
Prefiks URL 50
próbki, kolor 228
próbnik kolorów
  Dreamweaver 228
  Mac OS 228
  Płynne przejścia tonalne, opcja 228
  Skala szarości, opcja 228
  System Windows, opcja 228
  systemowy 228
  używanie 228
próby 3
procedury składowane
  ASP 648
  ColdFusion 647
  informacje 646
  modyfikowanie baz danych 647
Program udoskonalania produktów firmy Adobe 1
programowanie 319, 602
Projekt, widok
  JavaScript, wstawianie 346
  oglądanie dokumentów opartych na szablonie 411
  oglądanie szablonów 409
  przełączanie do widoku Kod 313
  VBScript, wstawianie 346
proporcje, utrzymywanie 251
przebudowywanie kodu 308, 317
Przeciągnij warstwę, operacja 365
przeglądarki
  kolory, paleta internetowa 227
  podgląd w 304
  wersje, sprawdzanie 363
  zgodność, z ramkami 215
Przejdź do rekordu, zachowanie 590
Przejdź, przycisk, dołączony do menu przeskoku 368
Przekreślenie (Domyślny kolor), przycisk 228
Przekształcenia XSL
  edycja 510
  po stronie klienta 499
  po stronie serwera 497
przekształcenia XSL
  po stronie klienta 520
  używanie parametrów do 511
Przekształcenie XSL, zachowanie serwera 498, 509
przenoszenie
  fragmenty kodu 336
  pliki i foldery 83
przenoszenie serwisów GoLive 19
Przepełnienie, opcja 150
Przeprowadź walidację formularza, operacja 377

przestrzeń robocza
ruchomy układ 8
przestrzenie robocze
dostosowywanie 30
opis 7
przesyłanie plików do i z serwisów Contribute 55
przewijanie, obraz w tle 147
przezroczyste piksele w tle 221, 222
Przybornik znaczników
wstawianie znaczników 324
Przyciągaj do bezp. kolorów WWW, paleta kolorów 228
przyciski
Przejdź, przyciski 368
wstawianie 668
przyciski opcji 669
przyciski z obrazami 674
przykłady aplikacji internetowych 525
Przytnij, opcja 150
przywileje dostępu
przechowywanie w bazie danych 655
przywracanie ostatnio zapisanej wersji 73
Przywróć zamieniony obraz, operacja 377
przyzwolenia
do folderu zawierającego bazę danych 552
przyzwolenia zapisu na serwerach 56
role w Contribute 58
rozwiązywanie problemów 549
na serwerach 56
tworzenie i likwidowanie plików tymczasowych 551
zabezpieczenia 550
przyzwolenia odczytu na serwerach 56
przyzwolenia zapisu na serwerach 56
pulpit, dostęp do plików 86
punkty aktywne
mapy obrazów 297
stosowanie zachowań 259
zaznaczanie na mapie obrazu 298
zmiana rozmiaru 298
Punkty kontrolne dla warstw, opcja 226
Punkty kontrolne wyrównanych elementów, opcja 226
puste znaczniki, usuwanie 337
PWS (Microsoft Personal Web Server) 532

Q

QuickTime, filmy
wstawianie 273
zasoby *Zobacz* zasoby

R

Rączka, narzędzie 229
ramki
dodawanie atrybutów dostępności 208
edycja atrybutów dostępności 212
informacje 204
nacelowywanie 215
planowanie zestawu dla 206
Ramki, panel 210
tworzenie 208
usuwanie 209
używane z zachowaniami 216
właściwości, ustawianie 212
zagnieżdżone 207
zapisywanie 211
zaznaczanie 209
zgodność z przeglądarką 215
zmiana koloru tła 213
zmiana rozmiaru 209
zmiana zawartości przy pomocy łączy 215
ramki projektu 206
Ramki, panel 210
raporty
uruchamianie 120
walidacja kodu 339
wyświetlanie 122
zapisywanie 122
regiony
klikanie w zablokowane 432
regiony opcjonalne(szablony)
ustawianie opcji 420
regiony wzorcowe i szczegółowe w Spry 488
regiony zablokowane
klikanie w nie 432
rejestracja oprogramowania 1
rekordy
budowanie licznika 594
łącza nawigacyjne 589
uaktualnianie 631
wstawianie 627
wyświetlanie więcej niż jednego 592
relacyjne bazy danych 532
Renderowanie stylów, pasek narzędziowy 14
Return, dodawanie akapitu 244
Rezultaty, grupa paneli
panel Walidacji 339
rozbudowywanie, zachowania innych firm 362
rozmiar monitora, dopasowanie stron 21
Rozmiary okna, opcja 22
różnica, narzędzia 110
rozszerzenia
instalowanie 601
tworzenie 602
zarządzanie 37
rozwiązywanie
plik w użyciu 551
rozwiązywanie problemów
błąd DSN 550
błędy ODBC 553
błędy składniowe 552
BOF 553
Contribute 60
EOF błąd 553
klikanie w regiony zablokowane 432
komunikaty o błędach firmy Microsoft 550
konflikt typu danych 552
niepowodzenie logowania 551
nieprawidłowe pole COUNT 552
parametry, za mało 552
przerwane łącza, w Contribute 60
przyzwolenia 549
serwery 533
wtyczki programu Netscape Navigator 274
zablokowane pliki w serwisach Contribute 60
zapytania, które można uaktualniać 552
rozwijane menu, obiekty formularza 669
rysowanie
elementy AP 170
zagnieżdżone elementy AP 172

S

Scal komórki, polecenie 201
schematy 357, 557
schematy projektowania, do formatowania tabel 194, 197
ścieżka wirtualna 545
ścieżki
bezwzględne 284
fizyczna 545
względne dokumentu 284
względne głównego folderu serwisu 285
ścieżki bezwzględne 284
ścieżki względne 288
ścieżki względne dokumentu
informacje 284
ustawianie 288

ścieżki względne głównego folderu serwisu
informacje 285
ustawianie 288
ścieżki względne głównego folderu serwisu. *Zobacz* ścieżki względne głównego folderu serwisu
selektor znaczników 10, 345
Sequel (SQL) 528
Serwer testowy, kategoria 49
serwerowe obiekty
zmienne aplikacji 575
zmienne ColdFusion 565
zmienne sesji 575
serwerowe skrypty, w szablonach 406
serwery
Zobacz także serwery WWW, serwery aplikacji
adresy IP 534
AppleTalk 43, 64, 65
HTTP 533
informacje 533
NFS 43, 64, 65
otwieranie istniejącego połączenia 86
rozwiązywanie problemów zdalnego folderu 48
serwery aplikacji 527
serwery WWW, definicja 532
wysyłanie stron 673
serwery aplikacji
informacje 527
konfigurowanie 534
serwery HTTP 534
serwery HTTP. *Zobacz także* serwery
serwery testowe
konfigurowanie 534
zachowania 612
serwery WWW 532
Serwis, okno - wyszukiwanie tekstu 233
raporty
dla serwisów 120
serwisy
duże, zasoby 129
edycja istniejących serwisów internetowych 51
importowanie i eksportowanie 52
Informacje zdalne, opcje kategorii 42
lokalny a zdalny 39
łącza, sprawdzanie 299
łącza, zmiana w całym serwisie 292
maskowanie 113, 114
ochrona 649
otwieranie do przeglądania 86
planowanie 6
plik bufora 292
pliki, obsługa 82, 283
podgląd w przeglądarkach 304
przenoszenie serwisów GoLive 19
przerwane łącza, naprawianie 300
raporty 120
Serwer testowy, opcje kategorii 49
struktura folderu 40
synchronizowanie lokalnego i zdalnego 102
tworzenie nowych, Kreator definicji serwisu 41
usuwanie z listy 52
Uwagi do projektu, używanie 116
wyświetlanie na panelu Pliki 81
wyświetlanie na panelu Pliki, zmiana 87
wyszukiwanie plików 83
wyszukiwanie plików w serwisach 233
wytyczne testowania 119
zarządzanie plikami, obieg pracy 6
zasoby, ponowne używanie 128
zdalny folder, rozwiązywanie problemów zdalnego folderu 48
serwisy lokalne. *Zobacz* serwisy 41
serwisy, widoki na panelu Pliki (zmienianie) 81
Shockwave, filmy
sprawdzanie 365
właściwości 260
wstawianie 260, 272
zasoby *Zobacz* zasoby
Shockwave, obiekty, wprowadzanie dynamiki 584
siatki
jako wizualne linie pomocnicze 19
przyciąganie elementów do 187
wyświetlanie i ukrywanie 187
skróty klawiaturowe
edycja i wyświetlanie 35
i klawiatury nieamerykańskie 37
skrypty
domknięte nawiasy klamrowe, sprawdzanie 338
edycja 346
funkcje oglądania 329
łączenie zewnętrznych plików 346
pokazywanie w dokumencie 226
tworzenie łączy skryptu 291
wstawianie 346
zasoby *Zobacz* zasoby
skrypty po stronie serwera 528
skrypty połączenia, usuwanie 554
Skrypty, opcja 226
słowa kluczowe, określanie 349
słowniczek często używanych terminów dot. aplikacji internetowych 531
słowniki ortograficzne 238
spacje
konwersja na tabulatory 326
wstawianie nierozdzielającej 231
Sprawdź łącza w całym serwisie, polecenie 300
Sprawdź pisownię, polecenie 145, 237, 238
Sprawdź przeglądarkę, operacja 363
Sprawdź wtyczkę, operacja 364
Spry
dynamiczne tabele, opis 488
efekty, informacje 492
infrastruktura, informacje 438
powtarzane regiony 490, 491
regiony podrzędne 490
regiony szczegółowe, opis 488
regiony wzorcowe i szczegółowe 488
regiony, tworzenie 488
widżety, informacje 438
wyświetlanie wbudowanych elementów na panelu Wiązania 489, 491
zestawy danych, informacje 479
zestawy danych, tworzenie 479
zestawy danych, tworzenie zestawu HTML 479
zestawy danych, tworzenie zestawu XML 482
źródła danych na czas projektowania 487
Spry, efekty
dodawanie kolejnych 495
drżenie 494
podniesienie i wysunięcie 494
podświetlanie 494
podwijanie i opuszczanie 493
rozrost i zmniejszanie 493
usuwanie 495
wyświetlanie i zanik 492
zgniatanie 495
SQL
definiowanie zmiennych SQL zestawu rekordów 570
Pozycje bazy danych, drzewo 573
używanie zmiennych 572

zestaw rekordów, definiowanie w SQL 569
zmienne 570, 572
SQL (Structured Query Language) 528
SQL Server, rozwiązywanie problemów z dynamicznymi stronami 551
środowiska robocze, okno Aktywne dane 597
Stan nawigacji zestawu rekordów, obiekt aktywny 594
Standardowy, pasek narzędziowy 10, 12
Standardowy, tryb
w Inspektorze właściwości 584
statyczne
strony 527
statyczne strony
Zobacz także strony
Sterowanie operacją Shockwave lub SWF 365
sterowniki baz danych 528, 531
sterowniki, brak 550
strona rejestracji 649
strony
dodawania zawartości, obieg pracy 7
domyślne kolory tekstu 243
dopasowanie rozmiaru do ekranu 21
dynamiczne, obieg pracy 7
obraz w tle lub kolor tła, ustawianie 221, 222
ograniczanie dostępu 653
podgląd w przeglądarkach 304
preferencje czasu pobierania i rozmiaru, ustawianie 230
rejestracja użytkownika 649
statyczne 527
tworzenie układu, obieg pracy 6
uaktualnianie rekordu, budowanie 631
Uwagi do projektu, używanie 116
wstawianie, budowanie 627
wyświetlanie danych XML na 506
wyświetlanie danych z bazy danych 528
XHTML, tworzenie 339
strony dynamiczne 525, 527, 529
praca 527, 529
strony internetowe. *Zobacz* strony
Strony JavaServer. *Zobacz* JSP
strony logowania
ColdFusion 656
tworzenie 651
strony szukania, budowanie
ASP 622
ColdFusion 622
JSP 622
PHP 622
strony uaktualniania, budowanie
ColdFusion 631
strony usuwania, budowanie
ColdFusion 636
strony wyników 622
strony wzorcowe i szczegółowe, tworzenie (ColdFusion, ASP, JSP i PHP) 620
Structured Query Language (SQL) 528
styl, definicje (CSS)
krawędzie elementów 149
listy 150
określanie położenia 150
położenie elementu 148
rozszerzenia 151
tekstowe 146
znaczniki i właściwości 148
Styl, podmenu 244
style
Zobacz także arkusze stylów
CSS (Cascading Style Sheets) 145
definiowanie krawędzi 149
konwersja wewnętrznego CSS 156
opcje odstępów 148
opcje wyrównania 148
położenie elementu 148
przenoszenie reguł CSS 155
stosowanie, usuwanie i zmiana własnych stylów CSS 153
Style CSS, panel 18, 144
opis 141
Sun ONE Web Server 532
SWF, pliki
Zobacz też Adobe Flash
jako zasoby. *Zobacz* zasoby
sprawdzanie 365
właściwości 260
wstawianie 260, 261, 266
symbole elementów niewidocznych 225
synchronizowanie lokalnego i zdalnego serwisu 102
System kontroli wersji Subversion (SVN) 96
system operacyjny, wielu użytkowników 32
systemowy próbnik kolorów 228
systemy wielo-stanowiskowe 32
systemy zarządzania bazami danych 531
szablon składni znacznika 434, 435
szablonowe, parametry
zmienianie w dokumentach opartych na szablonach 433
szablony
cofanie zastosowania 432
edytowalny atrybut znacznika 421, 422
edytowanie 426
edytowanie kodu 406
edytowanie skryptów serwerowych 406
informacje o 404
jako zasoby. *Zobacz* zasoby
klikanie w regiony zablokowane 432
nadawanie do istniejącego dokumentu 430
opcjonalny region 419, 420
parametry 407
powtarzalna tabela 417, 418
powtarzalny region 405, 417, 433
preferencje 436
w widoku Projekt 409
regiony edytowalne 415, 416
treść XML 429
tworzenie 412
tworzenie dla serwisów Contribute 413
tworzenie regionów nie edytowalnych 416
typy regionów 404
uaktualnianie dokumentów 428
uaktualnianie serwisów Contribute 428
usuwanie 429
w widoku Kod 410
wyrażenia 407
zagnieżdżone 423, 424
zasoby *Zobacz* zasoby
Zasoby, panel 413
zmienianie kolorów podświetlenia regionów 436
zmienianie nazwy 427
zmienianie właściwości w dokumentach opartych na szablonach 432
znajdowanie regionów edytowalnych 416
szablony, parametry
przegląd 407
szczegółowe regiony w Spry 488
szerokości kolumn, czyszczenie 199
Szukaj w, opcje 233
Szukaj, opcje 233
szukanie
wyrażenia regularne 310
zapisywanie wzorów szukania 332
znaczniki i atrybuty 332

Szybki edytor znaczników
menu podpowiedzi 344
otwieranie 343
Szybkość połączenia, opcja 22

T

tabelaryczne dane, importowanie 191, 238
tabele
Zobacz także kolumny, wiersze i komórki
bazy danych 528
dane, eksportowanie 191
edycja 194, 196, 197
elementy, zaznaczanie 192
formatowanie 194, 197
importowanie 191
komórki, czyszczenie szerokości i wysokości 199
komórki, podświetlanie 192
komórki, scalanie i dzielenie 201
konwersja z elementów AP 179
ograniczanie 557
opis 189
predefiniowane projekty dla 194, 197
preferencje podświetlania 194
sortowanie 203
szerokości i wysokości 199
szerokości kolumn, dopasowanie 199
tabelaryczne dane, importowanie 238
Tryb rozszerzony tabel 196
tworzenie i dodawanie zawartości 190
wiersze i kolumny, dodawanie i usuwanie 200
właściwości 194, 197
zagnieżdżanie 203
zmiana rozmiaru 198
tabulatory
konwersja na spacje 326
technologie serwerowe
definicja 532
obsługiwane 530
tekst
dodawanie do dokumentu 230
domyślne kolory na stronach 243
formatowanie 239, 244
importowanie danych tabelarycznych 238
importowanie z innych dokumentów 238
otwieranie plików 76
podkreślenie 146
pola 668
pola, określanie tekstu przy pomocy zachowań 373
preferencje wklejania 237
spacja nierozdzielająca 231
szukanie w dokumentach 233
wcięcie 243
wklejanie 230, 237
wprowadzanie dynamiki 582
wyrównywanie do obrazu 251
wyrównywanie na stronie 243
wysunięcie 243
zmiana koloru 127, 243
zmiana kombinacji czcionek 245
tekst zastępczy (ALT) 248
tekstowe edytory HTML. *Zobacz* zewnętrzne edytory
terminologia w aplikacjach internetowych 531
terminologia w aplikacjach internetowych, zdefiniowana 531
testowanie serwisu 119, 120
tło
obraz i kolor, ustawianie 147, 221, 222
obraz w tle i kolor tła, ustawianie 147
przezroczystość 221, 222
ustawienia w stylach CSS 147
właściwości 147
transfer plików 88
transfer plików w tle 88
transfer plików, preferencje 53
transfery plików, logowanie 92
Tryb pasywny FTP 45
Tryb rozszerzony tabel 196
tryby
Tryb rozszerzony tabel 196
tt, znacznik 34
tymczasowe pliki, ograniczenia przyzwoleń 551
typy plików
informacje 67
pliki SWF 259
preferencje zewnętrznego edytora i 318
Typy plików/edytory, preferencje 271
tytuły stron 349
tytuły, stron 349

U

uaktualnianie szablonów 428
Uaktualnienie polecenia HTML w programie Fireworks 385
Uaktualnij łącza po przeniesieniu plików, opcja 33
układanie dokumentów 21
ukryte pola formularzy 226, 668
ukryte znaki 315
ukrywanie i pokazywanie
elementy niewidoczne 225
ukrywanie i wyświetlanie
wyskakujące menu 376
Ulubione, folder 131
ułatwienia dostępu
aktywacja 696
czytniki ekranu 695
funkcje systemu operacyjnego 696
nawigacja tylko przy pomocy klawiatury 697
Universal Access 696
Adresy URL
Zobacz także ścieżki
URL
jako zasoby. *Zobacz* zasoby
stosowanie do zaznaczenia 127
tworzenie zasobów URL 129
zasoby *Zobacz* zasoby
urywki
Dziedziczony, folder 331
tworzenie skrótów klawiaturowych 332
Urywki, panel 331
urządzenia przenośne
optymalizacja zawartości w programie Dreamweaver 401
Ustaw obraz paska nawigacji, operacja 370
Ustaw tekst paska stanu, operacja 372
Ustaw tekst pola tekstowego, operacja 373
Ustaw tekst ramki, operacja 371
Ustaw tekst warstwy, operacja 372
ustawianie
domyślny typ nowego dokumentu 74
kolorowanie kodu 436
właściwości listy 232
właściwości obrazu 249
właściwości obrazu zastępczego 253
ustawienia
czcionki i zmiana właściwości 244
Ustawienia aktywnych danych, okno dialogowe 600
Usuń przestrzeń roboczą, polecenie 30
usuwanie
elementy biblioteki 133
kod HTML utworzony w programie Word 78
nieużywane pliki 85
pliki i foldery 83
pliki w serwisie Contribute 59

puste znaczniki HTML 337
skrypty połączenia typu godzina-projektu 554
wiersze i kolumny 200
zawartość dynamiczna 585
zestawy rekordów 580
źródła zawartości 580
usuwanie problemów
pobieranie do edycji i zwracanie plików serwisu Contribute 60
zgodność z Contribute, włączanie 57
usuwanie tymczasowych plików, przyzwolenia 551
UTF-8 74
Utwórz internetowy album fotografii, polecenie 386
Utwórz obraz w Fireworks, polecenie 381
Uwagi do projektu
dla obiektów multimedialnych 271
dla plików Fireworks, Flash i Photoshop 379
dla plików Photoshop 393
do plików Fireworks lub Flash 116
dodawanie opcji stanu 118
informacje 116
Informacje podstawowe, zakładka 117
konfigurowanie 116
otwieranie 118
pliki z programu Photoshop 390
usuwanie nieskojarzonych 118
włączanie i wyłączanie 116
Wszystkie informacje, zakładka 117
zapisywanie informacji o plikach 117
użyj mapy, atrybut 297
Użyj pasywnego FTP, opcja 61
Użyj wyrażenia zwykłego, opcja 234
Użyj zapory, opcja 61

V

VBScript 530
VBScript, wstawianie kodu
w widoku Projekt 346
Visual Basic 530

W

Walidacja - obszar tekstowy, widżet
Zobacz także Spry
blokowanie nadmiarowych znaków 465
dodawanie licznika znaków 465
dostosowywanie 465
informacje 463
określanie minimalnej i maksymalnej liczby znaków 464
określanie momentu walidacji 464
tworzenie podpowiedzi 465
wstawianie 464
wyświetlanie stanów w widoku Projekt 465
zmiana statusu wymagania 465
Walidacja - pole tekstowe, widżet
Zobacz także Spry
blokowanie niedozwolonych znaków 462
dostosowywanie 462
informacje 458
określanie minimalnej i maksymalnej liczby znaków 461
określanie momentu walidacji 460
określanie typu i formatu walidacji 460
określanie wartości minimalnej i maksymalnej 461
tworzenie podpowiedzi 461
wstawianie 459
wyświetlanie stanów w widoku Projekt 461
zmiana statusu wymagania 461
Walidacja - pole wyboru, widżet
Zobacz także Spry
dostosowywanie 471
informacje 469
określanie minimalnej i maksymalnej liczby zaznaczeń 471
określanie momentu walidacji 471
wstawianie 470
wyświetlanie stanów w widoku Projekt 471
Walidacja - zaznaczenie, widżet
Zobacz też Spry
dopuszczanie lub niedopuszczanie pustych wartości 468
dostosowywanie 468
informacje 466
określanie momentu walidacji 468
wskazywanie wartości niedozwolonych 468
wstawianie 467
wyświetlanie stanów w widoku Projekt 468
walidacja formularzy
HTML 679
Walidator
preferencje 336
używanie 339
Walidator znaczników 339
Wariant, opcja (Definicja reguły CSS) 146
warstwy
kopiowanie z programu Photoshop 392
wcinanie kodu 315, 327, 356
Wczytaj wstępnie obrazy, operacja 370
WebDAV, dostęp (konfigurowanie serwisu) 95
WebDAV, kontrola źródła 95
WebDAV, opcje dostępu 43, 64, 65
wersje próbne 3
Wiązania, panel
dodawanie dynamicznego tekstu 582
dynamiczne formularze 676
kolumna Format 596
tworzenie licznika rekordów 595
usuwanie źródeł zawartości 581
wprowadzanie dynamiki atrybutów HTML 583
wyświetlanie wbudowanych elementów Spry 489, 491
wideo, dodawanie obiektów multimedialnych Flash i innych 269
Widoczność, opcja 150
widok aktywny
informacje 302
podgląd stron 302
Widok Kod 19
widok Kod
otwieranie plików nie HTML 314
pisanie i edycja kodu 319
wyświetlanie 313
Widok Kod i Projekt 19
Widok Podziel 19
Widok Podziel pionowo 19
Widok Projekt 19
zaznaczanie znaczników podrzędnych 341
widok Projekt 313
Wielkość liter, opcja (Definicja reguły CSS) 146
wielkość liter, zmienianie 315, 326
wiersze i kolumn, dodawanie i usuwanie 200
wirtualne dołączenia po stronie serwera 352
wizualne linie pomocnicze
informacje 18
miarki 187
obraz-wzornik 188
wklejanie
elementy formularza 317
kroki historii 280

włączanie
maskowanie 114
Uwagi do projektu 116
właściwości
aplet Java 275
dokumenty oparte na szablonach 432
element biblioteki 134
Flash 260
formant ActiveX 274
obraz 249
obraz zastępczy 253
pojedynczy element AP 173
ramka i zestaw ramek 212, 213
Shockwave 260
tabela 194, 197
wiele elementów AP 174
wyświetlanie 23
zmiana w zachowaniach 363
Właściwości elementu Base 350
Właściwości elementu Refresh 350
Właściwości META 348
Właściwości warstwy, okno dialogowe 433
Właściwości, Inspektor
edytowanie zestawu rekordów 585
wprowadzanie dynamiki atrybutów HTML 584
właściwości, Inspektor
obraz zastępczy 253
ustawianie właściwości obrazu 249
właściwości apletu Java 275
właściwości filmów Shockwave 260
właściwości obiektów Flash 260
właściwości wtyczki Netscape Navigator 272
wyświetlanie 23
CSS, bloki układu. *Zobacz* bloki układu
własne znaczniki, importowanie 357
Wskazówka do narzędzia, widżet
Zobacz także Spry
informacje 453
opcje 454
wstawianie 454
wskazówki do kodu
opis 319
Szybki edytor znaczników 344
wskazówki kodu
biblioteki znaczników 354
wskazówki w kodzie
preferencje 321
Wstaw, panel
omówienie 16
używanie 217
wstawianie kodu 324
wstawianie
daty 246
dołączenia po stronie serwera 353
elementy biblioteki 132
elementy multimedialne 269
elementy zastępcze obrazów 252
filmy Shockwave 272
formanty ActiveX 274
komentarze 325
obrazy 247
obrazy Fireworks 380
obrazy programu Photoshop 389
obrazy z najazdem 256
Shockwave, filmy 260
strony 627
SWF, pliki 260
zagnieżdżone elementy AP 172
zasoby 127
znaczniki DIV 181
znaczniki nagłówka HTML 287
znaki specjalne 231
Wszystkie informacje, zakładka (Uwagi do projektu) 117
wtyczki
Netscape Navigator 272
odtwarzanie w oknie dokumentu 273
rozwiązywanie problemów 274
sprawdzanie 364
w Adobe Store 3
w sekcji Adobe Store 3
wprowadzanie dynamiki 584
WWW
serwer, konfigurowanie 534
usługi hostingu 544
wybieranie
kilka zasobów 128
wycofywanie plików 113
wydzielanie danych z bazy danych 528
wylogowywanie użytkowników 655
wyłączanie
maskowanie serwisu 114
Uwagi do projektu 116
wymagania
aplikacje internetowe 532
wyrażenia regularne 310
wyrażenia szablonowe 407
wyrównanie do góry 250
wyrównanie do linii bazowej 250
wyrównywanie
elementy AP 179
elementy strony 250
obraz-wzornik 188
obrazy 243
opcje 250
tekst 243
wyskakujące menu
umieszczanie 376
Wyskakujący komunikat, operacja 369
Wyślij, polecenie 90
wysokość wiersza 146
wysuwane menu
formularze HTML 669
wyświetlanie
elementy AP 177
elementy niewidoczne 225
obraz-wzornik 188
pliki na dysku lub pulpicie 86
pliki na serwerze 86
pliki w serwisie programu Dreamweaver 86
szerokości tabel i kolumn 200
wiele rekordów 592
wskazówki do kodu 319
zasoby 124
wysyłanie i odbieranie plików
pliki zależne 53
serwer zdalny 90
wysyłanie i pobieranie plików
serwer zdalny 88
wysyłanie plików 90, 673
wysyłanie, przyciski 668
wyszukiwanie
kod 332
pliki 233
tekst w plikach 233
znajdowanie i zastępowanie 233
wyszukiwanie nieużywanych plików 85
wytyczne dotyczące programowania 611
Wyzeruj punkt początkowy, polecenie 187

X

XHTML 308
konwersja z HTML na XHTML 339
tworzenie stron 339

XML (Extensible Markup Language)
a powtarzalne elementy 500
opis 496
pliki DTD 357
w szablonach 429
wyświetlanie na stronach dynamicznych 497
wyświetlanie na stronach internetowych 496
XSL (Extensible Stylesheet Language)
Zobacz także XSLT
informacje 496
komentarze, wstawianie 515
XSLT (Extensible Stylesheet Language Transformations)
fragmenty 497, 509, 510
łącza dynamiczne 510
obiekt XSLT Powtarzalny region 500, 507, 508
opis 497
przekształcenia po stronie klienta 499, 520
przekształcenia po stronie serwera 497
strona, dołączanie do plików XML 522
strony 497, 499, 504, 505, 510
tworzenie warunkowych regionów z 512
używanie na stronach dynamicznych 497

Z

Zaawansowany zestaw rekordów, okno dialogowe
Pozycje bazy danych, drzewo 573
wpisywanie SQL 572
zabezpieczanie
folder zabezpieczony hasłem 656
zabezpieczenia
ustawianie przyzwoleń do bazy danych 550
zablokowane
pliki bazy danych 551
pliki, ostrzeganie podczas otwierania 32
zachowania
elementy biblioteki 135
formularze, dodawanie zachowań 679
informacje 359
inne firm, instalacja 362
JavaScript 359
łącza, dołączanie 286
media, dodawanie 276
obrazy 259
praca z 361, 362
ramki, używanie z 216
zgodność z przeglądarkami 362
zachowania serwerowe
edytowanie własnych zachowań 611
instalowanie dodatkowych 601
kod 312
przechodzenie do rekordów 590
regiony powtarzalne 592
testowanie 612
tworzenie 602
tworzenie okien dialogowych 609
Uaktualnij rekord 633
wytyczne dotyczące programowania 611
Zachowania, panel 360
Zachowanie Uaktualnij rekord 633
Zagnieżdżaj przy tworzeniu wewnątrz elementu DIV AP, opcja 181
zagnieżdżone
elementy AP 171
elementy AP, preferencje dla 172, 181
szablony, praca z nimi 424
tabele 203
zestawy ramek, opis 207
zakotwiczenia nazwane
tworzenie 289
zakotwiczenia, nazwane 289
zależne pliki 53, 88
zamiana obrazu zastępczego 253
Zamień obraz, operacja 377
Zamykaj znaczniki 321
zapisywanie
pliki ramek i zestawów ramek 211
przywracanie ostatnio zapisanej wersji 73
raporty 122
wyszukiwania 332
zapisywanie i przywracanie stron WWW 73
Zapisz bieżące, polecenie 30
Zapisz jako, polecenie 73
Zapisz przestrzeń roboczą, polecenie 30
Zapisz wszystko, polecenie 73
Zapobiegaj nakładaniu się elementów AP, polecenie 180
zapora
opcje 45, 61
zapory
definiowanie hosta i portu 53
zapytania
baza danych 528
rozwiązywanie problemów z SQL 552
zasoby
edycja 128
kategorie 126
kolory, tworzenie 129
kopiowanie i wklejanie 129
Lista serwisów 125, 126
Lista ulubionych 125, 129
ponowne używanie w innym serwisie 128
praca 124
Ulubione, folder, tworzenie 131
URL, tworzenie 129
używanie panelu Zasoby 125
wstawianie 127
wybieranie 128
wyświetlanie 124
zarządzanie 124
zasoby online 4
Zasoby, panel
kategoria Szablony 413
otwieranie 124
używanie 125
Zastosuj formatowanie źródła, opcja 78
Zastosuj szablon do strony, polecenie 431
zatwierdzanie formularzy
ColdFusion 694
zawartość aktywna
obejście dla ograniczonych 305
rozwiązywanie problemów 305
zawartość dynamiczna
atrybuty 583
dodawanie do stron 581
informacje 560, 676
menu w formularzach 676, 677
obieg pracy 7
obiekty 584
obrazy 583
pola tekstowe formularza 677
pola wyboru w formularzach 678
przyciski opcji 678
tekst 582
usuwanie 585
wiązanie atrybutów HTML z danymi 584
zaawansowane zestawy rekordów, tworzenie 569
zastępowanie 585
zaznaczanie w Contribute 586
zestawy rekordów, informacje 560
zestawy rekordów, tworzenie 567
zawartość, dodawanie do tabel 190
zawijanie linii 314

zawijanie linii w widoku Kod 314
Zaznacz nowszy zdalny, polecenie 102
zaznaczanie
  elementy AP 176
  elementy tabeli 192
  obiekty w oknie dokumentu. 225
  ramki i zestawy ramek 209
  znaczniki 345
zbieranie danych od użytkowników 622
zdalny folder
  rozwiązywanie problemów 48
zdarzenia
  dostępne dla różnych przeglądarek i obiektów 360
  logowanie 57
  opis 359
  wywoływanie operacji 361
  zmiana w zachowaniach 362
Zestaw rekordów, okno dialogowe
  uproszczone 567
  zaawansowane 569
zestaw wyników, JSP 560
zestawy danych (Spry) 479
zestawy ramek
  Zobacz także ramki
  cel łącza 285
  informacje 204
  nazywanie 212
  właściwości 213
  zagnieżdżone 207
  zapisywanie 211
  zaznaczanie 209
zestawy rekordów
  Zobacz także bazy danych
  buforowanie 580
  definiowanie bez SQL 567
  edytowanie lub usuwanie 580
  informacje 560
  kopiowanie i wklejanie 581
  ograniczanie liczby rekordów 568
  Pozycje bazy danych, drzewo 573
  przykład 531
  puste, rozwiązywanie problemów 553
  SQL, wprowadzanie własnych instrukcji 569
  uproszczone, tworzenie 567
zewnętrzne arkusze stylów
  edytowanie 152
  łączenie z dokumentem 156
  tworzenie 156
zewnętrzne edytory
  HTML 318
  preferencje 318
  tekst 318
Zmiana łącza w całym serwisie, okno dialogowe 292
zmiana nazwy
  elementy biblioteki 133
  pliki i foldery 83
zmiana rozmiarów
  elementy AP 177
zmiana rozmiaru
  elementy, używanie uchwytów 251
  komórki tabeli 198
  ramki 209
Zmień łącze w całym serwisie 292
Zmień nazwy pozycji formularza przy wklejaniu 317
Zmień właściwość (Change Property), operacja 363
zmienne aplikacji 575
zmienne sesji
  dane, odzyskiwanie 563
  dane, przechowywanie 563
  informacje 562
  parametry formularza i parametry adresu URL 562
  wyznaczanie 575
zmienne w CFML 530
znacznik
  składnia, szablonów 434, 435
znacznik kodu 34
znacznik mapy 297
znacznik. *Zobacz* kod
znaczniki
  Zobacz także kod
  ASP 347
  ASP.NET, importowanie 357
  biblioteki 354
  CFML (ColdFusion markup) 342
  dodawanie do biblioteki znaczników 355
  edytowanie za pomocą edytora znaczników 326
  edytowanie za pomocą Szybkiego edytora znaczników 343
  JRun, importowanie 358
  JSP, importowanie 358
  kod 34
  nakładające się 308
  nieprawidłowe 308
  po stronie serwera 528
  pre 34
  tt 34
  usuwanie 326, 345
  własne, importowanie 357
  wyszukiwanie 332
  zagnieżdżone, łączenie 337
  zagnieżdżone, nieprawidłowe 317
  zamykanie 317, 321
  zaznaczanie 225, 345
Znaczniki HTML, czyszczenie 78
znaczniki nagłówka HTML
  ustawianie łącz na ten sam cel 287
znaczniki podrzędne, zaznaczanie 341
znajdowanie i zastępowanie. *Zobacz* wyszukiwanie>
znaki specjalne
  koniec wiersza 244
  w nazwach kont SQL 552
  wstawianie 231
  znaki zapytania w nazwach pól 552
znaki zapytania, w polach baz danych 552
znaki, prawidłowe w nazwach kont 552
źródła danych
  definiowanie w programie Dreamweaver 538
  informacje 560
  parametry adresu URL, informacje 665
  parametry formularza, informacje 664
  przesyłane przez użytkowników 664
  usuwanie 581
  zestawy rekordów, informacje 560
  zestawy rekordów, tworzenie (uproszczone) 567
  zmienne aplikacji 575
  zmienne JSP 578
  zmienne sesji 562, 575
źródła danych na czas projektowania, w połączeniu z infrastrukturą Spry 487
źródła zawartości
  buforowanie 580
zwijanie kodu 334, 335, 336